

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS



Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**HUELLAS CLÁSICAS EN *EL SILMARILLION* DE J. R. R.
TOLKIEN**

Autor: Miguel Merino Pola

Tutor: José Antonio Izquierdo Izquierdo

GRADO EN ESTUDIOS CLÁSICOS

Curso académico: 2019 - 2020

Resumen

Este trabajo consiste en un resumen y análisis de la obra de J. R. R. Tolkien *El Silmarillion*, con el objetivo de explicar la influencia de la mitología y la literatura épica de Grecia y Roma en la creación del mundo fantástico de la Tierra Media. En él se hará una contextualización mediante una biografía del autor; a continuación se relatarán los sucesos narrados en los relatos *Ainulindalë*, *Valaquenta*, *Quenta Silmarillion* y *Akallabêth*, en los que se divide la obra, y se comentarán las referencias clásicas empleadas por Tolkien según su aparición, comparándolas con los mitos originales en los que el autor se basó para crear su propia mitología.

Abstract

This project consists in a summary and analysis of J. R. R. Tolkien's work *The Silmarillion*, in aim to explain the Greek and Roman mythology and literature influence in the creation of Middle Earth's fantastic world. A contextualization through author's biography will be done; then the events described in *Ainulindalë*, *Valaquenta*, *Quenta Silmarillion* and *Akallabêth* stories, in which the narrative divides off, will be told, and the classic references used by Tolkien will be commented in order of appearance, comparing them with the original myths, in which the author based on to create his own mythology.

Índice

1. Introducción.....	p. 3
2. Breve biografía de J. R. R. Tolkien.....	p. 4
3. <i>El Silmarillion</i>	p. 7
3.1. <i>Ainulindalë</i>	p. 7
3.2. <i>Valaquenta</i>	p. 8
3.3. <i>Quenta Silmarillion</i>	p. 10
3.3.1. Antes de la Primera Edad.....	p. 10
3.3.2. Los Noldor en Beleriand y el Sitio de Angband.....	p. 16
3.3.3. La Ruina de Beleriand.....	p. 20
3.3.4. Beren y Lúthien.....	p. 23
3.3.5. La batalla de las Lágrimas Innumerables.....	p. 30
3.3.6. Túrin Turambar.....	p. 32
3.3.7. La Ruina de Doriath.....	p. 43
3.3.8. La Caída de Gondolin.....	p. 44
3.3.9. El viaje de Eärendil y la Guerra de la Cólera.....	p. 47
3.4. <i>Akallabêth</i>	p. 51
4. Conclusión.....	p. 57
5. Mapas.....	p. 58
6. Bibliografía.....	p. 62
7. Webgrafía.....	p. 62

1. Introducción

La obra de Tolkien ha recibido una fuerte influencia de la épica y la mitología, así como de su vida, su fe católica y de sus conocimientos filológicos. En el *Legendarium*, su colección de obras acerca de la Tierra Media, Tolkien desarrolla una historia extensísima y con gran detalle en todos los aspectos, tanto lingüístico – pues la invención de las muchas lenguas de la Tierra Media, especialmente de las élficas Quenya y Sindarin, motivaron la creación de un contexto cultural e histórico para sus hablantes – como geográfico, cultural e histórico-legendario; un universo tan complejo y detallado que resulta verosímil, que es el objetivo del género fantástico.

Muchos estudios han analizado el *Legendarium* según el lenguaje, su influencia católica, su vida personal y la mitología germánica, elemento principal para la creación de su obra; sin embargo, en él también cabe destacar una fuerte influencia de la cultura clásica, en cuyo análisis se ha dedicado menor atención. Por ello es necesario que el análisis de la obra de Tolkien se enfoque también en este aspecto, como hace Sara Segovia Esteban en su estudio *Historia de una ida y una vuelta: de Ulises a Bilbo Bolsón. Influencias de la épica clásica en la fantasía moderna: El hobbit*¹. En este trabajo se analizará la influencia de la mitología y literatura grecorromana en el *Silmarillion*, pues ésta es la obra con más contenido épico-legendario, al compilar gran parte de las historias de la Tierra Media que Tolkien escribió y modificó a lo largo de su vida, hasta el punto de publicarse póstumamente editado y resumido por su hijo Christopher.

La lectura que hice del *Silmarillion* hace aproximadamente un año me impresionó, debido a la cantidad de contenido mítico-legendario que me producía reminiscencias del imaginario grecolatino que estaba estudiando, razón por la que disfruté mucho esta obra. Esto me motivó a investigar y analizar estas huellas clásicas comparándolas con los mitos originales, pues a menudo se ha hecho esto en relación a las bases bíblicas y germánicas de la obra de Tolkien, pero en menor medida con el mundo clásico, como ya se ha dicho.

Para realizar este análisis de las reminiscencias de la literatura y mitología grecolatinas en *El Silmarillion*, se seguirá una metodología de resumen de los acontecimientos que se narran, ya que se trata de una obra densísima en cuanto a contenido en la que resulta sumamente difícil explicar un elemento en concreto sin el contexto que le rodea; dicho resumen incluirá el análisis de las huellas clásicas a medida que vayan apareciendo, y se señalarán las similitudes y diferencias que el relato de Tolkien tiene en relación con el mito en el que se inspiran. De los relatos en los que se divide la obra, nos centraremos sobre todo en *Valaquenta*, *Quenta Silmarillion* –dentro de éste destacando las historias de Beren y Lúthien, Túrin Turambar y La Caída de Gondolin– y *Akallabêth*, pues son los que constan de más inspiración clásica; mientras que *Ainulindalë* será brevemente descrito y *De los anillos de poder* y *la Tercera Edad* no será comentado, ya que es un resumen de la historia del Anillo Único explicada con mayor detalle en *El señor de los anillos*. Pero antes de comentar la obra se realizará una biografía de J. R. R. Tolkien, en la que se explicará el proceso de creación del *Silmarillion*, que ocupó toda su carrera literaria, y la influencia que recibió para la creación de su *Legendarium*.

¹ J. R. R. Tolkien. *El árbol de las historias*, pp. 141-151

2. Breve biografía de J.R.R. Tolkien²

John Ronald Reuer Tolkien nació en 1892 en Bloemfontein, en el Estado Libre de Orange, en la actual Sudáfrica. Su padre era Arthur Tolkien de ascendencia alemana, que trabajaba en el Banco de África y su madre Mabel Suffield, que ejerció de tutora de sus hijos John y Hilary tras la muerte de Arthur en 1896. Ella fue quien le enseñó a dibujar y escribir. Asimismo fue ella quien despertó en él el interés en la literatura y la mitología, y quien le enseñó botánica, francés y latín. En 1900 Mabel se convirtió al catolicismo, con lo que ella y sus hijos se distanciaron de la familia. A los diez años, Tolkien estudiaba griego, leía a Chaucer y se interesaba por las etimologías.

Tras la muerte de Mabel en 1903, el padre Francis Morgan, un sacerdote católico español aunque de origen galés, se hizo cargo de John y de Hilary. Morgan enseñó a Tolkien los fundamentos del idioma español, que servirían de base para la invención del «naffarin». En la King Edward's School aprendió alemán, historia del latín y el griego y esperanto. En 1908 conoció en el orfanato a Edith Mary Bratt, de quien se enamoró y quien años más tarde se convertiría en su esposa. En 1910, tras suspender el examen de acceso a la Universidad de Oxford, se trasladó a Edgbaston, entrando en contacto con el *Kalevala*, un ciclo de la mitología finlandesa. Al año siguiente constituyó el Tea Club or Barrovian Society (T.C.B.S.), junto con Christopher Wiseman, Vincent Trought y Robert Gilson.

Tras un viaje a Suiza con su tía Jane Neave en octubre de 1911, viaje que inspiraría la travesía por las Montañas Nubladas en *El hobbit*, comenzó a leer a los clásicos en la Universidad de Oxford, después de haber aprobado el examen de ingreso. Allí descubrió la *Gramática del finés* de C. N. E. Eliot, obra que despertó en él su amor por dicha lengua. En enero de 1913 envió una carta a Edith para retomar su relación, que había sido interrumpida por obra del citado padre Morgan, pero ella le contestó que ya estaba comprometida, por lo que John tomó un tren a Cheltenham donde renovaron su amor. Edith anuló su compromiso y decidió casarse con Tolkien. En febrero de ese mismo año, durante los exámenes de mitad de curso, abandonó los estudios clásicos, puesto que la materia le aburría —únicamente tuvo buena nota en filología— y prefería el mundo nórdico, germánico y celta, por lo que se cambió a lengua y literatura inglesa, concretamente al curso de lengua, donde estudió filología inglesa, gótica y germánica, junto con antiguo nórdico. Todo esto marcaría la vida futura de Tolkien, que a partir de entonces comenzó a inventar lenguas y escrituras de forma rudimentaria y a escribir poemas.

El comienzo de la Gran Guerra en 1914 fue un gran golpe para él, pero no se enroló para terminar su grado. En esta época comenzaron sus primeras versiones de cuentos de la Tierra Media, como *El viaje de Eärendel, la estrella vespertina*, inspirado en un antiguo poema inglés, que daría lugar a la historia de Eärendil de *El Silmarillion*; y trabajó con *La historia de Kullervo*, un cuento del *Kalevala* finés, que más tarde inspiraría la historia de Túrin Turambar. También descubrió entonces la importancia de una lengua original a la hora de narrar las leyendas, lo que llevaría a la creación de los idiomas de la Tierra Media. En una reunión de T.B.C.S. —formado ahora por Tolkien, Wiseman, Gilson y Geoffrey Bache Smith, pues Trought había muerto de enfermedad— en casa de Wiseman en Londres, John enseñó sus poemas y recibió muchas ideas: realizó a partir de entonces muchos más poemas, empezó a desarrollar el Qenya, del que derivaría el Quenya, con su propia historia lingüística, pero basado en los sonidos del finés; y describió por primera vez a los Eldar, los elfos.

² Para elaborar esta biografía he utilizado la información de *A Companion to J. R. R. Tolkien*, pp. 7-23

En junio de 1915, tras terminar los exámenes finales, se unió a los fusileros de Lancashire como segundo teniente. T.B.C.S. animó a Tolkien a entregar en 1916 su colección de poemas *The Trumpets of Faërie* a Sidwick & Jackson para que la publicaran, pero fue rechazada. Se casó con Edith en marzo de ese año y en junio fue al campo de batalla en Francia. Allí presencié el «horror animal» de las trincheras (*Carta 72*) y fue oficial de comunicaciones en la batalla del Somme, donde Gilson murió. En octubre contrajo la fiebre de las trincheras y volvió a Inglaterra con su batallón. De T.B.C.S. sólo quedaron él y Wiseman, pues Smith fue alcanzado por metralla y murió en diciembre de ese año. Desde entonces, la Tierra Media adquirió una visión de lucha desesperada contra el mal, y en el hospital escribió la primera versión de *La caída de Gondolin*, donde Tuor, un mortal, se une a los elfos en la lucha contra Melko (más tarde Melkor o Morgoth).

En 1917 se dedicó a entrenar nuevos reclutas y comenzó a desarrollar el Gnomish o Goldogrin, basado en el galés y que finalmente sería el Sindarin. Edith fue a vivir con él y bailó para él en una arboleda, lo que le inspiró para crear la historia de Beren y Lúthien. En noviembre de ese año nació su primer hijo, John Francis Reuel Tolkien, y en primavera de 1918 Ronald volvió a casa, pero tuvo que pasar gran parte del verano en el hospital con gastritis, donde posiblemente escribió la historia de Túrin Turambar, basada en la de Kullervo.

En 1919 escribió diarios en sus escrituras inventadas y realizó la primera versión del relato cosmogónico *La música de los Ainur*, además de revisar las demás historias ya mencionadas. En octubre de 1920 nació su segundo hijo, Michael Hilary Reuel Tolkien, y él recibió el puesto de profesor no titular de lengua inglesa en la Universidad de Leeds, donde entabló amistad con E. V. Gordon y juntos publicaron una edición de *Sir Gawain y el Caballero Verde*, obra del siglo XIV. En 1924 nació Christopher John Reuel Tolkien, que ayudaría a su padre en la creación de sus obras del Legendarium y tras su muerte publicaría y editaría todos sus trabajos, incluido *El Silmarillion*. En 1925 regresó a Oxford como profesor de anglosajón y se estableció en 1926 en Northmoor Road, Oxford, donde escribiría *El hobbit*, los dos primeros volúmenes de *El señor de los anillos* y gran parte de los apuntes que Christopher editaría en sus obras póstumas. Este mismo año Tolkien conoció a C. S. Lewis, con quien entabló una gran amistad.

En Oxford, John Ronald creó una versión más larga de Beren y Lúthien, *La balada de Leithian*, que contenía un resumen del trasfondo mitológico que se convertiría durante los años 30 en el *Qenta Noldorinwa*, a partir del cual empezó a desarrollar la idea de reunir las historias de la Tierra Media en un solo libro, *El Silmarillion*.

En 1929 nació Priscilla Mary Reuel Tolkien, la menor y única hija y Tolkien siguió escribiendo cuentos para sus hijos. Por estos años creó al misterioso personaje de Tom Bombadil y a Glup, una criatura que inspiraría a Gollum. Desarrolló más *El Silmarillion* y las lenguas élficas, especialmente el Quenya y creó la historia de Númenor, con la que comenzó a extender la historia de la Tierra Media más allá de la caída de Morgoth y el fin de la Primera Edad. También escribió *El hobbit*, donde introdujo un personaje de corte moderno (Bilbo Bolsón) en un mundo fantástico, lo que le permitió desarrollar la historia con sus experiencias personales en viajes y durante la guerra. Lewis le recomendó que lo publicara y la editorial George Allen & Unwin dio el visto bueno. Se publicó en 1937 y fue un éxito, tanto que Stanley Unwin le pidió más obras sobre Hobbits. Tolkien quería centrarse en *El Silmarillion* y envió a Unwin un resumen, pero fue rechazado, lo que retrasó más su composición. Poco antes de la Navidad de ese año Tolkien comenzó una nueva historia sobre hobbits, que sería *El señor de los anillos*.

La Segunda Guerra Mundial influyó mucho en este nuevo trabajo, pero los hijos de Tolkien estuvieron más afectados por ella que su padre: John estaba en Roma cuando estalló la guerra y tuvo que huir a Inglaterra, Michael sirvió como artillero antiaéreo y Christopher como piloto de caza. Escribió hasta el libro IV hasta 1942 y quedó estancado, continuando en 1944. En 1945 desarrolló más la historia de Númenor y al año siguiente siguió trabajando en *El señor de los anillos*, revisando en 1947 *El hobbit* para realizar correctamente el enlace entre esta obra y su continuación. En 1949 *El señor de los anillos* estaba casi terminado y Tolkien trató con Milton Waldman de Collins con el fin de publicarlo junto con *El Silmarillion*, puesto que Allen & Unwin rechazaron esto último, pero la enfermedad de Waldman retrasó las negociaciones. Mientras, Tolkien continuó desarrollando *El Silmarillion* expandiendo la historia de Túrin Turambar (*Los hijos de Húrin*); reasignando la lengua Noldorin, basada en el galés, de los altos elfos a los elfos grises, convirtiéndose en Sindarin, de forma que el Quenya quedó para los primeros; y escribiendo *Akallabêth*, la versión definitiva de la historia de Númenor en esta obra.

El golpe decisivo para *El Silmarillion* llegó en 1952, cuando Collins informó a Tolkien que su publicación conjunta con *El señor de los anillos* era prohibitivamente cara, por lo que John se vio obligado a volver con Allen & Unwin, que decidieron dividirlo en tres partes que se publicaron en julio de 1954, noviembre del mismo y octubre de 1955, respectivamente, con mapas de Christopher y apéndices de su padre. Esta obra fue un gran éxito, recaudando 3000 libras sólo en 1955, con lo que por fin llegaron las demandas por la publicación de *El Silmarillion*, pero Tolkien estaba cansado y estresado, posiblemente en 1958 abandonó la secuela de *El señor de los anillos*, *Una nueva sombra*, y en los años posteriores escribió *Valaquenta*, que se incluiría en *El Silmarillion* y otros relatos revisando el universo de la Tierra Media. En 1962 publicó una colección de poemas con el título *Las aventuras de Tom Bombadil*, instigado por su tía Jane Neave, y en 1967 *El herrero de Wootton Mayor*, su última obra publicada en vida.

El éxito de *El señor de los anillos* se tradujo en la aparición de adaptaciones musicales de los poemas de Tolkien, elaboración de documentales, celebración de congresos internacionales en los que participó el autor, etc. Todo lo cual repercutió negativamente en *El Silmarillion*, dado que Tolkien apenas pudo dedicarle tiempo. Edith murió en 1971 en Bournemouth y Tolkien, tras ser nombrado Comendador de la Orden del Imperio Británico en 1972, se retiró a una residencia en Oxford, donde fue nombrado *doctor honoris causa* de las letras por la Universidad. Durante una visita a Bournemouth enfermó y murió el 2 de septiembre de 1973, fue enterrado junto con Edith en el cementerio de Wolvercote, Oxford, utilizando junto a sus nombres los de Beren y Lúthien.

Christopher llevó a cabo la tarea de publicar todos los trabajos de su padre, editando los manuscritos que había dejado en su casa de Northmoor Road. Editó y publicó *El Silmarillion* en 1977, los *Cuentos inconclusos* en 1980 y los doce volúmenes de la *Historia de la Tierra Media* entre 1983 y 1996, varios trabajos académicos, revistas sobre sus lenguas y escrituras inventadas (*Parma Eldalamberon* entre 1995 y 2015 y *Vinyar Tengwar* entre 1988 y 2013), *Los hijos de Húrin* en 2007, *La leyenda de Sigrud y Gurdún* en 2009, *La caída de Arturo* en 2013, *La historia de Kullervo* en 2015, *Beren y Lúthien* en 2017 y *La caída de Gondolin* en 2018.

3. El Silmarillion

Como se ha visto en la biografía, de las obras del *Legendarium*, esta fue la más importante para Tolkien y a la que más tiempo dedicó, comenzando los relatos que la formarían durante la Primera Guerra Mundial y ocupando el resto de su vida sin llegar a ser publicada hasta la edición de su hijo Christopher. Es una colección de relatos épicos y legendarios de la Tierra Media, a la manera de la épica cosmogónica de Hesíodo, que se desarrollan principalmente durante la Primera Edad, aunque engloban los sucesos que se desarrollan desde la creación del mundo hasta el comienzo de la Cuarta Edad, situado cronológicamente después de los acontecimientos narrados en *El señor de los anillos*.

El más extenso de los relatos es el que da nombre a la obra: el *Quenta Silmarillion*, la historia de los Silmarils, que relata el origen de los elfos, la creación de los Silmarils, las joyas más brillantes y hermosas jamás creadas, por Fëanor y los sucesos que desencadena el robo de estos de mano de Melkor, o Morgoth, el enemigo del mundo. A causa de este robo se produce el exilio de los altos elfos hacia Beleriand, al noroeste de la Tierra Media, donde se asientan y luchan contra las huestes de Morgoth para recuperar las joyas y defender la región de su dominio. Se cuenta, además, la maldición de los hijos de Fëanor por su juramento de matar a todo poseedor de los Silmarils, la llegada de los hombres, las historias de Beren y Lúthien, Túrin Turambar y la caída de Gondolin, compuestas originalmente como obras independientes, y la defensa desesperada de Beleriand contra Morgoth hasta la Guerra de la Cólera, donde éste es derrotado y se decide el destino de las joyas.

Al *Quenta Silmarillion* lo acompañan otros relatos menores donde se narran sucesos anteriores y de las edades posteriores. El primero, *Ainulindalë*, La Música de los Ainur, de influencia bíblica, relata la creación del mundo por Eru/Ilúvatar, la divinidad suprema, mediante la música que tocan sus sirvientes, los Ainur, divinidades menores, y el origen del mal de Melkor, que, queriendo destacar frente a los demás, realiza una música propia discordante. En *Valaquenta*, la historia de los Valar, realiza un catálogo de los Ainur que van al mundo, divididos por poder en Valar, los más poderosos, y Maiar, menos poderosos que sirven a los primeros, entre los que se cuentan los corrompidos por Melkor: Sauron y los balrogs, entre otros. A *Quenta Silmarillion* lo sigue *Akallabêth*, la Caída de Númenor, basado en el mito de la Atlántida, cuenta el auge y la caída de la isla de Númenor durante la Segunda Edad, por causa de la ambición y la envidia a la inmortalidad de los elfos acrecentada por Sauron, y la huida de los Fieles hacia la Tierra Media para fundar los reinos de Gondor y Arnor, que harán la lucha contra el señor oscuro. Por último, el relato *De los anillos de poder y la Tercera Edad*, resume la historia de Celebrimbor y la forja de los anillos de poder en la Segunda Edad, la primera derrota de Sauron, los sucesos de la Tercera Edad hasta la destrucción del Anillo Único y la partida de los elfos hacia Valinor al comienzo de la Cuarta Edad.

3.1. *Ainulindalë*

En cuanto a la influencia clásica de este relato no hay mucho que mencionar, pues para su composición Tolkien se basó en el Génesis bíblico. Por ello, analizaremos brevemente su historia y símbolos, ya que muchos otros trabajos han tratado ya este tema.

Al principio solamente existe Eru, o Ilúvatar, que significan respectivamente ‘el Único’ y ‘Padre de todo’, siendo fonéticamente parecido este último a la raíz indoeuropea de ‘padre’ (*father* en inglés, *vater* en alemán, etc.) que conduce a Júpiter, además de tener un claro paralelismo con el Dios cristiano. Él crea a los Ainur, a los que les enseña temas musicales, y los convoca a todos para que toquen esta música al unísono. La música comienza siendo armoniosa, pero Melkor, el más poderoso de los Ainur, queriendo destacar sobre los demás – nótese su similitud con Satán –, empieza a tocar un tema diferente creado por él que hace a la música caótica y discordante, representando el mal que habrá en el mundo. Eru introduce entonces un nuevo tema propio, que serán los primeros Hijos, los elfos, y Melkor continúa tocando su tema con más fuerza y los demás Ainur dejan de tocar. Ilúvatar vuelve a crear otro tema, el de los segundos Hijos, los hombres, pero Melkor pretende ahogar esta música, por lo que Eru alza sus brazos severamente y la música cesa. Entonces les muestra a los Ainur cómo será el mundo que han creado con esa música, y ven a los Hijos de Ilúvatar, admirándose de la belleza de esta creación y deseando algunos ir al mundo para ayudarlos, excepto Melkor, que fingiendo querer lo mismo en realidad desea someterlos. Finalmente la visión se acaba e Ilúvatar con su orden «¡*Ëa!*!» hace material el Mundo y varios Ainur descienden atándose a él, convirtiéndose en los Valar, los Poderes del Mundo. Éstos se encuentran la creación de Eru vacía, pues aún no se había hecho lo que se les mostró en la visión, y comienzan a completarla. Melkor la reclama para sí, pero se retira ante el reproche de su hermano Manwë de que no le puede pertenecer, pues otros Valar han participado en su creación. Los Poderes deciden tomar forma física y lo hacen siguiendo como modelo a los Hijos de Ilúvatar que habían visto, y según su carácter adquieren forma masculina o femenina. Por otra parte Melkor, envidiando a los Valar toma para sí una forma grotesca por la oscuridad en su interior, y comienza una lucha por destruir todo lo que sus hermanos construyen, dando forma al mundo como es.

3.2. *Valaquenta*

En este relato, como hemos dicho antes, Tolkien realiza un catálogo de los Valar y los Maiar, de la misma manera que Hesíodo hace sus catálogos de dioses en la Teogonía. Varias de estas divinidades están inspiradas en dioses grecorromanos, mientras que otras son deidades de la naturaleza de corte celta y nórdico, o combinan rasgos de ambos panteones. A diferencia de los dioses de otras mitologías, los Valar no tienen descendencia, por lo que aquellos que serían sus hijos son en su lugar Maiar que les sirven.

Comienza enumerando a los Valar según rango y poder. El primero de ellos es Manwë, pues «Melkor ya no se cuenta entre los Valar, y su nombre no se pronuncia en la Tierra»³; este Vala es el rey de Arda, el Mundo, equivalente a Zeus/Júpiter, y como él su ámbito es todo lo relacionado con el aire, las nubes y las aves, siendo su ave principal el águila. Su esposa es Varda, la Dama de las Estrellas, que vive con él en la montaña más alta de Arda, Taniquetil, al igual que los dioses grecorromanos viven en el Olimpo, pero a diferencia de Hera/Juno, Varda está en armonía completa con Manwë y su dominio no es el matrimonio, sino las estrellas, razón por la que es a quien los elfos más reverencian, pues las estrellas son lo primero que vieron. Ulmo es el Vala del mar, como Poseidón/Neptuno, pero a diferencia de éste, Ulmo no tiene pareja y es más benigno que su equivalente clásico, pues ama a los Hijos de Ilúvatar y no los abandona jamás, aunque los demás Valar lo hagan.

³ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, Barcelona, Editorial Minotauro, p. 26

El siguiente es Aulë, cuyo dominio se extiende a toda la materia del Mundo, y es quien dio forma a la Tierra; es el patrón de toda artesanía y trabajo de habilidad, por lo que su equivalente en el Olimpo es Hefesto/Vulcano, y quien enseñó a los elfos el arte, además de ser el creador de los enanos, maestros en toda arte de herrería; es el que más se parece a Melkor en pensamiento y poderes, por lo que éste le envidia y odia, pero Aulë es leal a Ilúvatar y admira la obra de los demás Valar, mientras que Melkor busca su propio beneficio y envidiando a sus hermanos pretende destruir lo que hacen. Aulë está casado con Yavanna, que gobierna sobre todas las cosas que crecen: árboles, cultivos y toda clase de plantas; es similar a Deméter/Ceres, pero no equivalente, pues el ámbito de la Olímpica es principalmente el de la agricultura, mientras que Yavanna se centra más en la naturaleza salvaje, aunque ambas gobiernan sobre toda la fertilidad.

Námo, más conocido por el lugar en el que habita: Mandos, es el guardián de las Casas de los Muertos, y equivalente a Hades/Plutón, aunque también es juez, al igual que Minos, Éaco y Radamantis. Su esposa Vairë la Tejedora es equivalente a las Moiras, pues teje todas las cosas que suceden en el tiempo presente, pasado y futuro. Irmo, hermano de Mandos, gobierna sobre las visiones y los sueños, al igual que el griego Morfeo, y habita en los jardines de Lórien, el lugar más hermoso del mundo. Su esposa es Estë la Gentil, que cura las heridas y la fatiga, parecida a Asclepio, pero no equivalente exacto. Nienna, hermana de Mandos e Irmo, es la patrona del dolor y la pena, pero también de la misericordia y la esperanza, siendo por ello equivalente a la griega Eleos.

El más fuerte y vigoroso de los Valar es Tulkas, que llegó a Arda para ayudar a los demás en su lucha contra Melkor, es similar a Ares/Marte pero no equivalente, pues tiene una concepción menos brutal que el dios grecorromano y no representa la guerra en sí. Su esposa es Nessa, que es también ágil y veloz, y patrona de los animales salvajes – especialmente de los ciervos –, lo que la hace similar a Ártemis/Diana. Oromë, hermano de ésta, es conocido como El Cazador y es uno de los pocos Valar que no abandonaron completamente la Tierra Media, junto con Ulmo y Yavanna; él, además es quien descubre a los elfos tras su despertar y los guía a Valinor. Su esposa es Vána, la Siempre Joven, hermana de Yavanna y de ámbito similar, hace brotar las flores y a los pájaros cantar con su presencia, rasgo que, combinado con su belleza la hace similar a Afrodita/Venus, pero no equivalente pues su ámbito no es el amor.

A continuación Tolkien enumera a los Maiar que sirven a los Valar. Ilmarë es la doncella de Varda y Eonwë el heraldo de Manwë, inigualable en el manejo de las armas, lo que también lo hace similar a Ares. Ossë y Uinen son siervos de Ulmo, el primero es el señor de las aguas que bañan la costa y la segunda de las aguas profundas y de las criaturas marinas que calma la violencia de las olas de Ossë. Melkor odia por encima de todo el mar porque no lo puede someter, aunque intentó atraer a Ossë provocando la agitación del mar, pero su intento fue frustrado por Uinen, que convenció a éste de volver al servicio de Ulmo. Melian servía a Vána y Estë, pero viajó a la Tierra Media y se casó con el rey elfo Thingol de Doriath, por lo que es de gran importancia en *Quenta Silmarillion*. Olórin es el más sabio de los Maiar y aprendió de Nienna la piedad y la paciencia; en la Tercera Edad fue a la Tierra Media como uno de los magos, y fue conocido como Gandalf.

Los Maiar que servían a Melkor son los Balrogs, terribles demonios de oscuridad y fuego, y Sauron, entre otros. Éste último fue su lugarteniente y sucesor como señor oscuro, pero al principio había sido un Maia de Aulë, el más habilidoso y poderoso de ellos. Melkor lo corrompió aprovechando su obsesión por el orden y terminó siendo partícipe de todos los crueles actos de su señor.

3.3. *Quenta Silmarillion*

Este es el mayor relato de la obra y el que le da nombre. Está compuesto por muchas historias entrelazadas que juntas cuentan la historia de la Tierra Media desde su formación hasta el fin de la Primera Edad. Entre estas, se incluyen relatos que Tolkien escribió anteriormente a la idea de reunir las todas en un solo libro. Estos relatos son *Beren y Lúthien*, *Los hijos de Húrin* (la historia de Túrin Turambar), *La caída de Gondolin* y *El viaje de Eärendil*, que adaptó de un poema suyo de 1914. Los tres primeros eran historias independientes que en *El Silmarillion* fueron abreviadas por Christopher Tolkien – especialmente *La caída de Gondolin* –, que en los últimos años publicó las versiones originales: *Los hijos de Húrin* (2007), con la versión completa y definitiva de su padre; y *Beren y Lúthien* (2017) y *La caída de Gondolin* (2018), que recopilan varias versiones que Tolkien escribió a lo largo de su vida. Estos tres relatos serán los que analicemos con mayor profundidad, pero resumiremos toda la historia, en la que se puede encontrar varios tópicos propios de la mitología y la épica grecorromana.

3.3.1. Antes de la Primera Edad

La historia de los Silmarils comienza con la Edad de las Lámparas, llamada así porque los Valar, tras expulsar a Melkor de Arda con la llegada de Tulkas, construyeron dos enormes lámparas en el norte y el sur de la Tierra Media para dar luz al mundo. En este tiempo Yavanna cultivó sus plantas por todo el mundo, aparecieron los animales. Cuando los Valar descansaron de su creación y celebraron la fiesta de la Primavera de Arda, donde Tulkas desposó a Nessa, Melkor se acercó aprovechando que la luz de las lámparas ocultaba su oscuridad y que Tulkas se había dormido para construir una gran fortaleza en el norte de la Tierra Media llamada Utumno. El mal que salió de allí hizo que la vida alrededor se marchitara y se corrompiera, alertando a los Valar, pero antes de encontrarlo Melkor derribó las lámparas y su caída fue tan destructiva que la simetría de Arda se perdió. Tulkas persiguió a Melkor, pero éste logró esconderse en Utumno, y por temor a desgarrar la Tierra antes de saber dónde estaban los Hijos de Ilúvatar desistieron y se dedicaron a reparar los daños causados. Abandonaron la Tierra Media y se instalaron en la Tierra de Aman, al oeste del mundo, que entonces era plano y rodeado de un mar exterior,⁴ fortificaron la costa este con una gran cadena montañosa donde se encontraba Taniquetil, la montaña más alta de Arda y morada de Manwë. Este reino fue conocido como Valinor o el Reino Bendecido, entre otros nombres, y allí nada moría. Cerca de su ciudad, Valimar, Yavanna construyó un montículo y cantó, y de su canto nacieron los Dos Árboles: Laurelin, de luz dorada, y Telperion, de luz plateada. Los ciclos de brillo de los dos árboles dieron lugar a la cuenta del tiempo.

A continuación se explica cómo quiso Ilúvatar que fueran sus Hijos: los Quendi o elfos serían más hermosos y crearían más belleza que ninguna otra criatura, serían inmortales y estarían ligados por completo a Arda, de forma que en caso de morir por tristeza o muerte violenta renacerían en las estancias de Mandos; mientras que los Atani, los hombres, que siempre buscarían más allá y no estarían ligados al mundo, siendo mortales y efímeros, y cuyo destino tras la muerte es desconocido, pero tendrían el don de poder modelar su vida más allá de lo

⁴ Para las localizaciones del mundo, véase el mapa de la p.58

vaticinado en la Música de los Ainur, de forma que «por obra de los Hombres todo habría de completarse, en forma y acto, hasta en lo último y lo más pequeño»⁵.

En el siguiente relato se narra la creación de los enanos por parte de Aulë y la de los Ents de mano de Yavanna. Aulë, deseando la llegada de los Hijos de Ilúvatar, decidió crear a los enanos para tener discípulos a los que enseñar su arte, y los hizo sin tener claro cómo habrían de ser los Hijos, por lo que los creó fuertes e inquebrantables para que no fueran corrompidos por Melkor. Ilúvatar le cuestionó que hiciese esto sin su consentimiento, pues los enanos estaban sometidos a la voluntad de Aulë y no tenían juicio propio. El Vala respondió que sólo quería unas criaturas a las que enseñar y amar como hacía Eru, y que los enanos eran una ofrenda para él. Arrepentido, se dispuso a destruirlos con su martillo, pero Ilúvatar se apiadó y los enanos se asustaron y pidieron clemencia por voluntad propia, por lo que Eru aceptó la ofrenda y la bendijo, con la condición de que no despertarían antes que los Primeros Nacidos. «Aulë tomó a los Siete Padres de los Enanos y los puso a descansar en sitios distintos y apartados».⁶

Aulë le contó a Yavanna lo sucedido y ella se entristeció, pues los enanos amarían lo que Aulë amaba, la artesanía, las joyas, etc., pero no lo que ella amaba, los árboles y la Naturaleza, por lo que ésta sufriría a manos de los enanos. Yavanna preguntó a Manwë si los Hijos de Ilúvatar dominarían las criaturas creadas por ella y él asintió, y le preguntó qué deseaba ella, que era que los árboles pudieran hablar y castigar a los que hicieran daño a las plantas. Manwë anunció la aprobación de Ilúvatar y que los Ents despertarían con los demás Hijos, y además surgirían las Águilas de Manwë, antes del despertar de éstos.

Después de muchos años los Valar vivieron en Valinor y Melkor reunió a sus siervos en Utumno, además de construir otra fortaleza controlada por Sauron llamada Angband en el noroeste de la Tierra Media, al norte de Beleriand. Los Valar decidieron prepararse para la llegada de los Primeros Nacidos y Varda creó las estrellas para que no despertasen en la absoluta oscuridad, pues la luz de los Dos Árboles sólo bañaba Aman. Entonces los elfos despertaron junto a la laguna de Cuiviénen, en el este de la Tierra Media y adoraron las estrellas. Oromë los descubrió en uno de sus viajes, pero ellos se asustaron, pues Melkor ya había secuestrado a varios y los había convertido en orcos. Oromë avisó a los Valar y estos decidieron atacar Utumno, y el ataque fue exitoso: destruyeron la fortaleza y apresaron a Melkor, aunque las tierras del norte del mundo cambiaron otra vez y no descubrieron Angband, donde Sauron permaneció escondido. Melkor fue encerrado en la fortaleza de Mandos durante tres edades. Oromë volvió con los elfos y guió a tres de ellos a Valinor para que viesan lo que allí había y calmasen el miedo de los demás; estos elfos eran Ingwë, Finwë y Elwë. Vieron los dos árboles y se sorprendieron con la gloria de los Valar, por lo que cuando volvieron convencieron a muchos de que los acompañasen. Los que se dirigieron a Valinor fueron llamados Eldar, mientras que los que se negaron fueron los Avari. Los elfos Vanyar, guiados por Ingwë llegaron primero a Aman; después los Noldor, guiados por Finwë; los últimos fueron los Teleri, y no todos llegaron, pues muchos se establecieron en las costas de Beleriand y de ellos algunos finalmente viajaron a Valinor y otros no. Esta división por líderes y linajes está muy presente en el imaginario popular como origen de los pueblos, como se advierte en la de los pueblos griegos en Dorios, Eolios, Aqueos y Jonios según los descendientes de Helén, o la división de los pueblos por continente según Sem, Cam y Jafet, los hijos de Noé en la tradición judía. Helén, hijo de Deucalión y Pirra, fue el antepasado de los griegos, que se llamaron así en su honor; tuvo tres hijos: Eolo, que fue

⁵ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 45

⁶ *Ibidem*, p. 47

rey de Tesalia cuyos descendientes se expandieron por toda la zona donde se hablaría el dialecto eolio; Juto, que fue expulsado de Tesalia y fue a Atenas, donde tuvo con la hija del rey Erecteo dos hijos, Aqueo e Ion, el primero de los cuales se instaló en la Ftiótide y la llamó Acaya (aunque su pueblo más tarde acabaría en el norte del Peloponeso) y el segundo en esta última Acaya y finalmente fue expulsado a Atenas, convirtiéndose en el antepasado de los áticos y los jonios; y Doro, antepasado de los dorios que emigró al Peloponeso y cuyos hijo Téctamo colonizó Creta, estableciendo allí su dialecto. De la misma manera cada uno de los embajadores elfos daría origen a una raza distinta, con sus respectivos dialectos o lenguas: Ingwë sería el rey de los Vanyar, con un dialecto propio del Quenya, el Vanyarin; Finwë el de los Noldor, con otro dialecto de esta lengua llamado Noldorin o Quenya de los exiliados; Elwë el rey de los Sindar, con su lengua propia, el Sindarin; y su hermano Olwë el rey de los Teleri, con una lengua muy cercana al Quenya llamada Telerin, de la que se separaría el Sindarin.

Durante la travesía muchos elfos se extraviaron, entre ellos Elwë, apodado Singollo, que dirigía a una parte de los Teleri, mientras que la otra la guiaba su hermano Olwë. Elwë se perdió en un gran bosque de Beleriand y encontró a Melian la Maia, se enamoraron y permanecieron allí durante mucho tiempo. Una parte de los Teleri guiada por Olwë continuó el viaje y los fieles a Elwë finalmente lo encontraron y crearon un reino en el bosque, Doriath. Estos elfos fueron conocidos como Sindar, elfos grises, por tener un conocimiento parcial de los Valar gracias a Melian y Elwë Singollo, que con el tiempo sería Elu Thingol al desarrollar su propia lengua: el Sindarin.

Los Teleri que dirigía Olwë se establecieron un tiempo en las costas de Beleriand, como ya se ha dicho, mientras los Vanyar y los Noldor viajaron a Aman en una isla que se movía como un barco por el poder de Ulmo. Esta isla se partió en dos y la parte que quedó en la Bahía de Balar se llamó Isla de Balar, mientras que la parte que llevó a los elfos a Aman se estableció allí y se llamó Tol Eressëa. De allí pasaron a Valinor, pero los Teleri que se habían rezagado fueron instruidos por Ossë y Uinen. Ulmo ante la petición de los Noldor volvió a Beleriand para llevar a los Teleri. Olwë y un grupo subieron a Tol Eressëa y viajaron a Aman, donde la isla quedó definitivamente establecida, mientras que otros se quedaron y fueron dirigidos por Círdan, el Carpintero de Barcos. Tol Eressëa está basada en Delos, la isla errante en la que Leto dio a luz a Apolo y Ártemis, ya que Hera, celosa de la mortal por su romance con Zeus, había impedido que los niños nacieran en tierra firme, como recompensa, Zeus la dejó fija. Otras islas flotantes de la mitología griega son las rocas Simplégades con las que se toparon los Argonautas durante su viaje hacia la Cólquide, unas pequeñas islas que se movían y golpeaban aleatoriamente, que lograron cruzar soltando una paloma para ver si era posible el paso. Tol Eressëa, sin embargo, no sirve ni como refugio ni como obstáculo, sino como transporte.

Los Vanyar y Noldor se establecieron en la ciudad de Tirion y los Teleri vivieron en Tol Eressëa y más tarde pasaron a Valinor cuando instruidos por Ulmo construyeron barcos tirados por cisnes que, más tarde serían sustituidos por velas y remos. Fundaron la ciudad de Alqualondë en las costas de Aman. En esta época Finwë reinó en Tirion, Olwë en Alqualondë e Ingwë fue el Rey Supremo de los Elfos.

Los Noldor fueron los mejores alumnos de Aulë y aprendieron su arte con gran maestría. El mayor artesano de todos fue Fëanor, hijo de Finwë y Míriel. Tenía tal talento y energía que su madre perdió sus fuerzas al dar a luz y fue a los jardines de Lórien donde durmió y murió. Fëanor fue inventor de grandes cosas, como las letras élficas, hizo joyas más hermosas que las creadas hasta entonces, entre muchas otras cosas. Se casó con Nerdanel, la hija del herrero

Mahtan, de quien aprendió mucho, y con ella tuvo siete hijos. Finwë se casó de nuevo con una Vanya llamada Indis, con la que tuvo otros dos hijos: Fingolfin y Finarfin, pero Fëanor desaprobó este enlace y no sintió afecto por su nueva familia.

Entretanto, Melkor terminó su condena y fue juzgado por los Valar, pidiendo perdón y ofreciendo su ayuda, pero esto sólo era para ganarse su confianza, pues aún deseaba dominar el mundo y odiaba a los elfos. Los Valar lo perdonaron pero lo mantuvieron vigilado, sin embargo con el tiempo confiaron en él y éste enseñó a los Noldor muchas cosas nuevas y, entre las cosas que decía entretejía rumores en contra de los Valar para que los Noldor se distanciaran de ellos.

Fëanor creó los tres Silmarils para preservar eternamente la luz de los Dos Árboles, y éstos eran indestructibles y brillaban como las estrellas. Todos se asombraron con esta creación y Varda los consagró para que ninguna criatura impura o maligna pudiese tocarlo sin quemarse, y Mandos predijo que en ellos estaba el destino de Arda, la tierra, el mar y el aire. Melkor los codició y buscó la forma de acabar con Fëanor. Continuó distanciando a los Noldor de los Valar y les habló de la llegada de los Hombres, mintiéndoles diciendo que Manwë pretendía sustituir con ellos a los elfos. Fëanor, poco a poco empezó a guardar celosamente los Silmarils y Melkor esparció rumores de que Fingolfin planeaba usurpar el trono de Finwë, lo que provocó la cólera de Fëanor y los Noldor, que comenzaron a crear las primeras armas, instruidos por Melkor. La paz se estaba rompiendo y Fëanor hablaba públicamente contra los Valar, y Fingolfin en un consejo de su padre le instó a controlar el ánimo de su primogénito. Fëanor entró y reprendió a su medio-hermano y, cuando Fingolfin se retiró, lo amenazó con una espada. Los Valar juzgaron a Fëanor por tales acciones y lo desterraron de Tirion por doce años, y él construyó junto a sus hijos la fortaleza de Formenos, donde guardó los Silmarils. Finwë acompañó a su hijo y Tirion quedó gobernada por Fingolfin.

Melkor se marchó de Valinor hacia el sur de Aman, haciendo creer a los Valar que había ido al norte. Allí vivía Ungoliant, una enorme araña que se alimentaba de la luz y siempre estaba hambrienta. Melkor planeó con ella destruir los Dos Árboles, prometiéndole que si aún estuviera hambrienta después de ello le daría cualquier cosa que pidiese. Ungoliant tejió una capa de oscuridad para mantenerlos ocultos a ella y Melkor y juntos fueron hacia los Árboles. Atacaron aprovechando una fiesta a la que todos los elfos fueron convocados por Manwë, que buscaba solucionar las tensiones con los Noldor. Finwë no acudió y se quedó en Formenos, pero Fëanor y sus hijos sí, donde se reconciliaron con Fingolfin. Melkor hirió a los árboles con su lanza y Ungoliant bebió su savia, dejándolos sin luz; entonces la oscuridad se extendió por Valinor.

Yavanna pidió a Fëanor los Silmarils para restaurar la luz de los Árboles, pero él se negó, pues amaba demasiado las joyas, y acusó a los Valar de ser como Melkor. Luego llegaron noticias de que el Señor Oscuro había atacado Formenos, matando a Finwë y apoderándose de los Silmarils y las demás joyas. Fëanor maldijo a Melkor llamándolo *Morgoth*, nombre con el que se le conocería a partir de entonces.

Morgoth y Ungoliant se acercaron a las regiones heladas que conectaban Aman y la Tierra Media y mientras se acercaban a Angband la araña detuvo al Enemigo del Mundo, exigiéndole el tesoro de los Noldor, pues aún tenía hambre, y Morgoth le dio las joyas, pero ocultó los Silmarils y se negó a dárselos. Ungoliant lo atrapó en sus telas y el Señor llamó a sus siervos con un fuerte grito y los Balrogs acudieron, expulsando a la enorme araña y llevando a su amo a Angband, donde levantó los tres picos de Thangorodrim y fabricó una corona de hierro donde

engarzó los Silmarils, pero sus manos quedaron quemadas por las joyas, provocándole dolor eternamente.

Fëanor instigó a los Noldor a abandonar Valinor y perseguir a Morgoth para recuperar las joyas y vengarse. Él y sus hijos pronunciaron un terrible juramento que los ataba a perseguir a todo el que guardara uno de los Silmarils. Tras un largo debate los Noldor se dirigieron a Alqualondë para pedir a los Teleri sus barcos, ya que la mejor ruta para ir a la Tierra Media era por mar, pero los Teleri se negaron a prestarles los barcos si no iban con autorización de los Valar. Los seguidores de Fëanor comenzaron la primera matanza de elfos contra elfos y les robaron los barcos. Entonces vieron sobre una roca una figura oscura que podría ser Mandos y ésta les vaticinó que por haber derramado la sangre de sus hermanos estarían condenados a morir violentamente lejos de Aman y los que no murieran acabarían cansados del mundo. Al oír esto algunos Noldor como Finarfin decidieron volver y pedir perdón, pero los demás siguieron adelante. Llegaron cerca del Helcaraxë, el paso de hielo que conectaba Aman y la Tierra Media, y allí Fëanor, sabiendo que no había barcos suficientes para todos, tomó a sus seguidores más fieles y se hizo a la mar, abandonando a los demás. Cuando llegaron a las costas de Beleriand, Maedhros, el primogénito de Fëanor, quiso volver para recoger a los rezagados, especialmente a su amigo Fingon, hijo de Fingolfin, pero el líder de los Noldor ordenó quemar las naves para que no pudieran volver. Esta quema de barcos es un tópico muy presente en las leyendas fundacionales de Roma que culminarían en la *Eneida*, donde al llegar al Lacio las mujeres troyanas cansadas del viaje y lideradas por Rhome queman las naves para no volver a zarpar. También se dice que Alejandro Magno al llegar a la costa fenicia durante la conquista de Persia ordenó quemar la flota para que sus tropas luchasen con mayor ferocidad al no poder retirarse. Ahora bien, aunque la quema de naves es un tópico de los relatos relacionados con fundaciones, en estos tres casos difieren los motivos para realizarla: en las leyendas fundacionales de Roma, Rhome las quema por cansancio, Alejandro lo hace como recurso estratégico para motivar a sus tropas y Fëanor lo hace por desconfianza hacia los seguidores de Fingolfin, abandonándolos como herramientas. El caso de Alejandro, además no tiene relación con fundaciones, excepto por el hecho de que esta guerra crearía el gran Imperio macedonio y los reinos de los diadocos tras la muerte del Magno; la quema que se produce en el *Silmarillion* marca la llegada de los Noldor a la Tierra Media, donde establecen sus reinos y de donde no podrán regresar al menos hasta el fin de la Primera Edad.

Los seguidores de Fingolfin vieron el fuego a lo lejos y se desilusionaron, pero continuaron su viaje atravesando el Helcaraxë en una dura travesía en la que muchos elfos perecieron o se extraviaron, y finalmente llegaron a Beleriand. Allí los elfos Sindar bajo el reinado de Thingol habían resistido las huestes de los orcos gracias a la barrera de poder que Melian estableció en el bosque de Doriath, pero gran parte de Beleriand había sido saqueada, además Ungoliant había engendrado su prole de arañas al norte cuando huyó de Morgoth. Mientras, los Falathrim, los Teleri de las costas de Beleriand, habían sido relegados a estas costas, ya que los orcos temían el mar, y los enanos que ya habían entablado relaciones con los elfos se refugiaron en las ciudades de Nogrod y Belegost en las Montañas Azules al este. En esta situación llegaron los Noldor, primero los seguidores de Fëanor y después los de Fingolfin.

Cuando Fëanor tocó tierra y quemó las naves, los orcos vieron el fuego y Morgoth intentó frenar su avance, sin embargo el ejército de los Noldor resistió los ataques orcos en la Dagor-nuin-Giliath, la batalla bajo las estrellas, y los persiguió hasta las mismas puertas de Angband. Allí Fëanor fue herido de muerte por Gothmog, el jefe de los Balrogs. Sus hijos lo rescataron y lo llevaron lejos, pero Fëanor murió y su cuerpo se convirtió en cenizas. Los Sindar de Beleriand

albergaron grandes esperanzas con la llegada de los Noldor, a los que creyeron enviados de los Valar. Morgoth envió a Maedhros y sus hermanos emisarios de paz y el primogénito de Fëanor decidió fingir atender a la petición llevando su ejército, cosa que también hizo el Señor Oscuro. Se desató una emboscada en la que los orcos capturaron a Maedhros y lo llevaron a Angband. Morgoth lo encadenó colgado de la mano derecha en un precipicio de Thangorodrim y los demás hijos de Fëanor se vieron obligados a retirarse. El exilio de los Noldor y la Maldición de Mandos a la que están sometidos es muy similar a las penurias por las que pasan los aqueos al volver de Troya en los episodios conocidos como los *Nóstoi*: ambos son castigados con duras travesías, muerte y sufrimiento. Los griegos sufren la ira de los dioses por el cruel saqueo de Troya y durante el regreso a sus hogares se desvían prolongando su viaje o mueren. Por ejemplo, Agamenón sufre una tormenta durante la travesía junto con sus acompañantes y, cuando llega a Micenas, es asesinado por su esposa; Áyax el Menor muere durante la misma tormenta; Neptólemo, hijo de Aquiles, avisado por Tetis, viaja a pie hasta su hogar, pero Fénix, maestro de Aquiles y uno de los Mirmidones, muere durante el viaje; Odiseo se desvía y tarda diez años en volver a Ítaca, perdiendo a toda su tripulación; Menelao y Helena se desvían a Egipto, pero consiguen regresar; sólo unos pocos como Diomedes y Néstor vuelven sin incidentes. De la misma manera, los Noldor sufren la Maldición de Mandos como castigo por la matanza de Alqualondë, el grupo de Fingolfin soporta la dura travesía por el Helcaraxë y Fëanor muere poco después de llegar a Beleriand; además, todos los hijos de Fëanor excepto Maglor terminarán muriendo a lo largo de la Primera Edad, al igual que gran parte de los elfos de las casas de Fingolfin y Finarfin, quedando apenas unos pocos como Galadriel, Celebrimbor, Elrond, Elros y Gil-Galad.

Yavanna y Nienna intentaron devolver la vida a los Árboles con su poder pero apenas Telperion dio una flor de plata y Laurelin una fruta de oro, antes de morir. Manwë consagró estos últimos restos y Aulë construyó naves que los llevarían a través del cielo por toda la Tierra, para entorpecer con la luz las acciones de Morgoth e iluminar a todos los que habitaban fuera de Aman: Elfos Avari, Sindar, Teleri, Noldor, y los hombres cuando surgieran. La barca de la flor de Telperion se llamó Isil, la Luna, y la del fruto de Laurelin fue Anar, el Sol; a la primera la dirigía el Maia Tilion y a la segunda Arien. Primero se levantó la Luna en el cielo y cuando Fingolfin la vio por primera vez ordenó que sonasen las trompetas de plata, comenzando su viaje hacia la Tierra Media. Cuando Tirion cruzó el cielo siete veces Arien se levantó por primera vez por el oeste y los dos astros brillaban impidiendo que la luz de las estrellas se viera, por lo que Varda decidió dejar un tiempo de oscuridad, haciendo que el Sol y la Luna estuviesen en el cielo cuando el otro no estuviera, saliendo ambos por el este. Así comenzaron los días como se conocen y con ello empezó la Primera Edad.

Con la primera salida del Sol por el oeste despertaron los hombres en Hildórien, al este de la Tierra Media, y se expandieron hacia el oeste, pues allí era donde vieron por primera vez el astro, aunque también fueron al norte y al sur. Hicieron este viaje sin la ayuda de ningún Vala, sin embargo Ulmo les envió señales mediante el agua y, aunque no las comprendieron, sintieron una gran atracción por el mar. Encontraron a los Elfos Oscuros que no habían viajado a Valinor y entablaron amistad con ellos, aprendiendo sus costumbres. Siglos más tarde llegarían a Beleriand, donde se unirían a los elfos en la lucha contra Morgoth y tendrían un importante papel.

3.3.2. Los Noldor en Beleriand y el Sitio de Angband

Finalmente, Fingolfin y los suyos llegaron a Beleriand con el primer amanecer y anunciaron su llegada tocando los cuernos, que se oyeron en Angband. En Mithrim,⁷ Fingolfin se reunió con los hijos de Fëanor, pero las tensiones eran tan grandes que no se unieron para enfrentarse a Morgoth. Para acabar con esto, Fingon, hijo de Fingolfin se dirigió a Thangorodrim a rescatar a su amigo Maedhros, trepó el enorme precipicio y entonó una canción de Valinor. A su voz se le unió la de Maedhros, por lo que pudo encontrarlo, pero no consiguió llegar a él, y éste le pidió que lo matase con sus flechas; Fingon lanzó un ruego a Manwë y el Vala le envió al rey de las águilas, Thorondor, que lo llevó volando al encuentro de Maedhros. Puesto que la cadena que lo sujetaba no se podía romper, Fingon cortó la mano derecha de su amigo y Thorondor los llevó de vuelta a Mithrim. Maedhros se curó y llegó a usar la espada con la mano izquierda con más destreza que antes con la derecha y, por la gran hazaña de Fingon, pidió perdón por abandonar a los demás y cedió a Fingolfin el título de Rey Supremo de los Noldor. La ayuda de las águilas es un elemento muy usado por Tolkien como *deus ex machina*, en este caso permitiendo a Fingon rescatar a su amigo, y en muchas otras ocasiones que aparecerán en adelante. Además del recurso mencionado, las águilas hacen referencia a Zeus, que en la mitología griega tiene dicho animal como símbolo y a menudo toma su forma; en el análisis de *Valaquenta* ya se mencionó esta simbología entre Manwë y sus águilas con el rey del Olimpo.

Los exiliados, por tanto, volvieron a unirse y se establecieron en el norte de Beleriand, rodeando completamente Angband. Sin embargo, Thingol no dio la bienvenida a los Noldor ni les permitió entrar en su reino, excepto a los que pertenecían a la casa de Finarfin, pues estaban emparentados con su hermano Olwë. Cuando Angrod, hijo de Finarfin, habló con él, permitió finalmente que los Noldor se asentaran en las tierras del norte de Hithlum, Dorthonion y el este de Doriath, y sólo podrían entrar en su reino si él los invitara o estuvieran bajo extrema necesidad. Los hijos de Fëanor se enfadaron al escuchar la resolución de Thingol, y volvieron a surgir tensiones entre éstos y la casa de Finarfin, pero Maedhros puso orden y se estableció con sus hermanos en las colinas del noreste de Beleriand, llamando a esa zona la Frontera de Maedhros, para evitar las luchas internas y frenar un posible avance de Morgoth. Los demás Noldor se asentaron en Hithlum y Dorthonion, como había dicho Thingol.

Caranthir, otro hijo de Fëanor, se asentó cerca de las Ered Luin, las Montañas Azules, y estableció contacto con los enanos, que habían dejado de comerciar con Doriath por la presencia de Morgoth. A Caranthir no le gustaban los enanos, pero se alió con ellos y ellos retomaron el comercio con Doriath, del que Caranthir, por cuyas manos pasaban todas las mercancías, consiguió gran beneficio.

Veinte años después de la llegada de los Noldor, Fingolfin celebró una gran fiesta a la que acudieron elfos de toda Beleriand, excepto de Doriath, que sólo envió a dos representantes, y allí mejoraron las relaciones entre ellos. Los Noldor aprendieron fácilmente el Sindarin que se hablaba en Beleriand, pero a los Sindar les resultó más difícil el Quenya de los Noldor, por lo que habitualmente se empleó la primera lengua. Treinta años después de la fiesta, Turgon, otro hijo de Fingolfin, y su amigo Finrod, hijo de Finarfin, viajaron al sur a lo largo del río Sirion y en sueños se les apareció Ulmo y le dijo a cada uno la localización de la ciudad que debían fundar uno y otro. Esto es un rasgo muy común de la mitología grecorromana, donde las

⁷ Para las localizaciones de Beleriand, véase el mapa de la p.59

ciudades a menudo son fundadas por un héroe y por mandato de un dios, por ejemplo, Lavinio, fundada por Eneas, que hizo su viaje por mandato de Venus y voluntad de Júpiter para asentarse en el Lacio.

Finrod viajó con su hermana Galadriel a la corte de Thingol en la ciudad de Menegroth, construida en unas cavernas, y le habló de su sueño. El rey le dio permiso para ir a una profunda garganta en el río Narog, el lugar donde debía fundar su ciudad, y allí Finrod construyó en los túneles de la garganta una ciudad siguiendo el modelo de Menegroth y la llamó Nargothrond. Para su tarea recibió ayuda de los enanos, pues trajo muchas riquezas de Valinor con las que les pagó, y los enanos hicieron para él un collar llamado Nauglamír y apodaron a Finrod en su lengua Felagund, Excavador de Cuevas. Galadriel se quedó en Doriath, ya que se había enamorado de Celeborn, pariente de Thingol, y en este reino aprendió de Melian.

Turgon no encontró el lugar que se le había asignado y se asentó en la ciudad de Vinyamar, en la orilla del mar. Una vez más se le apareció Ulmo y le dijo que fuera solo al Valle del Sirion y, cuando estuvo allí, le ayudó a encontrar el valle secreto de Tumladen, rodeado por las Montañas Circundantes, donde construiría la ciudad. Turgon volvió a Nevrast, donde estaba Vinyamar, y planeó en secreto con sus vasallos la construcción.

Morgoth intentó otra vez atacar a los elfos y sus huestes de orcos salieron de Angband, pero Fingolfin y Maedhros rodearon el ejército orco derrotándolo en la Dagor Aglareb, la Batalla Gloriosa. A raíz de esta victoria los elfos se fortalecieron e iniciaron el Sitio de Angband, que duró casi cuatrocientos años, y los orcos no volvieron a salir durante ese tiempo, pero los Noldor tampoco pudieron tomar la fortaleza. No obstante Morgoth continuó actuando para probar a los elfos, y cien años después envió una horda de orcos rodeando por el norte hasta los territorios de Fingolfin en Hithlum, pero Fingon los derrotó. Pasaron otros cien años y Glaurung, el primero de los dragones, salió por las puertas de Angband, pero Fingon lo derrotó con sus jinetes que lanzaban dardos, pues Glaurung aún era joven y no se había desarrollado, y el dragón huyó de vuelta a la fortaleza. Desde este suceso hubo paz durante doscientos años más. Este gran asedio es similar al de la Guerra de Troya, que duró diez años sin que ningún bando se impusiera sobre el otro, aunque en este caso, por ser los elfos inmortales, el tiempo de asedio es mucho mayor; coincide también que los Noldor, al igual que los aqueos, pretenden recuperar algo que se les ha robado, en este caso los Silmarils y en el de los griegos Helena, además de buscar venganza; sin embargo, el resultado final es diferente, pues, mientras que los aqueos lograrán saquear Troya, los Noldor no conseguirán entrar en Angband y Morgoth romperá el Sitio.

Durante la larga paz que sobrevino Beleriand prosperó, y los Noldor y los Sindar se fundieron en un solo pueblo, compartiendo costumbres, conocimiento y lengua. Los reinos de los Noldor se extendían por el norte de este, controlado por los hijos de Fëanor, hacia el oeste, donde se asentaron los fieles a Fingolfin; además el reino de Finrod se extendía por toda la llanura occidental de Beleriand, excepto en la costa, controlada por Círdan, mientras que el reino de Thingol en Doriath se mantenía restringido a los Sindar y los Noldor de la casa de Finarfin. La unión de los pueblos Sindar y Noldor en uno solo es similar a la que se produce entre los troyanos exiliados y los aborígenes del Lacio al final de la *Eneida*, cuando Juno depone su ira al ver que sus intentos de frenar a Eneas no funcionarán y permite que ambos pueblos se unan, adoptando los troyanos la lengua y el nombre de los latinos; sin embargo, los dos pueblos élficos se mantienen distinguidos a pesar del mutuo aprendizaje, y su lengua se mantiene,

aunque el Sindarin es más utilizado en común, y más tarde será establecido por Thingol como única lengua permitida al prohibir el Quenya.

Surgió un nuevo reino escondido: el de Gondolin, creado por Turgon. Después de la Dagor Aglareb, este hijo de Fingolfin reunió a un grupo de sus siervos y los condujo al valle secreto de Tumladen, al que sólo se podía llegar a través de un túnel oculto o por el aire, como hacían las águilas de Manwë. Estos siervos comenzaron la construcción de la ciudad y Turgon volvió a Nevrast; cincuenta años después los trabajos terminaron y Turgon la llamó Ondolindë en su lengua, que en Sindarin era Gondolin, y Ulmo le ordenó establecerse allí, no sin antes dejar una armadura y armas en Vinyamar para un hombre que sería la esperanza de la ciudad. Así lo hizo Turgon y llevó a los suyos, un tercio del ejército Noldor y la mayor parte del de los Sindar y los llevó en secreto a la nueva ciudad, donde permanecerían escondidos durante siglos. Gondolin fue muy hermosa y próspera en este tiempo y sería el último reino de los elfos en caer ante las huestes de Morgoth. Las armas y la armadura que Turgon deja en Vinyamar para el héroe destinado por Ulmo, que será Tuor, son otro rasgo típico de la mitología, en la que muchos héroes son obsequiados con armas especiales: Perseo, por ejemplo recibe el casco de Hades, un escudo de Atenea y una hoz de Hermes para realizar su misión de matar a Medusa; Eneas recibe para la guerra contra Turno unas armas y armadura hechas por Vulcano a petición de Venus. Además, la armadura servirá como elemento de anagnórisis, pues hará que Turgon reconozca a Tuor, de la misma manera que en la *Odisea* la cicatriz de la pierna de Odiseo hace que su nodriza lo reconozca cuando está disfrazado de mendigo; o el mechón de pelo de Orestes, sus huellas y el trozo de tela bordado por Electra sirven como elemento de anagnórisis de ésta hacia su hermano en la *Orestíada* de Esquilo.

Mientras la construcción de Gondolin y Nargothrond estaba en proceso, en Doriath, Melian sintió una pena en Galadriel, y ella confesó los motivos de la llegada de los Noldor, no como enviados de los Valar para ayudar, sino para recuperar los Silmarils y vengarse de Morgoth. En una reunión posterior con Finrod y los demás de la casa de Finarfin, Thingol les reprochó que le hubieran ocultado eso y Angrod reveló por accidente la matanza de Alqualondë que habían cometido los fëanorianos, intentando desligarse de ella, pues los elfos de la casa de Finarfin no habían participado. Sin embargo, esto enfadó profundamente a Thingol, que los expulsó durante un tiempo del reino y prohibió el uso de la lengua de los Noldor, que dejó de hablarse en todo Beleriand, excepto por los Noldor entre ellos y como lengua de conocimiento.

Turgon prohibió salir del Valle Escondido a todos los habitantes de Gondolin, pero su hermana Aredhel se cansó de la ciudad y deseó volver a cabalgar por las llanuras y los bosques de Beleriand pidió permiso al rey, y éste solamente le permitió ir con su otro hermano, Fingon, y le asignó a tres señores de su casa para que la escoltaran. Durante el viaje, ella obligó a sus compañeros a desviarse, pues quería volver a sus antiguos amigos, los hijos de Fëanor. Fueron al sur, pero no les permitieron pasar por Doriath, por lo que se vieron obligados a pasar por el norte del bosque, atravesando la región de Nan Dungortheb, poblada de sombras y arañas descendientes de Ungoliant. Allí, una vasta niebla los envolvió y Aredhel se perdió. La escolta la buscó en vano y volvió a Gondolin para informar a Turgon, que, dolorido, pasó largo tiempo solo.

Aredhel continuó su viaje hasta llegar a Himlad, donde vivían los hijos de Fëanor Celegorm y Curufin, que en ese momento no estaban presentes. La gente de allí la acogió y ella vivió contenta, paseando por los bosques, pero pasó un año y como Celegorm no había vuelto se sintió inquieta y volvió a cabalgar más lejos, hasta que se perdió en el bosque de Nan Elmoth,

que tenía los árboles más altos y más oscuros de Beleriand. Allí la encontró Eöl, el Elfo Oscuro, que consideraba que los Noldor eran los causantes del regreso de Morgoth pero, en cambio se sentía a gusto con los enanos y aprendió de ellos el arte de la forja, llegando a inventar un metal duro como el acero enano, pero más maleable, de color negro. Este elfo se enamoró de Aredhel y le echó un encantamiento para que se acercara a su morada; él la acogió y la tomó por esposa. Ella vivió bien allí, pues podía pasear libremente por el bosque, aunque tuviera prohibido salir a reunirse con otros Noldor, y tuvo un hijo con Eöl al que llamó Maeglin. Éste a menudo acompañaba a su padre en sus viajes a las ciudades de Nogrod y Belegost, pobladas por los enanos, pero sentía más afecto por su madre y ella le habló de las hazañas de sus familiares Noldor. Al contarle sobre Gondolin, Aredhel sintió ganas de volver, y Maeglin de ver la ciudad, por lo que padre e hijo se distanciaron, y Maeglin alentó a su madre a llevarle con Turgon. Aredhel dijo a los sirvientes de Eöl que se iba con los hijos de Fëanor, pero cogió a su hijo y cabalgó atravesando Himlad y dirigiéndose al oeste hacia Gondolin. Cuando Eöl volvió y se enteró los persiguió hacia los territorios de Celegorm y Curufin, como se le había informado, pero Curufin le dijo que no se habían encontrado con él, pues habían pasado rápidamente por sus tierras, y le permitió pasar. Madre e hijo llegaron a Gondolin y fueron bien recibidos, pero Eöl los siguió y encontró el paso secreto, aunque fue atrapado y llevado ante Turgon. El rey lo recibió con honores pero el Elfo Oscuro lo despreció e intentó convencer a Maeglin de que volviera con él; sin embargo, Maeglin lo ignoró y su padre la lanzó un a jabalina para matarlo, pero Aredhel se interpuso, muriendo en lugar de su hijo. Eöl fue llevado al Caragdûr, un precipicio en la colina de la ciudad, y antes de que lo arrojaran maldijo a Maeglin con fracasar en todas sus esperanzas y morir de la misma forma que él. Desde entonces el hijo de Aredhel vivió en Gondolin y prosperó gracias a la herrería y la minería, pero Idril, la hija de Turgon desconfió siempre de él por la maldición, que mucho tiempo después se cumpliría. La muerte de Aredhel, interponiéndose en el camino de una lanza arrojada contra su hijo, tiene un gran parecido con la muerte de Lauso en el libro X de la *Eneida*; aunque en el poema de Virgilio es el hijo el que recibe el dardo lanzado por Eneas a su padre, Mezencio. A su vez, la muerte de Eöl arrojado por un precipicio de la ciudad guarda relación con la pena por traición en la Antigua Roma, que era ser arrojado desde la Roca Tarpeya, por la leyenda de la mujer homónima que traicionó a Roma dejando entrar a los Sabinos, murió aplastada por los escudos de éstos y fue arrojada desde la roca; la relación es mayor con la muerte de Maeglin, vaticinada en este episodio y que se producirá durante la Caída de Gondolin, donde se analizará más profundamente.

Trescientos años después de estos sucesos, durante la Larga Paz, Finrod Felagund viajó a las montañas de Ered Luin, y cuando llegó a Ossiriand, junto a éstas, vio fogatas y oyó canciones. Eso le extrañó, pues los Elfos Verdes que habitaban allí no hacían ninguna de estas cosas en la oscuridad, y pensó que serían orcos que habían llegado desde el norte. Se acercó y descubrió que esta gente eran hombres, los primeros en llegar a Beleriand, así que los observó durante un tiempo y, cuando todos dormían, se sentó junto al fuego y tocó el arpa del jefe. La melodía los despertó y quedaron maravillados con su belleza. Finrod le enseñó muchos conocimientos y ellos lo tomaron por señor y fueron siempre fieles a la casa de Finarfin. El rey de Nargothrond descubrió que podía leer las mentes de los hombres, de forma que adivinaba fácilmente lo que querían decirle, y así aprendió su lengua. Aprendió que estos hombres pertenecían a la casa de Bëor el Viejo y habían venido del este atravesando las Ered Luin. Los hombres lograron fácilmente entender la lengua élfica de Finrod, por la similitud con las de los Elfos Oscuros y la influencia que habían tenido en la suya propia. Felagund le preguntó a Bëor sobre su origen, pero poco recordaban de ello y no querían hacerlo, pues tenían un pesar parecido al de los elfos

por la Maldición de Mandos, ya que Morgoth se había enterado del despertar de los hombres y había ido a buscarlos, infundiendo parte de su mal en ellos. Bëor le contó también que había muchos otros pueblos de hombres que viajaban al oeste y se encontraban cerca.

Los elfos de Ossiriand pidieron a Finrod que se llevara a los hombres a otro lugar, porque no querían extranjeros en sus tierras que perturbasen la paz, por lo que Felagund los llevó a los territorios de los hijos menores de Fëanor: Amrod y Amras, en Estolad, al este de Doriath y al sur de Nan Elmoth; y desde entonces siempre sirvieron al rey de Nargothrond. Cuando Finrod decidió volver a su reino, Bëor le pidió acompañarlo y por su lealtad adquirió este nombre que significa «vasallo», pues antes se llamaba Balan, y dejó a cargo de su gente a su hijo Baran. Bëor acompañó a Finrod a Nargothrond y nunca más volvió.

No mucho después de esto llegaron a Beleriand los demás hombres que había dicho Bëor: los Haladin se asentaron en los territorios de Caranthir en Thargelion, que les prestó escasa atención. También llegó un grupo dirigido por Marach, que estaba compuesto por gente alta y de aspecto guerrero, y los elfos de Ossiriand se escondieron de ellos, que se dirigieron al asentamiento del pueblo de Bëor para reunirse con ellos. Estos tres linajes fueron amigos de los elfos y se los llamó en Sindarin «Edain», y se pusieron al servicio de los reyes elfos. El pueblo de Bëor se asentó definitivamente en Dorthonion, al servicio de la casa de Finarfín; y el de Araman, hijo de Marach, fue a Hithlum, y el del hijo de Araman, Magor, se asentó un poco más al sur, en las laderas de Ered Wethrin.

Thingol, que había tenido malos sueños acerca de la llegada de los hombres, prohibió su entrada en Doriath y ordenó que sólo se asentasen en las tierras del norte, pero Melian vaticinó que un hombre de la casa de Bëor entraría, pues su destino sería grande. La decisión de Thingol enfadó a muchos hombres, pues en el norte estarían cerca de Morgoth y no querían meterse en los problemas de los elfos, y surgieron ciertas disputas entre ellos. Algunos se separaron y volvieron al este, pero muchos otros se quedaron. Morgoth envió una incursión de orcos rodeando las montañas desde el este y atacó las tierras de Caranthir, donde vivían los Haladin, que estaban poco organizados, pero uno de ellos llamado Haldad los unió y luchó contra las huestes de Morgoth. Durante el ataque murieron él y su hijo, quedando sólo su hija Haleth, que consiguió rechazar por completo a los orcos. Caranthir se apiadó de los hombres y honró la muerte de Haldad, y les ofreció asentarse en el norte donde disfrutarían de la amistad de los elfos. Los Haladin eligieron a Haleth como su jefa y se dirigieron a Estolad, donde fueron conocidos como el Pueblo de Haleth; y años más tarde continuaron hacia el oeste hasta llegar a Brethil, al oeste de Doriath, pero algunos avanzaron hasta Nargothrond. Los hombres de la casa de Hador, descendiente de Magor y señor de Dor-Lómin, y los de la casa de Bëor, asentados en Dorthonion, se verían atrapados en la Maldición de los Noldor, pero realizaron grandes hazañas contra Morgoth, y que serían recordadas en las siguientes edades. En las tres historias principales (Beren y Lúthien, Túrin Turambar y La caída de Gondolin) los hombres de estas casas tendrán un papel muy importante.

3.3.3. La ruina de Beleriand

Con la llegada de los hombres, las huestes de los Noldor se habían hecho más numerosas y poderosas, por lo que Fingolfin pensó en volver a atacar Angband, pues sabía que Morgoth aumentaba su poder a medida que pasaba el tiempo, pero la mayor parte de los Noldor estaban contentos en las tierras donde vivían y no querían volver a luchar. Finalmente, Morgoth acabó

por romper el Sitio de Angband, los picos de Thangorodrim expulsaron llamas que se extendieron rápidamente por toda la llanura de Ard-Galen, desolándola, y desde entonces tomó el nombre de Anfauglith, el Polvo Asfixiante. Así empezó la Dagor Bragollach, la Batalla de la Llama Súbita, en la que junto a los orcos participaron los Balrogs y el dragón Glaurung, que ya había crecido, y derrotaron a los elfos, muriendo muchos de ellos, como Angrod y Aegnor de la casa de Finarfin y Bregolas de la casa de Bëor, pero su hermano Barahir sobrevivió y salvó la vida a Finrod Felagund, que hizo un juramento de amistad eterna con Barahir dándole su anillo.

Durante la batalla también murieron varios miembros de la casa de Hador, que luchaban junto a Fingolfin, quedando Galdor el Alto, que reforzaría más tarde Hithlum, convirtiéndose en una amenaza para el flanco oeste de Morgoth. La peor parte de la batalla la sufrieron los hijos de Fëanor: Celegorm y Curufin tuvieron que huir a Nargothrond, pero Maedhros resistió en su fortaleza de la colina de Himring, donde se retiró también su hermano Maglor; Amrod y Amras huyeron al sur hacia Ramdal y Amon Ereb, y Caranthir se unió a ellos, pues los orcos habían avanzado devastando sus tierras. Ante este desastre Fingolfin se llenó de furia y cabalgó solo a gran velocidad hasta las mismas puertas de Angband y desafió a Morgoth a un combate singular. Morgoth aceptó el reto no de buena gana, pues aunque era más poderoso conocía el miedo, a diferencia de los Valar, y no podía negarse frente a sus siervos. Salió con su negra armadura «y se erguía ante el Rey como una torre coronada de hierro»⁸, con un escudo negro y un gran martillo, mientras que Fingolfin vestía una armadura brillante y plateada, con un escudo azul con cristales incrustados y una espada reluciente como el hielo. Fingolfin esquivó los ataques de Morgoth y lo hirió siete veces (símbolo tomado de la tradición bíblica), pero se fatigó y Morgoth lo golpeó con su escudo, haciéndolo caer tres veces (una vez más un símbolo bíblico). Fingolfin se levantó con cada caída, pero tropezó con la tierra desgarrada y cayó ante el Señor Oscuro, que lo pisó con su pie izquierdo, pero el Rey le cortó el pie «y la sangre manó negra y humeante y llenó los boquetes abiertos por Grond (el martillo de Morgoth)»⁹. Morgoth quebró el cuerpo de Fingolfin pero el águila Thorondor le arrebató el cadáver, desfigurando a su asesino, y lo llevó a una montaña del valle escondido de Gondolin, donde Turgon construyó un mausoleo para su padre. El duelo entre Fingolfin y Morgoth sigue el modelo de los combates singulares frecuentes en la épica, como el combate de Eneas y Turno en la *Eneida* o el de Aquiles y Héctor en la *Iliada*, que guarda ciertas similitudes con éste: Fingolfin, al igual que el Pelida, movido por la ira marcha a las puertas de su enemigo y lo reta, y, aunque Morgoth, al igual que Héctor (que corre alrededor de las murallas de Troya), no quiere luchar, finalmente responde; en cambio el resultado se diferencia, pues es Fingolfin quien perece en el combate y Morgoth, asumiendo ahora el papel de Aquiles, pretende mancillar su cadáver aplastándolo, aunque no lo consigue por la intervención de Thorondor, al igual que Aquiles arrastra el cuerpo de Héctor y lo maltrata pero el cadáver es preservado sin daños por Apolo y Afrodita.

Tras la muerte de Fingolfin, su hijo Fingon lo sucedió como Rey Supremo de los Noldor, y envió a su joven hijo Ereinion (más tarde Gil-Galad) a los Puertos – éste es hijo de Fingon en el *Silmarillion*, pero en la última versión de Tolkien (y, por tanto, la canónica) es hijo de Orodreth—. Morgoth controlaba ahora todo el norte de Beleriand, pero Barahir resistió en Dorthonion y el Señor Oscuro persiguió a su gente hasta que sólo quedaron unos pocos. Barahir envió a las mujeres y los niños a Brethil, con los hombres de la casa de Haleth, aunque otros fueron a Dor-lómin, con la casa de Hador, entre los que estaban Rían y Morwen, que serían madres de dos de los mayores héroes de la Primera Edad: Tuor y Túrin. Barahir se quedó en

⁸ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 173

⁹ *Ibidem*, p. 174

Dorthonion con su hijo Beren, sus sobrinos, padres de Rían y Morwen, y unos pocos hombres más, ejerciendo una resistencia desesperada contra las huestes de Morgoth.

Tras la Dagor Bragollach los Noldor siguieron controlando el paso del río Sirion, entre Mithrim y Dorthonion, porque estaba protegido por Ulmo y la torre de Minas Tirith (no la homónima capital de Gondor en *El señor de los anillos*), construida por Finrod. No obstante, a los dos años de la batalla, Sauron, el lugarteriente de Morgoth, hechicero y señor de licántropos, se enfrentó a Orodreth, hijo de Fingolfin (aunque en la última versión de Tolkien lo era de Angrod) y lo obligó a huir, tomando la torre de Tol Sirion, desde donde veía a todo el que intentase pasar por el valle. Morgoth capturó a muchos elfos y hombres, y envió espías para que sembraran disensión entre los reinos, y entre elfos y hombres. En esta época llegaron a Beleriand los Hombres Cetrinos u Orientales, algunos de los cuales ya servían en secreto a Morgoth, y Maedhros se alió con ellos. De estos, los hijos de Bór sirvieron a Maedhros y Maglor, y siempre fueron fieles; los de Ulfang sirvieron a Caranthir, pero en secreto guardaban lealtad al Señor Oscuro. Los Edain y los Orientales no tuvieron mucha amistad y los reinos de los primeros continuaron siendo Hithlum para la casa de Hador, Dorthonion para lo poco que quedaba de la de Bëor y Brethil para la de Haleth; éste último fue atacado por los orcos, pero logró resistir gracias a la ayuda de los Sindar de Doriath.

Los hijos de Galdor el Alto, que luchó junto a Fingolfin en la Dagor Bragollach, se llamaban Húrin y Huor sobrevivieron a esta batalla por intervención de Ulmo que, mientras eran perseguidos, levantó una niebla en el río Sirion para ocultarlos y, cuando llegaron errantes a las montañas de Crissaegrim, Thorondor envió dos águilas que los llevaron volando a Gondolin, convirtiéndose en los primeros hombres en ver la ciudad escondida. Turgon les dio la bienvenida, pues sabía que los había enviado Ulmo y el Vala le había avisado en sueños de que tratase bien a los miembros de la casa de Hador, ya que lo ayudarían en tiempos de necesidad. Durante un año los hermanos vivieron en Gondolin, aprendieron mucho de la ciencia de los elfos y Turgon les tuvo mucho afecto, pero al cabo de este tiempo ellos desearon volver con su gente y pidieron permiso al rey, que aceptó con pena, pero Maeglin se alegró de su partida, pues despreciaba a los hombres y envidiaba el amor que Turgon sentía hacia ellos. Las águilas se los llevaron de vuelta a Dor-lómin tras prometer al rey que jamás revelarían a nadie dónde habían estado. Cuando volvieron su padre los recibió con alegría y les preguntó dónde habían estado, pues estaban bien alimentados y con vestidos hermosos, pero no dijeron nada de Gondolin, aunque todos sospecharon que allí fue donde vivieron ese año. Los dos hermanos serían en el futuro padres de Túrin y Tuor. La ayuda que los dos hermanos reciben de Ulmo al ser cubiertos por niebla es un recurso utilizado también en la mitología grecorromana en casos como el de Perseo cuando utiliza el casco de Hades, que lo cubre con una niebla que lo vuelve invisible a las hermanas de Medusa, una vez ésta ha muerto; o el de Eneas cuando Venus lo cubre con una nube al entrar en Cartago para que nadie lo vea.

Turgon supo del fin del Sitio con la llegada de los hermanos, pero no permitió que su gente fuera a la guerra, pues aún no era el momento de mostrarse abiertamente, pero sabía que esto era el principio de la caída de los Noldor y envió en secreto compañías a la desembocadura del Sirion y la isla de Balar, además, mandó mensajeros en barco hacia Valinor, pero ninguno llegó. Rumores de esto llegaron a oídos de Morgoth y quiso saber de Nargothrond, cuyo nombre conocía pero no su localización, y Gondolin, de la que nada sabía. Atacó Eithel Sirion, fortaleza controlada por Galdor, que murió por una flecha, cuyo hijo Húrin logró vencer a los orcos. Fingon tuvo muchas dificultades para detener a las huestes de Angband en Hithlum, y sólo lo consiguió gracias al apoyo de las naves de Círdan que llegaron como refuerzos. Húrin gobernó

entonces a la casa de Hador y fue un gran guerrero, tomó como esposa a Morwen, de las mujeres de la casa de Bëor que huyeron de Dorthonion, y con ella tuvo a Túrin Turambar, que tendría un trágico destino.

3.3.4. Beren y Lúthien

Esta historia es de las más importantes del *Silmarillion*, junto con la de Túrin Turambar y la Caída de Gondolin, y, además de la versión resumida de esta obra, tiene una compilación de otras versiones publicadas por Christopher Tolkien en 2017 y se menciona brevemente su historia en *El señor de los anillos* por la semejanza que tiene la relación de estos dos con la de sus descendientes Aragorn y Arwen. J. R. R. Tolkien se basó para ella en su romance con Edith Mary Bratt, el mito de Jasón y los Argonautas y el de Orfeo y Eurídice. Es uno de los pocos relatos felices de toda la obra, en el que el amor y la esperanza vencen al mal de Morgoth.

La casa de Bëor apenas resistió las hordas de orcos en Dorthonion, de forma que la mayor parte huyó a Brethil y Hithlum, pues Morgoth quería eliminar su linaje y envió a Sauron para que dirigiese los ataques desde Minas Tirith. Unos pocos hombres se quedaron con Barahir, entre ellos su hijo Beren. Uno de los fieles a Barahir, Gorlim, había perdido a su esposa Eilinel cuando su hogar fue saqueado, pero un día la vio desde la ventana y la llamó, y al hacerlo los orcos lo encontraron y capturaron, llevándolo ante Sauron. Éste le había tendido una trampa y le interrogó, pero no le sacó ninguna información hasta que le prometió devolverle a su esposa. Gorlim la añoró y cedió ante Sauron, revelándole todo lo que quería saber a cambio de que le devolviera a Eilinel; sin embargo, Sauron le dijo que la mujer que había visto era un fantasma creado por su hechicería y que ya estaba muerta, pero que cumpliría con su promesa haciendo que se reuniera con ella y ordenó que lo mataran cruelmente. Los orcos se acercaron al escondite de Barahir durante la madrugada y lo mataron a él y a sus hombres, pero Beren sobrevivió, pues había sido enviado a espiar al enemigo, y mientras dormía el fantasma de Gorlim se le apareció y confesó su traición, le dijo que volviera cuanto antes a avisar a su padre, pero Beren llegó tarde y encontró los cadáveres de su gente. Beren sepultó los cuerpos y juró que los vengaría; buscó el campamento de los orcos que los habían matado, cuyo capitán tenía como trofeo la mano de Barahir con el anillo que Finrod le había entregado como símbolo de su amistad. Beren lo mató y tomó la mano y el anillo.

Beren erró por los bosques de Dorthonion durante cuatro años y se hizo amigo de los pájaros y las demás bestias, y sus hazañas fueron conocidas incluso en Doriath. Morgoth envió a por él a Sauron con sus licántropos, ya que los orcos no se atrevían, y estos esparcieron el mal por esa tierra, forzando a Beren y los animales a huir al sur, atravesando Ered Gorgoroth en un viaje terrible que jamás ningún hombre o elfo había realizado, evitando a las arañas de la prole de Ungoliant. Llegó a Doriath atravesando la Cintura de Melian, la barrera de laberintos que la Maia había establecido en el reino, como Melian había vaticinado; estaba en un estado horrible y envejecido por su dura travesía, pero una noche de verano cuando se elevó la Luna en el bosque de Neldoreth vio a Lúthien, la hija de Thingol y Melian, bailando en un claro junto al río Esgalduin. Lúthien era la más hermosa de los Hijos de Ilúvatar, al verla todo mal y dolor de Beren se fue y quedó prendado de ella. La elfa desapareció y el hombre la buscó durante mucho tiempo llamándola para sí Tinúviel, que significa Ruiseñor, hija del crepúsculo. En la víspera de la siguiente primavera, Lúthien volvió a bailar y cantar, haciendo que las flores brotasen de nuevo, Beren la llamó por el nombre que le había dado y se encontraron. Lúthien también lo

amó, pero volvió a desaparecer entre los brazos de Beren, que anduvo errante y desamparado. Ella volvió a reunirse con él con frecuencia, paseando juntos en secreto por el bosque, pero Daeron el Bardo, un elfo del reino que amaba también a Lúthien, los descubrió y los denunció a Thingol, que se enfureció. Le reprochó a su hija sus encuentros con el mortal, y le dijo que de todas formas o lo mataría ni encarcelaría, pero mandó a unos sirvientes que lo capturasen y los llevasen a su corte como un malhechor; sin embargo Lúthien se anticipó y lo llevó ella misma como un huésped honorable.

En Menegroth, Beren fue presentado ante Thingol, que le interrogó por qué estaba allí, a pesar de que entrar en Doriath estaba prohibido a los hombres. Beren respondió orgullosamente que fue el destino el que le trajo y gracias a él encontró a Lúthien, de la que jamás se separaría. Thingol discutió con él, amenazando con matarlo y Beren respondió con arrogancia, mostrando el anillo de su padre, fabricado en Valinor y entregado por Finrod Felagund a Barahir. Melian le aconsejó a su esposo que se tranquilizara, pues no sería él quien lo matara, y le advirtió de que el destino de Beren estaba unido al suyo. Thingol le propuso al mortal una tarea para ganarse el derecho a la mano de su hija, la cual era imposible: ir hasta Angband y traer uno de los Silmarils de la corona de Morgoth. Beren aceptó la tarea y se despidió de Thingol y su familia; tras partir Melian le reprochó al rey su decisión, pues con ella había sometido a su reino y su familia a la Maldición de Mandos. En este momento comienzan las similitudes con la historia de Jasón, que reclama su derecho al trono de Yolco al rey Pelias, y éste lo envía a una misión imposible para que muera en el intento: encontrar el Vello de Oro y traérselo; Beren reclama su derecho a la mano de Lúthien y el rey Thingol lo envía a recuperar un Silmaril, sabiendo que con seguridad morirá. Sin embargo, a diferencia de Jasón, que irá a la Cólquide en barco acompañado por los Argonautas, Beren comenzará su viaje solo, y estará acompañado por unos pocos personajes, como se verá a continuación.

Beren se dirigió al sur, atravesando Doriath y pasando por las cataratas del Sirion, después giró al oeste hasta Nargothrond. En las llanuras de Taur-en-Faroth, donde los elfos montaban guardia, lo divisaron ocultos, pero Beren sabía que lo observaban e iba mostrando el anillo de su padre. Los elfos lo llevaron ante Finrod, y allí le contó al rey la muerte de sus compañeros y lo sucedido en Doriath. Felagund supo entonces que el juramento que había hecho con Barahir sería su sentencia de muerte, pero también que el Juramento de Fëanor entraría en acción, pues Celegorm y Curufin vivían en su reino y eran poderosos. El rey habló a su pueblo buscando el apoyo de sus capitanes para realizar la misión, pero Celegorm recordó el Juramento delante de todos y Curufin, más sutil, advirtió de la guerra y ruina de Nargothrond. Muchos entonces se desanimaron y abandonaron a su rey, pero Finrod arrojó su corona al suelo y afirmó que honraría su juramento con Barahir y acompañaría a Beren solo si fuera necesario, y diez elfos se mantuvieron fieles y decidieron acompañarlo. Finrod nombró a Orodreth senescal para que gobernara en su ausencia. Mientras que los Argonautas que acompañan a Jasón son en torno a cincuenta, con variaciones según autores, entre los que se encuentran muchos grandes héroes como Heracles, Cástor, Pólux, Atalanta, Telamón, Peleo y Orfeo; a Beren sólo lo acompañan once elfos, de los cuales únicamente se conoce el nombre de dos: Finrod y el jefe de los demás, Edrahil.

Beren y sus acompañantes partieron siguiendo Narog arriba hacia el norte hasta su fuente en las cataratas de Irvin, encontraron bajo las montañas un campamento de orcos y los mataron, tomando sus armas, y Finrod utilizó su poder para cambiarles a todos el aspecto para que parecieran orcos. Siguió su camino hacia el paso entre Ered Wethrin y Dorthonion, pero Sauron los vio desde la torre de Minas Tirith y, como no dieron cuenta de sus actos, pues todos

los siervos de Morgoth que pasaran por ahí estaban obligados a hacerlo, mandó detenerlos. Finrod Felagund luchó contra Sauron con cantos de poder, pero el lugarteniente de Morgoth era mucho más poderoso y se impuso al elfo, los despojó de sus disfraces y vio lo que eran, pero no supo su identidad ni por qué estaban allí. Los arrojó a un foso y los amenazó con una muerte horrible si no confesaban, pero ninguno lo hizo y Sauron soltó a un licántropo que los devoró uno a uno, hasta que sólo quedaron Finrod y Beren.

Cuando Sauron arrojó a Beren al foso, Lúthien tuvo un mal presentimiento y acudió a su madre, de quien supo en qué situación se encontraba el mortal. Ella quiso escapar de Doriath para ir a ayudarlo y pidió ayuda a Daeron, pero éste avisó a Thingol y el rey construyó una casa en el árbol más alto del bosque para que Lúthien no pudiera escapar. Ella utilizó un encantamiento para hacerle crecer el pelo y con sus cabellos tejió un vestido negro que la ocultase y con lo que sobró hizo una cuerda para bajar. Cuando esta cuerda se meció sobre los guardias que custodiaban el árbol, éstos se durmieron y Lúthien bajó y huyó de Doriath sin que nadie la viera. Aquí podemos apreciar cierto parecido con el cuento de Rapunzel, en el que esta princesa, encerrada en una torre emplea sus largos cabellos para que la bruja, y más tarde el príncipe puedan subir; sin embargo no tiene relación con el mundo clásico y la similitud con el cuento de hadas se limita a este detalle, pues, a diferencia de lo sucedido en este relato, la bruja corta el pelo de Rapunzel para tenderle una trampa al príncipe cuando sube a la torre y éste desesperado cae en unas zarzas quedando ciego, pero Rapunzel con sus lágrimas le devuelve la vista.

Celegorm y Curufin habían salido de Nargothrond a cazar en Talath Dirnen, pues Sauron había enviado lobos para investigar. A Celegorm lo acompañaba su gran perro, Huan, que había sido un regalo de Oromë en Valinor, y que encontró a Lúthien mientras los hijos de Fëanor descansaban cerca de las fronteras de Doriath. El perro la llevó ante su amo y ella, al saber que era un príncipe de los Noldor y enemigo de Morgoth, se quitó la capa y dijo quién era. Celegorm se enamoró de ella nada más verla y le prometió que encontraría ayuda si volvía con él a Nargothrond, fingiendo que no sabía nada de Beren. De esta manera la llevaron a Nargothrond, pero la traicionaron, le quitaron la capa y no le permitieron salir ni hablar con nadie, excepto con los dos hermanos. Éstos planearon abandonar a Beren y a Finrod, de forma que el rey muriese, y obligar a Thingol a conceder la mano de su hija a Celegorm, lo que les permitiría ser los más poderosos príncipes de los Noldor. «Y no tenían intención de recuperar los Silmarils por arte o por guerra, ni permitir que nadie más lo hiciese, en tanto no dominaran todos los reinos élficos»¹⁰. Pero Huan, que era de corazón fiel y había cogido afecto a Lúthien desde que la encontró, a menudo iba a su cámara, donde ella le hablaba de Beren, que era amigo de las bestias, y él la escuchaba, pues entendía todo lenguaje pero no podría hablar sino tres veces antes de morir, y sólo moriría tras encontrarse con el mayor lobo que hubiera andado por el mundo. Huan ideó un plan para escapar y le trajo la capa a Lúthien y habló por primera vez para aconsejarla, la condujo fuera de la ciudad y permitió que ella lo cabalgara.

Mientras, en la torre de Sauron, sólo quedaban Beren y Felagund, y el lugarteniente de Morgoth quiso mantenerlo a éste más tiempo, pues sabía que era un Noldo poderoso y sabio y que era el que conocía el secreto de la misión. Por ello envió al licántropo a que matara a Beren, pero Finrod, honrando su juramento, saltó sobre la bestia y la mató con dientes y manos, pero quedó herido de muerte y su espíritu volvió a Aman, a las Estancias de Mandos. En ese momento llegaron Lúthien y Huan, y ella cantó; Beren la oyó y cantó también en respuesta, pero perdió las fuerzas y se desmayó. Entonces Lúthien entonó un canto de poder que hizo temblar la isla,

¹⁰ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 195

pero Sauron supo que esa voz era de la hija de Melian y pensó en capturarla y llevársela a Morgoth. Envió lobos al puente, pero Huan los mató uno a uno, por lo que finalmente envió a Draugluin, el mayor de los licántropos, que se enfrentó largo tiempo a Huan, pero finalmente también fracasó. Sauron supo por Draugluin que aquél perro era Huan y, puesto que conocía el destino que le aguardaba al perro de Valinor, se convirtió él mismo en licántropo para cumplirlo; saltó sobre Lúthien, que se desvaneció dejando en sus ojos un pliegue de la capa oscura que le infundió un sopor. Huan luchó contra Sauron, y consiguió morderle en el cuello y echarlo a tierra, donde el lugarteniente de Morgoth tomó forma de serpiente y después a su forma habitual para huir, pero no logró desprenderse de los colmillos de Huan. Lúthien lo amenazó con forzarlo a abandonar su cuerpo y ser despreciado eternamente por Morgoth a no ser que les devolviese el control de la torre, a lo que Sauron cedió. Huan lo soltó y él huyó convertido en vampiro a Dorthonion. Lúthien utilizó un encantamiento y abrió las puertas y muros de la torre, liberando a muchos presos, pero Beren no salió y lo buscaron. La elfa y el perro lo encontraron doliéndose junto al cadáver de Finrod y pensaron que también había muerto, pues no se dio cuenta de su llegada; Lúthien lo abrazó y Beren volvió a la luz. Sepultaron el cuerpo de Felagund en la colina de la isla de Tol Sirion, limpia otra vez, y allí su tumba permaneció inviolada hasta el hundimiento de Beleriand. Aquí comenzamos a ver la implicación de Lúthien en la misión para ayudar a su amado con su poder, paralelo de la ayuda que Medea ofrece a Jasón, sin embargo lo analizaremos con mayor profundidad más adelante.

Así Beren y Lúthien volvieron a estar juntos y Huan, que era fiel, volvió con su amo Celegorm, aunque el amor que los unía ya no fue tan grande. En Nargothrond se reunieron muchos de los elfos que habían sido prisioneros de Sauron, que lamentaron la muerte de Finrod y decían que una doncella se había atrevido a lo que no se habían atrevido los hijos de Fëanor, y algunos sospecharon que Celegorm y Curufin eran unos traidores, por lo que los habitantes de la ciudad dejaron de obedecerles y sirvieron a Orodreth, el nuevo rey. Muchos querían matar a los hermanos, pero Orodreth no lo permitió para evitar que la Maldición de Mandos se agravase, aunque los expulsó de Nargothrond. Celegorm y Curufin se marcharon para reunirse con sus hermanos, pero fueron solos, pues ni los de su casa quisieron acompañarlos porque sabían que una maldición pesaba sobre ellos; incluso el hijo de Curufin, Celebrimbor, que en la Segunda Edad forjaría los anillos de poder, eligió quedarse en Nargothrond; pero Huan acompañó a Celegorm. Fueron primero hacia el norte, con el objetivo de llegar al encuentro de Maedhros en Himring lo antes posible por la frontera septentrional de Doriath.

Los dos amantes se acercaron a la frontera occidental de Doriath por el bosque de Brethil y Beren recordó el juramento que había hecho, por lo que decidió volver a la misión una vez Lúthien estuviera a salvo en su tierra, pero ella no estaba dispuesta a separarse de él y le planteó la elección de abandonar o continuar la búsqueda del Silmaril, pero ella lo acompañaría fuera cual fuera su decisión. Mientras hablaban, Celegorm y Curufin pasaron por el bosque y los vieron; Celegorm se dispuso a atropellar a Beren con su caballo y Curufin subió a Lúthien al suyo, pero Beren saltó también a la montura de éste y lo agarró de la garganta tirándolo consigo, y Lúthien cayó sobre la hierba. En el suelo, Beren estrangulaba a Curufin y Celegorm cargó contra el con su espada, pero fue detenido por Huan, que saltó por encima interponiéndose e impidió que el caballo se acercase. Lúthien detuvo a Beren, y él, en lugar de matar a Curufin, le quitó sus armas, incluido un cuchillo llamado Angrist, forjado por el enano Telchar de Nogrod, creador también de la espada Narsil que portaría Elendil y después Aragorn, una vez reforjada, en *El señor de los anillos*. Este cuchillo era capaz de atravesar el hierro «como si fuera madera

verde»¹¹. También le quitó el caballo para que lo montase Lúthien y lo dejó marchar, Curufin lo maldijo y montó en el caballo de su hermano, pero cogió el arco de Celegorm y disparó al hombre. Huan cogió la flecha al vuelo con su boca, Curufin disparó otra vez y Beren se puso delante de Lúthien, recibiendo el dardo en el pecho. El perro persiguió a los hermanos y volvió con unas hierbas que Lúthien usó para curar a Beren.

Cuando el hombre despertó, dejó a Lúthien al cuidado de Huan y partió solo mientras ella dormía hacia el Paso del Sirion y, a las puertas de Anfauglith, dejó libre al caballo de Curufin. Allí entonó una canción de despedida, pero Lúthien la escuchó, pues Huan había dejado que ella lo cabalgase otra vez para seguir a su amado. Ambos cambiaron de forma: Huan tomó la del licántropo Draugluin y ella la del murciélago Thuringwethil, el mensajero de Sauron. Se acercaron a Beren, que los vio consternado, pues había oído la voz de Tinúviel y pensaba que era un fantasma, pero cuando llegaron a su encuentro se quitaron los disfraces. Beren se lamentó por haber traído a Lúthien hasta allí, pero Huan habló por segunda vez, diciendo que nada podría evitar el destino de Lúthien y predijo que encontrarían algo en las puertas de Angband. Después se marchó y los dos amantes continuaron convertidos, Beren en Draugluin y Lúthien en Thuringwethil hasta llegar a la gran fortaleza. En la puerta encontraron un enorme lobo llamado Carcharoth, que Morgoth, conociendo el Hado de Huan, había alimentado para que creciera y lo puso como guardián. El lobo detuvo a Beren y a Lúthien, ya que había oído de la muerte de Draugluin, pero ella recuperó su forma y con su poder heredado de Melian ordenó a Carcharoth que se durmiera. Carcharoth está basado en el Can Cerbero de la mitología grecorromana, un perro de tres cabezas que guardaba la entrada al Hades, pues tiene la misma función como guardián de Angband –un lugar terrible, equiparable al Infierno–; sin embargo su aspecto de gran lobo tiene mayor similitud con el lobo Fenrir de la mitología nórdica, que en ocasiones se relaciona con Garm, el equivalente de Cerbero en esta mitología. Lúthien duerme a Carcharoth para entrar en la fortaleza, de la misma manera que varios héroes que realizaron la catábasis: Orfeo lo duerme con su música durante su búsqueda de Eurídice, Hermes utiliza agua del río Leteo, Eneas le da tortas de miel con una droga, al igual que Psique; de estos ejemplos, al que más se parece la situación narrada en el *Silmarillion* es al de Orfeo, ya que los demás dan algo de comer o beber al guardián, mientras que este utiliza su poder –la música– para dormirlo y Lúthien lo hace con su poder de Maia, como hizo antes con los guardias de Doriath y contra Sauron utilizando su pelo, en este caso simplemente ordenándole dormir.

Beren y Lúthien entraron en Angband y descendieron por sus escaleras laberínticas. Llegaron a la sala del trono de Morgoth, Beren se escondió conservando su forma de lobo, pero Tinúviel perdió la suya por voluntad del Señor Oscuro, que la miró fijamente. Ella dijo su nombre y se ofreció a cantar para él, y él accedió, deseando poseerla al contemplar su belleza, y la dejó libre mientras cantaba, pero entonces Lúthien escapó a su mirada y desde las sombras cantó una canción tan hermosa que Morgoth quedó ciego y toda su corte dormida. En este momento los Silmarils aumentaron su brillo y la corona adquirió tal peso que le dobló la cabeza hacia abajo, Lúthien saltó y con su capa sumió a Morgoth en un sueño profundo. Éste cayó al suelo y la corona se le desprendió. Tinúviel despertó a Beren, que también se había dormido, y el hombre se quitó el disfraz de lobo y con el cuchillo Angrist extrajo un Silmaril de la corona. El brillo de la joya atravesó su mano, pero, a pesar de la consagración de Varda –que quemaba a cualquier carne mortal o corrompida que lo tocase–, Beren no sintió ningún dolor e intentó superar su juramento y llevarse los tres Silmarils. Sin embargo, cuando utilizó Angrist para sacar la segunda joya, el cuchillo se partió y un fragmento hirió a Morgoth en la mejilla y se agitó, junto

¹¹ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 200

con toda su corte. Los amantes huyeron rápidamente, aunque ninguno de los siervos de Morgoth se despertó, y en las puertas se encontraron de nuevo con Carcharoth, que ya había salido de su sueño. Lúthien estaba agotada y no pudo rechazar al lobo con su poder, pero Beren alzó la mano derecha con el Silmaril delante de Carcharoth para ahuyentarlo, sin embargo, el lobo no se acobardó y mordió la muñeca de Beren, arrancándole la mano con la joya. El Silmaril le ardió en las entrañas y huyó aullando de dolor con un clamor tan fuerte que todas las criaturas de Morgoth que rondaban por Anfauglith huyeron de él, porque mataba todo lo que se encontraba en su camino, y Carcharoth siguió corriendo trayendo la ruina por donde pasaba. Durante la estancia en Angband de Beren y Lúthien se lleva a cabo la parte más difícil de su misión, conseguir el Silmaril; este momento es el equivalente al del mito de Jasón en el que consigue el vellocino de oro. Jasón, tras superar la prueba del rey Eetes de uncir los toros de pezuñas de bronce que echaban fuego y arar con ellos el campo, sembrando dientes de dragón de los que brotaron esqueletos armados que derrotó, procede a la segunda prueba: tomar el vellocino evitando al dragón que nunca duerme y lo vigila. Medea provoca el sueño en el dragón para que Jasón pueda coger el vellocino utilizando hierbas y sus dotes de hipnotismo; de la misma manera, Lúthien emplea su canto y la capa de sombras de su cabello para dormir a toda la corte, incluido el propio Morgoth, para que Beren pueda conseguir el Silmaril. Acto seguido, los amantes en ambas historias huyen, Jasón y Medea junto con los demás Argonautas porque el rey Eetes rompe el trato y pretende matarlos, Beren y Lúthien porque Morgoth y sus siervos casi despiertan al romperse el cuchillo; pero el resultado es diferente, pues, mientras que los Argonautas consiguen escapar con Medea y el vellocino, Beren pierde el Silmaril junto a su mano, aunque ambos amantes escapen.

Después de que Carcharoth le mordiese la mano, Beren se desmayó y el veneno de los colmillos del lobo amenazaba con matarlo. Lúthien le extrajo el veneno con los labios e intentó curarle la herida, pero todas las huestes de Angband habían despertado y se dirigía hacia ellos. En ese momento aparecieron Thorondor y otras dos águilas, que habían acudido rápidamente por petición de Huan, y recogieron a los amantes, los alzaron y volaron hacia el sur, pasando por Dorthonion y sobre Gondolin, hasta llegar a la frontera de Doriath donde Beren había partido a escondidas mientras Lúthien dormía. Las águilas se marcharon y llegó Huan para ayudar a Tinúviel con la herida de Beren, que después de mucho tiempo despertó. Desde entonces Beren fue llamado Erchamion, el Manco; y fue junto con Lúthien por los bosques de Doriath, pues ella no deseaba volver a Menegroth, sino ser libre, pero finalmente se dirigieron a la corte de Thingol, ya que debían cumplir el juramento. Allí la pena había reinado mientras Lúthien estaba perdida y muchos habían ido a buscarla en vano, incluso Daeron el bardo desapareció y no volvió jamás. El rey había recurrido a Melian para que le aconsejara, pero ella no dijo nada, pues era parte del destino y no se podía cambiar; sin embargo, Thingol llegó a saber que su hija había ido lejos de Doriath por los mensajeros que Celegorm había enviado anunciando la muerte de Finrod y de Beren, y que Celegorm desposaría a Lúthien. El rey había mandado espías que le informaron de que su hija había escapado y que los hermanos habían sido expulsados de Nargothrond. Entonces envió mensajeros a Himring solicitando ayuda a los hijos de Fëanor en la búsqueda de Lúthien, pero no llegaron pues se toparon con Carcharoth, que había logrado atravesar la Cintura de Melian y ahora estaba en Doriath, de lo que informó Mablung, el único mensajero que sobrevivió.

En este momento llegaron Beren y Lúthien a la corte de Thingol y el rey miró asombrado al hombre, pues lo creía muerto. Beren se arrodilló y reclamó una vez más la mano de Lúthien, ya que había cumplido con su cometido y tenía un Silmaril en la mano. Thingol le ordenó que se lo

mostrara y el mortal levantó la mano izquierda vacía, y a continuación el brazo derecho sin mano. Ante esto el ánimo del rey se calmó y puso a ambos amantes a la izquierda y derecha de su trono para que le contaran toda la historia. A Thingol le pareció entonces que Beren no se asemejaba a ningún otro hombre y consintió en unirlos. Sin embargo, debido al ataque de Carcharoth, en Menegroth se prepararon para la Caza del Lobo, a la que fueron Huan, Mablung, Beleg Arcofirme, Beren Erchamion y el rey Thingol. Los cazadores llegaron a una cascada del Esgalduin donde el lobo bebía para calmar el dolor que el Silmaril le provocaba en el estómago, pero se escondió mientras ellos llegaban y tuvieron que esperar toda la noche. Beren y Thingol se percataron de que Huan no estaba con ellos, pues se había adelantado a buscar a la bestia; pero Carcharoth lo eludió y se abalanzó sobre el rey. Beren rápidamente se puso delante con una lanza, pero el lobo lo esquivó y lo derribó mordiéndole en el pecho. Inmediatamente Huan saltó sobre los arbustos sobre el lomo de Carcharoth y luchó contra él, mientras Thingol se arrodillaba junto al malherido Beren. Huan mató al lobo de Morgoth, quedando herido de muerte por el veneno, y cumpliendo su destino, calló junto a Beren y habló una última vez diciéndole adiós, pero Beren no dijo nada, sino que puso su mano sobre la cabeza del perro despidiéndose de él. Mablung y Beleg llegaron entonces, demasiado tarde, y se lamentaron, Mablung sacó un cuchillo y abrió el vientre de Carcharoth y encontró el Silmaril sujeto aún por la mano de Beren, pero cuando la tocó esta desapareció y tomó rápidamente la joya para ponérsela al hombre en la mano izquierda, y Beren le entregó el Silmaril a Thingol y no dijo nada más. Llevaron a Beren y a Huan en una litera de ramas hasta Menegroth, pero antes de que llegaran cayó la noche. Lúthien que esperaba a los pies de Hírilorn, la gran haya donde había estado encerrada antes de escapar, salió a su encuentro, «allí abrazó a Beren, y lo besó, pidiéndole que la esperara más allá del Mar Occidental; y él la miró a los ojos antes de que el espíritu lo abandonara»¹². Aquí la historia de la búsqueda del Silmaril, inspirada en la del vellocino de oro por los Argonautas termina; sin embargo este final difiere bastante del mito original, pues mientras que Jasón llega con Medea a Yolco y, tras entregar el vellocino a Pelias, provocan su muerte cuando Medea convence a las hijas del rey para que lo descuarticen y lo cuezan –creyendo que así le devolverán la juventud–, Beren y Lúthien vuelven sin el trofeo y no piensan en ningún momento en matar a Thingol –aunque su futura muerte vendrá a raíz de la obtención del Silmaril– y Beren marcha con él y el resto de la partida de caza a acabar con Carcharoth, muriendo tras recuperar la joya y entregársela al rey. En este momento la historia toma una mayor similitud con la de Orfeo y Eurídice, con la que ya tuvo un parecido cuando Lúthien dormía a Carcharoth para entrar en Angband.

Así terminó la búsqueda del Silmaril, pero no la historia de Beren y Lúthien, pues el espíritu de Beren permaneció por petición de Lúthien en las Estancias de Mandos, en lugar de continuar su viaje más allá del Mar Exterior como los demás hombres; y el de Tinúviel también abandonó su cuerpo que quedó tendido en la hierba. Lúthien llegó a las Estancias de Mandos y se presentó ante el Vala, arrodillándose, y cantó. Esta canción fue la más hermosa jamás compuesta y la más triste, y desde entonces se cantaría en Valinor y los Valar siempre que la escucharan se entristecerían. «Porque Lúthien compuso dos temas: el dolor de los Elfos y la congoja de los Hombres, los Dos Linajes que hizo Ilúvatar para que morasen en Arda, el Reino de la Tierra, en medio de las estrellas innumerables»¹³. Al escuchar la canción, el propio Mandos se conmovió como nunca antes había hecho y nunca más haría, y convocó a Beren, que volvió a encontrarse con su amada; pero no podía retener el alma de los hombres muertos ni cambiar el destino de los Hijos de Ilúvatar, por lo que buscó a Manwë y éste pidió consejo al propio Ilúvatar. La

¹² TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, pp. 209-210

¹³ *Ibidem*, p. 210

resolución fue ésta: Lúthien podría elegir entre abandonar Mandos e ir a Valinor para olvidar sus penas, pero allí Beren no la seguiría, pues a los Valar no les estaba permitido privarle de la muerte, el don de Ilúvatar a los hombres; o volver a la Tierra Media con Beren sin ninguna seguridad de vida o alegría, ella se volvería mortal y afrontaría una segunda muerte igual que él. Lúthien eligió este destino y regresó con Beren a Beleriand, allí recuperaron sus cuerpos y la alegría volvió a Doriath, pero Melian supo qué destino aguardaría a su hija y que no volvería a verla nunca más. Ambos se marcharon a Ossiriand y vivieron en la isla de Tol Galen mucho tiempo, tuvieron un hijo: Dior Eluchíl, el Heredero de Thingol, y finalmente murieron, pero nadie los vio ni supo dónde reposaron por última vez. Como hemos visto, el final de la historia de Beren y Lúthien está basado en el mito de Orfeo y Eurídice con los roles invertidos y un final feliz: Orfeo, desolado por la muerte de Eurídice, va al Infierno para pedir a Hades que le devuelva a su amada. Utiliza su música para dormir a Cerbero, como se vio anteriormente en la escena de Lúthien ordenando a Carcharoth dormirse, llega al trono del mismo Hades y canta para él una canción tan hermosa y triste que logra conmovier al dios de los muertos y a Perséfone por primera y única vez. Estos le conceden a Eurídice con la condición de que no mire atrás en su travesía hasta haber salido del Inframundo y que los rayos del sol cubran por completo a su amada; así lo hace Orfeo, pero una vez ha salido del Hades se da la vuelta cuando aún queda un pie de Eurídice en la sombra y ésta se desvanece en el aire volviendo al Infierno para siempre. En la historia de Tolkien, es Beren quien ha muerto y Lúthien va a las Estancias de Mandos a buscarlo, pero a diferencia de Orfeo, ella muere para ir hasta allí; una vez allí canta a Mandos y logra que se conmueva una única vez, permitiéndole volver a ver a Beren y, por resolución de Ilúvatar, haciendo que vuelvan a la Tierra Media ambos como mortales. Mientras que Orfeo fracasa y la historia termina trágicamente, la de Beren y Lúthien tiene final feliz. Esto puede remitir a un pasaje de *El banquete* de Platón en el que se argumenta que en realidad la Eurídice que siguió a Orfeo durante el camino de vuelta no era la auténtica, sino un fantasma, pues los dioses del infierno consideraron cobarde a Orfeo por acudir al Hades vivo y no morir por amor como hizo Alcestris para salvar a su marido Admeto de la muerte; y por ello pusieron detrás de él una falsa Eurídice y más tarde hicieron que unas mujeres lo mataran a él. Lúthien, en cambio, sí que muere para poder acceder a las Estancias de Mandos y salvar a Beren, como hace Alcestris, y es recompensada con volver a la vida junto con su amado, igual que Alcestris es sacada del Infierno por Heracles para volver con su marido.

3.3.5. La Batalla de las Lágrimas Innumerables

Después de la hazaña de Beren y Lúthien, Maedhros se dio cuenta de que Morgoth era vulnerable, pero si los reinos de Beleriand no se unían en una alianza los destruiría uno a uno. Por ello comenzó a planear la Unión de Maedhros, sin embargo las malas acciones de los hijos de Fëanor habían provocado el distanciamiento con los demás reinos: los elfos de Nargothrond se negaron por las acciones de Celegorm y Curufin y confiaban en defender su reino mediante el ocultamiento, sólo una pequeña compañía liderada por Gwindor acudió a la llamada de Maedhros; en Doriath Thingol estaba enfadado con los Fëanorianos, pues le habían enviado mensajeros exigiendo el Silmaril y, ante su rechazo, Celegorm y Curufin juraron matarlo, por lo que Thingol fortificó su reino y únicamente Mablung y Beleg fueron a la guerra y se unieron a la hueste de Fingon para no servir a los hijos de Fëanor. Maedhros también recibió ayuda de los enanos de Nogrod y Belegost, al igual que de los hombres de Bór y Ulfang, que fueron instruidos en el arte de la guerra, y a Fingon se le unieron los hombres de la casa de Hador de

Hithlum y los de la casa de Haleth del bosque de Brethil. Las noticias llegaron incluso a Gondolin.

Los elfos habían recuperado el norte de Beleriand, pero Morgoth supo de la alianza y se preparó. Envió espías y fue informado por algunos hombres traidores, pues los hombres de Ulfang le servían en secreto. Una vez estuvieron preparados, Maedhros decidió atacar Angband tanto por el este como por el oeste y rodear a los orcos. El día de la batalla, las trompetas sonaron con la salida del sol, y al este se levantaron los estandartes de los hijos de Fëanor y al oeste los de Fingon, cuyo ejército estaba oculto en los bosques al este de las Ered Wethrin. Entonces de Thangorodrim surgió una nube de humo negro y las huestes de Morgoth se pusieron en marcha. En el este Maedhros había sido detenido por la falsa advertencia de ataque desde Angband que le dio Uldor el Maldecido, hijo de Ulfang. En ese momento se oyó un grito en el sur del valle de Anfauglith que anunció la llegada de Turgon de Gondolin con diez mil soldados. Fingon y sus siervos se llenaron de esperanza, pero Morgoth esperaba este momento y, confiando en que los traidores de Ulfang podrían impedir el avance de Maedhros, envió una gran fuerza hacia el oeste. Los capitanes Noldor quisieron atacar a los orcos en la llanura, pero Húrin les instó a esperar ocultos. El capitán de las huestes de Morgoth, con órdenes de sacar a Fingon de las montañas continuó hasta el río Sirion, pero no hubo respuesta al desafío y el capitán envió emisarios que mostraron a Gelmir, hijo de un señor de Nargothrond capturado en la Dagor Bragollach al que habían cegado, y le cortaron las manos, los pies y la cabeza, delante del ejército de Fingon. La ira se apoderó de Gwindor, el hermano de Gelmir, y salió con sus jinetes a perseguir y matar a los heraldos, y continuaron hasta el ejército orco. Los demás Noldor se inflamaron y Fingon ordenó atacar, y toda la hueste lanzó un ataque feroz que casi hizo fracasar los planes de Morgoth, pues la fuerza que había enviado al oeste fue destruida y los estandartes de Fingon fueron izados frente a los muros de Angband. Los jinetes de Gwindor arremetieron contra los guardias de las mismas puertas, haciendo temblar al Señor Oscuro, pero allí no tenían salida y todos los elfos murieron, salvo Gwindor, que fue capturado. Fingon no pudo ayudar porque Morgoth había hecho salir a sus tropas por puertas secretas de Thangorodrim y lo rechazaron.

El cuarto día de la batalla el ejército de Fingon se retiró y Haldir murió junto con gran parte de los hombres de Brethil. Al anoecer del quinto día los orcos los rodearon y los acosaron hasta la llegada del sexto día, cuando el ejército de Gondolin llegó en su ayuda. El propio Turgon avanzó hasta reencontrarse con su hermano Fingon y con Húrin. Mientras Maedhros atacó la retaguardia de los orcos y parecía que los Eldar ganarían la batalla, pero Morgoth vació Angband: salieron lobos, balrogs y dragones, ente ellos Glaurung, que se interpuso entre los ejércitos de Fingon y Maedhros. En ese momento los hombres de Ulfang revelaron su plan y muchos Orientales huyeron, los hijos de Ulfang se volvieron contra la retaguardia de Maedhros y, aunque ellos cayeron durante la traición, sus tropas lograron dispersar el ejército de los Fëanorianos. Los últimos miembros de la hueste que resistieron fueron los enanos de Belegost, que se enfrentaron a Glaurung para salvar a los Noldor. Su rey, Azaghâl fue derribado por el dragón, pero antes de morir «le hundió un cuchillo en el vientre, infligiéndole tal herida que Glaurung escapó del campo, y las bestias de Angband lo siguieron turbadas»¹⁴. Los enanos llevaron en silencio el cuerpo de Azaghâl y no fueron molestados por los enemigos.

Mientras, en el lado occidental una horda de orcos, tres veces mayor que las fuerzas de Fingon y Turgon, liderada por Gothmog, el señor de los balrogs, atacó rodeando a Fingon, y expulsando a Turgon y Húrin hacia el Marjal de Serech. El rey Fingon luchó contra Gothmog hasta que otro

¹⁴ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 218

balrog lo atacó por detrás envolviéndolo con su látigo de fuego. Entonces Gothmog le hundió el hacha en el yelmo, y de él salió una llama blanca, y el Rey Supremo cayó, siendo aplastado y pisoteado. Húrin y Huor resistían aún junto a Turgon, hasta que Húrin le pidió al rey de Gondolin que se marchase, pues mientras su reino se mantuviese Morgoth albergaría miedo en su corazón. Turgon se negó pero Huor lo convenció, recordándole que la esperanza de elfos y hombres llegaría a Gondolin, y se despidió de él. Entonces Turgon reunió su ejército y los restos del de Fingon y se retiró a la ciudad oculta, protegidos en la retaguardia por los hombres de Húrin y Huor, que fueron finalmente rodeados y resistieron hasta el final. Al anochecer del sexto día Huor cayó por una flecha envenenada que acertó en su ojo y todos los demás hombres murieron con él, sus cabezas fueron cortadas por los orcos y apiladas en un montículo. Sólo quedó Húrin, empuñando un hacha en cada mano, y aniquiló a los trolls de Gothmog mientras gritaba: *–Aurë entuluva!* ¡Ya se hará un nuevo día!—¹⁵ Después de gritar esto siete veces, los orcos lo capturaron vivo, Gothmog lo encadenó y lo arrastró a Angband. A esta batalla se la llamó Nirnaeth Arnoediad, las Lágrimas Innumerables, y el resultado fue muy grato a Morgoth, pues había conseguido que los hombres se matasen entre ellos y que traicionasen a los elfos, y desde entonces éstos se mantendrían alejados de los hombres, excepto de las Tres Casas de los Edain.

El reino de Fingon había sido destruido, los hijos de Fëanor erraban por los bosques de Ossiriand, los hombres se mantenían en menor número en Brethil y Hithlum, y a este último lugar Morgoth envió a los orientales que lo habían servido para que saqueasen las tierras del pueblo de Hador. Los orcos ahora campaban a sus anchas por el norte de Beleriand y cada vez se acercaban más al sur, excepto por Doriath, que aún no había caído, y Nargothrond, que permanecía oculta. Muchos elfos se refugiaron en los dominios costeros de Círdan, pero un año después Morgoth envió fuerzas para asolar las costas, que derribaron los muros y mataron a gran parte de los Falathrim. Algunos consiguieron escapar por barcos a la isla de Balar, como Ereinion Gil-Galad, hijo de Fingon (de Orodreth en otras versiones) y el propio Círdan. Pero de todos los enemigos de Morgoth, Turgon, que ahora era por derecho Rey Supremo de los Noldor, era el que más deseaba destruir. Trajo a Húrin a su presencia, ya que sabía que era amigo del Rey, pero él se rio de Morgoth y éste lo maldijo a él y a toda su familia y lo sentó en una silla de piedra en Thangorodrim, para que contemplase las tierras donde el mal y la desesperación desolarían a los que amaba.

3.3.6. Túrin Turambar

La historia de Túrin Turambar, también conocida como *Los hijos de Húrin*, forma parte de los tres relatos principales del *Silmarillion* y, al igual que *Beren y Lúthien* y *La caída de Gondolin*, tiene una versión publicada independientemente por Christopher Tolkien en 2007, sin embargo, mientras que las otras dos recopilan distintas versiones que el autor escribió, ésta contiene una única versión editada. Como ya se mencionó, este relato se basa en la *Historia de Kullervo* de la mitología finesa, pero en ella se pueden apreciar grandes similitudes con los mitos y la tragedia griegos, especialmente con el mito de Edipo y con la figura de Aquiles. Como se verá más adelante, Túrin será un guerrero habilidoso, orgulloso y colérico, pero con una gran lealtad a sus seres queridos, como Aquiles; y también será víctima de un trágico destino del que intentará

¹⁵ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 220

huir, pero que le llevará a cometer acciones terribles sin saberlo, y que conducirán a un auto-castigo, de la misma manera que Edipo.

Los hermanos Huor y Húrin, de la casa de Hador se habían casado con las primas Rían y Morwen, de la casa de Bëor. Hador y Rían se unieron en matrimonio dos meses antes de la Nirnaeth Arnoediad, donde Hador murió. A Rían no le llegaron noticias de su marido y huyó, pero los Elfos Grises la ayudaron y cuidaron a su hijo Tuor cuando nació; entonces ella marchó a Haudh-en-Ndengin, el Túmulo de los Muertos, donde se apilaron todos los cuerpos de los elfos y hombres caídos en la batalla, y allí murió. Morwen en cambio se casó con Húrin el mismo año que Beren y Lúthien se conocieron, ocho años antes de la Nirnaeth Arnoediad, y tuvieron un hijo llamado Túrin, y más tarde una hija a la que llamaban Lalaith, Risa, a la que Túrin quería mucho, pero ella murió a los tres años por una peste proveniente de Angband. El personaje de Rían tiene una conducta similar a la de Laodamía, esposa de Protesilao, el primer hombre aqueo en morir en la Guerra de Troya poco después de su boda. Cuando se enteró de la muerte de su marido a manos de Héctor, por una maldición que decía que el primer aqueo en poner un pie en suelo troyano sería el primero en morir –maldición que Odiseo evitó tirando su escudo a la arena y saltando sobre él–, la invadió una enorme pena; pero los dioses permitieron a Protesilao estar tres horas con Laodamía, transcurridas las cuales, ella se suicidó apuñalándose; o en otra versión de las *Fabulae* de Higino, Laodamía mandó hacer una escultura de bronce de su esposo, pero su padre la sorprendió abrazando y besando la estatua y ordenó destruirla, tras lo cual ella se arrojó a una pira para reencontrarse con su Protesilao en el mundo de los muertos. Rían no se suicida, ni se encuentra con su marido durante tres horas, y mucho menos manda hacer una estatua de él; sin embargo, su muerte le afecta enormemente y, enajenada, huye de su hogar. Una vez su hijo nace, se encamina al lugar donde se encuentra el cadáver de Huor y se deja morir por la pena, por lo que el mitema de la mujer que muere de pena por su marido caído en batalla al poco de casarse se cumple.

Después de la Nirnaeth Arnoediad, Morwen continuó viviendo en Dor-Lómin, porque Túrin sólo tenía ocho años y ella estaba embarazada. Los orientales llegaron a Hithlum y oprimieron al pueblo de Hador, pero no se atrevieron a tocar las posesiones de la señora de Dor-Lómin, aunque murmuraban llamándola bruja. A pesar de la autoridad de Morwen, nadie la ayudaba, excepto en secreto Aerin, una pariente de Húrin que Brodda, un oriental, había tomado por esposa. Morwen temía que le quitaran a su hijo Túrin y lo esclavizaran, por lo que decidió enviarlo con el rey Thingol, aprovechando su parentesco con Beren. Mandó a su hijo por las montañas junto a dos viejos camino a Doriath, y un tiempo después, Morwen dio a luz a una niña a la que llamó Nienor, Luto. Por entonces Túrin y sus compañeros llegaron a los límites de Doriath y fueron encontrados por Beleg Arcofirme, que los condujo a Menegroth. Allí Thingol acogió a Túrin y lo cuidó en honor a Húrin, pues el rey de Doriath ahora tenía mayor consideración por los hombres, y envió mensajeros invitando a Morwen a su corte, pero ella no quiso abandonar su hogar y les dio a los mensajeros el Yelmo-Dragón perteneciente a la casa de Hador. Túrin creció hermoso y fuerte, durante nueve años vivió en Doriath y recibía de vez en cuando mensajeros que le informaban de la vida de Morwen y Nienor, pero un día dejaron de venir y Thingol no quiso enviar a nadie. Entonces Túrin sintió miedo por ellas y pidió al rey una cota de malla y una espada, y tomó el Yelmo-Dragón, y se fue a la guerra en las fronteras de Doriath junto a Beleg.

Tres años después Túrin volvió a Menegroth, con aspecto desaliñado, y un elfo llamado Saeros, que le guardaba rencor por el honor que había recibido por ser hijo adoptivo de Thingol, sentado frente a él a la mesa, lo provocó insultando a las mujeres de Hithlum. Túrin montó en cólera y le

arrojó un vaso, hiriéndolo. Al día siguiente Saeros se enfrentó una vez más a él, pero acabó siendo despojado de sus ropas y huyendo desnudo de Túrin hasta que tropezó y cayó en un arroyo, muriendo de un golpe con una roca en el agua. Varios elfos vieron lo sucedido, entre ellos Mablung, que le pidió a Túrin que volviese a Menegroth para someterse a juicio y pedir perdón; pero él se creyó un proscrito y temió que lo encarcelaran, por lo que rechazó la petición y abandonó Doriath. Llegó a los bosques del lado oeste del Sirion, donde se unió a un grupo de bandidos. Cuando el rey supo lo ocurrido perdonó a Túrin, pues había sido ofendido por Saeros, y pidió a Beleg que fuera a buscarlo para traerlo de vuelta. Beleg Cúthalion así lo hizo y buscó al hombre por todo Beleriand, pero no lo encontró. Entretanto, Túrin se había convertido en capitán de los proscritos, haciéndose llamar Neithan el Ofendido, y vivían ocultos en los bosques al sur del Teiglin. Un año después de que la huida de Túrin, Beleg llegó por la noche a la guarida de los proscritos, pero Túrin no estaba allí en ese momento, y los bandidos capturaron al elfo, lo ataron y maltrataron por temor a que fuera un espía de Doriath; pero cuando el líder volvió y vio lo que sus seguidores habían hecho, y renunció a atacar en adelante a nadie excepto a los siervos de Morgoth. Liberó a Beleg y éste le dijo que Thingol lo había perdonado e intentó persuadirlo de que regresara a Doriath, pero el orgullo de Túrin lo obligó a rechazar la petición y le sugirió al elfo que se quedara con él, a lo que a su vez Beleg se negó. Cúthalion se despidió de Túrin diciéndole dónde podría encontrarlo, y volvió a Menegroth a informar al rey. Arcofirme le pidió permiso a Thingol para ir con Túrin y protegerlo y el rey se lo concedió, además le ofreció una espada negra llamada Anglachel, que había sido forjada por Eöl, el Elfo Oscuro. Esta espada conservaba la malicia de su creador y Melian le advirtió a Beleg que Anglachel nunca amaría a su portador ni estaría con él mucho tiempo, y después le otorgó una ración de *lembas*, el pan del camino élfico. Beleg Arcofirme partió entonces a las fronteras septentrionales de Doriath y expulsó de Dimbar a los orcos; tras esto llegó el invierno y Beleg desapareció y no se lo volvió a ver por allí. Aquí podemos empezar a ver la personalidad colérica y orgullosa de Túrin, que al ser provocado por Saeros se deja llevar por la ira y termina matándolo por accidente; y su orgullo, que no le permite entregarse a Thingol para un juicio ni volver a Doriath una vez ha sido perdonado. Estos rasgos similares al personaje de Aquiles son compartidos por otros personajes del Legendarium como Boromir en *El señor de los anillos*, un personaje orgulloso que, al igual que Túrin, se deja llevar por sus emociones, busca la gloria y termina con un destino trágico, sucumbiendo a la tentación del anillo y siendo asesinado por los orcos. La cólera de Túrin, además de relacionarse con Aquiles, tiene una base en el personaje de Kullervo que da nombre a la leyenda finesa en la que se inspira la historia; Kullervo es un personaje separado de su familia muy joven y criado como un esclavo al que a menudo atormentan sus amos, por lo que no tiene ninguna educación y se comporta de manera irascible, llegando a matar a su ama. A medida que la historia avanza se seguirán apreciando estos rasgos en la personalidad de Túrin, y las semejanzas con Edipo.

Cuando Beleg volvió a Doriath, Túrin guio a los proscritos al oeste del valle del Sirion, buscando una guarida más segura. Una noche se toparon con tres enanos que huyeron de ellos, pero uno se quedó rezagado y fue capturado, luego un hombre de la banda hirió con su arco a otro de los que escapaban. El enano capturado se llamaba Mím y pidió a Túrin que le perdonara la vida a cambio de mostrarles su refugio secreto. Mím los condujo hacia Amon Rûdh, una gran colina que se alzaba sobre los páramos, con una cabeza empinada y cubierta de unas flores rojas llamadas *seregon*, y les mostró el camino a una caverna donde se asentaron los bandidos. Cuando llegaron apareció otro enano que habló con Mím y lo llevó adentro de la cueva, Túrin los siguió hasta encontrarlos arrodillados frente a un lecho donde yacía otro enano. Era el hijo de Mím y había muerto por la flecha que lanzó uno de los proscritos. Túrin se apiadó y le

ofreció una compensación de oro por su hijo, y eso complació a Mím, pues le pareció que Túrin hablaba como los señores enanos de antaño, y le permitió quedarse en la caverna con sus hombres. En Amon Rûdh, Túrin habló mucho con Mím y aprendió muchas cosas sobre la sabiduría de los enanos y su historia; porque Mím descendía de los enanos desterrados que habían vivido en las ciudades enanas antes del regreso de Morgoth, y habían errado por Beleriand, pero que, por su vida furtiva, habían encogido; y que cuando los elfos no los conocían los cazaban y llamaban Enanos Mezquinos, y ahora tan sólo quedaban él y su otro hijo. Vivieron un año allí hasta que un día de invierno volvió a aparecer Beleg Cúthalion, que le había traído a Túrin el Yelmo-Dragón. No consiguió que su amigo decidiera volver a Doriath, pero se quedó a vivir con la banda, cuidando a los heridos y enfermos con el *lembas* y sus artes élficas. Llegó a ser honrado por todos los hombres, pero Mím lo odiaba y pasaba los días escondido con su hijo; en cambio Túrin pasaba el tiempo con Beleg y hacía poco caso del enano. A pesar de ser un héroe colérico y orgulloso, Túrin deja ver una faceta misericordiosa y amable en ciertos momentos como éste, apiadándose del enano Mím y en su fuerte amistad con Beleg. Estos aspectos son compartidos también con Aquiles, que, tras matar a Héctor y profanar su cadáver, se apiada de Príamo cuando le suplica que le devuelva a su hijo; y tiene una gran e inquebrantable amistad con Patroclo, igual que Túrin con Beleg, junto a quien lucha contra los orcos.

Durante este tiempo Morgoth continuó haciéndose más fuerte y sus huestes retomaron Dimbar, llegaron por el paso del Sirion hasta los cruces del Teiglin. Sin embargo, no avanzaron mucho por las llanuras, pues se extendió el rumor de que en Amon Rûdh habitaba un terror oculto que portaba el Yelmo de Hador y otro que portaba el Arco de Dimbar, «y muchos que habían quedado sin guía y desposeídos, pero no acobardados, cobraron nuevo ánimo, y fueron en busca de los Dos Capitanes»¹⁶. La región entre el Teiglin y la frontera oeste de Doriath se llamó Dor-Cúarthol, la Tierra del Arco y el Yelmo, y Túrin tomó el nombre de Gorthol, el Yelmo Terrible. Las hazañas de los Dos Capitanes fueron conocidas por todo Beleriand, incluso en Menegroth, Nargothrond y Gondolin; pero también en Angband, y Morgoth rio porque ahora conocía el paradero del hijo de Húrin, y envió espías a Amon Rûdh. Se acercó el invierno y Mím salió de la cueva junto con su hijo para recoger raíces para las reservas del invierno, pero fueron capturados por los orcos; entonces el viejo enano les prometió que los guiaría a la guarida, aunque intentó demorarlos y pidió que no mataran a Gorthol. Al oír esto el capitán orco aceptó, revelando a Mím que sabía su verdadera identidad. Durante la noche los orcos llegaron y mataron a gran parte de la banda mientras dormían, otros huyeron hacia la cima de la colina y lucharon hasta la muerte, pero a Túrin lo atraparon con una red y se lo llevaron. Cuando salió el sol Mím pasó entre los muertos, pero uno de ellos le devolvió la mirada. Era Beleg, que no había fallecido; Mím recogió su espada, pero Arcofirme se incorporó y se la arrebató. El enano huyó aterrorizado y Beleg lo maldijo, pero el elfo estaba malherido y no lo persiguió, sino que se curó y buscó en vano el cadáver de Túrin. Después se dirigió hacia el norte siguiendo las huellas de los orcos y llegó a Taur-nu-Fuin, donde se desvió porque encontró a un elfo en un estado pésimo, y le dio *lembas*. Era Gwindor, el señor de Nargothrod que había cabalgado hasta las puertas de Angband en la Nirnaeth Arnoediad, pero había sido forzado a trabajar en las minas de Morgoth y había conseguido escapar por esos túneles, al igual que varios otros elfos. Gwindor le dijo a Beleg que había visto una horda de orcos que llevaban prisionero a un hombre muy alto, y Cúthalion le habló de su misión. El señor de Nargothrond intentó disuadirlo de

¹⁶ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 231

seguir, pues sólo conseguiría unirse a la desdicha de Túrin, pero Beleg continuó buscando a su amigo junto a Gwindor.

Finalmente, los dos elfos alcanzaron el campamento de los orcos cuando pasaban por Anfauglith, durante una tormenta. Beleg abatió con su arco a los lobos guardianes y liberó a Túrin, que estaba inconsciente. Aunque habían cortado sus ligaduras, todavía tenía grilletes en los pies, y Arcofirme los cortó con la espada Anglachel, pero la hoja resbaló en uno de los grilletes e hirió a Túrin en el pie. Túrin despertó, vio una silueta con una hoja desenvainada y, creyendo que era un orco, saltó sobre él, quitándole su espada y matándolo. Entonces se levantó y contempló la cara de su amigo Beleg, y se dio cuenta de lo que había hecho. Los orcos despertaron, asustados por los grandes truenos, y Gwindor le avisó a Túrin del peligro, pero él sólo miraba enloquecido el cadáver de su amigo. Cuando llegó la mañana, los orcos huyeron y dejaron atrás a su prisionero, y «Gwindor llamó a Túrin para que lo ayudara a dar sepultura a Beleg, y él se incorporó como quien anda en sueños»¹⁷; juntos enterraron a Beleg con su arco, pero Gwindor cogió la espada Anglachel, pues pensaba que sería bueno vengarse con ella de los siervos de Morgoth, y también tomó el *lembas* de Melian para alimentarse. Ambos erraron hasta llegar a Eithel Irvin, donde nacía el río Narog, y durante la travesía Túrin no dijo una palabra, pero al llegar y beber de las aguas la locura se le quitó y se echó a llorar. Compuso un canto fúnebre para Beleg y Gwindor le dio la negra espada, que según sus palabras también guardaba luto por Arcofirme, y le dijo que ambos irían a Nargothrond. Túrin le preguntó al elfo quién era y Gwindor le contó su historia, dijo que no había visto a Húrin, aunque sabía que aún estaba desafiando a Morgoth y él lo había maldecido junto con toda su familia. Después ambos tomaron el camino a la ciudad oculta de Finrod. En este momento el destino que Túrin carga por la maldición de Morgoth se empieza a ver claramente; ahora ya no es un rival como Saeros quien perezca por su culpa, sino su gran amigo Beleg. La muerte de Arcofirme trastorna severamente a Túrin, de la misma forma que la de Patroclo afecta a Aquiles; sin embargo, éste último reacciona con ira, atacando a los troyanos y matando a todo el que se interpone entre él y Héctor hasta darle muerte en un duelo, mientras que Túrin tiene una reacción más propia de un personaje de tragedia, quedándose estupefacto y sin hablar hasta que bebe de las aguas de Eithel Irvin, momento en el que se lamenta. Cabe destacar que, mientras que Patroclo es asesinado por Héctor –mientras hace de doble de Aquiles, por lo que se le podría responsabilizar indirectamente–, Beleg muere por la mano de su amigo, rasgo más propio de la tragedia que de la épica y con el que encaja mejor una reacción más trágica como la de Túrin frente a otra más épica como la de Aquiles. En este momento, Túrin se dará cuenta del terrible hado que lo persigue y comenzará a huir de él, en vano, pareciéndose cada vez más a Edipo, y tomará un gran número de nombres –más de los que ya ha tomado– para evitar el conocimiento de su verdadera identidad con la esperanza de así evitar su destino.

Cuando llegaron a Nargothrond, al principio su pueblo no reconoció a Gwindor, pues se había ido como un elfo joven y fuerte, y ahora parecía un hombre envejecido, pero Finduilas, hija de Orodreth, que lo había amado antes de la Nirnaeth, lo reconoció y le dio la bienvenida. Túrin fue admitido y honrado por consideración a Gwindor, pero mantuvo su nombre oculto y se hizo llamar Agarwaen, hijo de Úmarth (Manchado de Sangre, hijo del Hado Desdichado). Orodreth poco a poco comenzó a tener a Túrin en mayor estima, al igual que todos en Nargothrond, pues era un hombre joven y hermoso, tenía un porte propio de los elfos de Doriath y se lo podría tomar por uno de los Noldor; por esto muchos empezaron a llamarlo Adanedhel, Hombre-Elfo. La espada Anglachel fue reforjada y pasó a llamarse Gurthang, Hierro de la Muerte, y

¹⁷ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 235

utilizándola para defender el reino fueron tales sus proezas que Túrin fue también llamado Mormegil, Espada Negra, y los elfos decían que nadie lo podía matar excepto por la suerte adversa o con una flecha disparada desde lejos, por lo que le dieron una cota de malla y una máscara de los enanos que hacía huir de terror a los orcos. El corazón de Finduilas se apartó de Dwindor y comenzó a amar a Túrin; pero él no se dio cuenta, y por esto ella fue desdichada. Gwindor supo lo que ocurría y habló con Finduilas, revelándole la identidad de Agarwaen e intentando que se alejase de él, pues Túrin tenía un destino sombrío. Sin embargo Finduilas le dijo esto a Túrin y él montó en cólera y le reprochó a Gwindor su actuación, afirmando que al revelar su nombre había echado sobre él el destino del que pretendía huir; Gwindor sin embargo le contestó que su destino estaba ligado a él no a su nombre. La obsesión de Túrin por huir de su hado es más que palpable en este momento, lo que lo relaciona profundamente con Edipo: Edipo recibe del oráculo la profecía de que matará a su padre y se casará con su madre, y para evitarlo huirá de Corinto a Tebas; sin embargo ese destino es inevitable, puesto que los padres que cree que serán afectados por sus acciones son en realidad adoptivos y él no lo sabe, por lo que mata a su verdadero padre durante el camino y se casa con su auténtica madre en Tebas sin ser consciente de que su destino se está cumpliendo. Túrin pasa por una situación similar: sabe que su destino trae la muerte y la desgracia sus seres queridos, y viene por su parentesco con Húrin; por ello trata de evitar su identidad tomando otra a pesar de que es inevitable.

A pesar del destino que aguardaba a Túrin, Orodreth, al saber quién era Mormegil, le rindió grandes honores, y Túrin adquirió una enorme influencia en el reino. Pero no le gustaba el estilo guerrero de Nargothrond de emboscada furtiva y deseaba entablar batalla directa en campo abierto, por ello convenció a los elfos de dejar de ocultarse y atacar directamente a los siervos de Morgoth; construyeron un gran puente sobre el Narog, para el transporte a gran escala de armas; los ataques liderados por Túrin lograron expulsar a los orcos de todas las tierras entre el Sirion y la costa de Falas, aunque Gwindor estaba en desacuerdo con esta política y consideraba que era equivocada, pero nadie le hizo caso. Con esto la localización de Nargothrond por fin le fue revelada a Morgoth, aunque Túrin pidió que no se pronunciase su verdadero nombre y los rumores que se extendieron a Doriath sólo hablaban de la Espada Negra. Aprovechando la retirada de las fuerzas de Angband, Morwen huyó de Dor-Lómin con Nienor y llegó a la corte de Thingol; pero allí le invadió la pena, pues descubrió que Túrin se había ido y no había noticias de él. Túrin ahora ha logrado una gran influencia en Nargothrond, como se ha visto, posee un carisma que hace que a donde vaya, se gane la confianza de la gente y lleve a ser su líder, en la banda de proscritos, en Nargothrond, y más tarde con los hombres de Brethil; de la misma manera, Edipo adquiere influencia y el favor de los tebanos tras su llegada, cuando derrota a la esfinge, y termina siendo su rey. Se vuelve a apreciar rasgos propios de Aquiles, en este caso, su ansia de ganar la gloria en batalla; en lugar de emplear las tácticas guerrilleras de los elfos prefiere pelear en campo abierto, siguiendo el concepto del honor en la guerra homérica. Aquiles comparte este concepto y marca su destino, pues antes de acudir a Troya su madre le plantea la elección de morir joven pero lograr la inmortalidad a través del recuerdo de sus hazañas o morir viejo pero ser olvidado con el paso del tiempo, y elige alcanzar la gloria con el coste de una muerte prematura. Durante la guerra, se enfrenta siempre directamente a sus enemigos, al contrario que otros héroes que emplean otras tácticas para la lucha, como el uso del arco o mediante tretas y engaños, como Odiseo. Ese afán por conseguir gloria en batalla directa, al igual que para Aquiles, será responsable del fracaso de Túrin en la defensa de Nargothrond, como se verá a continuación.

Un día llegaron a Nargothrond dos elfos del pueblo de Angrod, que desde la Dagor Bragollach vivían en el sur con Círdan, y advirtieron a la gente de una gran multitud de orcos y criaturas malignas en el norte y del peligro que corría la ciudad, del que había avisado el propio Ulmo a Círdan. Sugirieron a Orodreth que cerrase las puertas de Nargothrond y derribase el puente para que el enemigo no los encontrase, y Orodreth quedó perturbado por esta advertencia, pero no Túrin, que se había vuelto orgulloso e inflexible, y no permitió que destruyeran el puente. Poco después los orcos atacaron a los hombres de Brethil y su señor, Handir, cayó muerto, y su pueblo se ocultó en los bosques. En otoño, Morgoth, que se había preparado para atacar Nargothrond, envió al dragón Glaurung que atravesó Anfauglith y toda la Planicie Guardada, arrasándola a su paso. Los guerreros de Nargothrond salieron a su encuentro y sus corazones estaban inflamados por ver al imponente Túrin cabalgando a la derecha de Orodreth, sin embargo ninguno de los elfos pudo resistir el avance de Glaurung y sus huestes de orcos, excepto Túrin, que llevaba la máscara de los enanos. Así los elfos fueron rechazados y expulsados al valle de Tumlahad y acorralados entre los ríos Ginglith y Narog, Orodreth murió en batalla y Gwindor fue herido de muerte y sacado del combate por Túrin, que lo llevó a un bosque. Allí lo dejó en la hierba y Gwindor habló a Túrin, lamentando el día en que lo rescató, a pesar del afecto que le tenía, y le pidió que lo dejase morir y fuese a Nargothrond a salvar a Finduilas, pues sólo ella se interponía entre Túrin y su destino. Así lo hizo él y volvió a la ciudad reagrupando a todos los que huían, pero Glaurung y los orcos llegaron antes. El dragón cruzó fácilmente el puente, demostrando que su construcción fue un gran error, y con su fuego derribó las puertas. Cuando Túrin llegó, los orcos ya estaban saqueando la ciudad, matando o haciendo huir a todos los que oponían resistencia. Las mujeres habían sido llevadas ante las puertas como prisioneras y Túrin avanzó hacia ellas matando a todo el que se ponía por delante. Pero entonces salió Glaurung y se interpuso entre él y el puente y le saludó; Túrin atacó pero el dragón paró el golpe y clavó sus ojos en los del hijo de Húrin, inmovilizándolo. Glaurung se burló del hombre, diciendo que todas sus acciones habían sido malas, que su madre y su hermana vivían miserables en Dor-Lómin, y que su padre se avergonzaría de él cuando se enterase de tener semejante hijo; y esto provocó en Túrin un odio hacia sí mismo. Entonces las elfas cautivas cruzaron el puente y Finduilas llamó a Túrin, pero él no podía moverse aunque oía su llamada. Después de que pasaran, Glaurung apartó su mirada y Túrin recuperó su movilidad, saltó sobre el dragón gritando, pero Glaurung rió; y el hombre intentó herirlo con su espada. El dragón le concedió la oportunidad de vivir por su valor, alentándole a ir rápidamente a Dor-Lómin, antes de que los orcos atacasen a Morwen y Nienor, advirtiéndole de que no se distrajesen salvando a Finduilas.

Túrin se apresuró en su viaje al norte, tenía dos opciones: salvar a Finduilas y condenar a su familia o, creyendo las mentiras de Glaurung, ayudar a Morwen y Nienor dejando a Finduilas. Y, aunque le pesaba profundamente abandonar a ésta y le parecía escuchar sus gritos en los bosques, fue a Dor-Lómin en busca de su madre y su hermana. Llegó agotado a Eithel Irvin, donde había sido curado de su locura, pero esta vez sólo había lodo y no pudo beber. Siguió su camino hasta llegar a Dor-Lómin, que estaba arrasada, y la casa vacía. Entonces fue a la casa de Brodda el Oriental y allí supo por un sirviente que Morwen se había ido hacía mucho tiempo, a continuación se acercó a la mesa de Brodda y lo amenazó con la espada exigiendo que se le dijera dónde había ido su madre. Aerin, esposa de Brodda y pariente de Húrin declaró que había ido a Doriath en busca de su hijo. Entonces Túrin entendió las mentiras de Glaurung y dominado por la cólera mató a Brodda y otros orientales; luego escapó junto a algunos miembros del pueblo de Hador y abandonó Dor-Lómin, pues había traído la desgracia allí, pero no volvió a Doriath, porque si algo bueno habían traído sus acciones era que su familia estaba a

salvo allí, y partió a buscar a Finduilas. En vano la buscó por los bosques bajo las montañas y el Paso del Sirion, pero cuando siguió el curso del Teiglin hacia el sur encontró a unos hombres de Brethil prisioneros de orcos y los liberó. Estos hombres le dijeron que Finduilas había sido asesinada por los orcos junto a las demás cautivas mientras ellos intentaban rescatarlas, y que la habían enterrado en un montículo cercano que llamaron Haudh-en-Elleth, el Túmulo de la Doncella Elfo. Túrin les pidió que se lo mostraran y allí el dolor le consumió. Un hombre llamado Dorlas vio la espada negra y supo que era Mormegil de Nargothrond e hijo de Húrin, y lo llevó al bosque de Brethil donde el jefe, Brandir, que confiaba más en el secreto y no en las hazañas bélicas para la lucha contra Morgoth, tuvo miedo; pero se apiadó de la desgracia de Túrin y lo acogió y cuidó. Túrin pensó que ahora podría permanecer oculto y dejar atrás su sombra del pasado, y adoptó el nombre de Turambar, que en Quenya significa Amo del Destino. Sin embargo continuó luchando contra los orcos que se acercaban a los Cruces del Teiglin y Haudh-en-Elleth, pero abandonó la espada negra Gurthang y en su lugar utilizó el arco y la lanza. La espiral de tragedia continúa atormentando a Túrin: la elección entre salvar a Finduilas o a su familia supone el camino hacia su salvación o su perdición, y sin saberlo elige el de la perdición, a pesar de sus esfuerzos por evitarlo; cuando llega a Dor-Lómin y descubre que ha sido engañado mata a los orientales, trayendo una vez más la desgracia allá adonde va —en la historia de Kullervo, el protagonista realiza una masacre similar cuando va a vengarse de su tío Untamo por la traición a su familia, y lo mata a él junto a todos sus parientes—; provoca la muerte de Finduilas por creer las mentiras de Glaurung; y ahora llega a Brethil, donde también será un líder y terminará completando su trágico destino. Pero algo cambia, el rasgo de Aquiles de buscar la gloria de forma temeraria que tanto teme Brandir se pierde, y comienza a adoptar el estilo de guerra de los hombres de Brethil.

Las noticias de la caída de Nargothrond llegaron a Doriath, acerca de que Glaurung estaba en las estancias de Felagund, que Mormegil había muerto o estaba hechizado por el dragón, y que no era otro que Túrin hijo de Húrin. Al oír esto, Morwen abandonó Doriath en solitario para buscar a su hijo. Thingol envió a Mablung con una compañía para proteger a la señora de Dor-Lómin y ordenó a Nienor que se quedara, pero ella se disfrazó de soldado y se unió al grupo. Encontraron a Morwen a orillas del Sirion y Mablung le rogó que volviera a Menegroth, pero no la persuadió; Nienor se mostró y su madre le ordenó volver, pero también se negó. Mablung entonces se vio obligado a guiarlas a Nargothrond, y las llevó a Amon Ethir, una colina cercana a la ciudad, y les prohibió seguir adelante, comprobó que no había enemigos cerca y se acercó sigilosamente con sus exploradores a Nargothrond. Pero Glaurung sabía lo que estaban haciendo y salió emanando calor, se tendió en el río, haciendo que emanara un vapor que hizo que Mablung y sus compañeros se perdieran. Entonces Glaurung cruzó el río se acercó a la colina. Los guardias de Amon Ethir lo vieron llegar e intentaron que Morwen y Nienor huyeran, pero el viento hizo llegar la niebla y el hedor que desprendía el dragón y los caballos enloquecieron y varios de los guardias fueron lanzados por sus monturas contra los árboles y se mataron, otros fueron llevados muy lejos y se perdieron, entre ellos Morwen. Nienor cayó de su caballo pero sin daño y volvió a la colina para esperar a Mablung, pero allí se topó con Glaurung, que clavó sus ojos en los de ella. La voluntad Nienor luchó por un rato contra el dragón, pero finalmente terminó doblegándose y Glaurung le echó un hechizo que le hizo olvidar todo, incluso su nombre y el de todas las cosas, y la dejó donde estaba. Glaurung volvió a Nargothrond y Mablung, que mientras el dragón estaba fuera había explorado el interior, huyó y regresó a Amon Ethir, donde encontró a Nienor sola. «No hablaba ni oía, pero echaba a andar si él la tomaba de la mano. Por tanto y con enorme pena se la llevó de allí, aunque en vano según le parecía; pues era probable que ambos perecieran sin asistencia en las tierras

desiertas».¹⁸ Sin embargo, tres compañeros de Mablung los encontraron y juntos viajaron de regreso a Doriath. Nienor se recuperaba lentamente, aunque seguía sin hablar ni oír, y cuando llegaron a los cercos del reino de Thingol por fin quiso dormir, y los demás también descansaron sin tomar precauciones. Durante la noche, una banda de orcos, que últimamente pasaban cerca de la frontera, los atacó, y Nienor recobró la vista y el oído, los oyó y huyó horrorizada. Los orcos la persiguieron y los elfos fueron detrás de éstos hasta que los mataron, pero Nienor siguió corriendo hacia el norte sin detenerse y se desgarró los vestidos mientras corría, quedando desnuda. Mablung y sus compañeros la buscaron, pero no lograron encontrarla, y volvieron a Menegroth, donde informaron a Thingol y Melian de todo lo ocurrido. Los reyes de Doriath se entristecieron y Mablung partió una vez más para buscar noticias de Morwen y Nienor.

Nienor continuó corriendo por los bosques hasta que se agotó, entonces durmió y cuando vio la luz del sol se alegró, al igual que con todas las cosas que veía y ahora le parecían nuevas. Lo único que recordaba era que una oscuridad la seguía y por ello se mantuvo oculta en los bosques de Brethil todo lo que pudo. Finalmente llegó a Haudh-en-Elleth, donde había sido sepultada Finduilas, y allí le sorprendió una tormenta; ella se asustó y se tiró al suelo tapándose los oídos. Turambar pasaba por la zona, pues había oído que unos orcos andaban cerca, «y al ver en el resplandor de un relámpago el cuerpo de una doncella muerta sobre el túmulo de Finduilas, se le sobrecogió el corazón».¹⁹ Él y sus hombres la llevaron a un refugio de caza donde le dieron comida y abrigo, y a Nienor le pareció al ver a Turambar que había encontrado algo que había buscado en la oscuridad y no quiso separarse de él; pero cuando él le preguntó por su familia y por qué estaba allí no pudo responder porque no recordaba nada ni entendía y se echó a llorar. Turambar entonces la tranquilizó y le dio un nombre: Níniel, la Doncella de las Lágrimas, y por ese nombre se la conoció desde entonces. Al día siguiente la llevaron a Amon Obel, donde vivían los demás habitantes del bosque, pero poco antes de llegar enfermó de fiebre y durante mucho tiempo fue atendida por las mujeres de Brethil, que le enseñaron su lengua como a un niño. La habilidad de Brandir la curó y ya podía hablar, pero no recordaba nada anterior al momento en que Turambar la encontró. Brandir comenzó a amarla, pero ella ya había entregado su corazón a Turambar. Durante un tiempo no se acercaron orcos al bosque de Brethil y Turambar no iba a la guerra, sino que pasó el tiempo con Níniel y se enamoró de ella y le propuso matrimonio; pero ella demoró la respuesta, pues Brandir presagiaba algo malo y la disuadió, por el bien de ella antes que por él mismo o su rivalidad con Turambar, «y le reveló que Turambar era Túrin hijo de Húrin, y aunque ella no reconoció el nombre, una sombra le oscureció el corazón»²⁰. Tres años después del saqueo de Nargothrond, Turambar volvió a pedir matrimonio a Níniel, jurando que se casaría con ella o volvería a la guerra. Níniel aceptó con alegría y se casaron en verano, organizando una gran fiesta; pero antes de que terminara el año Glaurung envió orcos a Brethil, y Turambar se quedó en casa, pues había prometido que sólo iría a la guerra si sus hogares eran atacados. Los orcos derrotaron a los hombres de Brethil, y Dorlas reprochó a Turambar que no ayudara a su pueblo, entonces él tomó la espada negra y volvió a la acción, y derrotó a los orcos. Pero Glaurung se enteró de que la Espada Negra estaba allí y comenzó a preparar nuevos males. En este momento, llega el clímax de la tragedia de Túrin Turambar, su romance con Nienor, su hermana, sin saberlo; al igual que Edipo se casa con su madre Yocasta cumpliendo el destino que había intentado evitar, Túrin también se casa con su hermana, llevándole su desgracia que acabará por desencadenar el destino terrible de los

¹⁸ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 246

¹⁹ *Ibidem*, p. 247

²⁰ *Ibidem*, p. 248

hijos de Húrin. Kullervo también tiene una relación romántica con su hermana sin saber quién es, pues ella se había perdido hacía mucho tiempo, igual que Nienor.

A la siguiente primavera Níniel concibió, y por ese tiempo llegaron rumores de que el dragón había abandonado Nargothrond. Turambar envió exploradores, pues ahora mandaba él y pocos hacían caso a Brandir. Glaurung llegó en verano a los confines de Brethil y se tendió cerca de las orillas del Teiglin, y los habitantes del bosque asustados pidieron consejo a Turambar, que se ofreció a matar al dragón; y les dijo que estuvieran preparados para huir, pues si fracasaba Glaurung arrasaría sus casas. A Turambar se le unieron Dorlas y Hunthor, pariente de Brandir, que no acudió debido a su cojera. Níniel, invadida por el miedo, no quiso esperar a su marido y lo siguió; Brandir en vano intentó persuadirla a ella y los que estaban dispuestos a acompañarla de que no cometieran esa imprudencia, por lo que tomó una espada y la siguió, pero por su cojera se quedó atrás. Turambar se enteró de que Glaurung estaba posado en Cabed-en-Aras, el Salto del Ciervo, una estrecha garganta del Teiglin por donde podría descender y trepar hasta situarse debajo del dragón y matarlo. Siguiendo este plan, Turambar, Hunthor y Dorlas bajaron a la orilla del turbulento río, pero Dorlas no se atrevió a cruzar y se marchó avergonzado; los otros dos cruzaron sin problemas, pues el bramido de las aguas acallaba todo sonido y Glaurung dormía, pero durante la noche el dragón despertó y se arrastró al precipicio, agarrándose a un extemo con la parte delantera mientras mantenía la trasera en el otro. Una gran piedra se desprendió y golpeó a Hunthor en la cabeza, matándolo; y Turambar se acercó bajo el dragón, desenvainó a Gurthang y la hundió en el vientre de Glaurung. Entonces la bestia dio un grito y cayó por el precipicio, retorciéndose y abarásandolo todo a su alrededor, hasta que se quedó inmóvil. La espada se le había resbalado a Turambar de la mano y estaba clavada en el dragón, por lo que bajó a recuperarla, la tomó con la mano y puso el pie sobre el vientre de Glaurung, burlándose de él; pero cuando la arrancó un chorro de sangre negra le saltó a la mano, y su veneno le quemó. Entonces Glaurung abrió el ojo con malicia y Túrin se desmayó sobre su espada.

Los gritos de Glaurung se oyeron por todo el bosque y los habitantes que esperaban vieron el incendio y pensaron que el dragón había triunfado. Níniel se estremeció y sintió otra vez que no podía moverse sola; así la encontró Brandir cuando por fin la alcanzó y pensó que ahora que Turambar estaba muerto Níniel podría venir a él, la tomó de la mano y se la llevó sin que nadie se diera cuenta. Brandir la llevó hacia los cruces del Teiglin, pero cuando se levantó la luna Níniel decidió seguir buscando a Turambar. Cuando llegó a los cruces del Teiglin, vio al dragón tendido en el suelo y a su marido tirado con él, e inmediatamente bajó corriendo llamándolo, le vendó la mano quemada con un trozo de su vestido bañado en lágrimas, y lo besó. Pero entonces Glaurung se agitó por última vez y saludó a la mujer, llamándola Nienor, revelándole que estaba casada con su hermano Túrin y señalando que la peor de todas sus acciones estaba dentro de ella. Después de esto murió y Níniel recuperó su memoria. «Mirando a Túrin gritó: – ¡Adiós, amado dos veces! *A Túrin Turambar turún' ambartanen*: ¡amo del destino por el destino dominado! ¡Feliz de ti que estás muerto!–»²¹ Brandir, que lo había oído todo se acercó a Nienor, pero ella escapó de él, enloquecida, y se arrojó del borde de Cabed-en-Aras y desapareció entre las aguas. Brandir volvió a Nen Girith para anunciar a su gente lo sucedido; por el camino se encontró se encontró con Dorlas y lo mató, porque su combardía había contribuido a la muerte de Níniel; después llegó con los demás hombres de Brethil y les contó que Níniel estaba muerta, al igual que Glaurung y Turambar, y que esto último era bueno. La gente pensó que se había vuelto loco, pero él les dijo todo acerca del parentesco de Túrin y

²¹ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 252

Nienor. Cuando dejó de hablar y todos lloraban, el propio Túrin apareció, ya que cuando Glaurung murió salió del desmayo y durmió por la fatiga. Pero el frío hizo que se moviera y se cortó con Gurthang, lo que le despertó; y vio que alguien le había curado la mano pero lo había dejado en el suelo. A Túrin le extrañó que hubieran desobedecido y venido hasta allí, y preguntó dónde estaba Níniel, pues seguramente la habían traído con ellos; Brandir le respondió que así era, pero que había muerto. La esposa de Dorlas le dijo a Turambar que Brandir estaba loco y decía que él había muerto y eso era algo bueno, aunque estaba allí con ellos. Túrin montó en cólera y acusó a Brandir de haber provocado esto por celos y lo llamó pata de palo; Brandir le contó lo sucedido, reproduciendo las palabras de Glaurung. Entonces Turambar se enfureció, porque supo que el destino del que había huido lo alcanzaba, y lo volvió a acusar de conducir a Níniel a la muerte y de deleitarse en repetir las palabras del dragón, mató a Brandir con su espada y huyó a los bosques. Tras la gran hazaña de Turambar, se desencadena finalmente el momento de la catarsis: Nienor descubre su unión incestuosa y se suicida, al igual que Yocasta en el mito de Edipo y la hermana de Kullervo; Túrin entra en un estado de locura al descubrir lo sucedido y vuelve a reaccionar agresivamente, matando a Brandir.

Llegó a Haudh-en-Elleth, y allí se le fue la locura, se sentó y meditó sobre sus actos, y le pidió a Finduilas que lo aconsejase, porque no sabía si debía ir a Doriath a buscar a los suyos, pudiendo hacerles más daño, o abandonarlos y buscar la muerte en la batalla. En ese momento llegó Mablung con una compañía de elfos grises, pues había oído que Glaurung había salido de Nargothrond hacia Brethil y que la Espada Negra se encontraba allí, y había ido a ayudar a Túrin; pero él les dijo que el dragón ya estaba muerto. Los elfos se maravillaron y alabaron a Túrin, pero a él eso no le importaba y preguntó por su familia. Mablung le contó que Morwen se había perdido y que Nienor había perdido la memoria y huido al norte. Así fue como Túrin supo que Brandir decía la verdad y lo había matado injustamente, de forma que Glaurung tenía razón. Se echó a reír gritando y cayó en la locura, pidió a Mablung que se fuera de vuelta a Doriath y echó una maldición sobre ella; luego escapó corriendo hasta volver a Cabed-en-Aras, y los elfos lo siguieron. Cuando llegó desenvainó a Gurthang y le habló, preguntándole si tomaría su sangre; entonces la espada negra le respondió que lo haría para así poder olvidar la sangre de Beleg, su amo, y la de Brandir, muerto injustamente. Túrin aseguró la empuñadura al suelo y se arrojó sobre la hoja. Después llegaron los elfos y vieron al dragón y a Túrin muertos y se afligieron, así como los hombres de Brethil cuando se enteraron de lo sucedido. Alzaron el cuerpo de Túrin y vieron que Gurthang se había partido, quemaron a Glaurung hasta que se consumió y a Túrin lo enterraron con los pedazos de la espada en un gran túmulo levantado en el mismo sitio en el que cayó; «los Elfos cantaron un lamento por los Hijos de Húrin, y sobre el túmulo colocaron una gran piedra gris en la que estaban grabadas las runas de Doriath: TÚRIN TURAMBAR DAGNIR GLAURUNGA y debajo escribieron también: NIENOR NÍNIEL. Pero ella no estaba allí, y nunca se supo dónde se la habían llevado las frías aguas del Teiglin»²². Finalmente, la historia termina con Túrin comprendiendo que todo lo que ha sucedido es cierto y sus esfuerzos por evitar su destino han sido en vano; al igual que Edipo se autocastiga sacándose los ojos cuando descubre que la profecía se ha cumplido y ve a Yocasta muerta, y Kullervo después de vengarse de su tío entra en delirio y se suicida, Túrin hace exactamente lo mismo que el protagonista de la leyenda finesa: pregunta a su espada si está dispuesta a beber su sangre y, ante la aprobación del arma, se arroja sobre ella, muriendo. Este destino es similar también al de Áyax el Grande, que, al recibir Odiseo en lugar de él las armas del difunto

²² TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 255

Aquiles, entró en un estado de locura y mató todo un rebaño de ovejas creyendo que eran los líderes aqueos, y después, por vergüenza, se suicidó arrojándose sobre su espada.

3.3.7. La ruina de Doriath

Tras la muerte de Túrin Turambar y de Nienor, Morgoth dirigió su malicia hacia el reino de Doriath, y con esperanzas de poder destruirlo liberó a Húrin para que sintiese más odio por elfos y hombres. Húrin viajó a Hithlum, donde los orientales no lo molestaron y los suyos lo evitaron creyendo que estaba aliado con Morgoth, haciendo que su amargura fuera cada vez mayor. Después se acercó a las montañas y observó los picos de Crissaegrim, deseando volver a Gondolin, pero el paso estaba bloqueado y ya no veía a las águilas, pues evitaban mostrarse para no revelar la ubicación de la ciudad. Turgon supo que Húrin andaba por allí y pidió a las águilas que lo trajera, pero ya se había marchado. Húrin maldijo a Gondolin y se fue, pero los siervos de Morgoth que lo espiaban supieron entonces que la ciudad de encontraba detrás de las Montañas Circundantes e informaron a su señor. Durante un sueño, Húrin oyó la voz de Morwen lamentándose y llamándolo desde Brethil, y acudió allí y la encontró sentada bajo la piedra del túmulo donde estaba enterrado su hijo. Ella tenía un aspecto muy viejo y débil, y le preguntó cómo Nienor llegó a encontrar a Túrin, pero él no respondió y se sentó con ella. Al rato Morwen murió, y Húrin le hizo una tumba en ese mismo lugar, que quedó siempre sin mancillar, y cuando Beleriand se hundió ese lugar quedó intacto, como una isla llamada Tol-Morwen.

Húrin viajó entonces a Nargothrond, en cuyas estancias se había establecido Mím el enano, con todas las joyas de la ciudad que Glaurung había abandonado, y había reclamado como suyas por derecho, ya que antes de los elfos allí habían vivido enanos. Húrin reveló su identidad y mató al temeroso Mím. Salió de Nargothrond camino de Doriath, llevando consigo de todas las joyas únicamente el Nauglamír, un hermoso collar forjado por los enanos para Finrod Felagund. Cuando llegó a Menegroth le ofreció esa joya a Thingol, como muestra de desprecio, pues Finrod había muerto por la misión que el rey de Doriath había encargado a Beren. Pero Thingol sintió compasión por Húrin y aceptó el regalo, y Melian le reprochó a Húrin su actitud, haciéndole ver que era designio de Morgoth. Entonces Húrin quedó liberado del mal de Angband y, le ofreció a Thingol esta vez el Nauglamír con buena intención y se marchó. Húrin perdió todo deseo de vivir y se dirigió al mar occidental y acabó con su vida arrojándose a él.

Thingol pensó que tenía que rehacer el Nauglamír y se le ocurrió engarzar el Silmaril en él, porque con el tiempo se había apegado a la joya de Fëanor y no le gustaba dejarla, y había decidido llevarla siempre consigo. Entonces pidió a unos enanos de Nogrod que habían venido a su reino que realizaran la tarea, aunque al ver las dos joyas desearon llevárselas. Los enanos terminaron y el Nauglamír con el Silmaril era brillante y hermoso. Thingol hizo ademán de ponérselo y los enanos lo agarraron y le exigieron que se lo diera, pero Thingol se negó, los insultó y ordenó que dejaran Doriath sin ser recompensados. Los enanos encolerizados rodearon al rey y lo mataron, recogieron el Nauglamír y huyeron al este, pero fueron perseguidos hasta que les dieron muerte, y la joya fue recuperada para Melian. Sin embargo, dos de los asesinos de Thingol escaparon y llegaron a Nogrod, y dijeron que Thingol había ordenado matar a sus compañeros para no darles la recompensa. Entonces la ira creció entre los enanos de Nogrod y meditaron su venganza. Mientras tanto, Melian se llenó de tristeza y se retiró a los bosques, la protección que brindaba a Doriath se perdió y pidió a Mablung que cuidara el Silmaril y trajera noticias de lo sucedido a Beren y Lúthien, que aún vivían en Ossiriand. Después abandonó la

Tierra Media y volvió a la tierra de los Valar, a los jardines de Lórien, donde permaneció llorando sus penas.

Ahora que la protección de Melian se había ido, los enanos enviaron un ejército a Doriath y entraron en Menegroth, donde se libró una batalla en la que murieron muchos enanos y elfos a partir de la cual las relaciones entre los dos pueblos no volvieron a ser las mismas. Pero vencieron los enanos, que saquearon las estancias de Thingol, y Mablung cayó defendiendo el Nauglamír con el Silmaril, que los enanos tomaron. Por entonces Beren vivía en Tol Galen con Lúthien y su hijo Dior Eluchíl, que había desposado a Nimloth, pariente de Celeborn, el marido de Galadriel, y había tenido con ella a dos niños y una niña llamada Elwing. Los elfos de Ossiriand le informaron del paso de los enanos armados por esas tierras y un mensajero de Doriath le dio noticias del ataque. Entonces Beren y Dior fueron al norte junto con muchos elfos de Ossiriand y emboscaron a los enanos, recuperando la joya robada. Beren otorgó a Lúthien el Nauglamír, que hizo de ella la visión más hermosa vista fuera de Valinor; y Dior se despidió de sus padres y acudió con Nimloth y sus hijos a Doriath, para ocupar su trono como heredero de Thingol, y fue recibido con alegría. Pero ese mismo otoño, un elfo de Ossiriand llegó y le dio un cofre con el collar enano con el Silmaril engarzado, y supo que Beren y Lúthien habían muerto. Entonces Dior se puso el Nauglamír en el cuello, convirtiéndose en el ser más hermoso de las tres razas: los Edain, los Eldar y los Maiar.

Pero se extendió el rumor de que Dior tenía el Nauglamír con el Silmaril, y el juramento de los hijos de Fëanor despertó otra vez y los siete hermanos abandonaron su vida errante y se reunieron para enviar mensajeros a Eluchíl, reclamando el Silmaril. Dior no respondió y Celegorm instó a sus hermanos que atacaran Doriath. Así lo hicieron y ocurrió la segunda matanza de elfos por elfos, y en ella murieron Celegorm –a manos de Dior–, Curufin y Caranthir, pero también Dior y su esposa; y los sirvientes de Celegorm tomaron a los hijos varones de Dior y los abandonaron en el bosque para que murieran de hambre, pero Maedhros se arrepintió de esto y los buscó en vano. Doriath fue destruida, pero los hijos de Fëanor no lograron su propósito, pues entre los supervivientes que huyeron a las Desembocaduras del Sirion estaba Elwing, que llevaba consigo el Silmaril.

3.3.8. La Caída de Gondolin

Ésta es la tercera y última de las historias principales del *Silmarillion*, y en ella se relata la llegada de Tuor a Gondolin, profetizada en capítulos anteriores, y la caída del último bastión de los elfos en su lucha contra Morgoth, con una gran similitud al episodio de la Caída de Troya en la *Eneida* de Virgilio y algunas leyendas de la historia de Roma, como la de Tarpeya. Como las otras dos grandes historias de Beren y Lúthien, y Túrin Turambar, ésta posee una versión publicada independientemente por Christopher Tolkien, recopilando distintos textos de su padre en diferentes etapas de creación del relato, en 2018; también existe otra versión publicada por él en *El libro de los Cuentos Perdidos 2* en 1983. Ambas son mucho más extensas que la del *Silmarillion*, que se limita a resumir brevemente todos los sucesos.

Tuor era hijo de Huor y Rían, que nació unos meses después de la muerte de su padre en la Nirnaeth Arnoediad. Fue criado por un elfo llamado Annael después de que Rían se lo entregase y fuese a Haudh-en-Ndengin para morir. Cuando Tuor tenía dieciséis años, los elfos decidieron desplazarse de Mithrim a la Desembocadura del Sirion, pero fueron atacados por orcos y orientales y Tuor fue hecho esclavo de Lorgan, jefe de los orientales de Hithlum. Durante tres

años soportó la esclavitud, pero finalmente escapó y vivió solo en las cavernas de las montañas de Mithrim. Cuatro años después, «Ulmo le puso en el corazón el deseo de abandonar la tierra paterna, pues había escogido a Tuor como instrumento de sus designios»²³, y Tuor salió y se dirigió al oeste, encontró el Portal de los Noldor, un paso que Turgon había construido siglos antes, cuando su pueblo habitaba en Nevrast, y llegó hasta la ciudad abandonada de Vinyamar. Cuando Tuor vio el mar por primera vez, se enamoró de él, y una vez estuvo en Vinyamar encontró las armas y armadura que Turgon había dejado para él; luego llegó una tormenta, en la que se le apareció Ulmo majestuosamente y le ordenó que fuera a Gondolin, y le dio una capa que lo ocultaría del enemigo. Tuor se topó con un elfo junto a los muros de Vinyamar, llamado Voronwë, que había viajado en el último barco que Turgon envió a pedir ayuda a los Valar, y había naufragado. Cuando se enteró de la orden de Ulmo, Voronwë se asombró y aceptó guiar a Tuor a Gondolin. Una vez más encontramos los rasgos míticos que vimos cuando Turgon recibió la misión de fundar Gondolin y dejó la armadura para Tuor: la concesión de armas especiales al héroe y la aparición de un dios (en este caso Ulmo) que le ordena al héroe hacer algo; en el caso de Turgon fue fundar una ciudad, como sucede con Eneas; en el caso de Huor es ir a dicha ciudad con las armas que actuarán como elemento de anagnórisis para que Turgon reconozca al salvador de su pueblo.

Cuando pasaron por los Estanques de Irvin vieron la devastación provocada por Glaurung, y a un hombre alto que llevaba una espada negra y se dirigía con prisa hacia el norte –era Túrin, que iba a buscar a su madre y su hermana a Dor-Lómin, pero ellos no lo sabían–. Finalmente Tuor y Voronwë llegaron a las puertas escondidas y entraron; en una puerta del túnel los guardias los detuvieron y fueron llevados ante Ecthelion de la Fuente, el guardia de la gran puerta. Allí Tuor dejó caer la capa y mostró las armas de Vinyamar, y por ellas lo reconocieron como el enviado de Ulmo. Entonces por fin Tuor vio el valle de Tumladen y sobre una colina central la hermosa ciudad de Gondolin. Ecthelion hizo sonar las trompetas y el hijo de Huor fue llevado a la Torre del Rey, donde vio una imagen de los Dos Árboles, y se presentó ante Turgon, que estaba acompañado por su sobrino Maeglin y su hija Idril. Todos se maravillaron cuando escucharon a Tuor hablar, porque en él escuchaban las palabras de Ulmo, que les advertía de que la Maldición de Mandos se iba a cumplir y que debían abandonar Gondolin y bajar por el Sirion hasta el mar. «Entonces Turgon meditó un largo tiempo el consejo de Ulmo, y le vinieron a la mente las palabras que oyera en Vinyamar: *no ames demasiado la obra de tus manos y las invenciones de tu corazón; y recuerda que la verdadera esperanza de los Noldor está en Occidente y viene del Mar*»²⁴ Pero Turgon amaba demasiado la ciudad, que se parecía tanto a Tirion en Valinor, y confiaba en el secreto y la fuerza inexpugnable de Gondolin, y su pueblo no quería volver a mezclarse en los asuntos de los demás elfos y hombres. Así fue que no hicieron caso de Ulmo, Maeglin hablaba en contra de Tuor acerca de los consejos y Turgon finalmente rechazó la advertencia, pero recordó las palabras que oyó cuando los Noldor se exiliaron y decidió cerrar por completo todas las entradas al valle y nadie salió de Gondolin desde entonces. Thorondor, el Señor de las Águilas se encargó de anunciar la caída de Nargothrond, y la ruina de Doriath, pero Turgon prometió no marchar junto a ningún hijo de Fëanor y prohibió que nadie atravesara las colinas. Podemos ver ciertas similitudes entre la Caída de Gondolin y la de Troya: primero una profecía anuncia su destrucción, en el caso de Troya por culpa del exiliado Paris, por raptar y traer a Helena; en el de Gondolin el responsable será Maeglin, que traicionará a los suyos y enseñará el camino a Morgoth; en segundo lugar la ciudad es considerada inexpugnable, lo que lleva a la excesiva confianza de sus habitantes; en tercer lugar la inminente caída está anunciada

²³ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 268

²⁴ *Ibidem*, p. 270

por la llegada de un forastero, Tuor en esta historia y Paris junto a Helena en el ciclo troyano; el dios del mar está relacionado con la fundación y la caída de la ciudad, que se produce porque sus habitantes lo ignoran –Poseidón construye los muros de Troya, pero no le pagan, por lo que durante la guerra apoya a los griegos; Ulmo ordena a Turgon construir Gondolin y le muestra el lugar, luego le avisa de su destrucción pero su advertencia es rechazada–; y por último, un grupo de supervivientes liderado por un héroe logrará escapar, en la Caída de Troya será Eneas quien salve a su pueblo, en la de Gondolin será Tuor.

Tuor permaneció en Gondolin y aprendió las artes y ciencias de los elfos, como su padre antes que él, se hizo fuerte de mente y cuerpo, e Idril se enamoró de él, lo que le ganó el odio de Maeglin, que deseaba poseerla. Fue tal la estima en que le tenía Turgon que le concedió la mano de su hija, porque aunque no había hecho caso de Ulmo sabía que el destino de los Noldor estaba ligado a Tuor. A los ocho años de llegar Tuor a la ciudad, nació su hijo, Eärendil, que vivió siempre con amor al mar, como su padre. Durante este tiempo los días fueron felices y pacíficos, y nadie sabía que la localización ya había sido revelada para Morgoth cuando Húrin gritó a las tierras más allá de las Montañas Circundantes llamando a Turgon. Desde ese momento el Señor Oscuro había estado preparando el ataque, buscando la forma de entrar; pero aún no podía, pues las águilas impedían que cualquier espía de Angband se acercara. Idril tuvo un mal presentimiento y ordenó excavar un paso subterráneo secreto desde la ciudad hasta más allá de los muros, al norte de la colina donde se elevaba Gondolin, y se encargó de que muy pocos supieran de él y de que Maeglin no se enterase de ninguna manera. Cuando Eärendil era joven, Maeglin se perdió en las montañas por las que a menudo iba a buscar metales, pues amaba la minería, y muchas veces salía del cerco de las colinas, desobedeciendo a Turgon, con algunos de sus seguidores; pero un día lo cogieron los orcos y lo llevaron a Angband. Allí lo amenazaron con un tormento tal que Maeglin, a pesar de que no era un cobarde, se sometió a la voluntad de Morgoth y le contó la ubicación exacta de la ciudad, a cambio del señorío de Gondolin como vasallo de Angband y la posesión de Idril.

Cuando Eärendil cumplió siete años, Morgoth estuvo preparado y envió contra Gondolin orcos, balrogs, lobos y dragones, que llegaron desde las montañas septentrionales donde la altura era mayor y menor la vigilancia. Esa noche los ciudadanos de Gondolin estaban celebrando la fiesta de las Puertas del Verano y estaban sobre los muros esperando la salida del sol; pero en su lugar vieron una luz roja por el norte y los enemigos avanzaron rápidamente hasta llegar a los muros de la ciudad. Una cruenta batalla se libró en la que destacaron el duelo entre Ecthelion y Gothmog, el jefe de los balrogs, en la plaza del rey, en el que se dieron muerte el uno al otro; y la caída de la torre de Turgon, con su rey dentro. «Tuor intentó rescatar a Idril del pillaje de la ciudad, pero Maeglin se había apoderado de ella, y de Eärendil; y Tuor luchó con Maeglin sobre los muros, y lo arrojó lejos, y el cuerpo de Maeglin cayó y dio tres veces contra las rocosas pendientes de Amon Gwareth antes de hundirse en las llamas que ardían abajo»²⁵. Después, Tuor e Idril a los pocos que pudieron reunir en el caos del incendio y los condujeron por el camino secreto, del que los enemigos nada sabían ni se imaginaban que pudieran escapar por el camino más próximo a Angband. El humo descendió por el valle y facilitó la huida de los supervivientes hacia las montañas. Por esa cordillera había un paso muy duro llamado Cirith Thoronath, la Grieta de las Águilas, por donde Morgoth había situado un grupo de orcos y un balrog guardando el paso; y Glorfindel, el de cabellos amarillos, jefe de la Casa de la Flor Dorada, se enfrentó al balrog en un duelo sobre el pináculo de una roca, desde la que ambos cayeron al vacío; y las águilas acudieron a proteger a los refugiados de la emboscada de orcos,

²⁵ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 273

matando a todos, de forma que Morgoth jamás tuvo noticia de la huida desde Gondolin hasta mucho después. Thorondor rescató el cuerpo de Glorfindel y lo sepultaron en un montículo de piedra junto al pasaje, del que crecieron flores amarillas. El saqueo de Gondolin es muy similar al de Troya, como se puede apreciar: se produce tras una fiesta de los habitantes de la ciudad que aprovechan los atacantes para sorprenderlos –en Ilión es la que se celebra al meter el caballo de Troya dentro, creyéndolo una ofrenda de los aqueos en su regreso a casa, mientras que en Gondolin es una fiesta del solsticio de verano–; la ciudad se consume en un incendio y el rey (Príamo en Troya y Turgon en Gondolin) son asesinados; un grupo liderado por miembros de la familia real consigue escapar, con la esperanza de encontrar un nuevo hogar –en el saqueo de Troya escapan guiados por Eneas, que lleva consigo a su padre Anquises, a su hijo Ascanio y a su esposa Creúsa, pero ésta se pierde y se aparece a Eneas urgiéndole a abandonar la ciudad; durante la caída de Gondolin, el grupo de supervivientes es liderado por Tuor, que va acompañado de su hijo Eärendil (como Eneas lleva a Ascanio) y su esposa Idril, pero no a su padre, pues cayó muchos años antes, e Idril no se pierde como Creúsa–. Sin embargo, la causa del ataque difiere en ambos relatos: mientras que Troya cae por una treta de Odiseo, que construye un enorme caballo de madera donde se esconde con otros héroes aqueos, y la flota griega finge volver a casa, engañando a los troyanos para que metan el caballo en la ciudad; la causa de la caída de Gondolin es similar a la leyenda de Tarpeya, que traicionó a Roma a cambio de oro y, tras morir aplastada por los escudos de los sabinos, fue arrojada desde la roca homónima. Esta leyenda fue mencionada cuando se trató la muerte de Eöl, el padre de Maeglin, que vaticina que su hijo morirá igual que él. Maeglin, en efecto, traiciona a su ciudad a cambio de poder y poseer a Idril, y muere arrojado por las murallas de la misma forma que su padre.

Tuor condujo a los refugiados por las montañas hasta descender al Valle del Sirion, y después los llevó al sur, donde Ulmo aún tenía poder. Hicieron un alto en el camino para curarse y conmemorar a sus compañeros caídos. Tuor compuso un canto para su hijo sobre la aparición de Ulmo cuando estaba en Nevrast, y despertó en Eärendil la nostalgia por el mar. Continuaron su camino hasta llegar a las desembocaduras del Sirion, donde se unieron a las gentes de Elwing, que habían huido allí un tiempo antes. A la isla de Balar llegó la noticia de la caída de Gondolin y la muerte de Turgon, de forma que Ereinion Gil-Galad fue nombrado Rey Supremo de los Noldor. Morgoth controlaba ahora todo Beleriand y creyó que su victoria era total, no prestó atención a los hijos de Fëanor, pues su juramento lo beneficiaba a él, ni lamentó haber perdido un Silmaril, ya que gracias a ello los últimos restos de los elfos se destruirían y no los atacó. Círdan se unió a los refugiados de Doriath y Gondolin, y éstos se dedicaron a la navegación y la construcción de barcos. Ulmo volvió a Valinor y pidió a los Valar que salvaran a los elfos y recuperaran los Silmarils, pero Manwë no se conmovió, pues sólo los ayudaría si alguien llegase representando tanto a elfos como a hombres y para pedir perdón y piedad. Tuor sintió que la vejez lo invadía y deseó internarse en el mar, por lo que construyó un barco y zarpó junto a Idril a poniente, donde se dice que fue el único de los hombres en unirse con los Noldor, separándose del destino de los mortales y viviendo para siempre.

3.3.9. El viaje de Eärendil y la Guerra de la Cólera

Eärendil creció y se casó con Elwing, con la que tuvo dos gemelos, Elrond y Elros, que fueron llamados Medio Elfos. Pero sentía la nostalgia por el mar de su padre y los viajes por las costas no lo apaciguaban. Entonces quiso cruzar el océano, con el propósito de buscar a Tuor e Idril y llevar el mensaje de los elfos y los hombres a los Valar, para que los ayudasen. Por ello

construyó un barco con la ayuda de Círdan, y lo llamó Vingilot, la Flor de Espuma, «el más bello de todos los navíos en todas las canciones, de remos dorados y maderos blancos, cortados en los bosques de abedules de Nimbrenhil; y de velas como la luna de plata»²⁶. Entonces partió y vivió aventuras en alta mar, descubriendo tierras nunca antes pisadas y multitud de islas; pero no encontró a sus padres ni consiguió llegar a Valinor, y derrotado y con el recuerdo de Elwing puso rumbo a su hogar, pero por alguna razón los vientos no lo traían deprisa y le invadió el temor.

Cuando a Maedhros le llegaron noticias de que Elwing vivía y poseía el Silmaril en las Desembocaduras del Sirion decidió no intervenir, pues estaba arrepentido de lo que pasó en Doriath; pero el recuerdo del juramento lo atormentó, al igual que a sus hermanos, de los que sólo quedaban Maglor, Amrod y Amras, y enviaron mensajes de amistad, pero también exigiendo la devolución del Silmaril, pero Elwing y los habitantes de los puertos se negaron a entregarlo, pues el señor Eärendil estaba ausente y les parecía que la bendición de sus casas y barcos venía de la joya. Entonces los Fëanorianos iniciaron la tercera y última matanza de elfos por elfos, que fue la más cruenta. Durante la batalla, hubo elfos que se mantuvieron aparte, y otros de los Fëanorianos se rebelaron contra sus señores para ayudar a Elwing y murieron. Maedhros y Maglor vencieron, pero Amrod y Amras fueron asesinados. Elwing desapareció, al igual que sus hijos. Los pocos elfos que sobrevivieron se unieron a Gil-Galad y Círdan en Balar y dijeron que los gemelos habían sido hechos prisioneros y que Elwing se había arrojado al mar con el Silmaril en el pecho. Pero Elwing no murió, fue sacada del mar por Ulmo, que le dio la forma de un ave blanca en cuyo pecho brillaba el Silmaril. El ave buscó a Eärendil por el mar hasta que llegó una noche al Vingilot, brillando como una estrella. Eärendil la puso en su regazo, pero por la mañana contempló asombrado que en su lugar estaba su esposa con el Silmaril. Eärendil se enteró por su esposa de la masacre de los Puertos del Sirion y su dolor fue grande, y temía que matasen a sus hijos; pero no fue así, porque Maglor, que estaba cansado por la carga que suponía el juramento, se apiadó de Elros y Elrond y los cuidó, y más tarde creció el amor entre ellos. Eärendil ya no veía esperanza en la Tierra Media y decidió ir otra vez a Valinor junto con Elwing. Ahora que tenía el Silmaril fue capaz de hallar el camino, pues a medida que se acercaba el brillo de la joya crecía; entraron en aguas que nadie había surcado jamás, excepto los barcos de los Teleri, y por fin llegaron a las Islas Encantadas y después vieron Tol Eressëa y entraron en la Bahía de Eldamar, donde echaron el ancla. Los Teleri se asombraron al ver el barco que venía de oriente, con la luz del Silmaril.

Así fue como Eärendil fue el primer hombre en poner el pie en el Reino Bendecido, y pidió al resto de su tripulación que no lo siguieran, pues podrían desatar la cólera de los Valar y correría ese riesgo él solo. Pero Elwing se negó a abandonarlo y saltó del barco para estar con su esposo, y ambos se despidieron para siempre de sus compañeros; entonces Eärendil le pidió a Elwing que lo esperara allí, porque sólo uno debía traer el mensaje a los Valar, y avanzó solo por esas tierras, que estaban vacías, como cuando Morgoth y Ungoliant mataron a los Árboles. Resulta que en ese momento era fiesta en Valinor, y casi todos los elfos habían ido a Valimar o estaban en las estancias de Manwë sobre Taniquetil, y muy pocos se habían quedado en Tirion que vieron venir a Eärendil. El marinero entró en la ciudad y la encontró desierta, y temió que el mal hubiera llegado incluso allí, anduvo por los caminos de Tirion y su cuerpo se llenó de polvo de diamantes; llamó en muchas lenguas élficas y humanas, pero nadie respondió, y cansado se dispuso a volver al mar, pero entonces una voz lo llamó desde la colina. Era Eonwë, el heraldo de Manwë, que había venido desde Valimar, y pidió a Eärendil que se presentara ante los Valar;

²⁶ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 276

y así lo hizo, y habló a los Poderes en nombre de los Dos Linajes, pidiendo perdón para los Noldor, piedad por los que habían soportado penurias y clemencia para hombres y elfos. El ruego fue escuchado, después Eärendil volvió con Elwing mientras los Valar debatían. Mandos y Ulmo discutieron sobre si el marinero debía vivir tras pisar Aman, teniendo en cuenta que era hijo de un hombre mortal –que no podían entrar– y de una mujer de los Noldor –que se habían exiliado voluntariamente–. Finalmente, Manwë comunicó su decisión: Eärendil y Elwing no serían castigados por venir por amor a los Dos Linajes, pero jamás volverían a andar entre elfos y hombres; a sus hijos se les permitiría elegir libremente a qué linaje unir su destino.

Mientras Eärendil estaba ausente, Elwing se sintió sola y se acercó a Alqualondë, donde se hizo amiga de los Teleri y les contó lo que había sucedido en Doriath y Gondolin, y ellos se apiadaron de los elfos de la Tierra Media. Por fin llegó su marido, pero no mucho después de su llegada, ambos fueron convocados de nuevo a Valimar, donde se les informó del decreto de Manwë. Eärendil pidió a su esposa que eligiera qué destino seguir, pues él estaba cansado del mundo, y Elwing escogió el linaje de los elfos a causa de Lúthien, y Eärendil eligió lo mismo, aunque se sentía más unido al linaje de los hombres. Eonwë fue a la costa, donde esperaba la tripulación del Vingilot, les dio un bote donde embarcaron y fueron empujados por un viento de los Valar hasta la Tierra Media. Los Valar tomaron el barco y lo consagraron, y lo llevaron a la margen externa del mundo, desde donde se levantó por el cielo, con Eärendil al timón, que brillaba y llevaba el Silmaril sujeto a la frente. Él viajaba con el Vingilot más allá de los confines del mundo, y al amanecer o al anochecer era cuando más resplandecía, pues era cuando volvía a Valinor. Elwing no lo acompañaba, porque no soportaba el frío y el vacío y prefería la tierra, y construyeron para ella una torre blanca en el norte, a orillas de los Mares Divisorios, donde las aves marinas buscaban refugio. Éstas enseñaron a Elwing sus lenguas y el arte del vuelo; así, Elwing, con alas blancas y grises, salía volando al encuentro de Eärendil cuando volvía a Arda.

En la Tierra Media, cuando el Vingilot se alzó por primera vez brillante, la gente lo vio de lejos y se asombró, y lo llamaron Gil-Estel, la Estrella de la Gran Esperanza. «Y cuando esta nueva estrella fue vista en el crepúsculo, Maedhros le habló a su hermano Maglor y le dijo: –¿No es acaso un Silmaril, que brilla ahora en el Occidente?– Y Maglor respondió: –Si es en verdad el Silmaril que vimos hundirse en el mar y que se eleva otra vez por el poder de los Valar, regocijémonos entonces; porque su gloria es vista ahora por muchos, y no obstante está más allá de todo mal. –Entonces los elfos miraron arriba y ya no desesperaron; pero Morgoth se llenó de duda»²⁷. Sin embargo, el Señor Oscuro no se esperaba un ataque desde Occidente, ya que su orgullo había crecido y no imaginaba que alguien pudiera enfrentarse a él, además que pensaba que los Valar jamás se apiadarían de los Noldor, pues él mismo no conocía la piedad y esto era incomprensible para él. Pero los Valar estaban preparando un ejército, compuesto por los Vanyar de Ingwë, los Noldor que no abandonaron Valinor dirigidos por Finarfin, y algunos de los Teleri que escucharon a Elwing y decidieron ir a pesar de que recordaban la matanza de Alqualondë. Éstos últimos llevaron las naves que transportaban al ejército y ninguno de ellos quiso pisar la Tierra Media. Las huestes de Valinor llegaron lideradas por Eonwë, que hizo sonar las trompetas que levantaron el ánimo de todo Beleriand. Esta guerra se llamó la Guerra de la Cólera, y el ejército de los Valar se enfrentó a todo el poder que Morgoth pudo reunir, tan grande que toda la llanura de Anfauglith no podía contenerlo. Pero el Morgoth Bauglir fue derrotado: los balrogs fueron destruidos, salvo unos pocos que huyeron y se escondieron en cuevas inaccesibles en las profundidades de la tierra –de los cuales sólo se conoce al que

²⁷ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 281

Gandalf encontró en Moria en *El señor de los anillos*–, y las incontables huestes de orcos fueron masacradas y durante mucho tiempo quedaron pocos para perturbar el mundo. Los sobrevivientes de las casas de los Edain, amigos de los elfos, lucharon de parte de los Valar, y vengaron la muerte de sus líderes Baragund, Barahir, Huor y Húrin, entre otros. Pero los hombres del pueblo de Uldor, que había traicionado a los elfos en la Nirnaeth Arnoediad, se unieron a Morgoth. Pero el Señor Oscuro, al ver que su ejército era aniquilado, se acobardó y no quiso salir de su guarida; pero lanzó un último ataque desesperado y envió a los dragones alados, que hicieron retroceder al ejército de Valinor. Sin embargo, Eärendil llegó con el Vingilot, acompañado de Thorondor y las demás águilas, y se desató una batalla aérea durante toda una noche hasta que Eärendil mató a Ancalagon el Negro, el más grande de todos los dragones, y éste cayó sobre los picos de Thangorodrim, que se derrumbaron. Con la salida del sol los Valar ganaron la batalla y casi todos los dragones fueron destruidos, escapando unos pocos hacia el norte. Morgoth quedó acorralado y pidió perdón, pero los Valar le rebanaron los pies y lo encadenaron, hicieron de su corona un collar y le hundieron la cabeza entre las rodillas, y lo encerraron en el Vacío Intemporal, fuera de los límites del mundo, donde Eärendil lo vigilaría. Tomaron los dos Silmarils y Eonwë los guardó, pero al terminar la Guerra de la Cólera los Valar vieron que el mundo había cambiado: tal había sido su furia que el norte del mundo se había partido y la Tierra Media ya no estaba conectada con Aman, y Beleriand se había hundido bajo el mar, quedando sólo parte de las Ered Luin –sobreviviendo Belegost, pero no Nogrod, y parte de las llanuras cercanas al oeste–, y algunas islas como Tol Fuin, que era parte de Dorthonion, Tol Morwen, donde estaba la tumba de Túrin y Morwen, y Tol Himring, donde estuvo la fortaleza de Maedhros.

Entonces Eonwë convocó a los elfos de Beleriand para abandonar la Tierra Media, pero Maedhros y Maglor no lo escucharon, pues aún estaban dominados por el juramento, y enviaron un mensaje a Eonwë, exigiéndole los Silmarils. Eonwë respondió que ya no tenían derecho a reclamar las joyas de Fëanor por sus malas acciones; los Silmarils irían a Valinor, y Maedhros y Maglor también, y se someterían al juicio de los Valar, y sólo si ellos lo decretaban les cedería las joyas. Maglor, que estaba arrepentido quiso someterse, pero Maedhros le dijo que si volvían a Aman y no les concedían las joyas el juramento seguiría siendo válido y podrían volver a traer la desgracia, y si renunciaban al juramento la Oscuridad Sempiterna descendería sobre ellos, como habían jurado. Finalmente entendieron que no podrían liberarse de esa Oscuridad ni cumpliendo el juramento ni quebrantándolo, y planearon robar los Silmarils. Por la noche se infiltraron en el campamento y mataron a los guardias que custodiaban las joyas, entonces todo el campamento se levantó contra ellos, pero Eonwë no permitió que volvieran a matarse entre ellos y dejó que huyeran lejos. Ya que sólo quedaban dos Silmarils y dos hijos de Fëanor, decidieron compartirlos, pero la joya les quemaba la mano y Maedhros entendió que, como había dicho Eonwë, ya no tenían derecho al Silmaril y el juramento no servía de nada. Lleno de angustia y desesperación se arrojó a una grieta de fuego y murió, y el Silmaril quedó sepultado bajo tierra; Maglor tampoco pudo soportar el dolor que la joya le causaba, y la arrojó al mar, y desde entonces erró por las costas de la Tierra Media cantando con dolor y remordimiento, pues él era, después de Dæron de Doriath, el mayor de los cantores de esos días, y ahora sólo quedaba él de los hijos de Fëanor. «Y así fue que los Silmarils encontraron su prolongado hogar: uno en los aires del cielo, y uno en los fuegos del corazón del mundo, y uno en las aguas profundas»²⁸.

²⁸ TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, p. 285

El ejército de Valinor volvió victorioso a Aman, aunque sin las joyas de la corona de Morgoth, que ya no podrían recuperarse a no ser que el mundo se rompiera y se rehiciera. En ese momento los elfos de Beleriand vivían en Tol Eressëa y fueron perdonados por los Valar y los Teleri y admitidos de nuevo en Valinor; sin embargo, no todos quisieron abandonar la Tierra Media, donde habían vivido tanto tiempo y decidieron quedarse, como fue el caso de Círdan, Celeborn de Doriath y su esposa Galadriel, la última de los que condujeron a los Noldor a Beleriand. También se quedaron Celebrimbor, el hijo de Curufin y nieto de Fëanor, que era el último miembro de su linaje, con excepción de Maglor, y que en la Segunda Edad forjaría los Anillos de Poder; Gil-Galad, el Rey Supremo de los Noldor y con él Elrond el Medio Elfo, que eligió, como le fue permitido, ser contado entre los Eldar, mientras que su hermano Elros escogió vivir con los hombres, y sólo a través de su linaje se transmitió la sangre de los Primeros Nacidos y una traza de los espíritus divinos, pues su madre Elwing era descendiente de Melian la Maia. Así terminó la Primera Edad y comenzó la Segunda, y con el fin de la Primera Edad concluyó la historia de los Silmarils.

3.4. *Akallabêth*

Este relato fuera del conjunto de *Quenta Silmarillion* es el último que se va a analizar, pues el siguiente, *De los anillos de poder y la Tercera Edad* es apenas un resumen de los sucesos en torno al Anillo Único que se narran en *El señor de los anillos* y en *El hobbit*, historia cuya base es germánica y grecolatina. En *Akallabêth* se cuenta la historia del auge y caída del reino de Númenor, un poderoso reino en una isla con un enorme desarrollo cultural, inspirado en el mito de la Atlántida que narra Platón en sus diálogos *Timeo* y *Critias*.

Una vez Morgoth fue derrotado y arrojado al Vacío Intemporal, los elfos fueron perdonados, y unos volvieron a Valinor, mientras que otros se quedaron en la Tierra Media y establecieron reinos en lo que antes había sido el este de Beleriand, que ahora yacía bajo las aguas. Ahora bien, los hombres malvados que sirvieron a Morgoth huyeron al este, donde vivían muchos otros hombres que habían vivido al margen de todo, y los corrompieron. Los Valar no atendieron a estos hombres y los dejaron a merced de las criaturas de Morgoth que habían sobrevivido. Los elfos que volvieron a Aman se establecieron en Tol Eressëa, cuyo puerto, Avallónë era la ciudad más cercana a Valinor y su torre lo primero que se veía cuando se navegaba hacia allí. Pero los hombres fieles también recibieron recompensa y fueron instruidos por Eonwë en diversas artes; éste les dio poder, una vida más larga que la de ningún otro mortal y levantó una gran isla en medio del océano, que no era parte ni de la Tierra Media ni de Valinor, pero estaba más cerca de ésta²⁹. Esta isla en forma de estrella fue levantada por Ossë, fortificada por Aulë y enriquecida por Yavanna, y los elfos llevaron a ella flores y fuentes. Los Valar la llamaron Andor, la tierra del Don, y los hombres que la poblaron le pusieron varios nombres: Elenna, Hacia las Estrellas; o Anadûnê, Promontorio de Occidente, en su lengua, que en Quenya es Númenórë y en Sindarin Númenor. Los hombres que se establecieron allí fueron conocidos como Dúnedain, Númenóreanos o Reyes de los Hombres, y aunque vivían mucho más que el resto de los mortales y no conocían la enfermedad no escaparon al destino de la muerte que Ilúvatar había impuesto a toda la Humanidad; pero eran muy parecidos a los elfos: eran muy altos y tenían ojos brillantes, pero su número crecía lentamente. La primera ciudad y puerto de Númenor fue Andúnië, que estaba al oeste; en el centro de la isla había una montaña

²⁹ Mapas de Arda en la Segunda Edad y Númenor en las pp.60-61

alta y escarpada llamada Meneltarma, que estaba consagrada a Ilúvatar y tenía al pie el emplazamiento de las tumbas de los reyes; y cerca, sobre una colina estaba la gran ciudad de Armenelos, donde se levantaba una torre y ciudadela construidas por Elros, hijo de Eärendil, que fue el primer rey de Númenor. Puede apreciarse en la descripción de Númenor y su gente la semejanza con la Atlántida de Platón: ambas son islas que se sitúan en medio del océano, hacia el oeste, la Atlántida en el Océano Atlántico y Númenor en Belegaer, el Gran Mar; son muy ricas y prósperas, y sus habitantes una civilización muy avanzada estrechamente relacionada con el mar; ambas tienen en el centro una montaña sagrada, aunque la disposición de la Atlántida es en círculos alrededor de dicha montaña y en Númenor es en forma de estrella.

Como ya se dijo, Elrond y Elros eran descendientes de las Tres Casas de los Edain, pero también de los Eldar y los Maiar. Los Valar no podían quitar el don de la muerte, que les había sido dado a los hombres por Ilúvatar; pero en el caso de los Medio Elfos, Ilúvatar decidió que los Valar juzgaran, y ellos establecieron que podrían elegir su propia suerte: vivir como elfos o como hombres. Elrond eligió la vida de un elfo, pero Elros eligió vivir como hombre y se convirtió en rey de Númenor, y se le concedió una larga vida a él y su linaje, aun para el estándar de los Númenóreanos: vivió quinientos años y gobernó durante cuatrocientos cuatro. Pasaron los años y en la Tierra Media menguó la sabiduría y cultura, pero los Dúnedain de Númenor tenían amistad con los Valar y los elfos de Tol Eressëa, y prosperaron. Aprendieron las lenguas élficas, y las utilizaron para transmitir las ciencias por escrito y componer literatura. También desarrollaron una gran pericia para la artesanía, y eran capaces de forjar armas más poderosas que el resto de los hombres, aunque no necesitaban usarlas, pues entonces eran pacíficos; en su lugar prefirieron la construcción de barcos, y navegaron por todo el mundo, excepto hacia el oeste, pues los Valar habían ordenado que no perdiesen de vista su isla cuando viajasen en esa dirección. Los Dúnedain no entendían esta prohibición, pero durante mucho tiempo estuvieron contentos; la razón era que los Valar querían evitar que tuviesen la tentación de buscar el Reino Bendecido y desearan sobrepasar los límites de su beatitud, ansiando la inmortalidad que ellos no les podían dar. A pesar de la prohibición, los Númenóreanos tuvieron contacto con los elfos que venían de Tol Eressëa, como ya se ha dicho, y éstos les regalaron un vástago de Celeborn, el árbol blanco que crecía en el centro de Eressëa, que a su vez era vástago de Galathilion el árbol de Túna, que Yavanna había otorgado a los elfos como imagen de Telperion. El regalo se plantó y creció en los patios del Rey en Armenelos y se lo llamó Nimloth. Debido a la prohibición de los Valar, los Dúnedain navegaron a las tierras del este, a la Tierra Media y más allá, colonizaron muchos lugares y enseñaron sus artes a los hombres que vivían en la Tierra Media y eran débiles. Esos hombres perdieron el miedo y se liberaron del yugo de los herederos de Morgoth; pero los Númenóreanos no se quedaban mucho tiempo en estos lugares y pronto volvían a su hogar. Podemos ver que Númenor se convierte en un gran imperio colonial marítimo, con gran habilidad y desarrollo, de la misma manera que la Atlántida. En el mito de Platón, los atlantes trabajaban un metal especial llamado oricalco, al que daban mayor valor que al oro; y se expandieron por muchos lugares de las costas europeas y africanas, estableciendo una confederación de reinos cuyos reyes cada cierto tiempo volvían a la Atlántida para reunirse y debatir sobre sus normas y el cumplimiento de éstas.

Pero con el paso del tiempo, los Númenóreanos anhelaron cada vez más viajar al oeste, y empezaron a desear la inmortalidad, porque se veían efímeros frente a los elfos. La envidia comenzó a surgir, al igual que los murmullos contra el destino de los hombres y la prohibición de los Valar, pues querían visitar a sus amigos elfos de Tol Eressëa y ver las tierras de Aman. Los Eldar informaron a Manwë y él se entristeció, y envió mensajeros que dijeron al rey de

Númenor y a todo el que escuchó que sólo Ilúvatar tenía poder para cambiar el Destino del Mundo y que, aunque consiguiesen llegar a Aman, seguirían siendo mortales. El rey cuestionó esto, argumentando que Eärendil había conseguido la inmortalidad y vivía en Aman, pero los mensajeros respondieron que él había elegido el destino de los elfos y, a cambio, no podía volver a las tierras mortales. Les dijeron también que los elfos no morían, pero estaban atados por completo al mundo y no podían escapar de él, mientras que los hombres habían sido hechos de forma que no estuvieran atados y pudieran abandonar el mundo; pero que parecía que ellos deseaban disfrutar de las ventajas de ambos linajes. Los Dúnedain se quejaban de que se les exigía la confianza en un futuro incierto tras la muerte, y querían permanecer en la tierra que amaban; pero los mensajeros les aclararon que ni siquiera los Valar conocían el destino que Ilúvatar había preparado para los hombres. A partir de este tiempo, cuando el reino de Númenor tenía dos mil años, los Dúnedain se volvieron ambiciosos y codiciosos, y sus reyes impusieron tributos a los hombres de la Tierra Media. El rey Tar-Atanamir estuvo disgustado por lo que les habían dicho los mensajeros de Manwë, y se aferró a la vida todo lo que pudo. Su hijo, Tar-Ancalimon fue igual que su padre, y durante su reinado el pueblo de Númenor se dividió en dos facciones: los Hombres del Rey, que eran orgullosos y se apartaron de los elfos y los Valar; y los Elendili, los Amigos de los Elfos, que escucharon a los Valar y se mantuvieron fieles a ellos. Poco a poco, se ve cómo los Númenóreanos se vuelven soberbios, ahogados por su propio éxito, igual que los atlantes, que fueron perdiendo la naturaleza divina de los reyes descendientes de Poseidón, y comenzaron a ansiar la dominación de otros pueblos. Los Dúnedain no se vuelven soberbios por la pérdida de sangre divina, sino por el deseo de inmortalidad, pero al igual que los atlantes comenzarán a convertirse en un gran imperio opresor, lo que, eventualmente llevará a su caída como castigo divino.

Aunque los Númenóreanos se habían apartado de los Valar, aún los temían y no incumplieron la prohibición de viajar al oeste; pero se obsesionaron con la muerte, y construyeron grandes casas para los difuntos, y los sabios buscaban el modo de prolongar la vida, pero sólo averiguaron el modo de preservar la carne muerta. Los hombres descuidaron el culto a Ilúvatar y rara vez iban al santuario de Meneltarma. Por estos tiempos establecieron finalmente colonias en la Tierra Media, pero el mundo se les hizo cada vez más estrecho y no encontraban reposo en él, a pesar de la enorme riqueza de la que gozaban. Los Elendili, en cambio, no participaron en esto y viajaron a la tierra de su amigo Gil-Galad, y los ayudaron en la guerra contra Sauron, que había logrado escapar tras la Guerra de la Cólera. Se establecieron en Pelargir, en la desembocadura del río Anduin en la bahía de Belfalas. Los Hombres del Rey, en cambio, se asentaron y expandieron por las tierras del sur. Durante mucho tiempo Sauron se había hecho poderoso en la Tierra Media y había fortificado la tierra de Mordor, donde construyó la torre de Barad-Dûr; y odiaba a los Númenóreanos a causa de los hechos de sus antepasados, la alianza con los elfos y la fidelidad a los Valar, y porque recordaba que habían ayudado a Gil-Galad y los elfos cuando forjó el Anillo Único; pero temía su poder y no se atrevió a desafiarlos aún, pero maquinó para lograr su caída. Cuando forjó los Nueve Anillos de los Hombres tres de los que fueron seducidos por ellos fueron Dúnedain, y cuando éstos se corrompieron hasta convertirse en los Espectros del Anillo, sus sirvientes, y consolidó su poder dirigió su ofensiva a los Númenóreanos.

Mientras, en Númenor, las vidas de los reyes empezaron a menguar, y por ello se distanciaron más de los Valar. El rey Adûnakhor abandonó el uso de las lenguas élficas en favor de la lengua de su pueblo y prohibió que se usasen en su presencia. Pero más tarde, Ar-Gimilzôr prohibió por completo su uso, el Árbol Blanco fue desatendido y empezó a declinar, y dejaron de llegar

barcos de Eressëa, pues el rey castigaba a quienes les dieran la bienvenida. Los Elendili vivían en el oeste de Númenor, pero Gimilzôr obligó a todos los que pudo descubrir que se asentaran en el este, donde los vigiló, de modo que la principal sede de los Fieles fue desde entonces la ciudad de Rómenna. Los Elendili continuaron viajando al reino de Gil-Galad, pero los reyes permitieron esto siempre que no regresaran, pues consideraban a los Eldar de Eressëa espías de los Valar y querían mantener ocultos sus movimientos. Pero Manwë se enteraba de esto y los Valar se enfadaron con los Númenóreanos, y ya nunca más llegaron barcos de Eressëa, quedando los puertos de Andúnië abandonados. Los Señores de Andúnië, que pertenecían a la estirpe de Elros, gozaban del mayor honor después del Rey, pero siempre fueron amigos de los elfos y ayudaron en secreto a los Fieles. Ar-Gimilzôr se casó con la hija de Eärendur, Señor de Andúnië, que era de los Fieles, y no hubo amor entre ellos, ni entre sus hijos, pues el mayor, Inzilahûn, era como su madre, y el menor, Gimilkhâd como su padre. Cuando Inzilahûn llegó al trono, restauró el uso de la lengua élfica, y se dio el nombre de Tar-Palantir, dio libertad a los Fieles y continuó con el culto a Ilúvatar en Meneltarma, que su padre había abandonado, y volvió a cuidar el Árbol Blanco. Pero ya era tarde para evitar la ira de los Valar, pues la mayor parte del pueblo no pensaba como Palantir. Gimilkhâd asumió el liderazgo de los Hombres del Rey y habló a menudo en contra de su hermano, y tras su muerte, su hijo Pharazôn continuó la política de su padre, pues era más inquieto y codicioso. Había liderado a los Númenóreanos en las conquistas de los pueblos de los hombres de la Tierra Media, y se ganó el amor del pueblo con las riquezas que trajo a su tierra. Tar-Palantir murió fatigado por sus pesares, y su única hija, Míriel, debía heredar el trono; pero Pharazôn la desposó contra su voluntad y contra las leyes que prohibían la unión de familiares más cercanos que primos segundos. Así se convirtió en Rey y tomó el nombre de Ar-Pharazôn y a su esposa le cambió el nombre a Ar-Zimraphel.

Ar-Pharazôn el Dorado fue el rey más poderoso y orgulloso que gobernó Númenor, y pensó en hacer la guerra contra Sauron, que odiaba su reino y se había puesto en marcha en su conquista de la costa de la Tierra Media. Sus ansias de poder crecieron y se proclamó Rey del mundo, y declaró que haría vasallo a Sauron. Preparó un enorme ejército que navegó a Umbar, y allí envió heraldos a Sauron para exigir su sumisión. Y Sauron acudió a rendirse, pues sabía que no era rival para el poder de Númenor y pensó en manipular a su gente desde dentro. Sauron se humilló y pronunció hermosas palabras, pero Ar-Pharazôn no se dejó engañar y se lo llevó como rehén a Númenor para garantizar su fidelidad. Entonces, Sauron, que era muy astuto, consiguió en sólo tres días ganarse la confianza del Rey, porque sus palabras eran dulces y llenas de sabiduría que no conocían los hombres, y todos los consejeros empezaron a lisonjearlo, excepto Amandil, el Señor de Andúnië. A partir de este momento la sombra se extendió por Númenor, y algunos Fieles huyeron, y los que se quedaron fueron llamados rebeldes. Sauron habló contra los Valar y contradujo las enseñanzas de éstos. Logró que los Dúnedain pusiesen la mirada en el oeste, donde podrían conseguir más riquezas y tierras que conquistar; incluso les instó a rendir culto al Señor Oscuro, mintiéndoles acerca de que los Valar les habían ocultado su nombre, proponiendo a Eru-Ilúvatar, pero que en realidad era Melkor. Entonces Ar-Pharazôn veneró a Melkor y el pueblo lo siguió, pero los Fieles se negaron y pidieron consejo al Señor de Andúnië, Amandil, y a su hijo Elendil, padre de Isildur y Anárion. Amandil había sido amigo del Rey y, a pesar de ser amigo de los elfos, mantuvo un puesto en el consejo hasta la llegada de Sauron, cuando fue destituido. Por ello se retiró a Rómenna, y planeó la ayuda a los Fieles. Sauron sugirió al Rey que cortase el Árbol Blanco, y al principio Ar-Pharazôn no lo consintió, pues creía que el destino de los reyes de Númenor estaba unido al árbol, como había profetizado Tar-Palantir, pero finalmente accedió. Antes de que esto sucediera, Amandil le habló a su familia sobre la historia de los Árboles de Valinor, e Isildur salió por la noche en secreto y fue a

Armenelos, tomó un fruto de Nimloth y volvió. El fruto fue puesto en manos de Amandil, que lo bendijo y de él salió un vástago. Poco después el Rey derribó el Árbol Blanco, y construyó un enorme templo a Melkor en Armenelos con un altar de fuego, cuya primera llama la encendió Sauron con la leña de Nimloth. Allí se hicieron sacrificios humanos a Melkor, y las víctimas eran escogidas entre los Fieles. Sauron había conseguido corromper a los Númenóreanos, que cada vez vivían menos, eran más orgullosos y agresivos, pero a ellos les parecía que prosperaban y eran más fuertes, y ahora atacaban y perseguían a los hombres de la Tierra Media para quitarles sus riquezas, esclavizarlos y matarlos. Finalmente, como los atlantes, los Dúnedain han instaurado un imperio opresor por gran parte del mundo; en el relato de Platón la Atlántida termina por conquistar todo el Mediterráneo, hasta llegar a Grecia y Egipto, pero los egipcios y los atenienses luchan contra este imperio y los vencen, antes de que la isla sea destruida. En cambio, Númenor no tiene rival alguno que le pueda hacer frente, y en su corrupción entra en juego Sauron, que establece un culto a Melkor que es inexistente en el mito de la Atlántida, pues tiene inspiración cristiana: Tolkien, profundo católico, emplea en su obra una dicotomía entre el Bien y el Mal, inspirada en Dios (Ilúvatar) y Satán (Melkor), y responsabiliza a éste de todas las malas acciones que suceden en Arda; por ello, aunque el mal empieza a surgir de los propios Númenóreanos, la mayor corrupción que sufren es provocada por los designios de Sauron, el heredero de Melkor.

Ar-Pharazôn se convirtió en el tirano más poderoso del mundo desde el reinado de Morgoth, aunque en realidad era Sauron quien gobernaba desde las sombras. Pero a pesar de su poder, el Rey sintió que la muerte se aproximaba, y por consejo de Sauron decidió desobedecer la prohibición de viajar al oeste y atacar Valinor. Amandil adivinó la voluntad de Ar-Pharazôn y tuvo miedo, pues sabía que no eran rivales para los Valar; y decidió emprender la misión de su antepasado Eärendil, y viajar a Valinor a pedir ayuda, asumiendo la responsabilidad de incumplir el mandato de los Valar. Preparó su marcha en secreto y ordenó a su hijo Elendil que se preparase para huir de Númenor, y buscarse a todos los Fieles que lo siguieran. Así fue que Amandil navegó con unos sirvientes fieles hacia el oeste, pero jamás se supo si llegó a Valinor o si los Valar lo escucharon. Elendil hizo lo que su padre le había mandado y llenó la costa oriental de la isla con barcos, en los que embarcaron los Fieles con sus familias y muchos de sus tesoros, entre los que se encontraban siete piedras videntes, las Palantíri, que habían sido regalos de los elfos, y en el barco de Isildur se guardó el vástago de Nimloth. Elendil estuvo alerta, sin mezclarse en las malas acciones que sucedían y buscando una señal de su padre, que nunca llegó. El tiempo, que en Númenor siempre había cambiado conforme a las necesidades de los hombres, empezó a ser malo y el cielo oscuro, siempre llovía y de vez en cuando alguna nave naufragaba, cosa que jamás había ocurrido. A veces, al atardecer las nubes tomaban forma de águila y debajo de sus alas llevaban relámpagos; algunos Númenóreanos se asustaban y arrepentían durante un tiempo, pero otros como el Rey los desafiaban. Entonces los rayos fulminaron a varios hombres y uno cayó en el Templo de Melkor, pero Sauron subió a lo alto y lo detuvo sin daño alguno, por lo que lo llamaron dios e hicieron lo que él quería. Ar-Pharazôn se puso en marcha y reunió una gigantesca flota preparada para atacar Aman.

En el cielo aparecieron las Águilas de Occidente en formación de combate, y Ar-Pharazôn se hizo a la mar. La flota avanzó hasta que ya no se la vio desde la isla, y en ese momento quebrantaron la Prohibición de los Valar, para hacer la guerra contra ellos y arrebatárles la inmortalidad. Los barcos llegaron a Aman y rodearon toda la isla de Eressëa, y Ar-Pharazôn alcanzó las costas de Valinor; sólo hubo silencio, y el Rey titubeó por un momento y estuvo a punto de volverse cuando observó Taniquetil, pero su orgullo pudo con él y desembarcó,

reclamando esa tierra como suya, y el ejército de Númenóreanos acampó cerca de Túna, que los elfos habían abandonado. Entonces Manwë invocó a Ilúvatar, que cambió la forma del mundo: un enorme abismo se abrió entre Númenor y Aman, por el que se precipitaron las aguas con toda la flota de los Dúnedain, que se ahogaron; Ar-Pharazôn, que había desembarcado, murió sepultado por las rocas que cayeron; las tierras de Aman y Tol Eressëa fueron llevadas más allá de los límites del mundo, fuera del alcance de los hombres; y Númenor fue totalmente destruida, pues sus cimientos se derrumbaron en la grieta y la isla se hundió. De esta manera Ilúvatar hizo el mundo redondo, pues antes era plano, y disminuyó su tamaño, porque Valinor y Eressëa fueron transportados al reino de las cosas escondidas, al que sólo podrían acceder las naves de los elfos. Cuando esto ocurrió, en Númenor, la montaña de Meneltarma expulsó fuego, sopló el viento y hubo un terremoto y la isla se perdió en el mar, con todos sus tesoros, sus torres, la sabiduría y ciencia; una gran ola golpeó, arrebatao a la reina mientras trataba de subir a Meneltarma. Pero la destrucción no afectó a Elendil y los Fieles, pues se había quedado cuando la flota de Ar-Pharazôn partió, y había escapado de los guardias que Sauron había mandado para prenderlo. Subió a su barco y se apartó de la costa esperando, y cuando la tormenta llegó su flota estuvo a salvo; después, cuando la isla se hundió un viento huracanado los empujó muy lejos. Los nueve barcos quedaron con los mástiles y las velas destrozados, pero a salvo, y más tarde Elendil y sus hijos fundaron los reinos de Gondor y Arnor en la Tierra Media, que sólo fueron un eco de lo que había sido Númenor, pero fueron grandes y poderosos, e hicieron la guerra a Sauron hasta derrotarlo. Éste había logrado escapar del hundimiento de Númenor, pues temía la ira de los Valar y el destino que Eru había impuesto a la isla; él sólo esperaba el fracaso de Ar-Pharazôn y la muerte de los Dúnedain, y se rio sentado en el Templo cuando la flota partió a la guerra, y cuando la tormenta comenzó, pero no llegó a imaginar que habría tal cataclismo y fue sorprendido cuando el Templo se derrumbó y cayó al abismo. Sin embargo, Sauron era un Maia, y sobrevivió despojándose de su cuerpo, y su espíritu se alzó de las profundidades y volvió a Mordor y se puso el Anillo Único, y se dio una nueva forma grotesca que reflejaba su malicia, pues ya jamás podría volver a adquirir una hermosa, y continuó haciendo su guerra contra los pueblos de la Tierra Media. Desde entonces los hombres cuando recordaban su hogar y no hablaban de Elenna ni de Andor ni Númenórë, ni ningún otro nombre por el que lo hubieran llamado, sino que observaban a Occidente y llamaron a su reino Mar-un-Falmar, la que se hundió bajo las olas, o Akallabêth, la Sepultada, que en Quenya se decía Atalantë. Los Dúnedain supervivientes continuaron teniendo cierta inclinación hacia el Occidente, a pesar de que Aman había sido retirada del mundo, y siguieron navegando, descubriendo que el mundo era ahora redondo. Ya no había forma para ellos de llegar al Reino Bendecido, y tan sólo los barcos de los elfos podían llegar allí; aunque surgieron historias acerca de marineros naufragados que por algún destino o gracia de los Valar, habían encontrado el Camino Recto y llegado al puerto de Avallónë, contemplando la montaña blanca de Taniquetil antes de morir. Finalmente, al igual que la Atlántida, Númenor sufre un terrible cataclismo, provocado por la ira de los Valar e Ilúvatar, que destruye por completo la isla y su avanzada civilización; este desastre se produce después de una derrota estrepitosa del ejército en ambos casos: los atlantes fracasan en su guerra contra los atenienses e inmediatamente después los dioses desatan su ira provocando la destrucción súbita de la Atlántida –el relato que Critias cuenta en el diálogo de Platón se corta en este momento, y no menciona cuál es la catástrofe, aunque se asume que es un terremoto y una inundación–; los Númenóreanos marchan con su ejército y su flota a las costas de Aman, pero no entablan batalla, sino que su derrota es provocada por el mismo cataclismo que destruye la isla, Ilúvatar abre una brecha en el mundo por la que cae la flota, y del terremoto consecuente las rocas de Aman que se desprenden sepultan al ejército que ha desembarcado, a su vez parte de Númenor cae por la grieta y el resto

sufre el golpe de una gran ola que termina por anegar por completo la isla. Sin embargo, en ambos mitos una pequeña parte de su civilización sobrevive gracias a las colonias en el continente: parte de la civilización atlante se transite a Egipto, mientras que la de Númenor tiene como heredera las de los reinos que fundan los Fieles en la Tierra Media: Gondor y Arnor, además de ciertas colonias que tuvieron los Hombres del Rey, como Umbar. Por último pero no menos importante, Tolkien une las dos leyendas en una sola otorgando a Númenor el nombre de Atalantë, deliberadamente similar al de la Atlántida, haciendo ver que el relato de Platón y el suyo son diferentes versiones de la misma historia, ya que el mundo en el que sitúa Tolkien su *Legendarium* es el nuestro, visto desde una realidad mítica diferente.

4. Conclusión

A lo largo de este resumen hemos visto una gran presencia de elementos de la mitología grecorromana, generalmente repartidos en momentos concretos, como pueden ser el combate singular entre Fingolfin y Morgoth, o la aparición de Ulmo a Turgon ordenándole fundar Gondolin; pero se ha comprobado que ciertos relatos destacan por una inspiración mayor en un mito en concreto. Éstos han sido los tres relatos principales de *Quenta Silmarillion* y *Akallabêth*.

Beren y Lúthien tiene una estructura inspirada en el mito de Jasón y los Argonautas, en la que a Beren se le asigna la misión imposible de ir a Angband y recuperar un Silmaril de la corona de Morgoth; y su final es una reinterpretación con final feliz y roles invertidos del mito de Orfeo y Eurídice, en la que Lúthien va a las Estancias de Mandos para devolver a Beren al mundo de los vivos, llegando a conmovier a los Valar que le permiten llevarlo de vuelta.

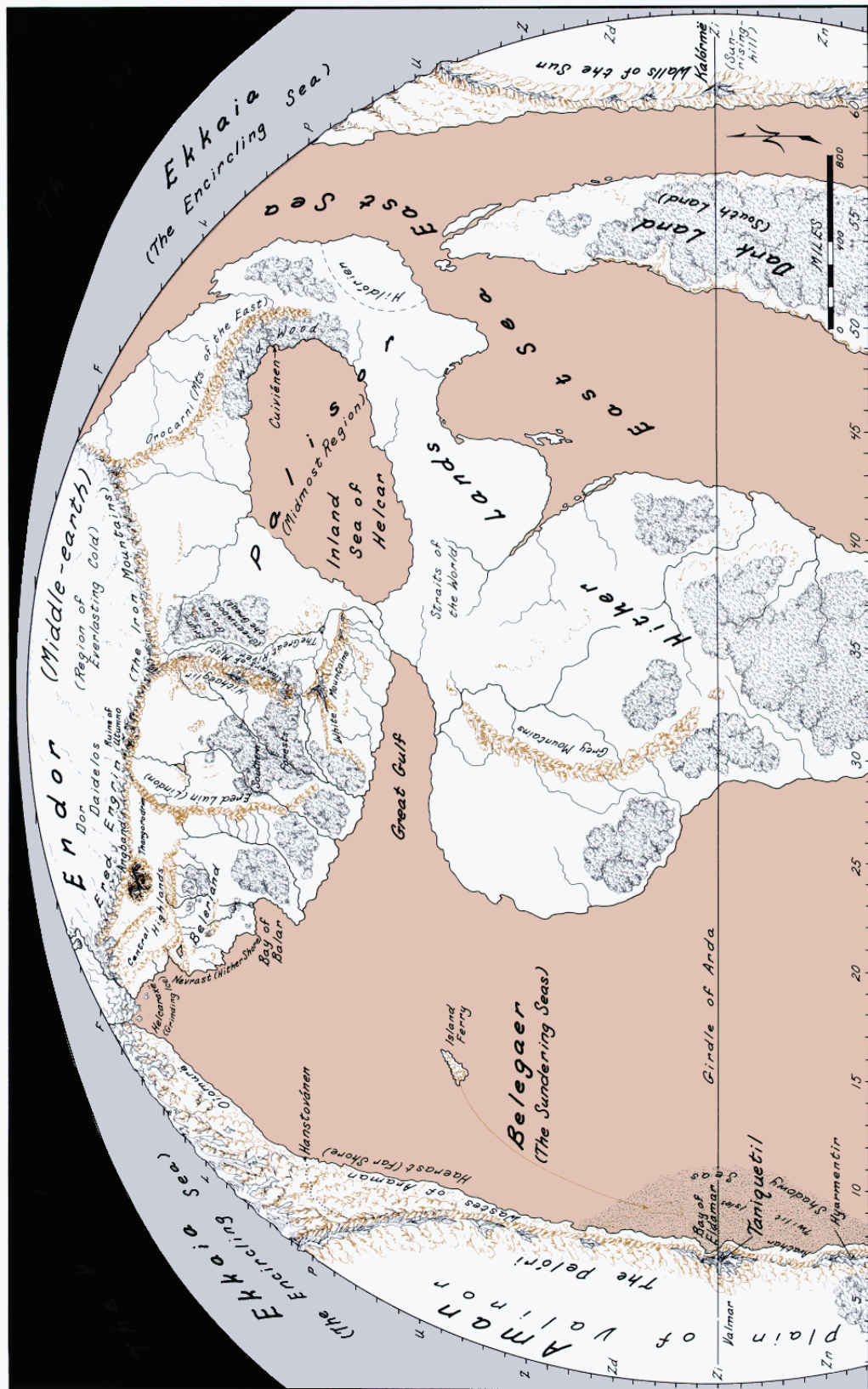
Los Hijos de Húrin, o Túrin Turambar, es una historia trágica basada en la historia finesa de Kullervo, pero también en el mito de Edipo, en la que Túrin pretende huir de su terrible destino sin conseguirlo, por él trae la desgracia a muchos, comete incesto con su hermana sin saberlo y cuando lo descubre se autocastiga suicidándose. Hemos visto en este relato también semejanzas con los personajes de Aquiles y Áyax Telamonio, como el orgullo y ansia por la gloria del primero y la locura y suicidio del segundo.

La Caída de Gondolin, que a pesar de aparecer en *El Silmarillion* muy resumida es una de las historias más importantes, se basa directamente en el episodio del saqueo de Troya que aparece en el libro II de la *Eneida*; aquí se relata el imprevisto ataque a la inexpugnable ciudad de Gondolin, que es destruida y saqueada, y la huida de unos pocos supervivientes liderados por Tuor, en busca de un nuevo hogar. Se ha apreciado también la inspiración en la leyenda de Tarpeya para la traición y muerte de Maeglin.

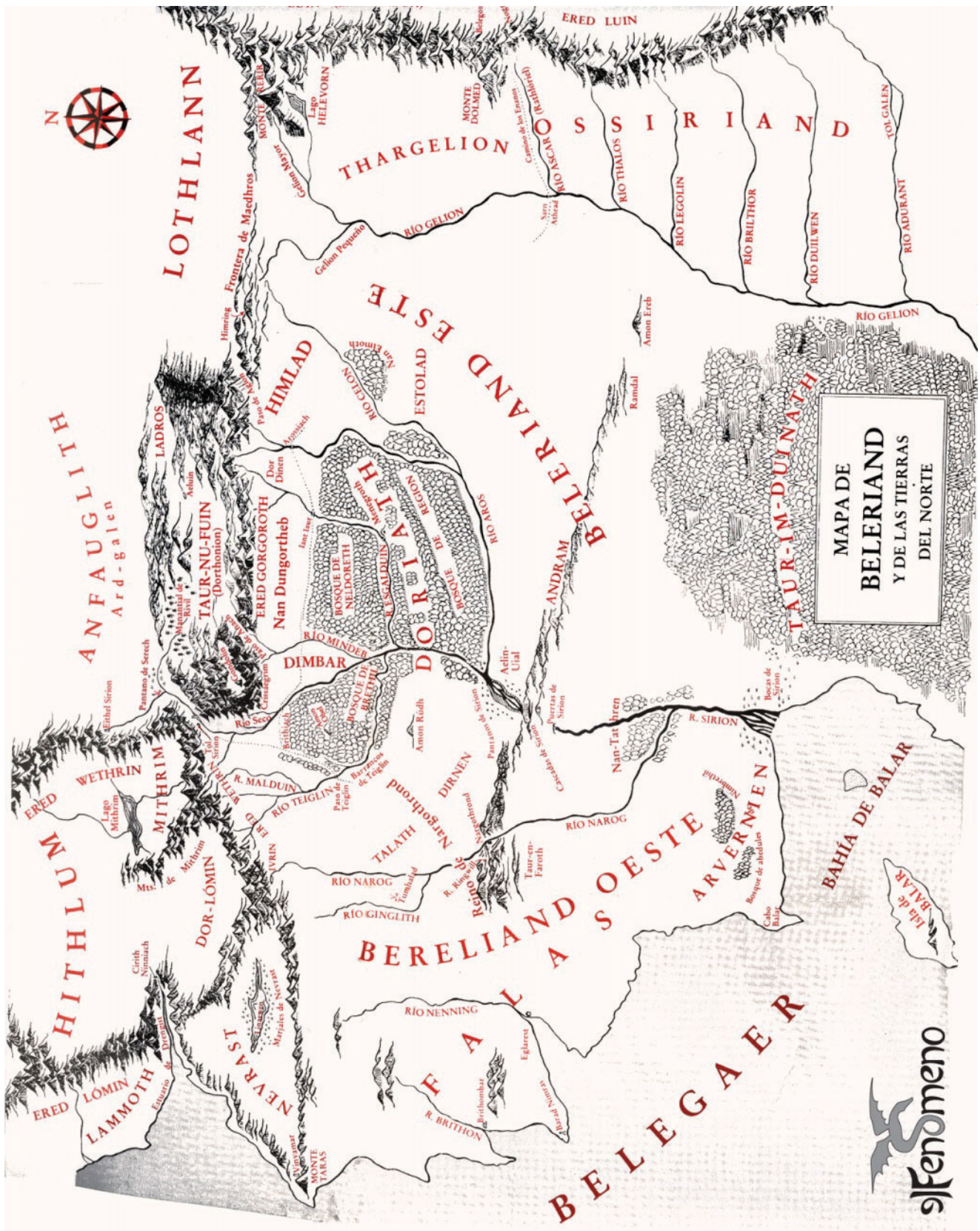
Por último, en *Akallabêth* hemos observado una reescritura del mito de la Atlántida narrado por Platón en los diálogos *Timeo* y *Critias*, describiendo una civilización isleña muy avanzada que se convierte en un gran imperio, pero su gente se corrompe y es castigada con un cataclismo que destruye su civilización; aunque gran parte de la degeneración de los Númenóreanos es provocada por Sauron, que simboliza la concepción cristiana del mal.

5. Mapas

Mapa de Arda en la Primera Edad, por Karen Wynn Fonstad. Extraído de *The atlas of Middle Earth (Revised Edition)*



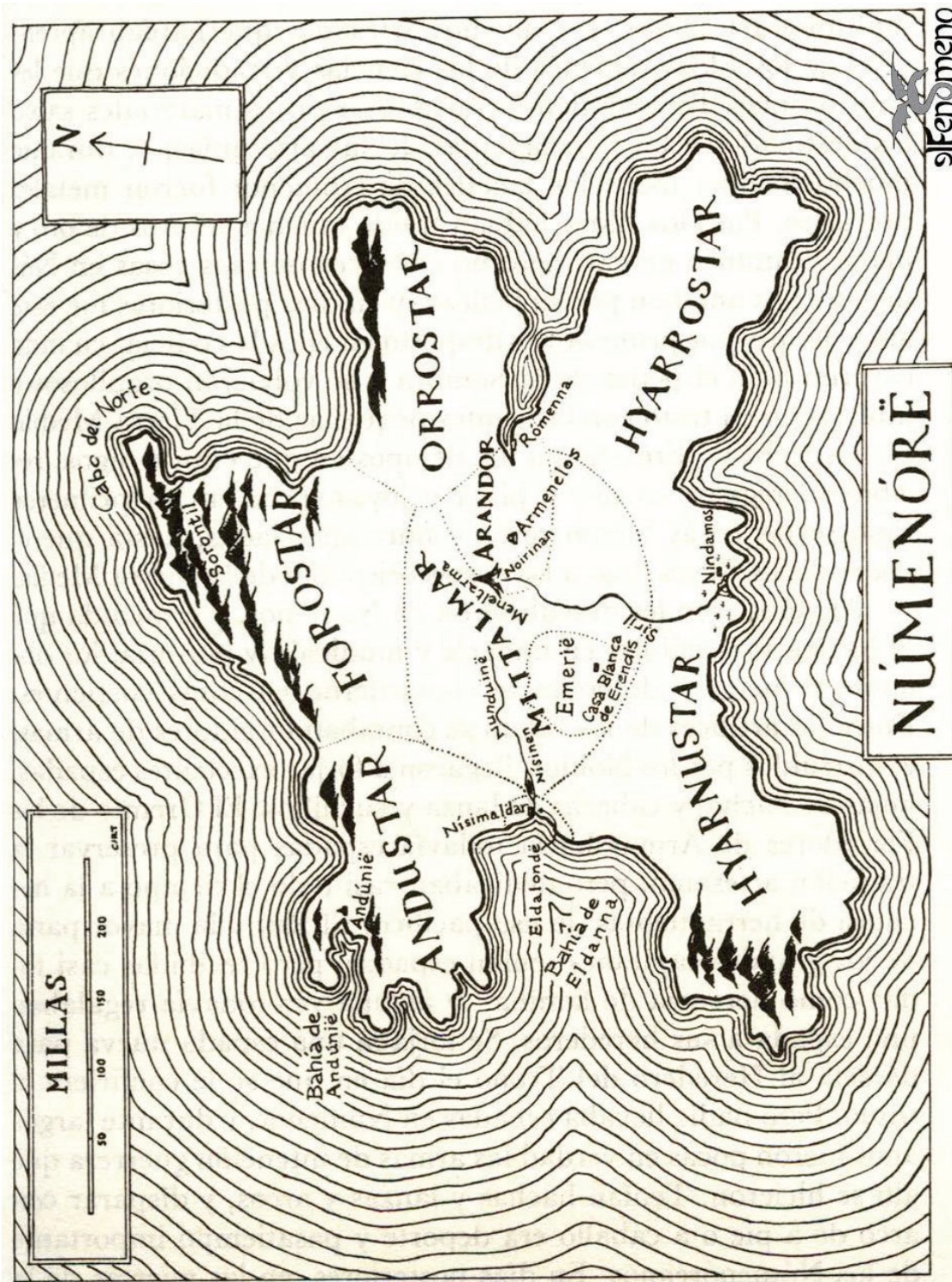
Mapa de Beleriand, por Christopher Tolkien. Extraído de *El Silmarillion*. Imagen de www.elfenomeno.com



Mapa de Arda en la Segunda Edad, por Karen Wynn Fonstad. Extraído de *The Atlas of Middle Earth (Revised Edition)*



Mapa de Númenor, por Christopher Tolkien. Extraído de *Cuentos Inconclusos de Númenor y la Tierra Media*. Imagen de www.elfenomeno.com



6. Bibliografía

- TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El Silmarillion*, Barcelona, Editorial Minotauro
- TOLKIEN, J. R. R. (2019), *El señor de los anillos*, Barcelona, Editorial Minotauro
- TOLKIEN, J. R. R. (2002), *El hobbit*, Barcelona, Editorial Minotauro
- TOLKIEN, J. R. R. (1999), *El libro de los Cuentos Perdidos 2*, Barcelona, Círculo de Lectores
- TOLKIEN, J. R. R. (2007), *Los Hijos de Húrin*, Barcelona, Editorial Minotauro
- TOLKIEN, J. R. R. (2018), *Beren y Lúthien*, Barcelona, Editorial Minotauro
- TOLKIEN, J. R. R. (2019), *La Caída de Gondolin*, Barcelona, Editorial Minotauro
- TOLKIEN, J. R. R. (2002), *Cuentos Inconclusos de Númenor y la Tierra Media*, Barcelona, Editorial Minotauro
- GUTIÉRREZ CARRERAS, P. (2015), *J. R. R. Tolkien. El árbol de las historias*, Madrid, CEU Ediciones
- CÁCERES BLANCO, R. (2016), *Mundos épicos imaginarios: de J. R. R. Tolkien a G. R. R. Martin*, Madrid, UAM Ediciones
- SAN JOSÉ VILLACORTA, M^a. P. (1986), *La literatura fantástica de J. R. R. Tolkien*, León, Universidad de León
- LEE, STUART D. (2014), *A Companion to J. R. R. Tolkien*, New York, John Wiley & Sons
- HOMERO (2014), *Iliada*, GARCÍA GUAL, C. (ed.), Madrid, Editorial Gredos
- VIRGILIO (2014), *Eneida*, DE ECHAVE SUSTAETA, J. (ed.), Madrid, Editorial Gredos
- GRIMAL P. (2010), *Diccionario de mitología griega y romana*, Barcelona, Ediciones Paidós
- WYNN FONSTAD, K. (1991), *The Atlas of Middle Earth (Revised Edition)*, Boston, Houghton Mifflin

7. Webgrafía

www.elfenomeno.com (Mapas de Beleriand y Númenor)

www.tolkiengateway.net