



J.R.R. Tolkien

Apéndices

El Señor De Los Anillos



ANILLOUNICONET



ÍNDICE

Apéndice A. ANALES DE LOS REYES Y LOS GOBERNANTES

- I Los Reyes Númenóreanos
 - (i) Númenor
 - (ii) Los Reinos En Exilio
 - (iii) Eriador, Arnor Y Los Herederos De Isildur
 - (iv) Gondor Y Los Herederos De Anárion
 - (v) Un Fragmento De La Historia De Aragorn Y Arwen
Extraído De Los Anales De Los Reyes Y
Gobernadores
- II La Casa De Eorl
- III El Pueblo De Durin

Apéndice B. LA CUENTA DE LOS AÑOS

- La Segunda Edad
- La Tercera Edad

Apéndice C. ÁRBOLES GENEALÓGICOS

Apéndice D. CALENDARIO DE LA COMARCA

Apéndice E. ESCRITURA Y ORTOGRAFÍA

- I Pronunciación De Las Palabras Y Los Nombres
- II Escritura

Apéndice F.

- I Los Lenguajes Y Los Pueblos De La Tercera Edad
- II Sobre La Traducción

APÉNDICE A

ANALES DE LOS REYES Y LOS GOBERNANTES

En lo que concierne a las fuentes de la mayor parte del material contenido en los siguientes Apéndices, en especial de A a D, véase la nota al final del prólogo. La sección A III, El pueblo de Durin, deriva probablemente de Gimli el Enano, que mantuvo su amistad con Peregrin y Meriadoc y volvió a encontrarlos muchas veces en Gondor y en Rohan.

Las leyendas, historias y conocimientos reunidos en las fuentes son muy extensos. Sólo se dan aquí algunas selecciones, en la mayor parte de los casos muy abreviadas. Se pretende así ilustrar algún aspecto de la Guerra del Anillo y llenar algunos huecos en el cuerpo principal de la historia. Sólo se hace una breve referencia a las antiguas leyendas de la Primera Edad, que son el interés principal de Bilbo, pues conciernen a los ancestros de Elrond y los reyes y los capitanes Númenóreanos. Los extractos textuales de anales e historias más extensos se ponen entre comillas. La inclusión de textos de más reciente data se han encerrado entre corchetes. Las notas entre comillas pertenecen a las fuentes. El resto pertenece a la redacción.

Las fechas señaladas corresponden a la Tercera Edad, a no ser que se agreguen las iniciales S.E. (Segunda Edad) o C.E. (Cuarta Edad). Se ha afirmado que la Tercera Edad terminó cuando los Tres Anillos desaparecieron en septiembre de 3021, pero a los efectos de los registros de Gondor, el año 1 de la C.E. empezó el 25 de marzo de 3021. Para la equivalencia de las fechas según el cómputo temporal de Gondor y la Comarca, véase el final del Apéndice D. En las listas, las fechas que siguen al nombre de los reyes y gobernantes corresponden a la de sus muertes, si sólo una aparece. El signo † indica una muerte prematura en una batalla o de algún otro modo, aunque no siempre se incluya la crónica del acontecimiento.

I

LOS REYES NÚMENÓREANOS

(i)

Númenor

Fëanor fue el más grande de los Eldar en el ejercicio de las artes y de las ciencias, pero también el más orgulloso y el que menos se dejó regir por otra voluntad que la suya. Hizo las Tres Joyas, los Silmarilli, e incluyó en ellas el fulgor de los Dos Árboles, Telperion y Laurelin, que iluminaban la tierra de los Valar. Morgoth el Enemigo codiciaba las Joyas, y las robó después de destruir los Árboles, las llevó consigo a la Tierra Media y las ocultó en su gran fortaleza de Thangorodrim. En contra de la voluntad de los Valar, Fëanor abandonó el Reino Bienaventurado y se exilió en la Tierra Media, arrastrando consigo a gran parte de su pueblo; porque en su orgullo, se proponía arrebatarse las Joyas a Morgoth por la fuerza. Después de eso tuvo lugar la desdichada guerra de los Eldar y los Edain contra Thangorodrim, en la que fueron por fin totalmente derrotados. Los Edain (Atani) eran tres pueblos de Hombres que, llegados los primeros al oeste de la Tierra Media y a las costas del Gran Mar, se aliaron con los Eldar contra el Enemigo.

Hubo tres uniones entre los Eldar y los Edain: Lúthien y Beren; Idril y Tuor; Arwen y Aragorn. Por esta última, las ramas desde tanto tiempo atrás divididas de los Medio Elfos, volvieron a unirse y el linaje fue restaurado.

Lúthien Tinúviel era hija del Rey Thingol Mantogrís de Doriath en la Primera Edad, pero su madre era Melian, del pueblo de los Valar. Beren era hijo de Barahir, de la Primera Casa de los Edain. Juntos arrancaron un silmaril de la Corona de Hierro de Morgoth. Lúthien se volvió mortal, y los Elfos lo perdieron para siempre. Dior fue hijo de Lúthien. Elwing fue hija de Dior y tuvo en custodia el silmaril.

Idril Celebrindal fue la hija de Turgon, rey de la ciudad escondida de Gondolin. Tuor fue hijo de Huor, de la Casa de Hador, la Tercera Casa de los Edain y la que alcanzó mayor renombre en las guerras contra Morgoth. De ellos nació Eärendil el Marinero.

Eärendil desposó a Elwing, y con el poder del silmaril, dejó atrás las Sombras y llegó al Extremo Occidental; y hablando allí como embajador tanto de los Elfos como de los Hombres, obtuvo la ayuda con la que Morgoth fue vencido. No se le permitió a Eärendil volver a tierras mortales, y llevando en su barca el silmaril, se hizo a la vela por los cielos como una estrella, y como signo de esperanza para los habitantes de la Tierra Media oprimidos por el Gran Enemigo o sus servidores. Sólo en los Silmarilli se preservó la antigua luz de los Dos Árboles de Valinor antes de que Morgoth los envenenara; pero los otros dos Silmarilli se perdieron al final de la Primera Edad. La historia completa de todas estas cosas, y mucho más relacionado con los Elfos y los Hombres, se cuenta en El Silmarillion.

Los hijos de Eärendil fueron Elros y Elrond, los Peredhil o Medio Elfos. Sólo en ellos se preservó la línea de los heroicos capitanes de los Edain de la Primera Edad; y después de la caída de Gil-galad, sólo los descendientes de los Altos Elfos representaron en la Tierra Media este linaje.

Al fin de la Primera Edad los Valar pidieron a los Medio Elfos una elección irrevocable entre ambos linajes: tenían que pertenecer a uno o a otro. Elrond escogió la especie de los Elfos, y se convirtió en maestro de sabiduría. A él, por tanto, se le concedió la misma gracia que a los Altos Elfos que todavía se demoraban en la Tierra Media: que cuando por fin se cansaran de las tierras mortales, podrían embarcarse en los Puertos Grises y trasladarse al Extremo Occidental; y esta gracia se continuó después del cambio del mundo. Pero a los hijos de Elrond también se les dio a elegir: abandonar con él los círculos del mundo; o, si no, volverse mortales y morir en la Tierra Media. Para Elrond, por tanto, todos los azares de la Guerra del Anillo estaban cargados de dolor.

Elros escogió pertenecer a la especie de los Hombres y quedarse con los Edain; pero se le concedió una larga vida, muchas veces más larga que la de los hombres ordinarios.

Como recompensa por lo sufrido en la causa contra Morgoth, los Valar, los Guardianes del Mundo, concedieron a los Edain una tierra donde vivir, apartada de los peligros de la Tierra Media. La mayor parte de ellos, por tanto, navegó por el Mar, y guiados por la Estrella de Eärendil llegaron a la gran Isla de Elessar, al extremo oeste de las Tierras Mortales. Allí fundaron el reino de Númenor.

En medio de la tierra había una alta montaña, la Meneltarma, y desde su cima los de vista penetrante podían avistar la torre blanca del Puerto de los Eldar en Eressëa. Desde allí los Eldar visitaban a los Edain y los enriquecían con conocimientos y múltiples regalos; pero una orden habían impuesto los Valar a los Númenóreanos, la "Prohibición de los Valar": les estaba vedado navegar hacia el oeste perdiendo de vista sus propias costas, o intentar poner pie en las Tierras Imperecederas.

Porque aunque se les había concedido una larga vida, en un comienzo tres veces la de los Hombres ordinarios, tenían por fuerza que seguir siendo mortales, pues no les estaba permitido a los Valar quitarles el Don de los Hombres (o el Destino de los Hombres, como se lo llamó después).

Elros fue el primer Rey de Númenor, conocido luego por el nombre alto élfico de Tar-Minyatur. Los descendientes de Elros tuvieron larga vida, pero siguieron siendo mortales. Más tarde, cuando se volvieron poderosos, lamentaron amargamente la elección que había hecho Elros, pues deseaban la inmortalidad en el curso de la vida del mundo, que era el hado de los Eldar, y murmuraron contra la Prohibición. De este modo empezaron la rebelión que con ayuda de las malas enseñanzas de Sauron provocó la Caída de Númenor y la ruina del mundo antiguo, como se cuenta en la Akallabêth.

Éstos son los nombres de los Reyes y las Reinas de Númenor: Elros Tar-Minyatur, Vardamir, Tar-Amandil, Tar-Elendil, Tar-Meneldur, Tar-Aldarion, Tar-Anca lime (la primera Reina Regente), Tar-Anárion, Tar-Súrion, Tar-Telperiën (la segunda Reina), Tar-Minastir, Tar-Ciryatan, Tar-Atanamir el Grande, Tar-Ancalimon, Tar-Telemmaitë, Tar-Vanimeldë (la tercera Reina), Tar-Alcarin, Tar-Calmacil.

Después de Calmacil, los Reyes recibieron el cetro adoptando nombres en lengua Númenóreana (o Adûnaica): Ar-Adûnakhôr, Ar-Zimrathôn, Ar-Sakalthôr, Ar-Gimilzôr, Ar-Inziladûn. Inziladûn se arrepintió de la actitud de los Reyes y adoptó el nombre de Tar-Palantir, "El de Vista Penetrante". La hija de Inziladûn tuvo que haber sido la cuarta Reina, Tar-Míriel, pero el sobrino del Rey usurpó el cetro y se convirtió en Ar-Pharazôn el Dorado, último rey de los Númenóreanos.

En los días de Tar-Elendil, los primeros barcos de los Númenóreanos volvieron a la Tierra Media. La hija mayor de Tar-Elendil se llamaba Silmariën. El hijo de Silmariën fue Valandil, primero de los Señores de Andúnië en el oeste de la tierra, y fue renombrado por su amistad con los Eldar. De él descendieron Amandil, el último señor, y su hijo Elendil el Alto.

El sexto Rey tuvo sólo una hija. Ella fue la primera Reina; pues fue entonces cuando se promulgó una ley para la casa real: el mayor de los hijos del Rey, cualquiera fuera su sexo, recibiría el cetro.

El reino de Númenor perduró hasta el término de la Segunda Edad, y su poder y esplendor crecieron de continuo; y hasta bien pasada la mitad de la Edad también crecieron la sabiduría y la dicha de los Númenóreanos. El primer signo de la sombra que habría de caer sobre ellos apareció en los días de Tar-Minastir, undécimo Rey. Él fue quien envió una gran fuerza en ayuda de Gil-galad. Amaba a los Eldar, pero los envidiaba. Los

Númenóreanos se habían convertido por entonces en grandes marineros, habían explorado todos los mares hacia el este y empezaban a añorar las aguas prohibidas del Occidente; y cuanto más dichosa era su vida, tanto más deseaban la inmortalidad de los Eldar.

Además, después de Minastir, los Reyes se hicieron codiciosos, y buscaban la riqueza y el poder. En un principio los Númenóreanos habían llegado a la Tierra Media como maestros o amigos de los Hombres menos afortunados, afligidos por Sauron; pero luego sus puertos se convirtieron en fortalezas, y dominaron vastas tierras costeras. Atanamir y sus sucesores impusieron altos tributos, y los barcos de los Númenóreanos volvían cargados de botín.

Fue Tar-Atanamir quien primero habló abiertamente en contra de la Prohibición y declaró que la vida de los Eldar le pertenecía por derecho. Así, la sombra creció y el pensamiento de la muerte oscurecía el corazón de la gente. Entonces los Númenóreanos se dividieron: por una parte, estaban los Reyes y quienes los seguían, y se apartaron de los Eldar y los Valar; por la otra, unos pocos que se llamaron a sí mismos los Fieles. Vivían casi todos al oeste de la tierra.

Los Reyes y sus seguidores fueron abandonando poco a poco el empleo de las lenguas Eldarin; y por último el vigésimo Rey tomó un nombre real de la lengua Númenóreana, y se llamó a sí mismo Ar-Adûnakhôr, "Señor del Occidente". Esto les pareció a los Fieles de mal agüero, porque hasta entonces sólo le habían dado ese título a uno de los Valar, o al mismo Rey Antiguo. Y, en verdad, Ar-Adûnakhôr empezó a perseguir a los Fieles y a castigar a los que empleaban las lenguas élficas abiertamente; y los Eldar ya no fueron a Númenor.

No obstante, el poder y la riqueza de los Númenóreanos siguieron aumentando, pero la edad que alcanzaban fue decreciendo a medida que crecía el temor a la muerte, y la alegría los abandonó. Tar-Palantir intentó poner remedio al mal; pero era demasiado tarde, y en Númenor hubo rebelión y lucha. Cuando murió, su sobrino, jefe de la rebelión, se apoderó del cetro y se convirtió en el Rey Ar-Pharazôn. Ar-Pharazôn el Dorado fue el más orgulloso y poderoso de todos los Reyes, y no deseaba nada menos que llegar a gobernar el mundo.

Decidió desafiar a Sauron el Grande por el dominio de la Tierra Media; y por fin él mismo se hizo a la mar en un gran navío y desembarcó en Umbar. Tan grandes eran los Númenóreanos en poderío y esplendor que los propios servidores de Sauron lo abandonaron; y Sauron se humilló rindiendo honores y pidiendo clemencia.

Entonces Ar-Pharazôn, en la locura de su orgullo, lo llevó como prisionero a Númenor. No transcurrió mucho tiempo antes de que Sauron hechizara al Rey y dominara a los consejeros y pronto

cambió el corazón de todos los Númenóreanos, excepto los que quedaban de los Fieles, y los arrastró a la oscuridad.

Y Sauron le mintió al Rey, diciéndole que la vida sempiterna sería de quien se apoderara de las Tierras Imperecederas, y que la Prohibición había sido impuesta sólo para impedir que los Reyes de los Hombres superaran a los Valar. -Pero los grandes Reyes toman lo que les pertenece por derecho -dijo.

Por fin Ar-Pharazôn escuchó este consejo, porque sentía la mengua de sus días y el temor de la Muerte le impedía todo otro pensamiento. Preparó entonces las más grandes fuerzas que nunca hubiera visto el mundo, y cuando todo estuvo dispuesto, hizo resonar las trompetas y se hizo a la mar; y quebrantó la Prohibición de los Valar, yendo a hacer la guerra para arrancarles a los Señores de Occidente la vida sempiterna. Pero cuando Ar-Pharazôn puso pie en las costas de Aman la Bienaventurada, los Valar recurrieron al único, y el mundo cambió. Númenor sucumbió y fue tragado por el Mar y las Tierras Imperecederas quedaron separadas para siempre de los círculos del mundo. Así llegó a su fin la gloria de Númenor.

Los últimos conductores de los Fieles, Elendil y sus hijos, escaparon de la Caída en nueve barcas llevando consigo un vástago de Nimloth y las siete Piedras Videntes (que los Eldar les habían regalado); y fueron arrastrados por un huracán y arrojados a las costas de la Tierra Media. Allí establecieron en el noroeste los reinos Númenóreanos en el exilio, Amor y Gondor. Elendil fue el Alto Rey y vivió en el norte, en Annúminas; y el gobierno del sur fue encomendado a sus hijos, Isildur y Anárion. Fundaron allí Osgiliath, entre Minas Ithil y Minas Anor, no lejos de los confines de Mordor. Porque este bien al menos, creían ellos, había resultado de la ruina: que Sauron hubiera perecido también.

Pero no era así. Sauron, por cierto, había sido atrapado en la destrucción de Númenor, y la forma corpórea en que había andado tanto tiempo pereció entonces; pero huyó a la Tierra Media como un espíritu de odio transportado por un viento oscuro. Le fue imposible recobrar otra vez una forma que pareciera adecuada a los ojos de los hombres y se volvió negro y espantoso, y de ahí en adelante sólo mediante el terror conservó su poder. Dominó nuevamente Mordor y se escondió allí por un tiempo en silencio. Pero mucha fue su cólera cuando se enteró que Elendil, a quien odiaba por sobre todos, se le había escapado y gobernaba ahora un reino fronterizo.

Por tanto, al cabo de un tiempo, hizo la guerra a los Exiliados, antes de que hubieran echado raíces. Orodruin irrumpió una vez más en llamas y recibió un nuevo nombre en Gondor: Amon Amarth, el Monte del Destino.

Pero Sauron atacó demasiado pronto, antes de haber recuperado su propio poder, mientras que el poder de Gil-galad había aumentado

en su ausencia; y con la última Alianza que se constituyó contra él, Sauron fue vencido y el Anillo único le fue arrebatado. Así llegó a su término la Segunda Edad.

(ii)

LOS REINOS EN EXILIO**La Línea Septentrional
Herederos de Isildur**

Arnor. Elendil †S.E. 3441, Isildur †2, Valandil 249,¹ Eldacar 339, Arantar 435, Tarcil 515, Tarondor 602, Valandur †652, Elendur 777, Eärendur 861.

Arthedain. Amlaith de Fornost² (hijo mayor de Eärendur) 946, Beleg 1029, Mallor 1110, Celepharn 1191, Celebrindor 1272, Malvegil 1349,³ Argeleb I †1356, Arveleg I 1409, Araphor 1589, Argeleb II 1670, Arvegil 1743, Arveleg II 1813, Araval 1891, Araphant 1964, Arvedui Último Rey †1975. Fin del Reino Septentrional.

Capitanes. Aranarth (hijo mayor de Arvedui) 2106, Arahael 2177, Aranuir 2247, Aravir 2319, Aragorn I †2327, Araglas 2455, Arahad I 2523, Aragost 2588, Aravorn 2654, Arahad II 2719, Arassuil 2784, Arathorn I †2848, Argonui 2912, Arador †2930, Arathorn II †2933, Aragorn II C.E. 120.

¹ Era el cuarto hijo de Isildur, nacido en Imladris. Los hermanos de Valandil fueron muertos en los Campos Gladios.

² Después de Eärendur, los Reyes ya no adoptaron nombres en la forma alto élfica.

³ Después de Malvegil, los Reyes de Fornost volvieron a reclamar la totalidad de Arnor y adoptaron nombres con el prefijo ar(a).

**La Línea Austral
Herederos de Anárion**

Reyes de Gondor. Elendil (Isildur y) Anárion † S.E. 3440, Meneldil hijo de Anárion, 158, Cemendur 238, Eärendil 324, Anardil 411, Ostoher 492, Rómendacil I (Tarostar) †541, Turambar 667, Atanatar I 748, Siriondil 830. Aquí seguían los cuatro "Reyes de las Barcas":

Tarannon Falastur 913. Fue el primer rey que no dejó descendencia; lo sucedió el hijo de su hermano Tarciryán. Eärnil I †936, Ciryandil †1015, Hyarmendacil I (Ciryaher) 1149. Gondor alcanzó entonces el pináculo de su poder.

Atanatar II Alcarin "el Glorioso" 1226, Narmacil I 1294. Fue el segundo rey que no tuvo hijos; lo sucedió su

hermano menor. Calmacil 1304, Minalcar (regente 1240-1304), coronado como Rómendacil II 1304, murió en 1366, Valacar. En este tiempo empezó el primer desastre de Gondor: la Lucha entre Parientes.

Eldacar, hijo de Valacar (llamado al principio Vinitharya), depuesto en el año 1437. Castamir el Usurpador murió en 1447. Eldacar, vuelto al trono, murió en 1490.

Aldamir (segundo hijo de Eldacar) †1540, Hyarmendacil II (Vinyarion) 1621, Minardil †1634, Telemnar †1636. Telemnar y todos sus hijos perecieron en la peste; fue sucedido por su sobrino, el hijo de Minastan, hijo segundo de Minardil. Tarondor 1798, Telumehtar Umbardacil 1850, Narmacil II †1856, Calimehtar 1936, Ondoher †1944. Ondoher y sus hijos fueron muertos en batalla. Al cabo de un año, en 1945, la corona le fue dada al general victorioso Eärnil, descendiente de Telumehtar Umbardacil. Eärnil II 2043, Eärnur †2050. Aquí llega a su término la línea de los Reyes, hasta que fue restaurada por Elessar Telcontar en 3019. El reino fue entonces regido por los Senescales.

Senescales de Gondor. La Casa de Húrin: Pelendur 1998. Gobernó por un año después de la caída de Ondoher, y aconsejó a Gondor rechazar las pretensiones de Arvedui a la corona. Vorondil el Cazador 2029.¹ Mardil Voronwë "el Firme", primero de los Senescales Regentes. Sus sucesores dejaron de usar nombres del alto élfico.

Senescales Regentes. Mardil 2080, Eradan 2116, Herion 2148, Belegorn 2204, Húrin I 2244, Túrin I 2278, Hador 2395, Barahir 2412, Dior 2435, Denethor I 2477, Boromir 2489, Cirion 2567. En este tiempo los Rohirrim llegaron a Calenardhon.

Hallas 2605, Húrin II 2628, Belecthor I 2655, Orodreth 2685, Ecthelion I 2698, Egalmoth 2743, Beren 2763, Beregond 2811, Belecthor II 2872, Thorondir 2882, Túrin II 2914, Turgon 2953, Ecthelion II 2984, Denethor II. Fue el último de los Senescales Regentes y lo sucedió su segundo hijo, Faramir, Señor de Emyrn Arnen, Senescal del Rey Elessar, C.E. 82.

¹ Las blancas vacas salvajes que todavía se encontraban cerca del Mar de Rhûn, según se decía, descendían de las Vacas de Araw el cazador, único de los Valar que visitaba a menudo la Tierra Media en los Días Antiguos. Oromë es la forma en alto élfico de este nombre.

(iii)**ERIADOR, ARNOR Y LOS HEREDEROS DE
ISILDUR**

"Eriador fue el antiguo nombre de todas las tierras comprendidas entre las Montañas Nubladas y las Montañas Azules; al sur limitaba con el Aguada Gris y el Glanduin que desemboca en él por encima de Tharbad.

"En sus tiempos de esplendor, Arnor incluía a toda Eriador con excepción de las regiones más allá del Lune y de las tierras al este del Aguada Gris y del Sonorona, donde se encontraban Rivendel y Hollin. Más allá del Lune estaba el país élfico, verde y sereno, que los Hombres no visitaban; pero los Enanos vivían, y viven todavía, sobre la ladera oriental de las Montañas Azules, en especial al sur del Golfo de Lune, donde tienen minas aún en actividad. Por esta razón estaban acostumbrados a trasladarse al este por el Camino Grande, como lo habían hecho durante largos años hasta que llegaron a la Comarca. En los Puertos Grises vivía Círdan el Carpintero de Barcos; y hay quien afirma que vive allí todavía, hasta que el último Barco se haga a la vela hacia el Occidente. En los días de los Reyes la mayor parte de los Altos Elfos que se demoraban todavía en la Tierra Media vivían junto con Círdan o a orillas del mar de Lindon. Si aún quedan algunos, son muy pocos."

El Reino del Norte y los Dúnedain

Después de Elendil e Isildur hubo ocho Altos Reyes en Arnor. Después de Eärendur, por causa de disensiones entre sus hijos, el reino se dividió en tres: Arthedain, Rhudaur y Cardolan. Arthedain se encontraba en el noroeste e incluía la tierra entre el Brandivino y el Lune, y también la tierra al norte del Camino Grande hasta las Colinas de los Vientos. Rhudaur estaba al nordeste y se extendía entre las Landas de Etten, las Colinas de los Vientos y las Montañas Nubladas, pero incluía también las tierras llamadas el Ángulo, entre el Fontegrís y el Sonorona. Cardolan estaba al sur y sus límites eran el Brandivino, el Aguada Gris y el Camino Grande.

En Arthedain la línea de Isildur se mantuvo y perduró, pero no tardó en interrumpirse en Cardolan y Rhudaur. Hubo allí a menudo disputas entre los reinos que apresuraron la declinación de los Dúnedain. El principal motivo de las contiendas era la posesión de las Colinas de los Vientos y la tierra del oeste hasta Bree.

Tanto Rhudaur como Cardolan querían apoderarse de Amon Sûl (la Cima de los Vientos), que se alzaba en la frontera entre ambos reinos; porque en la Torre de Amon Sûl se guardaba la Palantír principal, y las otras dos estaban en poder de Arthedain.

"Fue a comienzos del reinado de Malvegil de Arthedain cuando el mal llegó a Amor. Porque en ese tiempo el reino de Angmar se encontraba en el norte, más allá de las Landas de Etten. Sus tierras se extendían a ambos lados de las Montañas, y había allí muchos hombres malvados, y Orcos, y otras criaturas salvajes. [El señor de esa tierra era conocido como el Rey Brujo, pero no se supo hasta más tarde que era en verdad el jefe de los Espectros del Anillo, que había ido al norte con el propósito de destruir a los Dúnedain en Arnor (lo que era quizá posible porque estaban desunidos) mientras que Gondor se mantenía fuerte.]"

En los días de Argeleb hijo de Malvegil, como no quedaban descendientes de Isildur en los otros reinos, los reyes de Arthedain volvieron a reclamar todo Arnor. Rhudaur se opuso. Allí los Dúnedain eran pocos, y el poder estaba en manos de un jefe malvado de los Hombres de la Colina, que tenía un pacto secreto con Angmar. Por tanto, Argeleb fortificó las Colinas de los Vientos; pero fue muerto en batalla con Rhudaur y Angmar.

Arveleg hijo de Argeleb, con ayuda de Cardolan y Lindon, expulsó al enemigo de las Colinas; y por muchos años Arthedain y Cardolan se mantuvieron fuertes en una frontera a lo largo de las Colinas de los Vientos, el Camino Grande y el curso inferior del Fontegrís. Se dice que en este tiempo Rivendel fue sitiado.

Un gran ejército salió de Angmar en 1409 y, cruzando el río, penetró en Cardolan y rodeó la Cima de los Vientos. Los Dúnedain fueron derrotados y Arveleg recibió la muerte. La Torre de Amon Sûl fue quemada y arrasada; pero la palantír se salvó y fue llevada en retirada a Fornost, Rhudaur fue ocupada por Hombres malévolos sometidos a Angmar y los Dúnedain que se quedaron allí fueron muertos o huyeron al oeste. Cardolan fue asolada. Araphor, hijo de Arveleg, no había alcanzado la madurez todavía, pero era valiente y, con ayuda de Círdan, rechazó al enemigo de Fornost y las Quebradas del Norte. Un resto de los fieles entre los Dúnedain de Cardolan resistió también en Tyrn Gorthad (las Quebradas de los Túmulos) o se refugiaron en los bosques que se extendían por detrás.

Se dice que durante un tiempo Angmar fue sometida por los Elfos que venían de Lindon y de Rivendel, porque Elrond trajo ayuda por sobre las Montañas desde Lórien. Fue en ese entonces cuando los Fuertes que habían vivido en el Ángulo (entre el Fontegrís y el Sonorona) huyeron por el oeste y el sur a consecuencia de las guerras y el miedo a Angmar, y porque la tierra y el clima de Eriador, especialmente en el este, habían empeorado y se hicieron inhóspitos. Algunos volvieron a las Tierras Ásperas y

vivieron junto a los Campos Gladios, convirtiéndose en un pueblo ribereño de pescadores.

En los días de Argeleb II llegó la peste a Eriador desde el sureste, matando a la mayor parte del pueblo de Cardolan, especialmente en Minhiriath. Los Hobbits y todas las otras gentes sufrieron mucho, pero la peste fue decreciendo mientras avanzaba hacia el norte, y no afectó demasiado las partes septentrionales de Arthedain. El fin de los Dúnedain de Cardolan ocurrió en este tiempo, y los malos espíritus salidos de Angmar y Rhudaur entraron en los túmulos desiertos y se instalaron allí.

"Se dice que los túmulos de Tyrn Gorthad, como las Quebradas de los Túmulos se llamaron otrora, son muy antiguos, y muchos fueron levantados en los días de la Primera Edad por los antepasados de los Edain, antes de que cruzaran las Montañas Azules y penetraran en Beleriand, de la que Lindon es todo lo que queda ahora. Por tanto, esas colinas fueron reverenciadas por los Dúnedain después de su regreso; y allí tuvieron sepultura muchos de sus señores y sus reyes. [Dicen algunos que el túmulo en que el Portador del Anillo quedó encerrado había sido la tumba del último príncipe de Cardolan, que cayó en la guerra de 1409.]"

"En 1974 el poder de Angmar se hizo fuerte otra vez, y el Rey Brujo descendió sobre Arthedain antes que terminara el invierno. Ocupó Fornost y rechazó a la gran mayoría del resto de los Dúnedain más allá del Lune; entre ellos estaban los hijos del rey. Pero el Rey Arvedui resistió hasta el final en las Quebradas del Norte, y luego huyó hacia el norte con algunos miembros de la guardia; y consiguieron huir gracias a sus caballos.

"Por un tiempo Arvedui se ocultó en los túneles de las viejas minas de los Enanos, cerca del lejano extremo de las Montañas, pero al fin el hambre lo obligó a buscar la ayuda de los Lossoth, los Hombres de las Nieves de Forochel.¹ Encontró a algunos reunidos en un campamento cerca de las orillas del mar; pero no ayudaron al rey de buen grado, pues éste no tenía nada que ofrecerles, excepto unas pocas joyas que para ellos carecían de valor; y tenían miedo del Rey Brujo, quien (decían) podía traer la escarcha o el deshielo a su antojo. Pero, compadeciéndose en parte por el macilento rey y sus hombres, y también porque éstos iban armados, les dieron algo de alimento y les construyeron chozas de nieve. Allí tuvo que esperar Arvedui a que le llegara ayuda desde el sur; pues sus caballos habían muerto.

"Cuando Círdan supo por Aranarth, hijo de Arvedui, que el rey había huido hacia el norte, envió sin demora una barca a Forochel en su busca. La barca llegó allí por fin al cabo de

muchos días, pues habían soplado vientos desfavorables, y los marineros vieron desde lejos el pequeño fuego que los hombres perdidos habían logrado encender con maderas encontradas en la playa. Pero el invierno tardó en soltar su presa aquel año; y aunque era ya marzo, el hielo sólo empezaba a quebrarse, y se extendía lejos de la costa.

"Cuando los Hombres de las Nieves vieron la barca, sintieron asombro y temor, porque no recordaban haber visto nada semejante en el mar; pero se habían vuelto más amistosos, y llevaron al rey en trineos junto con los otros sobrevivientes hasta donde se atrevieron a llegar. De este modo, un bote que izaron de la barca pudo acercarse al rey.

"Pero los Hombres de las Nieves estaban intranquilos porque, decían, olían peligro en el aire. Y el jefe de los Lossoth dijo a Arvedui: '¡No montes ese monstruo del Mar! Que los marineros nos traigan alimentos si los tienen, y otras cosas que necesitamos, y podrás quedarte aquí hasta que el Rey Brujo vuelva a casa. Porque en verano pierde poder, pero ahora su aliento es mortal y muy largo su brazo frío'.

"Pero Arvedui no hizo caso. Le dio las gracias, y al partir le entregó su anillo diciendo: 'Esto tiene un valor que tú no entiendes. Por su sola antigüedad. No tiene poder, sólo la estimación de los que aman mi casa. No te dará ayuda, pero si alguna vez lo necesitas, mi gente pagará por él un rescate con todo aquello que tú desees'.²

"No obstante, el consejo de Lossoth era bueno, fuera por azar o por previsión; porque antes de que la barca hubiera llegado a mar abierto, se levantó una gran tormenta que llegó con nieves enceguece doras desde el norte; y arrastró de vuelta la barca sobre el hielo y el hielo se apiló contra ella. Los marineros de Círdan nada pudieron hacer, y por la noche el hielo quebró el casco, y el barco se fue a pique. Así pereció Arvedui el último Rey, y junto con él quedaron sepultadas en el mar las palantíri.³ Transcurrió mucho tiempo antes de que los Hombres de las Nieves tuvieran noticia del naufragio de Forochel."

El pueblo de la Comarca sobrevivió, aunque la guerra pasó como un viento sobre ellos, y la mayoría huyó a esconderse. Enviaron en ayuda del rey a algunos arqueros que nunca más retornaron; y otros fueron también a la batalla en que Angmar fue vencida (de la que más se dice en los anales del Sur). Luego, en la paz que sobrevino, el pueblo de la Comarca se gobernó a sí mismo y prosperó. Eligieron a un Thain en reemplazo del Rey, y se sintieron satisfechos; aunque durante un tiempo muchos continuaron esperando el retorno del Rey. Pero por último se abandonó esa esperanza, y sólo se conservó el dicho Cuando el Rey regrese, con el que se referían a un bien que no podía alcanzarse, o a un mal que no podía evitarse. El primer Thain de la Comarca fue un tal Bucca de Marjala, del que pretendían

descender los Gamoviejo. Se convirtió en Thain en el año 379 de nuestro calendario (1979).

Después de Arvedui el Reino del Norte llegó a su fin, pues los Dúnedain eran pocos ahora, y todos los pueblos de Eriador disminuyeron. No obstante, la línea de los reyes continuó con los Capitanes de los Dúnedain, de los cuales Aranarth, hijo de Arvedui, fue el primero. Arahael, hijo de Aranarth, fue criado en Rivendel, y después de él fueron criados allí todos los hijos de los capitanes; y también en ese sitio se conservaron las heredades de la casa: el anillo de Barahir, los fragmentos del Narsil, la estrella de Elendil y el cetro de Annúminas.⁴

"Cuando el reino se deshizo, los Dúnedain pasaron a la sombra y se convirtieron en un pueblo secreto y errante, y sus hechos y trabajos se cantaron o registraron rara vez. Poco es ahora lo que se recuerda de ellos desde la partida de Elrond. Aunque aun antes de que terminara la Paz Vigilante, las criaturas malignas empezaron a atacar Eriador o a invadirla en secreto, la mayoría de los Capitanes alcanzó una larga vida. Aragorn I, según se dice, fue muerto por los lobos, que desde entonces hasta ahora siguieron siendo un peligro en Eriador. En los días de Arahad I, los Orcos, que, como después se supo, ocupaban desde hacía mucho tiempo y en secreto las fortalezas de las Montañas Nubladas, con el propósito de bloquear todos los accesos a Eriador, salieron de pronto a la luz. En 2509 Celebrían, esposa de Elrond, viajaba a Lórien cuando fue detenida en el Paso del Cuerno Rojo. Los Orcos atacaron repentinamente, desmembrando la escolta, atraparon a Celebrían y se la llevaron. Elladan y Elrohir fueron tras ella y consiguieron rescatarla, pero no antes de que la atormentaran y recibiera una herida ponzoñosa. Fue llevada de regreso a Imladris, y aunque Elrond le curó el cuerpo, ya no se sentía contenta en la Tierra Media, y al año siguiente se encaminó a los Puertos y cruzó el Mar. Y más adelante, en los días de Arassuil, los Orcos, que se multiplicaban otra vez en las Montañas Nubladas, empezaron a asolar las tierras, y los Dúnedain y los hijos de Elrond lucharon contra ellos. Fue en este tiempo cuando una gran banda avanzó tanto hacia el oeste, que al fin penetró en la Comarca, y fueron entonces expulsados por Bandobras Tuk."

Hubo quince Capitanes antes de que naciera el decimosexto y último, Aragorn II, que fue Rey de Gondor y de Arnor a la vez. "Nuestro Rey, lo llamamos; y cuando se traslada al norte a la casa restaurada de Annúminas, y permanece un tiempo junto al Lago del Crepúsculo, todos en la Comarca se sienten felices. Pero no penetra en esta tierra y se somete a la ley que él mismo ha promulgado, según la cual, nadie de la Gente Grande ha de cruzar los límites de la Comarca. No obstante, cabalga a menudo hasta el Gran Puente, y da allí la bienvenida a sus amigos y a cualquier otro que desee verlo; y algunos vuelven con él

cabalgando y se quedan en su casa tanto como les cuadra. El Thain Peregrin ha estado allí tres veces; y también ha estado allí el Señor Samsagaz, el Alcalde. La hija de Samsagaz, Elanor la Hermosa, es una de las doncellas de la Reina Estrella de la Tarde."

Era el orgullo y la maravilla de la Línea Septentrional que, aunque habían perdido el poder y el número de sus miembros había menguado a través de múltiples generaciones, la sucesión de padre a hijo nunca quedó interrumpida. Además, aunque la duración de la vida de los Dúnedain decrecía de continuo en la Tierra Media, después del fin de los reyes la mengua era aún más rápida en Gondor, y muchos de los Capitanes del Norte alcanzaban a vivir todavía dos veces la edad de los Hombres, y mucho más que aun los más viejos de entre nosotros. Aragorn en verdad vivió hasta los ciento noventa años, más que ninguno de ese linaje desde el Rey Arvegil; pero en Aragorn Elessar se renovó la dignidad de los reyes de antaño.

¹ Son éstos un pueblo extraño y hostil, resto de los Forodwaith, Hombres de los días lejanos, acostumbrados al crudo frío del reino de Morgoth. En verdad ese frío continúa aún en la región, aunque no se extiende más allá de las cien leguas al norte de la Comarca. Los Lossoth habitan en la nieve y se dice que son capaces de correr sobre el hielo con huesos sujetos a los pies y que tienen carros sin ruedas. Habitan sobre todo, inaccesibles a sus enemigos, en el gran Cabo de Forochel, que cierra hacia el noroeste la inmensa bahía de ese nombre; pero a menudo acampan en las costas australes de la bahía al pie de las Montañas.

² De este modo se salvó el anillo de la Casa de Isildur; porque los Dúnedain pagaron luego rescate por él. Se dice que no era otro que el anillo que Felagund de Nargothrond dio a Barahir y que Beren recobró con gran peligro.

³ Éstas eran las Piedras de Annúminas y Amon Sûl. La única Piedra que quedaba en el norte era la que se guardaba en la Torre sobre Emyrn Beraid que mira al Golfo de Lune. La guardaban los Elfos, y aunque nunca lo supimos, permaneció allí hasta que Círdan la llevó a bordo del barco de Elrond cuando partió (pp. 58, 124). Pero se nos dice que no era como las otras y que no estaba en concordancia con ellas; miraba sólo al Mar. Elendil la colocó de modo tal que mirando a través veía con "visión directa" Eressëa en el desaparecido Occidente; pero los mares que cedieron debajo cubrieron Númenor para siempre.

⁴ El cetro era la principal señal de realeza en Númenor, nos dice el Rey; y también lo era en Amor, cuyos reyes no llevaban corona, sino una única gema blanca, la Elendilmir, la Estrella de Elendil, sujeta a la frente con una redecilla de plata (pp. 162, 921-22, 937, 1053). Al hablar de una corona (pp. 188, 268) Bilbo sin duda se refería a Gondor; parece haber estado bien familiarizado con los asuntos referidos a la línea de Aragorn. Se dice que el cetro de Númenor sucumbió junto con Ar-Pharazôn. El de Annúminas era la vara de plata de los Señores de Andúnië, y es probablemente ahora la obra más antigua salida de manos de Hombres que se preserva en la Tierra Media. Tenía ya más de cinco mil años cuando Elrond la cedió a

Aragorn (pp. 1058-59). La forma de la corona de Gondor provenía del yelmo de guerra Númenóreano. En un principio fue de hecho un simple yelmo; y se dice que fue el que llevó Isildur en la Batalla de Dagorlad (porque el yelmo de Anárion fue aplastado por la piedra arrojada desde Barad-dûr que le causó la muerte). Pero en los días de Atanatar Alcarin fue reemplazado por el yelmo enjovado que se utilizó en la coronación de Aragorn.

(iv)**GONDOR Y LOS HEREDEROS DE ANÁRION**

Hubo treinta y un reyes en Gondor después de Anárion, que fue muerto ante la Barad-dûr. Aunque la guerra nunca cesó en las fronteras, durante más de mil años los Dúnedain del Sur ganaron en riqueza y poder por tierra y por mar hasta el reinado de Atanatar II, que fue llamado Alcarin el Glorioso. No obstante, ya habían aparecido signos de decadencia; porque los altos hombres del Sur se casaban tarde y sus hijos eran escasos. El primer rey que no tuvo hijos fue Falastur, y el segundo, Narmacil I, el hijo de Atanatar Alcarin.

Fue Ostoher, el séptimo rey, el que reedificó Minas Anor, que los reyes que vinieron luego prefirieron en el verano a Osgiliath. En este tiempo los hombres salvajes del Este atacaron a Gondor por primera vez. Pero Tarostar, hijo de Ostoher, los derrotó y los expulsó, y recibió el nombre de Rómendacil, el "Vencedor del Este". Sin embargo, más adelante fue muerto en batalla por nuevas hordas de Hombres del Este. Fue vengado por su hijo Turambar, que ganó amplios territorios en el este.

Con Tarannon, el duodécimo rey, empezó la línea de los Reyes de los Barcos, que construían navíos y extendieron el dominio de Gondor a lo largo de las costas hacia el oeste y al sur de las Bocas del Anduin. Para conmemorar sus victorias como Capitán de los Ejércitos, Tarannon recibió la corona con el nombre de Falastur, "Señor de las Costas".

Eärnil I, el sobrino que lo sucedió, reparó el viejo puerto de Pelargir, y construyó una gran flota. Sitió por mar y por tierra a Umbar, y la tomó, y la convirtió en un gran puerto y fortaleza del poder de Gondor.¹ Pero Eärnil no sobrevivió mucho tiempo a su triunfo. Se perdió con muchos barcos y hombres en medio de una tormenta no lejos de Umbar. Ciryardil, su hijo, continuó la construcción de navíos; pero los Hombres de los Harad, conducidos por los señores expulsados de Umbar, atacaron con gran poder esa fortaleza y Ciryardil cayó en batalla en Haradwaith.

Durante muchos años Umbar fue sitiada, pero el poder marítimo de Gondor impidió que la tomasen. Ciryaher, hijo de Ciryardil, esperó su oportunidad y cuando hubo reunido suficiente fuerza, descendió desde el norte por mar y por tierra, y cruzando el Río Harnen, sus ejércitos derrotaron por completo a los Hombres de los Harad, y los reyes de Harad tuvieron que reconocer el

dominio de Gondor (1050). Ciryaher recibió entonces el nombre de Hyarmendacil, "el Vencedor del Sur".

Ningún enemigo se atrevió a retar el poder de Hyarmendacil durante el resto de su prolongado reinado. Fue rey por ciento treinta y cuatro años, el más largo reinado de la Línea de Anárion con una sola excepción. En ese entonces Gondor alcanzó la cima de su poder. El reino se extendía hacia el norte hasta Celebrant y los bordes australes del Bosque Negro; al oeste hasta el Aguada Gris; al este hasta el mar interior de Rhûn; al sur hasta el Río Harnen, y desde allí a lo largo de la costa hasta la península y el puerto de Umbar. Los Hombres de los Valles del Anduin reconocieron su autoridad; y los reyes de Harad rendían homenaje a Gondor, y sus hijos vivían como rehenes en la corte. Mordor era una tierra desolada, pero era vigilada por grandes fortalezas que guardaban sus pasos.

Así llegó a su fin el linaje de los Reyes de los Barcos. Atanatar Alcarin, hijo de Hyarmendacil, vivió con gran esplendor, al punto que los hombres decían: Las piedras preciosas son pedregullo en Gondor para que los niños jueguen con ellas. Pero Atanatar amaba la tranquilidad y no hizo nada por conservar el poder que había heredado, y el temperamento de sus dos hijos era de igual temple. La decadencia de Gondor empezó antes que él muriera, y sin duda fue advertida por sus enemigos. Se descuidó la vigilancia de Mordor. No obstante, sólo en los días de Valacar sucedió el primer gran mal en Gondor: la guerra civil de la Lucha entre Parientes, en la que hubo gran pérdida y ruina que nunca pudieron repararse por entero.

Minalcar, hijo de Calmacil, era hombre de gran vigor, y en 1240 Narmacil, para deshacerse de preocupaciones, lo nombró Regente del reino. Desde ese momento, gobernó en Gondor en nombre de los reyes hasta que sucedió a su padre. Tenía sobre todo una inquietud: los Hombres del Norte.

Habían crecido mucho en número durante la paz provocada por el poder de Gondor. Los reyes los favorecieron, pues eran los más próximos en parentesco entre los Hombres inferiores a los Dúnedain (que en su mayoría descendían de los pueblos de los que habían salido los Edain de antaño); y les concedieron vastas tierras más allá del Anduin al sur del Gran Bosque Verde, para que sirvieran de defensa contra los Hombres del Este. Porque en el pasado los Hombres del Este habían atacado casi siempre desde la planicie que se extendía entre el Mar Interior y los Montes de Ceniza.

En los días de Narmacil I, esos ataques se reanudaron, aunque con escasa fuerza al principio; pero el regente supo que los Hombres del Norte no siempre eran fieles a Gondor, y algunos se sumaban a las fuerzas de los Hombres del Este, fuera por la codicia del botín o por apoyar las querellas entre los

príncipes. Por tanto, en 1248 Minalcar condujo a una gran fuerza y entre Rhovanion y el Mar Interior derrotó a un gran ejército de los Hombres del Este y destruyó todos sus campamentos y colonias al este del Mar. Tomó entonces el nombre de Rómendacil. A su regreso Rómendacil fortificó la orilla occidental del Anduin hasta la desembocadura del Limclaro, y prohibió que ningún extranjero descendiera por el Río más allá de Emyrn Muil. Él fue quien edificó los pilares de las Argonath a la entrada de Nen Hithoel. Pero como tenía necesidad de contar con hombres y deseaba fortalecer la frontera entre Gondor y los Hombres del Norte, tomó a muchos de ellos a su servicio y concedió a algunos un alto rango en sus ejércitos.

Rómendacil dio muestras de favor especial a Vidugavia, que lo había ayudado en la guerra. Se llamó a sí mismo Rey de Rhovanion, y era por cierto el más poderoso de los príncipes del Norte, aunque su propio reino estaba entre el Bosque Verde y el Río Celduin (El Río Rápido). En 1250 Rómendacil envió a su hijo Valacar como embajador para que habitara un tiempo con Vidugavia y se familiarizara con la lengua, maneras y política de los Hombres del Norte. Pero Valacar excedió sobremanera los designios de su padre. Llegó a amar las tierras septentrionales y a sus gentes, y se casó con Vidumavi, hija de Vidugavia. Transcurrieron algunos años antes de que regresara. Fue este matrimonio lo que desencadenó más tarde la guerra de la Lucha entre Parientes.

"Porque los altos hombres de Gondor miraban ya con desconfianza a los Hombres del Norte que había entre ellos; y era cosa inaudita hasta entonces que el heredero de la corona o hijo alguno del Rey se casara con alguien de una raza menor y extranjera. Había ya rebelión en las provincias del sur cuando el Rey Valacar llegó a viejo. La reina había sido una bella y noble señora, pero de corta vida de acuerdo con el hado de los Hombres menores, y los Dúnedain temían que sus descendientes se le asemejaran, y malograrán la majestad de los Reyes de los Hombres. Además, no estaban dispuestos a aceptar como señor a un hijo de ella, que aunque ahora se llamaba Eldacar, había nacido en un país extranjero y se había llamado Vinitharya, nombre del pueblo de su madre.

"Por tanto, cuando Eldacar sucedió a Valacar, hubo guerra en Gondor. Pero no fue fácil despojar a Eldacar de su herencia. A la estirpe de Gondor, sumaba el espíritu intrépido de los Hombres del Norte. Era apuesto y valiente, y no parecía que envejeciese más prontamente que su padre. Cuando los confederados conducidos por los descendientes de los reyes se levantaron contra él, los resistió hasta que se le agotaron las fuerzas. Por último fue sitiado en Osgiliath, y allí estuvo largo tiempo hasta que el hambre y las más grandes fuerzas de los rebeldes lo hicieron salir, dejando la ciudad en llamas. En

ese sitio e incendio la Torre de la Bóveda de Osgiliath quedó destruida, y la palantír se perdió en las aguas.

"Pero Eldacar esquivó a sus enemigos, y fue al Norte, en busca de sus parientes de Rhovanion. Allí muchos se le unieron, tanto de los Hombres del Norte al servicio de Gondor, como de los Dúnedain de las partes septentrionales del reino. Porque muchos de entre estos últimos habían aprendido a estimarlo, y muchos más llegaron a odiar al usurpador. Era éste Castamir, nieto de Calimehtar, hermano menor de Rómendacil II. No sólo era uno de los más cercanos por la sangre a la corona; era también quien más secuaces tenía entre los rebeldes; porque era el Capitán de los Barcos y contaba con el apoyo de la gente de las costas y de los grandes puertos de Pelargir y Umbar.

"Castamir no había ocupado el trono mucho tiempo cuando mostró que era un hombre altivo y poco generoso. Era en verdad un hombre cruel, como lo había demostrado por primera vez en la toma de Osgiliath. Fue causa de la muerte de Ornendil, hijo de Eldacar, que había sido capturado; y la matanza y la destrucción habidas en la ciudad por orden suya excedieron con mucho las necesidades de la guerra. Esto se recordó en Minas Anor y en Ithilien; y allí el amor por Castamir disminuyó todavía más cuando se vio que cuidaba muy poco de las tierras y que sólo pensaba en las flotas, y que se proponía mudar el sitio del trono a Pelargir.

"Así, pues, había sido rey sólo diez años, cuando Eldacar, pensando que la oportunidad era propicia, avanzó con un gran ejército desde el norte, y el pueblo se le unió desde Calenardhon y Anórien e Ithilien. Hubo una gran batalla en Lebennin en los Cruces del Erui, donde se derramó con abundancia la mejor sangre de Gondor. El mismo Eldacar mató a Castamir en combate, y de ese modo vengó a Ornendil; pero los hijos de Castamir escaparon, y con otros de su parentela y muchas gentes de las flotas resistieron largo tiempo en Pelargir.

"Cuando hubieron reunido allí todas las fuerzas que pudieron (porque Eldacar no tenía barcos para atacarlos por mar), se hicieron a la vela y se establecieron en Umbar. Levantaron allí un refugio para todos los enemigos del rey, y un señorío independiente. Umbar estuvo en guerra con Gondor durante el curso de muchas vidas humanas, amenazando las costas y todo el tráfico por mar. No fue nunca otra vez completamente sometida hasta los días de Elessar; y la región del Sur de Gondor se convirtió en tierra disputada entre los Corsarios y los Reyes."

"La pérdida de Umbar resultó penosa para Gondor, no sólo porque el reino quedaba disminuido al sur, y el dominio de los Hombres de los Harad se debilitaba, sino porque fue allí

donde Ar-Pharazôn el Dorado, último Rey de Númenor, había desembarcado y había humillado el poderío de Sauron. Aunque grandes daños sobrevinieron después, aun los seguidores de Elendil recordaron con orgullo la llegada del gran ejército de Ar-Pharazôn desde las profundidades del Mar; y en la más alta colina del promontorio que dominaba el Puerto, habían levantado un gran pilar blanco. Estaba coronado por un globo de cristal que recibía los rayos del Sol y de la Luna y resplandecía como una estrella brillante que podía verse con tiempo despejado aun desde las costas de Gondor o muy lejos en el mar occidental. Así se erguía, hasta que después de la segunda aparición de Sauron, Umbar cayó bajo el dominio de sus servidores, y el monumento recordatorio de aquella humillación fue derribado."

Después del retorno de Eldacar, la sangre de la casa real y de las otras casas de los Dúnedain se mezcló aún más con la de los Hombres menores. Porque muchos de los grandes habían muerto en la Lucha entre Parientes; mientras que Eldacar favorecía a los Hombres del Norte con cuya ayuda había recuperado la corona, y Gondor se repobló con los muchos hombres que venían de Rhovanion.

Al principio esta mezcla no apresuró la decadencia de los Dúnedain como se había temido; pero la mengua continuó, como antes. Porque la causa era sin duda la Tierra Media misma, y la lenta retirada de los dones de los Númenóreanos después de la caída del País de la Estrella. Eldacar vivió hasta los doscientos treinta y cinco años, y fue rey durante cincuenta y ocho, de los cuales pasó diez en el exilio.

El segundo y más grande mal le advino a Gondor durante el reinado de Telemnar, el vigésimo sexto rey, cuyo padre, Minardil, hijo de Eldacar, fue muerto en Pelargir por los Corsarios de Umbar (encabezados por Angamaitë y Sangahyando, los biznietos de Castamir). Poco después hubo una peste mortal transportada por los vientos oscuros venidos del Este. El Rey y sus hijos murieron, y parte del pueblo de Gondor, especialmente los que vivían en Osgiliath. Entonces, por la fatiga y la escasez de los hombres, la vigilancia de las fronteras de Mordor fue abandonada, y las fortalezas que guardaban los pasos quedaron vacías.

Más adelante se advirtió que estas cosas sucedían mientras la Sombra se hacía cada vez más profunda en el Bosque Verde; muchas criaturas malignas reaparecieron entonces, signos del despertar de Sauron. Es cierto que los enemigos de Gondor sufrieron también, de lo contrario hubieran aprovechado su debilidad; pero Sauron sabía esperar, y era posible que poder entrar en Mordor fuera lo que más deseaba.

Cuando el Rey Telemnar murió, los Árboles Blancos de Minas Anor también se marchitaron y murieron. Pero Tarondor, su

sobrino, que lo sucedió, plantó un vástago en la ciudadela. Él fue quien mudó el sitio del trono a Minas Anor de manera permanente, pues Osgiliath estaba ahora desierta en parte, y empezaba a mostrar síntomas de ruina. Pocos de los que habían huido de la peste a Ithilien o a los valles occidentales estaban dispuestos a regresar.

Tarondor, que accedió joven al trono, fue de todos los Reyes de Gondor el que tuvo un más largo reinado, pero poco más pudo conseguir que reordenar el reino, y renovar poco a poco sus fuerzas. Pero Telumehtar, hijo de Tarondor, recordando la muerte de Minardil y perturbado por la insolencia de los Corsarios, que atacaban las costas aun hasta las Anfalas, reunió sus fuerzas y en 1810 tomó Umbar por asalto. En esa guerra perecieron los últimos descendientes de Castamir, y los reyes volvieron a dominar en Umbar por un tiempo. Telumehtar añadió a su nombre el título de Umbardacil. Pero en los nuevos males que no tardaron en precipitarse sobre Gondor, Umbar se perdió otra vez y cayó en manos de los Hombres de Harad.

El tercer mal fue la invasión de los Aurigas, que minaron las fuerzas menguantes de Gondor en guerras que duraron casi cien años. Los Aurigas eran un pueblo, o una confederación de múltiples pueblos, que venía del Este; pero eran más fuertes y estaban mejor armados que ningún otro que hubiera aparecido antes. Viajaban en grandes carromatos, y sus capitanes luchaban en cuadrigas. Agitados, como se supo después, por emisarios de Sauron, atacaron de repente a Gondor, y el Rey Narmacil II murió en combate más allá del Anduin en 1856. El pueblo de Rhovanion oriental y austral fue sometido a esclavitud; y las fronteras de Gondor se retiraron por ese tiempo hasta el Anduin y las Eryn Muil. [Se cree que en este tiempo los Espectros del Anillo volvieron a Mordor.]

Calimehtar, hijo de Narmacil II, ayudado por una rebelión en Rhovanion, vengó a su padre con una gran victoria sobre los Hombres del Este en Dagorlad en 1899, y por algún tiempo el peligro quedó eliminado. Fue durante el reinado de Araphant en el Norte, y de Ondoher, hijo de Calimehtar, en el Sur, que ambos reinos volvieron a consultarse después de una separación y un silencio muy largos. Porque por fin entendieron que un cierto poder y una cierta voluntad estaba dirigiendo el ataque desde múltiples sitios sobre los sobrevivientes de Númenor. Fue en ese tiempo cuando Arvedui, heredero de Araphant, se casó con Fíriel, hija de Ondoher (1940). Pero ninguno de estos dos reinos pudo enviar ayuda al otro; porque Angmar volvió a atacar a Arthedain al mismo tiempo que los Aurigas reaparecían con grandes fuerzas. Muchos de los Aurigas se encaminaron al sur de Mordor y se aliaron con los hombres de Khand y del Cercano Harad; y en medio de este gran ataque que llegaba a la vez desde el norte y el

sur, Gondor estuvo a punto de sucumbir. En 1944 el Rey Ondoher y sus dos hijos, Artamir y Faramir, cayeron en la batalla al norte del Morannon, y el enemigo invadió Ithilien. Pero Eärnil, Capitán del Ejército Austral, obtuvo una gran victoria en el sur de Ithilien y destruyó el ejército de Harad que había cruzado el Río Poros. Apresurándose hacia el norte, reunió a cuantos pudo del Ejército Septentrional en retirada y atacó el campamento principal de los Aurigas mientras estaban de fiesta pensando que Gondor había sido vencida y que ahora no había más que recoger el botín. Eärnil tomó por asalto el campamento y puso fuego a los carrozcos, y expulsó de Ithilien al enemigo, que huyó con gran desorden. Muchos de los que huyeron delante de él perecieron en las Ciénagas de los Muertos.

"A la muerte de Ondoher y de sus hijos, Arvedui del Reino del Norte reclamó la corona de Gondor como heredero directo de Isildur y como marido de Fíriel, única hija sobreviviente de Ondoher. La reclamación fue rechazada. En esto Pelendur, el Senescal del Rey Ondoher, desempeñó un papel fundamental.

"El Consejo de Gondor respondió: 'La corona y el reino de Gondor sólo pertenecen a los herederos de Meneldil, hijo de Anárion, a quien Isildur cedió este reino. En Gondor la heredad se concede por la línea de los hijos solamente; y no tenemos noticia de que la ley sea distinta en Amor'.

"A esto Arvedui replicó: 'Elendil tuvo dos hijos, de los cuales Isildur fue el mayor y el heredero. Hemos oído que el nombre de Elendil se mantiene hasta hoy a la cabeza del linaje de los Reyes de Gondor, pues se lo ha reconocido como rey supremo de todas las tierras de los Dúnedain. Mientras Elendil vivía todavía, el gobierno conjunto del Sur pasó a los hijos; pero cuando Elendil cayó, Isildur partió para hacerse cargo del trono, y de igual manera dio el gobierno del Sur al hijo de su hermano. No renunció a la realeza en Gondor, ni tenía la intención de que el reino de Elendil quedara dividido por siempre.

" 'Además, en la Númenor de antaño el cetro pasaba al vástago mayor, fuera éste varón o mujer. Es cierto que la ley no se observó en las tierras de exilio, siempre perturbadas por la guerra; pero ésa era la ley de nuestro pueblo, a la que ahora nos referimos, pues los hijos de Ondoher han muerto sin dejar descendencia.'²

"A esto Gondor no respondió. La corona fue reclamada por Eärnil, el capitán victorioso; y le fue conferida con la aprobación de todos los Dúnedain de Gondor, pues Eärnil pertenecía a la casa real. Era el hijo de Siriondil, hijo de Calimmacil, hijo de Arciryas, hermano de Narmacil II. Arvedui no insistió en su reclamación, pues no tenía poder ni voluntad para oponerse a la elección de los Dúnedain de Gondor; no obstante, la reclamación no fue nunca olvidada por sus descendientes aun después de

desaparecido el reinado. Pues se acercaba ahora el tiempo en que el Reino del Norte llegaría a su fin.

"Arvedui fue en verdad el último rey, como significa su nombre. Se dice que este nombre le fue dado al nacer por Malbeth el Vidente. 'Arvedui lo llamarás -le dijo al padre-, porque será el último en Arthedain. Aunque una opción tendrán los Dúnedain, y si escogen al que parezca menos prometedor, tu hijo cambiará de nombre y será rey de un gran reino. De lo contrario, habrá mucho dolor y se perderán muchas vidas humanas en tanto los Dúnedain no se levanten y se unan nuevamente.'

"En Gondor también sólo un rey siguió a Eärnil. Quizá si la corona y el cetro hubieran permanecido juntos, el reino se habría mantenido y muchos males se habrían evitado. Pero Eärnil era un hombre sabio y nada arrogante, aun cuando, como a la mayor parte de los hombres de Gondor, el reino de Arthedain le parecía poca cosa, a pesar de la estirpe de sus señores.

"Envió mensajeros a Arvedui anunciándole que recibía la corona de Gondor de acuerdo con las leyes y necesidades del Reino del Sur. 'Pero no olvido -decía- la lealtad de Amor, ni niego nuestro parentesco, ni deseo que los reinos de Elendil queden separados. Te enviaré ayuda cuando la necesites, en la medida de mis posibilidades.'

"Sin embargo, transcurrió mucho tiempo antes de que Eärnil se sintiera seguro e hiciera lo que había prometido. El Rey Araphant continuó resistiéndose a los ataques de Angmar con fuerzas cada vez menores, y lo mismo hizo Arvedui cuando lo sucedió; pero por último, en el otoño de 1973 llegaron mensajes a Gondor de que Arthedain estaba en un grave aprieto, y que el Rey Brujo preparaba un ataque definitivo contra él. Entonces Eärnil envió a su hijo Eärnur al norte con una flota tan rápidamente como pudo, y con fuerzas tan grandes como consiguió reunir. Demasiado tarde. Antes de que Eärnur llegara a los puertos de Lindon, el Rey Brujo había conquistado Arthedain y Arvedui había muerto.

"Pero cuando Eärnur llegó a los Puertos Grises, hubo gran alegría y sorpresa tanto entre los Elfos como entre los Hombres. Tan grande era el calado y el número de las naves, que apenas encontraron albergue en los puertos, aunque tanto el Harlond como el Forlond también estaban colmados; y de ellas descendió todo un poderoso ejército con pertrechos y provisiones para una guerra de grandes reyes. O así le pareció al pueblo del Norte, aunque no era ésta sino una reducida fuerza de todo el poderío de Gondor. Sobre todo fueron alabados los caballos, pues muchos de ellos provenían de los Valles del Anduin, y los cabalgaban jinetes altos y hermosos, y príncipes orgullosos de Rhovanion.

"Entonces Círdan convocó a todos los que quisieran acudir desde Lindon o Amor, y cuando todo estuvo pronto, el ejército cruzó el Lune y marchó hacia el norte a desafiar al Rey Brujo de Angmar. Moraba entonces, según se dice, en Fornost, que había poblado

con gentes malignas, usurpando la casa y el gobierno de los reyes. Pero era orgulloso, y no esperó a que el enemigo atacara su fortaleza, y le salió al encuentro creyendo que los arrojaría al Lune, como a otros antes.

"Pero el Ejército del Oeste descendió sobre él desde las Colinas del Crepúsculo, y hubo una gran batalla en la llanura entre Nenuial y las Quebradas del Norte. Las fuerzas de Angmar ya cedían y se retiraban hacia Fornost, cuando el cuerpo principal de jinetes que habían rodeado las colinas descendieron desde el norte y los dispersaron en una fuga desordenada. Entonces el Rey Brujo, con todo lo que pudo recuperar del desastre, huyó hacia el norte, a las tierras de Angmar. Antes de que pudiera llegar al refugio de Carn Dûm, la caballería de Gondor le dio alcance con Eärnur, que cabalgaba al frente. Al mismo tiempo una fuerza al mando de Glorfindel el Señor Elfo acudió de Rivendel. Entonces tan completa fue la derrota de Angmar, que ni un hombre ni un Orco de ese reino quedó al oeste de las Montañas.

"Pero se dice que cuando todo estaba perdido, el mismo Rey Brujo apareció de repente, vestido de negro, con máscara negra, montado en un caballo negro. El miedo ganó a todos los que lo vieron; pero él escogió descargar todo su odio sobre el Capitán de Gondor, y con un grito terrible lanzó la cabalgadura contra él. Eärnur se le hubiera resistido, pero su caballo no pudo soportar la embestida, y giró y se lo llevó lejos antes de que hubiera podido dominarlo.

"Entonces el Rey Brujo rió, y ninguno de quienes lo escucharon pudo nunca olvidar el horror de ese grito. Pero entonces Glorfindel se acercó montado en su caballo blanco, y aún mientras reía, el Rey Brujo dio media vuelta para huir y desapareció en las sombras. Porque la noche descendió sobre el campo de batalla, y el Rey Brujo se perdió, y nadie supo adónde había ido.

"Eärnur volvió entonces, pero Glorfindel, mirando la oscuridad que se espesaba, dijo: '¡No lo persigas! No volverá a esta tierra. Lejos está todavía su condenación, y no caerá por mano de hombre'. Muchos recordaron estas palabras, pero Eärnur estaba enfadado y sólo pensaba en vengar su ignominia.

"Así terminó el reino maligno de Angmar; y así se ganó Eärnur, Capitán de Gondor, el gran odio del Rey Brujo; pero muchos años transcurrieron aún antes de que eso fuera revelado."

Fue así que durante el reinado de Eärnil, como se supo más tarde, el Rey Brujo en su huida desde el Norte llegó a Mordor, y allí reunió a los otros Espectros del Anillo, de los que él era jefe. Pero sólo en el año 2000 salieron de Mordor por el Paso de Cirith Ungol y pusieron sitio a Minas Ithil. La tomaron en 2002 y se apoderaron de la palantír de la torre. No fueron expulsados mientras duró la Tercera Edad; y Minas Ithil se convirtió en sitio de terror, y recibió el nuevo nombre de Minas Morgul.

Mucha de la gente que quedaba todavía en Ithilien la abandonó entonces.

"Eärnur era hombre semejante a su padre en valor, pero no en sabiduría. Era hombre de cuerpo fuerte y temple inflamable; pero no quería tomar mujer, pues no conocía otro placer que la lucha o el ejercicio de las armas. Llevaba a cabo proezas tales que nadie en Gondor podía oponérsele en los juegos de armas en los que se deleitaba, y parecía antes un campeón que un capitán o un rey, y retuvo su vigor y su habilidad hasta más avanzada edad que lo que era habitual por entonces."

Cuando Eärnur fue coronado en 2043 el Rey de Minas Morgul lo desafió, reprochándole que no se hubiera atrevido a enfrentarlo en la batalla del Norte. Esa vez Mardil el Senescal contuvo la cólera del rey. Minas Anor, que era la ciudad principal del reino desde los tiempos del Rey Telemnar, y residencia de los reyes, se llamaba ahora Minas Tirith, una ciudad siempre en guardia contra el mal de Morgul.

Eärnur había empuñado el cetro sólo siete años cuando el Señor de Morgul lo desafió de nuevo y lo provocó diciéndole que a un timorato corazón juvenil había ahora sumado la debilidad de la vejez. Entonces Mardil ya no pudo disuadirlo, y Eärnur cabalgó con una pequeña escolta de caballeros hasta las puertas de Minas Morgul. Nada más se supo de cuantos integraron esa cabalgata. Se creía en Gondor que el desleal enemigo había tendido una trampa al rey, y que éste había muerto en tormento en Minas Morgul; pero como no había testigos de esa muerte, Mardil el Buen Senescal rigió Gondor en nombre de Eärnur por muchos años.

Ahora bien, los descendientes de los reyes eran pocos. Habían disminuido mucho en número durante la Lucha entre Parientes; y desde entonces los reyes eran celosos en extremo y vigilaban de cerca a todos sus consanguíneos. Con frecuencia aquellos sobre quienes recaía alguna sospecha huían a Umbar, y allí se sumaban a los rebeldes; mientras que otros renunciaban a su linaje y tomaban esposas que no eran de sangre Númenóreana.

De modo que no era posible encontrar pretendiente alguno de la sangre de los reyes, o cuya pretensión fuera escuchada por todos; y todos temían el recuerdo de la Lucha entre Parientes, pues sabían que si volvía a asomar una disensión semejante, significaría el fin de Gondor. Por tanto, aunque los años se prolongaban, el Senescal siguió gobernando Gondor, y la corona de Elendil estaba en el regazo del Rey Eärnil en las Casas de los Muertos, donde Eärnur la había dejado.

¹ El gran cabo y el estuario cercado por tierra de Umbar había pertenecido a Númenor desde los días de antaño; pero era una fortaleza de los Hombres del Rey, que se llamaron después Númenóreanos Negros, corrompidos por Sauron, que odiaban por sobre todo a los seguidores de Elendil. Después de la caída de Sauron, la raza declinó rápidamente o se mezcló con los Hombres de la Tierra

Media, pero heredaron sin mengua el odio de Gondor. Por tanto, Umbar sólo fue tomada con un costo muy alto.

² Esa ley se promulgó en Númenor (como lo supimos por el Rey) cuando Tar-Aldarion, el sexto rey, no tuvo sino una hija. Ella se convirtió en la primera Reina Regente, Tar-Ancalime. Pero antes no era ésa la ley. Tar-Elendil, el cuarto rey, fue sucedido por su hijo Tar-Meneldur, aunque su hija Silmarien era la mayor. No obstante, Elendil descendía de Silmarien.

Los Senescales

La Casa de los Senescales se llamó la Casa de Húrin, porque descendían del Senescal del Rey Minardil (1621-1634), Húrin de Emyrn Arnen, hombre de la raza Númenóreana. Los reyes habían elegido siempre a los Senescales de entre sus descendientes; y después de los días de Pelendur, la Senescalía se volvió hereditaria igual que el reinado, de padre a hijo o al pariente más próximo.

Cada nuevo Senescal, en verdad, tomaba el cargo jurando "esgrimir el bastón de mando y gobierno en nombre del rey, hasta que él vuelva". Pero pronto estas palabras pasaron a ser un mero ritual a las que se hacía poco caso, pues los Senescales ejercían todo el poder de los reyes. No obstante, muchos en Gondor creían aún que un Rey volvería por cierto en algún tiempo futuro; y algunos recordaban el antiguo linaje del Norte, que según se rumoreaba todavía vivía en las sombras. Pero contra tales pensamientos, los Senescales Regentes endurecían sus corazones.

No obstante, los Senescales nunca se sentaban en el antiguo trono; y no llevaban corona, ni empuñaban ningún cetro. Sólo esgrimían un bastón de mando de color blanco como insignia; y su estandarte era blanco y sin ninguna figura; pero el estandarte real había sido negro, con un árbol blanco en flor bajo siete estrellas.

Después de Mardil Voronwë, que fue reconocido como el primero de la línea, se sucedieron veinticuatro Senescales Regentes de Gondor, hasta el tiempo de Denethor II, el vigésimo sexto y último. Al principio estuvieron tranquilos, porque aquellos eran los días de la Paz Vigilante, durante la cual Sauron se retiró ante el poder del Concilio Blanco, y los Espectros del Anillo permanecieron ocultos en el Valle de Morgul. Pero desde los tiempos de Denethor I, nunca volvió a haber verdadera paz, y aun cuando no hubiera en Gondor una gran guerra, o una guerra plenamente declarada, sus fronteras estaban bajo una amenaza constante.

En los últimos años de Denethor I, la raza de los uruks, orcos negros de gran fuerza, salieron por primera vez de Mordor, y en 2475 atravesaron Ithilien y se apoderaron de Osgiliath. Boromir,

hijo de Denethor (de quien tomó nombre Boromir de los Nueve Caminantes), los derrotó y recuperó Ithilien; pero Osgiliath quedó en ruinas, y el gran puente de piedra fue destruido. Nadie vivió allí desde entonces. Boromir fue un gran capitán, y aun el Rey Brujo le temía. Era noble y hermoso de rostro, hombre fuerte de cuerpo y de voluntad, pero recibió una herida de Morgul en esa guerra; con el tiempo el cuerpo se le encogió de dolor y murió doce años después que su padre.

Después de Boromir empezó el largo gobierno de Cirion. Era cauteloso y precavido, pero el brazo de Gondor se había acortado, y poco más pudo hacer que defender las fronteras, mientras que sus enemigos (o el poder que los movía) preparaban contra él ataques imprevisibles. Los Corsarios asolaban las costas, pero era en el norte donde el mayor peligro lo acechaba. En las amplias tierras de Rhovanion, entre el Bosque Negro y el Río Rápido, habitaba ahora un pueblo feroz, a la sombra de Dol Guldur. A menudo hacían incursiones a través del bosque hasta que el valle de Anduin, al sur del Gladio, quedó casi desierto. El número de estos Balchoth crecía de continuo con otros de especie semejante que venían del este, mientras que el pueblo de Calenardhon había declinado. A Cirion le fue muy duro defender la línea del Anduin.

"Previendo la tormenta, Cirion envió mensajeros al norte en busca de ayuda; pero demasiado tarde, porque en ese año (2510), los Balchoth, habiendo construido muchos grandes botes y balsas en las costas orientales del Anduin, cruzaron el Río como un enjambre, y barrieron a los defensores. Un ejército que avanzaba desde el sur fue interceptado y expulsado hacia el norte más allá del Limclaro, y allí fue súbitamente atacado por una horda de Orcos venidos de las Montañas, y rechazado hacia el Anduin. Entonces desde el Norte, más allá de toda esperanza, llegó ayuda, y los cuernos de los Rohirrim se escucharon por primera vez en Gondor. Eorl el Joven llegó con sus jinetes y dispersó al enemigo, y persiguió a muerte a los Balchoth por los campos de Calenardhon. Cirion le concedió a Eorl esa tierra para habitar en ella, y él le hizo a Cirion el Juramento de Eorl: de amistad dispuesta a acudir cuando fuese necesario o a la llamada de los Señores de Gondor."

En los días de Beren, el decimonoveno Senescal, un peligro aún mayor cundió en Gondor. Tres grandes flotas, desde mucho atrás preparadas, vinieron de Umbar y Harad, y atacaron las costas de Gondor con grandes fuerzas; y el enemigo llevó a cabo muchos desembarcos penetrando en el norte hasta la desembocadura del Isen. Al mismo tiempo los Rohirrim fueron atacados desde el este y el oeste, y sus tierras fueron asoladas, y ellos expulsados a los valles de las Montañas Blancas. En ese año (2758) empezó el Largo Invierno con fríos y grandes nevadas venidas del norte y el este que duraron casi cinco meses. Helm de Rohan y sus dos

hijos perecieron en esa guerra; y hubo miseria y muerte en Eriador y Rohan. Pero en Gondor al sur de las montañas, las cosas no iban tan mal, y antes de que llegara la primavera, Beregon, hijo de Beren, había vencido a los invasores. Inmediatamente envió ayuda a Rohan. Era el más grande capitán surgido en Gondor desde Boromir; y cuando sucedió a Beren (2763), Gondor empezó a recobrase. Pero Rohan se curó de las heridas más lentamente. Fue por esta razón que Beren dio la bienvenida a Saruman, y le entregó las llaves de Orthanc; y desde ese año en adelante (2759) Saruman vivió en Isengard.

Fue en los días de Beregon cuando se libró la Guerra de los Enanos y los Orcos en las Montañas Nubladas (2793-2799), de la que sólo rumores llegaron al sur, hasta que los Orcos, al huir de Nanduhirion, intentaron cruzar Rohan y establecerse en las Montañas Blancas. Hubo lucha por muchos años en los valles antes de que el peligro hubiera pasado.

Cuando murió Belecthor II, el vigésimo primer Senescal, el Árbol Blanco murió también en Minas Tirith; pero se lo dejó en pie "hasta que el Rey regresara", porque no fue posible recoger vástago alguno.

En los días de Túrin II, los enemigos de Gondor empezaron a ponerse de nuevo en movimiento; porque el poder de Sauron crecía otra vez, y el día de su despertar no estaba ya lejano. Todo el pueblo de Ithilien, salvo los más osados de entre ellos, partió y se dirigió hacia el oeste por sobre el Anduin, pues la tierra estaba infectada de Orcos de Mordor. Fue Túrin el que hizo construir refugios secretos para sus soldados en Ithilien, de los cuales Henneth Annûn fue el más vigilado y el mejor provisto de hombres. También volvió a fortificar la isla de Cair Andros¹ para defender Anórien. Pero el mayor peligro lo acechaba desde el sur, donde los Haradrim habían ocupado las tierras meridionales, y había violentas luchas a lo largo del Poros. Cuando Ithilien fue invadido por grandes fuerzas, el Rey Folcwine de Rohan cumplió con el juramento de Eorl y pagó la deuda de la ayuda a Beregon y envió muchos hombres a Gondor. Auxiliado por Folcwine, Túrin obtuvo una victoria en el cruce del Poros; pero los hijos del rey cayeron ambos en combate. Los jinetes les dieron sepultura como ellos acostumbraban, y los tendieron juntos en un montículo, pues eran hermanos gemelos. Durante mucho tiempo estuvo levantado sobre la orilla del río, Haudh in Gwanur, y los enemigos de Gondor temían pasar junto a él.

Turgon siguió a Túrin, pero de su tiempo se recuerda sobre todo que dos años antes de que muriera, Sauron se levantó de nuevo y se manifestó abiertamente; y volvió a Mordor, que venía esperándolo desde hacía mucho. Entonces la Barad-dûr se irguió una vez más, y el Monte del Destino irrumpió en llamas, y los

últimos pobladores de Ithilien escaparon de allí. Cuando Turgon murió, Saruman hizo suya a Isengard, y la fortificó.

"Ecthelion II, hijo de Turgon, era hombre de sabiduría. Con el poco poder que le quedaba, empezó a fortalecer el reino contra los ataques de Mordor. Llamó a todos los hombres de valor que vivían cerca o lejos y que quisieran servirlo, y a los que se demostraron dignos les dio rango y los recompensó. En mucho de lo que hizo tuvo la ayuda y el consejo de un gran capitán al que amaba más que a nadie. Thorongil lo llamaban los hombres en Gondor, el Águila de la Estrella, porque era rápido y tenía la vista afilada, y llevaba una estrella de plata en el manto; pero nadie conocía su verdadero nombre ni tampoco la tierra en la que había nacido. Fue al encuentro de Ecthelion desde Rohan, donde había servido al Rey Thengel, pero no era uno de los Rohirrim. Era un gran conductor de hombres, por tierra y por mar, pero volvió a las sombras desde donde había venido, antes del fin de los días de Ecthelion.

"Thorongil advertía a menudo a Ecthelion que la fuerza de los rebeldes de Umbar era un gran peligro para Gondor, y una amenaza para los feudos del sur que podía resultar mortal, si Sauron presentaba guerra abierta. Por fin obtuvo autorización del Senescal y reunió una pequeña flota y se dirigió inesperadamente a Umbar por la noche y allí incendió gran parte de los barcos de los Corsarios. Él mismo venció al Capitán del Puerto en batalla sobre los muelles y retiró luego su flota con muy escasas pérdidas. Pero cuando volvió a Pelargir, para pena y asombro de todos, no regresó a Minas Tirith, donde lo aguardaban grandes honores.

"Envió un mensaje de despedida a Ecthelion en el que decía: 'Otras tareas me llaman ahora, señor, y mucho tiempo y muchos peligros han de pasar antes de que vuelva a Gondor, si es ése mi destino'. Aunque nadie pudo adivinar qué tareas fueran aquéllas, ni quién lo había llamado, se supo al menos hacia dónde había ido. Porque tomó un bote y cruzó el Anduin, y allí dijo adiós a sus compañeros y prosiguió solo la marcha; y cuando se lo vio por última vez, volvía la cara hacia las Montañas de la Sombra.

"Hubo aflicción en la Ciudad por la partida de Thorongil, y a todos les pareció una gran pérdida, salvo a Denethor, el hijo de Ecthelion, hombre a la sazón maduro para la Senescalía, a la que tuvo acceso al cabo de cuatro años, a la muerte de su padre.

"Denethor II fue un hombre orgulloso, alto, valiente y de aire más soberano que ningún otro hombre que hubiera aparecido en Gondor durante muchas vidas; y era sabio además, y previsor, y conocedor de la ciencia. En verdad era tan parecido a Thorongil como el más cercano de sus parientes, y sin embargo sólo era el segundo después del forastero en el corazón de los hombres y en la estima del padre. En ese tiempo muchos creyeron que Thorongil había partido antes de que el rival se convirtiera en amo;

aunque en verdad Thorongil nunca había competido con Denethor ni se había dado posición más alta que la de servidor de su padre. Y los consejos que ambos daban al Senescal sólo divergían en un asunto: Thorongil a menudo advertía a Ecthelion que no confiara en Saruman el Blanco, de Isengard, y que prefiriera a Gandalf el Gris. Pero era poco el amor que había entre Denethor y Gandalf; y después de pasados los días de Ecthelion, el Peregrino Gris ya no fue tan bien recibido en Minas Tirith. Por tanto, más tarde, cuando todo fue puesto en claro, muchos creyeron que Denethor, que era de inteligencia sutil y veía más lejos y más profundamente que los demás, había descubierto en verdad quién era el forastero Thorongil, y que sospechaba que él y Mithrandir pretendían suplantarlo.

"Cuando Denethor se convirtió en Senescal (2984), se mostró como un señor imperioso que quería manejar todos los hilos. Hablaba poco. Escuchaba consejos y luego hacía lo que se le antojaba. Se había casado tarde (2976), tomando por esposa a Finduilas, hija de Adrahil de Dol Amroth. Era una señora de gran belleza y gentil corazón, pero murió antes de que hubieran transcurrido doce años. Denethor la amaba, a su manera, más que a nadie, salvo al mayor de los hijos que ella le había dado. Pero les pareció a los hombres que Finduilas languidecía en la ciudad guardada, como una flor de los valles del mar sobre una roca estéril. La sombra del este la llenaba de horror, y volvía la mirada siempre al sur, hacia el mar por el que sentía nostalgia.

"Después de la muerte de Finduilas, Denethor se volvió más lóbrego y silencioso que antes, y permanecía sentado a solas largas horas en la torre, meditando, previendo que el ataque de Mordor se produciría antes de que él muriera. Se creyó después que, en busca de conocimiento, pero orgulloso, y pensando que tenía la fuerza de voluntad suficiente, había osado mirar la palantír de la Torre Blanca. Ninguno de los Senescales se había atrevido a esto antes, ni siquiera los reyes Eärnil y Eärnur después de la caída de Minas Ithil, cuando la palantír de Isildur llegó a manos del Enemigo; porque la Piedra de Minas Tirith era la palantír de Anárion, la que estaba en más estrecho acuerdo con la que poseía Sauron.

"De este modo Denethor tuvo gran conocimiento de las cosas que sucedían en el reino y de las de mucho más allá de las fronteras, y los hombres se maravillaban, pero pagó caro este conocimiento, pues envejeció prematuramente combatiendo con la voluntad de Sauron. Entonces el orgullo creció en Denethor junto con la desesperación, hasta que vio en todos los hechos de aquel tiempo sólo un único combate entre el Señor de la Torre Blanca y el Señor de la Barad-dûr, y desconfiaba de todos cuantos oponían resistencia a Sauron, a no ser que lo sirviesen sólo a él.

"Así llegó el tiempo de la Guerra del Anillo, y los hijos de Denethor se hicieron hombres. Boromir, el mayor en cinco años,

era el preferido del padre y semejante a él en facciones y orgullo, pero no en mucho más. Parecía un hombre de la especie del Rey Eärnur de antaño, pues no tornaba esposa y sólo las armas lo deleitaban; audaz y fuerte, no le interesaba el conocimiento, salvo el de las historias de las batallas antiguas. Faramir, el más joven, era como él en aspecto, pero distinto de mente. Leía en el corazón de los hombres con tanta penetración como su padre, y lo que en ellos leía lo movía a la piedad antes que al desprecio. Era de porte gentil, y un amante de la ciencia y de la música, por lo que muchos en aquellos días juzgaban su coraje menor que el de su hermano. Pero no era así, salvo en que no buscaba la gloria en el peligro sin propósito. Recibía complacido a Gandalf cuando éste visitaba la Ciudad, y aprendía de él lo que podía; y en esto, como en muchos otros asuntos, desagradaba a su padre.

"No obstante, un gran amor unía a los hermanos, y los había unido desde la infancia, cuando Boromir era el auxilio y el protector de Faramir. No había habido desde entonces celos ni rivalidad entre ellos, ni por el favor del padre, ni por la alabanza de los hombres. No le parecía a Faramir que nadie en Gondor pudiera convertirse en rival de Boromir, heredero de Denethor, Capitán de la Torre Blanca; e igual pensaba Boromir. No obstante, no fue así en la prueba. Pero de todo lo que les acaeció a estos tres en la Guerra del Anillo se habla mucho en otro lugar. Y al cabo de la Guerra, los días de los Senescales Regentes llegaron a su fin; porque el heredero de Isildur y Anárion regresó un día; y la monarquía se reanudó, y el estandarte del Árbol Blanco flameó una vez más en la Torre de Ecthelion."

¹ Este nombre significa "Barco de la Larga Espuma", porque la isla tenía la forma de un gran barco con una alta proa que apuntaba hacia el norte, contra la cual rompía la blanca espuma del Anduin sobre las rocas abruptas.

(v)

UN FRAGMENTO DE LA HISTORIA DE ARAGORN Y ARWEN EXTRAÍDO DE LOS ANALES DE LOS REYES Y GOBERNADORES

"Arador era el abuelo del Rey. Su hijo Arathorn pidió por esposa a Gilraen la Bella, hija de Dírhael, que era a su vez descendiente de Aranarth. A esa unión se oponía Dírhael: porque Gilraen era joven y no había alcanzado aún la edad en la que las mujeres de los Dúnedain solían desposarse.

" 'Además -decía-, Arathorn es un hombre severo y en la fuerza de la edad, y llegará a capitán antes de lo que se espera; sin embargo, me dice el corazón que tendrá una vida breve.'

"Pero Ivorwen, su esposa, que también era vidente, respondió: '¡Mayor razón entonces para darse prisa! Los días se oscurecen antes de la tempestad, y se avecinan grandes acontecimientos. Si estos dos se desposan ahora, aún pueden nacer esperanzas para nuestro pueblo; pero si la boda se posterga, la esperanza se desvanecerá para siempre hasta el fin de esta Edad'.

"Y aconteció que cuando hacía apenas un año que Arathorn y Gilraen se habían casado, Arador fue tomado prisionero por los trolls de las montañas en los Páramos Fríos al norte de Rivendel, y asesinado; y Arathorn se convirtió en el Capitán de los Dúnedain. Al año siguiente Gilraen le dio un hijo, y lo llamaron Aragorn. Pero Aragorn tenía apenas dos años cuando Arathorn partió a combatir contra los orcos con los hijos de Elrond, y pereció con un ojo atravesado por una flecha orca; y así tuvo en verdad una vida breve para alguien de su raza, pues apenas contaba sesenta años cuando cayó.

"Aragorn, que era ahora el Heredero de Isildur, fue llevado entonces a vivir con su madre en la casa de Elrond, y Elrond hizo las veces de padre para él, y llegó a amarlo como a un hijo. Pero lo llamaban Estel, que quiere decir 'Esperanza', y su nombre verdadero y su linaje fueron mantenidos en secreto por orden de Elrond, porque los Sabios sabían entonces que el Enemigo trataba de descubrir al heredero de Isildur, si quedaba alguno sobre la faz de la tierra.

"Pero cuando Estel tenía apenas veinte años de edad, aconteció que retornó a Rivendel después de llevar a cabo grandes hazañas en compañía de los hijos de Elrond; y Elrond lo miró y se sintió feliz, porque vio que era noble y hermoso, y había alcanzado a una edad temprana la madurez, si bien llegaría a ser más grande aún, de cuerpo y de espíritu. Aquel día pues, Elrond lo llamó

por su nombre, y le dijo quién era y de quién era hijo; y le entregó los bienes hereditarios.

" 'He aquí el Anillo de Barahir -dijo-, símbolo de nuestro remoto parentesco; y he aquí también los fragmentos de Narsil. Con ellos, aún podrás cumplir grandes hazañas; pues preveo que tendrás una vida más larga que la común entre los Hombres, a menos que sucumbas víctima del Mal, o que fracasases en la prueba. Pero la prueba será dura y larga. El Cetro de Annúminas lo retengo, pues aún tienes que ganarlo.'

"Al día siguiente, a la hora del crepúsculo, Aragorn paseaba solitario por los bosques, con el corazón alegre; y cantaba, porque tenía muchas esperanzas, y porque el mundo era bello. Y de pronto, mientras aún cantaba vio a una doncella que caminaba por un prado entre los troncos blancos de los abedules; y se detuvo maravillado, creyendo haberse extraviado en un sueño, o que le había sido concedido el don de los músicos élficos, que hacen aparecer ante los ojos de quienes escuchan las cosas que cantan.

"Porque Aragorn iba cantando un fragmento de la Balada de Lúthien, el que narra el encuentro de Lúthien y Beren en la floresta de Neldoreth. Y he aquí que Lúthien caminaba ante sus propios ojos en Rivendel, envuelta en un manto de plata y azur, hermosa como el crepúsculo en el Hogar de los Elfos; los cabellos oscuros le flotaban movidos por una brisa súbita, y una diadema de gemas que parecían estrellas le ceñía la frente.

"Por un momento Aragorn la contempló en silencio, pero temiendo que se desvaneciera para siempre, la llamó gritando: '¡Tinúviel, Tinúviel!', tal como Beren en los Días Antiguos.

"La doncella entonces se volvió, y sonrió, y dijo: '¿Quién eres? ¿Y por qué me llamas con ese nombre?'

"Y él respondió: 'Porque creí que eras en verdad Lúthien Tinúviel, cuya balada venía cantando. Pero si no eres ella, caminas como ella'.

" 'Muchos lo han dicho', respondió ella en tono grave. 'Sin embargo no me llamo como ella, aunque acaso nuestros destinos sean semejantes. ¿Pero tú, quién eres?'

" 'Estel me llamaban', respondió él, 'pero soy Aragorn, hijo de Arathorn, Heredero de Isildur, Señor de los Dúnedain.' Sin embargo, mientras lo decía, sentía que ese alto linaje, que tanto le había regocijado el corazón, poco valor tenía ahora, y no era nada comparado con la dignidad y la belleza de la joven.

"Pero ella rompió a reír, y dijo: 'Entonces somos parientes lejanos. Porque yo soy Arwen, hija de Elrond, y también me llamo Undómiel'.

" 'Suele ocurrir', dijo Aragorn, 'que en tiempos de peligro los hombres oculten el tesoro más preciado. Pero Elrond y tus hermanos me asombran; porque aunque he vivido en esta casa desde mi niñez, nunca había oído hablar de ti. ¿Cómo es posible que no

nos hayamos encontrado antes? ¡Tu padre no te habrá guardado bajo llave junto con sus tesoros!

" 'No', dijo ella, y alzó los ojos hacia las Montañas que se erguían al este. 'He vivido largo tiempo en la tierra de mi madre, en la lejana Lothlórien. Y he venido hace poco, a visitar nuevamente a mi padre. Hacía muchos años que no paseaba en Imladris.'

"Aragorn se sorprendió, porque no parecía tener más edad que él, que sólo había vivido una veintena de años en la Tierra Media. Pero Arwen lo miró a los ojos y dijo: '¡No te asombres! Los hijos de Elrond tenemos la vida de los Eldar'.

"Aragorn se turbó, porque vio en los ojos de Arwen la luz élfica y la sabiduría de años incontables; pero desde aquel momento amó a Arwen Undómiel, hija de Elrond.

"En los días que siguieron Aragorn se volvió silencioso, y su madre adivinó que algo extraño le había ocurrido; y por fin cedió a las preguntas de ella, y le contó el encuentro entre los árboles en el crepúsculo.

" 'Hijo mío -dijo Gilraen-, tu ambición es alta, hasta para el descendiente de numerosos reyes. Porque esta dama es la más noble y la más hermosa que hoy pisa la tierra. Y no es propio de un mortal unirse en matrimonio a la raza de los Elfos.'

" 'Sin embargo, también nosotros pertenecemos en parte a esa raza -replicó Aragorn-, si es cierto lo que he aprendido en la historia de mis antepasados.'

" 'Es verdad -dijo Gilraen-, pero eso fue hace largo tiempo, y en otra edad de este mundo, antes que nuestra raza declinara. Por esto temo: porque sin la buena voluntad del Señor Elrond los Herederos de Isildur no tardarán en extinguirse. Pero no creo que en este asunto puedas contar con la benevolencia de Elrond.'

" 'Amargos serán entonces mis días -dijo Aragorn-, y a solas caminaré por las tierras salvajes.'

" 'Tal será en verdad tu destino', dijo Gilraen; y si bien tenía en cierta medida el don de adivinación propio de su gente, nada más dijo acerca del futuro, ni habló con nadie de lo que su hijo le había confiado.

"Pero Elrond veía muchas cosas y leía en muchos corazones. Un día pues, antes de fin de año, llamó a Aragorn a su cámara y le dijo: '¡Aragorn, hijo de Arathorn, Señor de los Dúnedain, escúchame! Un gran destino te espera, sea el de elevarte más alto que todos tus antepasados desde los días de Elendil, o caer en la oscuridad con todos los sobrevivientes de tu estirpe. Pasarás por largos años de prueba. No tomarás esposa, ni te ligarás a mujer alguna con promesa de matrimonio., hasta que llegue tu hora, y hayas demostrado ser digno.'

"Entonces Aragorn se turbó y dijo: '¿Acaso mi madre os ha hablado?' 'No, por cierto -dijo Elrond-. Tus propios ojos te han traicionado. Pero no hablo solamente de mi hija. Por ahora

no te comprometerás con la hija de ningún otro. Pero en cuanto a Arwen la Bella, Señora de Imladris y de Lórien, Estrella de la Tarde de su pueblo, es de un linaje más alto que el tuyo, y ya ha vivido en el mundo tanto tiempo que para ella no eres más que un retoño del año, frente a un joven abedul de numerosos estíos. Está muy por encima de ti. Y así, creo, ha de parecerle a ella. Pero aun cuando no fuera así, y el corazón de ella se inclinara hacia ti, de todas maneras me entristecería a causa del destino que pesa sobre nosotros.'

" '¿Qué destino es ése?'

" 'Mientras yo habite aquí, ella vivirá con la juventud de los Eldar -respondió Elrond-, pero cuando me llegue la hora de partir, ella me acompañará, si tal es su elección.'

" 'Veo -dijo Aragorn- que he puesto los ojos en un tesoro no menos precioso que el de Thingol, que en un tiempo deseó Beren. Éste es mi destino.' Pero de pronto despertó en él el don de adivinación de los de su estirpe, y dijo: '¡Pero ved, señor Elrond! Los años de vuestra morada en el mundo están concluyendo, y a vuestros hijos pronto les tocará elegir entre separarse de vos y abandonar la Tierra Media'.

" 'Es verdad -dijo Elrond-. Pronto, según nuestras cuentas, aunque aún habrán de transcurrir muchos años de los Hombres. Mas no habrá para Arwen, mi bienamada, otra elección posible, a menos que tú, Aragorn hijo de Arathorn, te interpongas entre nosotros y obligues a uno de los dos, a ti o a mí, a una separación amarga más allá del fin del mundo. Tú no sabes aún lo que deseas de mí. -Suspiró, y luego de un silencio, miró al joven con ojos graves y añadió-: Los años traerán lo que habrán de traer. No volveremos a hablar de esto hasta que hayan transcurrido muchos. Los días se ensombrecen, y muchos males se avecinan.'

"Entonces Aragorn se despidió afectuosamente de Elrond; y al día siguiente dijo adiós a su madre, y a toda la casa de Elrond, y a Arwen, y partió a las tierras salvajes. Durante casi treinta años se consagró a la causa contra Sauron; y se convirtió en amigo de Gandalf el Sabio, y aprendió de él mucha sabiduría. Hizo con él numerosos viajes peligrosos, pero con el correr de los años a menudo partía solo. Las empresas que acometía eran largas y duras, y adquirió un aspecto un tanto hosco y severo, salvo las raras veces que sonreía; y aun así los Hombres lo consideraban digno de honores, como un rey en el exilio, cuando no ocultaba su verdadero semblante. Porque viajaba adoptando las apariencias más diversas, y conquistó gloria y fama con nombres diferentes. Cabalgó con el ejército de los Rohirrim, y combatió en mar y tierra por el Señor de Gondor; y entonces, a la hora de la victoria, se alejó de los Hombres del Oeste, y partió solo al Este, y llegó a lo más profundo de las tierras del Sur, explorando los corazones de los Hombres, tanto malos como

buenos, y desenmascarando las confabulaciones y estratagemas de los siervos de Sauron.

"Así se convirtió en el más intrépido de los Hombres vivientes, hábil en las artes y versado en las tradiciones de ellos, y más que todos ellos; porque tenía una sabiduría élfica, y en los ojos llevaba una luz que cuando se encendía pocos eran capaces de soportar. El rostro era triste y severo a causa del destino que pesaba sobre él, pero siempre conservaba viva una esperanza en el fondo del corazón, del que la alegría brotaba a veces como un manantial de una roca.

"Y aconteció que cuando Aragorn tenía cuarenta y nueve años de edad, retornó de los peligros en los oscuros confines de Mordor, donde ahora Sauron moraba otra vez consagrado al mal. Estaba muy fatigado y anhelaba volver a Rivendel y descansar algún tiempo antes de emprender nuevos viajes a los países lejanos; y en camino llegó a las fronteras de Lórien, y fue admitido por la Dama Galadriel en la tierra escondida.

"Él lo ignoraba, pero también Arwen Undómiel se encontraba allí, pasando otra vez una temporada con los parientes de su madre. Había cambiado muy poco, porque los años mortales no la habían tocado; pero tenía el semblante más grave, y rara vez se la oía reír. Pero Aragorn había alcanzado la plena madurez de cuerpo y de mente, y Galadriel le rogó que se despojara de las raídas ropas de caminante, y lo vistió de plata y de blanco, con un manto gris élfico, y una gema brillante en la frente. Entonces, superior a los Hombres de todas las especies, parecía más semejante a un Señor de los Elfos de las Islas del Oeste. Y así fue como lo volvió a ver por primera vez Arwen después de la larga separación; y mientras avanzaba hacia ella bajo los árboles de Caras Galadon cargados de flores de oro, Arwen hizo su elección, y su destino quedó sellado.

"Entonces, durante toda una estación, pasearon juntos por los claros de Lothlórien, hasta que llegó para él la hora de volver a partir. Y en la Noche del Solsticio de Verano, Aragorn, hijo de Arathorn, y Arwen, hija de Elrond, fueron a la hermosa colina de Cerin Amroth, en el corazón del país, y caminaron descalzos sobre la hierba inmortal entre las elanor y las niphredil que florecían en torno. Y desde allí, desde lo alto de la colina, miraron al este hacia la Sombra y al oeste hacia el Crepúsculo; y se juraron eterna fidelidad y fueron felices.

"Y Arwen dijo: 'Oscura es la Sombra, y sin embargo mi corazón se regocija; porque tú, Estel, estarás entre los grandes cuyo valor habrá de destruirla'.

"Pero Aragorn respondió: '¡Ay!, no puedo preverlo, y cómo eso podría ocurrir es un misterio para mí. Pero con tu esperanza, esperaré. Y rechazo la Sombra para siempre. Pero tampoco, Dama, es para mí el Crepúsculo; porque soy mortal, y si tú, Estrella

de la Tarde, te unes a mí, también tendrás que renunciar al Crepúsculo'.

"Y ella quedó entonces inmóvil y silenciosa como un árbol blanco, con la mirada perdida en el oeste, y dijo al fin: 'A ti me uniré, Dúnadan, y me alejaré del Crepúsculo. Aunque aquélla es la tierra de mi gente y la morada secular de todos los de mi raza'. Arwen amaba entrañablemente a su padre.

"Cuando Elrond se enteró de la elección de su hija, guardó silencio, aunque tenía una congoja en el corazón, y el destino largamente temido no era fácil de soportar. Pero cuando Aragorn retornó a Rivendel lo llamó a su lado, y le dijo: 'Hijo mío, vendrán años en los que toda esperanza se desvanecerá, y más allá nada es claro para mí. Y ahora una sombra ha asomado entre nosotros. Quizá así está escrito, que merced a mi pérdida pueda ser restaurado el reino de los Hombres. Por lo tanto, aunque te amo, te digo a ti: Arwen Undómiel no desmedrará la gracia de su vida por una causa menor. No será la esposa de ningún Hombre, a menos que éste sea al mismo tiempo el Rey de Gondor y de Arnor. A mí, aun la victoria no podrá traerme más que tristeza y separación... pero para ti, será una esperanza de felicidad por algún tiempo. ¡Ay, hijo mío! Temo que a Arwen el Destino de los Hombres pueda parecerle duro, al final'.

"Así quedaron las cosas entre Elrond y Aragorn, y no volvieron a hablar del tema; pero Aragorn partió una vez más a afrontar el peligro y la fatiga. Y mientras el mundo se ensombrecía, y el miedo se cernía sobre la Tierra Media, a medida que el poder de Sauron se acrecentaba, y que Barad-dûr se erguía, más alta cada día y más poderosa, Arwen permaneció en Rivendel, y en ausencia de Aragorn velaba por él de lejos con el pensamiento; y en la larga pero esperanzada espera hizo para él un estandarte, un estandarte real, que nadie podría desplegar sino aquel que reivindicase el señorío de los Númenóreanos y la corona de Elendil.

"Al cabo de unos pocos años, Gilraen se despidió de Elrond y regresó a Eriador, con su propia gente, y allí vivía sola; y a su hijo, que pasaba largos años en países lejanos, lo veía en muy raras ocasiones. Pero una vez, cuando Aragorn regresó al Norte, y fue a verla, ella le dijo antes de que él volviera a irse: 'Ésta es nuestra última separación, Estel, hijo mío. Como a cualquiera de los Hombres comunes, también a mí me han envejecido las preocupaciones; y ahora que la veo acercarse, sé que no podré soportar la oscuridad de nuestro tiempo que se agolpa en la Tierra Media. Pronto habré de partir'.

"Aragorn trató de confortarla, diciendo: 'Todavía puede haber una luz más allá de las tinieblas; y si la hay, quisiera que la vieras y fueras feliz'.

"Pero ella le respondió con este *linnod*:

Onen i-Estel Edain, ú-chebin estel anim,¹

y Aragorn partió con el corazón oprimido. Gilraen murió antes de la primavera siguiente.

"Así fueron llegando los años de la Guerra del Anillo, cuyos hechos se narran en otra parte: de cómo fueron revelados los medios imprevisibles para derrotar a Sauron, y de cómo se cumplió una esperanza más allá de toda esperanza. Y aconteció que en la hora de la derrota Aragorn llegó desde el mar y desplegó el estandarte de Arwen en la batalla de los Campos del Pelennor, y ese día fue por primera vez aclamado como rey. Y por fin, cuando todo hubo terminado, entró en posesión de la herencia de los antepasados y recibió la corona de Gondor y el cetro de Arnor; y en el Solsticio de Verano del año de la Caída de Sauron tomó la mano de Arwen Undómiel, y fueron desposados en la ciudad de los Reyes.

"La Tercera Edad terminó así con victoria y esperanza; pero uno de los más tristes en medio de todos los dolores de aquella Edad fue la separación de Elrond y Arwen, porque era el Mar el que los separaba, y un destino más allá del fin del mundo. Cuando el Gran Anillo fue destruido, y los Tres quedaron despojados de todo poder, Elrond, cansado al fin, abandonó la Tierra Media para nunca más regresar. Pero Arwen había elegido ser una mujer mortal, y su destino no quiso sin embargo que muriese antes de haber perdido todo lo que había ganado.

"Como Reina de los Elfos y de los Hombres, vivió con Aragorn durante ciento veinte años de gloria y de ventura; pero al fin Aragorn sintió que se acercaba a la vejez, y supo que los días de aquella larga vida estaban terminando. Entonces le dijo a Arwen: 'Al fin, Dama Estrella de la Tarde, la más hermosa de este mundo, y la más amada, mi mundo empieza a desvanecerse. Y bien: hemos recogido y hemos gastado, y ahora se aproxima el momento de pagar'.

"Arwen sabía muy bien lo que él pensaba hacer, pues lo había presentido hacía largo tiempo; y a pesar de todo, el dolor la abrumó: '¿Querías, entonces, mi señor, abandonar antes de tiempo a los tuyos que viven de tu palabra?', dijo.

" 'No antes de mi tiempo -respondió él-. Si no parto ahora, pronto tendré que hacerlo por la fuerza. Y Eldarion, nuestro hijo, es un hombre ya maduro.'

"Entonces, fue a la Casa de los Reyes en la Calle del Silencio, y se tendió en el largo lecho que le habían preparado. Allí le dijo adiós a Eldarion, y le puso en las manos la corona alada de Gondor y el cetro de Arnor; y entonces todos se retiraron excepto Arwen, y allí se quedó junto al lecho de Aragorn. Y no obstante su gran sabiduría y su mismo linaje, no pudo dejar de suplicarle que se quedara todavía por algún tiempo. Aún no estaba cansada de los días, y ahora sentía el sabor amargo de la mortalidad que ella misma había elegido.

" 'Dama Undómíel -dijo Aragorn-, dura es la hora sin duda, pero ya estaba señalada el día en que nos encontramos bajo los abedules blancos en el jardín de Elrond, donde ya nadie pasea. Y en la colina de Cerin Amroth cuando tú y yo rechazamos la Sombra y renunciamos al Crepúsculo, aceptamos este destino. Reflexiona un momento, mi bienamada, y pregúntate si en verdad preferirías que esperara a la muerte, y verme caer del trono achacoso y decrepito. Oh Dama, soy el último de los Númenóreanos y el último Rey de los Días Antiguos; y a mí me ha sido concedida no sólo una vida tres veces más larga que la de los Hombres de la Tierra Media, sino también la gracia de abandonarla voluntariamente, y de restituir el don. Ahora, por lo tanto, me voy a dormir.

" 'No te diré palabras de consuelo, porque para semejante dolor no hay consuelo dentro de los confines de este mundo; a ti te toca una última elección: arrepentirte y partir hacia los Puertos llevándote contigo hacia el Oeste el recuerdo de los días que hemos vivido juntos, un recuerdo que allí será siempre verde, pero sólo un recuerdo; o de lo contrario esperar el Destino de los Hombres.'

" 'No, amado señor -dijo ella-, esa elección ya no existe desde hace largo tiempo. No hay más navíos que puedan conducirme hasta allí, y tendré en verdad que esperar el Destino de los Hombres, lo quiera o no lo quiera. Pero una cosa he de decirte, Rey de los Númenóreanos: hasta ahora no había comprendido la historia de tu pueblo y la de su caída. Me burlaba de ellos, considerándolos tontos y malvados, mas ahora los compadezco al fin. Porque si en verdad éste es, como dicen los Eldar, el don que el único concede a los Hombres, es en verdad un don amargo.'

" 'Así parece -dijo él-. Pero no nos dejemos abatir en la prueba final, nosotros que otrora renunciamos a la Sombra y al Anillo. Con tristeza hemos de separarnos, mas no con desesperación. ¡Mira! No estamos sujetos para siempre a los confines del mundo, y del otro lado hay algo más que recuerdos. ¡Adiós!'

" '¡Estel, Estel!' -exclamó Arwen, y mientras le tomaba la mano y se la besaba, Aragorn se quedó dormido. Y de pronto, se reveló en él una gran belleza, una belleza que todos los que más tarde fueron a verlo contemplaron maravillados, porque en él veían unidas la gracia de la juventud y el valor de la madurez, y la sabiduría y la majestad de la vejez. Y allí yació largo tiempo, una imagen del esplendor de los Reyes de los Hombres en la gloria radiante anterior al desgarramiento del mundo.

"Pero Arwen salió de la Casa, y la luz se le había extinguido en los ojos, y a los suyos les pareció que se había vuelto fría y gris como un anochecer de invierno que llega sin una estrella. Entonces dijo adiós a Eldarion, y a sus hijas, y a todos aquellos a quienes había amado; y abandonó la ciudad de Minas Tirith y se encaminó al país de Lórien, y allí vivió sola al amparo de los árboles que amarilleaban hasta que llegó el

invierno. Galadriel había desaparecido y también Celeborn había partido, y el país estaba silencioso.

"Y allí por fin, cuando caían las hojas de mallorn pero no había llegado aún la primavera, se acostó a descansar en lo alto de Cerin Amroth; y allí estará la tumba verde, hasta que el mundo cambie, y los días de la vida de Arwen se hayan borrado para siempre de la memoria de los hombres que vendrán luego, y la elanor y la niphredil no florezcan más al este del Mar.

"Aquí termina esta historia, tal como ha llegado a nosotros desde el Sur; y después de la desaparición de Estrella de la Tarde nada más se dice en este libro acerca de los días antiguos."

¹ Di Esperanza a los Dúnedain, y no he conservado ninguna para mí.

II

LA CASA DE EORL

"Eorl el joven era señor de los Hombres de Éothéod. Esa tierra se encontraba cerca de las fuentes del Anduin, entre las más lejanas estribaciones de las Montañas Nubladas y el extremo norte del Bosque Negro. Los Éothéod se habían trasladado a esas regiones en los días del Rey Eärnil I desde las tierras de los valles del Anduin entre Carroca y los Gladios, y eran por origen parientes cercanos de los Beórnicas y de los hombres de los bordes occidentales del bosque. Los antepasados de Eorl se decían descendientes de los reyes de Rhovanion, cuyo reino se extendía más allá del Bosque Negro, antes de la invasión de los Aurigas, y de este modo se consideraban parientes de los reyes de Gondor que descendían de Eldacar. Amaban sobre todo las llanuras y eran aficionados a los caballos y a todo cuanto se relacionaba con cabalgatas; pero había muchos hombres en los valles centrales del Anduin en aquellos días, y además la sombra de Dol Guldur estaba alargándose, de modo que cuando supieron de la derrota del Rey Brujo, buscaron otras tierras en el Norte, y expulsaron al resto del pueblo de Angmar al lado oriental de las Montañas. Pero en los días de Léod, padre de Eorl, habían llegado a ser un pueblo numeroso y se sentían otra vez algo bastante apretados en la tierra natal.

"En el año dos mil quinientos diez de la Tercera Edad, un nuevo peligro amenazó a Gondor. Una gran hueste de hombres salvajes venidos del nordeste invadió Rhovanion, y descendiendo de las Tierras Pardas, cruzó el Anduin en balsas. Al mismo tiempo, por azar o designio, los Orcos (que en ese tiempo, antes de trabarse en guerra con los Enanos, estaban en la plenitud de sus fuerzas) descendieron de las Montañas. Los invasores penetraron en Calenardhon, y Cirion, Senescal de Gondor, envió mensajeros al norte en busca de ayuda; porque había una vieja amistad entre los Hombres del Valle del Anduin y el pueblo de Gondor. Pero en el valle del Río los hombres eran ahora pocos, y estaban esparcidos, y sólo lentamente podían prestar la ayuda que se les pedía. Por fin le llegó a Eorl la noticia del apuro en que se encontraba Gondor, y aunque parecía ya tarde, partió con un gran ejército de jinetes.

"Así llegó a la batalla del Campo de Celebrant, porque ése era el nombre de la tierra verde que se extendía entre el Cauce de Plata y el Limclaro. Allí se encontraba en peligro el ejército septentrional de Gondor. Derrotado en El Páramo y aislado del

sur, había sido expulsado más allá del Limclaro, y fue entonces atacado de súbito por la hueste de Orcos que lo rechazó hacia el Anduin. Se había perdido toda esperanza cuando, inesperadamente, los jinetes llegaron del Norte y atacaron al enemigo por la retaguardia. Entonces se invirtió la fortuna de la batalla y el enemigo fue rechazado en medio de una gran matanza hacia el Limclaro. Eorl condujo a sus hombres tras ellos, y tan grande fue el miedo que cundió delante de los jinetes del Norte, que los invasores de El Páramo fueron también ganados por el pánico, y los jinetes les dieron caza por las planicies de Calenardhon."

El pueblo de esa región se había vuelto escaso desde la Peste, y la mayor parte de los que quedaban habían sido muertos por los Hombres salvajes del Este. Cirion, por tanto, en recompensa por la ayuda recibida, cedió Calenardhon entre el Anduin y el Isen a Eorl y su pueblo; y ellos enviaron mensajeros al norte en busca de sus mujeres y sus hijos y sus bienes y se instalaron en esa tierra. Le dieron nuevo nombre: la Marca de los Jinetes, y se llamaron a sí mismos los Eorlingas; pero en Gondor esta tierra recibió el nombre de Rohan, y a su pueblo llamaron los Rohirrim (esto es, los Señores de los Caballos). De este modo Eorl se convirtió en el primer Rey de la Marca, y eligió como morada una colina verde al pie de las Montañas Blancas, que eran la frontera austral del reino. Allí vivieron los Rohirrim en calidad de hombres libres, regidos por sus propios reyes y leyes, pero en perpetua alianza con Gondor.

"Muchos señores y guerreros, y muchas bellas y valientes mujeres, se nombran en los cantos de Rohan que el Norte todavía recuerda. Frumgar, dicen, era el nombre del capitán que llevó a su pueblo a Éothéod. De su hijo, Fram, cuentan que dio muerte a Scatha, el gran dragón de Ered Mithrin, y la tierra desde entonces se vio libre de grandes gusanos y tuvo paz. De este modo ganó Fram gran riqueza, pero estaba enemistado con los Enanos, que reclamaban el tesoro de Scatha. Fram no quiso cederles ni un centavo, y les envió en cambio los dientes de Scatha, con los que había hecho un collar, diciendo: 'Joyas como éstas no tendréis de seguro en vuestros tesoros, pues no es fácil conseguirlas'. Dicen algunos que los Enanos dieron muerte a Fram por este insulto. No hubo gran amor entre Éothéod y los Enanos.

"El padre de Eorl se llamaba Léod. Era domador de caballos salvajes; porque abundaban en aquel tiempo en esa tierra. Atrapó a un potro blanco que pronto se convirtió en un caballo fuerte, y hermoso, orgulloso e indomable. Cuando Léod se atrevió a montarlo, el caballo se lo llevó lejos y terminó por dar en tierra con Léod, que golpeó de cabeza contra una roca y murió. Tenía entonces sólo cuarenta y dos años, y su hijo era un joven de dieciséis.

"Eorl juró que vengaría a su padre. Persiguió largo tiempo al caballo, y por último lo vio; y sus compañeros creyeron que intentaría acercársele hasta que lo tuviera a tiro de arco, y que entonces lo mataría. Pero cuando se le aproximaron, Eorl se irguió y dijo en alta voz: '¡Ven aquí, Aflicción del Hombre, y recibe un nombre nuevo!'. Para gran asombro de todos, el caballo miró a Eorl, se le acercó y se quedó allí junto a él, y Eorl le dijo: 'Felaróf te llamo. Amabas tu libertad y no te culpo. Pero tienes ahora una grave deuda conmigo, y me someterás tu libertad hasta el fin de tus días'.

'Entonces Eorl lo montó y Felaróf se sometió; y Eorl cabalgó en él de vuelta a su casa sin embocadura ni riendas; y siempre en adelante cabalgó en él de ese modo. El caballo comprendía todo cuanto los hombres decían, pero no permitía que nadie lo montara, salvo Eorl. En Felaróf cabalgó Eorl al Campo de Celebrant; porque la vida de ese caballo fue tan larga como la de los Hombres, y lo mismo la de sus descendientes. Eran éstos los mearas, que no soportaban a nadie salvo al Rey de la Marca o a sus hijos, hasta el tiempo de Sombragrís. Dijeron los hombres de ellos que Béma (a quien los Eldar llaman Oromë) tuvo que haber traído a su antepasado desde el Occidente por sobre el Mar."

"De los Reyes de la Marca que hubo entre Eorl y Théoden, de ninguno se ha hablado más que de Helm Mano de Hierro. Era un hombre ceñudo de gran fuerza. Había en aquel tiempo un hombre llamado Freca, que se pretendía descendiente del Rey Fréawine, aunque tenía, según dicen, abundante sangre Dunlendina y cabellos oscuros. Se volvió rico y poderoso y poseía extensas tierras a ambas márgenes del Adorn.¹ Cerca de las fuentes del Adorn se hizo construir una fortaleza y hacía muy poco caso del rey. Helm no le tenía confianza, pero le pedía que asistiera a los consejos de palacio, y él iba cuando le parecía bien.

"A uno de esos consejos Freca fue con una gran compañía de hombres y pidió la mano de la hija de Helm para su hijo Wulf. Pero Helm dijo: 'Te has vuelto grande desde la última vez que estuviste aquí; pero es casi todo grasa, me parece'. Y los hombres rieron al oírlo, porque Freca era ancho de cintura.

"Entonces Freca tuvo un ataque de rabia e insultó al rey, y terminó por decir: 'Los reyes viejos que rechazan el bastón que se les ofrece, suelen caer de rodillas'. Helm respondió: '¡Vamos! El matrimonio de tu hijo no es más que una bagatela. Que Helm y Freca hablen de él más tarde. Entretanto el rey y el consejo tienen asuntos urgentes que considerar'.

"Cuando la reunión del consejo hubo terminado, Helm se puso de pie y apoyó su gran mano sobre el hombro de Freca diciendo: 'El rey no permite bravatas en esta casa, pero los hombres están más libres fuera'. Y obligó a Freca a andar por delante de él fuera de Edoras al campo. A los hombres de Freca que se acercaban, les decía: '¡Alejaos! No nos hacen falta testigos. Hablaremos solos de un asunto privado. ¡Id y hablad con mis hombres!'. Y miraron a su alrededor y vieron que los hombres del rey y sus amigos los excedían con mucho en número, y retrocedieron.

" 'Pues bien, Dunlendino -dijo el rey-, sólo tienes que vértelas con Helm, sin compañía y desarmado. Pero ya has dicho mucho, y ahora me toca hablar a mí. Freca, tu locura ha crecido junto con tu vientre. ¡Hablas de bastones! Si a Helm le disgusta un bastón retorcido que arrojan contra él, lo rompe. ¡Así!' Y le asestó a Freca un golpe tal con el puño, que éste cayó de espaldas sin sentido, y al poco tiempo murió.

"Helm proclamó entonces al hijo de Freca y sus parientes, enemigos del rey; y ellos huyeron, porque Helm envió sin demora a muchos jinetes a las fronteras occidentales."

Cuatro años más tarde (2758) sobrevinieron grandes dificultades en Rohan, y desde Gondor no era posible enviar ayuda alguna porque tres flotas de Corsarios la estaba atacando y había guerra en todas las costas. Al mismo tiempo Rohan era invadida otra vez desde el Este, y los Dunlendinos aprovecharon la oportunidad y cruzaron el Isen y bajaron desde Isengard. Pronto se supo que Wulf era quien los conducía. Eran una fuerza poderosa, pues se les habían sumado enemigos de Gondor que habían desembarcado en las desembocaduras del Lefnui y el Isen.

Los Rohirrim fueron derrotados y sus tierras invadidas; y los que no fueron muertos o esclavizados huyeron a los valles de las montañas. Helm fue expulsado con grandes bajas desde los Cruces del Isen y se refugió en Cuernavilla y el desfiladero que había detrás (que se conoció luego como el Abismo de Helm). Allí fue sitiado. Wulf tomó Edoras y se instaló en Meduseld llamándose rey. Allí cayó Haleth, hijo de Helm, último de todos, en defensa de las puertas.

"Poco después empezó el Largo Invierno, y Rohan quedó bajo la nieve casi durante cinco meses (desde noviembre de 2758 hasta marzo de 2759). Tanto los Rohirrim como sus enemigos sufrieron grandemente a causa del frío, y también de la escasez, que duró todavía más. En el Abismo de Helm hubo una gran hambruna después de Yule; y desesperado, en contra del consejo del rey, Háma, el hijo menor, condujo un grupo de hombres en una incursión en busca de alimentos, pero se perdieron en la nieve. Helm se volvió feroz y macilento por causa del hambre y la pena; pero el temor que despertaba

valía tanto como la fuerza de muchos defensores. Salía solo, vestido de blanco, y entraba como un troll de las nieves en los campamentos del enemigo y mataba a muchos hombres con las manos desnudas. Se creía que no llevaba armas y que ninguna era capaz de dañarlo. Los Dunlendinos decían que si no encontraba alimentos, devoraba hombres. Esta historia se contó mucho tiempo en las Tierras Brunas. Helm tenía un gran cuerno, y no pasó mucho tiempo sin que se advirtiera que antes de una salida, soplaba en él, y que el eco del cuerno resonaba en el Abismo; y entonces las fuerzas enemigas sentían tanto miedo que en lugar de unirse para atraparlo o matarlo, huían descendiendo por el Valle.

"Una noche los hombres oyeron que sonaba el cuerno, pero Helm no regresó. A la mañana brilló el sol, el primero en largos días, y vieron una figura blanca todavía erguida en la Empalizada, sola, porque ninguno de los Dunlendinos osaba acercársele. Allí estaba Helm, muerto como una piedra; pero no había doblado las rodillas. No obstante, los hombres dijeron que el cuerno se escuchaba aún de vez en cuando en el Abismo, y que el espectro de Helm andaba entre los enemigos de Rohan y los mataba de miedo.

"Poco después el invierno cedió. Entonces Fréaláf, hijo de Hild, hermana de Helm, descendió del Sagrario, al que muchos habían huido; y con una pequeña compañía de hombres sorprendió a Wulf en Meduseld y le dio muerte, y reconquistó Edoras. Hubo grandes inundaciones después de las nieves, y el valle de Entaguas se convirtió en un pantano gigantesco. Los invasores del Este perecieron o se retiraron; y al fin vino ayuda de Gondor, por los caminos del este y del oeste de las montañas. Antes de que terminase el año (2759), los Dunlendinos fueron expulsados, aun de Isengard, y entonces Fréaláf fue rey.

"Helm fue transportado de Cuernavilla y sepultado en el noveno montículo. Desde entonces el blanco simbelmynë creció allí muy denso, de modo que el montículo parecía estar siempre cubierto de nieve. Cuando Fréaláf murió, se levantó el primero de una nueva hilera de montículos."

Los Rohirrim quedaron muy disminuidos a causa de la guerra y la escasez y la pérdida de ganado y de caballos; y fue una gran fortuna que ningún peligro de consideración los amenazara después por muchos años, pues sólo en los tiempos del Rey Folcwine recobraron sus viejas fuerzas.

Fue en ocasión de la coronación de Fréaláf cuando apareció Saruman portando regalos y hablando con grandes halagos del valor de los Rohirrim. Todos lo consideraron un huésped merecedor de la mejor de las bienvenidas. Poco después fue a Isengard, autorizado por Beren, Senescal de Gondor. Pues Gondor consideraba aún que Isengard era una fortaleza del reino, y no una parte de Rohan. También dio a Saruman en custodia las llaves

de Orthanc. Ningún enemigo había logrado nunca dañar esa torre, ni tampoco entrar en ella.

De este modo Saruman empezó a comportarse como señor de los Hombres; porque al principio habitó en Isengard como teniente del Senescal y guardián de la torre. Pero a Fréaláf esto lo complacía tanto como a Beren, y le alegraba que Isengard estuviera en manos de un amigo capaz. Durante largo tiempo pareció que era un amigo, y quizá en un principio lo fuera en verdad. Aunque después casi todos estuvieron seguros de que Saruman había ido a Isengard con la esperanza de encontrar la Piedra que estaba todavía allí, y con el propósito de acrecentar su propio poder. Por cierto, después del último Concilio Blanco (2953) trabajó en secreto contra Rohan. Luego se instaló en Isengard como si le perteneciera e hizo de él un lugar poderoso y temible, como si quisiera rivalizar con Barad-dûr. Escogía a sus amigos y sirvientes entre quienes odiaban a Gondor y a Rohan, fueran Hombres u otras criaturas aún más malvadas.

¹ Desemboca en el Isen al oeste de Ered Nimrais.

LOS REYES DE LA MARCA

Primer Linaje

Año¹

- 2485-2545 1. *Eorl el joven*. Así llamado porque sucedió a su padre en plena juventud y conservó los cabellos rubios y la tez rosada hasta el fin de sus días. No vivió mucho tiempo a causa de un renovado ataque de los Hombres del Este. Cayó en la batalla de El Páramo, y así se levantó el primer montículo. También se sepultó allí a Felaróf.
- 2512-2570 2. *Brego*. Expulsó al enemigo de El Páramo, y Rohan no volvió a ser atacada durante mucho tiempo. En 2569, completó el gran palacio de Meduseld. En la fiesta su hijo Baldor prometió que andaría por "el Sendero de los Muertos", y nunca volvió. Brego murió de pena al año siguiente.
- 2544-2645 3. *Aldor el Viejo*. Era el segundo hijo de Brego. Fue conocido como el Viejo porque alcanzó una edad muy avanzada, y fue rey durante setenta y cinco años. En sus tiempos el número de los Rohirrim aumentó y expulsaron o sometieron a los últimos Dunlendinos que habían quedado al este del Isen, se extendieron hasta poblar el Valle Sagrado y otros valles de las montañas. De los tres reyes siguientes poco se ha hablado, porque en ese entonces Rohan tuvo paz y prosperó.
- 2570-2659 4. *Fréa*. Hijo mayor, pero cuarto vástago de Aldor;

- era ya viejo cuando ocupó el trono.
- 2594-2680 5. *Frëawine*.
- 2619-2699 6. *Goldwine*.
- 2644-2718 7. *Déor*. En este tiempo los Dunlendinos atacaban con frecuencia, cruzando el Isen. En 2710 ocuparon el círculo desierto de Isengard y no pudieron ser desalojados.
- 2668-2741 8. *Gram*.
- 2691-2759 9. *Helm Mano de Hierro*. Al finalizar este reinado, Rohan sufrió grandes pérdidas por causa de la invasión y el Largo Invierno. Helm y sus hijos Haleth y Háma perecieron entonces. Fréaláf, hijo de la hermana de Helm, ocupó el trono.

Segundo Linaje

- 2726-2798 10. *Fréaláf Hildeson*. En los días de Fréaláf, Saruman llegó a Isengard, de donde habían sido expulsados los Dunlendinos. En un principio, en los días de escasez y debilidad que siguieron, la amistad de Saruman benefició a los Rohirrim.
- 2752-2842 11. *Brytta*. El pueblo lo llamó Léofa, pues todos lo amaban; era generoso y ayudaba a los necesitados. En ese tiempo hubo guerra con los Orcos expulsados del Norte que buscaban refugio en las Montañas Blancas.' Cuando murió, se creyó que ya no había más Otros, pero no era así.
- 2780-2851 12. *Walda*. Reinó sólo nueve años. Fue muerto en compañía de todos sus compañeros en una emboscada que les tendieron los Orcos, una vez que cabalgaban por los senderos del Sagarario.
- 2804-2864 13. *Folca*. Fue un gran cazador, pero juró no volver a perseguir bestias salvajes en tanto quedara un solo Orco en Rohan. Cuando se encontró el último reducto de Otros y se los destruyó, fue a cazar el gran jabalí de Everholt al Bosque de Firien. Llegó a matarlo, pero el jabalí lo había lastimado con los colmillos y murió poco después a consecuencia de las heridas.
- 2830-2903 14. *Folcwine*. Cuando llegó al trono, ya los Rohirrim se habían recuperado. Reconquistó la frontera occidental (entre el Adorn y el Isen) que habían ocupado los Dunlendinos. Rohan había recibido una gran ayuda de Gondor en los días de desgracia. Por tanto, cuando oyó que los Haradrim atacaban a Gondor con grandes fuerzas, envió a muchos hombres en auxilio del Senescal. Deseaba conducirlos él mismo, pero lo disuadieron, y en vez de él fueron sus hijos

- gemelos Folcred y Fastred (nacidos en 2858). Cayeron uno al lado del otro en la batalla de Ithilien (2885). Túrin II de Gondor envió a Folcwine una rica indemnización en oro.
- 2870-2953 15. *Fengel*. Era el tercer hijo y el cuarto vástago de Folcwine. No se lo recuerda con elogios. Nunca tenía bastante de provisiones y riquezas, y disputaba con los mariscales y sus hijos. Thengel, su tercer vástago y único varón, abandonó Rohan cuando llegó a la edad adulta, y vivió largo tiempo en Gondor, donde ganó honores al servicio de Turgon.
- 2905-2980 16. *Thengel*. Se casó tarde, en 2943, con Morwen de Lossarnach en Gondor, aunque ella tenía diecisiete años menos que él. Le dio tres hijos en Gondor, de los cuales Théoden, el segundo, fue el único varón. Cuando Fengel murió, los Rohirrim lo llamaron, y él volvió de mala gana. Pero fue un rey de mérito y sabiduría, aunque en palacio se empleaba el lenguaje de Gondor y no a todos les parecía bien. Morwen le dio otras dos hijas en Rohan; y la última, Théodwyn, fue la más hermosa aunque tardía (2963) hija de la vejez de Thengel. Théoden quiso mucho a su hermana. Poco después del regreso de Thengel, Saruman se declaró Señor de Isengard y empezó a perturbar a Rohan, amenazando sus fronteras y apoyando a sus enemigos.
- 2948-3019 17. *Théoden*. Fue llamado Théoden Ednew en las historias de Rohan, pues empezó a declinar hechizado por Saruman. Pero Gandalf lo curó, y en el último año de su vida se incorporó y llevó a sus hombres a la victoria en Cuernavilla, y poco después a los Campos de Pelennor, la más grande batalla de esa Edad. Cayó ante las puertas de Mundburgo. Por un tiempo descansó en la tierra natal, entre los Reyes muertos de Gondor, pero fue trasladado y sepultado en el octavo montículo del linaje de Fréaláf en Edoras. Luego, empezó un nuevo linaje.

Tercer Linaje

En 2989 Théodwyn se casó con Éomund de Folde Este, primer Mariscal de la Marca. Su hijo Éomer nació en 2991, y su hija Éowyn en 2995. En ese tiempo Sauron conspiraba otra vez, y la sombra de Mordor llegaba a Rohan. Los Otros empezaron a invadir las regiones orientales y mataban o robaban caballos. Otros bajaban también de las Montañas Nubladas; algunos de ellos eran grandes uruks al servicio de Saruman, aunque transcurrió mucho tiempo antes de que se lo sospechase. Éomund tenía sobre todo a

su cargo las fronteras del este; y era un gran amante de los caballos y odiaba a los Otros. Si llegaban nuevas de alguna incursión, a menudo los buscaba a caballo, inflamado de ira, desprevenido y con pocos hombres. Sucedió así que fue muerto en 3002; persiguió a una pequeña banda hasta los bordes de Emyn Muil, y fue allí sorprendido por una tropa que acechaba entre los peñascos.

No mucho después Théodwyn cayó enferma y murió, con gran pena del rey. Llevó a los hijos de ella y les dio el nombre de hijo e hija. Sólo tenía un hijo propio, Théodred, que contaba entonces veinticuatro años; porque la reina Elfhild había muerto en el parto, y Théoden no había vuelto a casarse. Éomer y Éowyn crecieron en Edoras y vieron cómo la sombra oscura caía sobre las estancias de Théoden. Éomer se asemejaba a sus antepasados; pero Éowyn era esbelta y alta, con una gracia y orgullo que le venían del Sur, de Morwen de Lossarnach, a la que los Rohirrim habían llamado Resplandor del Acero.

2991-C.E. 63 (3084) *Éomer Éadig*. Cuando era joven todavía, se convirtió en Mariscal de la Marca (3017) y se le dio el cargo de Éomund en la frontera del este. En la Guerra del Anillo, Théodred cayó en batalla con Saruman en Cruces de Isen. Por tanto, antes de morir en los Campos de Pelennor, Théoden designó como heredero suyo a Éomer, y lo llamó rey. Ese día también Éowyn ganó renombre, porque luchó en esa batalla cabalgando disfrazada; y fue después conocida en la Marca como la Señora del Brazo Escudado.² Éomer se convirtió en un gran rey, y como era joven cuando sucedió a Théoden, reinó durante sesenta y cinco años, más que ninguno de los reyes que lo precedieron salvo Aldor el Viejo. En la Guerra del Anillo, hizo amistad con el Rey Elessar y con Imrahil de Dol Amroth; y cabalgaba con frecuencia a Gondor. En el último año de la Tercera Edad se casó con Lothíriel, hija de Imrahil. Tuvieron un hijo, Elfwine el Hermoso, que reinó después de Éomer.

En los días de Éomer, los hombres que lo deseaban tenían paz en la Marca, y el pueblo creció tanto en los valles de las montañas como en las llanuras, y los caballos se multiplicaron. En Gondor gobernaba entonces el Rey Elessar, y también en Arnor. Era rey en las tierras de todos esos antiguos reinos, excepto en Rohan; porque renovó para Éomer el regalo de Cirion, y Éomer hizo otra vez el juramento de Eorl. Lo cumplió con frecuencia. Porque aunque Sauron ya había desaparecido, los odios y los males que sembrara no habían muerto, y el Rey del Oeste tenía muchos enemigos que someter antes que el Árbol Blanco pudiera crecer en

paz. Y dondequiera que fuese el Rey Elessar con sus guerras, el Rey Éomer iba con él; y más allá del Mar de Rhûn y en los campos lejanos del Sur, se oía el trueno de la caballería de la Marca, y el Caballo Blanco sobre Verde voló con muchos vientos hasta que Éomer envejeció.

¹ Las fechas corresponden al cómputo de Gondor (Tercera Edad). Las que aparecen en el margen son las del nacimiento v muerte.

² Porque la maza del Rey Brujo quebró el brazo en que llevaba el escudo; pero éste fue aniquilado y de este modo se cumplieron las palabras que mucho antes le dijo Glorfindel al Rey Eärnur: que el Rey Brujo no caería por mano de hombre. Porque se dice en los cantos de la Marca que en este hecho Éowyn recibió ayuda del escudero de Théoden, y que tampoco él era un Hombre sino un Mediano de un país remoto, aunque Éomer le rindió honores en la Marca y le dio el nombre de Escanciador. [Este Escanciador no era otro que Meriadoc el Magnífico, que fue Señor de los Gamos.]

III

EL PUEBLO DE DURIN

En lo que concierne al principio de los Enanos, los Eldar tanto como los Enanos mismos cuentan historias extrañas, pero muy anteriores a nuestros días, y de las que poco se dirá aquí. Durin es el nombre que daban los Enanos al mayor de los Siete Padres de la raza, y el antecesor de todos los reyes de los Barbiluengos. Dormía solo, hasta que en las profundidades del tiempo y el despertar de aquel pueblo, se marchó a Azanulbizar, y moró en las cuevas sobre Kheled-zâram, al este de las Montañas Nubladas, donde las Minas de Moria fueron luego celebradas en cantos.

Allí vivió tanto tiempo que se lo conoció hasta muy lejos como Durin el Inmortal. No obstante, al fin murió, antes de que terminaran los Días Antiguos, y su tumba estaba en Khazad-dûm; pero su linaje no terminó nunca y cinco veces nació un heredero en la Casa, tan parecido al anterior que todos recibieron el nombre de Durin. Los Enanos sostenían en verdad que era el Inmortal que había vuelto; pues tienen muchos cuentos y creencias extraños acerca de sí mismos y del destino que les espera en el mundo.

Al cabo de la Primera Edad el poder y la riqueza de Khazad-dûm se habían acrecentado sobremanera, porque mucha gente y mucha ciencia y artesanías la habían enriquecido, cuando las antiguas ciudades de Nogrod y Belegost en las Montañas Azules se arruinaron con el quebrantamiento de Thangorodrim. El poder de Moria sobrevivió a través de los Años Oscuros y el dominio de Sauron, porque aunque Eregion se destruyó y Moria cerró sus puertas, las estancias de Khazad-dûm eran demasiado fuertes y profundas, y colmadas de un pueblo demasiado numeroso y valiente como para que Sauron pudiera conquistarlas desde fuera. De este modo la riqueza de Khazad-dûm permaneció intacta largo tiempo, aunque su pueblo empezó a declinar.

Sucedió que en medio de la Tercera Edad, Durin fue nuevamente rey, el sexto de ese nombre. El poder de Sauron, servidor de Morgoth, crecía nuevamente en el mundo, aunque la Sombra del Bosque que enfrentaba a Moria no se reconocía aún como lo que era. Todas las criaturas malignas estaban agitándose. Por entonces los Enanos cavaban muy hondo bajo Barazimbar en busca de *mithril*, el metal inapreciable que año tras año era más difícil de encontrar. De ese modo despertaron del sueño¹ a una criatura espantada que había huido de Thangorodrim y yacía

oculta en los cimientos de la tierra desde la llegada de la Hueste del Occidente: un Balrog de Morgoth. Durin fue muerto por él, y al año siguiente, también Náin I, hijo de Durin; y así pasó la gloria de Moria, y su pueblo fue destruido o huyó muy lejos.

La mayor parte de los que escaparon se dirigieron al Norte, y Thráin I, hijo de Náin, llegó a Erebor, la Montaña Solitaria, cerca del borde oriental del Bosque Negro, y empezó allí nuevas obras, y se convirtió en Rey bajo la Montaña. En Erebor encontró una gran joya, la Piedra del Arca, el Corazón de la Montaña. Pero Thorin I, hijo de Thráin, fue hacia el Norte, a las Montañas Grises, donde estaba juntándose la mayoría del pueblo de Durin; porque esas montañas eran ricas y estaban poco exploradas. Pero había dragones en los yermos de allende las montañas; y al cabo de muchos años cobraron fuerza, y se multiplicaron e hicieron la guerra a los Enanos y estropearon sus obras. Finalmente, Dáin I, junto con su hijo segundo, fue muerto a las puertas de sus estancias por un gran dragón frío. No mucho después la mayor parte del Pueblo de Durin abandonó las Montañas Grises. Grór, hijo de Dáin, se encaminó con muchos seguidores a las Colinas de Hierro; pero Thrór, el heredero de Dáin, junto con Borin, hermano de su padre, y el resto del pueblo, regresó a Erebor. Thrór llevó a la Gran Estancia de Thráin la Piedra del Arca, y él y su pueblo prosperaron y se enriquecieron y tuvieron la amistad de los Hombres de las cercanías. Porque no sólo hacían cosas asombrosas y bellas, sino también armas y armaduras de gran valor; y había un gran tráfico de minerales entre ellos y sus parientes de las Colinas de Hierro. De este modo los Hombres del Norte que vivían entre el Celduin (Río Rápido) y el Carpen (Aguas Rojas) se hicieron fuertes y rechazaron a todos los enemigos del Este; y los Enanos vivían en la abundancia y había fiestas y canciones en las Estancias de Erebor.

De este modo el rumor de la riqueza de Erebor se extendió y llegó a oídos de los dragones, y por fin Smaug el Dorado, el más grande de los dragones de entonces, se alzó y sin advertencia alguna se lanzó contra el Rey Thrór y descendió sobre las Montañas envuelto en llamas. No transcurrió mucho tiempo antes de que todo el reino fuera destruido, y la cercana ciudad del Valle quedó deshecha y abandonada; pero Smaug penetró en la Gran Estancia y yació allí sobre un lecho de oro.

Muchos de los parientes de Thrór escaparon del saqueo y el incendio; y último de todos y por una puerta secreta salió el mismo Thrór, en compañía de su hijo Thráin II. Se alejaron hacia el sur con su familia,² emprendiendo un largo camino errante. Con ellos iba también una pequeña compañía de parientes y fieles seguidores.

Años después Thrór, ahora viejo, pobre y desesperado, dio a su hijo Thráin el único gran tesoro que aún poseía: el último de los Siete Anillos, y luego se alejó con un solo compañero, llamado Nár. Del Anillo le dijo a Thráin al despedirse:

-Puede que esto sea el fundamento de una nueva fortuna para ti, aunque parece improbable. Pero se necesita oro para hacer oro.

-¿No pensarás en regresar a Erebor? -preguntó Thráin.

-No a mi edad -dijo Thrór-. Delego en ti y en tus hijos la venganza contra Smaug. Pero estoy cansado de la pobreza y del desprecio de los Hombres. Parto a ver qué puedo encontrar.

No dijo adónde iba. Quizá la edad y el infortunio y el mucho meditar sobre el pasado esplendor de Moria lo habían enloquecido un poco; o, quizá el Anillo estaba volcándose hacia el mal ahora que su amo había despertado, y llevaba a la locura y la destrucción. Desde las Tierras Brunas, donde estaba viviendo entonces, fue hacia el norte con Nár, y cruzaron el Paso del Cuerno Rojo y descendieron a Azanulbizar.

Cuando Thrór llegó a Moria, las Puertas estaban abiertas. Nár le rogó que tuviera cuidado, pero él no le hizo ningún caso, y entró orgullosamente como un heredero que retorna. Pero no volvió. Nár se quedó un tiempo en las cercanías, escondido. Un día oyó un fuerte grito y el sonido de un cuerno, y un cuerpo fue arrojado a la escalinata. Temiendo que fuera Thrór, empezó a acercarse arrastrándose, pero de dentro de las puertas salió una voz:

-¡Ven, barbudo! Podemos verte. Pero hoy no es necesario que tengas miedo. Te precisamos como mensajero.

Entonces Nár se aproximó y vio en efecto que era el cuerpo de Thrór, pero tenía la cabeza seccionada y la cara vuelta hacia abajo. Y al arrodillarse allí, oyó la risa de un Orco y la voz dijo:

-Si los mendigos no aguardan a la puerta y se escurren dentro intentando robar, eso es lo que les hacemos. Si alguno de los vuestros mete aquí otra vez sus inmundas barbas, recibirá el mismo tratamiento. ¡Ve y dílo! Pero si su familia desea saber quién es ahora el rey aquí, el nombre está escrito en su cara. ¡Yo lo escribí! ¡Yo lo maté! ¡Yo soy el amo!

Entonces Nár dio vuelta la cabeza de Thrór y vio marcado en runas de los Enanos, de modo que él podía leerlo, el nombre AZOG. Ese nombre quedó marcado desde entonces en el corazón de Nár y en el de todos los Enanos. Nár se inclinó para recoger la cabeza, pero la voz de Azog³ dijo:

-¡Déjala caer! ¡Lárgate! Ahí tienes tu paga, mendigo barbado. - Un pequeño saco golpeó a Nár. Contenía unas pocas monedas de escaso valor. Llorando, Nár huyó por el Cauce de Plata abajo; pero miró una vez atrás, y vio que por las puertas habían salido unos Orcos que estaban despedazando el cuerpo y arrojando los trozos a los cuervos negros.

Ésa fue la historia que Nár le contó a Thráin; y cuando Nár lloró y se mesó las barbas, él guardó silencio. Siete días se quedó sentado sin hablar. Por último, se puso de pie y dijo:

-¡No es posible soportarlo! -Ése fue el principio de la Guerra de los Enanos y los Orcos, que fue larga y mortal, y se libró casi toda ella en sitios profundos bajo tierra.

Thráin sin demora envió mensajeros con la historia al norte, al este y al oeste; pero transcurrieron tres años antes que las fuerzas de los Enanos estuvieran preparadas. El Pueblo de Durin reunió a todas sus huestes y a ellas se unieron las grandes fuerzas enviadas por las Casas de otros Padres; porque estaban coléricos a causa de este agravio al heredero del Mayor de la raza. Cuando todo estuvo dispuesto, atacaron y saquearon una por una todas las fortalezas de los Orcos que pudieron encontrar, desde Gundabad hasta los Gladios. Ambos bandos fueron implacables, y hubo muerte y hechos de crueldad de noche y de día. Pero los Enanos obtuvieron la victoria por su fuerza y por sus armas sin par y por el fuego de su furia mientras buscaban a Azog en cada escondrijo bajo la montaña.

Por fin todos los Orcos que huían delante de ellos se reunieron en Moria, y la persecución llevó las huestes de los Enanos a Azanulbizar. Era ése un gran valle que se extendía entre los brazos de las montañas en torno al lago de Kheled-zâram y había sido antaño parte del reino de Khazad-dûm. Cuando los Enanos vieron las puertas de sus antiguas mansiones sobre la ladera de la montaña, lanzaron un gran grito que resonó como un trueno en el valle. Pero una gran hueste de enemigos estaba dispuesta en orden de batalla sobre las laderas encima de ellos, y por las puertas salió una multitud de Orcos reservados por Azog en caso de necesidad.

En un principio la suerte estuvo contra los Enanos, pues era un oscuro día de invierno sin sol, y los Orcos no perdieron tiempo en vacilaciones, y excedían en número al enemigo, y se encontraban en el terreno más alto. Así empezó la Batalla de Azanulbizar (o Nanduhirion en lengua élfica): al recordarla los Orcos se estremecen todavía y los Enanos lloran. El primer ataque de la vanguardia, conducido por Thráin, fue rechazado con pérdidas, y Thráin se encontró en un bosque de grandes árboles que en ese entonces todavía crecían no lejos de Kheled-zâram. Allí cayeron Frerin, su hijo, y Fundin, su pariente, y muchos otros, y Thráin y Thorin fueron heridos.⁴ En otros sitios de la batalla prevalecía uno u otro bando, con grandes matanzas, hasta que por último el pueblo de las Colinas de Hierro decidió la suerte del día. Llegados últimos y descansados al campo, los guerreros de Náin, hijo de Grór, vestidos de cota de malla, se abrieron paso a través de los Orcos hasta los umbrales mismos de Moria al grito de "¡Azog, Azog!", derribando con sus piquetas a todos cuantos se les pusieron en el camino.

Entonces Náin se detuvo ante las Puertas y gritó en muy alta voz: "¡Azog! ¡Si estás dentro sal fuera! ¿O el juego en el valle te parece demasiado rudo?".

A lo cual Azog salió, y era un gran Orco con una enorme cabeza guarnecida de hierro, y no obstante ágil y fuerte. Lo acompañaban muchos que se le parecían, los soldados de su guardia, y mientras éstos se entendían con la escolta de Náin, se volvió hacia él, y dijo: "¿Cómo? ¿Otro mendigo a mi puerta? ¿Tengo que marcarte también a ti?". Se abalanzó sobre Náin y lucharon. Pero Náin estaba medio ciego de ira y sentía la fatiga de la batalla, mientras que Azog estaba descansado y era feroz y muy astuto. No tardó Náin en asestar un golpe con todas las fuerzas que aún le quedaban, pero Azog se hizo a un lado y le dio una patada en la pierna, de modo que la piqueta de Náin se astilló contra la piedra en la que había estado y el Enano cayó hacia adelante. Entonces Azog dio una rápida media vuelta y le hachó el cuello. La cota de malla resistió el filo, pero tan pesado fue el golpe que a Náin se le quebró el cuello y cayó.

Entonces Azog rió y levantó la cabeza para lanzar un gran grito de triunfo; pero el grito se le murió en la garganta. Porque vio que todo su ejército huía en desorden y que los Enanos iban de un lado a otro matando a diestro y siniestro, y los que podían huir de ellos, corrían hacia el sur chillando. Y casi todos los soldados que guardaban Azanulbizar yacían muertos. Se volvió y escapó hacia las Puertas.

Escaleras arriba detrás de él saltó un Enano con un hacha roja. Era Dáin Pie de Hierro, hijo de Náin. Justo ante las puertas atrapó a Azog, y allí le dio muerte, y le rebanó la cabeza. Esto se consideró una gran hazaña, pues Dáin era entonces sólo un muchacho en las cuentas de los Enanos. Una larga vida y múltiples batallas tenía por delante, hasta que viejo, pero erguido, caería por fin en la Guerra del Anillo. Aunque era valiente y lo ganaba la cólera, se dice que al descender de las Puertas tenía la cara gris de quien ha sentido mucho miedo.

Cuando por fin ganaron la batalla, los Enanos que quedaban se reunieron en Azanulbizar. Tomaron la cabeza de Azog, le metieron en la boca el saco de monedas, y la clavaron en una pica. Mas no hubo fiesta ni canciones esa noche; porque no había pena que alcanzara para tantos muertos. Apenas la mitad de ellos, se dice, podían mantenerse en pie o tener esperanzas de cura.

No obstante, por la mañana Thráin se les presentó. Tenía un ojo cegado sin cura posible y estaba cojo a causa de una herida en la pierna; pero dijo: -¡Bien! Obtuvimos la victoria. ¡Khazad-dûm es nuestra!

Entonces ellos respondieron: -Puede que seas el Heredero de Durin, pero aun con un solo ojo tendrías que ver más claro. Libramos esta batalla por venganza y venganza nos hemos tomado.

Aunque no tiene nada de dulce. Nuestras manos son demasiado pequeñas y la victoria se nos escapa si esto es una victoria.

Y los que no pertenecían al Pueblo de Durin dijeron también: - Khazad-dûm no era la casa de nuestros Padres. ¿Qué significa para nosotros a no ser la esperanza de obtener un tesoro? Pero ahora, si hemos de retirarnos sin recompensa ni la indemnización que se nos debe, cuanto antes volvamos a nuestras propias tierras, tanto mejor.

Entonces Thráin se volvió a Dáin y dijo: -¿Seguramente no ha de abandonarme mi propio pueblo?

-No -dijo Dáin-. Tú eres el padre de nuestro Pueblo, y hemos sangrado por ti, y sangraríamos otra vez. Pero no entraremos en Khazad-dûm. Tú no entrarás en Khazad-dûm. Sólo yo he mirado a través de la sombra de las Puertas. Más allá de la sombra te espera todavía el Daño de Durin. El mundo ha de cambiar y algún otro poder que no es el nuestro ha de acudir antes que el Pueblo de Durin llegue a entrar en Moria otra vez.

Así fue que después de Azanulbizar los Enanos se dispersaron de nuevo. Pero primero, con gran trabajo, despojaron a todos sus muertos para que no vinieran los Orcos y no les sacaran las armas y cotas de malla. Se dice que todos los Enanos que abandonaron el campo de batalla iban agobiados bajo un gran peso. Luego levantaron muchas piras y quemaron todos los cuerpos de sus parientes. Hubo muchos árboles derribados en el valle, que en adelante quedó desnudo, y las emanaciones de la quema se vieron desde Lórien.⁵

Cuando de los terribles fuegos quedaron cenizas, los aliados volvieron a sus propios países, y Dáin Pie de Hierro condujo al pueblo de Náin de regreso a las Colinas de Hierro. Entonces, de pie junto a los restos de la gran hoguera, Thráin le dijo a Thorin Escudo de Roble: -¡Algunos pensarán que esta cabeza se pagó cara! Cuando menos, hemos dado nuestro reino por ella. ¿Volverás conmigo al yunque? ¿O mendigarás tu pan en puertas orgullosas?

-Al yunque -respondió Thorin-. El martillo por lo menos mantendrá los brazos fuertes hasta que puedan blandir otra vez instrumentos más afilados.

De modo que Thráin y Thorin, con los que quedaban de sus seguidores (entre los que se contaban Balin y Glóin), volvieron a las Tierras Brunas, y poco después se mudaron y erraron por Eriador, hasta que levantaron un hogar en el exilio al este de las Ered Luin, más allá del Lune. De hierro era la mayor parte de las cosas que forjaron en aquellos días, pero en cierto modo prosperaron, y poco a poco fueron creciendo en número.⁶ Pero, como había dicho Thrór, el Anillo necesitaba oro para hacer oro, y de ese o de cualquier otro metal precioso tenían muy poco o nada.

De este Anillo algo ha de decirse aquí. Los Enanos del Pueblo de Durin pensaban que era el primero de los Siete en haber sido forjado; y dicen que le fue dado al Rey de Khazad-dûm, Durin III, por los herreros élficos, y no por Sauron, aunque sin la menor duda había puesto en él un poder maligno, pues había ayudado en la forja de todos los Siete. Pero los poseedores del Anillo no lo exhibían ni hablaban de él, y rara vez lo cedían en tanto no sintieran que se acercaba la muerte, para que otros no supiesen dónde se guardaba. Algunos creían que había quedado en Khazad-dûm, en las tumbas secretas de los reyes, si no había sido descubierto y robado; pero entre la parentela del Heredero de Durin se creía (erróneamente) que Thrór lo había llevado puesto cuando regresara allí de prisa. Qué había sido entonces de él, lo ignoraban. No fue encontrado en el cuerpo de Azog.

No obstante, como los Enanos creen ahora, es posible que Sauron hubiera descubierto con sus artes quién tenía este Anillo, el último, y que los singulares infortunios de los herederos de Durin fueran en gran parte consecuencia de la malicia de Sauron. Porque por este medio no era posible corromper a los Enanos. El único poder que los Anillos tuvieron sobre ellos fue el de poner en sus corazones la codicia del oro y otras cosas preciosas, de modo que si les faltaban, todo otro bien les parecía desdeñable, y se llenaban de cólera y de deseos de venganza contra quienes los privaban de ellas. Pero desde un principio fueron hechos de una especie que resistía con firmeza cualquier clase de dominio. Aunque podían ser muertos o quebrantados, no era posible reducirlos a sombras esclavizadas a otra voluntad; y por la misma razón ningún Anillo afectó sus vidas, ni hizo que fueran más largas o más cortas. Y por eso Sauron los odió todavía más, y más deseó quitarles lo que tenían.

Fue quizá en parte a causa de la malicia del Anillo que Thráin, al cabo de algunos años, se sintió inquieto y descontento. No pensaba en otra cosa que en el oro. Por fin, cuando ya no pudo soportarlo, volvió sus pensamientos a Erebor, y decidió regresar. No dijo nada a Thorin del peso que tenía en el corazón; se despidió y partió junto con Balin y Dwalin y unos pocos más.

Poco se sabe de lo que le sucedió luego. Parecería ahora que tan pronto como se puso en camino, los emisarios de Sauron le dieron caza. Los lobos lo persiguieron, los Orcos le tendieron emboscadas, unos pájaros malvados arrojaron sombra sobre su camino, y cuanto más intentaba ir hacia el norte, tantos más infortunios se lo impedían. Hubo una noche oscura en que él y sus compañeros andaban de un lado a otro más allá del Anduin, y por causa de una lluvia negra se vieron obligados a buscar refugio bajo los árboles del Bosque Negro. A la mañana Thráin había desaparecido, y sus compañeros lo llamaron en vano. Lo buscaron durante muchos días hasta que por fin, perdida toda

esperanza, partieron y volvieron junto a Thorin. Sólo mucho después se supo que Thráin había sido atrapado vivo y llevado a las mazmorras de Dol Guldur. Allí recibió tormento y le arrebataron el Anillo, y allí por fin murió.

De este modo Thorin Escudo de Roble se convirtió en el Heredero de Durin, pero heredero sin esperanzas. Cuando Thráin se perdió, tenía noventa y cinco años, un gran enano de orgulloso porte, pero parecía contento en Eriador. Allí trabajó mucho tiempo y traficó y almacenó riquezas; y la población aumentó con la llegada de muchos miembros errantes del Pueblo de Durin, que cuando oyeron decir que estaba en el Oeste, acudieron a él. Ahora tenían hermosas estancias en las montañas y almacenes de bienes, y sus días no parecían tan duros, aunque en sus canciones hablaban siempre de la distante Montaña Solitaria.

Los años se prolongaron. Los rescoldos en el corazón de Thorin volvieron a llamear mientras meditaba en los males de su Casa y en la herencia que le había tocado: la venganza contra el Dragón. Pensaba en armas y en ejércitos y en alianzas, mientras el gran martillo resonaba sobre el yunque; pero los ejércitos se habían dispersado y las alianzas estaban rotas y el pueblo tenía pocas hachas; y un gran odio sin esperanza ardía en él, mientras golpeaba el hierro rojo sobre el yunque.

Pero por último hubo un encuentro azaroso entre Gandalf y Thorin que cambió la suerte de la Casa de Durin, y que condujo a otros y más grandes fines. En una ocasión⁷ Thorin, que volvía al oeste de un viaje, se detuvo en Bree a pasar la noche. Allí estaba también Gandalf. Se dirigía a la Comarca, que no había visitado desde hacía unos veinte años. Estaba fatigado y pensó en descansar allí por un rato.

Entre otros cuidados le preocupaba el peligroso estado en que se encontraba el Norte; porque sabía ya entonces que Sauron proyectaba la guerra, y que intentaba, tan pronto como se sintiera bastante fuerte, atacar a Rivendel. Pero para impedir que el Este tratara de recuperar las tierras de Angmar y los pasos septentrionales de las montañas, ahora sólo contaban los Enanos de las Colinas de Hierro. Y más allá se extendía la desolación del Dragón. Sauron podría utilizar al Dragón con espantosas consecuencias. ¿Cómo entonces eliminar a Smaug?

Justo cuando Gandalf estaba sentado y pensando en todo esto, se le acercó Thorin y le dijo: -Señor Gandalf, sólo os conozco de vista, pero me gustaría conversar con vos. Porque últimamente habéis visitado a menudo mis pensamientos, como si estuviera obligado a buscaros. En verdad, así lo habría hecho si hubiera sabido dónde estabais.

Gandalf lo miró con asombro. -Esto es extraño, Thorin Escudo de Roble -dijo-. Porque también yo he pensado en ti; y aunque ahora voy a la Comarca, no olvidaba que ese camino conduce también a tus palacios.

-Llamadles así si os place -dijo Thorin-. No son sino pobres viviendas en el exilio. Pero seríais bien recibido, si vinieseis. Porque dicen que sois sabio y que sabéis más que nadie de lo que pasa en el mundo; y tengo muchas cosas en la mente y me gustaría recibir vuestro consejo.

-Iré -dijo Gandalf-; porque supongo que al menos compartimos una preocupación. Tengo en la mente al Dragón de Erebor, y no creo que el nieto de Thrór lo haya olvidado.

En otro lugar se cuenta qué resultó de ese encuentro: del extraño plan que trazó Gandalf para ayudar a Thorin, y de cómo Thorin y sus compañeros se pusieron en camino desde la Comarca en busca de la Montaña Solitaria y de ello resultaron satisfechos grandes fines que nadie había previsto. Aquí sólo se recuerdan las cosas que están directamente relacionadas con el Pueblo de Durin.

El Dragón fue muerto por Bard de Esgaroth, pero hubo batalla en el Valle. Porque los Orcos descendieron sobre Erebor tan pronto como se enteraron del regreso de los Enanos; y fueron conducidos por Bolg, hijo de Azog, a quien Dáin había dado muerte en su juventud. En esa primera Batalla del Valle, Thorin Escudo de Roble fue mortalmente herido; y murió, y fue sepultado en una tumba bajo las Montañas con la Piedra del Arca sobre el pecho. Allí también cayeron Fíli y Kíli, los hijos de su hermana. Pero Dáin Pie de Hierro, primo de Thorin, que había acudido desde las Colinas de Hierro y era también heredero legítimo, se convirtió entonces en el Rey Dáin II, y el Reino bajo la Montaña quedó restaurado, como había deseado Gandalf. Dáin fue un gran rey y muy sabio, y los Enanos prosperaron y volvieron a ser fuertes.

A fines del verano de ese mismo año (2941) Gandalf terminó por prevalecer sobre Saruman y el Concilio Blanco, y atacaron a Dol Guldur, y Sauron se retiró y se dirigió a Mordor para estar allí a salvo, según creyó, de todos sus enemigos. Así fue que cuando por fin hubo guerra, el principal ataque fue contra el Sur; sin embargo, aun así, Sauron podría haber causado gran daño en el Norte con su mano derecha largamente extendida, si el Rey Dáin y el Rey Brand no le hubieran cerrado el paso. Como Gandalf les dijo después a Frodo y a Gimli, cuando vivieron juntos un tiempo en Minas Tirith. No mucho antes habían llegado a Gondor noticias de acontecimientos lejanos.

"Me dolí de la caída de Thorin -dijo Gandalf-, y ahora oímos que Dáin ha caído, luchando otra vez en el Valle, mientras nosotros luchábamos aquí. La llamaría una gran pérdida, si no fuera más bien una maravilla que a una edad ya avanzada aún pueda blandir el hacha con tanto vigor como dicen que lo hizo, de pie junto al cuerpo del Rey Brand ante las Puertas de Erebor hasta que cayó la oscuridad.

"No obstante, todo pudo haber sido muy diferente, y mucho peor. Cuando penséis en la gran Batalla de los Pelennor, no olvidéis

las batallas en el Valle y el valor del Pueblo de Durin. Pensad en lo que podría haber sido. Fuego de dragones y salvajes espadas en Eriador, la noche en Rivendel. Pudo no haber habido Reina en Gondor. Quizá hubiéramos vuelto de la victoria para encontrar sólo ruinas y ceniza. Pero eso se evitó porque tropecé con Thorin Escudo de Roble una noche en Bree al empezar la primavera. Un encuentro casual, como decimos en la Tierra Media."

Dís era la hija de Thráin II. Es la única mujer enana que se menciona en estas historias. Dijo Gimli que hay pocas mujeres entre los Enanos, probablemente no más que un tercio de toda la población. Rara vez andan fuera, salvo en casos de extrema necesidad. Son en voz y apariencia, y en el atuendo, si han de emprender un viaje, tan parecidas a los varones enanos, que los ojos y los oídos de otros pueblos no pueden distinguirlas. Esto ha dado origen entre los Hombres a la Ponta creencia de que no hay mujeres enanas, y que los Enanos "nacieron de la piedra". Esta escasez de mujeres es lo que hace que el pueblo de los Enanos crezca con tanta lentitud, y que se sientan en peligro cuando no tienen morada segura. Porque los Enanos toman sólo una esposa o marido en el término de sus vidas, y son extremadamente celosos, como en todo lo que atañe a sus derechos. El número de los enanos varones que se casan es en realidad menor a un tercio del total. Porque no todas las mujeres toman marido: algunas no lo desean; otras desean al que no pueden tener, y por tanto, no aceptan a ningún otro. En cuanto a los varones, hay muchos también que no desean el matrimonio, concentrados en sus artesanías.

Gimli, hijo de Glóin, alcanzó renombre por ser uno de los Nueve Caminantes que se puso en marcha con el Anillo; y permaneció en compañía del Rey Elessar mientras duró la Guerra. Fue llamado Amigo de los Elfos por la gran amistad que lo unió a Legolas, hijo del Rey Thranduil, y por la gran veneración que sentía por la Señora Galadriel.

Después de la caída de Sauron, Gimli llevó consigo al sur parte del Pueblo de los Enanos de Erebor, y se convirtió en Señor de las Cavernas Centelleantes. Él y su pueblo hicieron grandes obras en Gondor y Rohan. En Minas Tirith forjaron puertas de mithril y acero para reemplazar las que había derribado el Rey Brujo. Legolas también llevó hacia el sur a los Elfos del Bosque Verde, y vivieron en Ithilien, que se convirtió una vez más en el país más hermoso de las tierras del oeste.

Pero cuando el Rey Elessar abandonó la vida, Legolas siguió por fin el deseo de su corazón y navegó por el Mar.

Sigue aquí una de las últimas notas del Libro Rojo

Hemos oído decir que Legolas llevó consigo a Gimli, hijo de Glóin, por causa de la amistad que los unía, más grande que ninguna otra habida entre Elfo y Enano. Si es esto verdad, es por cierto muy extraño: que un Enano estuviera dispuesto a abandonar la Tierra Media, o que los Eldar lo recibieran, o que los Señores del Occidente lo permitiesen. Pero se dice que Gimli partió también por deseos de volver a ver la belleza de Galadriel; y es posible que ella, poderosa entre los Eldar, hubiera obtenido esta gracia para él. Más no puede decirse acerca de este asunto.

¹ O liberado de prisión, bien pudo haber ocurrido que la malicia de Sauron ya lo hubiera despertado.

² Entre los que estaban los hijos de Thráin II: Thorin (Escudo de Roble), Frerin y Dís. Thorin era por entonces un jovenzuelo, de acuerdo con la duración de la vida de los Enanos. Se supo luego que otras gentes del Pueblo de bajo la Montaña habían escapado, más de lo que se creyó en un principio; pero la mayor parte fue a las Colinas de Hierro.

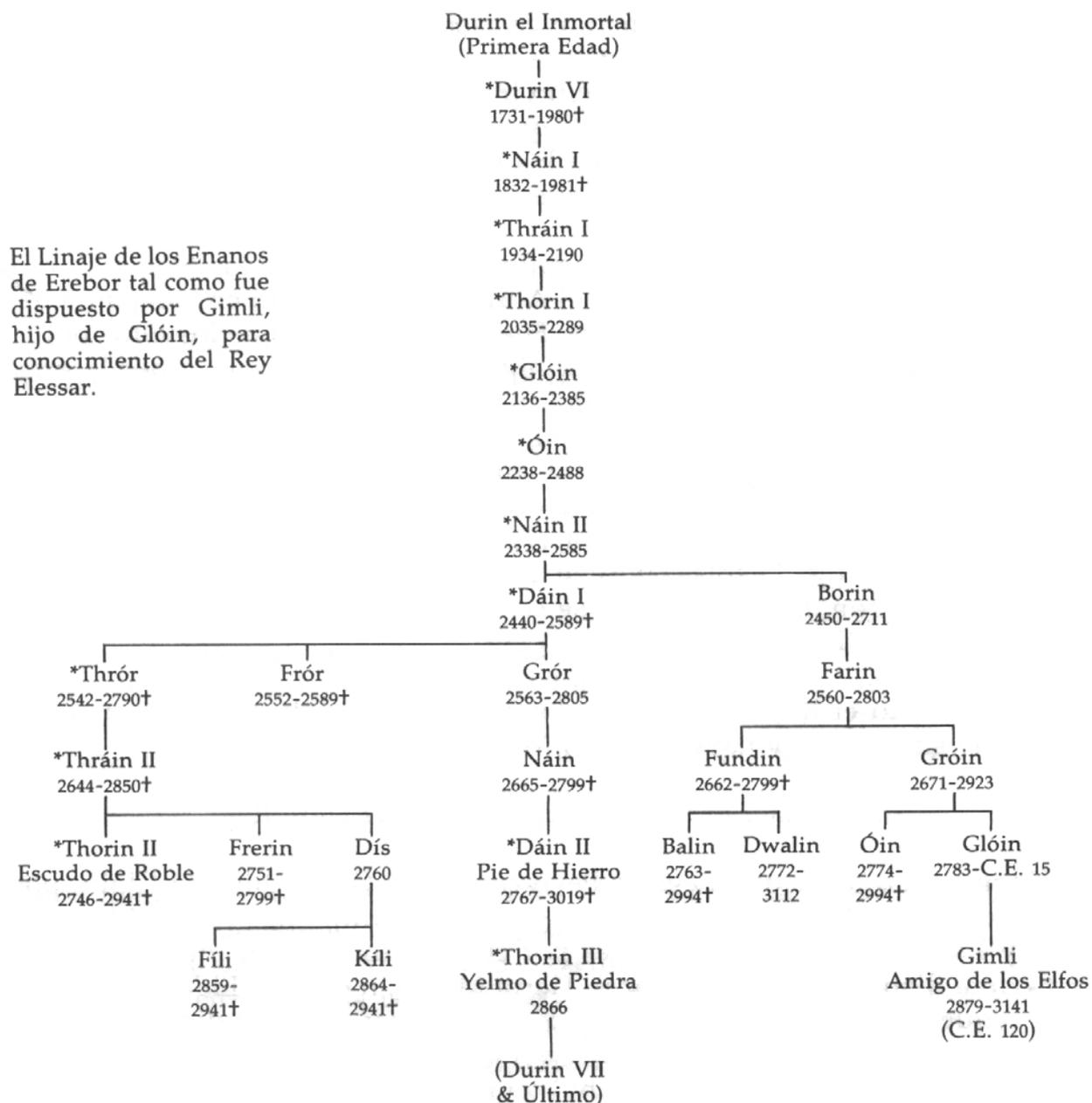
³ Azog era el padre de Bolg.

⁴ Se dice que el escudo se partió, y que él lo arrojó, y con el hacha cortó una rama de roble que sostuvo en la mano izquierda para parar los golpes asestados por sus enemigos o esgrimiéndola como una porra. De este modo obtuvo su nombre.

⁵ Tal tratamiento de los muertos pareció ofensivo a los Enanos, pues estaba en contra de lo que ellos acostumbraban; pero construir tumbas como las que ellos solían hacer (pues sepultan a sus muertos sólo en piedra, no bajo tierra) les habría llevado muchos años. Por tanto, recurrieron al fuego antes que dejar a los suyos librados a bestias, aves y orcos devoradores de carroña. Pero se honró a los que cayeron en Azanulbizar, y hasta el día de hoy suele decir un Enano de uno de sus mayores: "Fue un Enano incinerado", y eso basta.

⁶ Tenían muy pocas mujeres. Dís, hija de Thráin, estaba allí. Fue madre de Fíli y Kíli, que nacieron en las Ered Luin. Thorin no tuvo esposa.

⁷ 15 de marzo de 2941.



* Se señalan de este modo los nombres de los que se consideraron reyes del Pueblo de Durin, estuvieran o no en el exilio. De los otros compañeros de Thorin Escudo de Roble en el viaje a Erebor, Ori, Nori y Dori, pertenecían también a la Casa de Durin, y eran parientes más remotos de Thorin. Bifur, Bofur y Bombur descendían de los Enanos de Moria, pero no pertenecían a la línea de Durin.

1999	Fundación de Erebor
2589	Dáin I muerto por un dragón
2590	Retorno a Erebor
2770	Saqueo de Erebor
2790	Asesinato de Thrór
2790-93	Congregación de los Enanos
2793-99	Guerra de los Enanos y los Orcos
2799	Batalla de Nanduhirion
2841	Thráin emprende un camino errante
2850	Muerte de Thráin y pérdida de su Anillo
2941	Batalla de los Cinco Ejércitos y muerte de Thorin II
2989	Balin va a Moria

APÉNDICE B

LA CUENTA DE LOS AÑOS

CRONOLOGIA DE LAS TIERRAS OCCIDENTALES

La *Primera Edad* terminó con la Gran Batalla, en la que el Ejército de Valinor derribó Thangorodrim y venció a Morgoth. Entonces la mayor parte de los Noldor regresó al Lejano Occidente y vivió en Eressëa, a la vista de Valinor; y muchos de los Sindar también se hicieron a la mar.

La *Segunda Edad* terminó con la primera derrota de Sauron, servidor de Morgoth, y la apropiación del Anillo único.

La *Tercera Edad* llegó a su fin con la Guerra del Anillo; pero se considera que la *Cuarta Edad* no empezó hasta la partida del Señor Elrond, y la llegada del tiempo del dominio de los Hombres y la declinación de todos los demás "pueblos hablantes" en la Tierra Media.

En la Cuarta Edad las edades anteriores se llamaron a menudo los *Días Antiguos*; pero ese nombre correspondía en rigor a los días que precedieron al destierro de Morgoth. Las historias de ese tiempo no se recogen aquí.

La Segunda Edad

Éstos fueron los años oscuros para los Hombres de la Tierra Media, y los días de gloria de Númenor. Los registros de lo acaecido en la Tierra Media son escasos y breves, y su fecha es a menudo incierta.

En el comienzo de esta edad, muchos de los Altos Elfos habitaban aún en la Tierra Media; muchos de ellos en Lindon, al oeste de Ered Luin. Pero antes de la construcción de Barad-dûr, muchos de los Sindar se encaminaron al este, y algunos reinaron en los bosques distantes, sobre gentes que eran casi todas Elfos Silvanos. Thranduil, rey en el norte del Gran Bosque Verde, era uno de ellos. En Lindon, al norte del Lune, vivía Gil-galad, último heredero de los reyes de los Noldor en exilio. Fue reconocido como Alto Rey de los Elfos del Oeste. En Lindon, al sur del Lune, vivió por un tiempo Celeborn, pariente de Thingol; su esposa era Galadriel, la más renombrada de las mujeres élficas. Era hermana de Finrod Felagund, Amigo de los Hombres, otrora Rey de Nargothrond, que dio su vida para salvar a Beren, hijo de Barahir.

Más adelante algunos de los Noldor se instalaron en Eregion, al oeste de las Montañas Nubladas y cerca de las Puertas Occidentales de Moria, pues supieron que habían descubierto mithril en Moria. Los Noldor fueron grandes artesanos y se mostraron más amistosos con los Enanos que los Sindar; pero la amistad entre el pueblo de Durin y los herreros Elfos de

Eregion fue la más estrecha que hubo entre las dos razas. Celebrimbor fue Señor de Eregion y el más grande de sus artesanos; era descendiente de Fëanor.

Año

- 1 Fundación de los Puertos Grises y de Lindon.
- 32 Los Edain llegan a Númenor.
- c. 40 Muchos Enanos abandonan las viejas ciudades de Ered Luin y se dirigen a Moria y crecen en número.
- 442 Muerte de Elros Tar-Minyatur.
- c. 500 Sauron empieza a agitarse otra vez en la Tierra Media.
- 548 Nacimiento en Númenor de Silmariën.
- 600 Los primeros barcos de los Númenóreanos aparecen en las costas.
- 750 Los Noldor fundan Eregion.
- c. 1000 Sauron, alarmado por el creciente poder de los Númenóreanos, escoge Mordor para hacer de él una fortaleza. Empieza la construcción de Barad-dûr.
- 1075 Tar-Ancalimë se convierte en la primera Reina Regente de Númenor.
- 1200 Sauron intenta seducir a los Eldar. Gil-galad se niega a tener trato con él; pero conquista a los herreros de Eregion. Los Númenóreanos inician la construcción de puertos permanentes.
- c. 1500 La habilidad de los herreros Elfos, instruidos por Sauron, alcanza su cima. Empiezan la forja de los Anillos de Poder.
- c. 1590 Los Tres Anillos son completados en Eregion.
- c. 1600 Sauron forja el Anillo único en Orodruin. Termina la construcción de Barad-dûr. Celebrimbor advierte los designios de Sauron.
- 1693 Empieza la guerra de Sauron y los Elfos. Se ocultan los Tres Anillos.
- 1695 Las fuerzas de Sauron invaden Eriador. Gil-galad envía a Elrond a Eregion.
- 1697 Eregion es ahora una tierra yerma. Muerte de Celebrimbor. Se cierran las Puertas de Moria. Elrond se retira con el resto de los Noldor y encuentra refugio en Imladris.
- 1699 Sauron asuela Eriador.
- 1700 Tar-Minastir envía una gran flota desde Númenor a Lindon. Sauron es derrotado.
- 1701 Sauron es expulsado de Eriador. Las Tierras del Oeste tienen paz por largo tiempo.
- c. 1800 Los dominios de los Númenóreanos empiezan a extenderse a lo largo de las costas. El poder de Sauron llega al este. La sombra cae sobre Númenor.
- 2251 Tar-Atanamir recibe el cetro. Comienza la rebelión y división de los Númenóreanos. Por ese tiempo aparecen

- por primera vez los Nazgûl o los Espectros del Anillo, esclavos de los Nueve Anillos.
- 2280 Umbar se convierte en la gran fortaleza de Númenor.
- 2350 Se construye Pelargir. Se convierte en el puerto principal de los Fieles Númenóreanos.
- 2899 Ar-Adûnakhôr recibe el cetro.
- 3175 Arrepentimiento de Tar-Palantir. Guerra civil en Númenor.
- 3255 Ar-Pharazôn el Dorado se apodera del cetro.
- 3261 Ar-Pharazôn se hace a la mar y desembarca en Umbar.
- 3262 Sauron es llevado prisionero a Númenor; 3262-3310 Sauron seduce al Rey y corrompe a los Númenóreanos.
- 3310 Ar-Pharazôn inicia la construcción del Gran Armamento.
- 3319 Ar-Pharazôn ataca Valinor. Caída de Númenor. Elendil y sus hijos escapan.
- 3320 Fundación de los Reinos en Exilio: Arnor y Gondor. Las Piedras se y dividen (641-42). Sauron vuelve a Mordor.
- 3429 Sauron ataca a Gondor, toma Minas Ithil, y quema el Árbol Blanco. Isildur huye por el Anduin y va al encuentro de Elendil en el Norte. Anárion defiende Minas Anor y Osgiliath.
- 3430 Última Alianza de Elfos y Hombres.
- 3431 Gil-galad y Elendil marchan hacia el este, a Imladris.
- 3434 El ejército de la Alianza cruza las Montañas Nubladas. Batalla de Dagorlad y derrota de Sauron. Empieza el sitio de Barad-dûr.
- 3440 Anárion es muerto.
- 3441 Sauron es vencido por Elendil y Gil-galad, que mueren en combate. Isildur se apodera del Anillo Único. Sauron desaparece y los Espectros del Anillo entran en la sombra. Fin de la Segunda Edad

La Tercera Edad

Fueron éstos los años de la declinación de los Eldar. Durante mucho tiempo tuvieron paz, sirviéndose de los Tres Anillos mientras Sauron dormía y el Anillo único estaba extraviado; pero no intentaron nada nuevo y vivían de recuerdos. Los Enanos se ocultaron en sitios profundos, guardando sus tesoros; pero cuando el mal empezó a asomar otra vez y reaparecieron los dragones, uno por uno estos antiguos tesoros empezaron a ser saqueados, y los Enanos se convirtieron en un pueblo errante. Durante largo tiempo, Moria siguió siendo un lugar seguro, pero sus habitantes menguaron hasta que muchas de las vastas mansiones quedaron oscuras y vacías. La sabiduría y la longitud de la vida de los Númenóreanos también decrecieron, al paso que iban mezclándose con Hombres menores.

Cuando quizá mil años habían pasado, y la primera sombra cayó sobre el Gran Bosque Verde, los Istari o Magos aparecieron en la Tierra Media. Se dijo más tarde que venían del Lejano Occidente, enviados para contrarrestar la fuerza enemiga y unir a quienes estaban dispuestos a resistirse. Pero les estaba prohibido recurrir al poder para combatir el poder o intentar dominar a los Elfos o a los Hombres mediante la fuerza o el miedo.

Llegaron por tanto con aspecto de Hombres, aunque no había jóvenes entre ellos y envejecían muy lentamente, y tenían muchos poderes, mentales y manuales. No revelaron sus verdaderos nombres sino a muy pocos y utilizaban los nombres que se les atribuían. Los dos más altos de este grupo (cuyo número, según se afirma, era de cinco miembros) eran llamados por los Eldar Curunír, "el Hombre Hábil", y Mithrandir, "el Peregrino Gris", pero los Hombres del Norte los llamaban Saruman y Gandalf. Curunír viajaba a menudo al Este, aunque residió por fin en Isengard. Mithrandir era el más amigo de los Eldar, y viajaba sobre todo por el Oeste, y nunca tuvo una morada permanente.

Durante toda la Tercera Edad la custodia de los Tres Anillos fue sólo conocida por aquellos que los poseían. Pero al final se supo que habían estado en poder de los tres más grandes Eldar: Gil-galad, Galadriel y Círdan. Gil-galad, antes de morir, entregó el suyo a Elrond; luego Círdan le dio el suyo a Mithrandir. Porque Círdan veía más lejos y con mayor profundidad que nadie en la Tierra Media, y dio la bienvenida a Mithrandir en los Puertos Grises, pues sabía de dónde venía y a dónde retornaría.

-Toma este anillo, Maestro -le dijo-, porque tus trabajos serán pesados; pero te dará consuelo en la fatiga que te has impuesto. Pues éste es el Anillo del Fuego, y con él podrás reanimar los corazones en un mundo que se enfría. En cuanto a mí, mi corazón está con el Mar, y habitaré junto a las costas grises hasta que parta el último barco. Te esperaré.

Año

- 2 Isildur planta un vástago del Árbol Blanco en Minas Anor. Entrega el Reino Austral a Meneldil. Desastre de los Campos Gladios; muerte violenta de Isildur y sus tres hijos mayores.
- 3 Ohtar lleva los fragmentos de Narsil a Imladris.
- 10 Valandil se convierte en Rey de Arnor.
- 109 Elrond se casa con Celebrían, hija de Celeborn.
- 130 Nacimiento de Elladan y Elrohir, hijos de Elrond.
- 241 Nacimiento de Arwen Undómiel.
- 420 El Rey Ostroher reconstruye Minas Anor.
- 490 Primera invasión de los Hombres del Este. 541
- 500 Rómendacil I derrota a los Hombres del Este.
- 541 Rómendacil muere en combate.
- 830 Falastur inicia el linaje de los Reyes de los Barcos de

- Gondor.
- 861 Muerte de Eärendur y división de Arnor.
- 933 El Rey Eärnil I toma Umbar, que se convierte en fortaleza de Gondor.
- 936 Eärnil se pierde en el mar.
- 1015 El Rey Ciryandil es muerto en el sitio de Umbar.
- 1050 Hyarmendacil conquista a los Harad. Gondor alcanza la cima de su poder. Por ese tiempo una sombra cae sobre el Bosque Verde, y los Hombres empiezan a llamarlo Bosque Negro. Los Periannath son mencionados por primera vez en los documentos con la llegada de los Pelosos a Eriador.
- c. 1100 Los Sabios (los Istari y los principales Eldar) descubren que un poder maligno se ha fortalecido en Dol Guldur. Se pensó que era uno de los Nazgûl.
- 1149 Empieza el reinado de Atanatar Alcarin.
- c. 1150 Los Albos entran en Eriador. Llegan los Fuertes por el Paso del Cuerno Rojo y se trasladan al Ángulo, o las Tierras Brunas.
- c. 1300 Las criaturas malignas empiezan a multiplicarse otra vez. Los Orcos aumentan en las Montañas Nubladas y atacan a los Enanos. Reaparecen los Nazgûl. El jefe de éstos se traslada al norte, a Angmar. Los Periannath emigran hacia el oeste; muchos se asientan en Bree.
- 1356 El Rey Argeleb es muerto en batalla con Rhudaur. Por este tiempo los Fuertes abandonan el Ángulo y algunos retornan a las Tierras Ásperas.
- 1409 El Rey Brujo de Angmar invade Arnor. Matan al Rey Arvaleg I. Defensa de Fornost y Tyrn Gorthad. La Torre de Amon Sûl es destruida.
- 1432 Muere el Rey Valacar de Gondor y empieza la Lucha entre Parientes.
- 1437 Incendio de Osgiliath y pérdida de la palantír. Eldacar huye a Rhovanion; su hijo Ornendil es asesinado.
- 1447 Vuelve Eldacar y expulsa al usurpador del trono, Castamir. Batalla de los Cruces de Erui. Sitio de Pelargir.
- 1448 Los rebeldes escapan y toman Umbar.
- 1540 Muere el Rey Aldamir en la guerra contra los Harad y los Corsarios de Umbar.
- 1551 Hyarmendacil II derrota a los Hombres de Harad.
- 1601 Muchos Periannath emigran de Bree, y Argeleb II les da tierras más allá del Baranduin.
- c. 1630 Los Fuertes, venidos de las Tierras Brunas, se unen a ellos.
- 1634 Los Corsarios asuelan Pelargir y matan al Rey Minardil.
- 1636 La Gran Peste hace estragos en Gondor. Muerte del Rey Telemnar y de sus hijos. Muere el Árbol Blanco en Minas Anor. La peste se extiende hacia el norte y el oeste,

- asolando muchas partes de Eriador. Más allá del Baranduin los Periannath sobreviven, pero sufren grandes pérdidas.
- 1640 El Rey Tarondor traslada la sede del trono a Minas Anor, y planta allí un vástago del Árbol Blanco. Empieza la ruina de Osgiliath. Mordor queda sin guardia.
- 1810 El Rey Telumehtar Umbardacil reconquista Umbar y expulsa a los Corsarios.
- 1851 Empiezan los ataques de los Aurigas contra Gondor.
- 1856 Gondor pierde sus territorios orientales y Narmacil II muere en combate.
- 1899 El Rey Calimehtar derrota a los Aurigas en Dagorlad.
- 1900 Calimehtar levanta la Torre Blanca en Minas Anor.
- 1940 Las comunicaciones entre Gondor y Arnor se restablecen, y los dos reinos pactan una alianza. Averdui se casa con Fíriel, hija de Ondoher de Gordon.
- 1944 Ondoher muere en combate. Eärnil derrota al enemigo en Ithilien Meridional. Gana luego la Batalla del Campamento y rechaza a los Aurigas hasta las Ciénagas de los Muertos. Arvedui reclama la corona de Gondor.
- 1945 Eärnil II recibe la corona.
- 1974 Fin del Reino del Norte. El Rey Brujo invade Arthedain y toma Fornost.
- 1975 Arvedui se ahoga en la Bahía de Forochel. Se pierden las palantíri de Annúminas y Amon Sûl. Eärnur conduce una flota a Lindon. El Rey Brujo es derrotado en la Batalla de Fornost y es perseguido hasta las Landas de Etten. Desaparece del Norte.
- 1976 Aranarth obtiene el título de Capitán de los Dúnedain. Las heredades de Amor son dadas en custodia a Elrond.
- 1977 Frumgar conduce a los Éothéod al Norte.
- 1979 Bucca del Marjala se convierte en el primer Thain de la Comarca.
- 1980 El Rey Brujo se dirige a Mordor y reúne allí a los Nazgûl. Aparece un Balrog en Moria y mata a Durin VI.
- 1981 Matan a Náin I. Los Enanos huyen de Moria. Muchos de los Elfos Silvanos de Lórien escapan al sur. Amroth y Nimrodel desaparecen.
- 1999 Thráin I marcha hasta Erebor y funda un reino de enanos "bajo la Montaña".
- 2000 Los Nazgûl salen de Mordor y sitian Minas Ithil.
- 2002 Caída de Minas Ithil, conocido luego como Minas Morgul. Se apoderan de la palantír.
- 2043 Eärnur se convierte en Rey de Gondor. El Rey Brujo lo desafía.
- 2050 Se renueva el desafío. Eärnur cabalga a Minas Morgul y desaparece. Mardil se convierte en el primer Senescal Regente.

- 2060 Crece el poder de Dol Guldur. Los Sabios temen que quizá Sauron esté cobrando forma otra vez.
- 2063 Gandalf se dirige a Dol Guldur. Sauron se retira y se esconde en el Este. Empieza la Paz Vigilante. Los Nazgûl permanecen inactivos en Minas Morgul.
- 2210 Thorin I abandona Erebor y se encamina hacia el norte, a las Montañas Grises, donde ahora está reunida la mayor parte del resto del Pueblo de Durin.
- 2340 Isumbras I se convierte en el decimotercer Thain, y el primero de la línea de los Tuk. Los Gamoviejo ocupan Los Gamos.
- 2460 Termina la Paz Vigilante. Sauron regresa con fuerzas incrementadas a Dol Guldur.
- 2463 Se crea el Concilio Blanco. Por este tiempo Déagol el Fuerte encuentra el Anillo único y es asesinado por Sméagol.
- 2470 Por este tiempo Sméagol-Gollum se oculta en las Montañas Nubladas.
- 2475 Se reinicia el ataque contra Gondor. Osgiliath queda finalmente en ruinas. Destruyen el puente de piedra.
- c. 2480 Los Orcos empiezan a construir fortalezas secretas en las Montañas Nubladas para cerrar así todos los pasos a Eriador. Sauron puebla a Moria con sus criaturas.
- 2509 Celebrían, de viaje a Lórien, es detenida en el Paso del Cuerno Rojo y recibe una herida envenenada.
- 2510 Celebrían se hace a la mar. Orcos y Hombres del Este invaden Calenardhon. Eorl el joven obtiene la victoria del Campo de Celebrant. Los Rohirrim se instalan en Calenardhon.
- 2545 Eorl cae en la batalla de El Páramo.
- 2569 Brego, hijo de Eorl, termina de construir el Castillo de Oro.
- 2570 Baldor, hijo de Brego, entra por la Puerta Prohibida y desaparece. Por este tiempo los Dragones vuelven a verse en el extremo Norte y empiezan a atormentar a los Enanos.
- 2589 Dáin I es muerto por un Dragón.
- 2590 Thrór vuelve a Erebor. Grór, su hermano, va a las Colinas de Hierro.
- c. 2670 Tobold planta "hierba para pipa" en la Cuaderna del Sur.
- 2683 Isengrim II se convierte en el décimo Thain y empieza la excavación de los Grandes Smials.
- 2698 Ecthelion I reconstruye la Torre Blanca en Minas Tirith.
- 2740 Los Orcos inician una vez más la invasión de Eriador. 2747 Bandobras Tuk derrota a una banda de Orcos en la Cuaderna del Norte.
- 2758 Rohan es atacada desde el oeste y el este y es

- invadida. Las flotas de los Corsarios atacan Gondor. Helm de Rohan se refugia en el Abismo de Helm. Wulf se apodera de Edoras.
- 2758- Llega el Largo Invierno. Grandes sufrimientos y pérdida
2759 de vidas en Eriador y Rohan. Gandalf acude en ayuda del pueblo de la Comarca.
- 2759 Muerte de Helm. Fréaláf expulsa a Wulf e inicia el segundo linaje de Reyes de la Marca. Saruman se instala en Isengard.
- 2770 Smaug el Dragón desciende sobre Erebor. El Valle es destruido. Thrór consigue escapar con Thráin II y Thorin II.
- 2790 Thrór es muerto por un Orco, en Moria. Los Enanos se unen para declarar una guerra de venganza. Nacimiento de Gerontius, más tarde conocido como el Viejo Tuk.
- 2793 Empieza la Guerra de los Enanos y los Orcos.
- 2799 Batalla de Nanduhirion ante la Puerta Este de Moria. Dáin Pie de Hierro regresa a las Colinas de Hierro. Thráin II y su hijo Thorin marchan hacia el oeste. Se instalan en el sur de Ered Luin más allá de la Comarca (2802).
- 2800- Los Orcos del Norte perturban a Rohan. Dan muerte al
2864 Rey Walda (2861).
- 2841 Thráin II decide regresar a Erebor, pero es perseguido por los sirvientes de Sauron.
- 2845 Thráin el Enano es apresado en Dol Guldur; le quitan el último de los Siete Anillos.
- 2850 Gandalf vuelve a entrar en Dol Guldur, y descubre que allí el amo es Sauron, que está reuniendo todos los Anillos y buscando noticias del único y del Heredero de Isildur. Encuentra a Thráin y recibe la llave de Erebor. Thráin muere en Dol Guldur.
- 2851 Se reúne el Concilio Blanco. Gandalf insta a que ataquen Dol Guldur. La opinión de Saruman prevalece.¹ Saruman empieza a buscar cerca de los Campos Gladios.
- 2852 Muere Belecthor II de Gondor. Muere el Árbol Blanco sin que sea posible hallar ningún vástago suyo. Se deja en pie el Árbol Muerto. 2885 Incitados por los emisarios de Sauron, los Haradrim cruzan el Poros y atacan Gondor. Los hijos de Folcwine de Rohan mueren sirviendo a Gondor.
- 2890 Nace Bilbo en la Comarca.
- 2901 La mayor parte de las gentes que quedan en Ithilien abandonan la provincia a causa de los ataques de los Uruks de Mordor. Se construye el refugio secreto de Henneth Annûn.
- 2907 Nacimiento de Gilraen, madre de Aragorn II.
- 2911 El Invierno Cruel. El Baranduin y otros ríos se congelan. Los Lobos Blancos invaden Eriador desde el

- Norte.
- 2912 Las inundaciones devastan Enedwaith y Minhiriath. Tharbad queda en ruinas y es abandonada.
- 2920 Muerte del Viejo Tuk.
- 2929 Arathorn, hijo de Arador de los Dúnedain, se casa con Gilraen. 2930 Arador es muerto por los Trolls. Nacimiento de Denethor II, hijo de Ecthelion II, en Minas Tirith.
- 2931 Aragorn, hijo de Arathorn II, nace el 1 de marzo.
- 2933 Matan a Arathorn II. Gilraen se lleva a Aragorn a Imladris. Elrond lo recibe como hijo propio y le da el nombre de Estel (Esperanza). Se oculta el origen de "Estel".
- 2939 Saruman descubre que los servidores de Sauron registran el Anduin cerca de los Campos Gladios, y que por tanto Sauron se ha enterado del fin de Isildur. Se alarma, pero no informa al Concilio.
- 2941 Thorin Escudo de Roble y Gandalf visitan a Bilbo en la Comarca. Bilbo se encuentra con Sméagol-Gollum y descubre el Anillo. Se reúne el Concilio Blanco; Saruman acepta atacar Dol Guldur, pues ahora quiere impedir que Sauron registre el Río. Sauron, después de trazados sus planes, abandona Dol Guldur. La Batalla de los Cinco Ejércitos en el Valle. Muerte de Thorin II. Bard de Esgaroth mata a Smaug. Dáin de las Colinas de Hierro se convierte en Rey bajo la Montaña (Dáin II).
- 2942 Bilbo regresa a la Comarca con el Anillo. Sauron vuelve en secreto a Mordor.
- 2944 Bard reconstruye el Valle y se convierte en Rey. Gollum abandona las Montañas y busca al "ladrón" del Anillo.
- 2948 Nace Théoden, hijo de Thengel, Rey de Rohan.
- 2949 Gandalf y Balin visitan la casa de Bilbo en la Comarca.
- 2950 Nace Finduilas, hija de Adrahil de Dol Amroth.
- 2951 Sauron se manifiesta, y se fortalece en Mordor. Empieza la reconstrucción de Brand-dûr. Gollum se vuelve hacia Mordor. Sauron envía a tres de los Nazgûl a ocupar nuevamente Dol Guldur. Elrond revela a "Este'" su verdadero nombre y sus antepasados, y le entrega los fragmentos de Narsil. Arwen, recién venida de Lórien, se encuentra con Aragorn en los bosques de Imladris. Aragorn parte a las Tierras Salvajes.
- 2953 Última reunión del Concilio Blanco. Se discute el tema de los Anillos. Saruman finge haber descubierto que el Anillo único ha bajado por el Anduin hacia el Mar. Saruman se retira a Isengard, y lo fortifica. Como siente celos de Gandalf y lo teme, envía a espías que vigilen todo lo que hace, y advierte el interés del mago por la Comarca. No tarda en tener agentes en Bree y la Cuaderna del Sur.

- 2954 El Monte del Destino estalla otra vez en llamas. Los últimos habitantes de Ithilien huyen cruzando el Anduin.
- 2956 Aragorn se encuentra con Gandalf y se inicia la amistad entre ellos. 2957-2980 Aragorn empieza sus grandes viajes y vagabundeos. Como Thorongil, sirve disfrazado a Thengel de Rohan y también a Ecthelion II de Gondor.
- 2968 Nacimiento de Frodo.
- 2976 Denethor se casa con Finduilas de Dol Amroth.
- 2977 Bain, hijo de Bard, se convierte en Rey del Valle.
- 2978 Nacimiento de Boromir, hijo de Denethor II.
- 2980 Aragorn entra en Lórien y vuelve a encontrarse con Arwen Undómiel. Aragorn le da el anillo de Barahir y se prometen fidelidad en la colina de Cerin Amroth. Por este tiempo Gollum llega a los confines de Mordor y hace amistad con Ella-Laraña. Théoden se convierte en Rey de Rohan.
- 2983 Nace Faramir, hijo de Denethor. Nacimiento de Samsagaz.
- 2984 Muerte de Ecthelion II. Denethor II se convierte en Senescal de Gondor.
- 2988 Finduilas muere joven.
- 2989 Balin abandona Erebor y penetra en Moria.
- 2991 Nace en Rohan Éomer, hijo de Éomund.
- 2994 Balin perece y la colonia de los Enanos es destruida.
- 2995 Nace Éowyn, hermana de Éomer.
- c. 3000 La sombra de Mordor se prolonga. Saruman se atreve a utilizar la palantír de Orthanc, pero queda atrapado por Sauron, que tiene la Piedra Ithil. Traiciona al Concilio. Los espías de Saruman cuentan que los Montaraces vigilan de cerca la Comarca.
- 3001 La fiesta de despedida de Bilbo. Gandalf sospecha que el Anillo de Bilbo es el Único. Doblan la guardia de la Comarca. Gandalf pide nuevas de Gollum y recurre a la ayuda de Aragorn.
- 3002 Bilbo se convierte en huésped de Elrond y se instala en Rivendel. 3004 Gandalf visita a Frodo en la Comarca y sigue haciéndolo a intervalos durante los próximos cuatro años.
- 3007 Brand, hijo de Bain, se convierte en Rey del Valle. Muerte de Gilraen.
- 3008 En el otoño Gandalf visita a Frodo por última vez.
- 3009 Gandalf y Aragorn buscan de vez en cuando a Gollum durante los ocho años siguientes, registrando los valles del Anduin, el Bosque Negro y Rhovanion hasta los confines de Mordor. En algún momento durante el curso de estos años Gollum se aventuró a entrar en Mordor y fue capturado por Sauron. Elrond manda a buscar a Arwen, que regresa a Imladris; las Montañas y todas las tierras del este están volviéndose

peligrosas.

- 3017 Gollum deja Mordor. Aragorn lo atrapa en las Ciénagas de los Muertos, y lo llevan a Thranduil en el Bosque Negro. Gandalf visita Minas Tirith y lee el pergamino de Isildur.

¹ Fue luego evidente que Saruman había empezado por entonces a desear la posesión del Anillo único, y tenía esperanzas de que se revelara de por sí y buscara a su amo, si se dejaba a Sauron en paz por algún tiempo.

LOS GRANDES AÑOS

3018

Abril

- 12 Gandalf llega a Hobbiton.

junio

- 20 Sauron ataca Osgiliath. En ese tiempo Thranduil es atacada y Gollum escapa.

Julio

- 4 Boromir se pone en camino desde Minas Tirith.
10 Gandalf es tomado prisionero en Orthanc.

Agosto

Se pierde todo rastro de Gollum. Se cree que por ese tiempo, perseguido a la vez por los Elfos y los servidores de Sauron, se refugió en Moria; pero cuando descubrió por fin el camino a la Puerta Oeste, no pudo salir.

Septiembre

- 18 Gandalf escapa de Orthanc al amanecer. Los Jinetes Negros cruzan los Vados de Isen.
19 Gandalf llega a Edoras como mendigo, y se le niega la entrada.
20 Gandalf consigue entrar en Edoras. Théoden le ordena partir: -Toma el caballo que quieras, pero vete antes de mañana.
21 Gandalf encuentra a Sombragrís, pero el caballo no permite que se le acerque. Lo sigue por los campos a gran distancia.
22 Los Jinetes Negros llegan al Vado de Sarn al atardecer; expulsan a la guardia de los Montaraces. Gandalf da

- alcance a Sombragrís.
- 23 Cuatro jinetes entran en la Comarca antes del amanecer. Los otros persiguen a los Montaraces hacia el este y luego vuelven a vigilar el Camino Verde. Un Jinete Negro llega a Hobbiton al caer la noche. Frodo abandona Bolsón Cerrado. Gandalf deja Rohan montado en Sombragrís.
- 24 Gandalf cruza el Isen.
- 26 El Bosque Viejo. Frodo se encuentra con Bombadil.
- 27 Gandalf cruza el Aguada Gris. Segunda noche con Bombadil.
- 28 Los Hobbits, atrapados por un Tumulario. Gandalf llega al Vado de Sarn.
- 29 Frodo llega a Bree por la noche. Gandalf visita a Tío.
- 30 A horas tempranas Cricava y Bree son invadidas por sorpresa. Frodo abandona Bree. Gandalf va a Cricava y llega a Bree por la noche.

Octubre

- 1 Gandalf abandona Bree.
- 3 Es atacado durante la noche en la Cima de los Vientos.
- 6 El campamento al pie de la Cima de los Vientos es atacado por la noche. Frodo resulta herido.
- 9 Glorfindel abandona Rivendel.
- 11 Expulsa a los jinetes del Puente de Mitheithel.
- 13 Frodo cruza el Puente.
- 18 Glorfindel encuentra a Frodo a la hora del crepúsculo. Gandalf llega a Rivendel.
- 20 Huida a través del Vado de Bruinen.
- 24 Frodo se recupera y despierta. Boromir llega a Rivendel por la noche.
- 25 Concilio de Elrond.

Diciembre

- 25 La Compañía del Anillo abandona Rivendel al caer la tarde.

3019

Enero

- 8 La Compañía llega a Acebeda.
- 11, 12 Nieve en Caradhras.
- 13 Ataque de los Lobos al amanecer. La Compañía llega a la Puerta Oeste de Moria al caer la noche. Gollum empieza a rastrear al Portador del Anillo.
- 14 Noche en la Sala Vigésimo primera.
- 15 El Puente de Khazad-dûm y la caída de Gandalf. La Compañía llega tarde por la noche a Nimrodel.

- 17 La Compañía llega a Caras Galadhon al atardecer.
 23 Gandalf persigue al Balrog hasta la cima de Zirak-zigil.
 25 Arroja al Balrog cuesta abajo y muere. El cuerpo de Gandalf yace en la cima de Zirak-zigil.

Febrero

- 14 El Espejo de Galadriel. Gandalf vuelve a la vida y permanece en trance.
 16 Adiós a Lórien. Gollum, escondido en la orilla occidental, observa la partida.
 17 Gwaihir lleva a Gandalf a Lórien.
 23 Los botes son atacados durante la noche cerca de Sarn Gebir.
 25 La Compañía atraviesa el Argonath y acampa en Parth Galen. Primera Batalla de los Vados de Isen; muere Théodred, hijo de Théoden.
 26 Disolución de la Comunidad. Muerte de Boromir; se oye su cuerno en Minas Tirith. Meriadoc y Peregrin son capturados. Frodo y Samsagaz entran en Emyrn Muil oriental. Aragorn parte en persecución de los Orcos al caer la tarde. Éomer oye decir que la banda de Orcos ha descendido desde Emyrn Muil.
 27 Aragorn llega al acantilado occidental al alba. Éomer, en contra de las órdenes de Théoden, parte del Folde Este aproximadamente a medianoche en persecución de los Orcos.
 28 Éomer da alcance a los Orcos justo a la entrada del Bosque de Fangorn.
 29 Meriadoc y Pippin escapan y se encuentran con Bárbol. Los Rohirrim atacan al amanecer a los Orcos y los destruyen. Frodo desciende de Emyrn Muil y se encuentra con Gollum. Faramir ve el bote funerario de Boromir.
 30 Reunión de la Cámara de los Ents. Éomer, al volver a Edoras, se encuentra con Aragorn.

Marzo

- 1 Frodo empieza al amanecer la travesía de la Ciénaga de los Muertos. Continúa la Cámara de los Ents. Aragorn se encuentra con Gandalf el Blanco. Parten a Edoras. Faramir abandona Minas Tirith y va a Ithilien con una misión.
 2 Frodo alcanza el extremo de las Ciénagas. Gandalf llega a Edoras y cura a Théoden. Los Rohirrim cabalgan hacia el este contra Saruman. Segunda Batalla de los Vados de Isen. Derrota de Erkenbrand. La Cámara de los Ents finaliza en la tarde. Los Ents se dirigen a Isengard y llegan allí por la noche.
 3 Théoden retrocede al Abismo de Helm. Empieza la Batalla

- de Cuernavilla. Los Ents terminan la destrucción de Isengard.
- 4 Théoden y Gandalf parten del Abismo de Helm a Isengard. Frodo llega a los montículos de lava al borde de la Desolación de Morannon.
- 5 Théoden llega a Isengard al mediodía. Parlamento con Saruman en Orthanc. Los Nazgûl alados pasan sobre el campamento en Dol Baran. Gandalf va con Peregrin a Minas Tirith. Frodo se esconde a la vista de Morannon y parte en el crepúsculo.
- 6 Aragorn es alcanzado por los Dúnedain a horas tempranas. Théoden parte de Cuernavilla hacia el Valle Sagrado. Aragorn se pone en camino más tarde.
- 7 Faramir lleva a Frodo a Henneth Annûn. Aragorn llega al Sagrario a la caída de la noche.
- 8 Aragorn toma "los Senderos de los Muertos" al romper el día; llega a Erech a medianoche. Frodo abandona Henneth Annûn.
- 9 Gandalf llega a Minas Tirith. Faramir abandona Henneth Annûn. Aragorn parte de Erech y llega a Calembel. Frodo alcanza por la tarde el camino de Morgul. Théoden llega al Sagrario. La oscuridad se extiende alrededor de Mordor.
- 10 El Día Sin Alba. La Conglomeración de Rohan: los Rohirrim dejan cabalgando el Valle Sagrado. Faramir es rescatado por Gandalf fuera de las puertas de la Ciudad. Aragorn cruza Ringló. Un ejército de Morannon toma Cair Andros y entra en Anórien. Frodo pasa por la Encrucijada y ve partir a las huestes de Morgul.
- 11 Gollum visita a Ella-Laraña, pero se arrepiente al ver a Frodo dormido en las cercanías. Denethor envía a Faramir a Osgiliath. Aragorn llega a Linhir y penetra en Lebennin. Rohan Oriental es invadido desde el norte. Primer ataque a Lórien.
- 12 Gollum lleva a Frodo a la guarida de Ella-Laraña. Faramir se retira a los Fuertes de la Explanada. Théoden acampa bajo Minrimmon. Aragorn rechaza al enemigo hacia Pelargir. Los Ents derrotan a los invasores de Rohan.
- 13 Frodo es capturado por los Orcos de Cirith Ungol. Invaden Pelennor. Faramir resulta herido. Aragorn llega a Pelargir y captura la flota. Théoden en el Bosque de Drúadan.
- 14 Samsagaz encuentra a Frodo en la Torre. Minas Tirith es sitiada. Los Rohirrim, conducidos por los Hombres Salvajes, llegan al Bosque Gris.
- 15 En horas tempranas el Rey Brujo irrumpe por las Puertas dé la Ciudad. Denethor se incinera a sí mismo en una pira. Se oyen los cuernos de los Rohirrim al cantar el

- gallo. Batalla de Pelennor. Muere Théoden. Aragorn levanta el estandarte de Arwen. Frodo y Samsagaz escapan y emprenden el viaje al norte a lo largo del Morgai. Batalla bajo los árboles en el Bosque Negro; Thranduil rechaza las fuerzas de Dol Guldur. Segundo ataque a Lórien.
- 16 Debate de los comandantes. Frodo desde el Morgai contempla el campamento del Monte del Destino.
- 17 Batalla del Valle. Caen el Rey Brand y el Rey Dáin Pie de Hierro. Muchos Enanos y Hombres se refugian en Erebor y son allí sitiados. Shagrat lleva a Barad-dûr la capa, la cota de malla y la espada de Frodo.
- 18 El Ejército del Oeste parte de Minas Tirith. Frodo llega a la vista de la Garganta de Hierro. En el camino de Durthang a Udûn es atrapado por los Orcos.
- 19 El Ejército llega al valle de Morgul. Frodo y Samsagaz escapan y marchan a lo largo del camino a Barad-dûr.
- 22 La noche terrible. Frodo y Samsagaz abandonan el camino y se vuelven hacia el sur al Monte del Destino. Tercer ataque a Lórien.
- 23 El Ejército sale de Ithilien. Aragorn despide a los de corazón poco animoso. Frodo y Samsagaz arrojan armas y pertrechos.
- 24 Frodo y Samsagaz al pie del Monte del Destino. Los campamentos del Ejército en la Desolación de Morannon.
- 25 El Ejército es rodeado en las Colinas de Lava. Frodo y Samsagaz llegan a Sammath Naur. Gollum se apodera del Anillo y se precipita en las Grietas del Destino. Caída de Barad-dûr y desaparición de Sauron.

Después de la caída de la Torre Oscura y la desaparición de Sauron, la Sombra abandonó los corazones de aquellos que se le oponían, pero en cambio el miedo y la desesperación cayeron sobre sirvientes y aliados. Tres veces Lórien había sido atacada desde Dol Guldur, pero además del valor de ese pueblo élfico, el poder que había en esa tierra era demasiado grande para que alguien pudiera conquistarla, a no ser que Sauron hubiera ido allí él mismo. Aunque los hermosos bosques de las fronteras fueron tristemente dañados, se rechazaron los asaltos; y cuando la Sombra partió, Celeborn avanzó y llevó al ejército de Lórien por sobre el Anduin en muchos botes. Se apoderaron de Dol Guldur y Galadriel derribó los muros y dejó al desnudo las mazmorras, y el bosque quedó limpio.

En el Norte también había habido guerra y males. El reino de Thranduil fue invadido, y hubo una prolongada batalla bajo los árboles y una gran ruina provocada por el fuego; pero al fin Thranduil obtuvo la victoria. Y en el día de Año Nuevo de los Elfos, Celeborn y Thranduil se encontraron en medio del bosque;

y dieron al Bosque Negro el nuevo nombre de Eryn Lasgalen, El Bosque de las Hojas Verdes. Thranduil prefirió reinar sobre toda la región septentrional hasta las montañas que se levantan en el bosque; y Celeborn escogió todo el bosque austral bajo los Estrechos, y lo llamó Lórien Oriental; y el ancho bosque que separaba estas dos regiones le fue dado a los Beórnicas y a los Hombres del Bosque. Pero pocos años después de que Galadriel dejara la Tierra Media, Celeborn se cansó del reino y fue a Imladris a vivir con los hijos de Elrond. En el Bosque Verde nada perturbó la vida de los Elfos Silvanos, pero en Lórien sólo quedaron unos pocos de los anteriores habitantes, y no hubo ya luz ni canciones en Caras Galadon.

En el tiempo en que los grandes ejércitos sitiaban Minas Tirith, una hueste de los aliados de Sauron que venían amenazando desde hacía mucho las fronteras del Rey Brand, cruzó el Río Carnen, y Brand fue obligado a retroceder hasta el Valle. Allí recibió ayuda de los Enanos de Erebor; y tuvo lugar la gran batalla al pie de las Montañas. Duró tres días, pero al final tanto el Rey Brand como el Rey Dáin Pie de Hierro resultaron muertos, y los Hombres del Este obtuvieron la victoria. Pero no pudieron tomar las Puertas, y muchos, tanto Enanos como Hombres, se refugiaron en Erebor, y resistieron allí.

Cuando llegaron nuevas de las grandes victorias en el Sur, el ejército septentrional de Sauron sintió un gran desánimo, y los sitiados salieron y lo pusieron en desordenada fuga, y el resto huyó al Este y ya nunca más perturbó el Valle. Entonces Bard II, hijo de Brand, se convirtió en Rey del Valle, y Thorin III Yelmo de Piedra, hijo de Dáin, se convirtió en el Rey bajo la Montaña. Enviaron sus embajadores a la coronación del Rey Elessar; y desde entonces los dos reinos fueron siempre amigos de Gondor, mientras duraron, y estuvieron bajo la corona y la protección del Rey del Oeste.

LOS PRINCIPALES DÍAS DESDE LA CAÍDA DE BARAD-DÛR HASTA EL FIN DE LA TERCERA EDAD¹

3019

C. de la C. 1419

- 27 de marzo Bard II y Thorin III Yelmo de Piedra expulsan al enemigo del Valle.
- 28 de marzo Celeborn cruza el Anduin; empieza la destrucción de Dol Guldur.
- 6 de abril Encuentro de Celeborn y Thranduil.
- 8 de abril Los Portadores del Anillo reciben honores en el Campo de Cormallen.
- 1 de mayo Coronación del Rey Elessar; Elrond y Arwen parten de Rivendel.

- 8 de mayo Éomer y Éowyn se dirigen a Rohan con los hijos de Elrond.
- 20 de mayo Elrond y Arwen llegan a Lórien.
- 27 de mayo La escolta de Arwen abandona Lórien.
- 14 de junio Los hijos de Elrond se encuentran con la escolta y conducen a Arwen a Edoras.
- 16 de junio Parten hacia Gondor.
- 25 de junio El Rey Elessar encuentra el vástago del Árbol Blanco.
- 1 de Lithe Arwen llega a la Ciudad.
- Día de Año Boda de Elessar y Arwen.
Medio
- 18 de julio Éomer vuelve a Minas Tirith.
- 19 de julio La escolta funeraria del Rey Théoden se pone en camino.
- 7 de agosto La escolta llega a Edoras.
- 10 de agosto Funeral del Rey Théoden.
- 14 de agosto Los huéspedes se despiden del Rey Éomer.
- 18 de agosto Llegan al Abismo de Helm.
- 22 de agosto Llegan a Isengard; se despiden del Rey del Oeste al atardecer.
- 28 de agosto Alcanzan a Saruman; Saruman se vuelve hacia la Comarca.
- 6 de septiembre Hacen alto a la vista de las Montañas de Moria.
- 13 de septiembre Celeborn y Galadriel parten; los demás se encaminan a Rivendel.
- 21 de septiembre Vuelven a Rivendel.
- 22 de septiembre Bilbo cumple ciento veintinueve años. Saruman llega a la Comarca.
- 5 de octubre Gandalf y los Hobbits abandonan Rivendel.
- 6 de octubre Cruzan el Vado de Bruinen; Frodo vuelve a sentirse dolorido.
- 28 de octubre Llegan a Bree al caer la noche.
- 30 de octubre Abandonan Bree. Los "Viajeros" llegan al Puente de Brandivino con la oscuridad.
- 1 de noviembre Son arrestados en Los Ranales.
- 2 de noviembre Llegan a Delagua e incitan al pueblo de la Comarca.
- 3 de noviembre Batalla de Delagua y Desaparición de Saruman. Fin de la Guerra del Anillo.

3020

- C. de la C. 1420: El Gran Año de la Abundancia*
- 13 de marzo Frodo cae enfermo (al cumplirse el aniversario de haber sido envenenado por Ella-Laraña).
- 6 de abril El mallorn florece en el Campo de la Fiesta.
- 1 de mayo Samsagaz se casa con Rosa.
- Día de Año Frodo renuncia al cargo de alcalde, y vuelve a ocuparlo Will Pieblanco.
- 22 de septiembre Bilbo cumple ciento treinta años.
- 6 de octubre Frodo vuelve a caer enfermo.

3021

- C. de la C. 1421: El Fin de la Tercera Edad*
- 13 de marzo Frodo cae enfermo otra vez.
- 25 de marzo Nacimiento de Elanor la Bella,² hija de Samsagaz. Empieza la Cuarta Edad de acuerdo con el cómputo del tiempo de Gondor.
- 21 de septiembre Frodo y Samsagaz parten de Hobbiton.
- 22 de septiembre En Bosque Cerrado se encuentran con la Última Cabalgata de los Guardianes de los Anillos.
- 29 de septiembre Llegan a los Puertos Grises. Frodo y Bilbo se hacen a la mar con los Tres Guardianes. Fin de la Tercera Edad.
- 6 de octubre Samsagaz vuelve a Bolsón Cerrado.

¹ Los meses y los días son dados de acuerdo con el calendario de la Comarca.

² Se la conoció como "la Bella" a causa de su hermosura; muchos decían que antes parecía una doncella Elfo que una hobbit. Tenía los cabellos dorados, cosa muy rara en la Comarca; pero otras dos hijas de Samsagaz también los tenían así, y muchos de los niños nacidos por entonces.

ACONTECIMIENTOS POSTERIORES RELACIONADOS
CON LOS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD DEL ANILLO.

C. de la Comarca.

- 1422 Con el comienzo de este año empezó la Cuarta Edad según la cuenta de la Comarca; pero los años continuaron enumerándose de acuerdo con la Cronología de la Comarca.
- 1427 Renuncia Will Pieblanco. Samsagaz es elegido Alcalde de la Comarca. Peregrin Tuk se casa con Diamante de Quiebra Larga. El Rey Elessar promulga un edicto por el que se les prohíbe a los Hombres entrar en la Comarca, a la que convierte en País Libre bajo la protección del Cetro Septentrional.
- 1430 Nace Faramir, hijo de Peregrin.
- 1431 Nace Rizos de Oro, hija de Samsagaz.
- 1432 Meriadoc, llamado el Magnífico, se convierte en Señor de Los Gamos. El Rey Éomer y la Señora Eowyn de Ithilien le envían grandes regalos.
- 1434 Peregrin se convierte en el Tuk y el Thain. El Rey Elessar hace del Thain, el Señor y el Alcalde, Consejeros del Reino del Norte. El Señor Samsagaz es elegido Alcalde por segunda vez.
- 1436 El Rey Elessar se dirige hacia el norte y permanece un tiempo junto al Lago del Crepúsculo. Llega al Puente del Brandivino y saluda allí a sus amigos. Concede la Estrella de los Dúnedain al Señor Samsagaz, y Elanor es designada doncella de honor de la Reina Arwen.
- 1441 El Señor Samsagaz es Alcalde por tercera vez.
- 1442 El Señor Samsagaz, su esposa y Elanor se dirigen a Gondor y permanecen allí un año. El señor Tolman Coto se desempeña como Alcalde delegado.
- 1448 El Señor Samsagaz es designado Alcalde por cuarta vez.
- 1451 Elanor la Bella se casa con Fastred de Encina Verde en Quebradas Lejanas.
- 1452 La Frontera Occidental, desde Quebradas Lejanas hasta las Colinas de la Torre (*Eryn Beraid*), se suma a la Comarca como regalo del Rey. Muchos hobbits se mudan allí.
- 1454 Nace Elfstan Belinfante, hijo de Fastred y Elanor.
- 1455 El Señor Samsagaz es Alcalde por quinta vez. Solicita que el Thain nombre a Fastred Guardián de la Frontera Occidental. Fastred y Elanor se instalan en Torres de Abajo en las Colinas de las Torres, donde sus descendientes, los Belinfantes de las Torres, vivieron mucho tiempo.
- 1463 Faramir Tuk se casa con Rizos de Oro, hija de Samsagaz.
- 1469 El Señor Samsagaz es designado Alcalde por séptima y última vez; al concluir este mandato, en 1476, tenía noventa y seis años.
- 1482 Muerte de la Señora Rosa, esposa del Señor Samsagaz, el Día de Año Medio. El 22 de septiembre Samsagaz parte de Bolsón Cerrado. Llega a las Colinas de la Torre, donde

ve a Elanor por última vez; le entrega el Libro Rojo, que queda en manos de los Belinfantes. Según Elanor la tradición cuenta que Samsagaz dejó atrás las Torres y fue a los Puertos Grises y se hizo a la Mar, último de los Portadores del Anillo.

1484 En la primavera de ese año llegó un mensaje desde Rohan a Los liamos: el Rey Éomer quería ver una vez más al Señor Escanciador. Meriadoc era viejo entonces (102), pero todavía vigoroso. Consultó con su amigo el Thain, y no tardaron en repartir bienes y cargos entre sus hijos y se pusieron en camino por el Vado de Sarn y no se los volvió a ver en la Comarca. Se dijo que el Señor Meriadoc llegó a Edoras y estuvo con el Rey Éomer antes de que éste muriera en el otoño. Luego él y el Thain Peregrin fueron a Gondor y pasaron allí los breves años que les restaban de vida hasta que murieron y fueron sepultados en Rath Dínen entre los grandes de Gondor.

1541 El 1 de marzo de este año¹ murió por fin el Rey Elessar. Se dice que los lechos de Meriadoc y Peregrin se pusieron a los lados del lecho del gran rey. Entonces Legolas construyó un navío gris en Ithilien y navegó por el Anduin abajo hasta el Mar; y con él, según se dice, iba Gimli el Enano. Y cuando ese barco partió, la Comunidad del Anillo en la Tierra Media llegó a su fin.

¹ Cuarta Edad (Gondor) 120.

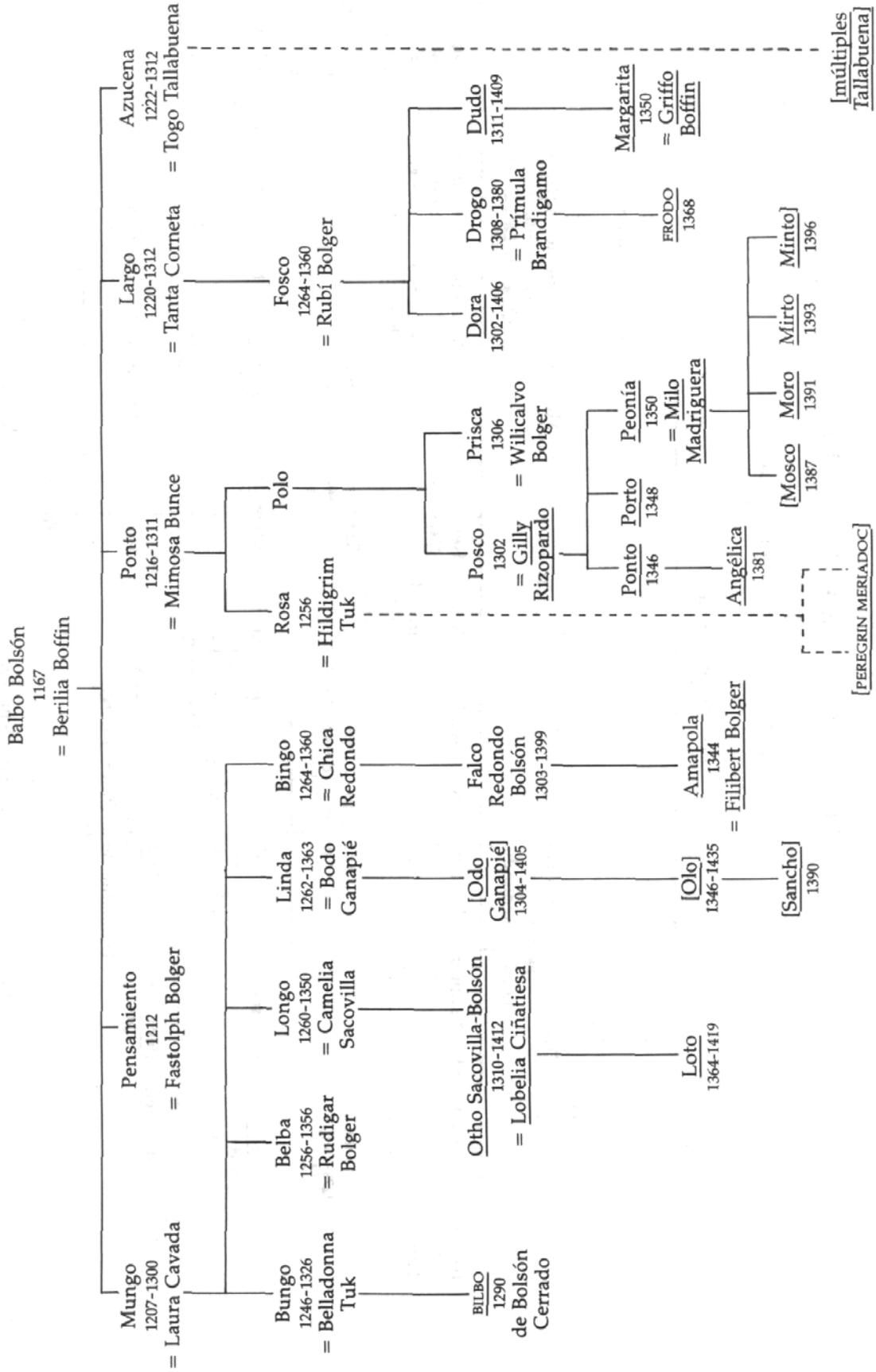
APÉNDICE C

ÁRBOLES GENEALÓGICOS

Los nombres que se dan en estos Árboles Genealógicos no son sólo una selección entre muchos otros. La mayoría pertenece a los invitados a la Fiesta de Despedida de Bilbo, o a sus antepasados directos. Se reproducen también unos pocos más de las personas que intervinieron en los acontecimientos de la Comarca. Se da además una cierta información genealógica acerca de Samsagaz, el fundador de la familia Jardner, más tarde muy famosa e influyente.

Las cifras que siguen a los nombres indican el año del nacimiento (y el de la muerte cuando quedó registro de la fecha). Todas las fechas corresponden al cómputo del tiempo de la Comarca, calculado a partir del cruce del Brandivino por los hermanos Marcho y Blanco en el Año 1 de la Comarca (Tercera Edad, 1601).

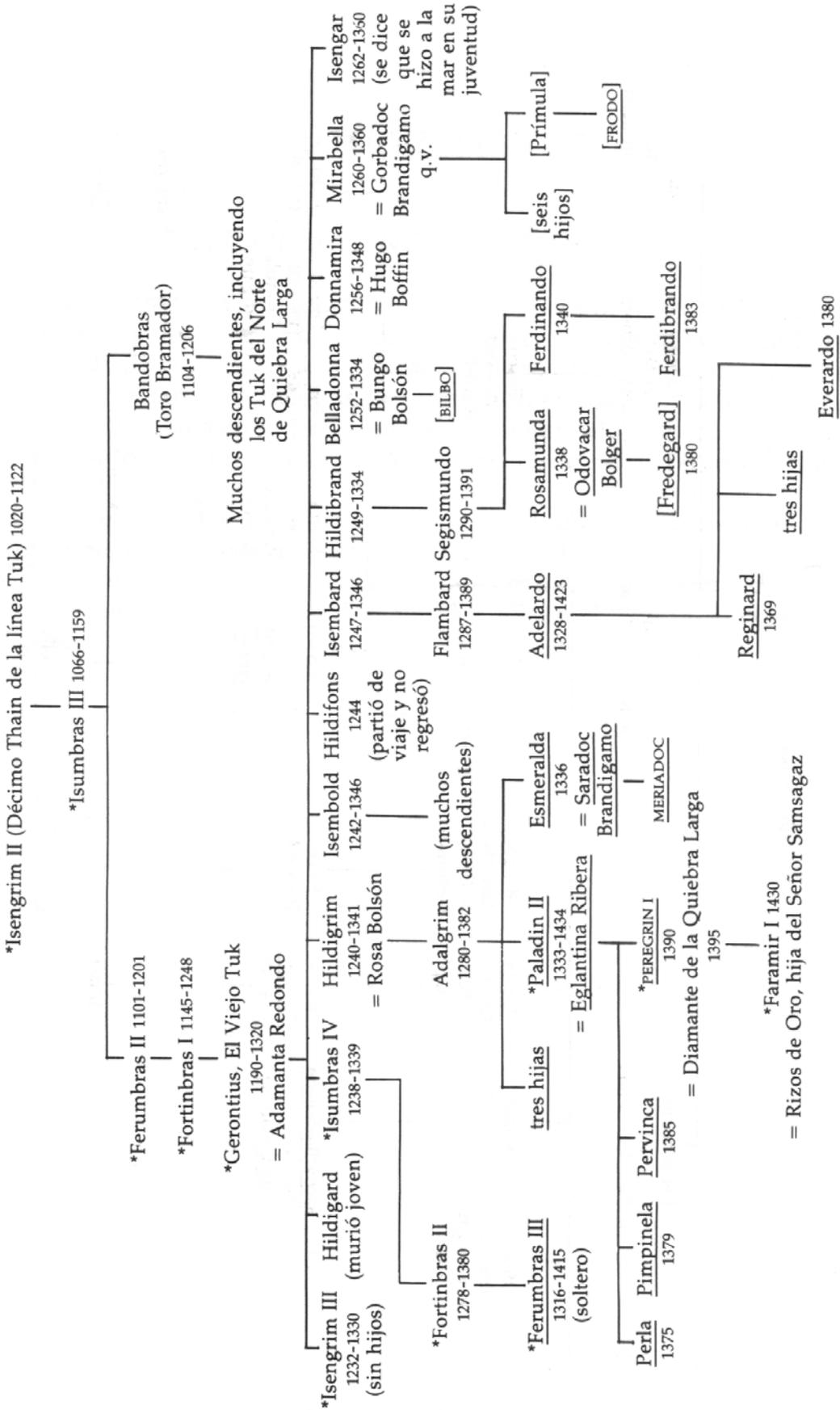
LOS BOLSÓN DE HOBBITON



[múltiples Tallabuena]

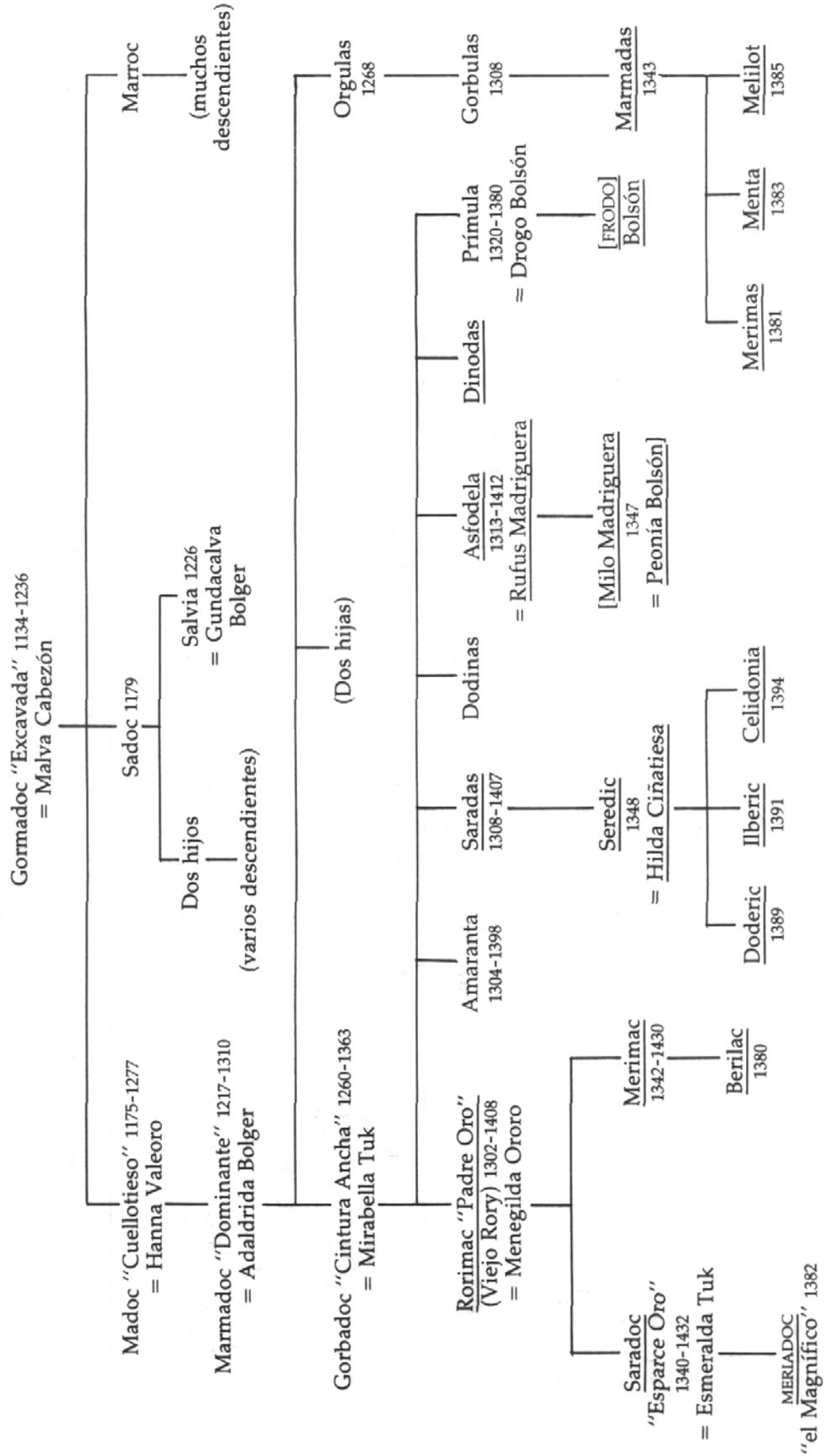
[PEREGRIN MERIADOC]

LOS TUK DE GRANDES SMIALS



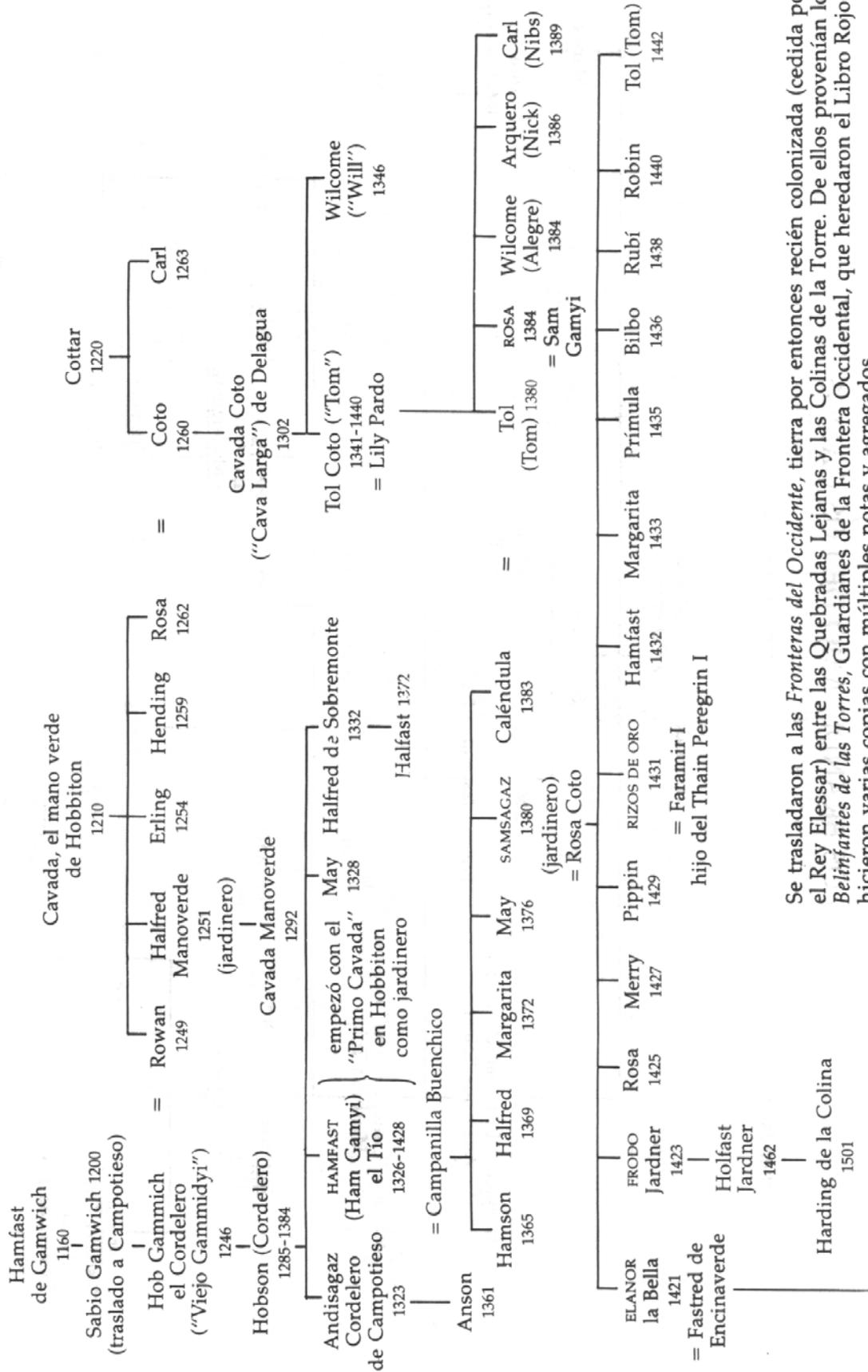
LOS BRANDIGAMO DE LOS GAMOS

Gorhendam Gamo Viejo de Marjala, c. 740 empezó la construcción de las Estancias de Brandi y adoptó el nombre de Brandigamo.



EL ÁRBOL GENEALÓGICO DEL SEÑOR Samsagaz

(que muestra también el encumbramiento de las familias Jardner de la Colina y Belifantes de las Torres)



Se trasladaron a las *Fronteras del Occidente*, tierra por entonces recién colonizada (cedida por el Rey Elessar) entre las Quebradas Lejanas y las Colinas de la Torre. De ellos provenían los *Belifantes de las Torres*, Guardianes de la Frontera Occidental, que heredaron el Libro Rojo e hicieron varias copias con múltiples notas y agregados.

APÉNDICE D

CALENDARIO DE LA COMARCA

CALENDARIO DE LA COMARCA PARA TODOS LOS AÑOS

(1) Postyule					(4) Astron					(7) Postlithe					(10) Crudo Invierno				
YULE	7	14	21	28	1	8	15	22	29	LITHE	7	14	21	28	1	8	15	22	29
1	8	15	22	29	2	9	16	23	30	1	8	15	22	29	2	9	16	23	30
2	9	16	23	30	3	10	17	24	—	2	9	16	23	30	3	10	17	24	—
3	10	17	24	—	4	11	18	25	—	3	10	17	24	—	4	11	18	25	—
4	11	18	25	—	5	12	19	26	—	4	11	18	25	—	5	12	19	26	—
5	12	19	26	—	6	13	20	27	—	5	12	19	26	—	6	13	20	27	—
6	13	20	27	—	7	14	21	28	—	6	13	20	27	—	7	14	21	28	—
(2) Solmath					(5) Thrimidge					(8) Wedmath					(11) Blotmath				
—	5	12	19	26	—	6	13	20	27	—	5	12	19	26	—	6	13	20	27
—	6	13	20	27	—	7	14	21	28	—	6	13	20	27	—	7	14	21	28
—	7	14	21	28	1	8	15	22	29	—	7	14	21	28	1	8	15	22	29
1	8	15	22	29	2	9	16	23	30	1	8	15	22	29	2	9	16	23	30
2	9	16	23	30	3	10	17	24	—	2	9	16	23	30	3	10	17	24	—
3	10	17	24	—	4	11	18	25	—	3	10	17	24	—	4	11	18	25	—
4	11	18	25	—	5	12	19	26	—	4	11	18	25	—	5	12	19	26	—
(3) Rethe					(6) Antelithe					(9) Halimath					(12) Anteyule				
—	3	10	17	24	—	4	11	18	25	—	3	10	17	24	—	4	11	18	25
—	4	11	18	25	—	5	12	19	26	—	4	11	18	25	—	5	12	19	26
—	5	12	19	26	—	6	13	20	27	—	5	12	19	26	—	6	13	20	27
—	6	13	20	27	—	7	14	21	28	—	6	13	20	27	—	7	14	21	28
—	7	14	21	28	1	8	15	22	29	—	7	14	21	28	1	8	15	22	29
1	8	15	22	29	2	9	16	23	30	1	8	15	22	29	2	9	16	23	30
2	9	16	23	30	3	10	17	24	LITHE	2	9	16	23	30	3	10	17	24	yule
					<i>Día de Año Nuevo (Sobrelithe)</i>														

Cada año empezaba con el primer día de la semana, el sábado, y terminaba con el último, el viernes. El Día de Año Medio y, en los años bisiestos, el Sobrelithe, no tenían nombre. El Lithe anterior al Día de Año Medio recibía el nombre de Lithe 1 y el posterior, el de Lithe 2. El Yule al cabo del año era el Yule 1, y el del comienzo, Yule 2. El Sobrelithe era día de festividad especial, pero no tuvo lugar en ninguno de los años importantes para la historia del Gran Anillo. Tuvo lugar en 1420, el año de la famosa cosecha y el magnífico verano: se dice que la alegría de la celebración de ese año fue mayor que ninguna otra de la que se tiene memoria o registro.

El Calendario de la Comarca difería del nuestro en varios aspectos. El año, no cabe duda, tenía la misma duración,¹ pues aunque aquellos tiempos parezcan lejanos en relación con los años transcurridos y la duración de la vida de los hombres, no son tan remotos de acuerdo con la memoria de la Tierra. Los Hobbits han registrado que no tenían "semana" cuando eran todavía un pueblo nómada, y aunque tenían "meses" gobernados más o menos por la luna, su registro de las fechas y cálculos del tiempo eran vagos e inexactos. En las tierras occidentales de Eriador, cuando habían empezado a asentarse, adoptaron el cómputo del Rey de los Dúnedain, que, en última instancia, era de origen Eldarin; pero los Hobbits de la Comarca introdujeron varias alteraciones menores. Este calendario, o "Cómputo de la Comarca" como se lo llamó, fue finalmente adoptado también en Bree, salvo que en la Comarca contaban el Año 1 como el año de la colonización de la región.

Es a menudo difícil descubrir en las viejas historias y tradiciones datos precisos sobre cosas que la gente conocía perfectamente y daba por sobreentendidas en su propio tiempo (tales como el nombre de las letras, o de los días de la semana, o el nombre y duración de los meses). Pero como consecuencia del generalizado interés en la genealogía y en la historia que mostraron los eruditos hobbits después de la Guerra del Anillo, las gentes de la Comarca se interesaron no poco por las fechas; y hasta idearon unos cuadros complicados para señalar las relaciones de sus propios sistemas con otros. No soy un especialista en estos temas, y puede que haya cometido muchos errores; pero de cualquier modo la cronología de los años cruciales 1418 y 1419 C. de la C. ha sido trazada en el Libro Rojo con tanto cuidado, que en este punto no puede haber muchas dudas acerca de los días y de los tiempos.

Parece claro que los Eldar en la Tierra Media, que disponían de más tiempo, como observó Samsagaz, computaban en períodos largos, y la palabra Quenya *yén*, que a menudo se traduce como "año" (p. 406), significa en realidad 144 años de los nuestros. En la medida de lo posible, los Eldar preferían contar en grupos de seis y de doce. Al "día" solar lo llamaban *ré*, empezaba con la puesta de sol y concluía en la puesta de sol siguiente. El *yén* comprendía 52.596 días. Por motivos rituales más que prácticos, los Eldar observaban una semana o *enquië* de seis días; y el *yén* comprendía 8.766 de estas *enquier*, computadas a lo largo de todo el período.

En la Tierra Media los Eldar observaban también un período breve o año solar llamado *coranar* o "ronda solar", cuando se lo consideraba desde un punto de vista astronómico. Pero por lo común se lo llamaba *loa*, "desarrollo" (especialmente en las tierras del noroeste), pues los Elfos solían dar más importancia

a los cambios vegetales que acompañaban a las estaciones. El *loa* se dividía en períodos, que podrían considerarse meses largos o estaciones cortas. Por supuesto, éstas variaban de acuerdo con las distintas regiones; pero los Hobbits sólo citan el Calendario de Imladris. En ese calendario había seis de esas estaciones, cuyos nombres Quenya eran *tuilë*, *lairë*, *yávië*, *quellë*, *hrívë*, *coirë*, que pueden traducirse "primavera, verano, otoño, marchitamiento, invierno, movimiento". Los nombres Sindarin eran *ethuil*, *laer*, *iavas*, *firith*, *rhîw*, *echuir*. "Marchitamiento" se llamaba también *lasselanta*, "caída de las hojas" o, en Sindarin, *narbeleth*, "mengua del sol".

Lairë y *hrívë* tenían ambas 72 días, y el resto 54 cada una. El *loa* empezaba con *yestarë*, el día inmediatamente anterior a *tuilë*, y terminaba con *mettarë*, el día inmediatamente posterior a *coirë*. Entre *yávië* y *quellë* se insertaban los tres *enderi* o "días medios". Doblando los *enderi* (agregando 3 días) cada 12 años, se completaba un año de 365 días.

No se sabe con certeza cómo resolvían las posibles inexactitudes. Si el día fuera de la misma duración que ahora, el *yén* habría sido demasiado largo, en más de un día. Había sin duda alguna inexactitud, como se advierte en una nota de los Calendarios del Libro Rojo. En el "Cómputo de Rivendel", dice la nota, el último año de cada tres *yén* se acortaba en tres días; y se omitía la duplicación de los tres *enderi* de ese año; "pero eso no ocurría en nuestro tiempo". No se registra como enmendaban las otras inexactitudes.

Los Númenóreanos cambiaron estos cómputos. Dividieron el *loa* en períodos más breves, de longitud más regular; e iniciaron el año en mitad del invierno, como habían hecho los Hombres del Noroeste en la Primera Edad. Más adelante dieron a la semana una duración de 7 días, y computaron el día desde la salida del sol (en el mar oriental) hasta la puesta.

El sistema Númenóreano, tal como se lo utilizaba en Númenor y también en Arnor y Gondor hasta el fin de los reyes, se llamaba Cómputo de los Reyes. El año normal tenía 365 días. Se dividía en 12 *astar* o meses, de los que diez tenían 30 días y dos 31. Los *astar* largos estaban situados antes y después del Año Medio, aproximadamente nuestros junio y julio. El primer día del año se llamaba *yestarë*, el día medio (el 183), *loëndë*, y el último, *mettarë*; estos tres días no pertenecían a ningún mes. Cada cuatro años, salvo el último de una centuria (*haranyë*), dos *enderi* o "días medios" se sustituían por el *loëndë*.

En Númenor el cómputo empezaba con la S.E. 1. El déficit provocado por el descuento de un día del último año de una centuria no se compensaba hasta el último año de un milenio; y había un *déficit milenario* de 4 horas, 46 minutos y 40 segundos. Esta adición se hizo en Númenor en los años 1000, 2000, 3000 de la S.E. Después de la Caída en 3319 de la S.E., los exiliados

conservaron el sistema, perturbado luego por el comienzo de la Tercera Edad con una nueva numeración: 3442 S.E. se convirtió en 1 T.E. Al hacer del 4 T.E. un año bisiestro en lugar de 3 T.E. (3444 S.E.) se introdujo 1 año más breve de sólo 365 días, con lo que hubo un déficit de 5 horas, 48 minutos, 46 segundos. Las adiciones correspondientes al milenio se hicieron 441 años más tarde: en 1000 T.E. (4441 S.E.) y 2000 (5441 S.E.). Para reducir los consiguientes errores y la acumulación de los déficit milenarios, Mardil el Senescal introdujo un calendario revisado que entraría en vigencia en 2060 T.E., después de una adición especial de 2 días a 2059 (5500 S.E.), y que concluía 5 1/2 milenios a partir del sistema Númenóreano. Pero esto dejaba inalterado un déficit de unas 8 horas. Hador añadió un día al año 2360, aunque la deficiencia no era de tanta magnitud. Luego ya no se hicieron más enmiendas. (En 3000 T.E. la amenaza de una guerra inminente fue causa de que se descuidaran estas cuestiones.) Al finalizar la Tercera Edad, al cabo de 660 años, el déficit no había alcanzado aún a un día.

El Calendario Revisado que introdujo Mardil se llamó el Cómputo de los Senescales y fue al fin adoptado por la mayor parte de los que hablaban la lengua Oestron, salvo los Hobbits. Los meses tenían todos 30 días y se introducían 2 días fuera de los meses: uno entre el tercero y el cuarto mes (marzo, abril) y otro entre el noveno y el décimo (septiembre, octubre). Esos 5 días fuera de los meses, *yestarë*, *tuilérë*, *loëndë*, *yáviérë* y *mettarë*, eran días festivos.

Los Hobbits eran gente apegada a las tradiciones, y siguieron utilizando el Cómputo de los Reyes, adaptado a las costumbres locales. Los meses tenían todos 30 días; pero había 3 días más de verano, llamados en la Comarca los Lithe o los días de Lithe, entre junio y julio. El último día del año y el primero del año siguiente se llamaban días de Yule. Los días de Yule y de Lithe quedaban excluidos de los meses, de modo que el 1 de enero era el segundo y no el primer día del año. Cada cuatro años, con excepción del último de la centuria,² había cuatro días Lithe. Los días de Yule y de Lithe eran las festividades mayores y ocasiones de celebración. El día de Lithe adicional seguía al Día de Año Medio, de modo que el 184.º día de los Años bisiestos se llamaba Sobrelithe, y se lo celebraba de una manera especial. En total el Yule incluía seis días: los últimos tres y los primeros tres de cada año.

La gente de la Comarca introdujo una pequeña innovación propia (a la larga también adoptada en Bree), que llamaron Reforma de la Comarca. Les pareció que la mudanza de los nombres de los días de la semana en relación con las fechas anuales era desarreglada e inconveniente. De modo que en tiempos de Isengrim II dispusieron que el día suelto que alteraba la sucesión no tuviese nombre correspondiente a la semana. Desde entonces el

Día de Año Medio (y el Sobrelithe) se conoció sólo por su nombre, y no perteneció a semana alguna (p. 188). Como consecuencia de esta reforma, el año empezaba siempre el Primer Día de la semana y terminaba el último Día; y una cierta fecha de cualquier año tenía siempre el mismo nombre como día de la semana, de modo que la gente de la Comarca ya no se cuidó de poner el día de la semana en las cartas o diarios.³ Esto les pareció adecuado y conveniente en el orden local, pero no lo era tanto cuando se alejaban de Bree.

En las notas que preceden, como también en la narración, he utilizado los nombres modernos de los meses y los días de la semana; designaciones, por supuesto, ajenas a los Eldar, los Dúnedain y los Hobbits. La traducción de los nombres Oestron me pareció esencial para evitar confusiones, y además las épocas del año a las que se refieren nuestros nombres son poco más o menos las mismas. No obstante, parece que se pretendía que el Día de Año Medio correspondiera al solsticio de verano. En ese caso las fechas de la Comarca estaban adelantadas en unos diez días, y nuestro Día de Año Nuevo correspondía aproximadamente al 9 de enero de la Comarca.

En el Oestron se conservaron los nombres Quenya de los meses como los nombres latinos que aún se utilizan en muchas lenguas modernas. Eran: *Narvinyë*, *Nénimë*, *Súlimë*, *Víressë*, *Lótessë*, *Nárië*, *Cermië*, *Urimë*, *Yavannië*, *Narquelië*, *Hísimë*, *Ringarë*. Los nombres Sindarin (usados sólo por los Dúnedain) eran: *Narwain*, *Nínui*, *Gwaeron*, *Gwirth*, *Lothron*, *Nóruí*, *Cerveth*, *Urui*, *Ivanneth*, *Narbeleth*, *Hithui*, *Girithron*.

En esta nomenclatura, sin embargo, los Hobbits, tanto de la Comarca como de Bree, no utilizaban los nombres Oestron, y se atenían a las anticuadas denominaciones locales, que según parece habían tomado en la antigüedad de los Hombres de los valles del Anduin; sea como fuere, en Valle y en Rohan se encontraron nombres parecidos (cf. las notas acerca de las lenguas al final del volumen). Los Hobbits habían olvidado en general y desde hacía tiempo el significado de estos nombres, aun en los casos en que lo habían conocido; y en consecuencia la forma de algunas palabras era de origen oscuro: *math*, por ejemplo, terminación de algunas de esas palabras, era una alteración de mes.

Los nombres de la Comarca se encuentran en el Calendario. Puede observarse que *Solmath* a veces se pronunciaba, y se escribía, *Somaz*; *Thrimidge* con frecuencia se escribía *Thrimich* (en forma arcaica *Thrimilch*); y *Blotmath* se pronunciaba *Blodmaz* o *Blommaz*. En Bree los nombres diferían; eran: *Frery*, *Solmath*, *Rethe*, *Chithing*, *Thrimidge*, *Lithe*, los *Días de Verano*, *Mede*, *Wedmath*, *Harvestmath* [cosechador], *Wintring* [Hibernal], *Blooting* y *Yulemath*. *Frery*, *Chithing* y *Yulemath* se utilizaban también en la Cuaderna del Este.⁴

La semana Hobbit derivaba de la de los Dúnedain, y los nombres eran traducciones de los que se daban a los días en el viejo Reino del Norte, nombres que, a su vez, derivaban de los Eldar. La semana de seis días de los Eldar tenía días dedicados a -o se llamaban de acuerdo con- las Estrellas, el Sol, la Luna, los Dos Árboles, los Cielos y los Valar o Poderes, en ese orden, y el último día era el principal de la semana. Los nombres en Quenya eran *Elenya*, *Anarya*, *Isilya*, *Aldúya*, *Menelya*, *Valanya* (o *Tárion*); los nombres en Sindarin eran *Orgilion*, *Oranor*, *Orithil*, *Orgaladhad*, *Ormenel*, *Orbelain* (o *Rodyn*).

Los Númenóreanos retuvieron las dedicatorias y el orden, pero alteraron el cuarto día, *Aldëa* (*Orgaladh*), refiriéndolo al Árbol Blanco, del que según se creía descendía Nimloth, que crecía en el Patio del Rey en Númenor. Además, como deseaban tener un séptimo día y eran grandes marinos, insertaron un "día del Mar", *Eärenya* (*Oraearon*), después del Día de los Cielos.

Los Hobbits adoptaron esta disposición, pero el significado de los nombres traducidos no tardó en olvidarse o no se lo tuvo en cuenta, y las formas quedaron muy reducidas, especialmente en la pronunciación cotidiana. La primera traducción de los nombres Númenóreanos se llevó a cabo por lo menos dos mil años antes del fin de la Tercera Edad, cuando la semana de los Dúnedain (el cómputo más tempranamente adoptado por pueblos extranjeros) fue adoptado por los Hombres del Norte. En cuanto a los nombres de los meses, los Hobbits adoptaron estas traducciones, aunque en otras zonas del Oestron se utilizaron los nombres Quenya.

En la Comarca no se preservaron muchos documentos antiguos. Al cabo de la Tercera Edad, el más notable de cuantos habían sobrevivido era Piel amarilla o el Anuario de Alforzada.⁵ Los primeros textos parecen haberse incorporado cuando menos novecientos años antes de los tiempos de Frodo; y muchos aparecen citados en los anales y genealogías del Libro Rojo. En estos los nombres de los días de la semana aparecen en formas arcaicas, de las que las más antiguas son las siguientes: 1) *Sterrendei*, 2) *Sonnendei*, 3) *Lunendei*, 4) *Martesdei*, 5) *Mercuresdei*, 6) *Jovesdei*, 7) *Altesdei*. En el lenguaje del tiempo de la Guerra de los Anillos se habían convertido en *Dister*, *Disol*, *Dilún*, *Dimar*, *Dimer* (o *Dimier*), *Dijov*, *Dialt*. He traducido estos nombres a los nuestros, empezando por el domingo y el lunes, que así aparecen en la semana de la Comarca, y he dado en orden los otros nombres. Ha de tenerse en cuenta, sin embargo, que la relación de estos nombres con la vida cotidiana era completamente distinta en la Comarca. El último día de la semana, el viernes (*Dialt*) era el principal día de descanso (después del mediodía) y de fiestas por la noche. Así, pues, el sábado era como nuestro lunes, y el jueves como nuestro sábado.⁶

Pueden mencionarse otros pocos nombres referidos al tiempo, aunque no se los utilizara para cálculos precisos. Los nombres más comunes de las estaciones eran *tuilë*, primavera; *lairë*, verano; *yávië*, otoño (o cosecha), *hrívë*, invierno; pero éstas no tenían una definición exacta, y *quellë* (o *lasselanta*) se utilizaba también para designar el fin del otoño y los comienzos del invierno.

Los Eldar prestaban especial atención al "crepúsculo" (en las regiones septentrionales), sobre todo en los momentos en que aparecían y desaparecían las estrellas. Tenían muchos nombres para estos períodos, y los más habituales eran *tindómë* y *undómë*; el primero se refería principalmente a la hora cercana al alba, y *undómë* al atardecer. El nombre Sindarin era *uial*, que podía definirse como *minuial* y *aduial*. Éstos se llamaban a menudo en la Comarca penumbra de la mañana y penumbra de la tarde. Cf. Lago Penumbra de la Tarde como traducción de *Nenuial*.

El Cómputo de la Comarca es el único que tiene importancia para la historia de la Guerra del Anillo. Todos los días, meses y fechas están traducidos en el Libro Rojo a términos de la Comarca, o una nota señala la equivalencia correspondiente. Por tanto, los meses y los días a lo largo de El Señor de los Anillos corresponden al Calendario de la Comarca. Los únicos puntos en que las diferencias entre este calendario y el nuestro tienen importancia, en relación con la historia del período crucial, el fin de 3018 y comienzos de 3019 (C. de la C. 1418, 1419), son los siguientes: octubre de 1418 tiene solamente 30 días, el 1 de enero es el segundo día de 1419 y febrero tiene 30 días; de modo que el 25 de marzo, fecha de la caída de *Barad-dûr*, correspondería a nuestro 27 de marzo si nuestros años empezaran en el mismo punto estacional. La fecha, empero, era el 25 de marzo, tanto de acuerdo con el Cómputo del Rey como el de los Senescales.

El Nuevo Cómputo empezó en el Reino restaurado en 3019 T.E. Representaba una vuelta al Cómputo del Rey adaptado para ajustarse al principio de la primavera del *loa Eldarin*.⁷

En el Nuevo Cómputo el año empezaba el 25 de marzo del viejo estilo, conmemorando la caída de Sauron y las hazañas de los Portadores del Anillo. Los meses conservaban los viejos nombres, empezando ahora con *Víressë* (abril), pero refiriéndose ahora a períodos que en general empezaban cinco días antes. Todos los meses tenían 30 días. Había tres *Enderi* o días medios (de los cuales el segundo se llamaba *Loëndë*), entre *Yavannië* (septiembre) y *Narquelië* (octubre), que correspondían al 23, el 24 y el 25 de septiembre del viejo estilo. Pero para honrar a Frodo, el 30 de *Yavannië*, que correspondía al ex 22 de septiembre, fecha de su cumpleaños, se convirtió en día festivo, y la necesidad de tener en cuenta el año bisiesto se satisfizo

duplicando esta festividad, que se llamó *Cormarë* o Día del Anillo.

Se consideró que la Cuarta Edad había comenzado con la partida del Señor Elrond, que tuvo lugar en septiembre de 3021, pero en las cuentas del Reino, la Cuarta Edad empezó en el año 1 de acuerdo con el Nuevo Cómputo; es decir, el 25 de marzo, el 3021 del viejo estilo.

Durante el reinado de Elessar este cómputo se adoptó en todas sus tierras con excepción de la Comarca, donde se mantuvo el viejo calendario y se continuó con el Cómputo de la Comarca. Así, pues, el año 1 de la Cuarta Edad se llamó 1422; y en la medida en que los Hobbits tuvieron en cuenta el cambio de Edad, sostuvieron que la Cuarta había empezado el día 2 de Yule y no en el precedente mes de marzo.

No hay registro de que el pueblo de la Comarca conmemorara el 25 de marzo ni el 22 de septiembre; pero en la Cuaderna del Oeste, especialmente en las cercanías de la Colina de Hobbiton, creció la costumbre de descansar y bailar el 6 de abril en el Campo de la Fiesta, cuando el tiempo lo permitía. Algunos dijeron que ese día era el cumpleaños del viejo Sam jardinero; otros, que era el día en que el Árbol Dorado floreció por primera vez en 1420, y otros que era el Año Nuevo de los Elfos. En Los Gamos, cada 2 de noviembre se hacía sonar el Cuerno de la Marca al ponerse el sol, y a continuación había hogueras y celebraciones.⁸

¹ 365 días, 5 horas, 48 minutos, 46 segundos.

² En la Comarca, donde el año 1 correspondía al 1601 de la T.E. En Bree, donde el año 1 correspondía al 1300 de la T.E., era el primer año del siglo.

³ Se advertirá, si se mira un Calendario de la Comarca, que el único día de la semana en que no empezaba ningún mes era el viernes. De modo que se volvió un chiste corriente en la comarca hablar de "un primer viernes" cuando se referían a un día inexistente, o un día en que podrían ocurrir cosas muy improbables como el vuelo de un cerdo o (en la Comarca) el paseo de un árbol. La expresión completa era "un primer viernes de caída de Verano".

⁴ Era una broma en Bree hablar del "Crudo Invierno en la Comarca (barrosa)", pero según el pueblo de la Comarca, Wintring [Hibernal] era una alteración de Bree del nombre más antiguo, que originalmente se había referido al cumplimiento y acabamiento del año antes del invierno, y que provenía de tiempos anteriores a la adopción del Cómputo de los Reyes, cuando el año nuevo empezaba después de la cosecha.

⁵ Registro de los nacimientos, los matrimonios y los decesos de las familias Tuk, como también de otros asuntos como ventas de terrenos y distintos acontecimientos de la Comarca.

⁶ Por tanto, en la canción de Bilbo he utilizado el sábado y el domingo en lugar del jueves y el viernes.

⁷ Aunque en realidad el yestarë del Nuevo Cómputo ocurría antes que en el Calendario de Imladris, en el que correspondía poco más o menos al 6 de abril de la Comarca.

⁸ Aniversario de cuando sonó por primera vez en la Comarca en 3019.

APÉNDICE E

ESCRITURA Y ORTOGRAFÍA

I

PRONUNCIACIÓN DE LAS PALABRAS Y LOS NOMBRES

El Lenguaje Oestron o Común se ha traducido por entero a sus equivalentes ingleses [castellanos]. Todos los nombres y las palabras especiales hobbits han de pronunciarse en consecuencia: por ejemplo, Bolger se pronuncia como la g en el inglés bulge, y mathom rima con el inglés fathom.

Al transcribir los antiguos escritos intenté representar los sonidos originales (en la medida en que pueden determinarse) con la mayor exactitud posible, y al mismo tiempo obtener palabras y nombres que no resulten extraños en letras modernas. El Quenya alto élfico se ha deletreado como el latín, cuando los sonidos del Quenya lo permitían. Por este motivo se ha preferido la c a la k en ambas lenguas Eldarin.

Los que se interesen en semejantes detalles han de tener en cuenta los siguientes puntos.

CONSONANTES

- C** tiene siempre el valor de k aun antes de e e i: celeb, "plata", debe pronunciarse keleb.
- CH** se utiliza solamente para representar el sonido que se oye en bach (en alemán o galés), no el que tiene en inglés church [o en castellano hacha]. Salvo al final de las palabras y ante t este sonido se debilitó hasta tener el valor de una h [aspirada] en el lenguaje de Gondor, y ese cambio quedó registrado en unos pocos nombres, tales como Rohan, Rohirrim. (Imrahil es un nombre Númenóreano.)
- DH** representa la th sonorizada (suave) del inglés these clothes [en castellano d entre vocales o al final de palabra]. Se relaciona habitualmente con la d, como en S. galadh, "árbol"; alda en Q.; pero a veces deriva de n + r, como en Caradhras, "Cuerno Rojo", de caran-rass.
- F** representa el sonido f, salvo al final de palabras, donde se la utiliza para representar el sonido de una v prolongada: Nindalf, Fladrif.
- G** tiene sólo el sonido de g en el inglés give [en castellano el de g seguida de a, o, u o de gu seguidas de e, i]: gil, "estrella", en Gildor, Gilraen, Osgiliath.

- H** sola, sin otra consonante, tiene el valor de h [aspirada]. La combinación Quenya ht tiene el sonido cht, como en alemán echt, acht: v. g. el nombre Telumehtar, "Orión".¹ Véase también CH, DH, L, R, TH, W, Y.
- I** inicialmente delante de otra vocal tiene el sonido consonántico de y en you [o en castellano yo] sólo en Sindarin: como en Ioreth, Iarwain. Véase Y.
- K** se utiliza en nombres que no pertenecen a las lenguas élficas con el mismo valor que la c fuerte; así, pues, kh representa el mismo sonido que ch en Orco Grishnâkh o en Adûnaic (Númenóreano) Adunakhor. Sobre la lengua de los Enanos (Khuzdul), véase nota más abajo.
- L** representa poco más o menos el mismo sonido que la l inicial en inglés de let [o en castellano lecho]. No obstante, en cierto grado se "palatizaba" entre e, i y una consonante, o en los finales, después de e, i. (Los Eldar probablemente habrían transcrito las palabras inglesas bell, fill, como beol, fiol.) LH representa el mismo sonido pero sordo (habitualmente derivado de sl- inicial). En Quenya (arcaico) esto se escribe hl, pero en la Tercera Edad se pronunciaba de ordinario como l.
- NG** igual a ng como en [castellano o en] inglés finger, salvo en los finales, donde se pronunciaba como en inglés sing. Este último sonido también existía inicialmente en Quenya, pero se lo transcribió como n (como en Noldo) de acuerdo con la pronunciación de la Tercera Edad.
- PH** tiene el mismo sonido que f. Se utiliza a) cuando el sonido f ocurre al final de una palabra, como en alph, "cisne"; b) cuando el sonido f se relaciona con una p o deriva de ella, como en i-Pheriannath, "los Medianos" (perian); c) en medio de unas pocas palabras, como una ff larga (de pp), como en Ephel, "cerco exterior", y d) en Adûnaic y Oestron, como en Ar-Pharazôn (pharaz, "oro").
- QU** se utilizó como cw, combinación muy frecuente en Quenya, aunque no existía en Sindarin.
- R** una r vibrante, en todas las posiciones; el sonido no se perdía delante de las consonantes (como en inglés part). Se dijo que los Orcos y algunos Enanos utilizaban una r uvular, sonido que los Eldar encontraban desagradable. RH representa una r sorda (habitualmente derivada de una combinación inicial más antigua, sr-). En Quenya se escribía hr. Cf. L.
- S** es siempre sorda, como en inglés so, geese; el sonido z [s sonora, no el sonido z en castellano] no existía en el Quenya o el Sindarin contemporáneos. SH, que aparece en Oestron y en las lenguas de Orcos y Enanos, representa un sonido similar al de sh en inglés.
- TH** el sonido sordo th en inglés thin cloth [o el de z en español paz]. Esto se convirtió en s en el Quenya hablado,

- aunque todavía se escribía con una letra diferente; como en Q. Isil, S. Ithil, "Luna".
- TY** representa un sonido probablemente similar al de la t en inglés tune. Derivaba principalmente de c o t + y. El sonido de ch en inglés [o castellano], frecuente en Oestron, era a menudo sustituido por ty entre los hablantes de esa lengua. Cf. HY en el artículo Y.
- V** tiene el valor de v en inglés [y castellano], pero no se usa al final de palabra. Véase F.
- W** tiene el valor de w en inglés. HW es una w sorda, como en inglés white (según la pronunciación del norte). No era un sonido inicial infrecuente en Quenya, aunque en este libro no parece haber ningún ejemplo. En la transcripción del Quenya se utilizan tanto v como w, a pesar de la asimilación de la escritura a la del latín, pues los dos sonidos, distintos al principio, se daban en la lengua.
- Y** se utiliza en Quenya para representar el sonido consonántico y, como en inglés you [o en castellano yo]. En Sindarin y es una vocal (véase más adelante). HY guarda la misma relación con y que HW con w, y representa un sonido semejante al del inglés hew, huge; h en Quenya eht, iht tenía el mismo sonido. El sonido de sh en inglés, corriente en Oestron, era a menudo sustituido por hy. Cf. TY más arriba. HY por lo general derivaba de sy- y khy-; en ambos casos las palabras Sindarin tienen una h inicial, como en Q. Hyarmen, "sur", S. Harad.

Téngase en cuenta que las consonantes dobles, como tt, ll, ss, nn, representan consonantes largas. Al final de palabras de más de una sílaba, estas consonantes se acortaban por lo general, como en Rohan, de Rochann (arcaico, Rochand).

En Sindarin, las combinaciones ng, nd, mb, muy frecuentes en las lenguas Eldarin primitivas, tuvieron diversos cambios. Mb se convirtió en m en todos los casos, pero aún contaba como consonante larga en cuanto al acento, y por tanto se escribía mm siempre que pudiera haber dudas acerca del acento.² Ng permaneció inalterada salvo en los comienzos y los finales de palabra, donde pasó a ser una simple nasal (como en inglés sing). Nd se convirtió por lo general en nn, como en Ennor, "Tierra Media", Q. Endóre; pero se mantuvo como nd al final de los monosílabos tónicos, como thond, "raíz"(cf. Morthond, "Raíz Negra"), y también delante de r, como en Andros, "Larga Espuma". Esta nd aparece también en algunos nombres antiguos derivados de un período anterior, como en Nargothrond, Gondolin, Beleriand. En la Tercera Edad la nd final en las palabras largas se había convertido en n, de nn, como en Ithilien, Rohan, Anórien.

¹ Habitualmente llamada en Sindarin Menelvagor, Q. Menelmacar.

² Como en galadhremmin ennorath, "tierras de árboles entretreídos de la Tierra Media". Remmirath contiene rem, "red". Q. rembe + mîr, "joya".

VOCALES

Para las vocales se utilizan las letras i, e, a, o, u e y (en Sindarin solamente). Por lo que sabemos los sonidos representados con estas letras (exceptuando la y) eran los comunes, aunque sin duda no es posible detectar muchas variedades locales.¹ Es decir, los sonidos eran aproximadamente los representados por i, e, a, o, u en las palabras inglesas machine, were, father, for, brute [o las castellanas máquina, era, padre, por, bruto] sin que cuente la cantidad.

En Sindarin e, a, o largas tenían la misma cualidad que las cortas, pues habían derivado de éstas en tiempos relativamente recientes (las é, á, ó, más antiguas habían sido alteradas). En Quenya las é y ó largas, cuando eran pronunciadas correctamente,¹ como lo hacían los Eldar, eran más estiradas y más "densas" que las vocales cortas.

Sólo el Sindarin entre las lenguas contemporáneas tenía la u "modificada" o anterior, más o menos como la u de lune en francés. Era en parte una modificación de o y u, en parte derivada de los diptongos más antiguos eu, iu. Para este sonido se había utilizado y (como en el antiguo inglés), como en lyg, "serpiente", Q. leuca, o emyn, plural de amon, "colina". En Gondor esta y se pronunciaba comúnmente como una i.

Las vocales largas se señalan habitualmente mediante el "acento agudo", como en ciertas variedades de la escritura Fëanoriana. En Sindarin las vocales largas en los monosílabos tónicos se señalan con el circunflejo, pues en tales casos tienden a prolongarse especialmente;² por ejemplo, dûn, pero Dúnedan. El uso de circunflejo en otras lenguas, como el Adûnaic o la de los Enanos, no tiene significación especial, y sólo se lo utiliza para señalar que éstas son lenguas extranjeras (como ocurre con el uso de k).

La e final no es nunca muda o un mero signo de longitud como en inglés. Para señalar esta e final con frecuencia (pero no de manera coherente) se escribe ë.

Los grupos er, ir, ur (finales o delante de una consonante) no han de pronunciarse como [en castellano o como] en inglés fern, fir, fur, sino más bien como en inglés air, eer, oor.

En Quenya ui, oi, ai, y iu, eu, au son diptongos (es decir, se pronuncian en una sola sílaba). Todo otro par de vocales es

bisilábico. Esto se señala a menudo escribiendo äa (Eä), ëo, oë.

En Sindarin los diptongos se escriben ae, ai, ei, oe, ui y au. Otras combinaciones no constituyen diptongos. La escritura de au final como aw se acomoda a la costumbre inglesa pero no es en realidad infrecuente en la ortografía Fëanoriana.

Todos estos diptongos³ eran diptongos "descendentes", es decir, acentuados en el primer elemento, y compuestos de vocales simples pronunciadas juntas. Así, pues, ai, ei, oi, ui han de pronunciarse respectivamente como las vocales [en castellano o] en inglés en rye (no ray), grey, boy, ruin; y au (aw) como en loud, how y no como en laud, haw.

No hay nada en inglés [ni en castellano] que corresponda de cerca a ae, oe, eu; ae y oe pueden pronunciarse como ai, oi.

¹ Escribiendo ei, ou (o sus equivalentes en los escritos contemporáneos) se demuestra la bastante difundida pronunciación de é y ó largas, más o menos como en inglés say no, tanto en Oestron como en la articulación de los nombres Quenya por los hablantes de Oestron. Pero tales pronunciaciones se consideraban incorrectas o rústicas. Por supuesto, en la Comarca eran habituales. Por tanto los que pronuncien yéni ûnótîme "largos años innumerables", como es natural hacerlo en inglés, se equivocarán poco más que Bilbo, Meriadoc o Peregrin. Se dice que Frodo tuvo "gran facilidad para la emisión de sonidos extranjeros".

² También en Annûn, "puesta de sol", Amrûn, "salida del sol", por influencia de las emparentadas dûn, "oeste", y rhûn, "esté".

³ Originalmente. Pero iu en Quenya durante la Tercera Edad se pronunciaba como un diptongo ascendente, como yu en inglés yute.

ACENTO

La posición del acento no se señala en las lenguas Eldarin, ya que depende de la forma de la palabra. En las palabras de dos sílabas, prácticamente sin excepción, recae en la primera. En las palabras largas recae en la penúltima cuando contiene una vocal larga, un diptongo o una vocal seguida por dos (o más) consonantes. Cuando la penúltima sílaba contiene (como ocurre a menudo) una vocal corta seguida de una sola consonante (o de ninguna), el acento recae sobre la antepenúltima sílaba. Las palabras de este último tipo son frecuentes en las lenguas Eldarin, especialmente en el Quenya.

En los ejemplos que siguen la vocal acentuada se señala mediante una mayúscula: isIldur, Orome, erEssëa, fEänor, ancAlima, elentÁri, dEnethor, periAnnath, ecthElion, pelArgir, silIvren. Palabras del tipo de elentÁri, "reina-estrella", rara vez se presentan en Quenya cuando la vocal es é, á, ó, a no ser que se trate de palabras compuestas (como en este caso); son más corrientes con las vocales í, ú, como andÚne, "puesta de sol, oeste". No ocurren en Sindarin, salvo en palabras

compuestas. Obsérvese que en Sindarin dh, th, ch son consonantes singulares y en las escrituras originales se las representa asimismo con letras singulares.

NOTA

En las palabras que no provienen del Eldarin las letras tienen los mismos valores cuando no se lo indica especialmente, salvo en el caso de la lengua de los Enanos. En ésta, que no posee los sonidos representados arriba por th y ch (kh), th y kh se aspiran, es decir t o k seguidas de una aspiración, poco más o menos como en inglés backhand, outhouse.

El sonido de la z es el de la z inglesa [e suave en castellano]. Gh en la Lengua Negra o en Orco representa una "fricativa sonora" (relacionada con g como dh con d): como ghâsh y agh.

A los nombres "exteriores" o humanos de los Enanos se les dieron formas nórdicas, pero el valor de las letras es el descrito. También en el caso de los nombres de personas y lugares de Rohan (cuando no se han modernizado), salvo que aquí éa y éo constituyen diptongos, que pueden representarse por el conjunto ea del inglés bear, y el eo de Theobald; y es la u modificada. Las formas modernizadas son fácilmente reconocibles y deben pronunciarse como en inglés [castellano]. Son en su mayoría nombres de lugares como Dunharrow (de Dúnharg) [Sagrario], con excepción de Shadowfax [Sombragrís] y Wormtongue [Lengua de Serpiente].

II

ESCRITURA

Las escrituras y letras utilizadas en la Tercera Edad eran todas en última instancia de origen Eldarin, y ya en aquel tiempo muy antiguas. Habían alcanzado la etapa de pleno desarrollo alfabético, pero todavía se utilizaban modos más antiguos en los que sólo las consonantes eran representadas por letras.

Los alfabetos eran de dos especies principales, independientes en un principio: las Tengwar o Tîw, que se traducen aquí como "letras", y las Certar o Cirth, que se traducen como "runas". Las Tengwar estaban concebidas para ser escritas con pluma o pincel, y las formas cuadrículadas de las inscripciones derivaban en este caso de las formas escritas. Las Certar se utilizaban en inscripciones grabadas o talladas.

Las Tengwar eran las más antiguas, pues habían sido concebidas por los Noldor, los más hábiles de los Eldar en tales materias, mucho antes de que se exiliaran. Las letras Eldarin más antiguas, las Tengwar de Rúmil, no se utilizaban en la Tierra Media. Las letras posteriores, las Tengwar de Fëanor, eran en gran medida una nueva invención, aunque algo debían a las letras de Rúmil. Fueron llevadas a la Tierra Media por los Noldor exiliados, y de ese modo llegaron a conocerlas los Edain y los Númenóreanos. En la Tercera Edad se habían extendido casi exactamente por la misma zona donde se conocía la Lengua Común.

Las Cirth fueron concebidas por primera vez en Beleriand por los Sindar, y durante mucho tiempo sólo se utilizaron para inscribir nombres y breves conmemoraciones en madera o piedra. A ese origen deben sus formas angulosas, muy semejantes a las runas de nuestro tiempo, aunque diferían de éstas en los detalles, y la disposición era enteramente distinta. Las Cirth en su forma más antigua y simple se extendieron hacia el este durante la Segunda Edad, y muchos pueblos las conocieron, los Hombres y los Enanos y aun los Orcos; todos ellos las alteraron de acuerdo con sus necesidades y la poca o mucha habilidad que tenían para esas artes. Los Hombres del Valle utilizaban todavía una de esas formas simples, y también los Rohirrim.

Pero en Beleriand, antes del fin de la Primera Edad, las Cirth, en parte por influencia de las Tengwar de los Noldor, se reordenaron y se desarrollaron todavía más. El alfabeto más completo y ordenado fue el que se conoció como Alfabeto de Daeron, pues de acuerdo con la tradición élfica, Daeron, el trovador y maestro de historias del Rey Thingol de Doriath, fue

el que lo inventó. Entre los Eldar el Alfabeto de Daeron no tenía formas verdaderamente cursivas, pues para escribir los Elfos adoptaron las letras Fëanorianas. De hecho, casi todos los Elfos del Occidente abandonaron por entero la utilización de runas. En el país de Eregion, sin embargo, el Alfabeto de Daeron se mantuvo, y de allí pasó a Moria, donde se convirtió en el alfabeto preferido de los Enanos. Lo utilizaron siempre desde entonces y lo llevaron consigo al Norte. De ahí que en tiempos posteriores se lo llamara a menudo Angerthas Moria o las Largas Hileras Rúnicas de Moria. Al igual que con el lenguaje, los Enanos recurrieron a las formas de escritura vigentes y muchos escribían con habilidad las letras Fëanorianas; pero para su propia lengua adoptaron las Cirth, y a partir de ellas desarrollaron otras formas, que podían ser escritas con pluma.

LAS LETRAS FÉANORIANAS

El cuadro exhibe en caligrafía normal todas las letras que se usaban comúnmente en las Tierras Occidentales durante la Tercera Edad. La disposición es la más usual de entonces y sigue el orden en que se las recitaba.

Esta escritura no era en su origen un "alfabeto", es decir una serie azarosa de signos, cada cual con un valor independiente propio, recitados en un orden tradicional ajeno a las formas y funciones de las letras.¹ Era más bien un sistema de signos consonánticos, de estilo y formas similares, que podían adaptarse según elección o conveniencia para representar las consonantes de las lenguas practicadas (o concebidas) por los Eldar.

Ninguna de las letras tenía un valor fijo; pero poco a poco fueron reconociéndose ciertas relaciones entre ellas.

El sistema comprendía veinticuatro letras primarias, 1-24, dispuestas en cuatro témar (series); cada una de ellas tenía seis tyeller (grados). Había también "letras adicionales", como las 25-36. De éstas, las 27 y 29 son las únicas letras estrictamente independientes; las restantes son modificaciones de otras letras. Había también unos cuantos tehtar (signos) de usos variados. Éstos no aparecen en el cuadro.²

	I	II	III	IV
1	1 p	2 p	3 q	4 q
2	5 p	6 p	7 q	8 q
3	9 h	10 h	11 d	12 d
4	13 h	14 h	15 dd	16 dd
5	17 m	18 m	19 cc	20 cc
6	21 n	22 n	23 c	24 c
	25 y	26 y	27 t	28 s
	29 l	30 l	31 e	32 z
	33 l	34 d	35 l	36 o

Cada una de las letras primarias estaba formada por un tallo (tallo) y un lúva (arco). Las formas que se ven en 1-4 se consideraban normales. El tallo podía ser alzado, como en 9-16, o reducido, como en 17-24. El arco podía ser abierto, como en las series i y iii, o cerrado, como en ii y iv; y en ambos casos podía duplicarse: v. g., en 5-8.

En la Tercera Edad la costumbre había modificado la libertad teórica de aplicación, al punto que la serie I se aplicaba a las series dentales o t (tincotéma), y la II a las labiales o p (parmatéma). La aplicación de las series III y IV variaba de acuerdo con los requerimientos de las diferentes lenguas.

LAS TENGWAR

En lenguas como el Oestron, en las que abundaban las consonantes³ tales como nuestras ch, j, sh, la serie III se aplicaba habitualmente a ellas; en ese caso la serie IV se aplicaba a la serie normal k (calmatéma). En Quenya, que tenía además de la calmatéma una serie palatal (tyelpetéma) y una serie labializada (quessetéma), las palatales se representaban mediante un signo diacrítico Fëanoriano que indicaba "sigue y" (por lo común dos puntos colocados debajo), mientras que la serie IV era una serie kw.

Dentro de estas aplicaciones generales, por lo corriente se observaban también las siguientes relaciones. Las letras normales de grado 1 se aplicaban a las "oclusivas sordas": t, p, k, etc. La duplicación del arco indicaba la adición de "sonoridad": así, si 1, 2, 3, 4 = t, p, ch, k (o t, p, k, kw), 5, 6, 7, 8 = d, b, j, g (o d, b, g, gw). La elevación del arco indicaba que la consonante se abría en una "fricativa": así, suponiendo los valores precedentes para grado 1, grado 3 (9-12) = th, f, sh, ch (o th, f, kh, khw/hw), y grado 4 (13-16) = dh, v, zh, gh (o dh, v, gh, ghw/w).

El sistema Fëanoriano original tenía también un grado con ramificaciones que se extendían tanto por encima como por debajo de la línea. Estas ramificaciones representaban de ordinario consonantes aspiradas (v. g. t + h, p + h, k + h), pero podían representar también otras variantes consonánticas cuando las circunstancias así lo requerían. No eran necesarias en las lenguas de la Tercera Edad que utilizaban esta escritura; pero estas formas se utilizaban mucho como variantes (las que se distinguen más claramente del grado 1) de los grados 3 y 4.

El grado 5 (17-20) se aplicaba habitualmente a las consonantes nasales: así, 17 y 18 eran los signos más comunes de n y m. De acuerdo con el principio observado más arriba, el grado 6 tuvo que haber representado las nasales sordas, pero como tales sonidos (ejemplificados por nh en galés o hn en inglés antiguo) se daban muy raramente en las lenguas de que se trata, el grado

6 (21-24) se utilizaba con mayor frecuencia para las consonantes más débiles o "semivocálicas" de cada una de las series. Entre las letras primarias, este grado comprendía las de forma más pequeña y sencilla. Así, 21 se utilizaba con frecuencia para representar una r débil (no vibrante), que originalmente se daba en el Quenya, y que se consideraba en el sistema la consonante más débil de las tincotéma; 22 se utilizaba para representar la w; cuando la serie III se utilizaba como serie palatal, 23 se usaba comúnmente para representar una y consonántica.⁴

Dado que algunas de las consonantes del grado 4 tendían a hacerse más débiles en la pronunciación y se aproximaban a las del grado 6 o se mezclaban con ellas (como se lo describe arriba) muchas de las consonantes últimas dejaron de tener una función clara en las lenguas Eldarin; y las letras que representaron vocales derivaron en amplia medida de estas mismas letras.

¹ La única relación en nuestro alfabeto que les habría parecido inteligible a los Eldar es la que hay entre P y B; y su mutua separación y la separación de F, M, V les habría parecido absurda.

² Muchos de ellos aparecen en la inscripción que tiene el Anillo Único. Se utilizaban principalmente para representar sonidos vocálicos; en Quenya se consideraban de ordinario modificaciones de las consonantes acompañantes; o para representar más brevemente las combinaciones consonánticas que son más frecuentes.

³ La representación de los sonidos es aquí la misma que la empleada en la transcripción que se explica arriba, salvo que ch representa aquí la ch en la palabra inglesa church [o la castellana hacha]; j representa el sonido de la j inglesa y zh el sonido escuchado en azure y occasion.

⁴ La inscripción de las Puertas Occidentales de Moría es un ejemplo de un modo, utilizado para la escritura en Sindarin, en el que el grado 6 representaba las nasales simples; pero el grado 5 representaba las nasales dobles o largas, muy frecuentes en Sindarin: 17 = nn, pero 21 = n.

NOTA

El deletreo normal del Quenya divergía de las aplicaciones de las letras aquí descritas. El grado 2 se utilizaba para las combinaciones nd, mb, ng, ngw, frecuentes todas, pues b, g, gw aparecían sólo en ellas, mientras que para rd, ld, se utilizaban las letras especiales 26,28. (Para lv, no para lw, muchos hablantes, especialmente Elfos, utilizaban lb: esto se escribía con 27 + 6, pues lmb no podía darse nunca.) De modo similar, el grado 4 se utilizaba para las combinaciones extremadamente frecuentes nt, mp, nk, nqu, pues el Quenya no tenía dh, gh, ghw, y para v se utilizaba la letra 22. Véase más adelante la denominación de las letras Quenya.

Las letras adicionales. N.º 27 era normalmente utilizada para representar la l. N.º 25, en su origen una modificación de 21, se utilizaba para representar una r "plenamente" vibrante. Los N.ºs 26,28 eran modificaciones de éstas. Se utilizaban con frecuencia para representar las sordas r (rh) y l (lh) respectivamente. Pero en Quenya se las utilizaba para rd y ld. 29 representaba s, y 31 (con rizo duplicado) z en las lenguas que eran necesarias. Las formas invertidas 30 y 32, aunque podían utilizarse como signos independientes, en general se utilizaban como meras variantes de 29 y 31, de acuerdo con la conveniencia de la escritura, v. g., se usaban mucho acompañando a tehtar superpuestos.

N.º 33 fue originalmente una variación que representaba cierta variedad (más débil) de ll; en la Tercera Edad se la utilizó principalmente para representar la h. 34 se usaba sobre todo (si se la usaba) para representar una w sorda (hw). 35 y 36, cuando se las usaba como consonantes, se las aplicaba sobre todo a la y y la w respectivamente.

Las vocales se representaban de modo diverso por tehtar, habitualmente colocados sobre la letra consonántica. En lenguas como el Quenya, en la que la mayor parte de las palabras terminan en vocales, el tehtar se ponía encima de la consonante precedente; en las semejantes al Sindarin, en que la mayor parte de las palabras terminan en consonante, se colocaba en la consonante siguiente. Cuando no había consonante alguna en la posición requerida, el tehta se ponía sobre el "breve portador", una de cuyas formas comunes se asemejaba a una i sin punto. Los tehtar utilizados en las diversas lenguas para representar las vocales eran abundantes. Los más comunes, habitualmente aplicados a (variedades de) e, i, a, o, u se muestran en los ejemplos dados. Los tres puntos, la forma más frecuente de representación de la a, se escribían de diversos modos en la escritura rápida; a menudo se utilizaba una especie de circunflejo.¹ El punto único y el "acento agudo" se utilizaban con frecuencia para representar la e y la i (pero en ciertos sistemas de la e y la i). Los rizos se utilizaban para representar la o y la u. En la inscripción del Anillo el rizo abierto hacia la derecha representaba la u; pero en la inscripción [en algunas ediciones] de la página del título representa la o, y el rizo abierto hacia la izquierda, la u. Se prefería el rizo hacia la derecha, y la aplicación dependía de la lengua de que se trataba; en la Lengua Negra la o no era frecuente.

Las vocales largas se representaban generalmente colocando el tehta sobre el "portador largo", una de cuyas formas comunes era una especie de j sin punto. Pero para el mismo fin, solía doblarse el tehtar. Esto, sin embargo, sólo era frecuente en el

caso de los rizados, y a veces en el del "acento". Como signo de y siguiente se utilizaban sobre todo dos puntos.

La inscripción de la Puerta del Oeste constituye un ejemplo de "plena escritura" en la que las vocales se representan mediante letras separadas. Aparecen todas las letras vocálicas utilizadas en Sindarin. Puede observarse el uso del N.º 30 como signo de la y vocálica; también de los diptongos poniendo el tehta que representa la y siguiente sobre la letra vocálica. El signo de w (necesario para la expresión de au, aw) era el rizo u o una modificación del mismo ~. Pero los diptongos a menudo se escribían enteros, como en la transcripción. En este modo la vocal larga se indicaba por lo general mediante el "acento agudo", llamado en este caso *andaith*, "marca larga".

Además de los *tehtar* ya mencionados había varios otros utilizados sobre todo para abreviar la escritura; en especial indicaban combinaciones de consonantes frecuentes que de este modo no se escribían por entero. Entre éstos se utilizaba a menudo una barra (o un signo semejante al *tilde* castellano) sobre una consonante para indicar que era precedida por la nasal de la misma serie (como en *nt*, *mp*, *nk*); pero un signo similar colocado debajo indicaba de ordinario que la consonante era larga o doble.

Se utilizaba un gancho curvado hacia abajo unido al arco (como en *hobbits*, la última palabra en la página del título) para indicar una s siguiente, especialmente en las combinaciones *ts*, *ps*, *ks* (*x*), frecuentes en *Quenya*.

Por supuesto, no había "modo" que representara el inglés. A partir del sistema *Fëanoriano* podría inventarse uno fonéticamente adecuado. La breve inscripción de la portada no es un verdadero ejemplo. Muestra sobre todo lo que podría haber conseguido un hombre de Gondor que vacilara entre los valores de las letras para él familiares y la tradicional escritura del inglés. Es posible observar que se emplea aquí un punto debajo (una de cuyas funciones era representar las vocales débiles oscurecidas) para la representación de *and* [y] no enfatizada, pero se utiliza también en *here* [aquí] para representar la e final muda; *the* [el], *of* [de] y *the* [los] se expresan mediante abreviaturas (*dh* extendida, *v* extendida y, la última, mediante un trazo colocado por debajo).

Los nombres de las letras. En todos los modos cada letra y signo tenía un nombre; pero estos nombres se concibieron teniendo en cuenta los usos fonéticos en cada modo particular. No obstante, se consideraba a menudo deseable, especialmente para describir los usos de las letras en otros modos, que cada letra tuviera un nombre. Para este fin se utilizaban comúnmente los nombres *Quenya* "en pleno", aun cuando se refirieran a usos que eran peculiares de esa lengua. Cada "nombre en pleno" era una palabra

en Quenya que contuviera la letra en cuestión. En lo posible, era el primer sonido de la palabra; pero cuando el sonido o la combinación expresada no se daba inicialmente, aparecía inmediatamente después de la vocal inicial. Los nombres de las letras del cuadro eran 1) tinco, metal; parma, libro; calma, lámpara; quesse, pluma; 2) ando, puerta; umbar, destino; anga, hierro, ungwe, telaraña; 3) thúle (súle), espíritu; formen, norte; harma, tesoro (o aha, ira); hwesta, brisa; 4) anto, boca; ampa, gancho; anca, mandíbulas; unque, un hueco; 5) númen, oeste; malta, oro; noldo (más arcaico, ngoldo), alguien perteneciente al clan de los Noldor; nwalme (más arcaico ngwalme), tormento; 6) óre, corazón (mente interior); vala, poder angélico; anna, regalo; vilya, aire, cielo (más arcaico wilya); rómen, este; arda, región; lambe, lengua; alda, árbol; silme, luz estelar; silme nuquerna (s invertida); áre, luz solar (o esse, nombre); áre nuquerna; hyarmen, sur; hwesta sindarinwa, yanta, puente; úre, calor. Toda variante es una consecuencia de que los nombres fueran anteriores a ciertos cambios que afectaron al Quenya tal como lo hablaban los Exiliados. Así, N.º 11 se llamaba harma cuando representaba la ch fricativa en todas sus posiciones, pero cuando este sonido se convirtió en h aspirada inicialmente² (aunque estuviera situada en medio de la palabra), se adoptó el nombre aha. Originalmente are era áze, pero cuando esta z se mezcló con 21, el signo se utilizó en Quenya para la muy frecuente combinación ss en esa lengua, y se le dio el nombre de esse. Se le daba a 12 el nombre hwesta sindarinwa o "hw de los Elfos Grises", porque en Quenya tenía el sonido hw, y no eran necesarios signos distintos para chw y hw. Los nombres de letras más comúnmente conocidos y usados eran 17 n, 33 hy, 25 r, 9 f: númen, hyarmen, rómen, formen = oeste, sur, este, norte (cf. Sindarin dûn o annûn, harad, rhûn o amrûn, forod). Estas letras comúnmente indicaban los puntos cardinales O, S, E, N aun en lenguas que utilizaban nombres del todo diferentes. En las Tierras Occidentales se los nombraba en este orden, empezando de cara al oeste; de hecho, hyarmen y formen significaban en verdad región de mano izquierda y región de mano derecha (lo contrario del ordenamiento de muchas lenguas humanas).

¹ En Quenya, en que la a es sumamente frecuente, su signo se omitía a menudo por completo. Así, calma, "lámpara", solía escribirse clm. Esto se leía naturalmente como calma, pues cl no era una combinación inicial posible en Quenya, y m no se daba nunca al final. Una lectura posible era calama, pero esa palabra no existía.

² Para la representación de la h aspirada, el Quenya utilizó originalmente un sencillo tallo elevado sin arco llamado halla, "alto". Éste podía colocarse ante una consonante para indicar que era sorda y aspirada; la r y la l sordas se pronunciaban así por lo general, y se transcriben hr, hl. Más adelante se utilizó 33 para representar la h independiente, y el valor de hy (su valor más antiguo) se representaba añadiendo el tehta para la y siguiente.

LAS CIRTH

Las Certhas Daeron se concibieron originalmente para representar sólo los sonidos del Sindarin. Las cirth más antiguas eran los N.^{os} 1, 2, 5, 6; 8, 9, 12; 18, 19, 22; 29, 31; 35, 36; 39, 42, 46, 50; y una certh que variaba entre 13 y 15. La asignación de valores no era sistemática. Los N.^o 39, 42, 46, 50 eran vocales y siguieron siéndolo en todos los desarrollos posteriores. Los N.^{os} 13,15 se utilizaban para representar *h* o *s*, según el 35 se utilizara para representar *s* o *h*. Estas vacilaciones entre *s* y *h* se mantuvieron siempre. En los caracteres que consistían en un "tallo" y una "rama", 1-31, el acople de la rama, si correspondía a un lado solamente, se hacía de ordinario sobre el derecho. La inversa no era infrecuente, pero no tenía ninguna significación fonética.

LAS ANGERTHAS

En su forma más antigua, la extensión y la elaboración de estas certhas se llamaron Angerthas Daeron, pues las adiciones a las viejas cirth y su reorganización se atribuyeron a Daeron. Lo más probable, sin embargo, es que las principales adiciones, la introducción de dos nuevas series, 13-17 y 23-28, fueran invención de los Noldor de Eregion, pues se utilizaron para la representación de sonidos desconocidos en el Sindarin.

En la reordenación de las Angerthas pueden observarse los siguientes principios (evidentemente inspirados en el sistema Fëanoriano): 1) la adición de un trazo a una rama añadía "sonorización"; 2) la inversión de la certh indicaba apertura a una "fricativa"; 3) la colocación de la rama a ambos lados del tallado añadía sonorización y nasalización. Estos principios se seguían regularmente, salvo en un punto. En Sindarin (antiguo) era necesario un signo que representara una *m* fricativa (o una *v* nasal) y como el mejor modo de lograrlo era la inversión del signo de *m*, al N.^o 6, fácilmente reversible, se le atribuía el valor de *m*, pero al N.^o 5 se le atribuía el valor *hw*.

El N.^o 36, cuyo valor teórico era el de *z*, se lo utilizaba en la escritura del Sindarin o del Quenya para la representación de *ss*: cf. 31 Fëanoriana. El N.^o 39 se utilizaba para *i* o *y* (consonántica); 34 y 35 se utilizaban indistintamente para la representación de *s*; y 38 se utilizaba para la secuencia *nd*, aunque la forma no la relacionaba claramente con las dentales.

1	Ɔ	16	Λ	31	Ɔ	46	H
2	R	17	⋈	32	Ɔ	47	H
3	Δ	18	Ɔ	33	⋈	48	∏
4	Λ	19	Ɔ	34	∩	49	∏
5	⊕	20	Ɔ	35	∠	50	Λ
6	∇	21	Ɔ	36	X	51	MM
7	Δ	22	Ɔ	37	⊗	52	ΛΛ
8	∩	23	∩	38	∩∩	53	Y
9	∏	24	∩	39	I	54	⋈
10	∩	25	∩	40	H	55	⋈
11	∩	26	∩	41	N	56	⋈
12	∩	27	∩	42	∩	57	∏
13	∩	28	∩	43	∩	58	Δ
14	∩	29	K	44	∩		I
15	Λ	30	Ɔ	45	∩	&	∩

Equivalencias

1	p	16	zh	31	l	46	e
2	b	17	nj—z	32	lh	47	ē
3	f	18	k	33	ng—nd	48	a
4	v	19	g	34	s—h	49	ā
5	hw	20	kh	35	s—'	50	o
6	m	21	gh	36	z—ŋ	51	ō
7	(mh) mb	22	ŋ—n	37	ng*	52	ö
8	t	23	kw	38	nd—nj	53	n*
9	d	24	gw	39	i (y)	54	h—s
10	th	25	khw	40	y*	55	*
11	dh	26	ghw,w	41	hy*	56	*
12	n—r	27	ngw	42	u	57	ps*
13	ch	28	nw	43	ū	58	ts*
14	j	29	r—j	44	w		+h
15	sh	30	rh—zh	45	ü		&

En el Cuadro de Equivalencias, las de la izquierda, cuando están separados por -, son los valores de las Angerthas más antiguas. Los de la derecha son los valores de las Angerthas Moria¹ de los Enanos. Los Enanos de Moria, como puede verse, introdujeron varios cambios de valor asistemáticos, como también ciertas nuevas cirth: 37, 40, 41, 53, 55, 56. Este desarreglo de valores era consecuencia de dos causas principales: 1) la alteración de los valores de 34, 35, 54 en relación con h (el comienzo claro o glótico de una palabra con una vocal inicial que se daba en Khuzdul) y s; 2) el abandono de los N.^{os} 14, 16, que los Enanos reemplazaron por 29,30. También pueden observarse el uso consecuente de 12 para representar la r, la invención de 53 para la n (y su confusión con 22); el empleo de 17 como z, de 54 como s, y en consecuencia de 36 como n y de la nueva certh 37 para ng. Las nuevas 55, 56 fueron en su origen una forma reducida, la mitad de 46, y se utilizaron para vocales como las que se escuchan en la palabra inglesa butter, frecuentes en la lengua de los Enanos y también en Oestron. Cuando eran débiles o evanescentes, a menudo se reducían a un mero trazo sin tallo. Esta Angerthas Moria se encuentra representada en la inscripción fúnebre.

Los Enanos de Erebor utilizaron aún otra modificación de este sistema, conocido con el nombre de modo de Erebor, del que el Libro de Mazarbul es un ejemplo. Sus principales características eran: la utilización de 43 como z; de 17 como ks (x); y la invención de las dos nuevas cirth, 57,58 para ps y ts. También reintrodujeron 14, 16 para los valores j, zh; pero utilizaron 29, 30 para g, gh, o como meras variaciones de 19, 21. Estas peculiaridades no se incluyen en el cuadro, con excepción de las cirth ereborianas especiales 57,58.

¹ Los entre () son valores que se dan sólo en la utilización élfica; * señala cirth sólo utilizadas por los Enanos.

APÉNDICE F

I

LOS LENGUAJES Y LOS PUEBLOS DE LA TERCERA EDAD

La lengua representada en esta historia por el inglés [castellano] era el Oestron o la "Lengua Común" hablada en el oeste de la Tierra Media durante la Tercera Edad. En el curso de esa edad se había convertido en la lengua nativa de casi todos los pueblos hablantes (salvo los Elfos) que vivían dentro de los límites de los viejos reinos de Amor y Gondor; es decir, a lo largo de todas las costas desde Umbar hacia el norte, hasta la Bahía de Forochel, y tierra adentro hasta las Montañas Nubladas y las Ephel Dúath. El Oestron se había extendido también hacia el norte, remontando el Anduin, por las tierras al oeste del Río y al este de las montañas hasta los Campos Gladios.

En tiempos de la Guerra del Anillo, cuando concluía la edad, tenía aún estos límites como lengua nativa, aunque amplias extensiones de Eriador habían sido abandonadas por entonces, y a orillas del Anduin, entre los Gladios y el Rauros, vivían pocos Hombres.

Unos pocos de los antiguos Hombres Salvajes acechaban todavía en el Bosque Drúadan en Anórien; y en las colinas de las Tierras Brunas había todavía restos de un viejo pueblo, antiguos habitantes de gran parte de Gondor. Éstos conservaron sus propias lenguas; mientras que en las llanuras de Rohan vivía ahora un pueblo nórdico, los Rohirrim, que habían penetrado en esa tierra unos quinientos años antes. Pero el Oestron era utilizado como segunda lengua por todos los que conservaban un idioma propio, aun por los Elfos, no sólo en Amor y Gondor, sino en todos los valles del Anduin y hacia el este hasta los límites del Bosque Negro. Aun entre los Hombres Salvajes y los Dunlendinos, que evitaban a los extraños, había algunos que eran capaces de hablarlo, aunque de manera entrecortada.

DE LOS ELFOS

Hace ya mucho, en los Días Antiguos, los Elfos se dividieron en dos grandes ramas: los Elfos del Oeste (los Eldar) y los Elfos del Este. A esta última especie pertenecía la mayor parte de los pueblos que habitaban el Bosque Negro y Lórien; pero sus lenguas

no aparecen en esta historia, en la que todos los nombres y las palabras élficas se dan en la forma Eldarin.¹

De las lenguas Eldarin, en este libro aparecen dos: el alto élfico o Quenya y la de los Elfos Grises o Sindarin. El alto élfico es una antigua lengua de Eldamar, más allá del Mar, la primera en la que aparecen documentos escritos. No era ya una lengua nativa, sino que se había convertido, por así decir, en una especie de "latín élfico", y los Altos Elfos, que habían vuelto a la Tierra Media al término de la Primera Edad, lo utilizaban todavía en las ceremonias y en los elevados asuntos de la ciencia y el canto.

En su origen la lengua de los Elfos Grises estaba emparentada con el Quenya; porque era la lengua de aquellos Eldar que habían llegado a las orillas de la Tierra Media y no habían atravesado el Mar, quedándose un tiempo en las costas del país de Beleriand. Allí Thingol Mantogrís de Doriath era el rey, y en el largo crepúsculo la lengua había cambiado junto con los cambios de las tierras mortales, y se había apartado mucho de la lengua de los Eldar de más allá del Mar.

Los Exiliados, que habitaban entre la más abundante población de los Elfos Grises, habían adoptado el Sindarin para el uso cotidiano; por tanto, ésa era la lengua de todos los Elfos y señores élficos que aparecen en esta historia. Pues éstos eran todos de raza Eldarin, aun cuando el pueblo al que gobernarán fuera de clanes menores. La más noble de todos era la Señora Galadriel, de la casa real de Finarfin y hermana de Finrod Felagund, Rey de Nargothrond. En el corazón de los Exiliados la nostalgia por el Mar fue una inquietud que jamás se apaciguó; dormitaba en el corazón de los Elfos Grises, pero, una vez despierta, ya no era posible calmarla.

¹ Durante este período en Lórien se hablaba Sindarin aunque con un acento peculiar, pues la mayor parte de la gente era de origen silvano. Este acento y su limitada familiaridad con el Sindarin confundió a Frodo (como lo señala en El libro del Thain un comentarista de Gondor). Todas las palabras élficas mencionadas en I, II, caps. 6, 7, 8, son de hecho Sindarin, como lo son también la mayor parte de los nombres de lugares y personas. Pero Lórien, Caras Galadhon, Amroth, Nimrodel son probablemente de origen silvano y adaptadas al Sindarin.

DE LOS HOMBRES

El Oestron era una lengua humana, aunque enriquecida y dulcificada por la influencia élfica. Era en su origen la lengua de quienes los Eldar llamaron Atani o Edain, los "Padres de los Hombres", específicamente el pueblo de las Tres Casas de los Amigos de Elfos que, avanzando hacia el oeste, entraron en

Beleriand durante la Primera Edad y ayudaron a los Eldar en la Guerra de las Grandes Joyas contra el Poder Oscuro del Norte. Después de la derrota del Poder Oscuro, en la que la mayor parte de Beleriand quedó anegada o destruida, se concedió a los Amigos de los Elfos, como recompensa, que también ellos, al igual que los Eldar, pudieran trasladarse hacia el oeste por sobre el Mar. Pero como el Reino Impercedero les estaba prohibido, se apartó para ellos una gran isla, más occidental que ninguna otra tierra mortal. El nombre de esa isla fue Númenor (Oesternesse). Por tanto, la mayor parte de los Amigos de los Elfos habitó en Númenor, y allí se hicieron grandes y poderosos, marinos de renombre y señores de múltiples navíos. Eran hermosos de cara y de elevada estatura y tenían una vida tres veces más larga que la de los Hombres de la Tierra Media. Éstos fueron los Númenóreanos, los Reyes de los Hombres, a quienes los Elfos llamaron los Dúnedain.

Sólo los Dúnedain entre todas las razas de los Hombres conocían y hablaban la lengua élfica; sus antepasados habían aprendido la lengua Sindarin, y la transmitieron a sus hijos junto con todo lo que sabían, y cambió muy poco con el paso de los años. Y los sabios de entre ellos aprendieron también el Alto Élfico, Quenya, y lo estimaron por encima de toda otra lengua, y en ella dieron nombre a múltiples sitios de reverencia y fama y a muchos hombres de la realeza y de gran renombre.¹

Pero la lengua nativa de los Númenóreanos siguió siendo sobre todo su lengua humana ancestral, el Adúnaic, y a ella volvieron en sus postreros días de orgullo los reyes y señores, abandonando la lengua élfica, salvo sólo unos pocos que conservaban su antigua amistad con los Eldar. En los años de su poder, los Númenóreanos habían mantenido muchos fuertes y puertos sobre las costas occidentales de la Tierra Media para beneficio de sus barcos; y uno de los principales estaba en Pelargir, cerca de las Bocas del Anduin. Allí se hablaba el Adúnaic, y mezclado con muchas palabras de las lenguas de hombres menores, se convirtió en la Lengua Común que se extendió a lo largo de las costas entre todos los que tenían trato con Oesternesse.

Después de la Caída de Númenor, Elendil condujo de regreso a los sobrevivientes de los Amigos de los Elfos a las costas noroccidentales de la Tierra Media. Allí vivían ya muchos que eran en parte o plenamente de sangre Númenóreana; pero pocos de ellos recordaban la lengua élfica. De modo que los Dúnedain fueron así desde un principio más escasos en número que los hombres menores entre quienes vivían y a quienes gobernaban, pues eran señores de larga vida y gran sabiduría y poder. Por tanto, en el trato con otros pueblos y en el gobierno de sus vastos reinos emplearon la Lengua Común; pero la ampliaron y la enriquecieron con muchas palabras élficas.

En los días de los reyes Númenóreanos, esta ennoblecida lengua se extendió ampliamente aun entre pueblos enemigos, y los Dúnedain mismos la utilizaron cada vez más, de modo que en el tiempo de la Guerra del Anillo la lengua élfica era sólo conocida por una parte pequeña de los pueblos de Gondor, y menos aún eran los que la hablaban cotidianamente. Estos vivían sobre todo en Minas Tirith y las regiones vecinas, y en la tierra de los príncipes tributarios de Dol Amroth. No obstante, los nombres de casi todos los lugares y personas del reino de Gondor tenían forma y significación élficas. El origen de unos pocos estaba olvidado y provenían sin duda de antes de que los barcos de los Númenóreanos se hicieran a la mar; entre éstos se contaban Umbar, Arnach y Erech; y los nombres de montañas Eilenach y Rimmon. Forlong era también un nombre de la misma especie.

La mayor parte de los Hombres de las regiones septentrionales de las tierras del oeste descendían de los Edain de la Primera Edad y de parientes suyos muy próximos. Por tanto, sus lenguas estaban emparentadas con el Adúnaic, y algunas conservaban todavía cierta semejanza con la Lengua Común. De esta especie eran los pueblos de los valles del curso superior del Anduin: los Beórnicas y los Hombres del Bosque Negro; y, más hacia el norte y el este, los Hombres de Lago Largo y de Valle. De las tierras que se extendían entre los Gladios y Carroca, provenía el pueblo que se conoció en Gondor como los Rohirrim, los Señores de los Caballos. Hablaban todavía su lengua ancestral, y en ella dieron nuevos nombres a la mayor parte de los lugares de su nuevo país; y se llamaron a sí mismos los Eorlingas o los jinetes de la Marca. Pero los señores de ese pueblo hablaban la Lengua Común con espontaneidad y nobleza según la manera de los aliados de Gondor; porque en Gondor, de donde provenía, el Oestron era aún de un estilo más gracioso y antiguo.

Muy distinto era el lenguaje de los Hombres Salvajes del Bosque de Drúadan. También distinto o sólo remotamente emparentado, era el lenguaje de los Dunlendinos. Eran éstos un resto de los pueblos que habían habitado en los valles de las Montañas Blancas en eras pasadas. Los Hombres Muertos del Sagrario pertenecían a ese clan. Pero en los Años Oscuros otros se habían trasladado a los valles australes de las Montañas Nubladas; y desde allí algunos fueron a las tierras desiertas adentrándose hacia el norte hasta las Quebradas de los Túmulos. De ellos provenían los Hombres de Bree; pero se habían sometido mucho antes al Reino Septentrional de Arnor y habían adoptado la lengua Oestron. Sólo en las Tierras Brunas los Hombres de esta raza conservaron su propia lengua y costumbres; era éste un pueblo poco comunicativo, estaba enemistado con los Dúnedain, y odiaba a los Rohirrim.

De esa lengua nada aparece en este libro, salvo el nombre Forgoil, que dieron a los Rohirrim (que, según se dice,

significa Cabezas de Paja). "Oscuros" y "dunlendinos" son los nombres que los Rohirrim les dieron, porque eran cetrinos y de cabellos negros; no existe conexión entre las palabras "oscuro", "bruno" [dunn] y la palabra Sindarin Dûn, "oeste".

¹ Quenya, por ejemplo, son los nombres Númenor (o, completo, Númenórë) Elendil, Isildur y Anárion, y todos los nombres reales de Gondor, con inclusión de Elessar, "Piedra Élfica". La mayor parte de los nombres de las otras gentes de los Dúnedain, tales como Aragorn, Denethor, Gilraen tienen forma Sindarin, pues son a menudo los nombres de Elfos u Hombres recordados en los cantos y las historias de la Primera Edad (como Beren, Húrin). Unos pocos tienen formas mezcladas, como Boromir.

DE LOS HOBBITS

Los Hobbits de la Comarca y de Bree habían adoptado la Lengua Común desde hacía ya probablemente unos mil años. La empleaban a su propio modo con espontaneidad y descuido; aunque los más instruidos de entre ellos dominaban aún un lenguaje más formal cuando la ocasión lo requería.

No hay registro de que haya habido una lengua peculiar de los Hobbits. En días antiguos siempre parecen haber empleado las lenguas de los Hombres de las cercanías. De este modo no tardaron en adoptar la Lengua Común después de haber penetrado en Eriador, y por el tiempo en que se asentaron en Bree ya habían empezado a olvidar la otra lengua. Esta era evidentemente una lengua humana hablada en los alrededores del curso superior del Anduin, emparentada con la de los Rohirrim; aunque los Fuertes del sur parecen haber adoptado una lengua relacionada con el Dunlendino antes de que llegaran al norte de la Comarca.¹ De todas estas cosas en tiempos de Frodo había todavía algunas huellas en las palabras y los nombres locales, y muchos tenían una estrecha semejanza con los que aparecían en el Valle o en Rohan. Era esto muy evidente en el nombre de los días, los meses y las estaciones; varias otras palabras de la misma especie (tales como mathom y smial) eran todavía de uso corriente, y muchas más se preservaban en los nombres de los lugares de Bree y la Comarca. Los nombres personales de los Hobbits eran también peculiares y muchos provenían de días remotos.

Hobbit era el nombre que habitualmente aplicaba el pueblo de la Comarca a todos los de su especie. Los Hombres los llamaban Medianos y los Elfos Periannath. El origen de la palabra hobbit había sido olvidado por la mayoría. Parece, sin embargo, haber sido al principio un nombre que los Fuertes y los Albos dieron a los Pelosos, y una forma desgastada de una palabra más enteramente preservada en Rohan: holbytla, "cavadores de agujeros".

¹ Los Fuertes del Ángulo, que regresaron a las Tierras Ásperas, habían ya adoptado la Lengua Común; pero Déagol y Sméagol son nombres de la lengua humana en las inmediaciones de los Gladios.

DE OTRAS RAZAS

Ents. El pueblo más antiguo que sobrevivía en la Tercera Edad eran los Onodrim o Enyd. Ents se los llamaba en la lengua de Rohan. Conocieron a los Eldar en los días antiguos, y de ellos tomaron por cierto no una lengua, pero sí el deseo de hablar. La lengua que se forjaron difería de todas las otras: lenta, sonora, acumulativa, repetitiva, de largo aliento por cierto; formada por una multiplicidad de matices vocálicos y distinciones de tono y cantidad que ni siquiera los más eruditos de entre los Eldar intentaron representar. La empleaban sólo entre ellos; pero no les hacía falta mantenerla en secreto, pues nadie era capaz de aprenderla.

Sin embargo, los Ents eran hábiles para las lenguas, las aprendían pronto y jamás las olvidaban. Pero preferían las lenguas de los Eldar, y la que más les gustaba era el antiguo alto élfico. Las palabras y los nombres extraños que los Hobbits registraron (de los empleados por Bárbol y los otros Ents) son, pues, élficos o fragmentos de lenguas élficas entrelazadas a la manera de los Ents.¹ Algunas son Quenya: como Taurelilómëa-tumbalemorna Tumbaletaurëa Lómëanor, que puede traducirse como: "Bosqueplurisombrío-ne-grovalleprofundo Boscosovalleprofundo Tierralúgubre", con lo que Bárbol quería expresar poco más o menos: "hay una sombra negra en los profundos valles del bosque". Algunas son Sindarin: como Fangorn, "barba-(de)-árbol", o Fimbrethil, "haya esbelta".

Los **Orcos** y la Lengua Negra. Orco es el nombre que otras razas dieron a este pueblo inmundo en la lengua de Rohan. En Sindarin era orch. La palabra uruk de la Lengua Negra, sin la menor duda, estaba relacionada con ella, aunque se aplicaba por lo general sólo a los grandes soldados Orcos que por ese tiempo salían de Mordor e Isengard. Las especies menores eran llamadas, especialmente por los Uruk-hai, snaga, "esclavo".

Los Orcos fueron criados por primera vez por el Poder Oscuro en los Días Antiguos. Se dice que no tenían lengua propia, pero tomaban lo que podían de otras y lo pervertían a su antojo; no obstante, sólo conseguían jergas brutales, apenas suficientes para sus propias necesidades, a no ser que se tratara de maldiciones e insultos. Y estas criaturas, colmadas de malicia y que odiaban aun a los de su propia especie, no tardaron en desarrollar tantos bárbaros dialectos como grupos o colonias había de esta raza, de modo que la lengua orca les era de poca utilidad para comunicarse entre las diversas tribus.

Así fue que en la Tercera Edad los Orcos utilizaron para comunicarse entre sus diversos grupos la lengua Oestron; y muchas de las tribus más antiguas, como las que se demoraban todavía en el Norte y las Montañas Nubladas, utilizaban desde hacía mucho el Oestron como lengua nativa, aunque de una manera que apenas resultaba menos desagradable que el orco. En esta jerga, tark [tarco], "hombre de Gondor", era una forma corrompida de tarkil, palabra Quenya utilizada en Oestron para designar a quien tuviera ascendencia Númenóreana.

Se dice que la Lengua Negra fue inventada por Sauron en los Años Oscuros, y que había querido convertirla en la de todos los que lo servían, pero que fracasó en este propósito. De la Lengua Negra, sin embargo, derivaban muchas de las palabras ampliamente difundidas entre los Orcos durante la Tercera Edad, tales como ghâsh, "fuego", pero después de la primera derrota de Sauron, la forma antigua de la lengua fue olvidada por todos, excepto por los Nazgûl. Cuando Sauron se levantó otra vez, se convirtió nuevamente en la lengua de Barad-dûr y de los capitanes de Mordor. La inscripción del Anillo estaba en la antigua forma de la Lengua Negra, mientras que la maldición de los Orcos de Mordor (que aparece al comienzo del capítulo Los Uruk-Hai de Las Dos Torres) era una forma más corrupta utilizada por los soldados de la Torre Oscura, de quienes era capitán Grishnâkh. Sharku en esa lengua significa viejo.

Trolls. La palabra troll se utilizó para traducir la Sindarin Torog. En un principio, mucho tiempo atrás, en el crepúsculo de los Días Antiguos, éstas eran criaturas de naturaleza torpe y estúpida, y no tenían más lenguaje que las bestias. Pero Sauron las utilizó, enseñándoles lo poco que podían aprender y acrecentándoles la inteligencia con maldad. Por tanto, los Trolls tomaban el lenguaje que podían aprender de los Orcos; y en las Tierras Occidentales los Trolls de Piedra hablaban una forma corrompida de la Lengua Común.

Pero a fines de la Tercera Edad apareció en el sur del Bosque Negro y en las fronteras montañosas de Mordor una raza de Trolls nunca vista antes. Olog-hai se llamaban en Lengua Negra. Que Sauron los hubiera criado, nadie lo dudaba, aunque no se sabía a partir de qué cepa. Algunos sostenían que no eran Trolls, sino Orcos gigantes; pero los Olog-hai eran en cuerpo y mente muy distintos aun de los más grandes de los Orcos, a quienes sobrepasaban en tamaño y poder. Eran Trolls, pero llenos de la mala voluntad de su amo: una raza feroz, fuerte, ágil, salvaje y astuta, pero más dura que la piedra. A diferencia de la antigua raza del Crepúsculo, podían soportar el Sol en tanto los dominara la voluntad de Sauron. Hablaban poco, y la única lengua que conocían era la Lengua Negra de Barad-dûr.

Enanos. Los Enanos constituyen una raza aparte. De su extraño comienzo y por qué son semejantes a los Elfos y a los Hombres y a la vez difieren de ellos, lo cuenta el Silmarillion; pero de esta historia los Elfos menores de la Tierra Media no tenían conocimiento, mientras que las historias de Hombres posteriores se confunden con memorias de otras razas.

Constituyen en su mayoría una raza persistente, grave, reservada, laboriosa, que no olvida las injurias (ni los actos de bondad), amantes de la piedra, de las gemas, de las cosas que cobran forma en sus manos de artesanos, más que de las cosas con vida propia. Pero no son malos por naturaleza, y pocos son los que sirvieron al Enemigo por libre voluntad, sea lo que fuere lo alegado por los Hombres. Porque los Hombres de antaño codiciaban los tesoros y las obras de los Enanos, y hubo enemistad entre ambas razas.

Pero en la Tercera Edad, y en muchos lugares, había aún gran amistad entre los Hombres y los Enanos; y era propio de la naturaleza de los Enanos que, al viajar y trabajar y traficar por las tierras, como lo hicieron después de la destrucción de sus antiguas mansiones, emplearan las lenguas de los hombres entre los que vivían. No obstante, en secreto (un secreto que, a diferencia de los Elfos, no revelaban de buen grado ni siquiera a los amigos), empleaban su extraña propia lengua, muy poco cambiada por los años; porque se había convertido en una lengua de sabiduría más que en una lengua materna, y la atendían y la guardaban como un tesoro del pasado. Pocas son las gentes de otras razas que hayan podido dominarla. En esta historia sólo aparece en los nombres de lugares que Gimli reveló a sus compañeros; y en el grito de batalla que lanzó en el sitio de Cuernavilla. Ése al menos no era un secreto, y había sido escuchado en muchos campos de lucha desde que el mundo era joven. Baruk Khazâd! Khazâd aimênu! "¡Hachas de los Enanos! ¡Los Enanos están sobre vosotros!"

El nombre del propio Gimli, sin embargo, y los nombres de toda su parentela son de origen septentrional (humano). Sus propios nombres secretos e "interiores", sus verdaderos nombres, los Enanos no los han revelado nunca a nadie de otra raza. No los inscriben ni siquiera sobre sus tumbas.

¹ Salvo cuando los Hobbits parecen haber intentado representar los murmullos y las llamadas más breves emitidas por los Ents; a-lalla-lalla-rumba-kamanda-lindor-burúme tampoco es élfico, y el único intento existente (probablemente muy inexacto) de representar un fragmento de la lengua éntica.

II

SOBRE LA TRADUCCIÓN

Al presentar el asunto del Libro Rojo como historia que pueda leer la gente de la actualidad, el entero marco lingüístico se ha traducido en la medida de lo posible a términos de nuestro propio tiempo. Sólo las lenguas ajenas a la Lengua Común se han dejado en su forma original; pero éstas aparecen sobre todo en los nombres de personas y lugares.

La Lengua Común, como lenguaje de los Hobbits y sus historias, inevitablemente se ha volcado al inglés [castellano] moderno. En el proceso se han reducido las diferencias entre las variedades observadas en el Oestron. Se ha intentado en parte representar estas variedades como variaciones del inglés [castellano]; pero la divergencia entre la pronunciación y el idioma de la Comarca y la lengua Oestron en boca de los Elfos y los altos hombres de Gondor era mayor que lo que se muestra en este libro. En verdad, los Hobbits hablaban en su mayoría un dialecto rústico, mientras que en Gondor y Rohan se utilizaba una lengua más antigua, más formal y más tersa.

Puede observarse aquí un punto de esta divergencia, puesto que, aunque con frecuencia importante, no fue posible representarlo. La lengua Oestron, en los pronombres de la segunda persona (y a menudo también en los de la tercera), hacía una distinción, independientemente del número, entre el tratamiento "familiar" y el "respetuoso". Pero una de las peculiaridades del idioma de la Comarca consistía en que las formas de tratamiento respetuoso habían desaparecido del uso coloquial. Sólo se conservaban entre los aldeanos, especialmente los de la Cuaderna del Oeste, que las utilizaban como tratamientos de afecto. A cosas como ésta se refería la gente de Gondor cuando hablaba de la rareza de la lengua Hobbit. Peregrin Tuk, por ejemplo, en los primeros días que pasó en Minas Tirith, utilizaba las formas familiares con las gentes de todo rango, incluyendo al Señor Denethor. Esto pudo haber divertido al viejo Senescal, pero los sirvientes seguramente se asombraron. Sin duda esta utilización pródiga de las formas familiares contribuyeron a esparcir el rumor de que Peregrin era persona de alta jerarquía en su país.¹

Se advertirá que algunos hobbits, como Frodo, y otras personas como Gandalf y Aragorn, no siempre emplean el mismo estilo. Esto es intencional. Los más eruditos y capaces de entre los Hobbits tenían cierto conocimiento del "lenguaje de los libros", como se lo llamaba en la Comarca; y eran rápidos para observar y adoptar

el estilo de aquellos con los que tenían trato. De cualquier modo era natural para gente tan viajera que hablaran poco más o menos como aquellos que encontraban, especialmente en el caso de hombres a quienes, como Aragorn, les era difícil ocultar de dónde venían y la empresa que tenían entre manos. Sin embargo en aquellos días los enemigos del Enemigo veneraban lo antiguo, en la lengua no menos que en otros asuntos. Los Eldar, que por sobre todo eran hábiles con las palabras, dominaban múltiples estilos, aunque hablaban con un máximo de naturalidad en el modo que más se aproximara a su propio lenguaje, aun más antiguo que el de Gondor. También los Enanos la hablaban con habilidad, adaptándose sin trabajo a la compañía de los Eldar, aunque algunos opinaban que la pronunciación era algo gutural y áspera. Pero los Orcos y los Trolls hablaban a su antojo, sin amor por las palabras ni las cosas; y su lenguaje era de hecho más degradado e inmundo que lo que he mostrado. No creo que nadie desee una transmisión más fiel, aunque no es difícil encontrar ejemplos. Todavía suele oírse un modo de hablar semejante entre gente de mentalidad no muy distinta de la de los Orcos; monótono y repetitivo de odio y desprecio, demasiado alejado del bien como para retener siquiera fuerza verbal, salvo para los oídos de aquellos a los que sólo lo sórdido resulta vigoroso.

Traducciones de este tipo, por supuesto, son frecuentes por inevitables en cualquier narración que trate del pasado. Rara vez van más allá. Pero yo las he dejado atrás. También he traducido todos los nombres en Oestron de acuerdo con su sentido. Cuando en este libro aparecen nombres o títulos ingleses [castellanos] esto significa que los nombres en Lengua Común eran corrientes por ese entonces, además, o en lugar de, los que aparecen en lenguas extrañas (de ordinario élficas).

Los nombres Oestron eran por regla general traducciones de otros más antiguos: como Rivendel, Fontegrís, Cauce de Plata, Playa Larga, El Enemigo, la Torre Oscura. La significación de algunos difería: como Monte del Destino para Orodruin, "montaña ardiente", o Bosque Negro para Taur e-Nadaedelos, "bosque del gran temor". Unos pocos eran alteraciones de nombres élficos: Lune y Brandivino, por ejemplo, derivaban de Lhûn y Baranduin. Este procedimiento necesita quizá de una cierta defensa. Me pareció que presentar todos los nombres en su forma original habría oscurecido un rasgo esencial de esos tiempos tal como lo percibían los Hobbits (cuyo punto de vista quise preservar por sobre toda otra cosa): el contraste entre una lengua ampliamente difundida, tan ordinaria y habitual para ellos como es para nosotros el inglés [el castellano], y los restos vivientes de lenguas mucho más antiguas y venerables. Si todos los nombres se transcribieran tal cual, serían igualmente remotos para el lector moderno; por ejemplo, si el nombre élfico Imladris y la traducción Oestron Karningul se hubieran dejado los dos inalterados. Pero referirse a Rivendel como Imladris, sería como

llamar hoy Camelot a Winchester, excepto que la identidad era indudable, mientras que en Rivendel vivía aún un señor de renombre, mucho más viejo de lo que sería hoy Arturo si fuera todavía rey en Winchester.

Para el nombre de la Comarca (Sûza) y todos los otros lugares de los Hobbits, se han adoptado, pues, formas inglesas [castellanas]. Esto rara vez resultó difícil, pues tales nombres comúnmente estaban constituidos por elementos similares a los nuestros, más sencillos en inglés, fueran palabras todavía corrientes como hill [colina] o field [campo], o algo simplificadas como ton en lugar de town [ciudad]. Pero algunos derivaban, como se observó ya, de viejas palabras hobbit en desuso, y a éstas se las representó por elementos semejantes en inglés [castellano], tales como wich, o bottle "morada", o michel "grande".

Pero en el caso de las personas, los apellidos hobbits en la Comarca y Bree, eran peculiares en aquellos días, especialmente por el hábito desarrollado desde hacía algunos siglos: los nombres de familia heredados. La mayor parte de estos apellidos tenían significaciones obvias (en la lengua corriente, derivados de motes puestos por broma o de nombres de lugares o [especialmente en Bree] de plantas y árboles). La traducción de éstos no era de gran dificultad; pero quedaban uno o dos nombres antiguos de significación olvidada; en este caso me contenté con las formas inglesas, como Took [Tuk] por Tûk o Boffin por Bophîn.

En la medida de lo posible, he tratado los nombres de pila de la misma manera. Los Hobbits daban comúnmente a sus hijas el nombre de flores o de joyas. A los hijos varones les ponían nombres que no tenían significado en el lenguaje cotidiano; y algunos de los nombres de las mujeres eran similares. De esta clase son Bilbo, Bungo, Polo, Lotho, Tanta, Nina, etcétera. Hay muchas semejanzas inevitables aunque accidentales con nombres que ahora llevamos o conocemos: por ejemplo, Otho, Odo, Drogo, Dora, Cora y otros por el estilo. Estos nombres los he conservado aunque por lo general alteré finales, pues en los nombres Hobbit la a era una terminación masculina y o y e eran femeninas.

Sin embargo, en algunas viejas familias, especialmente las de origen Albo como los Tuk y los Bolger, era costumbre poner nombres de pila altamente sonoros. Como la mayoría de éstos parecen haber sido extraídos de leyendas del pasado, de Hombres tanto como de Hobbits, y muchos de ellos, aunque sin significado para los Hobbits contemporáneos, tenían una estrecha semejanza con los nombres del Valle del Anduin, o de Valle, o de la Marca, los he transformado en esos antiguos nombres, en gran parte de origen franco o godo, que usamos hoy todavía o que encontramos en nuestra historia. Así, de cualquier modo, he conservado el cómico contraste entre los sobrenombres y los nombres del que los mismos Hobbits eran conscientes. Rara vez se han utilizado

nombres de origen clásico; porque los equivalentes más próximos al latín y al griego en los conocimientos de los Hobbits eran las lenguas élficas, que los Hobbits apenas utilizaban. Pocos de entre ellos conocieron nunca las "lenguas de los reyes", como las llamaron.

En Los Gamos, los nombres eran diferentes de los del resto de la Comarca. El pueblo del Marjal y sus vástagos al otro lado del Brandivino eran peculiares por diversos motivos, como se ha dicho. Muchos de sus extraños nombres los heredaron sin duda de la vieja lengua de los Fuertes del sur. A éstos por lo general los he dejado inalterados, pues si resultan extraños ahora, también lo eran entonces. Tenían un estilo que quizá podríamos considerar vagamente "celta".

Como la supervivencia de huellas de la antigua lengua de los Fuertes y de los Hombres de Bree se asemeja a la supervivencia de elementos celtas en Inglaterra, he imitado a veces a estos últimos en mi traducción. De este modo Bree, Combe (Commb [Valle del Bajol]), Archet y Chetwood [Bosque de Chet] están modelados sobre estas reliquias de la nomenclatura inglesa, escogidos de acuerdo con el significado: bree, "hill" ["colina"]; chet, "wood" ["bosque"]. Pero sólo un nombre de persona ha sido alterado de este modo. Se escogió Meriadoc para dar cabida al hecho de que el nombre abreviado de este personaje, Kali significaba en Oestron "jovial, alegre", aunque era en realidad una abreviación del nombre gamo Kalimac, cuya significación estaba ya perdida.

En mis transposiciones no he utilizado nombres de origen hebreo u otros parecidos. Nada en los nombres Hobbit corresponde a ese elemento. Nombres breves como Sam, Tom, Tim, Mat eran abreviaciones corrientes de nombres hobbits existentes, como Tomba, Tolma, Matta y otros por el estilo. Pero Sam y su padre Ham se llamaban en realidad Ban y Ran. Éstas eran abreviaturas de Banazîr y Ranugad, originalmente apodos que significaban "mentecato, simple" y "lerdo"; pero aunque eran palabras que habían caído en desuso en el lenguaje coloquial, continuaron siendo nombres tradicionales en ciertas familias. Por tanto, he intentado preservar estos rasgos utilizando Samwise [Samsagaz] y Hamfast [Hamveloz], modernizaciones del inglés antiguo samwís y hámfoest, con significados semejantes.

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. En varios pasajes del Libro Rojo se observa que cuando los Hobbits oyeron la lengua de Rohan,

reconocieron muchas palabras y consideraron que estaba emparentada con la de ellos, de modo que pareció absurdo dejar los nombres y las palabras registradas de los Rohirrim en un estilo completamente distinto.

En varios casos he modernizado las formas y la ortografía de los nombres de lugares de Rohan, como en Dunharrow [El Sagrario] o Snowbourn [Río Nevado]; pero no he sido coherente, pues he seguido a los Hobbits. Alteraron los nombres que oían de la misma manera si estaban constituidos por elementos que reconocían o si se parecían a nombres de sitios de la Comarca; pero a muchos los dejaron inalterados, como lo hice yo, por ejemplo, en el caso de Edoras, "las cortes". Por las mismas razones se han modernizado también unos pocos nombres personales, como Shadowfax [Sombragrís] y Wormtongue [Lengua de Serpiente].²

Esta asimilación sirvió también para representar las palabras Hobbit locales que eran de origen nórdico. Se les ha dado la forma que ciertas palabras perdidas del inglés habrían podido tener, si hubieran llegado hasta nuestros días. Así, pues, mathom pretende evocar la vieja palabra inglesa máthm, y de ese modo representar la relación de la palabra hobbit contemporánea kast con la de Rohan kastu. Del mismo modo smial (o smile), "madriguera", es una forma probable para una palabra derivada de smygel, y representaba adecuadamente la relación de trân en lengua hobbit, con trahan en lengua de Rohan. Sméagol y Déagol son equivalentes y proceden de los nombres Trahald, "excavación, horadación", y Nahald, "secreto", en las lenguas septentrionales.

La lengua aún más septentrional del Valle sólo se ve en este libro en los nombres de los Enanos venidos de esa región, que continuaban usando la lengua de los Hombres de allí y adoptaban sus nombres "exteriores" en esa lengua. Es posible observar que en [las ediciones inglesas de] este libro, como en The Hobbit, se ha utilizado la forma dwarves [enanos], aunque los diccionarios nos dicen que el plural de dwarf [enano] es dwarfs [enanos]. Hubiera sido dwarrows (o dwerrows) si el singular y el plural hubieran seguido su propio camino a lo largo de los años, como lo han hecho man [hombre] y men [hombres] o goose [ganso] y geese [gansos]. Pero ya no hablamos tan a menudo de un enano como lo hacemos de un hombre o aun de un ganso, y el recuerdo no se ha conservado tan fresco entre los Hombres como para mantener una forma plural para una raza relegada ahora a los cuentos de hadas, donde al menos se preserva una sombra de verdad, o, por último, a las historias sin sentido [nonsense-stories], en las que se han convertido en meras figuras de diversión. Pero en la Tercera Edad todavía relumbraba un vestigio del viejo carácter y poderío de los Enanos aunque ya algo oscurecido: éstos son los descendientes de los Naugrim de los Días Antiguos, en cuyos corazones arde todavía el antiguo fuego de Aulë el Herrero y

echa humo el rescoldo de su viejo rencor contra los Elfos; y en cuyas manos vive aún la habilidad para los trabajos de piedra que nadie ha sobrepasado nunca.

Es para señalar esto que me he aventurado a utilizar la forma *dwarves*, y así apartarlos un tanto, quizá, de los cuentos algo tontos de estos más modernos días. *Dwarrows* habría sido mejor; pero he utilizado esa forma sólo en *Dwarrowdelf*, para representar el nombre de Moria en la Lengua Común: *Phurunargian*. Pues eso significaba "excavación de los enanos" y era ya entonces una palabra antigua. Pero Moria era un nombre élfico dado sin amor; porque los Eldar, aunque en momentos de necesidad en sus amargas luchas con el Poder Oscuro y sus sirvientes, abrieran fortalezas bajo tierra, no habitaban allí por elección. Amaban la tierra verde y las luces del cielo; y Moria significa Abismo Negro en la lengua Eldar. Pero los Enanos, y este nombre por lo menos no permaneció secreto, lo llamaron *Khazad-dûm*, la Mansión de los Khazad; porque tal es el nombre con que designan a su propia raza, y lo ha sido desde que se los dio Aulë, cuando los creó en las profundidades del tiempo.

Elfos se ha utilizado tanto para traducir *Quendi*, "los hablantes", el nombre alto élfico de toda la especie, como *Eldar*, el nombre de las Tres Familias que buscaron el Reino Impercedero y llegaron allí en el principio de los Días (con la sola excepción de los *Sindar*). Esta vieja palabra era en verdad la única disponible, y se intentó ajustar al recuerdo de este pueblo tal como lo preservaban los Hombres, o las mentes de Hombres que no fueran del todo distintas. Pero se la ha rebajado, y a muchos ahora sugiere fantasías ya bonitas o tontas, que tanto difieren de los *Quendi* de antaño como las mariposas de los rápidos halcones. (Por supuesto, ninguno de los *Quendi* tuvo nunca alas, que les eran tan ajenas como a los hombres.) La raza de los Elfos era alta y hermosa, los Hijos mayores del mundo, y entre ellos los Eldar eran como reyes, ahora desaparecidos: el Pueblo del Gran Viaje, el Pueblo de las Estrellas. Eran altos, de piel clara y ojos grises, aunque tenían los cabellos oscuros, salvo en la casa dorada de *Finarfin*; y había más melodía en su voz que en cualquier voz mortal que hoy pueda escucharse. Eran valientes, pero la historia de los que retornaron en exilio a la Tierra Media fue dolorosa; y aunque el destino de los Padres marcó un día esa historia, su propio destino no es el de los Hombres. El dominio de los Elfos cesó hace mucho tiempo, y habitan ahora más allá de los círculos del mundo, y no retornan.

¹ En uno o dos pasajes se intentó sugerir estas distinciones mediante la utilización incoherente de *thou* [el vos castellano]. Dado que este pronombre es ahora desacostumbrado y arcaico, se lo usa sobre todo para representar el lenguaje ceremonial; pero a veces el reemplazo de *you* [tú] por *thou*, *thee* [vos, vuestro] tiene por intención mostrar un

cambio significativo de la forma respetuosa o, entre hombre y mujer, normal, a la forma de tratamiento familiar.

² 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.

NOTA SOBRE TRES NOMBRES: Hobbit, Gamyi y Brandivino

Hobbit es una invención. En Oestron, la palabra usada para referirse a este pueblo, las raras veces que se lo hacía, era banakil, "mediano". Pero en ese tiempo el pueblo de la Comarca y de Bree utilizaba la palabra kuduk, que no se daba en ningún otro sitio. Meriadoc, sin embargo, consigna que el Rey de Rohan utilizaba la palabra kûd-dûkan, "morador de cuevas". Dado que, como se ha dicho, los Hobbits habían hablado en otro tiempo una lengua estrechamente emparentada con la de los Rohirrim, parece probable que kuduk fuera una forma desgastada de kûd-dûkan. A esta última, por razones ya explicadas, la he traducido como holbytla, y hobbit constituye una palabra que bien podría ser una forma desgastada de holbytla, si ese nombre hubiera aparecido en nuestra propia lengua antigua.

Gamyi. De acuerdo con la tradición familiar difundida en el Libro Rojo, el apellido Galbasi o, en forma reducida, Galpsi, provenía de la aldea de Galabas, que, según se creía popularmente, derivaba de galab-, "juego", y un antiguo elemento bas-, más o menos equivalente a nuestro wick, wich. Por tanto, Gamwich (pronúnciese Gammich) pareció una traslación bastante justa. No obstante, al reducir Gammidyi a Gamyi para representar a Galpsi, no hubo intención de aludir a la conexión de Samsagaz con la familia de Coto, aunque una broma de esa especie habría sido bastante del gusto hobbit, si en su lenguaje hubiera alguna justificación.

Coto, en verdad, representa Hlothran, un nombre de aldea bastante corriente en la Comarca, derivado de hloth, "una morada o cueva de dos cuartos", y ran(u), un pequeño grupo de tales moradas sobre la ladera de una colina. Como apellido puede ser una alteración de hlothram(a), "habitante de una cueva". Hlothram, que he traducido Hombre del Coto, era el nombre del abuelo del granjero Coto.

Brandivino. Los nombres hobbits de este río eran una alteración del élfico Baranduin (acentúese and), derivado de baran, "castaño dorado"; y duin, "río (grande)". Brandivino parecía una natural corrupción de los tiempos modernos. En realidad, el

viejo nombre hobbit era Branda-nîn, "agua de los bordes", que habría sido traducido más precisamente como Riacho de la Frontera; pero por una broma que se había vuelto habitual, referida una vez más al color del río, por ese entonces se lo llamaba habitualmente Bralda-hîm, "cerveza impetuosa".

Ha de tenerse en cuenta, sin embargo, que cuando los Gamo Viejo (Zaragamba) cambiaron de nombre para llamarse Brandigamo (Brandagamba), el primer elemento significaba "tierra fronteriza", y Lindegamo hubiera sido una traducción más precisa. Sólo un Hobbit muy audaz se habría aventurado a llamar al Señor de los Gamos Brandagamba delante de él.



eBook creado por:

<.....>]=o Guerrero o=[.....>