

KAREN WYNN FONSTAD

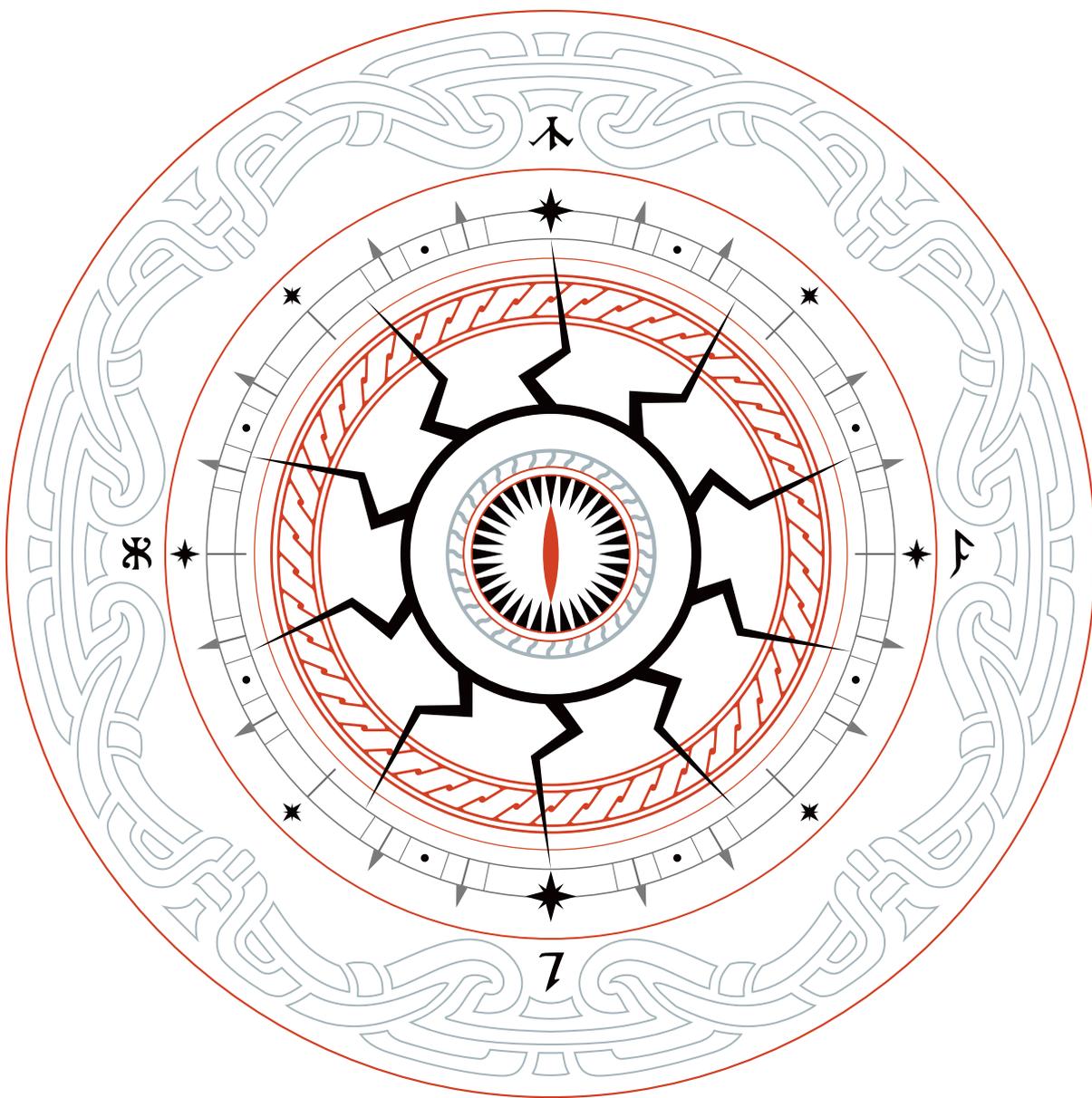
# ATLAS DE LA TIERRA MEDIA



minotauro

KAREN WYNN FONSTAD

# ATLAS DE LA TIERRA MEDIA



minotauro

*A Todd, Mark y Kristi*  
*—todavía sin su pastel—*  
*que han compartido diez años de tentativas*  
*y triunfos radicados en la Tierra Media,*  
*y a Kit Keefe, mi alegre y*  
*valiente amiga que me prestó en su día*  
El Señor de los Anillos

*Atlas de la Tierra Media*  
Karen Wynn Fonstad

Título original: *The Atlas of Middle-earth*  
Copyright © 1991 by Todd A. Fonstad  
Published by special arrangement with Mariner Books, an  
imprint of HarperCollins Publishers LLC  
Mapas originales de Karen Wynn Fonstad  
Mapas restaurados de Stéphane Arson  
© Bragelonne, 2022  
© Traducción de Dolors Gallart y José López Jara, 2002, 2024  
Revisión a cargo de Mónica Sanz Rodríguez  
Diseño de cubierta: Jean-Charles Pasquer

Publicación de Editorial Planeta, SA. Diagonal, 662-664,  
08034 Barcelona.  
Copyright © 2024 Editorial Planeta, SA,  
sobre la presente edición.  
Reservados todos los derechos.

ISBN: 978-84-450-1713-5  
Depósito legal: B. 6.709-2024  
*Printed in EU / Impreso en UE*

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento. En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible

Inscríbete en nuestra newsletter en: [www.edicionesminotauro.com](http://www.edicionesminotauro.com)  
Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro  
Twitter: @minotaurolibros  
[www.sociedadtolkien.org](http://www.sociedadtolkien.org)

Estas son las runas que se usan en los mapas de la Tierra Media y las ofrezco en ambos idiomas.  
El punto cardinal de referencia es el oeste, la dirección de Valinor.



númen  
(oeste)



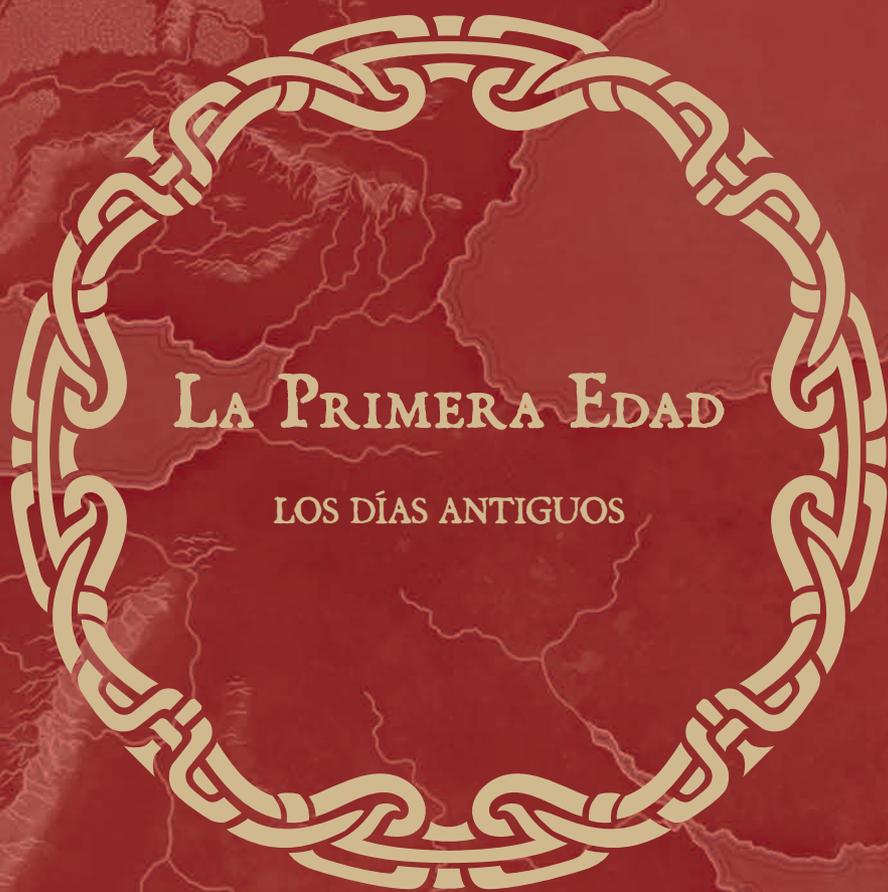
formen  
(norte)



rómen  
(este)



hyarmen  
(sur)



LA PRIMERA EDAD

LOS DÍAS ANTIGUOS

## INTRODUCCIÓN

«En el principio...» (Génesis 1,1)



Ilúvatar envió a los Valar a poner en orden el mundo, a preparar Arda para la llegada de sus Hijos: Elfos y Hombres. Melkor, hermano de Manwë, pleno de arrogancia por su propia fuerza y poder, trató de hacer infructuoso todo el trabajo del otro Vala. De este modo, Arda se inició entre batallas y conflictos: los Valar construían, y Melkor destruía. En esta batalla, la primera de las Grandes Batallas, únicamente la fortaleza de Tulkas disuadió a Melkor, que huyó a las Tinieblas Exteriores.

### La Primavera de Arda y la fundación de Aman

Una vez se hubo ido Melkor, los Valar pudieron por fin apaciguar los tumultos del mundo y disponer las cosas según sus deseos. Al principio, los Valar vivieron en la Isla de Almaren, situada en el Gran Lago que había en la parte más central de las tierras. En el norte instalaron la lámpara Illuin, y en el sur, Ormal, cuyos pilares eran montañas más altas que cualquiera de las creadas en épocas posteriores.

En el norte remoto, donde apenas llegaba la luz de Illuin, las Montañas de Hierro se extendían en una curva ininterrumpida de este a oeste. No está del todo clara la época en la que surgieron esas grandes montañas. Tolkien afirmó en cierto pasaje que Melkor las había erigido «como cerca defensiva de la ciudadela de Utumno», de lo cual parece deducirse que fueron creadas en el momento de la construcción de Utumno. En el mismo libro leemos, sin embargo, que Melkor regresó furtivamente por sobre los Muros de la Noche y excavó la fortaleza bajo las Ered Engrin, lo cual supone un claro indicio de que las montañas podrían haberse formado ya en el transcurso de los primeros desórdenes habidos en Arda. Aun sabiendo que Melkor había vuelto, los Valar no lograron localizar su escondrijo. Desde Utumno abatió las lámparas Illuin y Ormal, derribando sus pilares, y fue tanta la conmoción ocasionada por su caída que las tierras se hicieron pedazos y Almaren quedó destruida. En una versión que habla de ese tiempo antiguo, se dice que los Valar se hallaban en una de las Islas del Crepúsculo y que el agua fundida que sobrevino a consecuencia del derrumbamiento anegó la mayoría de las islas. Entonces Ossë transportó a los Valar al oeste, ¡sobre la misma isla que más tarde utilizó para trasladar a los Elfos! Es posible que esas islas fueran las tierras vistas por Eärendil quien, al navegar hacia Valinor, pasó por encima de «inundadas costas ahogadas antes ya del albor de los Días». Fuera por este u otro medio, los Valar abandonaron la Tierra Media y pasaron por sobre los mares divisorios de Belegaer, que por aquel entonces eran mucho más estrechos de lo que jamás llegaron a serlo. Se asentaron en Aman, «el más occidental de todos los territorios sobre el filo del mundo...», y para defenderse de Melkor alzaron, al este, norte y sur, las Pelóri, que fueron desde entonces las montañas más altas de Arda. Tras

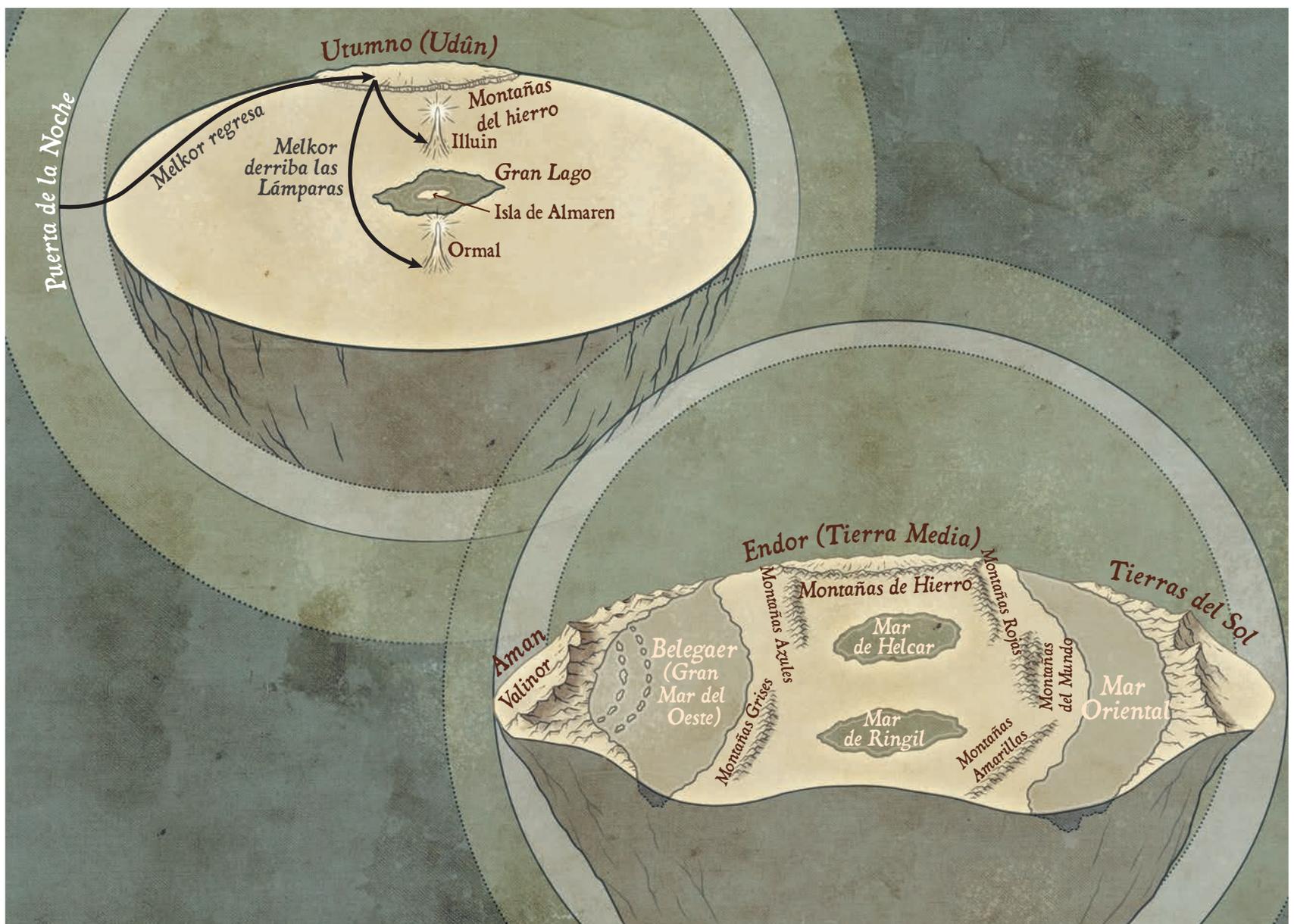
ellas, los Valar establecieron el Reino Bendecido de Valinor. Los Valar prosiguieron con sus trabajos y en muy raras ocasiones volvieron a la Tierra Media. En su ausencia, el poder de Melkor se extendió hacia el sur desde Utumno y desde su fortaleza de Angband, situada en el noroeste, mirando hacia Aman. Únicamente Oromë y Yavanna se aventuraron a salir a las Tierras Exteriores. Para obstaculizar los viajes de Oromë, Melkor erigió una nueva cadena montañosa, las Hithaeglir o Montañas de la Niebla.

### El Despertar de los Elfos y la Segunda Gran Batalla

Los años transcurrieron, incontables. Yavanna había hecho crecer los árboles de luz y Varda había encendido la última de las estrellas cuando los Elfos, primogénitos de entre los Hijos de Ilúvatar, despertaron junto a las aguas de Cuiviémen. Vivían junto a sus orillas en el Bosque Salvaje y se deleitaban con la música de los arroyos que bajaban de las Orocarni, las Montañas del Este. Cuiviémen era una bahía oriental del Mar Interior de Helcar, formado por el agua fundida del pilar de Illuin. Cuiviémen no podía hallarse muy lejos al este de Utumno, ya que más adelante, durante el Sitio, los Elfos vieron la luz de la batalla en el norte, y no en el oeste.

El Sitio de Utumno se produjo después de que Oromë descubriera que los Eldar habían aparecido por fin. Los Valar deseaban liberar a los Elfos de la maligna dominación de Melkor, puesto que este había capturado ya a algunos y los utilizaba para criar a la corrupta raza de los orcos. De esta forma comenzó la Segunda de las Grandes Batallas. Los Valar pronto derrotaron a las fuerzas de Sauron en Angband, desmembrando las tierras del noroeste. Después se desplazaron al este hacia Utumno, donde el mal estaba tan fortalecido que tuvieron que iniciar un asedio.

En cada enfrentamiento entre Melkor y los Valar las tierras de Arda sufrieron importantes cambios, y el Sitio no fue una excepción. El Belegaer se hizo más ancho y profundo y sus costas se volvieron más recortadas, formando muchas bahías, como la bahía de Balar y el Gran Golfo. En «El Ambarkanta» hay un mapa donde aparece «el Gran Golfo», también llamado Belegló[?]. Dicho mapa es «un esbozo realizado rápida-



LA PRIMAVERA DE ARDA

mente a lápiz [del que] faltan muchas características». En el curso del cataclismo producido al final de la Primera Edad, la forma del golfo se modificó probablemente al unirse el extremo oriental con el mar interior de Helcar, y formando lo que después sería la Bahía de Belfalas.

Durante el Sitio de Utumno no solamente se transformaron los mares, sino también las tierras. Se dice que las tierras altas centrales de Dorthonion y Hithlum surgieron entonces: más específicamente, «las Montañas de Hierro “fueron quebradas y retorcidas en su extremo occidental [...] se hicieron las Eredwethrin y Eredlómin”, y que las Montañas de Hierro «se curvaban hacia atrás en dirección norte». Asimismo, las Echoriath aparecieron seguramente en el transcurso de estos grandes cataclismos en la forma de un gigantesco volcán en activo. Se crearon además nuevos ríos, como el Sirion.

### La ruta hacia el oeste

Los Valar vencieron al fin la resistencia de Utumno y destruyeron los techos de sus estancias... pero sólo en parte. Tolkien no vuelve a mencionar ni incluir en ningún mapa posterior a la Primera Edad las imponentes Ered Engrin, que en un tiempo se habían alzado como una muralla predominante a través de la parte norte de la Tierra Media. La porción occidental próxima a Angband se mantuvo en pie hasta la Tercera Gran Batalla (la Guerra de la Ira), que tuvo lugar al final de la Edad. Se desconoce si el resto de la cadena resultó destruido

en el curso del Sitio o durante la caída de Beleriand, o si seguía existiendo en la Tercera Edad. En el mapa adjunto (correspondiente a este período de la Primera Edad) se ha dado por supuesto que las montañas sólo se destruyeron de forma parcial con ocasión del destechamiento de Utumno, y que su desaparición, que sólo dejó algunos restos de ellas, se produjo más tarde, posiblemente durante la Guerra de la Ira.

Melkor permaneció encadenado en las Estancias de Mandos a lo largo de tres edades, y así los Quendi pudieron tomar la ruta hacia el oeste en dirección a Valinor. Tolkien no precisó las leguas que mediaban desde Cuiviénen, pero el mapa de Ambarkanta da pie a calcular que el viaje cubría una distancia superior a las 2.000 millas. De estos viajes no se comenta nada hasta que los Elfos llegaron al gran bosque, posteriormente llamado el Bosque Verde. Debieron de haber seguido una trayectoria bastante recta hacia el oeste una vez se hubieron desplazado desde Cuiviénen a la orilla norte del mar de Helcar. Es posible que Oromë los condujera por la misma senda que más tarde se convirtió en el Gran Camino del Este y el camino del bosque. Seguramente Oromë no los guió hacia el sur porque allí existía otra gran barrera constituida por densos bosques. Bárbol dijo que hubo un tiempo en que dichos bosques se habían extendido desde las montañas de Lune hasta el extremo oriental de Fangorn.

Al oeste del Bosque Verde cruzaron el Gran Río y se hallaron frente a las impresionantes Montañas Nubladas, que eran incluso «más altas y más terribles en aquellos días». Este dato revela por sí solo la gran cantidad de tiempo transcurrido en

tre la migración hacia Valinor al oeste y el regreso de los Noldor a la Tierra Media durante el Sueño de Yavanna antes de los Años del Sol. Ni medio millón de años bastarían del todo para dar cuenta de un proceso gradual de erosión que redujo sensiblemente la altura de los picos. De las tierras situadas al este de las Ered Luin nada se dice, salvo que las Ered Nimrais (las Montañas Blancas) ya se habían erigido. Puesto que estas no constan en el mapa de «El Ambarkanta», es probable que surgieran al mismo tiempo que las Torres de la Niebla cuando Melkor pretendió entorpecer el avance de Oromë. Es notable la ausencia, tanto en el mapa como en el texto, de las montañas de Mordor, una tierra que posteriormente ocuparía el lugar donde entonces se encontraba el mar de Helcar.

Finalmente los Elfos errantes atravesaron las Ered Luin, que debieron de haber sido más bajas que las Hithaegllir, ya que al parecer no constituían una barrera tan insalvable. El paso se hallaba en los valles superiores del río Ascar, donde después las montañas se quebraron y formaron el golfo de Lune. Más allá de las tierras de Beleriand, al oeste, estaban los Mares Divisorios, que impidieron el paso a los Elfos.

## El Mediodía de Valinor y el retorno a Endor

Para ofrecer medio de transporte a la gran hueste, Ulmo arrancó una isla que había en medio del Belegaer y en ella trasladó a los Quendi: primero a los Vanyar y los Noldor y luego a los Teleri. Embarrancada en los bajíos, la punta de la isla permaneció en la bahía de Balar. Ossë ancló la parte más voluminosa en la bahía de Eldamar, y se la llamó Tol Eressëa, la Isla Solitaria.

Ese fue el Mediodía de Valinor. En las Pelóri los Valar abrieron una profunda sima (el Calaciryra) para iluminar Eressëa. Los tres linajes vivieron en la gloria del Reino Bendecido... hasta que Melkor obtuvo el perdón. Tras recobrar la libertad, envenenó los dos Árboles de Luz, robó los Silmarils y huyó a la Tierra Media perseguido por los Noldor. Allí erigió las torres de Thangorodrim en las puertas de Angband. Cuando Tilion, que guiaba la Luna recién creada, atravesó el cielo, fue atacado por Melkor. Entonces, recordando la caída de Almaren, los Valar levantaron aún más las Pelóri hasta alturas inexpugnables y dejaron las laderas exteriores cortadas a pico, sin más pasos que el Calaciryra. Más allá de Aman alzaron, además, las Islas del Crepúsculo. De la Tierra Protegida no llegó ninguna ayuda hasta el fin de la Edad y los Noldor y los Sindar tuvieron que valerse por sí mismos con sus propios medios y fuerza.

Los Elfos hallaron, no obstante, un aliado en los Hombres; pues con el amanecer del Sol los Hijos Menores de Ilúvatar despertaron en Hildórien, una tierra que se encontraba también en la parte oriental de la Tierra Media. Desde Hildórien los Hombres se dispersaron por el oeste, norte y sur, y fueron muchos los que emprendieron el camino hacia occidente en dirección al lugar donde había salido el sol por vez primera. Algunos llegaron finalmente a Beleriand y su destino quedó ligado al de los Elfos en todos los relatos sucedidos hasta el final de la Edad y la inundación de las tierras bajo la gran ola.

## Beleriand

Para componer un mapamundi detallado era necesario reunir las diversas partes de Arda, estuvieran o no reflejadas en mapas. En tanto que el mapa de «El Ambarkanta» proporcionaba una somera panorámica mundial, el escenario crucial durante la Primera Edad era Beleriand. Fue necesario determinar tanto la escala como su relación con el resto de la Tierra Media. En todos los mapas del «Silmarillion» quedaban excluidos los extremos norte y sur de esta área. La primera clave para definir este extremo sur la dio la ubicación del Camino de los Enanos que llevaba a las ciudades de Belegost y Nogrod, donde las Ered Luin se partieron en pedazos en el curso de la Gran Batalla para formar el golfo de Lune. La publicación de *La historia*, no obstante, hizo posible confirmar su situación superponiendo el «Primer Mapa» diseñado para *El Señor de los Anillos* al «Segundo Mapa del “Silmarillion”» y alineando los emplazamientos de Tol Fuin sobre Dorthonion (Taur-nu-Fuin) y de la isla de Himling con la ciudad de Himring. Pese a que las cuadrículas de índice usadas en ambos mapas utilizaban cuadrados de la misma dimensión (100 millas de lado, al igual que las del *Atlas*) los ejes rotulados diferían en cincuenta millas, y ni las letras ni los números coincidían. Esta diferencia resultó ser, no obstante, un mero inconveniente. Con una excepción\* fue posible confirmar el tamaño y emplazamiento relativos de las distancias comprendidas en las áreas que se mencionaban en el texto:

1) De Menegroth a Thangorodrim	*150 leguas
2) Mesetas de Dorthonion E-O	60 leguas
3) De Nargothrond a los Estanques de Ivrin	40 leguas
4) De Nargothrond a las Cataratas del Sirion	25 leguas
5) Beleriand Este, del Sirion al Gelion	100 leguas
6) Río Sirion	130 leguas
7) Río Narog	80 leguas
8) Río Gelion	
a) Confluencia del Mayor y Menor con el río Ascar	40 leguas
b) Longitud total, «dos veces... el Sirion»	260 leguas

Para este atlas, la costa sur se trazó a 260 leguas del nacimiento del río Gelion, tomando como base la presuposición de que el río continuaba su curso en dirección suroeste. De este modo la costa quedó próxima a la bahía de Belfalas. La punta suroeste fue alargada para acentuar la forma cóncava de la bahía de Balar. La zona se ha reproducido cubierta de bosques, dando por supuesto que habían prevalecido las circunstancias que produjeron Taur-im-Duinath.





## VALINOR

**A**UNQUE AMAN SE ENCONTRABA dentro de las Esferas del Mundo a lo largo de las Edades Primera y Segunda, no puede considerarse como una porción de tierra cualquiera. Tenía montañas, costas, lagos, colinas, llanuras y bosques y estaba bordeada por los mismos mares que lamían las costas de la Tierra Media y, sin embargo, era una tierra etérea: una tierra perteneciente al Mundo Secundario.

No sólo no se proporcionaban sus distancias, sino que carecían de importancia. Los Valar, al ser espíritus, debían de haber sido capaces de transportarse a cualquier lugar en cualquier momento. En lugar de calcular meticulosamente las leguas, Tolkien plasmó impresiones acerca de Valinor con escasos y veloces rasgos que he ordenado para trazar los dibujos de las partes centro orientales de Valinor y de lugares dispersos.

### La costa y las Pelóri

Cuando los Valar ocuparon Aman, su primer empeño fue erigir las Pelóri como una fortificación contra Melkor, que aún residía en la Tierra Media. Las Pelóri eran escarpadas del lado del mar pero tenían laderas más suaves en el oeste, que se prolongaban hasta las fértiles llanuras y prados de Valinor. Al este de las Pelóri el litoral era una tierra estéril que quedaba a la sombra de las montañas. La franja costera de Avathar, en el sur, era más estrecha que la de Araman, en el norte. En las cercanías del Hielo Crujiente de Helcaraxë, Araman estaba cubierto de densas nieblas y por ello esa zona recibió el nombre de Oiomúrë. En un principio no había ningún paso entre las Pelóri, pero cuando Ossë ancló Tol Eressëa en la bahía de Eldamar los Valar abrieron el profundo paso del Calaciryá, por el cual la luz de los Dos Árboles llegaba a los Teleri. El resplandor fluía por el valle y se abría en abanico sobre la bahía de Eldamar; pero al norte y al sur no llegaba la luz debido a las montañas que se interponían, y ello dio lugar a los Mares Sombríos. En tanto que las montañas se curvaban hacia el este, la línea costera de Belegaer se curvaba en dirección oeste, prolongándose desde el Helcaraxë más allá de la Cintura de Arda, próxima a Tirion sobre Túna, hasta perderse sin referencias hacia el sur. De esta forma el Calaciryá se abría de la bahía al llano en el punto más estrecho. Al sur del gran cañón estaba Taniquetil, la montaña más alta de toda Arda. La segunda cumbre más elevada era Hyarmentir, situada mucho más al sur, donde moraba Ungoliant en un oscuro barranco.

### Moradas

En medio de la llanura de Valinor estaba Valmar la de las Muchas Campanas, la principal y, posiblemente la única, ciudad de los Valar. Estaba llena de imponentes edificios: la morada de varias plantas de Tulkas, con su gran patio para

competiciones físicas; las salas bajas de Oromë, cubiertas de pieles, y cuyos tejados estaban sostenidos por árboles; los «aposentos temporales» de Ossë durante los cónclaves, contruidos con perlas; y fuera de la ciudad, bordeando el llano, el «gran patio» de Aulë, en el que había varios ejemplares de cada uno de los árboles de la tierra. A pesar de este esplendor, lo más renombrado de Valmar se hallaba fuera de sus puertas doradas: el Anillo del Juicio y los Dos Árboles. En Mahanaxar, el Anillo del Juicio, los Valar celebraban consejos e impartían justicia. Allí fue donde Melkor fue sentenciado y más tarde puesto en libertad, donde Fëanor fue condenado al exilio y donde Eärendil formuló su súplica. Cerca del Anillo se alzaba una colina verde, Ezellohar, sobre la cual Yavanna entonó su canción, insuflando vida a los Dos Árboles de Luz. Varda puso bajo ellos unas grandes jofainas que capturaban la luz y la esparcía por los cielos en forma de estrellas.

Sobre las otras áreas de tierra que estaban brevemente descritas sólo se especificaba su emplazamiento aproximado. Formenos, la fortaleza de Fëanor durante su exilio, se hallaba en las colinas del norte. Los pastos de Yavanna eran visibles desde Hyarmentir, al oeste de los Bosques de Oromë. La casa de Nienna se encontraba al «oeste del Oeste» en las fronteras de Aman, cerca de la morada de Namó y Vairë; las Estancias de Mandos, cuyas oscuras cavernas llegaban incluso a Hanstovänen, el sombrío puerto del norte, y que fueron el lugar de la Profecía de Mandos. Irmo y Estë vivían en los Jardines de Lórien, donde Estë dormía en una isla del lago Lorellin. Allí habitaban también la Maia Melian (que se convertiría en la reina de Doriath) y Olórin, el conocido Gandalf. La morada más espectacular de los Valar se asentaba en el pináculo de Taniquetil: la sala de Ilmarin. Su atalaya de mármol tenía una resplandeciente cúpula de aire entrelazado a través de la cual Manwë y Varda veían todo Arda, incluso las Puertas de la Mañana situadas más allá del mar del este.

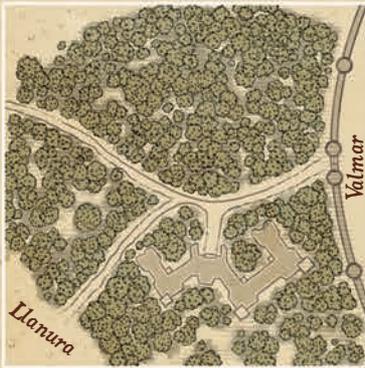
Las otras ciudades mencionadas eran todas de Elfos. Tirion (nombre que sustituyó al original Kôr) se elevaba sobre la colina de Túna en pleno centro del Calaciryá. Las escaleras que conducían a sus grandes puertas eran de cristal y en su interior los Noldor y los Vanyar construyeron casas hermosas. La más alta de todas era la torre Mindon Eldaliéva, cuya lámpara se veía desde muy lejos mar adentro. Delante de ella se alzaba la Casa de Finwë y la Gran Plaza donde Fëanor y sus hijos formularon su terrible juramento.

Atraídos por la luz que salía por el paso, los Teleri abandonaron Eressëa y construyeron Alqualondë, el hermoso Puerto de los Cisnes, al norte del valle, impulsados aún por el deseo de ver las brillantes estrellas de Varda. Era una ciudad amurallada y para acceder a sus muelles se pasaba por debajo de un arco de piedra viva. Eressëa permaneció desierta hasta el final de la Primera Edad, cuando los Elfos que huyeron de Beleriand construyeron el puerto de Avalónnë en la costa sur.



Las Estancias de Mandos

El «Gran Patio» de Aulë



Formenos



Valmar



Morada de Túlkas



Tirion sobre Túna



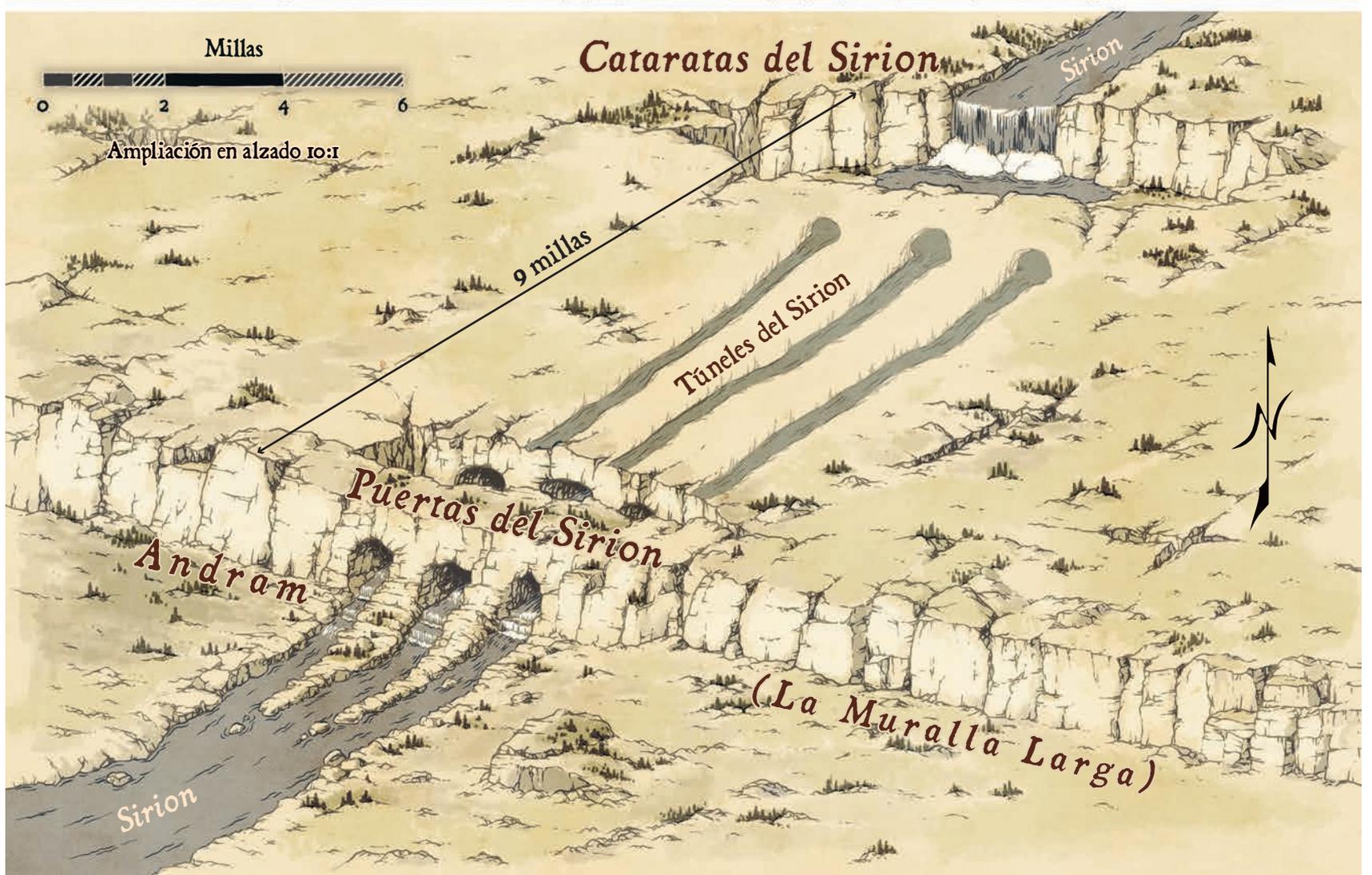
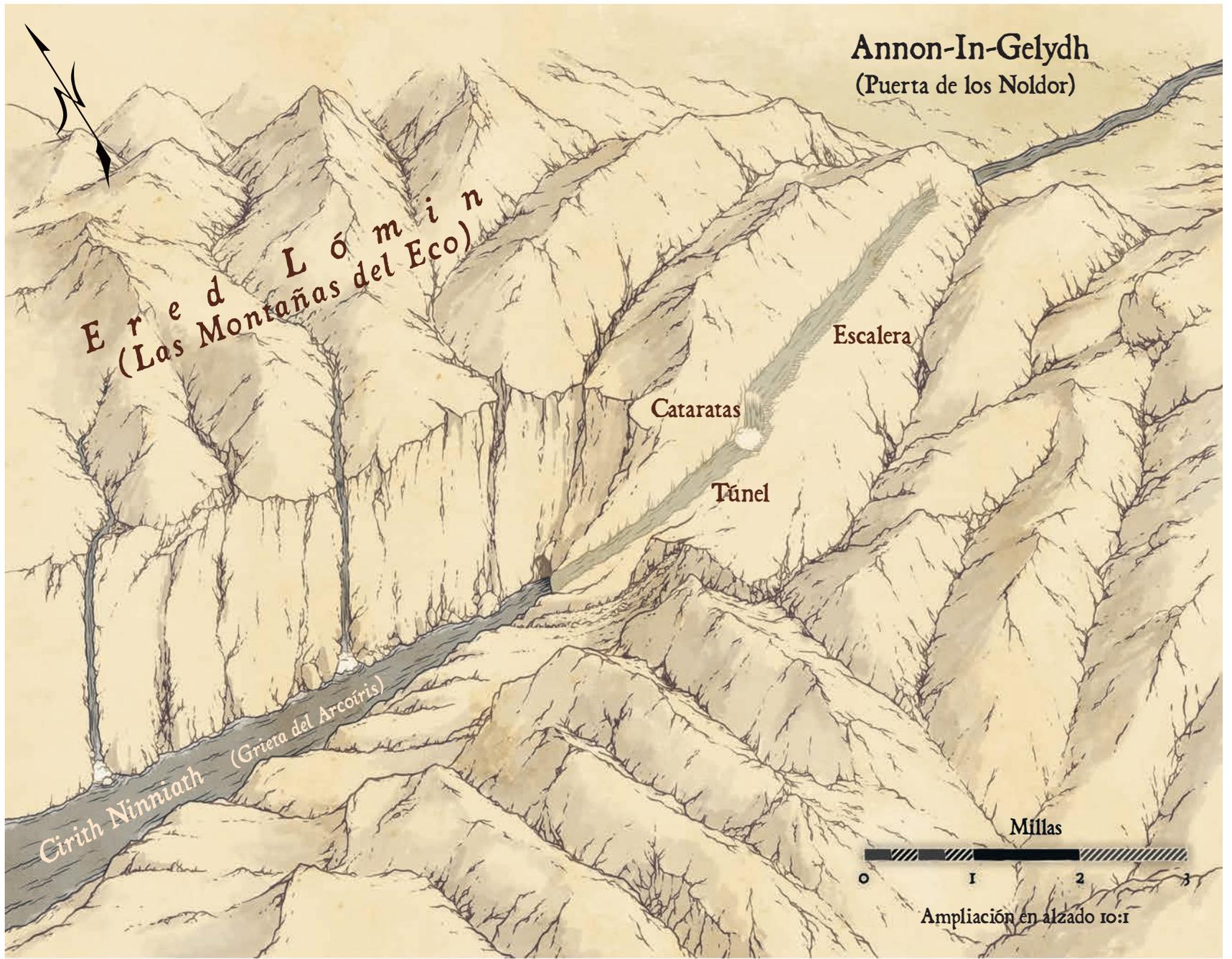
Estancias de Oromë



Jardines de Lórien

Pastos de Yavanna

Bosques de Oromë



Arriba: LA PUERTA DE LOS NOLDOR – Abajo CATARATAS DEL SIRION (Vistas oblicuas)

## BELERIAND Y LAS TIERRAS DEL NORTE

**G**RAN PARTE DE LA HISTORIA registrada de la Primera Edad se desarrollaba en las tierras situadas al oeste de las Ered Luin. En edades posteriores se hacía referencia a todas las tierras que quedaron sepultadas por la ola con el nombre de Beleriand, pero este se aplicaba originalmente sólo a la zona comprendida entre la Bahía de Balar y las tierras altas de Hithlum y Dorthonion, y el terreno que sucumbió a la ola era mucho más extenso. Dichas tierras podrían dividirse en cuatro regiones según su clima, topografía y distribución política: 1) las tierras septentrionales de Morgoth, 2) las tierras altas centrales, 3) Beleriand, y 4) las Ered Luin.

### Las tierras septentrionales de Morgoth

Esta región poseía dos características orográficas destacadas: las Montañas de Hierro y la llanura de Ard-galen. Lammoth y Lothlann también guardaban relación con este territorio. Melkor erigió las Ered Engrin como una empalizada pétrea de su ciudadela de Utumno, donde habitó durante la Primavera de Arda. En el oeste, donde la cadena se curvaba hacia el norte, construyó la fortaleza de Angband debajo de las Ered Engrin, pero el túnel que conducía a sus grandes puertas tenía su salida bajo la triple cumbre de Thangorodrim.

En el mapa de *El Silmarillion* no aparecían Angband ni Thangorodrim, y en un principio fueron incluidos en un mapa al otro lado de las fronteras septentrionales, en consonancia con la afirmación según la cual Thangorodrim se hallaba a 150 leguas de Menegroth —a unas 450 millas— «una distancia larga, pero aún demasiado corta». No es seguro si esta distancia correspondía a una medición realizada «a vuelo de cuervo» o «a paso de lobo». En caso de que fuera lo segundo, el brazo destructor quedaba mucho más cerca. Son varias las consideraciones a favor de esta segunda interpretación: 1) La altura de Dorthonion obligaba a desviarse a cualquiera que viajara entre Thangorodrim y Menegroth. 2) Desde Eithel Sirion se divisaba Thangorodrim. 3) En la ilustración que hizo Tolkien de Tol Sirion se veía claramente Thangorodrim mucho más próximo de lo que cabría esperar, de haber estado situado más al norte. 4) En la parte occidental, la hueste de Fingolfin tardó sólo siete días en recorrer la distancia entre el Helcaraxë y Mithrim. 5) Fëanor, después de la segunda batalla, y Fingon, antes de la cuarta, atravesaron rápidamente la llanura. 6) Y lo que es más importante, «Angband fue asediada desde el oeste, el sur y el este» por fuerzas provenientes de Hithlum, Dorthonion y las colinas de Himring; una latitud más septentrional de Angband habría ubicado todos esos lugares bastante más lejos al sur.

Tanto en el primero como en el segundo mapa del «*Silmarillion*», Thangorodrim aparece, no obstante, en un sitio en el que no constaba nada en el mapa previamente publicado. Los motivos por los que se omitió el emplazamiento de esta montaña de capital importancia en la reelaboración del mapa de *El Silmarillion* no quedan claros. Tal vez se debiera al aparente desasosiego que producían en Christopher Tolkien 1) la dis-

crepancia en la distancia entre Menegroth y Thangorodrim, que al optar por la ubicación más meridional se convertiría en apenas más de setenta, en lugar de las 150 leguas especificadas en el texto; 2) la separación de Thangorodrim de la larga cordillera curvada (que no queda patente); o 3) la explicación de la imposibilidad de que las tropas de Morgoth pudieran «flanquear» Hithlum y atacar desde la costa, así como el camino seguido por Morgoth para llegar a Angband a través del Estuario de Drengist a su regreso de Valinor. La ubicación meridional habría sido incluso más adecuada para dar verosimilitud a la amenaza de Morgoth sobre los Elfos y para que estos reaccionaran con la guerra.

Topográficamente, las Ered Engrin han sido ilustradas como una cadena originada por una falla con escarpadura que miraba al sur. Esta interpretación obedecía a la idea de que una abrupta pendiente en la vertiente sur habría proporcionado un máximo de protección a las fortalezas de Melkor. La actividad volcánica en la zona era evidente a juzgar por el humo arrojado sobre Hithlum cuando los Noldor instalaron por primera vez su campamento allí. En el curso de la tercera batalla se produjeron terremotos y las montañas «vomitaron llamaradas», y durante la cuarta batalla Ard-galen fue asolada por ríos de fuego. Buena parte de dicha actividad era atribuida a los «altos hornos» de Morgoth, pero es posible que en la mítica región de la Tierra Media los volcanes hubieran hecho las veces de altos hornos. El propio Thangorodrim parecía volcánico, pues sus tres picos negros escupían humo, aun cuando se los denominara «torres»: torres construidas con la escoria y la tierra de los túneles amontonados por los incontables esclavos de Morgoth. Tal hazaña no se consideraba imposible para un Vala: incluso en la primera narración relativa a Valinor se decía que las Pelóri fueron construidas extrayendo piedra de la orilla del mar, lo cual dio origen a los llanos costeros. Aun cuando la pared rocosa que había encima de la puerta tuviera únicamente una altura de 300 metros, el Thangorodrim no era sólo más elevado que la cadena principal de las Ered Engrin (tal como se ve en la ilustración de Tol Sirion realizada por Tolkien), ¡sino que era la cima más alta de la Tierra Media!

Desde el punto de vista climatológico, las montañas se hallaban en la frontera de la región del frío sempiterno y eran inexpugnables debido a la nieve y al hielo. Puede que fuera el hielo que bordeaba la costa cerca de Helcaraxë lo que impidió a Morgoth y sus tropas rodear Hithlum por el norte. Los gélidos vientos de las montañas, así como los procedentes de Helcaraxë, hicieron de Lammoth una tierra baldía, donde la vegetación y las precipitaciones eran tan escasas que sus barrancos orientales y áridas costas devolvían eco en su desnudez. Los vientos también pasaban aullando por las ininterrumpidas llanuras de Ard-galen y Lothlann, llevando las nieves invernales a las vecinas tierras altas centrales. Los llanos tenían probablemente un clima estepario, pues eran muy secos, además de fríos. La humedad de los vientos del oeste y del sur no llegaba hasta ellos, ya que se depositaba en las tierras altas centrales. Por consiguiente, las llanuras carecían de co-

rrientes de agua, aunque en ellas creció la hierba hasta que se libró la Dagor Bragollach, la Batalla de la Llama Súbita, y ardió Ard-galen. La tierra no volvió a recuperarse debido a los ponzoñosos vapores de Thangorodrim, y el llano pasó a ser Angfauglith, el polvo asfixiante, un desierto con dunas.

## Las tierras altas centrales

Esta región comprendía las montañas de Hithlum, las mesetas de Dorthonion (incluyendo las Montañas Circundantes) y las Colinas de Himring, todas las cuales se formaron durante el Sitio de Utumno. Nevrast también estaba asociado con las tierras altas, pero su menor elevación y clima más benigno hacía que a veces se considerara como parte de Beleriand. Tanto política como climáticamente, esta zona cumplía una efectiva función de amortiguación entre los dominios de Morgoth y Beleriand. Allí fue donde se asentaron mayoritariamente los Noldor que, desde sus fronteras, vigilaban las tierras septentrionales de Morgoth.

Este territorio recibía vientos más templados del sur y del oeste, y la temperatura era fresca pero agradable, salvo en los lugares elevados. Los vientos de Morgoth llegaban desde el norte con frecuencia a ellos. Hithlum tenía inviernos fríos. Beren huyó de Dorthonion durante un riguroso invierno de nieve. La colina de Himring, sitio de la ciudadela de Maedhros, era la «Siempre Fría», y por el Paso de Aglon soplaban «un viento crudo que siempre soplaban desde el norte».

Las tierras altas podrían haberse formado por un plegamiento de la roca de fondo de una amplia área. Dorthonion se alzó como una elevada meseta. En el sur se produjeron abruptos pliegues, posiblemente afectados por fallas, que dieron lugar a los escarpados precipicios meridionales de las Ered Gorgoroth. En el este había también altas cumbres, y lo que en el mapa daba la impresión de ser un valle de línea de falla. La palabra inglesa *tarn* (lago pequeño de montaña), en su estricta acepción, corresponde a un pequeño lago profundo originado al fundirse depósitos glaciares y que suele formarse en los puntos más altos de las montañas glaciales. Los lagos (*tarns*) de Dorthonion se encontraban, no obstante, a los pies de los peñascos. Lo más probable es que Tolkien aplicara esa palabra según el uso que se le da en el norte de Inglaterra, donde es un término genérico que significa *cualquier* tipo de lago. En el lugar donde Barahir y Beren y sus once fieles compañeros se ocultaron al oeste de la Laguna de Aeluin, había páramos (*moors*). En los páramos se alzaban «peñascos desnudos» —pequeños montones de cantos rodados, llamados *corestones*, producidos por la profunda penetración de agua y hielo, que quebró la dura roca firme. Estos procesos periglaciales suelen darse en el granito y, con menor frecuencia, en la arenisca. Los páramos debían de tener características pantanosas. Eran pocos los árboles capaces de crecer en el agua, y por ello los bosquecillos de especies de hoja perenne de las suaves laderas del norte no se daban bien allí.

Parecía que las Echoriath, las Montañas Circundantes, eran un clásico ejemplo de un volcán que se derrumbó, desarrolló otro cono secundario y luego se apagó. Todo esto aca-

ció en un pasado lo bastante remoto como para que se hubiera formado un lago, que al secarse después (por medio de un río subterráneo), dejó un sedimento aluvial que constituyó la base del llano y verde Valle de Tumladen. Las zonas volcánicas de las Montañas de Hierro estaban lo suficientemente cerca como para justificar la presencia de este volcán, por lo demás aislado, en el sur; sobre todo si se tiene en cuenta que las actividades de formación de montañas provocarían una debilidad en el manto terrestre que permitiría la extrusión de lava. Los picos del Crissaegrim podrían haberse originado en la cumbre de la caldera residual que coronaba la ya de por sí abrupta escarpadura de Dorthonion. Los minerales extraídos por Maeglin al norte de las montañas podrían haberse infiltrado posteriormente o bien haber estado ya en las formaciones rocosas existentes antes del vulcanismo.

Hithlum se describía como cercado de montañas. Las Ered Wethrin del este eran las más altas, aunque no tanto como las Ered Gorgoroth. Entre ellas y las Echoriath, el Sirion había excavado un valle de empinadas laderas. El interior de Hithlum parece haber sido también ligeramente elevado. Una meseta baja explicaría los rápidos y cataratas que encontró Tuor al pasar la Puerta de los Noldor entre Dor-lómin y el Estuario de Drengist. El Estuario debía servir seguramente de desagüe hidrográfico de Hithlum oeste y de Dor-lómin. El curso del Nen Lalaith («Agua que Ríe») no quedó descrito. El lago Mithrim se ilustró como alimentado por una afluencia de agua interior y, sin embargo, en una versión del viaje de Tuor, este encontró un río procedente del lago Mithrim que era la fuente del río que excavó la Grieta del Arcoiris. El lago podría, asimismo, haber desaguado en un acuífero (una capa de roca porosa que habría transportado el agua desde el interior hasta las laderas de las montañas más bajas) y haber dado origen a manantiales como los de Ivrin y Sirion. Las cuevas, como las de Androth donde se alojó Tuor, podían haberse dado en muchas clases de roca, al igual que ocurre con los manantiales.

Este mapa abarca un área más meridional que la ilustrada por Tolkien. Las montañas del mapa de Tolkien se extienden hasta el borde del dibujo, dejando al lector en la ignorancia de lo que había más al norte. Hemos incluido la prolongación de las montañas por el norte por una razón: todos los viajeros que fueron de Valinor a Thangorodrim (incluido Morgoth) pasaron por Lammoth y Hithlum. Si las montañas de Hithlum hubieran llegado más al norte, podrían haber estado cubiertas de nieve y constituido, por consiguiente, una considerable barrera para trasladarse al este desde el Helcaraxë a Angband.

Al oeste de Dor-lómin las colinas daban paso a las tierras bajas de Nevrast. Su terreno descendía suavemente hacia el este desde los negros acantilados «desgarrados en torres, pináculos y grandes bóvedas arqueadas» hasta los marjales de Linaewen. Las aguas recogidas en su territorio viajaban en riachuelos intermitentes, pues no había ningún curso de agua permanente. Linaewen, con sus orillas fluctuantes, extensas ciénagas y fondos cubiertos de juncos, debió de haber tenido poca profundidad; probablemente sólo unos cinco metros y medio.

## Beleriand

Esta tierra se componía de los territorios que fueron principalmente dominio de los Sindar, con la notable excepción del reino de Finrod, Nargothrond (aunque los Noldor se retiraron posteriormente a Beleriand después de la infestación del norte). Aparte de la Muralla de Andram, los rasgos más destacables de las tierras que se extendían al sur de las tierras altas centrales eran los ríos que bajaban de las vertientes meridionales. En la frontera oriental discurría el Gelion, producto de las Ered Luin. La cuenca del Sirion recogía gran parte de las aguas de la región, y su cauce dividía Beleriand en Occidental y Oriental. La fuente originaria de su caudal estaba en Eithel Sirion, donde confluían los manantiales originados en las Ered Wethrin, pero tenía, además, muchos afluentes. Los del lado oeste provenían de las Ered Wethrin, en especial el Teiglin y el Narog. Los de la ribera oriental tenían su nacimiento en múltiples puntos de Dorthonion: el Manantial de Rivil, el Río Seco de Gondolin, Mindeb (que había socavado uno de los pocos pasos de acceso a las tierras altas), el Esgalduin y el Aros (que nacía en el elevado tramo suroriental de la cordillera). Únicamente el río Celon, un afluente del Aros, nacía en las colinas de Himring, cerca del manantial del Gelion Menor.

Incluso las pistas indicativas de la topografía estaban formuladas, en su mayoría, en referencias a las cuencas fluviales. Los ríos discurrían hacia el sur, siguiendo la pendiente formada por el terreno al final de las tierras altas centrales; pero su curso no era siempre regular y apacible. En Dimrost, la «Escalera Lluviosa» (más tarde llamada Nen Girith, «El Agua Estremecida»), Celebros cayó rodando al Teiglin. En un lugar próximo, Turgon escaló la escarpada pared de la garganta del Teiglin para matar a Glaurung. Más al este, en Doriath, Carcharoth se había parado a beber en un punto donde el Esgalduin caía formando una abrupta catarata. Es evidente que todos esos ríos habían de salvar un súbito desnivel en esa zona. Tal vez atravesaban un afloramiento o escarpadura de algún tipo de roca relativamente resistente. Entre el Sirion y los páramos de Narog se alzaba, probablemente al noreste de Talath Dirnen, la Planicie Guardada, en cuyo extremo sur se hallaba Amon Rûdh. Más al este, cabe la posibilidad de que las fisuras en los estratos y juntas de un afloramiento de roca hubieran formado las bases para la excavación de Menegroth.

En medio de Beleriand central se extendía la «Muralla Larga» de Andram. Puede que desde el norte la «muralla» no hubiera sido evidente, ya que el terreno descendía en marcada pendiente. Desde el sur se percibía como una interminable cadena de colinas. La materia rocosa que formaba este afloramiento podría haber sido piedra caliza soluble. En el oeste, en Nargothrond, había extensas cavernas. El Sirion se ocultaba bajo tierra en la vertiente norte de las colinas y volvía a aparecer, a sus pies, tres leguas (unas nueve millas) más al sur. Un caso como este sería muy raro tratándose de un río de tal

magnitud, incluso con un fondo de roca soluble, dado que normalmente la roca que quedaba encima de los túneles se habría desmoronado formando gargantas (como las del Ringwil y el Narog en el oeste). En este proceso interviene habitualmente un arroyo (con rápidos) que discurre por la superficie, del cual van derivando gradualmente canales subterráneos que desaparecen por un orificio. Si el ímpetu de la corriente es lo bastante fuerte y el estrato de roca es suficientemente grueso, el orificio se agrandará y dará lugar a saltos de agua con una pronunciada pendiente. Si el río subterráneo se desgaja en varios cauces, como los túneles del Sirion, el desmoronamiento es menos probable. El derrumbamiento parcial de la roca superior en el punto donde resurge el agua puede crear arcos naturales, tal como sucede en las Puertas del Sirion.

## Ered Luin

Las Ered Luin eran más importantes como obstáculo a las migraciones hacia occidente y como origen de los afluentes del Gelion que como centros de población. En las montañas propiamente dichas solamente vivían los Enanos, excavando las ciudades de Nogrod y Belegost y extrayendo el hierro, el cobre y otros minerales relacionados con ellos en el transcurso de gran parte de la historia de la Tierra Media. Tal como figuran en el mapa de *El Silmarillion*, las montañas parecen haber sido sometidas a plegamientos en ciertos lugares. La aparición de pliegues erosionados (anticlinales en brecha) es indicio de roca sedimentaria, que a menudo contiene filones de hierro. El cobre, en cambio, suele hallarse en roca cristalina, de lo cual se desprende que la geología era evidentemente compleja, algo que cabe esperar de toda cordillera de grandes dimensiones. El área de los contornos del Monte Rerir tenía una altura considerable y tal vez hubiera habido allí glaciares en otro tiempo. El lago Helevorn era «profundo y oscuro» y parecía que se asentara en una depresión que se introducía entre las montañas, de forma similar a los lagos Finger. El resto de la cordillera debía de haber sufrido un marcado desgaste y la erosión de sus picos habría dado lugar a las llanuras aluviales del oeste. La nieve no coronaba las montañas y los Elfos tuvieron muchas menos dificultades para cruzarlas de las que tuvieron para atravesar, por ejemplo, las Montañas Nubladas.

Las laderas occidentales retenían los vientos húmedos de Belegaer y de la bahía de Balar y alimentaban el caudal de los siete ríos. Habiendo recorrido una porción mayor de tierra firme, los vientos debieron de ser más secos al norte de Asear, lo cual confirma el hecho de que no hubiera ningún afluente a lo largo de cuarenta leguas. Las tierras de Ossiriand eran templadas y benignas, con sus siete ríos discurriendo rápidamente por valles como el del Thalos, donde Finrod descubrió a los Hombres mortales.