

• primera parte • introducción



1.0 JUGAR A ROL EN EL MUNDO DE TOLKIEN



"Tres Anillos para los Reyes Elfos bajo el cielo.

Siete para los Señores Enanos en casas de piedra.

Nueve para los Hombres Mortales condenados a morir.

*Uno para el Señor Oscuro, sobre el trono oscuro
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.*

*Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos,
un anillo par atraerlos a todos a atarlos en las tinieblas
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.*

—Gandalf recitando un antiguo verso a Frodo Bolsón

SdLA I

Esta evocativa cita capta la esencia de la saga de *El Señor de los Anillos*. Las inspiradoras palabras se refieren a la lucha épica de los Hijos de Eru —Elfos, Enanos y Hombres— contra el terrorífico mal engendrado por el Señor Oscuro, Sauron de Mordor. Esta narración se encuentra entre las obras cumbres de la literatura fantástica. Su ambientación, la Tierra Media, es tan rica como cualquier otro entorno literario.

Construida sin fisuras y absolutamente creíble, la Tierra Media "vive" en la mente de todos aquellos que han tenido la

suerte de adentrarse en los magníficos relatos de J.R.R. Tolkien. Es un mundo repleto de textos evocadores, tanto en prosa como en verso, de situaciones y personajes pintorescos, de idiomas y culturas fabulosos, y (quizá lo mejor de todo) de mensajes y lecciones sinceras y de corazón acerca de la naturaleza del bien y del mal. En ella, Elfos inmortales, Enanos fieles, Hombres apasionados y Hobbits sencillos presentan batalla con todo en contra. Combatiendo a los prejuicios, la avaricia, el miedo y la tentación, luchan en medio de las sombras corrientes de un mundo hecho pedazos.

El juego de rol de *El Señor de los Anillos* te permite adentrarte en el maravilloso mundo de J.R.R. Tolkien. Si te gusta la aventura, el drama, la fantasía, los cuentos de hadas o simplemente investigar misterios insondables, te encantará el juego. Puedes jugar a rol en la Tierra Media, encontrándote con los mismos desafíos y compartiendo las mismas alegrías y terrores experimentados por Trancos, Gimli, Legolas y Frodo.

El juego de rol de *El Señor de los Anillos* es un sistema de juego de rol completo, en el que proporcionamos pautas que contemplan todos los aspectos de un juego de aventuras. Es todo lo que necesitas para comenzar una misión sencilla o una campaña grandiosa. Además de incluir reglas acerca del desarrollo e interpretación de los personajes, maniobras y combate, magia y curación, encuentros y aventuras (y demás), proporcionamos multitud de ayudas de juego y mucha información acerca de la región a la que los Elfos llaman Endor: la Tierra Media. Esperamos que leas todo el libro, reúnas a unos cuantos amigos y disfrutéis juntos de un maravilloso viaje en la mejor ambientación de fantasía jamás publicada.

¿qué es un juego de rol de fantasía?

Como probablemente ya sepas, jugar a rol es parecido al teatro. El árbitro, o director de juego, hace las veces de actor/director, mientras que los jugadores representan a los protagonistas. Todos combinan su talento e imaginación para concebir una historia espontánea que nunca carece de acción, intriga y aventura.

La manera más sencilla de entender un juego de rol es pensar que se trata de una obra de ficción similar a una novela (o a una obra de teatro, o a una película). En una novela, el autor determina la ambientación, así como las acciones de todos los personajes y con ello el argumento; sin embargo, en un juego de rol, el autor (a quien llamaremos Director de Juego) sólo establece la situación y algunos de los elementos básicos del argumento. Los jugadores y el DJ dictan las acciones de los personajes (y con ello el argumento) durante el juego. Cada uno de los "jugadores" con-



trola las acciones de sus "personajes jugadores", mientras que el DJ dirige las acciones de todos los demás personajes (que se llaman personajes no jugadores). De esta manera, cada jugador asume el papel de su personaje y el DJ interpreta los papeles de los PNJs. En otras palabras, un juego de rol de fantasía es una novela "viva" en la que la interacción entre los actores (personajes) crea un argumento que cambia constantemente.

El DJ también se asegura que todos los personajes realicen acciones que son posibles es dentro del marco de la situación que él ha desarrollado (su mundo fantástico). Es aquí donde el componente fantástico y el "lúdico" se unen para definir lo que es un juego de rol de fantasía. Un DJ crea una ambientación que no está limitada por las realidades de nuestro mundo, de manera que se podría encuadrar dentro del género de ficción conocido como "fantasía". Sin embargo, el director de juego emplea un conjunto de reglas que definen y controlan las realidades físicas de su mundo fantástico. El uso de estas reglas sirve para llevar a cabo el proceso de convertir la "novela" del juego de rol en una partida.

LA AMBIENTACIÓN

Así, un juego de rol de fantasía (JRF) tiene lugar en un mundo cuya realidad no es la nuestra, sino que viene definida por un conjunto de reglas. La creación del argumento en un juego de rol es un proceso continuo que puede verse afectado tanto por el DJ como por los jugadores, pero que ninguno de ellos controla totalmente. El argumento se genera gracias a la interacción entre los diferentes personajes y la ambientación del juego.

Como un rol de fantasía es, al fin y al cabo, un juego, debe ser interesante, emocionante y lleno de retos. Uno de los principales objetivos en un juego de rol es que cada jugador asuma la personalidad de su personaje, reaccionando ante los acontecimientos como lo haría aquél. Esta es la diferencia fundamental entre el rol y otros juegos como el ajedrez o el bridge. El personaje de un jugador no es un naípe o una ficha; en un buen juego de rol el jugador se pone en el lugar de su personaje. El director de juego usa descripciones detalladas, dibujos y mapas para ayudar a que los jugadores visualicen lo que les rodea y a los otros personajes. Además, cada jugador debería reaccionar y hablar a los demás personajes como lo haría su personaje. Todo ello crea un ambiente de complicidad, emoción y realismo (en una ambientación fantástica, naturalmente).

EL DIRECTOR DE JUEGO

Se ha descrito al director de juego como el "autor" limitado del juego de rol, aunque en realidad es algo más. El director de juego no sólo describe todo lo que sucede en el juego como si realmente les estuviese ocurriendo a los personajes jugadores, sino que actúa también como árbitro y juez cuando deben resolverse las acciones que los jugadores intentan.

El director de juego debe hacer muchos preparativos antes de comenzar la sesión de juego. Debe inventarse la situación y los escenarios que aparecerán en el juego, usando las reglas del juego, y material de su invención o comercializado. El director de juego es el único que conoce gran parte de la información relacionada con la ambientación hasta que los jugadores se encuentren con ciertas situaciones en el transcurso del juego. Además, él interpreta a todos los personajes y criaturas que no son personajes controlados por los jugadores, pero que se mueven y actúan en el marco del juego.



Gandolf

LOS JUGADORES

Cada uno de los jugadores crea y desarrolla un personaje usando las reglas del juego y la ayuda del DJ (para la historia y antecedentes del personaje).

Cada personaje jugador tiene unas puntuaciones numéricas de sus atributos, capacidades y habilidades. Estas puntuaciones dependen de cómo desarrolla el jugador a su personaje usando las reglas del juego, y sirven para averiguar qué probabilidad tiene el personaje de realizar ciertas acciones.

Muchas de las acciones que los personajes intentan durante el juego tienen una probabilidad de éxito y una probabilidad de fracaso.

Por tanto, aunque son el director de juego y los jugadores los que inician las acciones durante la partida, el éxito o fracaso de estas acciones viene determinado por las reglas, las puntuaciones de los personajes y el factor aleatorio de una tirada de dados.

Por último, un juego de rol de fantasía trata sobre aventuras, magia, acción, peligros, combates, tesoros, héroes, villanos, vida y muerte.

En resumen, en el rol, los jugadores dejan atrás el mundo real y entran en un mundo donde lo fantástico es real y la realidad está limitada únicamente por la imaginación del director de juego y los propios jugadores.



aventuras en la tierra media

"¿Dónde están ahora los Dúnedain, Elessar, Elessar?

¿Por qué tus gentes andan errantes allá lejos?

*Cercana está la hora en que volverán los Perdidos,
y del Norte descienda la Compañía Gris.*

Pero sombría es la senda que te fue reservada:

los Muertos vigilan el camino que lleva al Mar."

—La Reina Galadriel, dirigiéndose al Montaraz Aragorn (Elessar)

SdIA II

El Señor de los Anillos excita tu imaginación y te deja con el ansia de correr aventuras. *El juego de rol de El Señor de los Anillos* te ayuda a transformar tus sueños en realidad. Sales de este mundo y te adentras valientemente en la Tierra Media, donde puedes ser un elfo, un hobbit, un hombre, o incluso un orco en *El Señor de los Anillos*. Puedes comer pasteles en la Comarca, hojear libros en Rivendel, escalar las escarpadas Montañas Nubladas o luchar con los dragones en el Brezal Seco. En lugar de limitarte a leer sobre los servidores del Maligno, puedes hacer algo para detenerlos. Lucha contra los sicarios de la Mano Blanca, combate a los Jinetes Negros o espía a los hombres de Mordor. Ve a donde te lleve tu misión, y tu coraje.

La Tierra Media presenta oportunidades ilimitadas para correr aventuras. Es una región turbulenta, desgarrada por una contienda de enormes proporciones en la que están implicados multitud de razas y pueblos, objetivos y alianzas, monstruos y

artefactos, sueños y anhelos, héroes y villanos. Las fuerzas del orden combaten a las del caos, mientras los profetas de la esperanza se alzan contra los apóstoles de la condenación. Los campeones de la causa del bien son locos bondadosos, optimistas valientes, guerreros sombríos y soñadores geniales que defienden la libertad ante los cobardes, cínicos y opresores que sirven a la causa de las tinieblas. En Endor hay sitio para casi cualquier tipo de aventurero, o para cualquier clase de aventura, expedición o campaña.

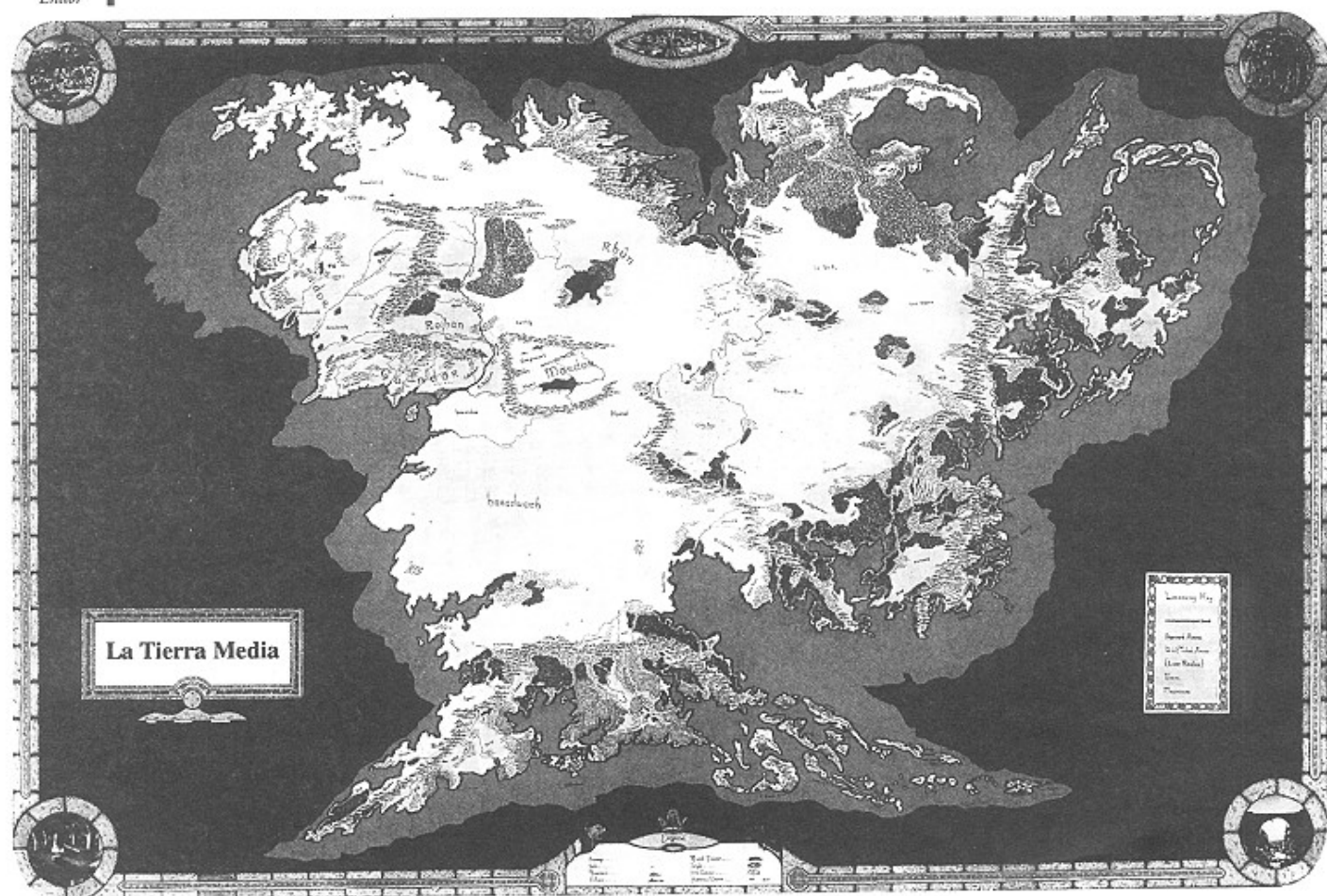
Y la base de todo ellos son las cuestiones grandiosas que proporcionan una sólida base a las maravillosas historias y a las irresistibles aventuras.

Dos de estas cuestiones dan color a la vida en la Tierra Media durante la Guerra del Anillo. La primera es la disputa entre los "protectores" justos —aquellos que veneran y guardan los dones de Eru, la Gran Música de la Creación, el Fuego Imperecedero, y el Equilibrio de las Cosas— y los "ultrajadores" egoístas, de los cuales muchos comparten el terrible punto de vista del Oscuro. La segunda es la marcha culminante hacia una transformación permanente del mundo, el supuesto fin de los Años Malditos. Como dijo Saruman en una ocasión: *"Los Días Antiguos han terminado. Los Días Medios ya están pasando. Los Días Jóvenes comienzan ahora."* (SdIA I).

Ambos temas abordan la naturaleza del cambio fundamental, ya sea bueno, malo o indiferente, y ambos nos desafían a entender cómo se puede convertir la Tierra Media en un mundo mejor.

Te invitamos a aceptar esos desafíos, crear un personaje y salir de aventuras. Por tanto, sigue leyendo.

Endor



el lugar llamado tierra media

*Aun detrás del recodo quizá todavía esperen
un camino nuevo o una puerta secreta;
y aunque a menudo pasé sin detenerme,
al fin llegará un día en que iré caminando
por esos senderos escondidos que corren
al oeste de la Luna, al este del Sol.*

—De una antigua canción de camino, *Sdla III*

Antes de salir de aventuras por toda la Tierra Media, sería bueno que supieras algunas características del lugar. Después de todo, va a ser el hogar de tu personaje. Así que vamos a proporcionarte un poco de información sobre el mundo, su historia y sus gentes. Comenzaremos con un poco de geografía.

LAS TIERRAS DEL MUNDO DE TOLKIEN

La Tierra Media no es un mundo; es un continente. Es Endor, la "Tierra del Medio", en el mundo que los elfos llaman Arda (Q. "El Lugar"). En Arda existen tres continentes:

- Endor, o la Tierra Media;
- Aman, o el Reino Bienaventurado; y
- Mórenorë, la Tierra Oscura.

La **Tierra Media** se encuentra muy al este de Aman y unas cuantas leguas al norte de Mórenorë. Los cronistas de Endor se refieren a veces a Aman como la "Tierra del Este", y a Mórenorë como la "Tierra del Sur". Creada por Eru —el Único— como una tierra para que vivieran sus Hijos (los Eruhíni), la Tierra Media es la más antigua de las tres masas continentales. Es un lugar mágico poblado por todo tipo de criaturas, una tierra cada vez más dominada por los hombres.

Mórenorë, o "Tierra Oscura", es el más pequeño de los tres continentes de Arda. (La isla-continente de Númenor, que era más pequeña, se hundió en el Belegaer durante los últimos años de la Segunda Edad). Es un lugar cálido y sombrío, y permanece prácticamente inexplorado. Las leyendas dicen que está maldito y repleto de monstruos, y poblado sólo por un puñado de razas salvajes. Durante los Días Antiguos, Mórenorë estaba casi conectada con Endor por sus extremos nororiental y noroccidental. Hoy en día, las dos tierras siguen bastante cercanas la una de la otra, separadas únicamente por las inquietas aguas del pequeño océano que los eldar llaman Haragaer. De ahí que la Tierra Oscura sea también llamada "Hyarmenorë", la Tierra del Sur.

Aman, el "Reino Bienaventurado", es también conocido como las Tierras Inmortales y las Tierras Imperecederas. Se trata de un joven continente situado en el Extremo Oeste, al otro lado del Mar Separador, muy al oeste de Mórenorë y de la Tierra Media. Las dimensiones exactas de Aman son un verdadero enigma, ya que el tiempo y la distancia significan poco en un lugar como ése, aunque parece claro que es mucho más largo que ancho. Se extiende a ambos lados del Cinturón de Arda (el Ecuador), y casi llega a los polos por cada uno de los extremos. En Aman se encuentra Valinor, la morada de los valar, los maiar y muchos de los quendi. Hay otros elfos viviendo en el reino costero de Eldamar y en la isla de Tol Eresséa, en la zona más oriental del continente. En el oeste de Aman se encuentran las Estancias de Espera, el lugar de los muertos donde van a descansar los espíritus élficos.

LOS MARES DEL MUNDO DE TOLKIEN

La mayor parte de Arda está cubierta de agua, y hay tres mares que dominan el mundo. Son los siguientes:

- El Belegaer, o Mar Separador;
- El Haragaer, o Mar del Sur; y
- El Ekkaia, o Mar Circundante.

El **Belegaer**, o "Gran Mar", separa las "Tierras Jóvenes" de Aman en el Oeste de las "Tierras Antiguas" de Mórenorë y Endor en el este. Es el "Mar Separador" de las tradiciones élficas. Sus aguas occidentales, situadas al otro lado de la Gran Falla, se conocen como los "Mares Curvos", ya que los marineros que naveguen hacia Aman nunca llegarán allí a menos que Eru se lo permita.

El **Ekkaia**, o "Mar Circundante", es en realidad un océano de gran tamaño. Se extiende por ambos polos, bañando tanto las congeladas orillas septentrionales de Aman y Endor como las frescas costas meridionales de Mórenorë. El Ekkaia baña también las costas orientales de las dos Tierras Antiguas. Hay numerosos mares de menor tamaño comprendidos dentro de esta enorme masa de agua.

El **Haragaer**, o "Mar del Sur", se encuentra al sur de la Tierra Media. Separa Endor de las tierras del Extremo Sur. Como tal, su antiguo nombre síndar es el que mejor le define: el "Mar Central", o *Enegaer*. Sus aguas se unen a las del Belegaer por el oeste en Metham (Hyarnúmente). Como es un océano pequeño, muchos geógrafos consideran que forma parte del Ekkaia.





magia, mitos y religión

"Los Días Antiguos han terminado. Los Días Medios ya están pasando. Los Días Jóvenes comienzan ahora. El tiempo de los Elfos ha quedado atrás, pero el nuestro está ya muy cerca: el mundo de los Hombres, que hemos de gobernar. Pero antes necesitamos poder, para ordenarlo todo como a nosotros nos parezca, y alcanzar ese bien que sólo los Sabios entienden"

—Saruman el Blanco hablando con Gandalf el Gris,
SdIA I

Ahora que has aprendido algo de geografía, pasemos a la naturaleza fundamental de Arda.

MITOS Y RELIGIÓN

Eru el Único —la única deidad verdadera—, creó Arda. Sin embargo, primero concibió a los ainur, o los "Poderes". Los ainur fueron los primeros seres que habitaron el mundo de Tolkien, y dieron forma a Arda según el esquema de Eru.

Los ainur son espíritus todopoderosos e inmortales. Entre ellos se incluyen los exaltados valar, como Manwé y Varda, así como los maiar, entre los que se encuentran Sauron y los cinco Magos. La mayoría de los ainur (incluyendo a todos los valar salvo uno) se mantienen fieles a su creador. Otros, como Sauron y los balrogs, han caído en desgracia.

Aunque su influencia directa sobre Endor va menguando a medida que pasan las Edades, los Poderes siguen siendo los seres más poderosos de toda la Existencia. Las gentes de la Tierra Media siguen adorando sus diferentes encarnaciones, que adoptan incontables formas. Después de todo, representan el Pensamiento de Eru, sus grandes Temas.

- **Manwé (Súlmo):** Señor del Aire; Rey de los Valar.
- **Varda (Elbereth):** Señora de las Estrellas; Reina de los Valar.
- **Ulmo:** Señor de las Aguas; Rey del Mar.
- **Aulé (Mahal):** Señor de la Tierra (no viva o elemental).
- **Yavanna (Kementári):** Señora de la Tierra (viva).

Gimli, Frodo
y Sam
atravesan
las aguas del
Kheléd-zâram



- **Námo (Mandos):** Señor del Destino o del Sino (muerte, fallecimiento, etc.).
- **Nienna:** Señora de la Conciencia (duelo, pena, sufrimiento).
- **Oromé (Béma):** Señor de la Naturaleza; el Cazador de los Valar.
- **Vána:** Señora de la Juventud (de lo salvaje, del nacimiento, de la renovación, del fuego, de las flores, de las canciones).
- **Tulkas (apellidado Astaldo):** Señor del Valor y Campeón de los Valar.
- **Nessa:** Señora del Gozo.
- **Irmo (Lórien):** Señor de los Espíritus (sueños, deseos, amor, visión, paz).
- **Esté:** Señora de la Renovación (curación, descanso, paz).
- **Vairé:** Señora del Tiempo (destino, historias, recuerdos).
- **Melkor (Morgoth):** El Enemigo Negro; El Mal Encarnado.

Las relaciones entre los valar reflejan las que tienen los Hijos de Ilúvatar. Unos son más ancianos que otros. La mayoría están casados y también tienen hermanos. Por ejemplo, la mujer de Manwé, Varda, es la Reina. Su palabra es ley para todos los Poderes, salvo para su marido.

MAGIA Y PODER

Las obras de J.R.R. Tolkien incluyen muchos temas evocadores, como la influencia corruptora del poder y la magia ilegítima. Conceptos como el Equilibrio de las Cosas y los tres temas del orden divino de Eru están reflejados en la lucha contra la Oscuridad.

Ni Morgoth ni Sauron respetan la naturaleza o el Pensamiento de Eru, ni se sienten restringidos a la hora de poseer y utilizar la magia. Conjurán, crean y modifican las cosas de acuerdo con sus lascivos deseos. Otros, como Saruman, pierden también su visión del Equilibrio a medida que avanzan en su búsqueda de poder y conocimiento mágicos. El Mago Blanco comienza utilizando su magia legítima en aspectos que no tienen que ver nada con su misión, y con el tiempo llega a buscar otras fuentes perversas —y más tarde maléficas— de fuerza y poder. Por lo tanto, también cae en desgracia. En la Tierra Media, el uso o posesión ilícita de la magia siempre acaba provocando tragedias y locura. Tales abusos suelen provocar la caída de magos aparentemente omnipotentes.

Por lo tanto, es importante tener en cuenta que en Endor, el

ansia por el poder "antinatural" es peligrosa porque no está "permitida". No está "bendecida" y es contraria al Equilibrio de las Cosas. A menos que la magia propia esté bendecida o "permitida" de alguna forma, cuando menos es una magia equivocada, y probablemente sea maléfica. Cualquier mago que posea este tipo de poder no permitido se arriesga constantemente a volverse loco y/o malvado. Los que llegan a utilizar esta magia se arriesgan más todavía. En otras palabras, cualquier individuo que posea o emplee poderes no bendecidos se arriesga a la perdición.

Este es un principio que tanto directores de juego como jugadores deberían tener en cuenta a la hora de tratar con personajes u objetos mágicos en la Tierra Media. Deberían seguir dos pasos:

- Primero, averiguar la naturaleza de la magia. ¿Está bendecida de alguna forma? Si no lo está, es peligrosa y probablemente maligna.
- Segundo, y suponiendo que la magia esté bendecida,

determinar si hay algún límite o restricción al respecto de su uso.

Como la posesión y uso de artefactos, habilidades para lanzar hechizos, etc., son básicas para desarrollar una campaña ambientada fielmente en la Tierra Media, los Directores de Juego deberían aplicar este proceso cuidadosamente.

Los jugadores deben tener en cuenta lo peligroso que es meter demasiado las narices en las artes mágicas. A menos que esté en armonía con la naturaleza (como un wose realizando magia Púkel), imbuida de poder legítimo (por ejemplo, un vidente arnoriano que realiza predicciones para su rey) o recibida como un regalo legítimo (por ejemplo, una espada encantada recibida como recompensa por ayudar a un herrero élfico), puede que el personaje jugador comience a sentir una especie de codicia semejante a la que provocó la Caída de Númenor.

El Director de Juego debería crear o descubrir una historia para cada objeto mágico, encantamiento, fórmula, etc. Dicha historia determinará si su poder está permitido por la naturaleza—por el Equilibrio de las Cosas—o si, por el contrario, está destinado a sucumbir ante una tragedia provocada por la locura y la oscuridad. En este último caso, puede que seáis testigos de una historia emocionante pero terrible.



tu personaje en el señor de los anillos

*"Los caminos siguen avanzando
bajo las nubes, y las estrellas
pero los pies que han echado a andar
regresan por fin al hogar lejano.
Los ojos que fuego y espadas han visto,
y horrores en salones de piedra,
miran al fin las praderas verdes,
colinas y árboles conocidos".*

—Bilbo Bolsón, *El Hobbit*.

En la Tierra Media viven elfos inmortales, robustos enanos y sencillos hobbits, todos ellos mezclados entre una gran variedad de hombres mortales; todos luchan para sobrevivir a innumerables amenazas: orcos y hurgos, trolls y gigantes, tumularios y espectros, dragones y bestias malignas, y por supuesto el Señor de los Anillos. Encantamientos moldean el paisaje y afectan al clima, mientras los Anillos del Poder protegen reinos mágicos, o torturan almas y conducen a los Pueblos Libres hacia la Oscuridad.

Sin embargo, la Tierra Media también se asemeja a nuestro Viejo Mundo, ya que la tierra de Endor comparte muchas de las maravillas y las lacras asociadas con la más joven "Tierra de los Hombres". La codicia, la avaricia, los prejuicios, el odio y el miedo se interponen en el camino de la felicidad. La constante lucha del Bien contra el Mal y las pruebas del destino dictan la suerte de todas las personas, tanto esclavos como hombres libres.

Se trata de un escenario ideal para un drama heroico. Invita a las almas valientes e inquisitivas a emprender aventuras en busca de fama o fortuna, o a embarcarse en rescates de los pobres desgraciados que han caído bajo el dominio de la atroz y omnipresente Sombra.

Así que, por Eru, sigue leyendo y prueba los placeres y los riesgos de Endor! Y que Eru te acompañe.

Gandalf
invita a
Bilbo a
embarcarse
en una
aventura

Apartado
1.0

EL HOBBIT Y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

el Señor de los Anillos, *El Juego de Rol de la Tierra Media*, se basa fundamentalmente en dos libros de J.R.R. Tolkien. Al primero, *El Hobbit*, suele describirse como "el encantador preludio" del segundo, ya que cuenta una historia algo más corta y menos dramática que ayuda a establecer el escenario para la historia que se nos narra en *El Señor de los Anillos*. Esta última obra es una sombría y absorbente novela épica de proporciones mucho mayores. *El Señor de los Anillos*, que comprende seis libros, fue publicado originalmente en tres partes; y, hasta el día de hoy, normalmente suele presentarse en una serie de volúmenes separados. Este glorioso ciclo es en realidad una sola historia, aunque a menudo se la llama "La Trilogía", y dio lugar a innumerables series de fantasía "tolkienianas".

Para quienes no han tenido la oportunidad de leer *El Hobbit* o *El Señor de los Anillos*, o para quienes necesitan ayuda para recordar la historia, en las siguientes páginas incluimos una pequeña sinopsis de las dos obras.

el hobbit

Tolkien nos dice que fue el aventurero mediano Bilbo Bolsón quien compuso *El Hobbit*. La historia, que originalmente se llamaba "Historia de un Ida y una Vuelta", son los primeros capítulos del "Libro Rojo de la Frontera del Oeste" y tiene lugar durante los años 2941-42 de la Tercera Edad.

La entretenida historia de Bilbo comienza en la Comarca, el tranquilo hogar de los despreocupados hobbits, donde todos los Bolsones viven cómodamente, tratando de evitar cualquier ries-

go. Sin embargo, y aunque él mismo lo desconoce, Bilbo es un individuo muy especial. Tras unirse a un grupo formado por enanos sin hogar encabezada por el Rey Thorin Escudo de Roble y el Mago Gandalf el Gris, se encuentra inmerso en una expedición cuyo objetivo es recuperar un enorme tesoro. La compañía le lleva consigo con la esperanza de utilizar sus habilidades de saqueador. Embarcándose en una larga búsqueda a través de las tierras salvajes del noroeste de la Tierra Media, el grupo avanza hacia el este en dirección a Erebor, la Montaña Solitaria. Durante su viaje se encuentran con hambrientos trolls de piedra, gigantes juguetones, malvados orcos, enormes arañas y lobos salvajes. Cuando Bilbo se separa de sus compañeros bajo las Montañas Nubladas, tropieza con un anillo que cambiará su vida. También conoce a Gollum, un hobbit maldito y corrupto que ha perdido el mágico artefacto. Bilbo descubre que, cuando se lo pone, el anillo le vuelve invisible. Bilbo utiliza el objeto para eludir a Gollum y reunirse con la expedición.

El viaje lleva a la compañía a través del Bosque Negro en la tierra de los elfos del bosque, y más tarde hasta Ciudad del Lago en el Lago Largo. Desde allí marchan hacia la Montaña Solitaria, hogar de Smaug el Dragón de Fuego. Bilbo utiliza su anillo mágico para deslizarse dentro de las estancias de la criatura y sobrevive a un enfrentamiento con el terrible dragón. Perturbado su reposo, Smaug ataca la Ciudad del Lago, donde es muerto por Bardo. La muerte del dragón de fuego significa que su guarida puede ser reconquistada; sin embargo, un ejército combinado de orcos y lobos marcha contra Erebor. La compañía logra abrirse camino por la fuerza y salir de la Montaña Solitaria mientras la Batalla de los Cinco Ejércitos se desarrolla en la base de dicho pico. La historia llega a su clímax cuando los elfos, las águilas y los hombres del norte logran derrotar a las fuerzas de la Oscuridad.

A continuación, los enanos reclaman la Montaña Solitaria, que antaño fue una gran fortaleza enana. Bilbo vuelve a casa con su anillo, sin ser todavía consciente (como lo somos nosotros) de su incalculable importancia.

la comunidad del anillo (libro uno)

La primera parte de *El Señor de los Anillos* se titula "La Comunidad del Anillo". La historia comienza en la primavera del año 3001 de la Tercera Edad, cuando Bilbo celebra su centésimo decimoprimer cumpleaños. Entre los invitados se encuentran su pariente y heredero, Frodo Bolsón, y Gandalf el Mago. Podría parecer un encuentro fortuito, pero es durante la fiesta cuando Bilbo desaparece de la Comarca, dejando su anillo mágico a Frodo y dejando a Gandalf al cuidado de su inquieto sobrino. Diecisiete años más tarde, cuando los agentes de Sauron de Mordor registran todas las tierras en busca del Anillo, Gandalf revela la historia que hay detrás de la encantada reliquia que posee su protegido. Le explica que la baratija de Bilbo es en realidad el Anillo Único Gobernante, creado por el Maligno para esclavizar a los Pueblos Libres. El corpulento amigo de Frodo, Samsagaz Gamyi, escucha el relato y, al igual que Frodo, queda destinado a embarcarse en una misión imposiblemente peligrosa.

Bilbo





La historia continúa narrando la huida de Frodo, Sam y otros dos hobbits: Meriadoc Brandigamo (Merry) y Peregrin Tuk (Pippin). Eludiendo a los Jinetes Negros –los Espectros del Anillo de Sauron–, atraviesan las encantadas Quebradas de los Túmulos y se refugian en el pueblo de Bree. Allí conocen a Aragorn, un Montaraz de Eriador que se hace llamar “Trancos”. Éste se une al grupo y les ayuda a escapar de varios encuentros con los Jinetes Espectros. Con Frodo herido, logran abrirse camino hasta la Casa de Elrond, el Señor Élfico de Rivendel.

La comunidad del anillo (Libro Dos)

En el posterior Concilio de Elrond se decide por unanimidad destruir el Anillo Único. Frodo es elegido Portador del Anillo, y se forma la Compañía del Anillo. Gimli el Enano, Legolas el Elfo y Boromir el Gondoriano se unen como representantes de sus respectivos reinos, las últimas Tierras Libres; Aragorn, que se revela como el verdadero heredero de los grandes reyes de Arnor y Gondor, también jura proteger al Portador del Anillo. Gandalf y los otros tres hobbits completan la compañía. Su misión consiste en proteger el Anillo hasta la oscura tierra de Mordor, donde esperan los fuegos volcánicos encantados del Monte del Destino. Los incontables siervos de sus dos principales enemigos –Sauron el Señor Oscuro y Saruman el Mago traidor– patrullan las tierras que deberán atravesar.

Partiendo de Rivendel, la Compañía se embarca en un viaje hacia el sur en dirección a la Puerta Oeste de Moria. Ni los lobos salvajes, ni las nieves ni un kraken de gran tamaño logran detenerles. El grupo entra en las abandonadas estancias de Moria,

cruzando las Montañas Nubladas por debajo de la tierra. Pero los Compañeros del Anillo son atacados por orcos y trolls de las cavernas, y a duras penas logran escapar. Al final, Gandalf cae en un abismo sin fondo mientras se enfrenta y derrota al terrorífico Balrog, un temible Demonio del Poder cuyo sombrío origen se remonta a los Días Antiguos de la Primera Edad. Aragorn conduce al grupo al exterior de Moria y más adelante hasta los seguros bosques del reino élfico de Lórien. Allí, la Compañía descansa y busca el consejo de la Reina Galadriel y el Rey Celeborn. Los elfos proporcionan comida y ropas a los viajeros, y les equipan con tres embarcaciones ligeras. Las barcas llevan al grupo hacia el sur por el Gran Río Anduin, hasta llegar a un punto por encima de las Cascadas del Rauros. Mientras tanto, Gollum –la asquerosa criatura que encontró el Anillo Único y quedó pervertida por él antes de perderlo– les sigue el rastro.

Río abajo, la Compañía es emboscada por una compañía de orcos y se ve obligada a detenerse en la orilla. Portean su equipo a través de los rápidos de Sarn Gebir y avanzan hasta una franja de tierra situada cerca de la gran cascada. Allí discuten sobre el futuro de su misión. Boromir planea volver a su hogar en Minas Tirith, la capital de Gondor, para preparar la inminente guerra. Prefiere que se mantengan unidos y no desea la separación de la Compañía. Sin embargo, Frodo prefiere llevar el Anillo directamente al Monte del Destino. Hechizado por el maléfico poder del Anillo, Boromir decide intentar arrebatarle el artefacto a Frodo por la fuerza. Frodo y Sam huyen. Los demás se separan persiguiéndolos. La primera parte de la historia finaliza con la Compañía dividida en una situación bastante desesperada.



Frodo, Sam y Pippin dejan la Comarca

Galadriel en su espejo

Las Dos Torres

(LIBRO TRES)

La segunda parte de *El Señor de los Anillos*, "Las Dos Torres", comienza con la Compañía separada y con Frodo y Sam huyendo en dirección a Mordor. Mientras los demás les persiguen, los orcos atacan y matan a un arrepentido Boromir. A continuación, una segunda banda de orcos captura a Merry y Pippin. Estos orcos son servidores de la Mano Blanca, es decir, de Saruman el Mago corrupto, compañero maia de Gandalf. Se llevan a los dos prisioneros hacia el oeste a través de Rohan, en dirección a la ciudadela de su amo (Orthanc) en Isengard. Allí espera Saruman, con la esperanza de conseguir el Anillo Único para sí mismo. Su alianza secreta con Sauron de Mordor no es más que una treta (bastante estúpida).

El grupo de orcos llega a las lindes del extraño Bosque de Fangorn, situado a medio camino entre el Gran Río e Isengard, antes de ser rodeados por los atentos Jinetes de Rohan. Capitaneados por su Mariscal, Éomer, los Jinetes masacran a los orcos. Merry y Pippin escapan de la refriega y se refugian en los antiguos bosques. Allí conocen a Bárbol el Ent, el enorme y reservado señor del bosque. Bárbol les da refugio y escucha su tormentosa historia. El señor ent convoca entonces a sus hermanos árboles, movilizándolos para la guerra y partiendo en dirección a Isengard.

Tras haber perseguido a los orcos de Saruman, Aragorn, Legolas y Gimli se encuentran con la compañía de Éomer poco después de la escaramuza. Éste último les presta caballos y parten cabalgando en dirección a Fangorn. Pero su búsqueda es inútil; sin embargo, quedan sorprendidos gratamente por la reaparición de Gandalf. Aunque sigue vistiendo de gris, el mago adopta ahora el nombre del "Jinete Blanco", y ha regresado de entre los muertos para intentar salvar su causa.

Aragorn, Legolas, Gimli y Gandalf viajan hacia el sur en dirección a Edoras, la capital de Rohan. El tío de Éomer, Théoden, Rey de la Marca de los Jinetes, les ofrece refugio. A su vez, Gandalf cura a Théoden, salvando al pobre anciano de los hechizos rapaces de su malvado consejero, Gríma Lengua de Serpiente. Tras haber sido descubierto como espía de Saruman, Gríma huye en dirección a Isengard. Llega justo antes de que la hueste de ents embista contra la ciudadela. Los ents arrasan todas las defensas, destruyen la muralla exterior y dispersan los escasos restos del ejército que Saruman mantenía en la ciudadela. Tanto Lengua de Serpiente como el Mago caído son sitiados en la Torre de Orthanc.

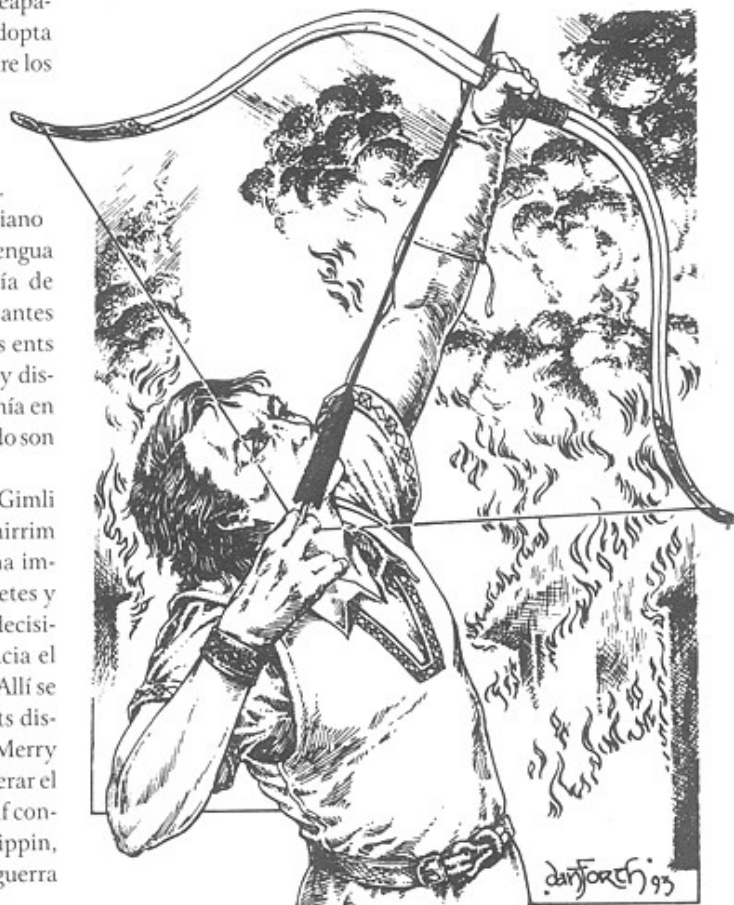
Mientras los ents asaltan Isengard, Aragorn, Legolas, Gimli y Gandalf cabalgan hacia el oeste con el ejército de los rohirrim de Théoden para reforzar la defensa de Cuernavilla, una importante fortaleza situada en el oeste de Rohan. Los Jinetes y sus compañeros llegan a tiempo para lograr una victoria decisiva contra la principal hueste de Saruman. Girando hacia el norte, los rohirrim marchan a toda prisa hacia Isengard. Allí se encuentran con la ciudadela en ruinas y la hueste de ents dispuesta en torno a la torre central. También se reúnen con Merry y Pippin. La compañía logra capturar a Saruman y recuperar el palantír (Piedra Vidente) encantado de Orthanc. Gandalf confía la Piedra de Orthanc a Aragorn y, acompañado por Pippin, cabalga hacia el sudeste en dirección a Minas Tirith. La guerra parece inminente.

Las Dos Torres

(LIBRO CUATRO)

Mientras tanto, Frodo y Sam continúan su fatídico viaje para llegar al Monte del Destino. Cruzan el Anduin y atraviesan las Tierras Brunas, donde encuentran y (aparentemente) logran domesticar a Gollum. Una vez controlada su avaricia y malicia, la criatura guía a los dos hobbits a través de las Ciénagas de los Muertos y por las desoladas llanuras de Dagorlad. El trío llega a Morannon, la Puerta Negra que comunica con Udun, el estéril valle montañoso en forma de cuenco que forma la entrada a Mordor. Como el camino está bloqueado por la reunión de los ejércitos del Señor Oscuro, Gollum propone una ruta alternativa. Convince a Frodo para atravesar el túnel subterráneo secreto que discurre paralelo al camino montañoso a través del Paso de la Araña. Esta ruta, que comunica la ciudad caída de Minas Morgul con la antigua torre de vigilancia gondoriana de Cirith Ungol, actúa como una especie de puerta trasera hacia la Tierra Oscura. El grupo se desplaza hacia el sur a través de Ithilien, a lo largo de la vertiente occidental de las Montañas de la Sombra.

A medio camino de su destino, un grupo de exploradores gondorianos encuentra a los tres pequeños viajeros. Faramir, el hermano menor de Boromir, es el líder de la sigilosa banda. Conducen a Frodo, Sam y Gollum a través de los accidentados bosques de la zona, hasta llegar a un escondrijo situado por detrás de la cascada de Henneth Annún. Frodo le explica sus planes y Faramir les habla de la inminente guerra contra el terrible Señor de los Anillos. Les avisa que, aunque los caminos hacia Mordor están extrañamente tranquilos, la ruta que piensan seguir es tre-



Bardo
apunta a
Smaug

Gollum
(Pinner 1948)



Long head and ears. (p. 145)
 Dangled on its screaming with
 sharp teeth. (p. 148) "Six teeth (but 48)"
 Thin back hair. long neck. (p. 149)
 Eyes bowed with a pale flame. yellow (see (but p. 15))
 Flat nose sticking out. (but) English
 Long warty feet. flip-flopping (but p. 15 + 19)
 Flat hands (but p. 10) long fingers. strong
 Fingers. called "in horns, yellow teeth, not short,
 flat of the nose, a dangerous, -
 and other nasty things" (but p. 15)
 "This was once a hobbit"
 "Repetitions as for a foolish hobbit, but now they
 and called a 'black' one - say the 'black' long-
 back - with long brown skin.
 "Ghosts of ancient legends, now return from the
 'clinging to life."
 "A few terrible visions of far and shadow on feet
 "Described frequently and correctly as long hair, or
 spider-like."

Gollum

mentadamente peligrosa. Durante este breve respiro, Faramir logra resistirse al poder del Anillo único y evita de esta forma la fatal tentación que se apoderó de la mente de su hermano. El noble guerrero gondoriano proporciona provisiones al trío y les deja continuar su peligroso camino.

A medida que se acercan a las murallas envueltas en humo de Minas Morgul, Frodo y Sam se dan cuenta de que Faramir tenía razón: ciertamente, Gollum no les describió los horrores que deberían sufrir en el camino. Un nocivo hedor llena el húmedo y estéril valle, y el fantasmal resplandor de la enorme torre central de la ciudad se eleva como un faro de perdición. Todo permanece oscuro y silencioso, pero a medida que el grupo va rodeando la ciudadela, los truenos se abren paso a través del interior de la montaña y el fuego surge por encima de su pico. A continuación surge un rayo de la torre giratoria de Morgul, y el horrendo grito del eternamente moribundo Señor de los Espectros del Anillo resuena por todo el perímetro pétreo de la ciudad. La Guerra del Anillo ha comenzado al fin.

Sin embargo, los sencillos hobbits siguen avanzando, abriéndose camino hacia arriba y hacia el este a través de la neblina oscura que envuelve la entrada del Paso de la Araña. Gollum guía a sus dos compatriotas a través del desfiladero secreto lleno de

escaleras que rodea Minas Morgul, hasta llegar a un túnel. Una vez allí, les traiciona con la esperanza de recuperar "su tesoro", el Anillo Gobernante. Gollum abandona a los dos hobbits para a continuación saltar sobre ellos mientras el repulsivo guardián del paso, Ella-laraña, la araña demonio, ataca a los dos viajeros. Ella-laraña clava su aguijón en Frodo antes de que Sam pueda recuperarse y saltar a rescatarlo. Sam hiere al monstruo y logra rechazarlo, pero cree que su amo ha perecido en la refriega.

La segunda parte acaba con Sam que abandona de mala gana a su amo caído. Tomando el Anillo único, el desconsolado hobbit intenta completar una misión que aparentemente no tiene final. Llega a la cima del paso, cerca de la base de la torre de Cirith Ungol, antes de verse obligado a esconderse al ver llegar a un par de bandas de orcos discutiendo entre sí. Utilizando el mágico Anillo, se hace invisible y logra esquivar a los orcos, que se encuentran discutiendo el destino de un prisionero hobbit drogado e inconsciente. Sam se da cuenta de que Frodo está vivo, pero no logra evitar que los orcos lleven el cuerpo de su señor a la antigua torre de vigilancia. Sam les sigue, y golpea con tanta desesperación la puerta de metal, que cae inconsciente. El aturdido hobbit queda en el suelo, ante las murallas de la torre, a medida que la historia vuelve a interrumpirse.





el retorno del rey

(LIBRO CINCO)

La tercera y última parte de *El Señor de los Anillos*, "El Retorno del Rey", comienza en Anórien, la provincia más septentrional de Gondor. Cabalgando sobre la heroica montura Sombragrís, Gandalf y Pippin corren a lo largo del sendero flanqueado de árboles que atraviesa la región y une Edoras con Minas Tirith al oeste. Mientras el viento va despertando a Pippin de su prolongado letargo, ambos jinetes ven cómo, repentinamente, empiezan a encenderse numerosas señales de luz en las colinas del sur. Las resplandecientes luces van apareciendo una por una, como si se movieran a lo largo de la vertiente septentrional de las Montañas Blancas. Gandalf se da cuenta de que los hombres de Gondor están dando la alarma. La guerra ha comenzado. La llamada se dirige a Rohan. Gandalf azuza su caballo mientras se dirige hacia el este.

Poco después, el Mago y su compañero hobbit llegan a la capital de Gondor. En el momento en que entran, la ciudad se están preparando para el inminente ataque. Buscando consejo en Denethor, el senescal regente del Reino Sur, le hablan del destino de su hijo Boromir y empeñan sus vidas en la defensa del antiguo reino.

Mientras tanto, Aragorn, Merry, Gimli y Legolas cabalgan hacia el sur desde Isengard junto a Théoden y la Guardia de su Casa. Tras unirse a una compañía de Montaraces Dúnedain, compatriotas de Aragorn en pie de guerra, el grupo se abre camino hasta el Abismo de Helm. Allí, Aragorn explica su plan a Éomer: cómo cabalgará por el camino hasta Edoras, y a continuación girará hacia el sur en dirección al Sagrario; finalmente, cruzará las Montañas Nubladas a través de los fabulosos Senderos de los Muertos. Aragorn explica que, tras haber mirado en la Piedra de Orthanc, está seguro de que los defensores de Minas Tirith no tienen más de diez días para recibir ayuda. Por lo tanto, reúne a la Compañía Gris—Gimli, Legolas y los Montaraces del Norte—y conduce rápidamente a sus tropas de elite a lo largo de la ruta que ha propuesto. Deteniéndose brevemente en Edoras, se reúnen con la Dama Éowyn, la hermosa y tozuda sobrina de Théoden. La Compañía Gris sigue su camino hasta el elevado valle del Sagrario, atravesando la puerta que hay bajo los picos y entrando en lo oscuros Senderos de los Muertos. Invocando al maldito Ejército de los Muertos, que dieron su nombre al túnel, Aragorn reúne a un gran ejército de fantasmas tras la tropa. Les conduce fuera de los Senderos, hasta el Valle del Morthond, y más adelante les lleva hasta la Piedra de Erech. Allí, en el lugar más solemne de todo Lamedon, hace sonar su cuerno y obliga a los fantasmales Quebrantadores del Juramento a cumplir su alianza. Convocado por el legítimo Rey de los Muertos, el Ejército de los Muertos jura seguir a Aragorn y cumplir su antigua alianza con el Señor de Gondor. De esta forma esperan acabar con su maldición.

A medida que la Compañía Gris cruza el centro de Gondor, el rey Théoden acantona a los rohirrim y cabalga (con Merry a su lado) para defender a Gondor. Más al este, Gandalf y Pippin quedan atrapados por la guerra. Dos enormes huestes de batalla procedentes de Mordor, una procedente de Morannon y la otra procedente de Minas Morgul, llegan al dique que rodea los Campos del Pelennor por debajo de Minas Tirith. Están capitaneadas por el Señor de los Espectros del Anillo, el malvado Rey Brujo. El señor de Morgul hiere a Faramir con su venenoso Sopro Negro mientras este último se estaba retirando hacia las puertas de la ciudad. Aplastando las defensas con las que se encuentran,

los servidores del Señor Oscuro comienzan a construir sus máquinas de guerra encima de los fértiles campos y atacan la capital de Gondor. Denethor, que se ha vuelto loco tras mirar en la piedra vidente y caer bajo la influencia de Sauron, ordena la cremación de su cuerpo y del moribundo Faramir, dejando que Gandalf organice la defensa. Cuando la puerta principal de la ciudad es derribada, es el Mago quien se enfrenta al Rey Brujo mientras éste intenta entrar en la ciudad.

En este momento culminante llegan los Jinetes de Rohan, abriéndose camino a través del flanco septentrional de las hordas enemigas. El Rey Brujo centra su atención en las afueras de la ciudad y, montado en una bestia maligna, vuela hasta el punto en el que se ha producido el ataque. Se enfrenta con Théoden y le mata. A continuación es desafiado por Merry y por un caballero rohir llamado Dernhelm. El Rey Brujo se mofa de su valerosa intervención, sabiendo que "ningún hombre puede matarle". Dernhelm se revela como Eowyn, la sobrina de Théoden, y venga la muerte de su tío. Aunque es herida, logra matar al Señor de Morgul.

La Batalla de los Campos del Pelennor sigue librándose, y los Jinetes, que en un principio habían desequilibrado la balanza, se ven obligados a retirarse, empujados por las tropas aparentemente infinitas de Sauron. Sin embargo, cuando todo parece perdido, Aragorn y la Compañía Gris llegan con refuerzos, tropas entre las que se encuentra el Ejército de los Muertos. El pánico cunde entre los sirvientes del Señor Oscuro, que se dispersan y permiten la salvación de la ciudad de Minas Tirith.

A medida que la batalla va acabando, Gandalf interviene en el prematuro funeral de Denethor y Faramir, pero sólo logra salvar a éste último. Denethor perece entre las llamas.

El Libro Cinco se cierra con los ejércitos victoriosos de Gondor y Rohan marchando hacia Mordor y reuniéndose ante la Puerta Negra. Allí, tras escuchar por la Boca de Sauron las condiciones que exige su malvado amo, se niegan a pactar un armisticio y se encuentran atacados por un ejército de proporciones descomunales. De nuevo, parece que el destino de los Pueblos Libres pende de un hilo. Así comienza la Batalla de Morannon.

el retorno del rey

(LIBRO SEIS)

El Libro Seis es el último capítulo de esta épica narración. Comienza cuando Sam vuelve a recuperar el sentido y busca algún camino para entrar en la torre de Cirith Ungol. Al fin encuentra uno y, con la ayuda del Anillo único, pasa a través de dos Vigilantes de piedra encantados que protegen la entrada. El robusto hobbit logra rescatar a Frodo de sus captores orcos, que comienzan a luchar los unos contra los otros. Utilizando el Vial de Galadriel, Sam logra derrotar la maliciosa voluntad de los Vigilantes, y los dos medianos logran escapar de la torre. Descienden desde las alturas y se encuentran en medio de un rocoso valle con forma de canalón que corre a lo largo de las Montañas de la Sombra y dentro del cual se encuentra el camino que une a Cirith Ungol con Durthang. Sin encontrar otra cosa que rocas ennegrecidas, espinas afiladas y un resplandor sin sol, se comienzan a abrir camino lenta pero sigilosamente hacia el norte, hacia el este y finalmente hacia el sur hasta el Monte del Destino. Cruzan la llanura volcánica de Gorgoroth y escalan la vertiente septentrional de la ardiente montaña. Cuando logran encontrar un serpenteante camino de ascenso, también vuelven a encontrarse con Gollum. Sam



logra alejar a la criatura, y los hobbits reanudan su ascenso. Finalmente, llegan a la entrada que conduce a la caverna de Sarmnath Naur, donde el Señor Oscuro forjó el Anillo Gobernante en las Grietas del Destino. Seguidos por Gollum, los medianos entran en el alargado túnel que les conduce hasta el núcleo volcánico del Orodrim. Cuando llegan a esa fatídica fisura, Frodo sucumbe finalmente al poder del Anillo Único y se niega a separarse del maldito artefacto. Se pone el Anillo y desaparece.

En ese momento, Sauron se da cuenta de lo que está ocurriendo y lanza toda su ira y voluntad contra Frodo. Envía volando a los Espectros del Anillo hacia el Monte del Destino, esperando desesperadamente que eviten su posible destrucción. Pero es demasiado tarde, porque es entonces cuando Gollum logra derribar a Sam y, tras agarrar al invisible Portador del Anillo cuando éste se encontraba en un saliente de las Grietas del Destino, la torturada criatura se precipita al vacío. Consigo se lleva el precioso Anillo Único, que parece en aquellos fuegos encantados.

Con la destrucción del Anillo, el Monte del Destino comienza a temblar, y todo lo que el Señor Oscuro ha creado comienza a derrumbarse y desvanecerse. La Torre Oscura cae, al igual que lo hacen todas las ciudadelas y murallas de Mordor. Las llanuras y las montañas son cubiertas de llamas, y los cielos se llenan de rayos. Cae la Lluvia Negra. Finalmente, el Maléfico pierde su forma y es enviado al Vacío. Con sus Anillos destruidos, los nazgûl se desvanecen y mueren, cuarenta siglos después de su última hora. En medio de ese apocalíptico tumulto, los demás servidores de Sauron son presos del pánico. Algunos comienzan a matarse entre sí; otros escapan. El holocausto cambia el sentido de la batalla de la llanura ante Morannon, donde las rodeadas y maltrechas fuerzas de Aragorn y Éomer logran conseguir la victoria.

Tras finalizar la Guerra del Anillo, Aragorn se casa con Arwen, la hija de Elrond, y es coronado Rey del Reino Reunido de Arnor y Gondor. Reina como Elessar Telcontar. Su aliado, Éomer, se convierte en rey de Rohan y entierra a su tío en Edoras. Éomer se casa con Lothíriel de Dol Amroth y renueva el Juramento de Eorl,

un antiguo pacto que unía a los rohirrim con los dúnedain del Reino Sur. Faramir y Éowyn fortalecen estos vínculos, casándose y convirtiéndose en el Señor y la Señora de Ithilien.

Tras la coronación de Aragorn, Gandalf y los hobbits viajan hasta Edoras con Éomer y a continuación siguen hasta Isengard, para despedirse de Bárbol. Vuelven a la Comarca tras un breve descanso en Rivendel. Una vez en casa, los medianos descubren que Gríma Lengua de Serpiente y su amo Saruman han hecho sentir su presencia en aquellas verdes y fértiles tierras. Tremendamente debilitado y disfrazado como "Zarquino", Saruman apoya el nuevo y aterrador régimen de Lotho Sacovilla-Bolsón. Sus bribones aterrorizan la Comarca. Frodo acaba con el dominio del Mago caído en la Batalla de Delagua. Sin embargo, antes de que Saruman sea expulsado, éste culpa a Gríma de gran parte del caos y los asesinatos. Lengua de Serpiente enloquece de ira y apuñala a Saruman hasta matarlo. Las flechas de los hobbits acaban con la vida del traicionero rohir. La Comarca vuelve a estar en paz. Samsagaz se casa y Frodo sirve durante un breve periodo como Alcalde de Hobbiton.

En cuanto al resto de la Compañía, Gimli y Legolas siguen siendo grandes amigos. El primero reúne a la mayoría de sus hermanos enanos y vuelve a poblar las Cavernas Resplandecientes de Aglarond, cerca del Abismo de Helm. Los enanos forjan unas nuevas puertas para Minas Tirith. Legolas se queda durante un tiempo en Ithilien, esperando al día en que pueda invitar a su querido amigo a acompañarle en su viaje hasta las Tierras Imperecederas.

La historia llega a su fin un año más tarde, en 3021, justo en los últimos momentos de la Tercera Edad. Sam y Frodo parten hacia el oeste, junto con Elrond, Galadriel y numerosos acompañantes —entre los que se encuentra Bilbo— en la que será la última Cabalgata de los Guardianes del Anillo. La comitiva llega hasta los Puertos Grises, en el Golfo de Lindon. Allí esperan Gandalf y Círdan. Merry y Pippin llegan poco después, a tiempo para despedirse de Frodo, Bilbo y Gandalf antes de que atraviesen el mar. A continuación, Merry, Sam y Pippin emprenden un silencioso y melancólico camino de regreso a casa.