O SENHOR DOS ANÉIS - A SOCIEDADE DO ANEL(2001)
THE FELLOWSHIP OF THE RING

RESUMO GERAL

O Senhor dos Anéis (no original em inglês, The Lord of the Rings) é uma trilogia cinematográfica dirigida por Peter Jackson com base na obra-prima homónima de J. R. R. Tolkien. Os três filmes foram rodados em simultâneo na Nova Zelândia, faturaram cerca de 3 bilhões (US$ 2.925.155.189) de dólares de receitas conjuntas de bilheteira e foram galardoados com 17 Oscars, entre os 30 para os quais foram nomeados. e é a franquia cinematográfica mais premiada da história

- O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel / A Irmandade do Anel — The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001)
- O Senhor dos Anéis: As Duas Torres — The Lord of the Rings: The Two Towers (2002)
- O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei / O Regresso do Rei — The Lord of the Rings: The Return of the King (2003)

Localizada no mundo ficcional na Terra Média, os três filmes seguem o jovem hobbit Frodo Bolseiro em sua missão de destruir o "Um Anel", assegurando assim também a destruição de seu criador, o Senhor das Trevas Sauron. Para auxiliá-lo em sua tarefa, forma-se uma sociedade, composta por representantes dos humanos, hobbits, elfos e anões, encarregados de sua segurança pelos estranhos caminhos que terá que seguir. No entanto, a sociedade quebra-se e Frodo continua sua jornada sozinho, apenas acompanhado por seu amigo fiel, Samwise Gamgee, e pelo traiçoeiro Gollum, um dos antigos possuidores do "Um Anel". Ao mesmo tempo, o mago Gandalf e o humano Aragorn, herdeiro exilado do trono de Gondor, unem-se e juntam o Povo Livre da Terra Média em uma guerra, finalmente vitoriosa, contra Sauron. Os filmes foram escritos, produzidos e dirigidos por Peter Jackson e distribuídos pela New Line Cinema, sendo que teve colaboração de sua esposa Fran Walsh e Philippa Boyens nos roteiros. Considerado um dos maiores projetos cinematográficos já executados, com um orçamento estimado de $280 milhões e tempo total de produção de oito anos, teve a filmagem dos três filmes feita simultaneamente na terra natal de Jackson, a Nova Zelândia. Todos os filmes ainda tiveram uma versão estendida liberada quando do lançamento dos mesmos em DVD, um ano após o lançamento nos cinemas.

A trilogia alcançou um grande sucesso financeiro, estando os filmes colocados respectivamente em 32º, 24º, e 6º lugares entre as maiores bilheterias cinematográficas de todos os tempos (posição até o primeiro semestre de 2010). Os filmes foram ainda aclamados pela crítica, tornando-se assim um enorme sucesso de crítica e público ao mesmo tempo.

Numa terra fantástica e única, chamada Terra-Média, um hobbit (seres de estatura entre 80 cm e 1,20 m, com pés peludos e bochechas um pouco avermelhadas) recebe de presente de seu tio o Um Anel, um anel mágico e maligno que precisa ser destruído antes que caia nas mãos do mal. Para isso o hobbit Frodo (Elijah Woods) terá um caminho árduo pela frente, onde encontrará perigo, medo e personagens bizarros. Ao seu lado para o cumprimento desta jornada aos poucos ele poderá contar com outros hobbits, um elfo, um anão, dois humanos e um mago, totalizando 9 pessoas que formarão a Sociedade do Anel.

Em uma terra fantástica e única, um hobbit recebe de presente de seu tio um anel mágico e maligno que precisa ser destruído antes que caia nas mãos do mal. Para isso, o hobbit Frodo tem um caminho árduo pela frente, onde encontra perigo, medo e seres bizarros. Ao seu lado para o cumprimento desta jornada, ele aos poucos pode contar com outros hobbits, um elfo, um anão, dois humanos e um mago, totalizando nove seres que formam a Sociedade do Anel.

Data de lançamento: 1 de janeiro de 2002 (Brasil)

Diretor: Peter Jackson

Continuação: O Senhor dos Anéis: As Duas Torres

Orçamento: US$ 90 milhões

Prêmios: Oscar de Melhores Efeitos Visuais, MAIS

Adaptação de: O Senhor dos Anéis, A Sociedade do Anel

VISÃO GERAL

Era difícil crer que algum cineasta conseguiria transformar a Terra Média das páginas de J.R.R. Tolkien em um universo igualmente fantástico nos cinemas. A longa extensão das histórias era um empecilho praticamente intransponível, assim como a grande variedade de personagens e a necessidade de efeitos especiais que, até alguns anos antes da produção, simplesmente não eram disponíveis de forma convincente. No melhor exemplo do homem certo no

lugar e tempo certos, Peter Jackson surgiu com a ideia de transpor os escritos de Tolkien para a telona, criando boa parte da tecnologia necessária para conseguir colocar o projeto nos eixos. Assim, em 2001, estreava o primeiro capítulo de uma das trilogias mais festejadas da história do cinema: O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel. Com pilhas de prêmios, sucesso estrondoso de bilheteria e resposta muito positiva da crítica, o longa-metragem dava o pontapé inicial para uma viagem inesquecível à Terra Média.

COMENTÁRIO GERAL

Para levar os três livros de O Senhor dos Anéis para os cinemas, Peter Jackson contou com a ajuda da esposa, Fran Walsh, e da produtora e amiga de longa data Philippa Boyens, para adaptar a obra em três roteiros. A ideia original, inclusive, era fazer apenas dois longas – e roteiros foram escritos pensando desta forma. Foi só quando Jackson fechou com a New Line Cinema é que uma trilogia foi encomendada e os roteiros tiveram de ser readaptados.

Como qualquer adaptação que se preze, existem diferenças significativas entre os escritos de Tolkien e a obra cinematográfica de Peter Jackson. A ausência de alguns personagens (como Tom Bombadil) e a inclusão de outros, com mais tempo de tela (como Arwen) teve impacto nos fãs, que chegaram a reclamar sobre o tratamento dado aos livros. No entanto, esta resposta negativa por parte dos admiradores acabou se dissipando com o tempo, quando Jackson conseguiu provar que tratava os personagens de Tolkien com a reverência pedida pelos fãs, mas também com a liberdade que qualquer realizador precisa para fazer seu próprio trabalho.

O que vemos na tela, no fim das contas, é uma belíssima Terra Média – capturada no país natal do cineasta, a Nova Zelândia – com grande parte dos personagens que costumávamos acompanhar nas páginas de O Senhor dos Anéis. O elenco, pinçado a dedo, cativa por conseguir trazer a personalidade de cada um daqueles seres fantásticos – com destaque para Ian McKellen e sua ótima performance como o sábio Gandalf, o Cinza. Nos próximos filmes da saga, nomes como Viggo Mortensen, Orlando Bloom e Andy Serkis (como o venenoso Gollum) ganhariam a devida ênfase.

Gravados ao mesmo tempo, os três episódios da trilogia são um exemplo de bom planejamento e execução inteligente. Importantíssimo que o elenco se mantivesse o mesmo e com similar pegada em suas performances. Isso é alcançado pelo mergulho que os atores realizaram durante a produção, fazendo seu trabalho de uma vez só nos três longas.

Com efeitos especiais impressionantes e trama bem adaptada, O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel é um dos episódios mais interessantes da trilogia. Além de acompanharmos o começo da jornada, temos contato com personagens interessantes e ação em doses generosas. Ainda que o filme exibido nos cinemas seja um tanto longo, prefira a versão estendida, lançada posteriormente em home vídeo. Nela, os acontecimentos são ainda melhor resolvidos, a narrativa tem andamento mais elegante e algumas importantes passagens do livro são mantidas. São 208 minutos muito bem investidos – principalmente para quem é fã dos personagens criados por J.R.R. Tolkien. O filme "O Senhor dos Anéis – A Sociedade do Anel" compreende uma excelente saga baseada na obra de mesmo nome do escritor J.R.R. Tolkien. Sua trama é passada na Terra Média, terminologia utilizada para expressar uma possível relação com a literatura mitológica medieval.

RESUMO ESPECÍFICO

Na Segunda Era da Terra-média, o Senhor das Trevas Sauron forja o Um Anel na intenção de distribuir poderes e dominar, através do artefato, os senhores dos Elfos, Anões e dos Homens. Um exército de homens e elfos trava uma batalha contra Sauron em Mordor, onde Isildur, Príncipe de Gondor, corta o Anel junto com seu dedo, destruindo temporariamente sua forma física. Isildur, já corrompido pelo Um Anel, é morto por Orcs e o Anel se perde por mais de dois mil anos até ser encontrado pela criatura Gollum e mantido em segredo por mais de cinco séculos.

Na trama, o hobbit Bilbo Bolseiro (Ian Holm) está completando 111 anos e resolve dar uma grande festa no Condado, local onde mora, para festejar com todos os parentes e amigos, reunindo seu velho amigo Gandalf, o Cinzento, entre outros. Bilbo revela sua intenção de deixar o Condado e partir em uma última aventura, deixando sua herança para seu sobrinho, Frodo, incluindo o Um Anel. Após descobrir a identidade do Um Anel, Frodo deixa o Condado na companhia de seu amigo, Samwise Gamgee, enquanto Gandalf parte em busca de ajuda. Ao chegarem em Bree, juntamente com Merry e Pippin, Frodo e "Sam" são surpreendidos por um estranho conhecido apenas como "Strider", que os leva até Valfenda. Elrond, Senhor dos Elfos, decide que o Um Anel deve ser destruído

para evitar o retorno total de Sauron e Frodo se oferece para levá-lo até a Montanha da Perdição. Ao pequeno hobbit, juntam-se: o elfo Legolas, o anão Gimli, Boromir de Gondor e Aragorn, o herdeiro de Isildur e Rei de Gondor.

Mal eles sabem que a comemoração é, na verdade, uma despedida. Bilbo pretende partir, tirando a poeira de seus pés peludos, embarcando em uma nova aventura. Gandalf, o mago cinzento (Ian McKellen), é um dos convidados de honra da festa e toma conhecimento dos planos de seu velho amigo. Antes de partir, o velho hobbit deixa para trás – muito à contra gosto – um anel mágico como presente para seu sobrinho, Frodo (Elijah Wood). E esta preciosidade transformará completamente a vida do jovem rapaz.

Gandalf descobre que forças do mal procuram desesperadamente aquele anel e que se mãos erradas caírem sobre ele, a Terra Média estará condenada para sempre. Para impedir isso, Frodo é mandado – ao lado de seu amigo Samwise Gangee (Sean Astin) – para longe do Condado, despistando os cavaleiros negros enviados por Sauron, antiga figura maléfica que governava aquelas paragens. Com a adição de mais dois hobbits – Pippin (Billy Boyd) e Merry (Dominic Monaghan) – naquela caravana, Frodo logo percebe que a tarefa será mais difícil do que poderia supor. Depois de escapar de alguns maus bocados, a comitiva hobbit encontra o misterioso Strider (Viggo Mortensen), figura que se mostrará crucial para o sucesso daquele esboço da sociedade – que estará completa com a adição do elfo Legolas (Orlando Bloom), o anão Gimli (John Rhys-Davies) e do humano Boromir (Sean Bean).

O filme inicia com uma apresentação da realidade e do roteiro pelos quais se desenrola a trama. Numa época de mudanças em que todos os

homens estavam tomados pela felicidade alguns anéis foram forjados e distribuídos a nove (09) homens, três (03) elfos e sete (07) anões (que tinham como principal ocupação a de mineiro). Estes anéis devidamente usados geravam equilíbrio entre as nações e sociedades vigentes. O grande Sauron (representando o ápice do mal, numa típica apresentação filosófica dual) não satisfeito com tal situação e desejando domínio absoluto sobre todos os seres forjou um anel-mestre nas Montanhas do Fogo que uma vez usado teria o poder de dominar todos. Era um anel com grandes poderes, com vida própria e com submissão a Sauron.

Este ser (Sauron) passou a guerrear e a tentar escravizar todas as nações da Terra Média e enfrentou Ilsidur, rei da época. Ilsidur vence o duelo contra Sauron e fica com a posse do grande anel. Mesmo tendo sido orientado por um grande mestre Elfo (Risendel) a jogar o anel nas montanhas do Fogo (única forma de destruir o poder maligno do anel), Ilsidur foi dominado pela possibilidade de poder conquistar ainda mais espaço, influência e poder com a posse do anel. Assim, na ganância do domínio absoluto Ilsidur foi perseguido por hordas malignas e o anel perdeu-se em águas profundas. Ilsidur escreveu a respeito do anel que era o que tinha de mais precioso. Muitos anos depois (cerca de 2500 anos), tal anel foi encontrado por Golum (um ser escabroso), o qual passou a venerar a influência do anel. Após muito tempo sob posse do anel, em um momento de descuido o anel passou às mãos de Bilbo Baggins (um hobbit).

Em Hobittown (terra dos hobbits), Bilbo passou a ter uma enorme vitalidade, chegando aos 111 anos de idade com uma aparência ainda jovem (o anel como fonte de eternidade). Neste ínterim, aparece uma personagem-chave na trama, a saber, o mago Gandalf. Homem de grande ciência, Gandalf sabia que Sauron não havia morrido na batalha contra Ilsidur, mas que seu espírito sobrevivia e estava armando uma grande estratégia para reaver o seu anel. Todos estariam ameaçados se o anel continuasse sob a posse de Bilbo e a única forma de escapar de Sauron era recorrer aos elfos.

Bilbo se convence de que deveria deixar o anel sob a possessão provisória de Gandalf até que fosse entregue a Frodo (seu sobrinho). Ele resolve partir para a terra dos Elfos e terminar o seu livro. Sem o anel ele

agora chegaria ao período de tirar férias definitivas. Agora sem o anel (símbolo do poder, da invisibilidade e da imortalidade) a frase que desfecharia seu livro seria: "… e viveu feliz para sempre, até a sua morte."

Gandalf passa o anel a Frodo e pede a este que mantenha segredo a respeito do anel e o sela. O segredo do anel só seria revelado se fosse passado pelo fogo (o fogo da provação de Frodo e da sociedade revelaria o segredo necessário para matar a charada relacionada ao destino do anel). Ao passar o anel pelo fogo Gandalf descobre que Sauron mantinha sua força no anel. A presença do anel e o uso do mesmo faziam com que o seu usuário visse um grande olho de fogo aberto, uma representação clara de que o olhar do mal está sobre o seu objeto de desejo e todo o que tiver o mesmo desejo será presa fácil para Sauron. Sauron persuadiu Golun a contar com quem estava o anel e passou a juntar em seu exército pessoas-chaves como Saruman (mestre de Gandalf), enganando-o com uma proposta de dias melhores.

Enquanto Gandalf enviou Frodo até Bree, juntamente com outros hobbits (Sam, Merri e Pippin), ele foi até seu mestre a fim de descobrir pistas sobre o que fazer com o anel. Descobriu que Saruman estava totalmente dominado por Sauron. Duelou com seu mestre e depois fugiu de sua presença. Em Bree, os quatro (04) hobbits fugiam dos Nazcul (enviados de Sauron; trata-se daqueles nove (09) homens que inicialmente receberam os anéis, os quais foram tomados pela obscuridade e no afã de ostentarem poder transformaram-se em mortos-vivos, espectros a serviço de Sauron. Perseguiram Frodo (o portador do anel), mas não conseguiram capturá-lo, pois os hobbits passaram a ter a proteção de Aragorn, herdeiro de Ilsidur. Porém, Frodo foi atingido e ficou gravemente ferido. Aragorn os levou até a presença dos Elfos (única possibilidade de cura).

Arwen, uma elfa que namorava e jurara amor a Aragorn, tendo resolvido deixar sua imortalidade por amor de Aragorn, o herdeiro (muito parecido com o Verbo que se fez Carne) os levou até seu pai, o qual cuidou de Frodo, que se salvou. Logo em seguida chegaram Gandalf, os anões e Boromir (filho do rei). Lá Frodo encontrou Bilbo (seu tio), já velho sem a influência do anel e totalmente motivado para reaver o anel. Todos porém foram reunidos sob a liderança do elfo Risendel, o qual lhes afirmou que a

única esperança de livrar-se de Sauron e de sua horda era levar o anel até as Montanhas do Fogo do Destino e lá jogá-lo. Todos sabiam dos grandes perigos que envolviam a chegada a tal localidade e discutiram porque ninguém se dispôs a ir. Nesta confusão, Frodo se dispõe a ir e os demais a ajudá-lo. A Sociedade do Anel foi composta por nove (09) integrantes: Frodo (o portador); Sam, Merry e Pipiin (os hobbits); Gimlli (o anão e seu machado); Gandalf (guia e protetor); Aragorn e sua espada e Boromir.

Enquanto isto, Sarumam preparou um exército de orcs e a partir de uma melhoria genética, a partir destes seres horripilantes, os Uruk.

Começa a perseguição, que regada a muitos efeitos especiais conduzem nossos personagens pelas montanhas das neves e os leva até as Minas de Moriá (terra do primo do anão da sociedade). Eles descobrem que todos haviam morrido, sendo que Gandalf, mesmo tendo descoberto por meio de Frodo a fórmula para entrar na mina: dizer amigo em linguagem élfica:Mellon, percebeu que lá dentro as coisas não eram tão amigáveis assim. Lembrou-se das lições de seu antigo professor Saruman sobre as minas de Moriá: terra de sombras e de chamas. Além de Orcs, eles encontram a figura assustadora de Balrog, o monstro das chamas. Ele é detido por Gandalf, sendo que os dois caem nas chamas da Mina e os demais fogem totalmente entorpecidos e sem direção pela perda de Gandalf.

Em seguida, eles chegam à floresta da feiticeira, a dama do bosque, onde recuperam suas forças para continuar a jornada. A feiticeira convidou Frodo a olhar no espelho das suas águas. Ele viu a destruição de seu condado e o olho flamejante de Sauron. A feiticeira toma uma outra forma, agora persuasiva em prol de Sauron, orientando Frodo quanto aos perigos de se usar o anel (o próprio Frodo já o havia usado algumas vezes). Ela o exorta quanto ao fato de que portar o anel é escolher estar só, pois o portador não pode esperar que os outros poderão fazer por ele aquilo que somente ele pode fazer. "Até as pessoas mais pequenas podem mudar o curso do mundo". Esta frase representa a filosofia do filme: uma entusiástica luta pela sobrevivência onde ao receber uma missão o ser possui o poder de escolher realizá-la ou não, ou seja ele pode determinar o seu destino e até o curso da humanidade.

Eles fogem dos Uruk em três pequenas embarcações, mas são alcançados. Boromir é atingido por três (flechas) e morre nos braços de Aragorn, jurando lealdade ao seu futuro rei, o herdeiro de Ilsidur. O que o matou foi sua ganância em possuir o anel, que atraiu para perto deles a presença dos Uruk. Fogem do cenário da sociedade Gandalf e Boromir.

Frodo e Sam correm em busca das montanhas do Fogo do Destino. Ênfase na amizade (aqui alguns críticos até conseguem perceber um homossexualismo velado).

Legolas, Gilli e Aragorn acreditam não poder ajudar muito Frodo (baseados no que disse a feiticeira; talvez depois). Mas não desistem da missão e vão em ajuda aos dois outros hobbits.

A sociedade parcialmente íntegra continua no espírito que a uniu: a persistência, a fé e a fidelidade entre os membros.

A frase que traz o filme a conclusão também nos leva a refletir sobre o rumo que estamos dando a nossas vidas, muitas vezes em busca do anel da imortalidade, que é enganoso e que nos conduz cada vez mais para perto do mal; nossas provações e confrontações com nosso ego é que poderão forjar a mais bela pedra ou queimar como palha. Eis a frase: "Tudo o que temos a fazer é decidir o que fazer com o tempo que nos foi dado". É uma mensagem urgencial e de despertamento para a missão interior de cada um. Implica em movimentação e ação, mas baseada na motivação correta. Começa com inação e mudança interior e termina com ação e convicção sólida interior da missão individual.

O SENHOR DOS ANÉIS: AS DUAS TORRES (2002) THE TWO TOWERS

RESUMO GERAL

O Senhor dos Anéis: As Duas Torres (no original em inglês, The Lord of the Rings: The Two Towers) é um filme de aventura e fantasia, segunda parte da adaptação cinematográfica da trilogia literária de J. R. R. Tolkien.

Seguindo o exemplo de The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (no Brasil, A Sociedade do Anel e em Portugal, A Irmandade do Anel), conquistou

a crítica, atingindo 95% de aprovação no Rotten Tomatoes, mais do que o antecessor que chegou a 91%. Também agradou o público, faturando mais de US$ 951 milhões mundialmente, sendo US$ 342 milhões somente nos Estados Unidos. Atualmente ocupa a vigésima segunda maior bilheteria de todos os tempos.

COMENTÁRIO GERAL

No segundo capítulo da trilogia que mudou para sempre o cinema épico de fantasia, Peter Jackson realiza avanços tecnológicos que ditaram rumos na indústria e traz novos bons personagens e um monólogo esperançoso.

Um ano após a estreia de “A Sociedade do Anel”, o segundo filme da trilogia que subiu a barra de épicos de fantasia para patamares quase inalcançáveis chegava aos cinemas. “O Senhor dos Anéis: As Duas Torres” trazia novos personagens para serem adicionados ao impressionante rol do primeiro longa, mais avanços tecnológicos, uma longa e impressionante cena de batalha e uma sensação de fascínio raramente igualada por outras obras da sétima arte.

Peter Jackson, diretor e um dos roteiristas, já abre o filme com uma lufada de adrenalina ao retomar a queda de Gandalf (Ian McKellen, soberbo) do longa anterior e colocar sua grandiosa luta contra o Balrog em tela. Como uma montanha-russa que dispara em alta velocidade ao invés de lentamente subir em seu início, o espectador logo está colado na cadeira e com os olhos arregalados mediante os acontecimentos.

RESUMO ESPECÍFICO

Após a aparente morte de Gandalf, a Sociedade do Anel se dissolve e Frodo e Sam seguem em direção à Montanha da Perdição para destruir o Um Anel. A dupla é confrontada pela criatura Gollum, que cobiça o Um Anel mais do que tudo. A contragosto de Sam, Frodo pede que Gollum os guie até a Montanha da Perdição. Enquanto isso, Aragorn, Legolas e Gimli partem em procurar de Pippin e Merry, capturados pelos Uruk-hais. Seguindo as pistas dos inimigos, os três viajantes encontram-se com os banidos Rohirrim cujo rei, Théoden encontra-se manipulado por Grima Língua de Cobra, seu conselheiro. Na floresta, o grupo reencontra o agora ressurreto Gandalf, o Branco e parte na tentativa de deter Saruman e, finalmente, Sauron. Daí em diante, um elo de lealdade e esperança passa a ser forjado entre o povo de Rohan e os remanescentes da Sociedade do Anel.

A Sociedade do Anel se desmanchou após a "Queda Má" de Gandalf o Cinzento e o ataque de Uruk-hais. Boromir morreu; Frodo e Sam continuam no caminho da Montanha da Perdição; Pippin e Merry foram capturados pelos Uruk-hai; e Aragorn, Legolas e Gimli foram ao seu resgate.

Ao descerem Emyn Muil, Frodo e Sam encontram-se com Gollum ao qual subjugam e o tornam seu guia para o Portão Negro, a entrada de Mordor. Aragorn, Legolas e Gimli entram nas planícies do reino de Rohan na caçada aos orcs. Saruman ataca o Folde Ocidental de Rohan e nesta batalha mata o príncipe Théodred. Éomer, Marechal dos Cavaleiros de Rohan, é exilado do palácio e do reino com seus homens pelo conselheiro do rei, Grima Língua de Cobra. Nas planícies do norte, ele e seus cavaleiros atacam e destroem o grupo de orcs que raptaram Merry e Pippin. Os hobbits fogem para dentro da Floresta de Fangorn, onde encontram o ent Barbárvore e levam os ents a se unirem num conselho, o Entebate, onde devem decidir se partem ou não em guerra aberta contra Saruman.

Frodo, Sam e Gollum cruzam os Pântanos Mortos ao norte de Mordor, onde voltam a ver um dos Espectros do Anel montado agora num Falcão do Inferno. Após conhecerem Éomer; Aragorn, Legolas e Gimli entram em Fangorn onde encontram Gandalf, vivo e vestido de branco. Este, montado em seu cavalo Shadowfax, os leva para Edoras, onde está o palácio do rei de Rohan.

Ao chegarem ao Portão Negro, Gollum detém os hobbits e revela sobre outra entrada, mais secreta, por onde ele saiu de Mordor, Frodo resolve confiar na criatura e seguir por este novo caminho. Em Edoras, Gandalf desmascara a aliança de Gríma com Saruman e liberta o rei Théoden dos encantos destes. Théoden expulsa Gríma de Rohan e sepulta o corpo de seu filho Théodred, em seguida parte com o povo de Edoras para o Abismo de Helm. Gandalf, preocupado com o ataque de Saruman, parte para buscar ajuda.

Em Ithilien, terras pertencentes ao antigo reino de Gondor, os hobbits são capturados por Faramir e seus homens, guardiões destas terras, que os levam prisioneiros. No caminho para o Abismo de Helm,

Aragorn recorda de quando dispensou Arwen de qualquer compromisso com ele, para que ela pudesse partir com seu povo. Os refugiados são atacados por wargs montados, enviados por Saruman, e Aragorn acaba caindo de um penhasco durante o combate com Sharku. Em Valfenda, Elrond convence sua filha Arwen a partir da Terra-média. De Isengard, Saruman lança seus exércitos sobre Rohan.

Em Ithilien, Faramir captura Gollum e descobre a verdade sobre a missão de Frodo e Sam. Ele resolve impedí-los e levá-los para seu pai, Denethor, em Gondor. Aragorn se recupera e chega ao Abismo onde alerta o rei dos exércitos inimigos que se aproximam. Antes da batalha iniciar, uma tropa de arqueiros élficos, liderados por Haldir, chega ao Abismo para auxiliar os rohirrim. Durante a batalha, os orcs utilizam explosivos para derrubar as muralhas e Haldir é morto. Os ents decidem não se arriscar na guerra e Barbárvore leva os hobbits embora, mas ao avistar a devastação que Saruman causou à floresta, parte em marcha com os ents para destruir Isengard.

Passando por Osgiliath, que está sob ataque inimigo, Sam revela a Faramir que Boromir tentou tirar o Anel de Frodo e que ele foi assassinado por orcs. Um dos Espectros chega a cidade e os dois o impedem de capturar Frodo. Gandalf chega com Éomer e seus cavaleiros ao Abismo de Helm e destroem os exércitos de Saruman. Os ents atacam e inundam Isengard, destruindo as máquinas e forjas do mago. Faramir decide libertar Frodo, Sam e Gollum e não intervir em sua missão. Frodo e Sam partem com Gollum para o que parece ser uma emboscada.

Após a captura de Merry (Dominic Monaghan) e Pippy (Billy Boyd) pelos orcs, a Sociedade do Anel é dissolvida. Enquanto que Frodo (Elijah Wood) e Sam (Sean Astin) seguem sua jornada rumo à Montanha da Perdição para destruir o Um Anel, Aragorn (Viggo Mortensen), Legolas (Orlando Bloom) e Gimli (John Rhys-Davies) partem para resgatar os hobbits sequestrados.

O filme então muda para a dupla de hobbits que precisa alcançar Mordor. Frodo (Elijah Wood) e Sam (Sean Astin) logo percebem que não estão sozinhos, a deixa perfeita para o longa apresentar um elemento que mudou o cinema: Gollum (Andy Serkis). Serkis originalmente havia sido

contratado apenas para fazer a voz da criatura dependente do anel, mas Jackson queria uma abordagem mais real, baseada na interpretação física do ator. Esta decisão resultou numa total remodelação do design do personagem, que apareceu de relance no primeiro filme. É nítida a enorme diferença entre o que foi imaginado inicialmente e a criatura renderizada à vida neste longa.

Após a captura de Merry e Pippy pelos orcs, a Sociedade do Anel é dissolvida. Frodo e Sam seguem sua jornada rumo à Montanha da Perdição para destruir o anel e descobrem que estão sendo perseguidos pelo misterioso Gollum. Enquanto isso, Aragorn, o elfo e arqueiro Legolas e o anão Gimli partem para resgatar os hobbits sequestrados e chegam ao reino de Rohan, onde o rei Theoden foi vítima de uma maldição mortal de Saruman.

VISÃO GERAL

No segundo capítulo da trilogia que mudou para sempre o cinema épico de fantasia, Peter Jackson realiza avanços tecnológicos que ditaram rumos na indústria e traz novos bons personagens e um monólogo esperançoso.

Um ano após a estreia de “A Sociedade do Anel”, o segundo filme da trilogia que subiu a barra de épicos de fantasia para patamares quase inalcançáveis chegava aos cinemas. “O Senhor dos Anéis: As Duas Torres” trazia novos personagens para serem adicionados ao impressionante rol do primeiro longa, mais avanços tecnológicos, uma longa e impressionante cena de batalha e uma sensação de fascínio raramente igualada por outras obras da sétima arte.

Peter Jackson, diretor e um dos roteiristas, já abre o filme com uma lufada de adrenalina ao retomar a queda de Gandalf (Ian McKellen, soberbo) do longa anterior e colocar sua grandiosa luta contra o Balrog em tela. Como uma montanha-russa que dispara em alta velocidade ao invés de lentamente subir em seu início, o espectador logo está colado na cadeira e com os olhos arregalados mediante os acontecimentos.

A empresa de efeitos especiais WETA Digital fez uso de um traje de captura de movimentos para que Serkis usasse e, assim, puderam capturar até os gestos mais finos do ator para serem transportados para Gollum. As expressões da criatura são extremamente críveis, fruto de técnicas empregadas para captar até mesmo os movimentos dos músculos faciais de Serkis. Assim, o mundo ganhou uma atuação excelente através de um ser inteiramente digital.

Serkis se dedicou com afinco ao papel, o qual interpretou como um viciado em drogas que desesperadamente precisa da próxima dose. Em inúmeros momentos, foi a criatura não só na sala de captura de movimentos, mas também no set, para que os outros atores tivessem um ponto para onde olhar e alguém a quem reagir com mais naturalidade. A característica voz esganiçada da criatura não possui nenhum efeito de pós-produção, apenas o talento do próprio Serkis, que precisava beber uma bebida especial para manter sua garganta lubrificada e saudável durante o extenuante processo de gravação. O resultado é duradouro e de uma eficiência ímpar. Além da memorável voz, a linguagem corporal do personagem é tão rica que faria Smaug desejá-la para si. Quando seu lado mais nefasto e assassino toma conta, seus ombros são arqueados, quase como um animal preparando o bote; em contrapartida, sua personalidade mais amigável possui postura mais relaxada. É um trabalho tão chamativo e surpreendente que Jackson fez campanha para conseguir uma indicação ao Oscar para Serkis, mas as regras da Academia não permitiam que isso acontecesse, ilustrando a necessidade da premiação se adaptar a novos tempos.

A aventura enfatiza a maldade de Gollum quando contrasta o personagem com o genuíno carinho de Sam. Se Wood soube expressar pesar e sofrimento sem fim, Astin empresta um coração tão gigante a seu personagem que parece transbordar pela tela. Em sua jornada, encontram Faramir (David Wenham), irmão do falecido Boromir (Sean Bean – presente apenas na versão estendida). Dessa forma, seu arco em busca de glória certamente o coloca à prova, e acaba por engrandecê-lo.

Outros personagens novos são Éomer (Karl Urban) e Éowyn (Miranda Otto), da família real do reino de Rohan. Urban pouco está em cena, mas se impõe com uma mistura de raiva contida e decepção. Otto interpreta uma mulher buscando lugar de mais respeito e merecimento em seu lar governado pelo tio, Théoden (Bernard Hill). O rei precisa encarar medo e desesperança com orgulho

e honra. É uma interpretação estupenda, onde o ator parece ter toneladas de pressão sobre seus ombros.

Sua trama tem seu ápice na fenomenal batalha do Abismo de Helm, uma enorme fortaleza construída no fundo de um vale ao pé de uma montanha. O impressionante cenário é o anfitrião de 40 minutos de algumas centenas de homens e elfos tentando resistir a 10.000 orcs. Entre coreografias de luta, estratégias de invasão e defesa, efeitos especiais fabulosos que resistem à passagem do tempo e figurinos magníficos, é impossível tirar os olhos da tela e não se maravilhar com o escopo da produção.

A montagem contrasta inteligentemente momentos da batalha física com a luta de Merry (Dominic Monaghan) e Pippin (Billy Boyd) com o ent Barbárvore (voz de John Rhys-Davies, que também interpreta o anão Gimli). Os ents são, resumidamente, árvores vivas e bípedes, que rendem cenas que usam pequenos elementos de humor para pincelar o embate de ideias em que os hobbits tentam convencer as criaturas a se juntarem à guerra contra Sauron. Já Aragorn (Viggo Mortensen) continua a sua jornada de encarar suas inseguranças e assumir seu papel como rei de Gondor. Isso é ilustrado até no seu figurino, pois usa braçadeiras em homenagem ao falecido Boromir, grande responsável por coloca-lo em seu caminho de superação pessoal.

São tantas tramas paralelas que é espantoso que o roteiro dê conta de tudo sem deixar nada arrastado ou apressado, fazendo um ótimo papel de colocar o longa como o capítulo do meio da trilogia. Essas tramas são amarradas com um belíssimo monólogo de Sam, que homenageia não só as jornadas e lutas dos próprios personagens, como também qualquer obra de ficção que exalta seus heróis e inspira outros a não se deixarem abater quando tudo parece perdido e qualquer esforço, inútil. É uma pequena luz de esperança muito necessária em tempos de tirania.

O segundo capítulo da fantástica trilogia é um gigante exemplo de uma adaptação de livro para cinema que, mesmo com várias mudanças, não descaracteriza o cerne da obra original. Com atuações sinceras, visuais embasbacantes, batalhas épicas e um time que transborda amor pela Terra Média, “O Senhor dos Anéis: As Duas Torres” reafirma o lugar desta saga como um valioso marco no cinema de fantasia.

O SENHOR DOS ANÉIS: O RETORNO DO REI (2003)

THE RETURN OF THE KING

RESUMO GERAL

O confronto final entre as forças do bem e do mal que lutam pelo controle do futuro da Terra Média se aproxima. Sauron planeja um grande ataque a Minas Tirith, capital de Gondor, o que faz com que Gandalf e Pippin partam para o local na intenção de ajudar a resistência. Um exército é reunido por Theoden em Rohan, em mais uma tentativa de deter as forças de Sauron. Enquanto isso, Frodo, Sam e Gollum seguem sua viagem rumo à Montanha da Perdição para destruir o anel.

- Data de lançamento: 25 de dezembro de 2003 (Brasil)
- Diretor: Peter Jackson
- Bilheteria: 1,146 bilhão USD
- Orçamento: 94 milhões USD
- Prêmios: Oscar de Melhor Filme, MAIS
- Indicações: Oscar de Melhor Filme

O confronto final entre as forças do bem e do mal que lutam pelo controle do futuro da Terra Média se aproxima. Sauron planeja um grande ataque a Minas Tirith, capital de Gondor, o que faz com que Gandalf e Pippin partam para o local na intenção de ajudar a resistência. Um exército é reunido por Theoden em Rohan, em mais uma tentativa de deter as forças de Sauron. Enquanto isso, Frodo, Sam e Gollum seguem sua viagem rumo à Montanha da Perdição para destruir o anel.

Durante toda a minha vida de cinéfilo, sempre me perguntei como teria sido assistir aos grandes épicos do cinema na época em que foram lançados. Como os espectadores reagiram em 1933 quando o **King Kong** apareceu pela primeira vez na tela? E quando o **Ben-Hur** venceu a corrida de bigas em 59? Como seria a emoção de ver em 1962 o fulminante ataque à cidade de Agraba em **Lawrence da Arábia**? Ou ainda... como teria sido conferir **2001 - Uma odisséia no Espaço** (1968) e *Star Wars* (1977)?

A resposta para essas perguntas veio em agosto de 2001 na forma de nove companheiros, unidos numa missão para salvar seu mundo, a Terra-média. Era a prévia especial para a imprensa da adaptação da cultuada trilogia do sul-africano J.R.R.Tolkien para as telas, conduzida por um desacreditado neo-zelandês chamado Peter Jackson, que empreendeu uma cruzada quase tão penosa - e satisfatória no final - quanto à de Frodo, Sam e seus aliados. No evento, durante 26 minutos, jornalistas foram transportados para o rico universo criado pelo escritor. A sensação deve ter sido muito semelhante à que os espectadores tiveram quando aportaram pela primeira vez na Ilha da Caveira, lar do gorila gigante que mais tarde cairia do topo do edifício Empire State**. No final, todas as dúvidas a respeito da qualidade da produção, que só chegaria às telas em dezembro daquele ano, estavam dissipadas. Só restava esperar pelo filme.**

Veio A Sociedade do Anel e com ele cenas memoráveis, como a fuga das Minas de Moria, o primeiro passeio pelo Condado, a beleza de Lothlórien, a corajosa queda de Boromir. O começo da aventura era sensacional e o final da produção irritava os desavisados. *Cadê o final?*, perguntavam-se as pessoas que estavam tomando contato pela primeira vez com a obra.

Mais um ano se passou, até que As Duas Torres entrou em cartaz, estabelecendo novos parâmetros de ação épica. A grandiosa batalha de Agraba é superada pela revolução digital. Dezenas de milhares de guerreiros cobrem a paisagem, numa investida à fortaleza do Abismo de Helm, onde Aragorn, Legolas e Gimli lutam lado a lado com os defensores de Rohan contra as hordas invasoras. É impossível deixar de maravilhar-se com a escala da aventura. Enquanto isso, **Gollum** - a impressionante criatura digital comandada por **Andy Serkis** - cativava a audiência pela sua miséria e sofrimento. Agora, só faltava um.

O retorno do Rei

Chega às telas o terceiro capítulo, O Retorno do Rei, historicamente o ponto fraco de várias trilogias no cinema. Star Wars, por exemplo, tem em O retorno de Jedi seu elo mais fraco. O poderoso Chefão e De volta para o futuro idem. Matrix revolutions... bem, melhor nem falar sobre esse. Apesar das

desconfianças, Peter Jackson insistia fiz os dois primeiros só para poder realizar esse. Um cineasta nunca foi tão feliz numa afirmação. Parecia impossível, mas o derradeiro capítulo é também o melhor.

Tão veloz que as primeiras três horas passam como um curta-metragem, O retorno do Rei extrapola a escala da ação mostrada no segundo filme.

RESUMO ESPECÍFICO

Gandalf lidera Aragorn, Legolas, Gimli e Théoden rumo a Isengard, onde encontram Merry e Pippin. Com a queda de Saruman, Gandalf descobre através de seu palantír que Sauron planeja destruir a cidade nobre de Minas Tirith e parte na tentativa de alertar seus governantes.

Enquanto isso, Frodo Bolseiro e Samwise Gamgee são guiados por Gollum pelo território inimigo para Minas Morgul, onde descobrem o poderoso exército de Orcs que se prepara para aniquilar a raça dos homens. A pedido de Gollum, os três decidem tomar um caminho "secreto" alternativo rumo à Montanha da Perdição, porém Sam passa a desconfiar das intensões da criatura. Em Gondor, Pippin segue as instruções de Gandalf e secretamente acende o farol conclamando o auxílio de Rohan na luta contra Sauron.

Em meio às batalhas, Elrond alerta Aragorn sobre o estado frágil de Arwen. Após uma visão de seu filho, Arwen recusa a deixar a Terra média e decide permanecer ao lado de seu verdadeiro amor. Elrond, então, entrega a mítica espada Andúril - antiga espada reforjada de Isildur - para que este possa reivindicar o trono de Gondor.

Se antes os guerreiros eram dezenas de milhares, agora perdem-se de vista. E não vem sós... nâzgul alados participam do ataque à capital da humanidade, Minas Tirith, ao lado de orcs, uruk-hais, trolls, bárbaros humanos e os impressionantes Olifantes de guerra, tudo isso mostrado de forma perfeitamente inteligível, orquestrada em sintonia com a música grandiosa de Howard Shore. O se

ntimento, ou melhor... o sentimentalismo, também não é esquecido, com passagens carregadíssimas de emoção.

Na trama, Frodo (Elijah Wood) e Sam (Sean Astin), famintos e sedentos, estão à beira da loucura e suas provações ainda estão longe do fim, já que eles precisam atravessar Mordor, lar do terrível senhor da escuridão, Sauron. Aragorn (Viggo Mortensen) finalmente aceita seu papel na história da humanidade e torna-se aquilo que ele nasceu para ser. Entretanto, há um obstáculo ainda mais dramático em seu caminho, algo capaz de mudar o rumo do conflito. Gandalf, o Branco (Sir Ian McKellen) desponta como um general audacioso, capaz de devolver a coragem aos guerreiros de Rohan. Merry (Dominic Monaghan) e Pippin (Billy Boyd) tornam-se soldados e terão papéis fundamentais no confronto. Théoden (Bernard Hill) lidera as forças de Rohan e protagoniza, ao lado de sua sobrinha Éowyn (Miranda Otto) algumas das melhores seqüências do filme. Aliás, a participação da moça certamente deixará as feministas em êxtase!

Frodo e Sam aproximam-se ainda mais de Mordor com a finalidade de destruir the One Ring. Gandalf, Aragorn, Legolas e Gimli acompanhados do rei de Rohan e sua comitiva, chegam em Isengard onde encontram-se com Merry e Pippin e partem levando o Palantír. À noite, no palácio de Meduseld, Pippin o pega e a usa, revelando sua mente a Sauron. Gandalf parte com o hobbit para Minas Tirith, onde não consegue convencer o regente Denethor a acender os Faróis e pedir socorro aos aliados.

Frodo atravessa o Vale Morgul, de onde avistam a partida dos exércitos de Sauron para a guerra. Pippin, seguindo o plano de Gandalf, acende o farol de Amon Dîn. O pedido de socorro chega a Edoras, de onde o rei Théoden parte com seus homens para a concentração de tropas que haverá no Templo da Colina. Arwen tem uma visão de seu futuro filho, Eldarion, com Aragorn e decide retornar a Valfenda, convencendo seu pai a reforjar a espada antiga de Isildur, Narsil, e entregá-la a Aragorn.

Os exércitos de Mordor invadem e conquistam Osgiliath. Gandalf resgata Faramir durante a retirada e este revela sobre seu surpreendente encontro com Frodo e Sam. Denethor exige que Faramir retome Osgiliath

dos inimigos, este parte para realizar a vontade do pai, mas é gravemente ferido. Gollum faz Frodo romper com Sam e dispensá-lo.

No Templo da Colina, Aragorn recebe a visita de Elrond que lhe entrega a espada reforjada (agora com o nome Andúril) e lhe alerta sobre os inimigos que sobem pelo rio e levarão a derrota de Minas Tirith, a menos que Aragorn convença o Exército dos Mortos a lutar por ele. Aragorn, Legolas e Gimli partem para a Senda dos Mortos. Logo depois, os Cavaleiros de Rohan partem para Gondor. Merry e Éowyn, disfarçados, também seguem as tropas à guerra.

Minas Tirith é cercada e assaltada pelos exércitos de Mordor. Denethor, enlouquecido, faz uma pira para cremar a si e seu filho, mas é impedido por Gandalf. Gollum leva Frodo para a toca de Laracna, Frodo tenta fugir, mas o aracnídeo o encontra e o pica. Frodo desmaia e acaba sendo capturado por orcs de Cirith Ungol. Sam retorna e após derrotar Laracna em combate, parte para resgatar Frodo.

Os Cavaleiros de Rohan chegam ao campo de batalha. Éowyn e Merry derrotam o Rei Bruxo de Angmar. Aragorn desembarca no porto com o Exército dos Mortos. Sam resgata Frodo da torre e ambos prosseguem a jornada até à Montanha da Perdição.

Aragorn, Gandalf e Éomer, acompanhados de Legolas, Gimli, Merry e Pippin, marcham com os exércitos de Gondor e Rohan até o Portão Negro. Frodo e Sam, confrontam-se mais uma vez com Gollum, ao chegarem à Montanha da Perdição. Os exércitos aliados são cercados pelas forças de Sauron.

O Um Anel é destruído. Frodo e Sam são resgatados pelas Águias, e despertam em Minas Tirith. Aragorn é coroado rei de Gondor e desposa Arwen. Os hobbits retornam a sua terra. Tempos depois, Frodo se dirige aos Portos Cinzentos e junto de Bilbo, Gandalf, Elrond, Galadriel, Celeborn e Círdan parte da Terra-média para sempre.

Mais uma vez, a adaptação do texto original é primorosa. Jackson e os roteiristas Frances Walsh, Philippa Boyens e Stephen Sinclair conseguiram capturar a essência do livro, retirando tudo o que é

pouco relevante para a história e ampliando momentos interessantes, explicados de maneira superficial por Tolkien. Assim, ganha importância o Rei dos Mortos e seu juramento e saem os capítulo do Expurgo do Condado e das Casas da Cura. Infelizmente, não foi possível encaixar nas três horas e vinte (!) o destino de Saruman (Christopher Lee). Entretanto, ele certamente estará na versão estendida que será lançada nos Estados Unidos em 2004.

VISÃO GERAL

O fim da saga

O resultando impressionante nas bilheterias (os três filmes juntos já superaram **2 bilhões de dólares** mundialmente) é plenamente justificado pela afluência de público de todos os gêneros, não só fãs de fantasia ou ficção. **O mérito aí é da história clássica - que Tolkien começou a desenvolver depois da Primeira Guerra Mundial e acabou uma década depois da Segunda -, que exalta o amor, trabalho, amizade e compaixão, desprezando a ganância e abusos de poder. Algo que se encaixa perfeitamente nos dias de hoje, também marcados por conflitos decididos por poucos e poderosos.**

Se é necessário apontar algo negativo no filme, é justamente o fato dele ser o último da série. Não haverá O Senhor dos Anéis em 2004 e, apesar da vontade de Peter Jackson de realizar **O hobbit** - o primeiro livro de Tolkien - é ainda pouco provável que isso aconteça, já que os herdeiros de Tolkien não gostaram da adaptação e são eles quem detêm os direitos sobre o livro. Contentar-se com *Harry Potter* será difícil.

Além disso, os últimos minutos do filme, extraídos do extenso prólogo do romance, concluem a saga pelo menos três vezes antes dos créditos finais. A decisão parece ter deixado algumas pessoas na platéia um tanto irritadas, já que ela obviamente privilegia os fãs da obra, sempre ávidos por detalhes. O Omelete, claro, adorou.

Enfim, posso ficar tranqüilo agora. Já sei como as pessoas que viram o *King Kong* em 1933 se sentiram. Na verdade... espero saber **exatamente** como foi isso em 2005, quando o mesmo Peter Jackson de *O*

Senhor dos Anéis lançar a sua refilmagem do clássico do Rei Kong. Apaixonado pelo filme, o cineasta já declarou que tratará o original com o mesmo empenho que teve com a obra de Tolkien. Não duvidamos.

O filme foi um grande sucesso de bilheteria arrecadando US$ 377,845,905 milhões de dólares na bilheteria doméstica, e US$ 764,611,082 milhões nos outros países, somando ao todo US$1,142,456,987 bilhão de dólares, sendo o filme de maior bilheteria de 2003. Tornou-se a segunda maior bilheteria da história na época, atrás apenas de Titanic (2,195 bilhões de dólares). Foi o único filme da trilogia a atingir a marca do 1 bilhão de dólares, e o segundo a atingir essa marca na história do cinema.

O Retorno do Rei detém uma classificação de 93% no Rotten Tomatoes, com base em 261 avaliações, com uma pontuação média de 8,7 .O principal consenso do site diz " Visualmente deslumbrante e emocionalmente poderoso, O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei é uma conclusão emocionante e satisfatória para uma grande trilogia". O filme possui uma pontuação de 94 em 100 no Metacritic , com base em 41 comentários, indicando "aclamação universal".

Principais prêmios

Oscar 2004 (EUA)
11 vitórias de 11 indicações

Categoria	Resultado	Recebido
Melhor Filme	Venceu	**Peter Jackson, Barrie M. Osborne e Fran Walsh**
Melhor Diretor	Venceu	**Peter Jackson**
Melhor Roteiro Adaptado	Venceu	**Peter Jackson, Fran Walsh e Philippa Boyens**
Melhor Efeitos Visuais	Venceu	**Jim Rygiel, Randall William Cook, Alex Funke e Joe Letteri**
Melhor Direção de Arte	Venceu	**Grant Major, Dan Hennah e Alan Lee**
Melhor Edição	Venceu	**Jamie Selkirk**
Melhor Figurino	Venceu	**Ngila Dickson e Richard Taylor**
Melhor Maquiagem	Venceu	**Richard Taylor e Peter King**

Melhor Mixagem de Som	Venceu	**Christopher Boyes, Michael Semanick, Michael Hedges e Hammond Peek**
Melhor Trilha Sonora	Venceu	**Howard Shore**
Melhor Canção Original	Venceu	**Fran Walsh, Howard Shore e Annie Lennox por Into the West**

Ao todo dos 3 filmes, foram 162 vitórias de 224 indicações em festivais e premiações pelo mundo todo.

BAFTA 2004 (Reino Unido)

5 vitórias de 12 indicações

Categoria	Resultado	Recebido/Indicado
Melhor Filme	Venceu	**Peter Jackson, Barrie M. Osborne e Fran Walsh**
Melhor Diretor	Indicado	**Peter Jackson**
Melhor Roteiro Adaptado	Venceu	**Peter Jackson, Fran Walsh e Philippa Boyens**
Melhor Ator Coadjuvante	Indicado	**Ian McKellen**
Melhor Efeitos Visuais	Venceu	**Jim Rygiel, Randall William Cook, Alex Funke e Joe Letteri**
Melhor Direção de Arte	Indicado	**Grant Major, Dan Hennah e Alan Lee**
Melhor Edição	Indicado	**Jamie Selkirk**
Melhor Figurino	Indicado	**Ngila Dickson e Richard Taylor**
Melhor Maquiagem	Indicado	**Richard Taylor e Peter King**
Melhor Som	Indicado	**Christopher Boyes, Michael Semanick, Michael Hedges e Hammond Peek**
Melhor Trilha Sonora	Indicado	**Howard Shore**
Melhor Fotografia	Venceu	**Andrew Lesnie**
Melhor Audiência	Venceu	(Prêmio Especial)

Globo de Ouro 2004 (EUA)
4 vitórias de 4 indicações

Categoria	Resultado	Recebido

Melhor Filme	Venceu	**Peter Jackson, Barrie M. Osborne e Fran Walsh**
Melhor Diretor	Venceu	**Peter Jackson**
Melhor Trilha Sonora	Venceu	**Howard Shore**
Melhor Canção Original	Venceu	**Fran Walsh, Howard Shore e Annie Lennox por Into the West**

Grammy 2005 (EUA)
2 vitórias de 2 indicações

Categoria	Resultado	Recebido
Melhor Álbum de Trilha Sonora para um Filme	Venceu	**Howard Shore**
Melhor Música Escrita para um Filme	Venceu	**Fran Walsh, Howard Shore e Annie Lennox por Into the West**

MTV Movie Awards 2004 (EUA)

Categoria	Resultado	Recebido
Melhor Filme	Venceu	**Peter Jackson, Barrie M. Osborne e Fran Walsh**
Melhor Sequência de Ação	Venceu	Pela Batalha em Gondor

Outros prêmios

- Prêmio de Melhor Direção pelo Sindicato dos Diretores da América
- Prêmio de Melhor Elenco pelo Sindicato de Atores
- Prêmio de Excelência em Design de Produção pelo Sindicato dos Diretores de Arte
- Prêmio do de Melhor Edição - Drama pelo Sindicato dos Editores
- 4 Prêmios pela Sociedade de Efeitos Visuais
- Prêmio de Melhor Roteiro Adaptado pelo Sindicato de Roteiristas da América
- Prêmio de Excelência em Figurino para filmes de fantasia pelo Sindicato de Figurinistas
- Prêmio de Melhor Maquiagem de Personagens e de Melhor Maquiaguem em Efeitos Especiais pelo Sindicato de Maquiadores e Estilistas de Hollywood
- Prêmio de Melhor Filme, Melhor Diretor e Melhor Trilha Sonora pelo Círculo de Críticos de Chicago
- Prêmio de Melhor Filme pelo Círculo de Críticos de Nova York

ELENCO

Elijah Wood - Frodo Baggins
Lan Mckellen - Gandalf
Orlando Bloom - Legolas
Viggo Mortensen - Aragorn
Sean Astin
Billy Boyd - Peregrin Took
Andy Serkis - Gollum, Rei
Dominic Monaghan - Meriadoc
Cate Blsnchett - Galadriel
Liv Tyler - Arwen Undómiel
Sean Bean - Boromir
John Rhys-Dvies - Gimli, Barbávo
Hugo Weaving - Elrond
Christopher Lee - Saruman
Miranda Otto - Eowyn
Lan Holm - Bilbo Baggins
Karl Urban - Eomer
David Wenham - Faramir
Bernard Hill - Théoden
Peter Tait - Shagrat
Philippa - Boyens**: Roteirista**
Peter Jackson**: Roteirista**
Howard Shore - Drinking Roha
Fran Walsh**: Roteirista**
Joh Don Noble - Denethor ||
Marton Csokas - Celeborn
Sala Baker - Sauron, Uruk
Craig Parker - Haldir Gothmog
Lawrence Makoare - Rei Bruxo
Brad Dourif - Grima
John Howe
Sarah Mcleod - Rosinha Villa
Jed Brophy - Sharku, Snaga
Harry Sinclair - Isildur
Bruce Hopkins - Gamling
Bret Mckenzie - Figwit, Elf
John Bachi Madril
Richard Taylor
Mark Ferguson - Gil-Galad
Bruce Spence - Boca De Sauron
Peter Mckenzie - Elendil
Randall William Cook
Noel Appleby - Everard Proudf
Ngila Dickson
Andrew - Lesnie
Thomas Robins - Déagol

Robyn Malcolm - Morwen
Alexandra Astin - Elanor Gamgee
Barrie M. Osborne - Rohirrim Soldier
Alan Howard - The Ring
Mark Ordesky
Sadwyn Brophy - Eldarion

CURIOSIDADES

- Toda a trilogia foi gravada de uma vez só. Os cenários eram florestas e montanhas da Nova Zelândia, terra natal do diretor Peter Jackson. Hoje em dia, o local é um ponto turístico bem famoso.

- No total, foram utilizadas cerca de 10 mil máscaras, 1.200 armaduras, 2 mil armas, 10 mil flechas, mais de 20 mil figurantes, 2.400 pessoas na equipe de produção e 68 cenários em miniatura para a gravação dos filmes. Ah, sem contar os 1.600 pés protéticos de hobbit!

- No ano de 2013, em uma entrevista, Orlando Bloom confirmou os boatos de que todos os atores que interpretaram integrantes da irmandade fizeram a mesma tatuagem juntos. De acordo com o ator, ela significa “nove” no idioma dos elfos.

- Poucos sabem, mas Orlando Bloom fraturou as costelas quando gravou a cena As Duas Torres, onde era jogado de um cavalo. No entanto, o ator de Legolas insistiu para continuar filmando mesmo no dia seguinte do acidente.

- Esse não foi o único acidente durante as filmagens. Viggo Mortensen, que interpretou Aragorn, quebrou um dente e dois dedos. Já Sean Astin, que deu vida a Samwise Gamgee, cortou o pé e levou vinte pontos enquanto gravava a cena em que entrava na água atrás de Frodo.

- Liv Tyler, que interpretou Arwen Undómiel nas telonas, contou que tirar as orelhas de elfo era um processo super dolorido. De acordo com a atriz, elas eram coladas e pintadas na pele. Já os pés do hobbit Frodo, levavam pelo menos uma hora e meia para ficarem prontos para a filmagem. O ator Elijah Wood acordava às cinco horas da manhã todos os dias, e colocava seus pés na cola para grudar a prótese.

- Apesar de seu personagem ser digital, Andy Serkis, que interpreta Gollum, contracenou com os atores de verdade. Para sincronizar seus movimentos faciais e corporais, o ator se vestiu com um macacão de lycra que tinha vários sensores ligados a um computador. Depois disso, gravava cada cena sozinho, depois com os seus colegas em um fundo azul e, em seguida, em um cenário real.

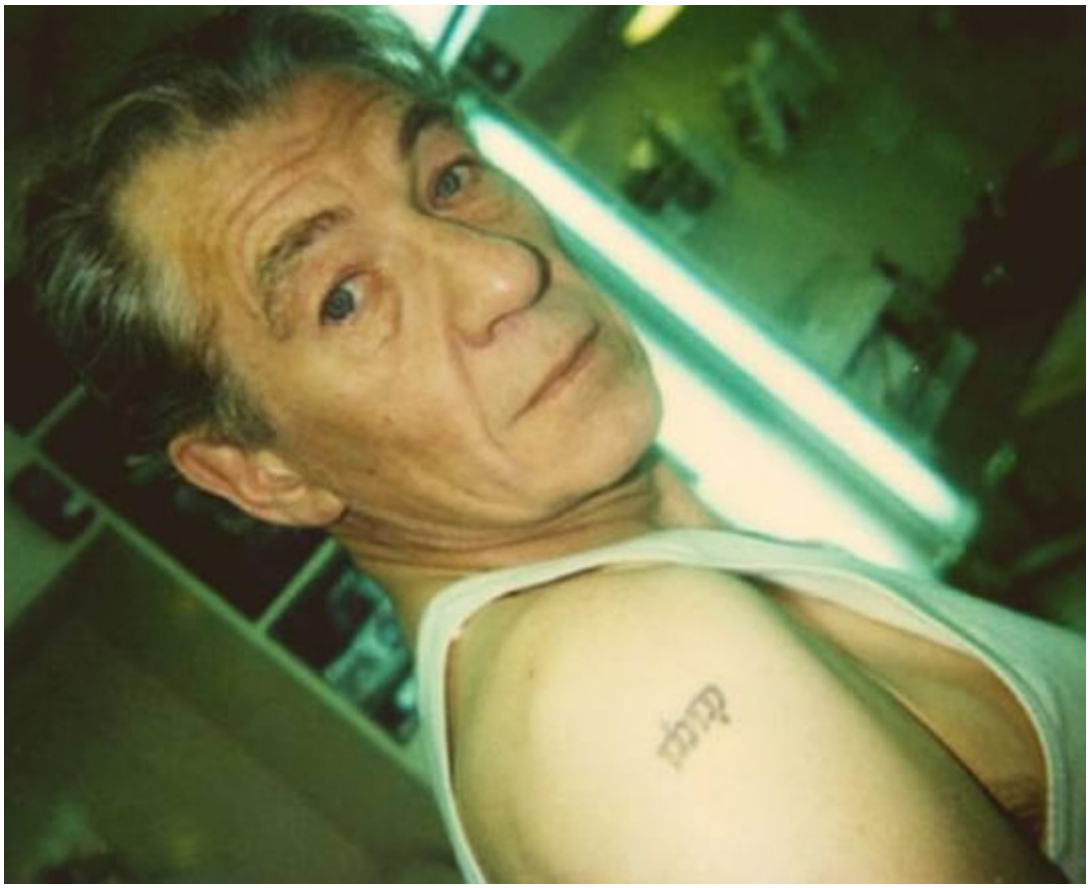
- O ator Sean Connery recusou o papel de Gandalf porque nunca tinha lido os livros e não compreendeu o roteiro. Já os atores Nicolas Cage, Russell Crowe e Jason Patrick foram cotados para darem vida ao personagem Aragorn.

- Apesar de interpretar um anão, o ator John Rhys-Davies, que deu vida à Gimli, era o mais alto da Sociedade do Anel, com 1,85 metros. Viggo Mortensen aprendeu a falar fluentemente a língua élfica para os filmes. Ele já dominava o inglês, italiano, francês, espanhol e dinamarquês. A trilogia recebeu cerca de 17 prêmios da Academia. O Retorno do Rei levou 11 prêmios, incluindo o de melhor filme.

- A dificuldade costuma ser apontada pelos leitores, mas, recentemente, dois atores que fizeram parte da trilogia de O senhor dos anéis admitiram também contaram ter tido problemas com o texto de Tolkien. Sean Astin, que vivia Sam (o melhor amigo de Frodo), revelou que leu os livros apenas por trabalho, só que nunca apreciou realmente a linguagem do autor e, que, também não leu os roteiros dos longas completos. "Lia apenas as minhas falas e pulava o resto", disse durante um evento no Brasil. Brad Dourif, o Grima Língua de Cobra, também falou que não gostou da forma como Tolkien escrevia.

- Para Tolkien parece que não bastou inglês, espanhol, português, japonês e tantas outras línguas em todo o mundo. O autor resolveu criar novos idiomas em O senhor dos anéis e O hobbit. Os anões, por exemplo, falam Khuzdul, que foi criada com base no hebraíco e em línguas semitas. Além disso, os elfos conversam em várias línguas. Tem o Quenya, que é inspirada na fonética do finlandês com uma mistura de galego-português, e o Sindarin, baseado no galês.

- Vários atores das duas sagas se machucaram durante as gravações. Viggo Mortensen, o Aragorn, quebrou os dedos dos pés em uma das cenas de As duas torres, em que o personagem chuta um capacete com toda a força ao ver um monte de orcs queimados. A gravação foi repetida diversas vezes, na última tomada, ele deu chute tão forte que fraturou dois dedos dos pé. O grito de dor acabou ficando na cena que é exibida no filme. O ator também quebrou um dos dentes no filme.



- Os nove atores que integraram a Sociedade do Anel, no primeiro filme de O senhor dos anéis, resolveram fazer um pacto durante as gravações. Sean Astin

disse, durante evento no Brasil, que todos tatuaram a palavra nove em élfico em algum lugar do corpo. O astro fez a marca em seu pé direito. Ian McKellen tatuou a inscrição no braço.

- A filha de Sean Astin nasceu pouco tempo antes do ator começar as gravações de O senhor do anéis. Ela e a esposa do astro sempre acompanharam as gravações, por isso, no último filme O retorno do rei, a garota, que na época tinha 3 anos, participou de uma das cenas do longa-metragem. Atualmente, a jovem tem 18 anos.

- A esposa de Peter Jackson gravou o grito de Nazgul, os filhos do diretor Billy e Katie fizeram uma ponta nos filmes de O senhor dos anéis, mas ele também não quis ficar de fora e participou como figurante nos três longas da primeira saga.

- Martin Freeman, o grande astro de O hobbit, é conhecido também por fazer parte da minissérie Sherlock Holmes em que atua ao lado do amigo Benedict Cumberbatch. Recentemente, Freeman revelou que torceu para que Cumberbatch não aceitasse ser o dublador do dragão Smaug no filme. O motivo? Ele não aguentava mais as piadas sobre os astros serem um casal por estarem "inseparáveis" também na vida profissional.

- Nos livros de Tolkien há pouco destaque para as personagens femininas, porém, na adaptação cinematográfica, Peter Jackson resolveu aumentar a participação das mulheres. Em O senhor dos anéis, o papel de Liv Tyler (a elfa Arwen) ganhou muito mais participação do que na obra. Já em O hobbit, o diretor trouxe Galadriel (Cate Blanchett) de volta aos filmes e resolveu criar a personagem de Tauriel, interpretada por Evangeline Lilly.

- Se em O hobbit não deu para a produção aproveitar a tecnologia usada de O senhor dos anéis, pelo menos as perucas de alguns personagens puderam voltar ao filme. Os atores que interpretam Galadriel, Legolas (Orlando Bloom) e Frodo (Elijah Wood) utilizaram os mesmos cabelos artificiais para reviver os papéis na nova saga.

- O diretor das duas adaptações para os cinemas, Peter Jackson, contou durante uma conferência de imprensa sobre o lançamento de O hobbit: A batalha

dos cinco exércitos, que esse deve ser o último filme sobre livros de Tolkien. O hobbit e O senhor dos anéis tiveram os direitos para as telonas vendidos antes de Tolkien morrer ainda no fim dos anos 1960. O restante das obras são direito do espólio do autor e só poderão virar longas com a cooperação da família.

Os Beatles quase participaram do primeiro filme da saga

- Kubrick, é um dos melhores diretores de filmes de todos os tempos. Alguns de seus trabalhos são ‘2001: Uma Odisseia no Espaço (1968),’ ‘Laranja Mecânica (1971),’ e ‘O Iluminado (1980).’ Quando os direitos do filme Senhor dos Anéis foi vendido para companhia de cinema americana United Artists, os Beatles tentaram aproveitar a oportunidade para criarem o primeiro filme da série. Os livros da saga The Lord of the Rings fizeram um enorme sucesso entre os adeptos a movimentos liberais na década de 60, então faz todo sentido os Beatles se interessarem no projeto, e eles queriam que Kubrick dirigisse o filme.

- Stanley Kubrick se recusou. Para ele, as histórias seriam impossíveis de serem feitas com a tecnologia que eles tinham na época. De fato, os únicos trabalhos baseados no projeto feitos na época eram filmes animados, e foi assim por um bom tempo, até que Peter Jackson criasse o primeiro longa em 2000. Peter Jackson disse posteriormente que Tolkien não queria que os Beatles se envolvessem no projeto. Tolkien também proibiu que sua obra fosse criada pela Disney. Ainda bem, já pensou ver Aragorn com jeitão de príncipe da Disney? Bleargh! 😛

Frodo só parte para sua jornada quando tem 50 anos de idade

- Quem já leu os livros sabe que os filmes da saga The Lord of the Rings contam alguns detalhes da história diferentes dos originais do livro. No livro, Frodo só começa sua aventura 17 anos após ele pegar o anel. Nos livros, quando Bilbo deixa Frodo em casa com o anel, Frodo já tem 33 anos de idade. Gandalf convence Frodo a proteger o anel e a mantê-lo em segredo até sua partida.

- Durante muitos anos Gandalf visita Frodo várias vezes. Apenas depois de 17 anos Gandalf conta a Frodo sobre a verdade do anel – quando Frodo tem 50 anos de idade. Muitas outras mudanças foram feitas na história para que o filme ficasse com somente 9 horas de duração. Alguns personagens como Fatty e Bombadill, por exemplo, foram cortados completamente da história, e outros elementos ou fatos foram encurtados ou removidos. Enfim, se você resolver ler os livros ficará surpreso em quão profunda e extensa é a verdadeira história se comparada aos filmes.

O Senhor dos Anéis – O Retorno do Rei tem a maior contagem de mortos da história do cinema

- O filme lidera a lista com 836 corpos. O segundo colocado é o filme “Cruzada (2005),’ com 610 corpos. O Senhor dos Anéis – O Retorno do Rei foi lançado em 2003. Embora ele leve o nome do terceiro volume do livro de JRR Tolkien, ele na verdade incorpora uma boa parte da história do segundo volume, ‘As Duas Torres.’ Na verdade, a maior parte da viagem de Sam e Frodo aconteceu no segundo volume. As mudanças aconteceram pelos seguintes motivos: 1. Segundo o diretor, se não fizessem a mudança, Sam e Frodo não teriam muito o que fazer no primeiro filme; 2. Porque esses eventos coincidiam cronologicamente com outros acontecimentos dos livros, por este motivo fazia mais sentido movê-los.

Veja mais alguns fatos sobre o filme Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei:

. É um dos maiores sucessos de crítica e de bilheteria de todos os tempos.

. É o segundo filme da história do cinema que já arrecadou 1 bilhão de dólares em todo o mundo.

. Ganhou 11 prêmios Oscar cujos quais foi nomeado.

. Notavelmente, o filme ganhou o Oscar de Melhor Filme, a primeira e única vez que um filme de ficção e fantasia ganha um.

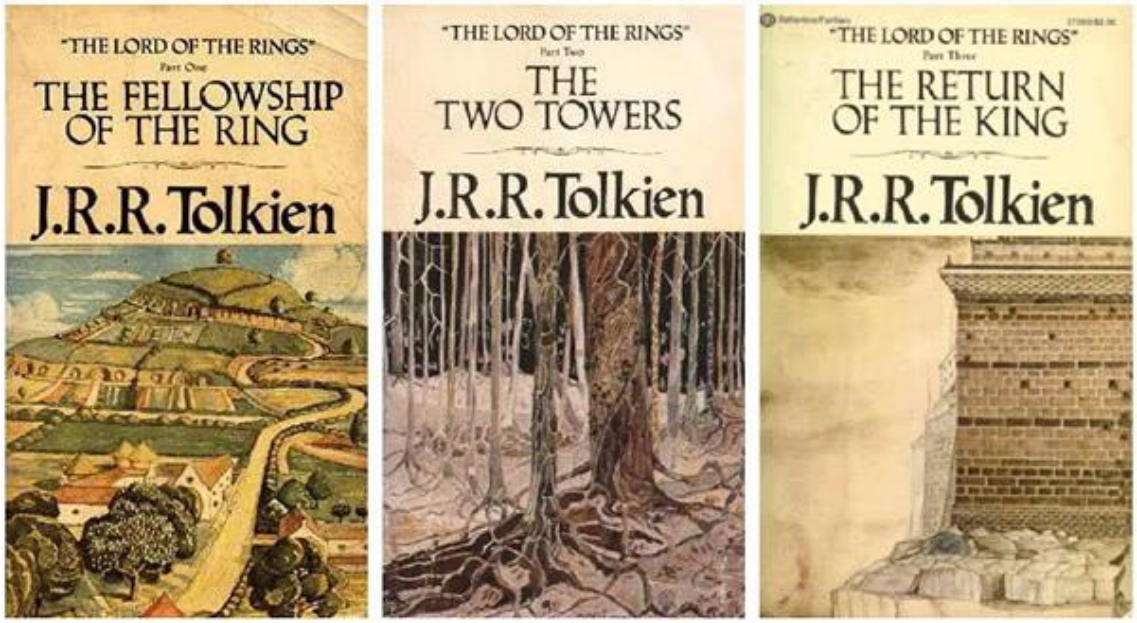
. Recebeu um budget de US$ 94 milhões para ser criado.

. Contém 1488 efeitos visuais e, para as batalhas, gravaram 450 cenas de cavalos em movimentos.

Frodo na verdade não foi o “herói” de Senhor dos Anéis… foi o Sam!

- Durante todo o curso da história, parece óbvio que o personagem principal e portador do anel é o herói da história. Porém JRR Tolkien, o autor, encarou a história de uma forma diferente. Tolkien afirmou que Sam era o verdadeiro herói da história. Para justificar, vejamos algumas coisas que Sam fez: Ele enfrentou soldados e uma aranha gigante para salvar Frodo, invadiu uma torre cheia de orcs por conta própria, resistiu à tentação do Anel e ainda leva Frodo até o vulcão essencialmente carregando o destino da humanidade em suas costas – tudo enquanto sofre de fome e desidratação. Por isso parece ser justo a afirmação de Tolkien.

The Lord of the Rings não é uma trilogia



- A história “The Lord of the Rings” de J.R.R Tolkien é amplamente confundida com uma trilogia só porque trata-se de um livro publicado em três volumes. O fato é que a história de The Lord of the Rings é única e dividida em SEIS livros e apêndices. Em algum momento da história resolveram publicar os livros em apenas 3 volumes, só depois disso as pessoas começaram a chamar de “trilogia”.

- A razão para a mudança para 3 volumes era porque o papel era escasso e caro na época, por isso a editora decidiu que seria melhor publicá-los em apenas três volumes, de modo que eles pudessem recuperar o custo do papel.

Os editores dos primeiros livros trocaram os Anões de Tolkien por outros Anões

- O primeiro volume, “A Sociedade do Anel” foi publicada primeiramente na Grã Bretanha em Julho de 1954, e em seguida nos EUA em Outubro de 1954. Na época da publicação do primeiro volume, um fato curioso trouxe problemas para Tolkien, problema este que acabou se repetindo em todos os livros publicados.

- A intenção era boa, mas os editores dos livros fizeram diversas correções que acabaram arruinando o que Tolkien escrevia. No lugar de “elven” (élfico), eles corrigiam para “elfin” (duende) e no lugar de “dwarves” (raça de Anões de Tolkien) eles corrigiam para “dwarfs” (referindo-se aos outros Anões que conhecemos). Os termos criados por Tolkien foram continuamente “corrigido” por eles, e ele teve que constantemente pedir para que eles mudassem para a palavra original.

Apesar de terem tido excelente bilheteria, os filmes O Senhor dos Anéis deram prejuízo

- Os três filmes juntos de Peter Jackson renderam aos cofres deles US$ 2.947.978,37, quase 3 bilhões de dólares. Os custos de produção foram de menos de 10% desta bolada, cerca de 281 milhões dólares. Então me explique: Como exatamente a New Line Cinema afirma que teve prejuízo?

- Os detalhes não são muito convincentes. A South Canterbury Finance investiu 30 milhões de dólares na trilogia, porém as contas de produção da New Line mostravam que os filmes deram “prejuízos terríveis”. De acordo com Allan Hubbard, CEO do South Canterbury Finance, “Nós ficamos surpresos, porque os filmes representavam uma das melhores bilheterias da história do cinema.” E ele está certo, porque os filmes classificaram em 5º, 18º e 25º, respectivamente, na lista dos filmes de maior bilheteria de todos os tempos.

- Evidência parece apontar para uma “safadeza” por parte da New Line Cinema, porque vários atores dos filmes processaram a New Line devido a não obtenção de seu acordo de participação nos lucros da franquia. Esta prática é conhecida como “Hollywood Accounting” e é comum entre os estúdios de cinema de Hollywood.

- Tolkien (a empresa) também processou a New Line por não receber a quantidade certa de rendimentos referente aos lucros da série de filmes. A própria produtora do Peter Jackson teve que colocar um auditor contábil dentro da New Line para descobrir o que estava acontecendo e, finalmente, também entrou com uma ação contra eles.

Em uma das cenas de “As Duas Torres” Aragorn grita inconsolado. O grito foi verdadeiro porque ele tinha quebrado os dedos do pé

- Lembra da cena em “As Duas Torres” onde Aragorn se irrita e chuta um capacete com toda a força ao ver um monte de Orcs queimados? Bem, o ator Viggo Mortensen foi instruído para lançar o capacete o mais próximo possível em direção à lente da câmera. A cena foi repetida diversas vezes até que ficasse perfeita. Peter Jackson, o diretor, estava satisfeito com o quarto take, mas depois pensou que mais uma tomada chegaria à cena perfeita. O problema é que quando Mortensen deu seu último chute ele quebrou dois dedos do pé, mas ao invés de pedir por atendimento médico ele usou sua dor para inspirar sua atuação e dar um lendário grito de pura agonia. Embora não seja recomendado quebrar dedos dos pés em capacetes, acho que o raciocínio rápido de Mortensen e sua dedicação fizeram de sua atuação como Aragorn uma atuação épica.

CUIDADO COM A CABEÇA!

- Logo no começo do primeiro filme, O Senhor dos Anéis e a Sociedade Do Anel, Bilbo recebe a visita de seu amigo de longa data, Gandalf, O Cinzento. Nessa sequência, várias vezes, o grande mago bate a cabeça nos castiçais do teto. A questão é que o Ian Mckellen ainda não estava acostumado com os sets de filmagens em tamanho reduzido para emular a casa de um Hobbit, então, ele realmente bateu a cabeça em todos esses momentos.

- Mais tarde, assistindo ao resultado final, tanto o ator quanto o diretor Peter Jackson acharam que a cena tinha o tom cômico certo e resolveram mantê-la no filme.

ARAGORN PASSOQUEBRADO

- Em O Senhor dos Anéis e As Duas Torres, enquanto Aragorn, Gimli e Legolas procuram por Merry e Pippin, eles acham um acampamento orc queimado e, imediatamente, acham que seus amigos haviam morrido. Cheio de raiva, Aragorn chuta um capacete e dá um grito. Mas esse grito dado por Viggo Mortensen foi mais do que espontâneo. Afinal de contas, o ator fraturou um dedo no golpe, o que atrasou a produção em alguns dias.

BRILHO NO OLHO

- Um aspecto bem técnico perceptível em qualquer obra é o reflexo das luzes do set no olho dos atores. Na trilogia de O Senhor Dos Anéis, até isso tem um destaque. Enquanto em todos os personagens esse reflexo é só um pontinho branco, na grande elfa Galadriel esse detalhe é amplificado.

- No livro, J.R.R. Tolkien descreve seu olhar como o brilho das estrelas. Para recriar isso, sempre que a Cate Blanchett estava diante da câmera, a produção segurava um punhado de pisca-piscas por trás. O resultado são diversos brilhinhos em seu olho, que dão um ar ainda mais mágico para a trilogia.

PROBLEMAS DE ESTATURA

- Um truque clássico que o filme utilizou foi a perspectiva forçada para fazer com que alguns atores parecessem maiores e outros menores. Isso sempre foi uma dificuldade para a produção, já que lidar com personagens de estaturas diferentes não é nada fácil.

- Principalmente quando se tratava de John Rhys-Davis, já que o ator interpretava o anão Gimli e era um dos maiores no set. É difícil de acreditar que ele tem mais de um 1,85!

UM GANDALF DIFERENTE

- De todos do elenco, o único que chegou a conhecer J.R.R. Tolkien foi Christopher Lee, o Saruman. Em trocas de carta, o autor expressou seu desejo de que Lee interpretasse nada mais nada menos que Gandalf. Anos mais tarde, quando o filme começou a ganhar forma, ele foi escalado para ser o Mago Branco. Em entrevista, Christopher afirmou ser melhor dessa maneira, já que, segundo ele, Mckellen foi um Gandalf muito melhor do que ele seria.

O HOBBIT: UMA JORNADA INESPERADA (2012)

RESUMO GERAL

Como a maioria dos hobbits, Bilbo Bolseiro leva uma vida tranquila até o dia em que recebe uma missão do mago Gandalf. Acompanhado por um grupo de anões, ele parte numa jornada até a Montanha Solitária para libertar o Reino de Erebor do dragão Smaug. O Hobbit: Uma Jornada Inesperada acompanha Bilbo Bolseiro (Martin Freeman) que vive uma vida pacata no condado, como a maioria dos hobbits. Um dia, aparece em sua porta o mago Gandalf, o cinzento (Ian McKellen), que lhe promete uma

aventura como nunca antes vista. Na companhia de vários anões, Bilbo e Gandalf iniciam sua jornada inesperada pela Terra Média. Eles têm por objetivo libertar o reino de Erebor, conquistado há tempos pelo dragão Smaug e que antes pertencia aos anões. No meio do caminho encontram elfos, trolls e, é claro, a criatura Gollum (Andy Serkis) e seu precioso anel. Nove anos após O Senhor dos Anéis - O Retorno do Rei, finalmente estamos de volta à Terra Média com a adaptação de O Hobbit, livro de J.R.R. Tolkien que antecede a história de Frodo, Sam, Aragorn, Legolas e companhia.

A produção teve problemas de direitos (MGM x New Line), de desistência de diretor (Guillermo del Toro) e até mesmo de doenças de nomes importantes da equipe. Mas as barreiras foram ficando pelo caminho e agora podemos celebrar a conclusão do longa, que ainda terá duas continuações: O Hobbit: A Desolação de Smaug (2013) e O Hobbit: Lá e de Volta Outra Vez (2014).Primeira parte da trilogia, O Hobbit: Uma Jornada Inesperada tem tudo para agradar os fãs de Tolkien. Trata seus personagens com respeito e carinho, e não deixa de lado elementos importantes do livro, como as canções dos anões. A ideia de se dividir um livro em três longas de quase três horas deixou muita gente preocupadas.

Nove anos após O Senhor dos Anéis - O Retorno do Rei, finalmente estamos de volta à Terra Média com a adaptação de O Hobbit, livro de J.R.R. Tolkien que antecede a história de Frodo, Sam, Aragorn, Legolas e companhia. A produção teve problemas de direitos (MGM x New Line), de desistência de diretor (Guillermo del Toro) e até mesmo de doenças de nomes importantes da equipe. Mas as barreiras foram ficando pelo caminho e agora podemos celebrar a conclusão do longa, que ainda terá duas continuações: O Hobbit: A Desolação de Smaug (2013) e O Hobbit: Lá e de Volta Outra Vez (2014).Primeira parte da trilogia, O Hobbit: Uma Jornada Inesperada tem tudo para agradar os fãs de Tolkien.

Trata seus personagens com respeito e carinho, e não deixa de lado elementos importantes do livro, como as canções dos anões. A ideia de se dividir um livro em três longas de quase três horas deixou muita gente preocupadas. A decisão de Peter Jackson em realizar “O Hobbit” acontece em um momento em que prequels não estão bem vistos pelo público em geral. A possibilidade de rever um universo já consagrado através de uma história de origem vem sendo prejudicada pela forte sensação de que ela só se justifica pelo sucesso financeiro quase garantido. Com razão, muitos encararam com desconfiança o retorno de Peter Jackson à Terra Média, pois o romance “O Hobbit” foi dividido em três partes, algo arriscado para uma história relativamente breve.

Para enriquecer “Uma Jornada Inesperada”, a primeira parte da trilogia “O Hobbit”, incrementou-se dois elementos à narrativa. Para alongar a aventura,

Peter Jackson recorreu aos manuscritos ignorados por J.R.R. Tolkien para compor “O Hobbit”. Assim, foram criadas outras possibilidades para a história, que aqui rendem um longa-metragem que quase se aproxima das três horas de duração.

O outro elemento complementar foi o desenvolvimento de uma nova tecnologia, a HFR (High Frame Rate), que consiste no processamento de 48 quadros (ou frames) por segundo na tela. Habituado ao formato convencional, que contém 24 quadros por segundo, o espectador experimentará em “O Hobbit – Uma Jornada Inesperada” algo que aproxima a fantasia da realidade. Intensificado pelo 3D, as criaturas da Terra Média se fazem crer como existentes. Ainda não aprimorada, a HFR provoca estranhamento nos primeiros minutos, uma vez que a ação é vista em certas circunstâncias em uma velocidade oscilante.

Ao menos nesta primeira parte, a extensão da história e o uso da HFR são as novidades que garantem o interesse integral. Por outro lado, “Uma Jornada Inesperada” pode soar arrastado para os não adeptos ao universo de Tolkien. Para quem já está familiarizado, o filme deixará um gosto de quero mais que será saciado apenas em “A Desolação de Smaug” e “Lá e De Volta Outra Vez”, que serão lançados nos cinemas em 2013 e 2014, respectivamente.

Mesmo que os desafios enfrentados em “Uma Jornanda Inesperada” não se igualem a complexidade de todos aqueles explorados em “O Senhor dos Anéis”, Peter Jackson confere um tom distinto à aventura. O humor está presente fortemente é há instantes realmente épicos protagonizados por Bilbo. Sem dizer a presença de um certo personagem no clímax de “Uma Jornada Inesperada”, simplesmente de tirar o fôlego.

Título Original: The Hobbit – An Unexpected Journey

Ano de Produção: 2012

Direção: Peter Jackson

Roteiro: Fran Walsh, Guillermo del Toro, Peter Jackson e Philippa Boyens, baseado no romance “O Hobbit”, de J.R.R. Tolkien

Elenco: Martin Freeman, Ian McKellen, Andy Serkis, Richard Armitage, Cate Blanchett, Elijah Wood, Christopher Lee, Aidan Turner, James Nesbitt, Bret McKenzie, Hugo Weaving, Benedict Cumberbatch, Lee Pace, Iam Holm, Graham McTavish, Mikael Persbrandt, Barry Humphries, Ken Stott, Conan

Stevens, Sylvester McCoy, Jed Brophy, Jeffrey Thomas, Stephen Hunter, Renee Cataldo, John Callen, Peter Hambleton, William Kircher, Adam Brown, Mark Hadlow, Michael Mizrahi, Robin Kerr, Ryan Gage e Ray Henwood

RESUMO ESPECÍFICO

Em "Uma Jornada Inesperada", Frodo (Elijah Wood) não é mais o protagonista e a motivação não é mais a destruição do Um Anel. O foco está em seu tio, Bilbo Bolseiro (Martin Freeman). Dono de uma vida pacata, ele recebe como desafio acompanhar o mago Gandalf (Ian McKellen) e os anões Fili (Dean O'Gorman), Kili (Aidan Turner), Dwalin (Graham McTavish), Balin (Ken Stott), Oin (John Callen), Gloin (Peter Hambleton), Ori (Adam Brown), Dori (Mark Hadlow), Nori (Jed Brophy), Bifur (William Kircher), Bofur, Bombur (Stephen Hunter) e Thorin Escudo de Carvalho (Richard Armitage), a liderança natural do grupo, em uma jornada à Montanha Solitária, que abriga Erebor, reino tomado pelo Smaug, dragão que hiberna cercado por todas as riquezas da população.

A aventura segue a jornada de Bilbo Bolseiro, que é levado à épica missão de retomar a posse do reino dos anões, Erebor, do dragão Smaug. Abordado inesperadamente pelo mago Gandalf, o Cinzento, Bilbo se encontra no meio de treze anões liderados pelo guerreiro Thorin Escudo-de-Carvalho. A jornada os levará ao desconhecido, por terras repletas de Goblins e Orcs, lobos selvagens, aranhas gigantes, metamorfos e feiticeiros. Apesar de sua missão estar no leste, nas desoladas terras da Montanha Solitária, primeiro eles devem passar pelos túneis dos Goblins, onde Bilbo encontra a criatura que mudará sua vida para sempre, Gollum.

Aqui, sozinho com Gollum, às margens de um lago subterrâneo, o discreto Bilbo Bolseiro não apenas descobre sua astúcia e coragem, mas toma posse do "precioso" anel de Gollum, um objeto com inesperadas qualidades. Um simples anel que muda o destino da Terra Média de formas que Bilbo não consegue nem começar a compreender.

OBS: Que bom que Peter Jackson acabou ficando mesmo com a direção de O HOBBIT – UMA JORNADA INESPERADA (2012). Antes era Guillermo Del Toro o cineasta cotado. Não deixa de ser um alívio ver que ele não perdeu a mão e que o retorno à Terra Média foi foi bem sucedido, embora ainda não tão bom quanto nenhum dos

exemplares da trilogia O SENHOR DOS ANÉIS. Ainda assim, é um trabalho muito digno e que tem um tom solene que ajuda a tornar a história mais fácil de ser “comprada” pelo espectador, já que há tantos elementos fantasiosos.

VISÃO GERAL

A responsabilidade de transformar um livro menor da carreira de J.R.R. Tolkien, em um produto à altura da trilogia que fez a fama do escritor sul-africano, era tremenda. Até porque a decisão polêmica de transformar um pequeno livro em três longos filmes pareceu, a princípio, precipitada e megalomaníaca da parte do cineasta neozelandês, que desde O SENHOR DOS ANÉIS – O RETORNO DO REI (2003) não dirigia um filme de respeito.

Outro desafio e que foi enfrentado com muita habilidade pelo cineasta foi transformar um livro infanto-juvenil em algo semelhante à grandiosidade e ambição da trilogia O SENHOR DOS ANÉIS. Embora a história não pareça tão boa quanto a da Trilogia do Anel, é um prazer poder voltar à Terra Média e encontrar personagens conhecidos (ainda que alguns não estivessem no livro original), como Gandalf (Ian McKellen), Frodo (Elijah Wood), Elrond (Hugo Weaving), Galadriel (Cate Blanchett), Saruman (Christopher Lee) e principalmente Gollum (Andy Serkis), que contribui com o melhor momento do filme.

Para rechear a trama, Peter Jackson usa também narrativas de outras obras de Tolkien, como os apêndices de O RETORNO DO REI, entre outras liberdades criativas trazidas como um presente para os fãs da cinessérie. Apesar da longa duração, que talvez se beneficiasse de alguns cortes, a narrativa segue mais ou menos um terço do livro. Sinal de que aparentemente as coisas estão sob controle e que Jackson parece ter tudo em mente para os próximos capítulos.

Não tive como ver o filme em 48 fps, mas quem viu costuma dizer que gera certo cansaço e, dependendo da pessoa, até um pouco de mal estar. Resta saber se essa nova tecnologia vai mesmo vingar, se é mesmo o futuro do cinema. Em 3D convencional, porém, o filme está muito bem. Até parece que o formato foi feito para abrigar obras grandiosas como essa. Aliás, é importante que O HOBBIT seja visto no cinema. Há inúmeras cenas em planos gerais que deixam os personagens pequenininhos diante da natureza imensa. Em uma televisão, eles ficariam quase invisíveis.

Na trama, o pacato e pequeno Hobbit Bilbo Bolseiro (Martin Freeman, incrivelmente parecido com Ian Holm, sua versão mais velha) é convidado pelo mago

Gandalf a ingressar numa aventura que vai mudar sua vida. Depois de rejeitar a oferta e de conhecer um grupo de anões que fazem uma bagunça em sua pequena toca, ele acaba aceitando-a, mesmo sabendo dos perigos que estaria correndo. O principal objetivo da missão é recuperar o lar perdido dos anões, que há anos foi tomado por Smaug, um imenso e temível dragão, visto muito rapidamente no empolgante prólogo que abre o filme.

Quanto aos novos personagens, destaque, sem dúvida, para o príncipe dos anões, Thorin Escudo de Carvalho, vivido por Richard Armitage, que curiosamente é o único que tem a vantagem de posar de galã entre os demais anões, cobertos por maquiagem pesada para parecerem de fato anões. Armitage, com seu charme e sua presença de cena, até lembra o Aragorn de Viggo Mortensen, na Trilogia do Anel, parecendo, portanto, um humano.

As cenas de batalha são de deixar o espectador com os olhos grudados na tela. Assim, diferente de O SENHOR DOS ANÉIS – A SOCIEDADE DO ANEL (2001), onde tivemos que esperar um pouco pela ação, essa O HOBBIT tem até demais. Os poucos momentos de apreciação das paisagens da Nova Zelândia e da beleza dos cenários construídos são apenas uma trégua para as cenas de ação. Orcs, Trolls, Goblins, aves gigantes e até gigantes de pedra fazem parte do menu oferecido por Jackson. É um espetáculo que pelo menos vai nos lembrar da grandeza da Trilogia do Anel, que andava meio esquecida nestes últimos anos.

O HOBBIT: A DESOLAÇÃO DE SMAUG (2013)

RESUMO GERAL

Ao lado de um grupo de anões e de Gandalf, Bilbo segue em direção à Montanha Solitária, onde deverá ajudar seus companheiros a retomar a Pedra de Arken. O problema é que o artefato está perdido em meio a um tesouro protegido pelo temido dragão Smaug.

Data de lançamento: 13 de dezembro de 2013 (Brasil)

Diretor: Peter Jackson

Séries de filmes: O Hobbit

Bilheteria: 959 milhões USD

Música composta por: Howard Shore

Prêmios: MTV Movie Award: Melhor Luta

O Hobbit: A Desolação de Smaug (em inglês: The Hobbit: The Desolation of Smaug) é um filme de fantasia e aventura de 2013, dirigido por Peter Jackson. É o segundo filme da trilogia que foi adaptada a partir da obra de mesmo nome do escritor britânico J. R. R. Tolkien. Os três filmes juntos agem como prequela para trilogia O Senhor dos Anéis, também dirigida por Peter Jackson, lançada entre 2001 e 2003. O longa foi lançado em 12 de dezembro de 2013 em Portugal e em 13 de dezembro de 2013 nos cinemas brasileiros.

VISÃO GERAL

Jackson escreveu o roteiro com seus colaboradores de longa data de O Senhor dos Anéis, os co-roteiristas Fran Walsh e Philippa Boyens, e Guillermo del Toro, este último foi originalmente escolhido para dirigir a trilogia O Hobbit. O filme é estrelado por Ian McKellen, Martin Freeman, Richard Armitage, Benedict Cumberbatch, Evangeline Lilly, Lee Pace, Luke Evans, Ken Stott, James Nesbitt e Orlando Bloom.

A maioria das filmagens foi concluída ao longo de 2012, terminando em julho de 2012, mas em maio de 2013, uma filmagem adicional para o filme e The Hobbit: The Battle of the Five Armies, começou na Nova Zelândia, que durou 10 semanas.

The Hobbit: The Desolation of Smaug teve uma boa recepção por parte da crítica profissional. Com a pontuação de 75% em base de 184 avaliações, o Rotten Tomatoes chegou ao consenso: "Embora ainda um pouco prejudicado por ter problemas narrativos do "capítulo do meio" e sua extensão formidável, A Desolação de Smaug representa-se mais confiante, segundo capítulo emocionante para a série Hobbit. Por parte da audiência do site, a aprovação é de 85%.

No site Omelete, Érico Borgo escreveu que: "este segundo 'O Hobbit' é muito mais sombrio e adulto que o primeiro e divertido filme. Qualquer comparação com o 'Star Wars Episódio V: O Império Contra-Ataca' não é exagero, já que o arco pelo qual passam os personagens é bastante parecido - e o final (ou a ausência dele) igualmente agonizante", dando 5 ovos, a maior nota do site.

A estreia do filme dominou as bilheterias dos Estados Unidos, em seu primeiro final de semana o filme arrecadou 73,67 milhões de dólares. O valor foi inferior ao primeiro longa da trilogia, cuja arrecadação foi de 84,6 milhões de dólares. Apenas duas semanas após sua estreia, O Hobbit: A Desolação de Smaug somou um total de 466,6 milhões de dólares. Até o último final de semana de 2013, o filme manteve-se no topo da bilheteria estadunidense, somando cerca 190 milhões de dólares depois de três semanas em cartaz. No Brasil, até o dia 29 de dezembro de 2013, o filme havia levado

cerca de 1 941 406 pessoas aos cinemas. Em 6 de janeiro de 2014, o filme havia arrecadado mais de 527 milhões de dólares fora dos Estados Unidos, havendo acumulado internacionalmente 756,6 milhões de dólares e ficando 4 semanas consecutivas em primeiro lugar, superando Frozen, da Walt Disney, em segundo lugar. Até maio de 2014 o filme havia arrecadado 953 milhões de dólares ao longo do mundo.

Oscar 2014 (EUA)

- Indicado para Melhores Efeitos Visuais - **Joe Letteri, Eric Saindon, David Clayton e Eric Reynolds**
- Indicado para Melhor Mixagem de Som **- Christopher Boyes, Michael Hedges, Michael Semanick e Tony Johnson**
- Indicado para Melhor Edição de Som - **Brent Burge**

BAFTA 2014 (Reino Unido)

- Indicado para Melhores Efeitos Visuais - **Joe Letteri, Eric Saindon, David Clayton e Eric Reynolds**
- Indicado para Melhor Maquiagem - **Peter Swords King, Richard Taylor e Rick Findlater**

Embora se mostre mais movimentada que sua antecessora, esta segunda parte da trilogia apresenta ainda mais problemas narrativos, o que torna a experiência cinematográfica dependente de cenas de ação elaboradas e retira o foco dos personagens, denunciando a artificialidade da narrativa e atentando contra os valores do original literário.

RESUMO ESPECÍFICO

A história dá continuidade aos eventos ocorridos em The Hobbit: An Unexpected Journey, em que o hobbit Bilbo Bolseiro viaja com o mago Gandalf na companhia de treze anões liderados por Thorin Escudo de Carvalho para o Reino de Erebor, levando-os através da Floresta das Trevas, Cidade do Lago e Cidade de Dale para combater o dragão Smaug.

Um flashback de um evento ocorrido na cidade humana de Bree mostra Gandalf, o Cinzento (Ian McKellen) convencendo Thorin Escudo de Carvalho (Richard Armitage) a ir atrás da Pedra Arken, que poderá fazer de Thorin o rei de Erebor. Gandalf menciona que ele precisa recrutar alguém ágil e sorrateiro – Bilbo Bolseiro (Martin Freeman) – para roubar a Pedra Arken da Montanha Solitária, que é guardada pelo dragão Smaug (Benedict Cumberbatch).

Doze meses depois, imediatamente após o término do primeiro filme, Bilbo, Gandalf, Thorin e o grupo de anões são caçados por orcs através de Carrocha, onde eles encontram o troca-peles Beorn (Mikael Persbrandt) em sua forma de urso, o troca peles. Gandalf leva o grupo a procurar refúgio numa casa próxima que parece ser o lugar onde vive Beorn, quando em sua forma humana. Após dizer que odeia anões, mas que odeia orcs ainda mais, Beorn empresta seus pôneis ao grupo para que eles escapem.

Gandalf separa-se do grupo antes destes entrarem na Floresta das Trevas, pedindo a eles que sigam pela trilha e o esperem no mirante antes de adentrar a Montanha Solitária. Após perderem a trilha na floresta, os anões são capturados por aranhas gigantes. Bilbo, com a ajuda d'O Anel, consegue livrá-los das teias das aranhas. Enquanto lutam contra elas, os anões são capturados pelos Elfos da Floresta. Tauriel (Evangeline Lilly), a elfa chefe da guarda, enamora-se por Kili (Aidan Turner), sobrinho de Thorin. Como resultado, Legolas (Orlando Bloom), filho do rei dos elfos Thranduil (Lee Pace), fica com ciúmes.

Oculto pelo Anel, Bilbo rouba as chaves e ajuda os anões a escaparem do reino dos elfos dentro de barris vazios de vinho através do Rio da Floresta. No caminho, são atacados por orcs que os espreitavam, liderados por Bolg, filho de Azog. Kili, ao tentar abrir o portão, é atingido por uma flecha envenenada de Bolg. Rio abaixo, eles encontram Bard (Luke Evans), um arqueiro descendente do Senhor de Valle, que trabalha recolhendo barris. Juntando suas moedas, os anões pagam propina a Bard para que ele os atravesse pela Cidade do Lago, mas eles são capturados pelo Mestre da Cidade do Lago (Stephen Fry) enquanto tentam roubar armas. Em praça pública, Thorin faz um discurso e convence o povo da cidade que ele voltará com um tesouro, e o compartilhará com todos. O grupo recebe então o armamento e parte em direção à Montanha.

Enquanto isso, Thranduil descobre de um orc capturado, Narzug, que "Ele" retornou, e decide enclausurar o reino para protegê-lo. Mesmo assim, Tauriel sai para ajudar o ferido Kili e Legolas a segue. Na montanha, Bilbo decifra o enigma da última luz do Dia de Durin – que é a luz da Lua –, que ilumina a

fechadura que abre a porta secreta da Montanha Solitária. Após entrarem, Thorin manda Bilbo entrar e roubar a Pedra Arken sozinho, mas ele acorda o dragão Smaug, que o descobre. Bilbo avista uma escama quebrada em Smaug, seu ponto fraco, confirmando a lenda. Enquanto isso, Gandalf, após mandar Radagast, o Castanho (Sylvester McCoy) enviar uma mensagem à elfa Galadriel (Cate Blanchett), entra conscientemente na armadilha preparada em Dol Guldur pelos orcs, e trava uma luta contra o Necromante (Benedict Cumberbatch) – de fato, Sauron –, que acaba vencendo e aprisionando Gandalf.

Os dois elfos chegam na hora em que os orcs atacam a Cidade do Lago, e se separam. Tauriel fica para curar o ferido Kili, e Legolas persegue os orcs, enraivecido. Pressentindo que algo está para acontecer, Bard tenta colocar a última Flecha Negra – que pode ferir Smaug – na balista da cidade, para que possa atingir o dragão em seu ponto fraco, mas é preso pelo Mestre da Cidade antes. Na montanha, os anões resolvem entrar e salvam Bilbo. Enganando Smaug, os anões fazem com que ele entre na forja e a acenda cuspindo fogo, e depois tentam matá-lo afogando-o em ouro derretido. Smaug, entretanto, sobrevive e sai voando pela montanha, sacudindo o ouro derretido batendo suas grandes asas. Bilbo assiste em pânico Smaug voar em direção à Cidade do Lago prometendo vingar-se com fogo, destruição e morte.

OPINIÃO E COMENTÁRIOS

Se o primeiro filme da trilogia “O Hobbit” era como pouca manteiga espalhada em um pedaço grande de pão, esta segunda parte, “A Desolação de Smaug”, lembra a

mistura de pavê e carne assada que apareceu em um episódio da sitcom “Friends”. Individualmente, os elementos que compõem o longa, especialmente suas setpieces, são interessantes, mas juntos nesse pacote apresentado por Peter Jackson se mostram um prato gorduroso e difícil de engolir.

Neste capítulo do meio da trilogia, Bilbo (Martin Freeman), Gandalf (Ian McKellen) e a companhia liderada pelo candidato a rei Thorin Escudo de Carvalho (Richard Armitage) continuam sua jornada inesperada rumo a Erebor para enfrentarem o dragão Smaug (Benedict Cumberbatch) e recuperarem o reino e o tesouro dos anões. Logo, Gandalf parte para sua própria demanda paralela, buscando pistas sobre o retorno de um antigo mal na forma do Necromante (também Cumberbath), deixando seus pequenos amigos sozinhos.

Caçados pelos orcs encabeçados pelo monstruoso Azog (Manu Bennett), eles encontram no caminho com o troca-peles Beorn (Mikael Persbrandt), com os elfos da Floresta das Trevas liderados pelo arrogante e obtuso Thranduil (Lee Pace) e com os homens da cidade do lago de Esgaroth, governados pelo corrupto Mestre da Cidade (Stephen Fry), tendo a ajuda – ou não – do príncipe élfico Legolas (Orlando Bloom), de sua capitã da guarda Tauriel (Evangeline Lily) e do arqueiro humano Bard (Luke Evans).

Um dos erros de Jackson e de seus corroteiristas Fran Walsh, Phillipa Boyens e Guillermo Del Toro foi o de subestimar a inteligência de J.R.R. Tolkien. Ora, em seu âmago, a versão literária de “O Hobbit” é uma história infantil e que se assume como tal sem nenhuma reserva. Tolkien, em outros livros posteriores, apresentou um pano de fundo mais adulto para os eventos mostrados ali e essa separação não foi à toa.

Esses subplots mais complexos foram colocados em outras obras, como nos apêndices de “O Senhor dos Anéis”, “O Silmarillion” e “Contos Inacabados da Terra-média”, justamente por destoarem do tom leve da trama principal. Ao mixar tudo, o texto se torna um Frankenstein que perde sua coerência interna, indo de anões em barris a decapitações explícitas abundantes em menos de cinco minutos.

E o roteiro ganha ainda mais remendos com as alterações feitas no original, com acréscimos de personagens e de situações, que enchem ainda mais a proverbial linguiça e permitem a existência de uma trilogia que diminui a franquia e deixa a história com mais barriga e gordura que o rechonchudo anão Bombur (Stephen Hunter). Em sua auto indulgência, Jackson parece se recusar a cortar qualquer coisa do produto final.

Além disso, os atores se veem obrigados a repetirem várias vezes o tema do filme, transformando o subtexto de ganância colocado por Tolkien em texto, que é martelado várias vezes durante a projeção de quase três horas, principalmente nas cenas de Esgaroth. Durante a narrativa, Jackson ainda tenta encaixar diversas referências à Trilogia do Anel. Algumas funcionam, como o retrato de Gimli. Outras,

como o uso de Athelas contra o envenenamento sofrido por um dos heróis, são arrastadas e demoradas demais.

Nisso, a produção se vê basicamente desprovida de ritmo, dependendo de elaboradas setpieces para manter o público interessado no que acontece na tela, justamente porque, à exceção de Bilbo e Gandalf, se torna quase impossível se importar com aquela multidão crescente de personagens sem muita personalidade.

Mesmo aquelas figuras que são mais exploradas pelo longa, como Thorin, Kili (Aiden Turner), Legolas e Tauriel, acabam participando de arcos pouco efetivos. Thorin jamais ganha a simpatia do público durante o filme, sempre aborrecido e, por vezes, excessivamente irritadiço e nada nobre, ao contrário do carismático Aragorn de Viggo Mortensen em “O Senhor dos Anéis”.

Já os outros três participam do triângulo amoroso mais insípido e estranho da história da Terra-média. Afinal, aparentemente é impossível para a indústria cinematográfica de Hollywood dos dias de hoje criar personagens femininas sem colocá-las entre dois interesses amorosos masculinos.

Essa lista extensa de problemas não significa que “O Hobbit – A Desolação de Smaug” não tenha suas qualidades. Toda vez que Martin Freeman e Ian McKellen surgem em cena, a tela parece brilhar com o carisma dos dois atores e de seus personagens. Pena que os dois tenham uma participação reduzida aqui. Freeman, especialmente, se sai muito bem no longo diálogo entre Bilbo e Smaug, com seu nervoso senso de humor trazendo humanidade a uma sequência banhada em computação gráfica.

O dragão, aliás, é deveras impressionante, com a voz profunda de Benedict Cumberbatch caindo como uma luva para a avarenta fera. Os valores de produção são esplendorosos, com a direção de arte diferenciando muito bem as culturas de homens, anões e elfos por meio dos diferentes cenários da aventura, facilmente identificáveis e igualmente impressionantes. A própria fotografia do longa, envolta em tons azulados e dourados conflitantes, enriquece esses detalhes visuais.

Os efeitos especiais, com exceção de alguns dublês virtuais um tanto artificiais, também se mostram de primeiríssima linha, o que ajuda Jackson na criação de cenas de ação grandiosas. Algumas dessas, como a sequência nas forjas de Erebor, são exageradas demais, mas o diretor via de regra acerta a mão, especialmente na tensa sequência com as aranhas e na fantástica fuga de barris, em um combate empolgante envolvendo anões, elfos e orcs. O confronto entre Gandalf e o Necromante também impressiona, especialmente na composição visual do quadro que revela a verdadeira natureza do vilão.

O 3D funciona mais como adorno visual do que como ferramenta narrativa, e é dolorosamente mal-empregado em alguns momentos, como durante um diálogo entre Gandalf e Radagast (Sylvester McCoy) nos arredores de Dol Guldur, no qual este último, em segundo plano, é colocado fora de foco por motivos que só Peter Jackson entende.

Enquanto a trilogia “O Senhor dos Anéis” se apoiava em elementos humanos para se destacar dos demais blockbusters, chega a ser melancólico que a ganância dos produtores em esticar demasiadamente “O Hobbit” tenha, ao menos até agora, diminuído tanto essas qualidades das prequências, que sobrevivem mais por apuro técnico que por qualquer outro motivo. A fita se encerra em um anticlímax deveras frustrante e é triste constatar que o público voltará para a conclusão da história, mas no piloto automático e sem a empolgação de outrora.

O tema em questão é a ganância. Basicamente, todos os personagens de O Hobbit enfrentam o desejo pela obtenção de algo e precisam lidar com esse sentimento. Todos têm o potencial de se transformar nos grandes antagonistas do filme, o dragão Smaug (Benedict Cumberbatch), o Mestre da Cidade do Lago (Stephen Fry) ou o Necromante (também Cumberbatch). Bilbo começa a lidar com a nefasta influência do anel que obteve de Gollum, os anões - em especial Thorin (Richard Armitage) - enfrentam a ânsia pelo ouro e até Legolas (Orlando Bloom) cobiça a elfa que não pode ter.

Dessa forma, este segundo O Hobbit é muito mais sombrio e adulto que o primeiro e divertido filme. Qualquer comparação com o Império Contra-Ataca não é exagero, já que o arco pelo qual passam os personagens é bastante parecido - e o final (ou a ausência dele) igualmente agonizante. Para quebrar o tom melancólico, Peter Jackson emprega empolgantes cenas de ação, sem muito espaço para o humor. As batalhas são de uma fluidez sem igual, com dezenas de coisas acontecendo em tela e tudo absolutamente bem isolado. É possível acompanhar os acontecimentos sem problemas.

Os anões funcionam como uma unidade de combate cuja eficiência letal é mascarada pelas formas divertidas. Enquanto isso, os elfos parecem saídos de um anime, dada a sua elegância e velocidade. Contra todos, orcs destilam ferocidade. A sequência em que as três facções engalfinham-se na descida do rio é memorável.

Para tanto, Peter Jackson e as roteiristas Fran Walsh e Philippa Boyens tomam mais uma grande dose de liberdade poética sobre a obra de J.R.R. Tolkien. A elfa criada especificamente para o filme, Tauriel (Evangeline Lilly) é uma Arwen mais selvagem, enquanto os humanos da Cidade do Lago ganham espaço e desenvolvimento que não existe no livro. O arqueiro Bard (Luke Evans) vira uma espécie de revolucionário contra a opressão do Mestre da Cidade e seus asseclas e até o orc Azog, apresentado no primeiro filme, ganha relevância nos segmentos que exploram os posfácios de O Senhor dos Anéis, com a missão de Gandalf (Ian McKellen) em busca da verdade sobre o Necromante.

Se há algo negativo em O Hobbit - A Desolação de Smaug é o didatismo. Personagens diversos referem-se ao anel de Bilbo como "o Precioso", para deixar claro sua possibilidade de derrocada ao "lado negro". Os mesmos explicam inúmeras vezes que o ouro dos anões, hoje de posse do dragão, é capaz de transformar a índole de qualquer um, Ou seja, não cabe ao público apreciar as mudanças... todos os personagens as explicam o tempo todo. Nada disso é de grande relevância, porém, quando surge o mais belo dragão já criado nas telas. Smaug, o Magnífico, enche os olhos e move-se com peso e ameaça (sem falar no vozeirão de Cumberbatch), em um cenário absurdamente bem trabalhado.

Todo o clímax em Erebor, a montanha dos anões, é espetacular - e seria perfeito não fosse a interrupção indesejada do filme, que continua apenas em 2014, com O Hobbit - Lá e de Volta Outra Vez. Se serve como prêmio de consolação, ao menos o último filme promete a maior batalha já vista no cinema. Até lá, só nos resta avaliar este segmento inacabado, apostando no desfecho à altura do que foi criado até aqui.

O Hobbit: A Desolação de Smaug é a segunda parte do prequel da famosa trilogia O Senhor dos Anéis. A história, ambientada 60 anos antes da saga do Anel, mostra a inesperada aventura de Bilbo Bolseiro, tio do jovem Frodo, ao lado do mago Gandalf, do anão Thorin Escudo de Carvalho e seus 13 companheiros.

O HOBBIT: A BATALHA DOS CINCO EXÉRCITOS (2014)

RESUMO GERAL

O dragão Smaug lança sua fúria ardente contra a Cidade do Lago que fica próxima da montanha de Erebor. Bard consegue derrotá-lo, mas, rapidamente, sem a ameaça do dragão, inicia-se uma batalha pelo controle de Erebor e sua riqueza. Os anões, liderados por Thorin, adentram a montanha e estão dispostos a impedir a entrada de elfos, anões e orcs. Bilbo Bolseiro e Gandalf tentam impedir a guerra.

The Hobbit: The Battle of the Five Armies (prt/bra: O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos) é um filme de fantasia e aventura de 2014, dirigido por Peter Jackson. É o último filme da trilogia que foi adaptada a partir da obra de mesmo nome do escritor britânico J. R. R. Tolkien. O longa foi lançado em 11 de dezembro de 2014 nos cinemas do Brasil e em 17 de dezembro de 2014, em Portugal. Indicado ao Oscar de Melhor Som.

RESUMO ESPECÍFICO

Bilbo e os Anões assistem da Montanha Solitária o dragão Smaug incendiando a Cidade do Lago. Bard quebra ardilosamente sua prisão e mata o dragão com a última Flecha Negra e seu corpo caindo esmaga o Mestre da cidade em sua tentativa de fuga. Os sobreviventes da Cidade do Lago o escolhem para ser seu novo líder. Kíli confessa seu amor por Tauriel e ele e os outros anões se reúnem com sua companhia na Montanha Solitária; é revelado que Thorin foi infectado com a "doença do dragão", já que ele procura a Pedra Arken. É revelado que Bilbo realmente roubou a Pedra enquanto fugia de Smaug, e concorda com Balin que ela deve permanecer mantida longe do enlouquecido Thorin. O líder da companhia passa a ter os anões construindo um bloqueio na entrada de Erebor.

Enquanto isso, Galadriel e os outros membros do Conselho Branco resgatam Gandalf de Dol Guldur. Sauron aparece e tenta seduzir a Senhora de

Lórien, mas ela é capaz de expulsá-lo longe da fortaleza enquanto Saruman e Elrond afastam os Espectros do Anel. Saruman assegura Elrond que Sauron não é uma ameaça sem o Um Anel. Azog, marchando em Erebor com seu vasto exército Orc, descobre com Bolg que um exército élfico sob Thranduil também está se aproximando. Ele envia Bolg para Gundabad para convocar suas forças restantes. Legolas e Tauriel testemunham a marcha de um segundo exército Orc enorme, reforçado pelos Goblins e centenas de morcegos gigantes. Quando o exército de Thranduil chega em Dale, forja uma aliança com Bard para reivindicar o colar de pérolas brancas do tesouro de Thorin. O anão se recusa a compartilhar qualquer parte do tesouro. Depois que Gandalf chega, Bilbo sai escondido da Montanha Solitária para entregar a Pedra Arken a Thranduil e Bard. Seu exercito e o rei dos elfos reúnem-se nas portas de Erebor, oferecendo-se para trocar a Pedra de Thorin pelo ouro. O líder dos anões mais uma vez recusa a oferta de paz de Bard. Pouco antes das forças de Thranduil começarem o ataque contra Erebor, seu primo Dáin chega com um exército de anões. O exército anão se prepara para atacar os elfos quando o exército de Azog faz a sua aparição, convergindo sobre os anões e a cidade de Dale. Com os Orcs em maior número que o exército de Dáin, as forças de Thranduil se juntam à batalha. Thranduil, Bard, Bilbo e Gandalf ajudam na defesa de Dale, mas os Orcs ainda os superam.

Dentro de Erebor, Thorin se recusa a se juntar à batalha. Cai em um pesadelo alucinante e luta para libertar-se da doença do dragão. Finalmente superando sua loucura, leva seus amigos à batalha. Enquanto os outros anões da companhia auxiliam as forças de Dáin, Thorin cavalga em direção a Ravenhill com Dwalin, Fíli e Kíli para matar Azog e forçar a liderança dos exércitos Orc a recuar. Em Ravenhill, Thorin envia Fíli e Kíli à frente para explorar a torre aparentemente abandonada. Fíli é capturado e morto por Azog e suas tropas na frente dos anões. Bilbo é nocauteado enquanto Thorin batalha contra Azog.

As Grandes Águias aparecem de repente, levando Radagast e Beorn à luta. Bolg está prestes a acabar com Tauriel ferida antes de Kíli a salvar e morrer nas mãos do inimigo. Legolas mata Bolg, e joga a Thorin sua antiga espada - Orcrist. Thorin é mortalmente ferido por Azog, mas usa suas últimas forças para o empalar.

No rescaldo da batalha, faz as pazes com Bilbo antes de morrer devido os ferimentos. Legolas deixa seu pai para se encontrar com um dos Dúnedain e Tauriel lamenta por Kíli. Bilbo despede-se dos membros restantes da companhia de Thorin e retorna ao Condado com Gandalf. Como a parte dois, Gandalf admite saber que Bilbo está com um anel de magia e, embora não saiba a sua verdadeira

natureza, o adverte contra usá-lo levianamente. O hobbit retorna ao Bolsão encontrando seus pertences sendo leiloados pelo Sacola-Bolseiros, que presumiu que tivesse morrido, e esclarece a sua identidade. Sessenta anos depois, Bilbo, ao refletir sobre o passado de sua jornada em seu 111º aniversário, recebe uma surpresa de alguém batendo em sua porta. Quando o convidado revela ser Gandalf, o hobbit felizmente corre para cumprimentar seu velho amigo.

VISÃO GERAL

O Hobbit foi originalmente concebido como um filme em duas partes, mas Jackson confirmou os planos para um terceiro filme em 30 de julho de 2012, transformando a adaptação de O Hobbit em uma trilogia. De acordo com Jackson, o terceiro filme iria conter a batalha dos Cinco Exércitos e fazer uso extensivo dos apêndices que Tolkien escreveu para expandir a história da Terra Média (publicado na parte de trás de The Return of the King). Jackson também afirmou que o terceiro filme iria fazer largo uso de material originalmente filmado para a primeira e segunda parte, uma vez que também exigiria filmagens adicionais.

O terceiro filme foi intitulado There and Back Again, em agosto de 2012. Em abril de 2014, Jackson mudou seu título para The Battle of the Five Armies já que pensou que o novo título fosse mais adequado a situação do filme. Ele afirmou em sua página no Facebook, "There and Back Again senti como o nome certo para o segundo se fossem só dois filmes e o segundo com a narrativa da busca para recuperar Erebor, quando Bilbo chegada lá e vai embora, onde ambos estariam contidos no segundo filme. Mas com três filmes de repente me senti deslocado — afinal, Bilbo já chegou "lá" na Desolação de Smaug". Shaun Gunner, o presidente da Tolkien Society, apoiou a decisão: "The Battle of the Five Armies capta muito melhor o foco do filme, mas também o curso com mais precisão a essência na história." Gravado nos estúdios Stone Street de Wellington e em locação na Nova Zelândia.

Como em todos os filmes anteriores, Howard Shore compôs a trilha sonora. Billy Boyd, que atuou no papel de Peregrin Took em O Senhor dos Anéis, escreveu e gravou a canção "The Last Goodbye" para ser tocada durante os créditos finais do filme.

Leicester Square, em Londres, local da estreia mundial do filme.

Um teaser trailer do filme foi lançado em 28 de julho de 2014 anexado a Guardians of the Galaxy, Into the Storm, e If I Stay. O segundo trailer foi lançado em 6 de novembro de 2014 anexado a Interstellar e The Hunger Games: Mockingjay - Part 1.

Para promover o lançamento do filme, o clube de futebol Wellington Phoenix de Wellington, Nova Zelândia usou uma camisa projetada especialmente para comemorar seu lançamento. A camisa temática personalizada do filme foi usado apenas uma vez, em 13 de dezembro de 2014. No lançamento japonês em 13 de dezembro, a Warner Bros. colaborou com a empresa de jogos móveis A-Lim para trazer Bilbo, Gandalf e Legolas ao jogo Brave Frontier no final de dezembro como unidades Vortex Dungeon. A campanha só vai até fevereiro de 2015.

A trilogia O Senhor dos Anéis, baseada no livro do escritor britânico J. R. R. Tolkien, cujo primeiro filme A Sociedade do Anel teve seu lançamento em 2001, foi um dos raros casos onde público e crítica se encantaram do início ao fim com os três filmes. As produções alçaram o diretor Peter Jackson ao estrelato, faturaram milhões de dólares em bilheterias e ganharam prêmios cinematográficos internacionais. Todos estavam felizes. Mas desde que O Retorno do Rei, o terceiro filme da “trilogia original” foi lançado em 2003, que as especulações para que o livro O Hobbit, cuja ação acontece antes da vista em O Senhor dos Anéis, ganhasse uma adaptação cinematográfica começaram a surgir.

A boa notícia veio acompanhada de um susto. O Hobbit ganharia sim uma versão fílmica e seria dirigida pelo próprio Peter Jackson. O susto veio no formato de mais uma trilogia. O problema é que diferente de O Senhor dos Anéis,

que é formado por três livros, O Hobbit é uma única publicação e, dependendo da versão, possui cerca de 200 páginas.

O livro conta a história do hobbit Bilbo (interpretado na trilogia original por Ian Holm e por Martin Freeman nos novos filmes),que é convocado pelo mago Galdalf (Ian McKellen) para acompanhar 13 anões liderados por Thorin (Richard Armitage) em uma missão até a Montanha Solitária. O objetivo da jornada é recuperar os pertences dos anões que foram roubados pelo dragão Smaug. Será durante esta batalha que Bilbo vai encontrar o Um Anel, que vai ser elemento principal em O Senhor dos Anéis.

O primeiro dos três novos filmes estreou em 2012 com o título de Uma Jornada Inesperada. Com 169 minutos, ficou claro o quanto Jackson mexeu na história original para tentar encorpar o conteúdo. Tais mudanças incluíram criar personagens ou destacar por demais alguns que no livro apareciam em uma ou duas páginas. Legolas (Orlando Bloom), por exemplo, não existe no livro de O Hobbit. Apesar da produção de primeira, do elenco e das boas cenas de ação, Uma Jornada Inesperada se mostrava um filme de boas sequências, mas que, como conjunto, possuía um ritmo fraco e enredo arrastado. O segundo filme, A Desolação de Smaug, veio em 2013, durou 161 minutos e se mostrou com as mesmas características do filme anterior, as positivas e as negativas.

Eis que A Batalha dos Cinco Exércitos chegou aos cinemas em 2014 e a boa notícia é que Jackson finalmente acertou a mão. O derradeiro filme baseado na obra de Tolkien traz uma história bem produzida, mas com bom ritmo, o que faz com que o público provavelmente nem perceba os 144 minutos de duração passarem.

Em A Batalha dos Cinco Exércitos, os anões já estão na Montanha Solitária e o dragão Smaug, que despertou no filme anterior, foi atacar um povoado próximo. Após uma ótima abertura, onde Smaug é vencido, acompanhamos grupos de homens, anões, elfos, orcs e goblins lutarem para conquistarem o tesouro dos anões. Aqui o filme tem sequências de batalhas que se equivalem aos melhores momentos vistos em O Retorno do Rei. Aqui todos os personagens se envolvem em lutas e os diferentes grupos acabam convergindo para uma grande e épica batalha final.

Mas um dos melhores momentos de A Batalha dos Cinco Exércitos acontece fora das grandes lutas e é sem dúvida um dos momentos de

maior destaque entre os seis filmes. Trata-se de uma sequência onde Galadriel (Cate Blanchett) vai resgatar Galdalf e é surpreendida por Sauron e pelos nove nazguls. Aqui ela mostra porque é a elfo mais poderosa de toda a Terra Média. Galadriel recebe a ajuda de Saruman (que prazer rever Christopher Lee em cena) e Elrond (Hugo Weaving), que enfrentam os nazguls enquanto a rainha elfo parte contra o próprio Sauron. Esta é a típica sequência que já paga o valor do ingresso. É o equivalente a ver o Mestre Yoda lutando pela primeira vez no Star Wars – Episódio 2.

A Batalha dos Cinco Exércitos pode não ser o melhor dos seis filmes, mas com certeza fecha com chave de ouro a trilogia de O Hobbit. Para aumentar a imersão fílmica, a dica é ver a película em 3D para se despedir da Terra Média e de todos os seus personagens em grande estilo. Na última cena do filme, participação mais do que especial de Ian Holm como o velho Bilbo. Recriando uma cena de A Sociedade do Anel, o ciclo se fecha. Desta forma, talvez boa parte de quem viu A Batalha dos Cinco Exércitos saia do cinema com a sensação de querer rever O Senhor dos Anéis. Afinal a aventura nunca termina.

OPONIÃO E COMENTÁRIO

Smaug fez uma aparição no programa satírico The Colbert Report em 12 de dezembro de 2014 para promover o filme. Cumberbatch, que deu voz ao dragão nos filmes, também forneceu a voz de Smaug para a entrevista com o fã confesso de Tolkien Stephen Colbert. A Weta também foi responsável pela sua animação.

A estreia mundial do filme foi realizada em Londres na Leicester Square, em 1° de dezembro de 2014. O filme estreou nos cinemas em 11 de dezembro de 2014 na Nova Zelândia, em 12 de dezembro no Reino Unido e em 17 de dezembro nos Estados Unidos. A Warner Bros. lançou o filme em 18 de dezembro de 2014, na Grécia e 26 de dezembro, na Austrália. O filme está programado para ser lançado na China em 23 de janeiro de 2015.

Antes de seu lançamento na América do Norte, os analistas previram que o filme seria um sucesso de bilheteria, citando marketing eficaz, boa publicidade, uma data sólida de lançamento, e o fato de que a conclusão da série tende a atrair mais público. Os primeiros críticos e detectores de bilheteria previram que o filme poderia ganhar de

70 a 80 milhões de dólares em sua semana de estreia, enquanto o site Box Office Mojo estimou um lançamento com arrecadação de 91 a 100 milhões de dólares em cinco dias e poderia vir a atingir uma bilheteria interna bruta total de 235 milhões de dólares.

Com base em detecção digital feita pelo site Moviepilot, os dados obtidos a partir de sites sociais como o Facebook, YouTube, Twitter e Google mostram que o filme estava rumo ao primeiro lugar nas bilheterias à frente dos recém-lançados Night at the Museum: Secret of the Tomb e Annie, ambos os quais ficaram em igualdade um com o outro.

Até 25 de janeiro de 2015, The Hobbit: The Battle of the Five Armies havia arrecadado 249 576 000 dólares nos Estados Unidos e no Canadá e mais 616 900 000 em outros territórios em um total mundial de 866 476 000 dólares americanos. Em todo o mundo, é o segundo filme de maior bilheteria de 2014 atrás de Transformers: Age of Extinction. Sua arrecadação excedeu sua estimativa de custo de produção de 250 milhões de dólares 12 dias após o lançamento, um feito também conseguido por Marvel's The Avengers em 2012.

Na América do Norte, o filme é a quinta maior bilheteria de 2014. Foi lançado no continente norte-americano na terça-feira 16 de dezembro em 3 100 salas de cinemas e foi ampliado para 3 875 salas no dia seguinte. O filme arrecadou 11,2 milhões de dólares a partir da mostra de terça-feira à meia-noite a qual foi a segunda maior de 2014, combinando o recorde anteriormente estabelecido por Guardians of the Galaxy e ambos atrás de The Hunger Games: Mockingjay - Part 1 (US$ 17 milhões).

Começou sua distribuição internacional uma semana antes de seu lançamento norte-americano. The Hobbit: The Battle of the Five Armies foi lançado internacionalmente em 15 395 salas de cinema. Foi lançado em 10 de dezembro de 2014 em 11 mercados europeus e em 11 de dezembro do mesmo ano em 17 mercados adicionais, e arrecadou 11.3 milhões dólares e 13.7 milhões dólares americanos, respectivamente, num total de 26.6 milhões dólares americanos em dois dias ficando no topo das bilheterias em cada um dos territórios europeus

O mundo do cinema já foi agraciado diversas vezes com adaptações cinematográficas de grandes obras da literatura mundial. Na década passada tivemos a aclamada obra do escritor J.R.R. Tolkien dando nova proporção às adaptações: O Senhor dos Anéis. Em três anos foram lançados três filmes, um para cada livro, ganhadores de inúmeros prêmios, destacando-se o terceiro, O Retorno do Rei, vencedor de 11 Oscar, incluindo melhor filme em 2004. Com todo este peso e gerando uma imensa legião de fãs ao redor do globo, o sucesso

da trilogia do Anel permitiu o retorno da Terra-Média às telonas. Contando novamente com o diretor Peter Jackson e personagens clássicos, O Hobbit dividiu opiniões sobre sua versão cinematográfica.

Desde o anúncio de que apenas um livro seria adaptado em uma trilogia, muito se perguntou sobre o que seria inevitavelmente adicionado ao cultuado material de origem. Para chegar a esta película, Peter Jackson teve que incluir ao longo de Uma Jornada Inesperada (2012) e A Desolação de Smaug (2013) muitos elementos que não estavam presentes na história original de Bilbo Bolseiro (Martin Freeman). Tais elementos permitiram que este terceiro ato fosse realmente sobre o que sugere o título: uma batalha. De forma controversa, uma batalha tão descomunal que deixa até mesmo o próprio Hobbit em segundo plano. Entretanto, mais uma vez tivemos uma ótima atuação do protagonista, com a perfeita representação da coragem dos hobbits. Do outro lado temos o ápice da transformação de Thorin Escudo de Carvalho (Richard Armitage), que finalmente recupera o lar dos anões e assume o trono de Erebor.

Logo na abertura, o longa traz duas sequências muito aguardadas desde o final do filme anterior. O primeiro ato começa com o ataque do dragão Smaug (dublado por Benedict Cumberbatch) na Cidade do Lago. Este primeiro momento já é capaz de impressionar até o mais exigente cinéfilo, com uma qualidade visual incrível combinada com uma interpretação vocal brilhante do dragão e o grande momento do arqueiro Bard (Luke Evans). Logo depois vemos a batalha do Conselho Branco contra as forças de Sauron em Dol Guldur. Nesta passagem temos outra demonstração impactante de efeitos visuais e ação envolvendo Elrond (Hugo Weaving), Saruman (Christopher Lee) e Galadriel (Cate Blanchett). Ao contrário da magia sutil vista em outras ocasiões, aqui o poder mágico é usado de forma apoteótica e o clímax do embate ajuda a conectar ainda mais a trama ao que acontece em O Senhor dos Anéis.

A partir daí o que temos é a esperada guerra pelo inigualável tesouro da Montanha Solitária. O subtítulo A Batalha dos Cinco Exércitos foi dado porque no campo de batalha temos nada menos que: homens, elfos, anões, orcs e águias. Tudo isso é visto em escala grandiosa e o foco na ação coletiva surge da maneira que Peter Jackson consegue reproduzir como ninguém. Em termos visuais é difícil achar defeito neste capítulo derradeiro da hexalogia da Terra-Média. Toda tecnologia da WETA Digital que evoluiu ao longo da trilogia anterior

chega ao ápice no ato final de O Hobbit. Novamente é de se impressionar a maestria na captura de movimentos, garantindo encarnações incrivelmente realistas aos personagens mais bestiais. Mesmo com toda carga dramática de um capítulo final e breves momentos de alívio cômico, como os do covarde Alfrid (Ryan Gage), o foco do filme é a batalha e as questões deixadas em aberto nos filmes anteriores são tratadas nesta última parte, fazendo deste o capítulo definitivo.

Um dos personagens favoritos dos fãs, Legolas (Orlando Bloom), que não participa desta história no livro, protagoniza várias sequências de ação impressionantes e faz com que muita gente saia do cinema de queixo caído. Sua parceira, Tauriel (Evangeline Lilly), também tem boas cenas de luta e seu polêmico romance com o anão Kili (Aidan Turner) tem uma conclusão bastante emotiva. O núcleo dos elfos é altamente explorado na guerra, com Thranduil (Lee Pace), pai de Legolas, liderando a raça com sua perfeita coreografia de batalha. Do lado dos anões, tirando a companhia de Thorin vista nos filmes anteriores não temos muito desenvolvimento. Porém, as coisas se equilibram com a chegada do primo do rei anão, Dain (Billy Connolly), com o exército anão e sua montaria, um porco de guerra que rivaliza com o enorme cervo montado pelo rei élfico. Ver ambos exércitos em combate frente aos orcs é uma visão impressionante, potencializada pela maestria do diretor com ação em grande escala.

No meio de tantos personagens, o mago Gandalf (Ian Mckelen), assim como Bilbo, que teve grandes momentos nos filmes anteriores, desta vez participa apenas de momentos chaves. O ato final conta ainda com o confronto final entre Thorin e seu algoz, o líder orc Azog (Manu Bennet), numa tensa luta sobre água congelada. Elogiar a trilha sonora deste longa seria chover no molhado, pois ele segue a linha dos anteriores e traz de volta algumas composições conhecidas, como o velho tema do Condado. Apesar do filme ter duração superior em relação aos anteriores, ironicamente não foi possível mostrar em detalhes tudo o que aconteceu na guerra, portanto a já confirmada versão estendida, existente em todos os filmes da franquia, será uma boa pedida para os fãs no próximo ano, trazendo talvez novas cenas de luta envolvendo personagens que mal apareceram, como Beorn (Mikael Persbrandt) e as águias,

como também algum desenvolvimento adicional para motivação de alguns personagens.

Com personagens já estabelecidos anteriormente, Peter Jackson dedica as quase três horas de filme ao que o título sugere: ação. Não é exagero considerar este o filme mais acelerado da franquia e admitir que alguns personagens realmente tiveram participações breves, porém marcantes. O final da trilogia O Hobbit se conecta de forma definitiva com o que vimos em O Senhor dos Anéis e encerra seu ciclo de maneira triunfal. Infelizmente para os apreciadores da visão cinematográfica do diretor para o universo literário de Tolkien, este foi o último passeio que teremos neste mundo de fantasia em muito tempo. Quando Bilbo, já centenário, recebe a visita de Gandalf em sua casa no Condado, o espectador já sabe o que virá a seguir. Mesmo a saudade sendo cruel para os fãs, esta foi uma digna despedida da Terra-Média.

Ficha Técnica

The Hobbit: The Battle of the Five Armies – 2014 (EUA)

Duração: 144 minutos

Gênero: Fantasia / Aventura

Direção: Peter Jackson

Roteiro: Fran Walsh, Peter Jackson, Guillermo Del Toro e Phlippa Boyens

Elenco: Martin Freeman, Ian McKellen, Richard Armitage, Cate Blanchett, Benedict Cumberbatch, Evangeline Lily, Luke Evans, Orlando Bloom, Christopher Lee e Hugo Weaving

ELENCO

Martin Freeman - Bilbo Bolseiro

Richard Armitage - Thorin Escudo-De-Carvalho

Ian Mckellen - Gandalf, O Cinzento

Peter Jackson - Albert Dreary**: Roteirista**

Aidan Turner - Kili

Orlando Bloom - Legolas

Cate - Blanchett Galadriel

Benedict Cumberbatch - Sauron, Smaug

Evange Lilly - Tauriel

Andy Serkis - Gollum

Lee Pace - Thranduil
Graham Mctavish - Dwalin
Ken Stott - Balin
Mark Hadlow - Dori, Bert Troll
Luke Evans - Bard
James Nesbit - Bofur
Dean O'gorman - Fili
John Callen - Oin
William Kircher - Bifur, Tom Troll
Adam Brown - Ori

Jed Brophy - Nori
Elijah Wood - Frodo Baggins
Peter Hambleton - Glóin, William
Stephen Hunter - Bombur
Sylvester Mccoy - Radagast
Hugo Weaving - Elrond
Christopher Lee - Saruman
Lan Holm - Bilbo Baggins
Manu Bennett - Azog
Philippa Boyens**: Roteirista**
Guilherme Del Toro**: Roteirista**
Fran Walsh**: Roteirista**
Stephen Fry - Mestre Da Cidade
Mikael Persbrandt - Beorn
Ryan Gage - Alfrid
Barry Humphries - Grão-Orc
Conan Stevens - Bolg
Stephen Ure - Grinnah, Fimbul
Peggy Nesbitt - Sigrid
Lawrence Makoare - Bolg
Stephen Ure - Grinnah
John Bell - Bain
Mary Nesbitt - Tilda

Jeffrey Thomas - Thror

Kiran Shah - Goblin

John Rawls - Yazneg

Thomas Robins - Thrain ||

Michael Mizrahi - Thrain ||

Robert Kazinsky

Ben Mitchell - Narzug, Thran

Antony Sher - Thráin Ii

Alan Lee

Ed Sheeran

CURIOSIDADES

- Este é o filme mais curto das seis produções baseadas na obra de Tolkien e dirigidas por Jackson.

- Tanto Ian Holm quanto Christopher Lee gravaram suas cenas na Inglaterra. A avançada idade dos dois impediu que pudessem viajar para a Nova Zelândia, onde os filmes foram filmados.

- No livro, a batalha dos cinco exércitos acontece em um único capítulo.

- Billy Boyd, que interpretou Pippin na trilogia O Senhor dos Anéis e deu voz ao filho de Chucky, é co-autor e intérprete da canção exibida nos créditos finais de A Batalha dos Cinco Exércitos.

- No livro, o vilão Azog é apenas mencionado por Galdalf. Nos filmes, ele virou o vilão principal.

Começo de tudo

Em 1928, Tolkien rabiscou em um papel: “Numa toca no chão vivia um hobbit”. Para quem leu a obra, sabe que essa é a primeira frase do livro que revolucionaria o gênero da fantasia. Quando Tolkien escreveu esse trecho, ele nem sequer tinha ideia do que viria a ser um hobbit, por isso acabou se estendendo na descrição e na história.

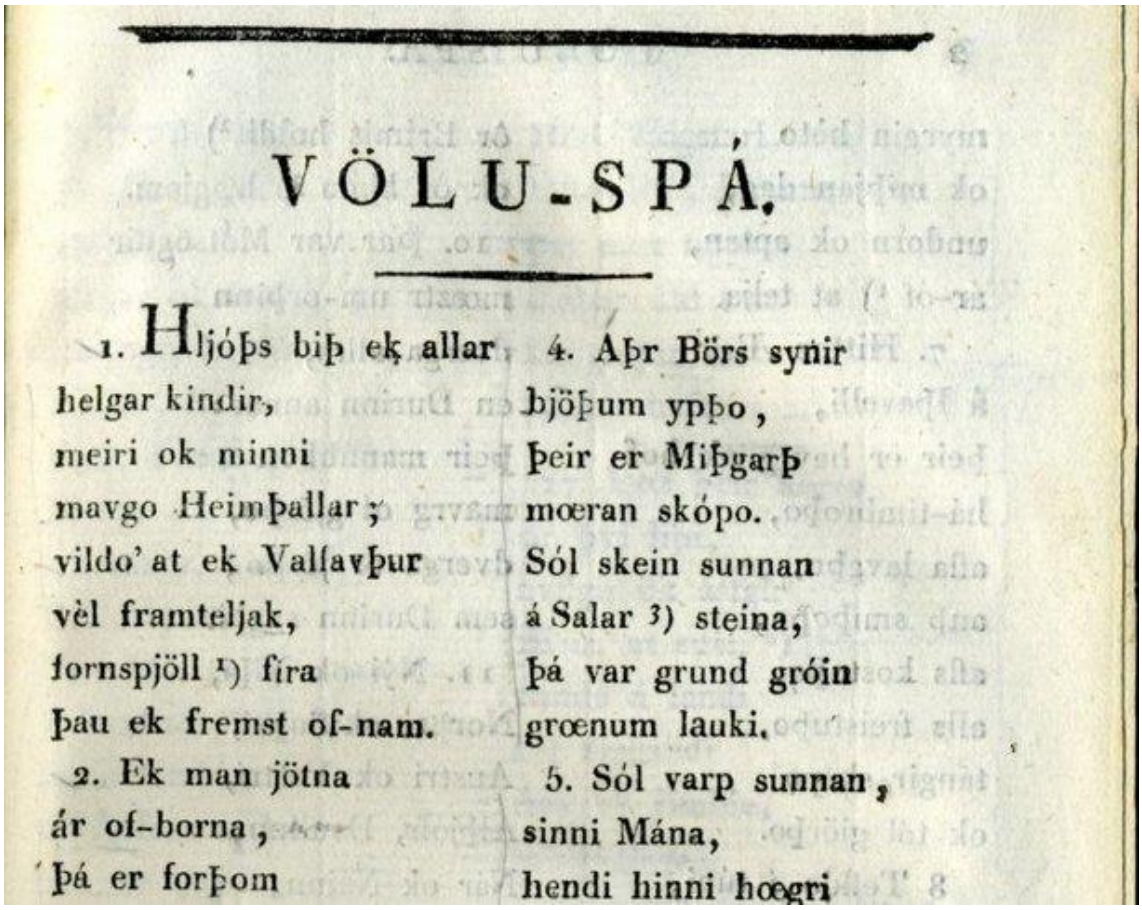
CAPÍTULO I

Uma festa inesperada

NUMA toca no chão vivia um hobbit. Não uma toca desagradável, suja e úmida, cheia de restos de minhocas e com cheiro de lodo; tampouco uma toca seca, vazia e arenosa, sem nada em que sentar ou o que comer: era a toca de um hobbit, e isso quer dizer conforto.

Origem dos nomes

Tolkien era doutor em letras e professor universitário e tinha como hobby inventar línguas e alfabetos, dando origem a muitas palavras. O que pouca gente sabe é que o nome dos anões que aparecem em “O Hobbit” e até mesmo o de Gandalf foram inspirados em um poema nórdico chamado “Völuspá”.



VÖLU-SPÁ.

1. Hljóþs biþ ek allar
helgar kindir,
meiri ok minni
mavgo Heimþallar;
vildo' at ek Valſavþur
vèl framteljak,
ſornspjöll [1]) fira
þau ek fremst of-nam.

2. Ek man jötna
ár of-borna,
þá er forþom

4. Aþr Börs synir
bjöþum ypþo,
þeir er Miþgarþ
mœran skópo.
Sól skein sunnan
á Salar [3]) steina,
þá var grund gróin
grœnum lauki.

5. Sól varp sunnan,
sinni Mána,
hendi hinni hœgri

Ele não cunhou a palavra “hobbit”

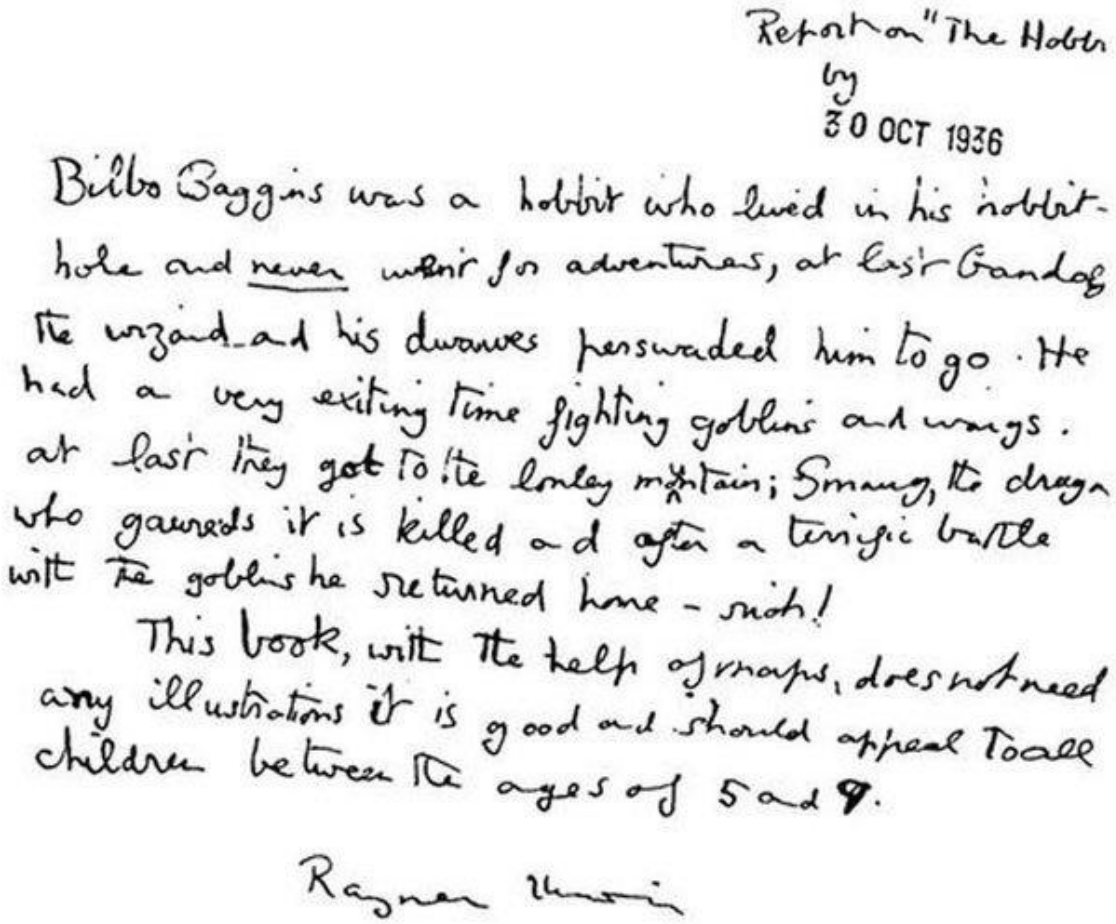
O autor é considerado o pai dos hobbits, mas, aparentemente, essa palavra já existia na língua inglesa desde o século 19, quando surgiu em um livro para descrever criaturas pequenas ou fadas – não muito diferente do que o próprio Tolkien escreveu.

Bilbo acertaria Smaug

No final do livro, lemos o embate entre um Bilbo invisível e o dragão adorador de ouro. Nas primeiras versões, entretanto, o hobbit chega a ferir Smaug com a Ferroada, antes de deixá-lo ser morto por guerreiros mais competentes, mas como Bilbo não é exatamente um ser bélico, o trecho acabou suprimido da versão final.

A primeira crítica

Rayner Unwin, de apenas 10 anos, foi o “primeiro crítico” a tecer comentários sobre a obra de Tolkien: ele era filho de Sir Stanley Unwin, o editor que abraçou o esboço de Tolkien, e disse que “O Hobbit” era “bom e deveria atrair todas as crianças entre 5 e 9 anos”. Todos os fãs agradecem que Rayner tenha curtido o livro, senão poderíamos nunca ter descoberto a genialidade do escritor britânico.



Report on "The Hobbit"
by
30 OCT 1936

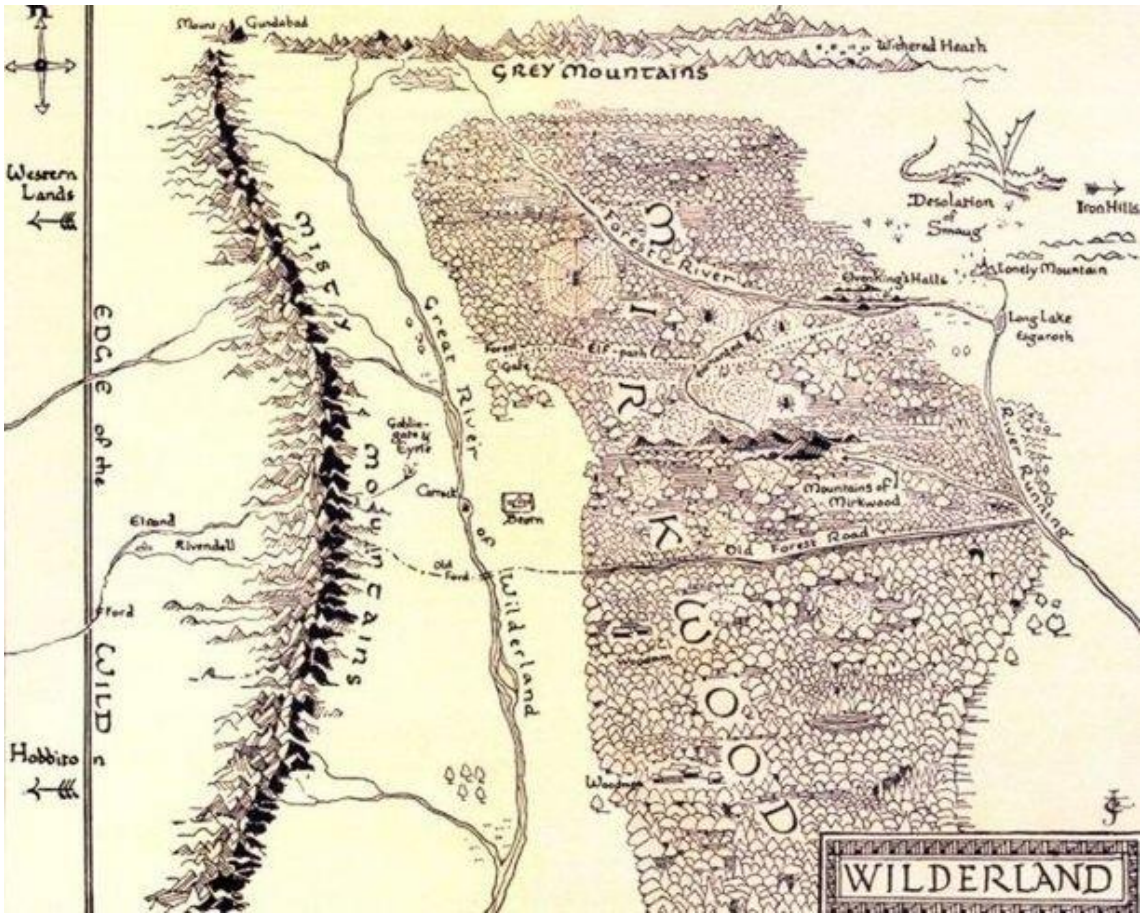
Bilbo Baggins was a hobbit who lived in his hobbit-hole and never wanted for adventures, at last Gandalf the wizard and his dwarves persuaded him to go. He had a very exiting time fighting goblins and wargs. at last they got to the lonley mountain; Smaug, the dragon who gaurds it is killed and after a terrific battle with the goblins he returned home - safe!

This book, with the help of maps, does not need any illustrations it is good and should appeal to all children between the ages of 5 and 9.

Rayner Unwin

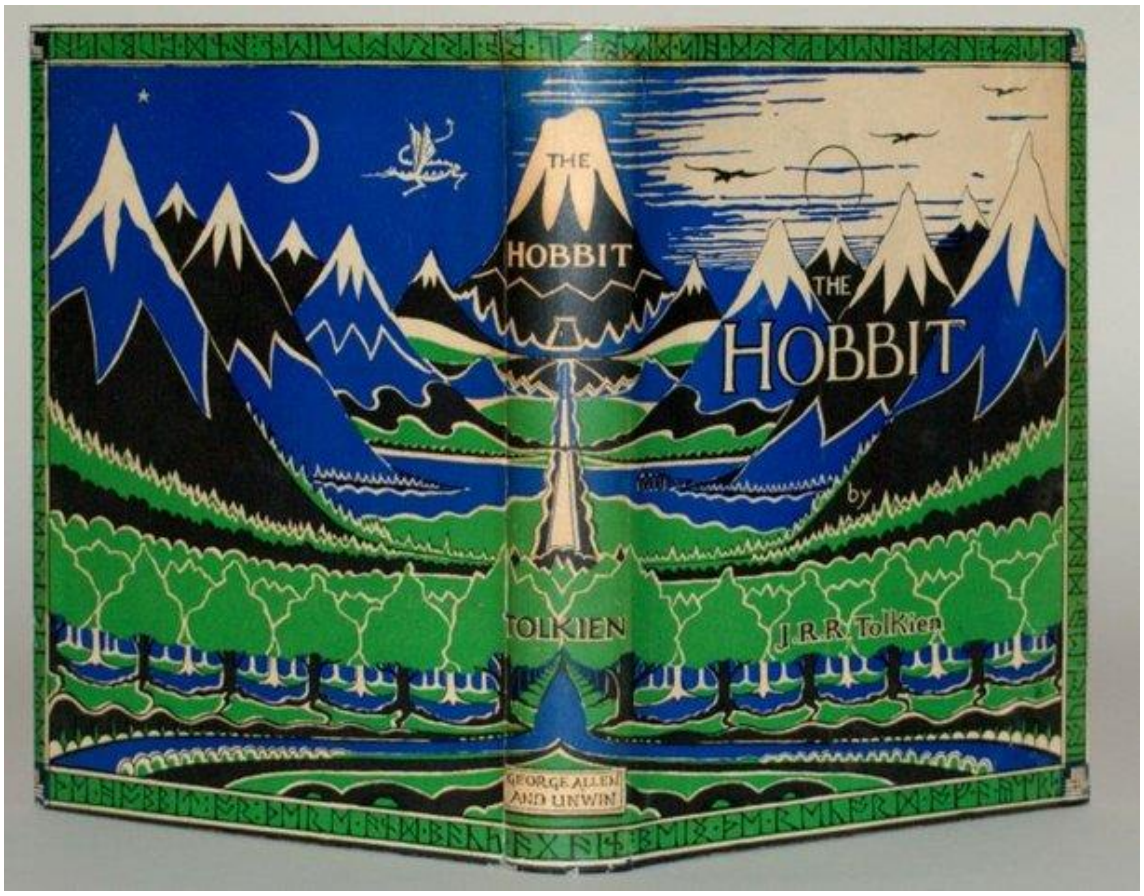
Escritor e ilustrador

As ilustrações originais de “O Hobbit” foram feitas pelo próprio Tolkien! Além de criar toda a história, os personagens e os desfechos, o escritor desenhou algumas das passagens e até mesmo fez os mapas que são conhecidos pelos fãs até hoje!



Primeira edição

A expectativa de vendas não era tão grande, por isso “O Hobbit” chegou às livrarias em 21 de setembro de 1937 com apenas 1,5 mil cópias, que se esgotaram em menos de três meses! Agora, passados 80 anos, mais de 100 milhões de unidades do clássico já foram vendidas, sendo o 6º livro mais comercializado da história! Em 2008, uma primeira edição foi arrematada por £ 60 mil – o equivalente hoje a mais de R$ 240 mil!



Primeira crítica de verdade

Uma das primeiras críticas renomadas de “O Hobbit” saiu na revista semanal The Times Literary Supplement, ainda em 1937, e foi escrita anonimamente por ninguém menos que C.S. Lewis, autor de “As Crônicas de Nárnia”, outro clássico da literatura de fantasia. Lewis era um dos melhores amigos de Tolkien.

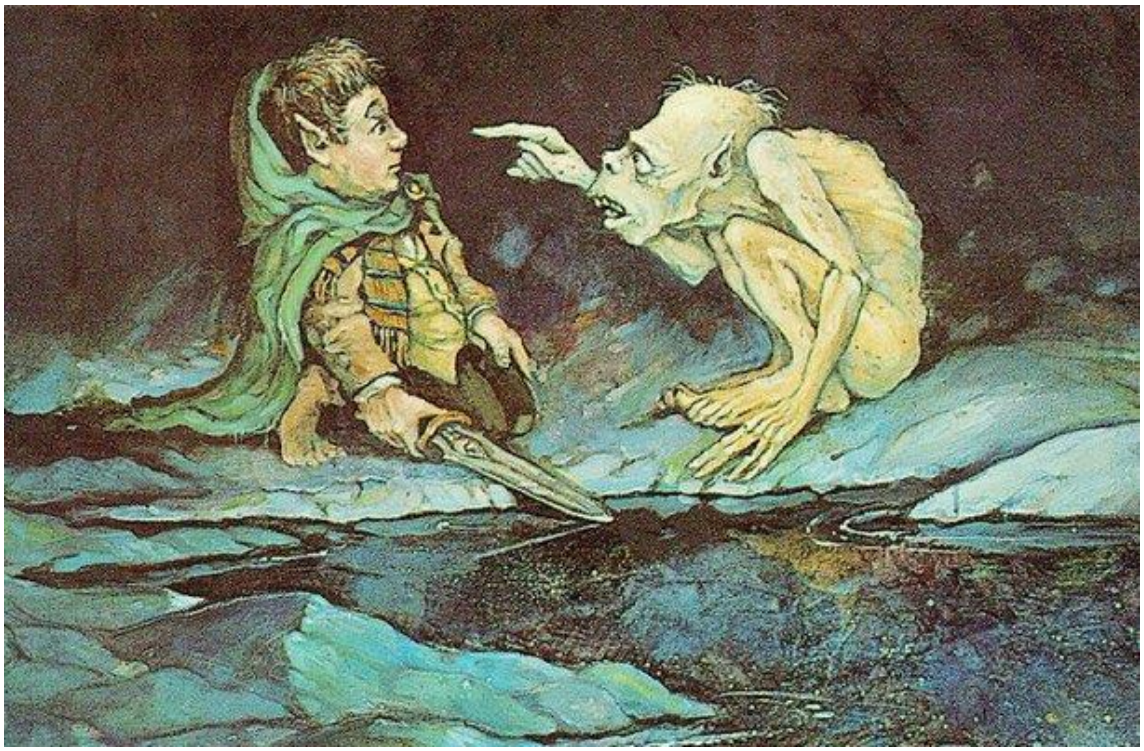
C. S. Lewis e J. R. R. Tolkien

Livro masculino

“O Hobbit” é um livro bem masculino: são 13 anões, um mago, um hobbit, um dragão e por aí vai. Na verdade, a única personagem feminina citada nominalmente citadas na obra é Beladona Tuk, a mãe de Bilbo. Não à toa foram criadas outras “mulheres” para a versão cinematográfica, como as elfas Tauriel e Galadriel – esta última aparece apenas nos escritos de “O Senhor dos Anéis” e “O Silmarillion”.

Mudanças na obra

Quando “O Senhor dos Anéis” foi encomendado a Tolkien, ele acabou desenvolvendo mais a história do Um Anel e precisou fazer alguns ajustes em “O Hobbit” para que as duas histórias tivessem uma ligação mais coerente. Por isso, a segunda edição, publicada em 1951, traz relatos diferentes do encontro entre Bilbo e Gollum.



Nomes trocados

Nos primeiros rascunhos, o mago Gandalf se chamava Bladorthin, enquanto Thórin Escudo de Carvalho, líder dos anões, era chamado de... Gandalf!

O Hobbit é uma das histórias da literatura fantástica mais aclamadas pelo mundo ocidental. Ela faz parte do mesmo universo de O Senhor dos Anéis. Além disso, esse mundo foi criado pelo mestre J. R. R. Tolkien. Certamente você conhece essa história, e também deve ser apaixonado pelos hobbits.

O livro faz aniversário dia 22 de setembro, no mesmo dia de O Senhor dos Anéis. Consequentemente, os fãs estabeleceram a data como O Dia do Hobbit (Hobbit Day).

Ela é celebrada desde 1973. Além disso, de todas as celebrações da cultura pop, está é certamente a mais antiga.

Neste universo, provavelmente os seres mais importantes são os hobbits, principalmente Bilbo Bolseiro (protagonista de O Hobbit) e Frodo (protagonista de O Senhor dos Anéis). Bilbo nasceu em 2890 no calendário do Condado, e Frodo em 2968. Os dois são os mais célebres representantes de seu povo. Sempre otimistas, felizes e fãs de uma vida tranquila.

Além disso, eles demonstram uma grande bravura e coragem, tornando-os improváveis grandes heróis da Terra Média. Primeiramente, reunimos nove curiosidades sobre esses seres especiais. Logo depois, juntamos 11 curiosidades sobre o livro O Hobbit, com o objetivo de celebrar essa data.

Primeiramente, J. R.R. Tolkien teve uma inspiração inusitada para criar o termo Hobbit: as palavras inglesas antigas. Isso ocorreu por que criaturas folclóricas do século XIX tinham nomes como hobgoblins, hobhoulards e bugaboos.

Você gosta desse universo, certamente você sabe que os Hobbits têm pés peludos e medem aproximadamente um metro de altura. Além disso os seus cabelos são normalmente encaracolados, sem barbas e orelhas levemente pontudas. Por fim, eles têm pés desproporcionais à altura, com muito pelo, e solas resistentes. Consequentemente, os Hobbits não usam sapatos.

Os hobbits amam o conforto, e fazem de tudo para alcança-lo. Além disso, eles amam

se vestir com cores alegres e tons da natureza.

Estes fofos seres fazem seis refeições por dia. Segundo Tolkien: “Eles comem e bebem com frequência, adoram festas e celebrações em todos os momentos”.

Samwise, conhecido por todos como Sam, é o melhor amigo de Frodo e o verdadeiro herói do Senhor dos Anéis, de acordo com Tolkien (e com os fãs também).

Primeiramente, Frodo é órfão. Seus pais, Drogo e Primula, morreram em um trágico acidente de barco no rio Brandywine, quando Frodo tinha doze anos. Frodo foi viver com a família de sua mãe, e quando completou 21 anos, seu primo Bilbo o adotou. Ainda assim, Frodo se refere a Bilbo como tio.

Merry é um dos Hobbits mais cultos de sua geração. Ele era um dos únicos Hobbits a saber sobre a história do anel antes de Frodo partir para Valfenda. Além disso, Merry é quem ajuda a preparar Frodo para deixar o Condado.

Sam e Pippin se casam com mulheres do Condado, quando voltam para casa. Pippin com Diamond, e eles têm um menino, a quem chamam de Faramir. Sam se casa com Rosinha, e eles são pais de três crianças.

Sam torna-se prefeito do Condado, um título importante entre os Hobbits, e serve sete mandatos consecutivos. Já Pippin assume o posto de líder militar do Condado, cujo título oficial é Thain.

O anão Bifur tem um machado preso em sua cabeça, o que não consta no livro. Guillermo Del Toro, co-escritor da obra para a película, adicionou como um trocadilho para “BIFURcado” (ou dividido em dois).

Del Toro fez outra inserção no roteiro, desta vez, com o anão ÓIN, que significa “eles escutam”, em espanhol, dando a ele um aparelho auditivo.

Quanto a participação de mulheres no cinema, não há personagens femininos no livro. O diretor Peter Jackson as adicionou em todos os filmes do Hobbit.

Todos os intricados cabelos dos anões são feitos de fios de verdade, de cabelos de Iaque.

Enquanto vendia os direitos de filmagem d'O Hobbit, Tolkien proibiu Disney de se envolver. O autor odiou as pesadas alterações e adaptações que o estúdio produzia. 4 anos após a morte de Tolkien, O Hobbit foi adaptado para um musicial, pela Warner Bros.

Os dois filmes d'O Hobbit custaram mais do que toda a trilogia do Senhor dos Anéis. Praticamente o dobro: US$ 561M contra os US$ 281M para a Guerra do Anel.

Três dos 13 anões aparecem no primeiro filme, A Irmandade do Anel: Glóin está presente no Conselho de Elrond; Em Moria, a Irmandade encontra a tumba de Balin, com os restos mortais de ORI, carregando seu livro, ao lado do túmulo.

A língua dos anões, chamada Khuzdul, foi criada por Tolkien baseando-se no Hebraico e em outras línguas semitas. E, assim como os antigos judeus, os anões são um grupo sem sua pátria.

No dia 21 de setembro de 1937 foi publicado, na Inglaterra, o livro O Hobbit, de J. R. R. Tolkien. A obra viria a ter mais de 100 milhões de cópias vendidas ao redor do mundo e marcaria as gerações que viriam a seguir.

Por coincidência (ou não!), o dia seguinte, 22 de setembro, marca os aniversários de dois dos personagens mais queridos criados por Tolkien: Bilbo e Frodo Baggins. Tanto que os fãs de O Hobbit e da trilogia O Senhor dos Aneis chamam a data de "Dia do Hobbit" e a celebram de diferentes formas.

A GALILEU resolveu entrar na onda e celebrar também. Para isso, separamos algumas curiosidades sobre os bastidores e desenvolvimento da primeira publicação de Tolkien. Confira:

O universo de O Hobbit começou a ser criado em 1917, quando o escritor tinha 25 anos. No entanto, a história em si só foi desenvolvida uma década depois, em 1928. Tolkien trabalhava então como professor na Universidade de Oxford quando, ao corrigir

provas dos estudantes, bolou a seguinte frase “Numa toca no chão vivia um hobbit” — e o resto é história.

Antes de ser publicado pela Editora Allen & Unwin, em 1937, o manuscrito de O Hobbit passou pelas mãos do grande C.S. Lewis, autor de As Crônicas de Nárnia, que adorou a obra, diga-se de passagem, e de um menino de 10 anos. Trata-se de Rayner Unwin, filho de Stanley Unwin, dono da editora. O empresário pediu para que seu filho fizesse uma resenha sobre a história, que indicaria se ela seria publicável. “Esse livro é bom e deve ter apelo para todas as crianças com idades entre 5 e 9”, escreveu Rayner Unwin.

Apesar de ter sido publicado na Inglaterra em 1937, O Hobbit e o restante dos trabalhos de J. R. R. Tolkien não ganharam notoriedade nos Estados Unidos até o começo dos anos 60. E as obras só alcançaram tal status por conta dos universitários estadunidenses. “Ir para a universidade sem um livro de Tolkien era como ir sem sapatos”, afirmou a mãe de um calouro da turma de 1966. Um relato da revista Time dizem “O Hobbit parece tão viciante quanto LSD. Em vários campus dos Estados Unidos há buttons declarando ‘Frodo vive’ e ‘Vai vai Gandalf’, muitas vezes escrito em élfico”. A primeira edição de O Hobbit teve 1500 exemplares. Setenta e oito anos após a primeira publicação, mais de 100 milhões de cópias do livro foram vendidas ao redor do mundo. Algumas das primeiras edições foram vendidas por £ 60 mil (R$ 370 mil) em 2008. Os filmes acabaram não ganhando o tão sonhado Oscar, mas é fácil ter a certeza de que agradou e muito quem realmente acompanha e gosta da história. Além de reunir contos interessantes, a produção ainda contou com atores de alto escalão.

Tradutores Prisioneiros

Em meados da década de 70, cerca de 10 pilotos israelenses foram capturados e colocados em uma prisão egípcia. Sua função era a de traduzir “O Hobbit” para o Hebraico, trabalho esse que foi tão bem feito que é vista como a melhor tradução do livro.

Anões que dançam ballet

A TV Soviética resolveu fazer a sua versão de “O Hobbit”. O ano era de 1984 e o programa consistia em Gandalf, Goblins e Bilbo eram interpretados por uma escola de ballet russo.

Harry Potter + Bilbo Bolseiro

Na China, foi lançada uma versão não autorizada de Harry Potter. O mais interessante é que além de ser uma produção ilegal, os livros, na verdade, eram

compostos por trechos enormes de “O Hobbit”, mas com algumas nomenclaturas alteradas.

Anões hebreus

Poucas pessoas sabem, mas a língua dos anões foi baseada no hebraico. O que explica a curiosidade número 10 da nossa lista.

Gandalf fazendo magia no mundo real

Acusado de infringir direitos autorais no processo de divulgação do filme, “O Hobbit” quase foi processado pela Saul Zaentz Company (SZC), algo que seria péssimo para a imagem da produção. Na intenção de cortar o mal pela raiz, Ian McKellen (Gandalf) e Stephen Fry pagaram a taxa de licença e evitaram assim a ação judicial que seria movida contra o longa.

O primeiro crítico

Assim que terminou de escrever “O Hobbit”, Tolkien pediu para que o filho do seu editor analisasse o livro. O garoto, na época com apenas 10 anos de idade, leu toda a obra e deu a seguinte opinião: “o livro é bom e deve ser aplicado para todas as crianças de 5 a 9 anos”.

Barba de laque

No filme, o cabelo e as barbas dos anões, com exceção da barba de Richard Armitage (Thorin), foram feitas de pêlo de iaque. Além disso, cerca de 20 litros de cola foram utilizados para fixar as barbas em todos os atores.

Sets Separados

Vários efeitos 3D foram usados para tornar Ian McKellen (Gandalf) maior do que os anões. As cenas que envolviam esses personagens eram gravadas ao mesmo tempo, mas em cenários diferentes para que a equipe responsável fizesse os ajustes necessários.

Tinta demais

As cenas que mostram Smaug mergulhado em seu mar de ouro são bastante interessantes, mas que custaram muita tinta dourada à produção. Para se ter uma ideia, todo o estoque presente na Nova Zelândia (local de gravação do filme) foi esgotado e por isso foi necessário importar mais tinta da Alemanha.

O segredo da cafeína

Por ficar muitas horas gravando, a equipe e os atores precisam de uma boa fonte de energia para espantar o cansaço. Por isso, o consumo de café é

muito comum entre uma cena e outra. Para a gravação de “O Hobbit” cerca de 380 mil dólares foram destinados a essa excelente bebida.

O Senhor dos Anéis: Os Anéis de Poder

Série

O Senhor dos Anéis: Os Anéis de Poder (apelidada de **LOTRonPrime** nas midias sociais oficiais) é uma adaptação dos escritos de J.R.R. Tolkien produzida pela Amazon's film and TV division, junto com HarperCollins, New Line Cinema, Middle-earth Enterprises, o Tolkien Estate e o Tolkien Trust. A primeira temporada foi ao ar em 2 de setembro de 2022.

A série cobrirá um período de tempo da história da Terra-média referente à Segunda Era, bem antes da popular trilogia de O Senhor dos Anéis (Livro) e antes, mas aparentemente em continuidade com, O Senhor dos Anéis (filme) e O Hobbit (filmes). A série será um drama liderado por Morfydd Clark como a jovem Galadriel com Robert Aramayo como Elrond, apresentando a forja dos Grandes anéis, a queda de Númenor, e a Última Aliança entre Elfos e Homens.

A primeira temporada da série conclui suas filmagens na Nova Zelândia em julho de 2021. A série é planejada para ter cinco temporadas. Foi afirmada que todas as temporadas já foram pensadas e que já sabem como será a cena final da série.

Enredo

A série está projetada para progredir pelo menos por cinco temporadas e cerca de 50 horas de TV, e - possivelmente com um spinoff - por um período de oito a dez anos; e, a partir de novembro de 2019, as duas primeiras temporadas receberam sinal verde. Em janeiro de 2020, a Amazon anunciou que a primeira temporada consistiria em oito episódios. O Tolkien Estate terá poder de veto "na estratégia e na visão" e manterá a "forma principal da Segunda Era".

Premissa

Primeira imagem, lançada pela Amazon em 2 de agosto de 2021

A trama cobrirá eventos da Segunda Era. Um mapa interativo, apresentado no site Amazon Prime Video, apontou para a série sendo ambientada em meados da Segunda Era, por volta de 1500 SE - 1701 SE. No entanto, vazamentos de personagens recentes mostram que o elenco contará com personagens de um período muito posterior na Segunda Era, como Elendil e Isildur. Os dois períodos serão condensados em uma única linha do tempo, para evitar saltos no tempo.

A primeira das duas épocas é centrada em torno do forjamento dos Anéis do Poder em Eregion, através do qual Sauron (disfarçado de Annatar) convence Celebrimbor e a guilda Mirdain para forjar Anéis de Poder, contra os conselhos de Galadriel e Gil-galad: em algumas versões da história, Annatar até convence o conflitante Celebrimbor a liderar um golpe que derruba Galadriel. A sinopse da história vazada também aponta nessa direção, bem como para eventos simultâneos em outros reinos da Terra-média, nomeadamente Moria, e Lindon: governados por Durin III e Gil-galad, respectivamente, eles estão tentando manter suas relações externas com Eregion, uma vez que cai sob a influência de Annatar, e então afastando suas forças durante a Guerra de Sauron e os Elfos. Muitas dessas tramas terão que se desenrolar isoladamente antes que a guerra faça com que elas se cruzem e, como tal, dizem ter unidades separadas que as produzem.

Durante este tempo, as Portas de Durin (construídas por Celebrimbor e seu amigo anão Narvi) são fechadas, antes que o reforço Galadhrim passe por Moria para se juntar às forças de Lindon lideradas por Elrond (que então constrói Imladris e começa um relacionamento romântico com a filha de Galadriel, Celebrían) para afastar as forças de Sauron.

No entanto, a inclusão de Isildur e Elendil no show aponta para um cenário tardio da Segunda Era, daptando o Akallabêth, provavelmente até os eventos da Guerra da Última Aliança e possivelmente o Desastre nos Campos de Lis. At this time, Númenor is ruled by the aging Tar Palantir and his daughter, queen regent Tar Miriel, before being ousted by his nephew Pharazon, much to the chagrin of their relatives of the line of the Lords of Andunie: Elendil and Isildur; Pharazon forces an incestuous political marriage upon Miriel and persecutes denizens labeled as "Elf friends." Meanwhile, Sauron and his minions challenge Pharazon, resulting in Sauron's capture which in the long-run only enables the Dark Lord to deceive Pharazon into mounting an attack on Valinor which results in the deluge of the islands. Elendil and his "faithful" flee and survive to establish the realms of Gondor and Arnor, and join forces with the Elves to topple Sauron. Isildur claims the Ring before his fall at the hands of Orcs at the Gladden Fields.

Temporadas

Temporada	Episódios	Estreia	Finale
Primeira temporada	8 episódios	2 de Setembro de 2022	
Segunda temporada			
Terceira temporada			
Quarta temporada			
Quinta temporada			

ELENCO

Morfydd Clark - Galadriel
Robert Aramayo - Elrond
Sophia Nomvete - Disa
Markella Kavenagh - Elanor "Nori" Brandyfoot
Tyroe Muhafidin - Theo
Max Baldry - Isildur
Charlie Vickers - Sauron/ Halbrand
Ismael Cruz Córdova - Arondir

Nazanin Boniadi - Bronwyn

Owain Arthur - Durin IV

Charles Edwards - Celebrimbor

Benjamin Walker - Gil-galad

Joseph Mawle - Adar

Ema Horvath - Eärien

Daniel Weyman - The Stranger

Megan Richards - Poppy Proudfellow

Cynthia Addai-Robinson - Míriel

Lenny Henry - Sadoc Burrows

Peter Mullan

Lloyd Owen - Elendil

Sara Zwangobani - Marigold Brandyfoot

Trystan Gravelle - Pharazôn

Fabian McCallum

Will Fletcher

Peter Tait - Tredwill

Simon Merrells

Dylan Smith - Largo Brandyfoot

Leon Wadham - Kemen

Thusitha Jayasundera - Malva

Alex Tarrant

Augustus Prew

Geoff Morrell

Maxine Cunliffe

Kip Chapman - Rían

Anthony Crum

Bridie Sisson - The Dweller

Amelie Child - Villiers

Curiosidades

10 curiosidades sobre “O Senhor dos Anéis: Os Anéis de Poder”

A nova série do Prime Video estende a representação audiovisual do universo de “O Senhor dos Anéis”.

1. As anãs da Terra-Média

Para começar, a série **“Os Anéis de Poder”** vai retratar, pela primeira vez no audiovisual do universo de **“O Senhor dos Anéis”**, as mulheres anãs da Terra-Média. O destaque fica para a Princesa Disa, anã negra interpretada por Sophia Nomvete. Uma curiosidade das fêmeas da raça: elas terão barba, assim como os homens anãos.

2. Entesposas

Outra raça que será retratada pela primeira vez em um audiovisual de **“O Senhor dos Anéis”** será as Entesposas, as mulheres-árvore da raça Ent. Na obra de Tolkien, as Entesposas foram extintas durante a Segunda Era da Terra-Média, período em que se passa a série **“Os Anéis do Poder”**.

Sua extinção nunca foi explicada pelo autor e a nova série poderá ajudar a explicar isso.

3. Númenor

A Terra-Média é um extenso mundo, cheio de regiões e reinos nunca antes mostrados nos filmes da saga principal de **“O Senhor dos Anéis”** e que poderão ser explorados na nova série. Em **“Os Anéis de Poder”**, um desses reinos a serem mostrados é o de Númenor, uma ilha próspera que tem sua história bem similar a do mito de Atlântida.

O autor descreve o reino da ilha de Númenor como a maior civilização humana da história da Terra-Média, um farol de conhecimento e cultura que influencia o resto do mundo. É uma analogia de Tolkien ao mito de Atlântida e esse reino ganhará grande destaque em **“Os Anéis do Poder”**.

4. Hobbits?

Os Hobbits são o grande destaque das histórias e filmes de **"O Senhor dos Anéis"**, mas durante a Segunda Era da Terra-Média, quando se passa **"Os Anéis de Poder"**, essa raça ainda não existia. Por isso, a série irá retratar os ancestrais dos Hobbits, conhecidos como "Os Pés Peludos".

5. Galadriel, a elfa mais antiga da Terra-Média

Galadriel é a personagem central em **"Os Anéis de Poder"** e não é para menos: ela é a elfa mais antiga da Terra-Média, tendo nascido ainda em Valinor, a terra dos elfos e dos criadores do mundo. Galadriel, que já apareceu em **"O Senhor dos Anéis"**, é descrita como a mais bela e poderosa de sua raça.

6. Khazad-dûm: Moria em seu auge

Em **"O Senhor dos Anéis"**, o Reino dos Anões, destruído, é conhecido como Moria. Em **"Os Anéis de Poder"** poderemos ver o auge do Reino dos Anões, conhecido como Khazad-dûm. A grandiosa cidade é formada por uma rede de túneis subterrâneos e montanhas.

A Segunda Era, período de **"Os Anéis do Poder"** é quando o monstro Balrog desperta e expulsa os anões de seu reino.

7. Os Anéis de Poder

Se você esta chegando no universo de **“O Senhor dos Anéis”** agora, saiba que 19 anéis foram criados pelos elfos durante a Segunda Era da Terra-Média com o objetivo de se curar, construir e compreender.

Os anéis foram então distribuídos entre as principais raças da Terra-Média, sendo:

- Três para os Reis-Elfos
- Sete para os Senhores-Anões
- Nove Para os Homens Mortais

Sauron, que participou ativamente na construção da maioria dos 19 anéis, forjou então o Um Anel: Para a todos governar.

A maioria dos Anéis de Poder entram na Terceira Era da Terra-Média destruídos, sobrando apenas três, que estavam sob a posse de Galadriel, Elrond e Galdalf. Quando o Um Anel foi destruído ao final da Guerra do Anel, acabando de vez com Sauron, os três anéis que ainda restavam perderam seus poderes.

8. Apenas os anéis dos elfos são nomeados e descritos por Tolkien

Dos 19 Anéis de Poder, apenas os três de posse dos elfos foram nomeados e descritos por Tolkien, sendo eles:

- **Narya**, o Anel do Fogo – ostentava um rubi
- **Nenya**, o Anel da Água ou Anel Adamantino – feito de Mithril e ornado com uma “pedra branca”, possivelmente um diamante
- **Vilya** ou **Wilya**, o Anel do Ar – o mais poderoso dos Três, era de ouro e ostentava uma safira

9. É a série mais cara da história da TV

Seguindo os passos da grandiosidade do universo criado por Tolkien, **“Os Anéis de Poder”** é a série mais cara da história da TV mundial. Sua primeira temporada sozinha, teve custos de produção de mais de 715 milhões de dólares. Antes mesmo disso, a Amazon teve que desembolsar 250 milhões de dólares para comprar os direitos de produção audiovisual das obras de J. R. R. Tolkien.

10. A série poderia ser sobre a juventude de Aragorn

Antes dos produtores decidirem abordar a Segunda Era da Terra-Média e a forja dos Anéis de Poder, as escolhas para o enredo da primeira série de **“O Senhor dos Anéis”** poderiam englobar, literalmente, qualquer coisa.

E uma das ideias iniciais era abordar a juventude de Aragorn, um dos principais personagens da saga da trilogia **“O Senhor dos Anéis”**.

A escolha, então recaiu sobre a Segunda Era da Terra-Média, já que os produtores queriam fazer algo digno de Tolkien.

11. Orçamento histórico

Com o enorme sucesso de O Senhor dos Anéis, a Amazon Studios apostou alto na nova produção sobre o universo de Tolkien, o que tornou "Os Anéis do Poder" a série mais cara da história da TV mundial. Segundo o G1, sua primeira temporada teve o orçamento em torno da marca de 1 bilhão de dólares.

12. Por trás das câmeras

A série foi desenvolvida por**Patrick McKay** e **John D. Paynena**, que são novos em Hollywood e fazem a sua grande estreia na Terra Média. Ela foi criada para o serviço de streaming Prime Video em colaboração com a Amazon Studios, além da cooperação com a Tolkien Estate, Tolkien Trust, HarperCollins e New Line Cinema.

13. Na frente das câmeras

Os Anéis do Poder conta com um elenco com pessoas de diferentes nacionalidades, incluindo **Morfydd Clark** (Saint Maud, His Dark

Materials), **Robert Aramayo** (Game Of Thrones, Behind Her Eyes), **Ismael Cruz Córdova** (Ray Donovan), **Charles Edwards** (The Crown, Downtown Abbey), **Benjamin Walker** (Jessica Jones) e outros.

14. Bezos ignorado

Apesar de Jeffrey Bezos ser o CEO da Amazon e um dos homens mais ricos do mundo, o seu poder não foi o suficiente para influenciar os criadores da série a mudar o seu roteiro. Todas as sugestões de alteração feitas por Bezos foram ignoradas Patrick McKay e John D. Paynena, que tomaram total liberdade criativa da produção.

15. Quebrando recordes

Pela primeira vez na história, a Amazon revelou números de suas produções originais para revelar que Os Anéis do Poder bateu um recorde global para o Prime Video, com 25 milhões de pessoas que assistiram a série 24 horas após o lançamento. Assim, a produção se tornou a maior estreia da história da plataforma.

16- Lançamento da série marca a história da Prime Video

A série *O Senhor dos Anéis: Os Anéis de Poder* é uma produção muito esperada desde o ano passado. Lançada na última sexta-feira (2), acredita-se que nem o streaming da Amazon esperava tamanho sucesso de views. Foram 25 milhões de pessoas que assistiram à série 24 horas após o lançamento, sendo o maior recorde do streaming

17- CEO da Amazon não conseguiu fazer com que o roteiro fosse alterado

Jeffrey Bezos, o CEO da Amazon tentou fazer com que os criadores da série mudassem o roteiro, a fim de que a história se tornasse mais ágil. Mas Patrick McKay e John D. Paynena mantiveram o roteiro inicial e nada foi alterado.

18- Produção é marcada por novos integrantes no universo de Hollywood

A equipe de Os Anéis de Poder *levou muita experiência para os sets e certamente marca a carreira dos envolvidos.* ***Patrick McKay*** *e* ***John D. Paynena*** *são novos em Hollywood, além de vários atores do elenco também participarem pela primeira vez de uma produção deste porte.*

19 – Não é uma adaptação literária

Pode parecer inacreditável, mas '**O Senhor dos Anéis: Os Anéis de Poder**' não é exatamente uma adaptação literária de algum livro do **Tolkien**. Na verdade a série, que tem previsão de cinco temporadas, ocorrerá em um tempo antes dos livros e dos filmes. Isso porque nas negociações o **Tolkien** Estate, representante legal da obra do escritor, bateu o pé que a **Amazon** não poderia modificar nada com relação ao tempo e aos personagens criados por **Tolkien**, mas, em contrapartida, poderiam criar livremente dentro do universo da **Middle Earth**, fazendo surgir outros tempos narrativos.

20 – Efeitos práticos

Boa parte do que você vir a partir de hoje nos oito episódios da primeira temporada foi criado a partir de efeitos práticos, em vez de CGI. Essa escolha foi feita principalmente na estética dos orcs, para dar-lhes movimentos e expressões mais humanos.

21 – Novos orcs e anões

Pela primeira vez no universo **Tolkien** os fãs poderão ver uma orc mulher em cena! E não só isso. Também teremos a **Princesa Disa** (**Sophia Nomvete**), a primeira anã negra na história. Anteriormente, em '**O Hobbit – A Desolação de Smaug**' foi possível ver duas anãs mulheres, brancas, rapidamente em cena.

22 – 'Senhor dos Anéis' em 'Game of Thrones'

A mistura entre '**Senhor dos Anéis**' e '**Game of Thrones**' está criando um verdadeiro multiverso, dentro e fora das telas. Além dos pontos já mencionados, vale lembrar, sempre, que **Sean Bean**, o **Ned Stark** de '**GOT**', foi, antes, **Boromir**, na primeira trilogia de '**LOTR**'. **Robert Aramayo**, em '**O Senhor dos Anéis: Os Anéis de Poder**', que interpreta o jovem elfo **Elrond**, também foi, anteriormente, o jovem **Ned Stark** na '**Guerra dos Tr1 – Segurança máxima**

Para garantir que a série tivesse segurança máxima e nenhuma informação do roteiro vazasse antes do previsto, a produção criou um verdadeiro estágio de sítio para os roteiristas, que incluía janelas tapadas com plástico escuro, para que ninguém de fora visse o que estava rolando dentro da sala, e seguranças na porta verificando a digital de todo mundo que tinha autorização para entrar na sala. Eita! Mas agora o resultado está aí, para todos nós vermos e nos maravilharmos.

FIRST
VANITY FAIR
LOOK

FIRST
VANITY FAIR
LOOK

FIRST
VANITY FAIR
LOOK

LIVRO X FILME

O HOBBIT

O Hobbit apesar de ser um livro curto, (tem menos de 300 páginas) carrega muito conteúdo e quando foi adaptado para uma trilogia gerou diversos debates. Isso porque foram inseridos no filme personagens e fatos que não ocorreram no livro. Eu sou do grupo que acredita que essas alterações foram geradas para fazer um link mais forte entre os filmes do Hobbit com as adaptações de O Senhor dos Anéis.

Gosto muito de como eles se preocuparam em deixar isso claro, mas realmente foi exagerada a tentativa. Isso porque sem a maior parte das modificações ainda é possível enxergar vários elementos que unem as duas histórias.

Se você ainda não leu ou assistiu aos filmes eu sugiro que não leia esse post, **ele CONTÉM SPOILERS** de ambas as obras. Mas se você não se importa com isso ou já conhece as obras vamos conversar:

- **O livro, assim como o filme, pode ser dividido em três grandes partes.** Os sub-títulos de cada filme são extremamente fiéis a obra e se você realizar essa leitura verá que há trechos em que Tolkien usa exatamente as mesmas **palavras dos sub-títulos, esse detalhe eu gosto muito.**

O HOBBIT – UMA JORNADA INESPERADA

O primeiro filme começa com Bilbo em sua agradável toca conversando com Frodo, seu sobrinho. Essa cena é retirada da obra de O Senhor dos Anéis, onde Frodo é protagonista. Somente após ela entramos de fato na obra O Hobbit, aqui a produção acertou muito em iniciar a narrativa contando exatamente o primeiro trecho do livro, nele é possível ter uma clara visão sobre como são os Hobbits:

“Numa toca no chão vivia um hobbit. Não uma toca desagradável, suja e úmida, cheia de restos de minhocas e com cheiro de lodo, tampouco

uma toca seca, vazia e arenosa, sem nada em que sentar ou o que comer: era a toca de um hobbit, e isso quer dizer conforto.”

Segue-se uma visão clara da toca descrita por Tolkien em sua obra.

Acredito que esse primeiro filme é o que tem mais elementos fiéis ao livro, a visita de Gandalf e o diálogo que se segue. A chegada dos anões e até mesmo a música que cantam. Após partirem para a Jornada Inesperada começam as primeiras desventuras com os Trolls das montanhas, orcs e o aparecimento do Sr das Águias.

Uma das mudanças que acho apropriada é a apresentação dos anões e toda a narrativa sobre como tiveram Erebor invadida por Smaug, nessa sequência fica muito clara a personalidade gananciosa dos anões, assim como a fragilidade dos humanos do Lago e a frieza dos Elfos da Floresta.

Outro detalhe muito legal desse primeiro filme é o encontro de Bilbo com Gollum e o Anel. Somente essa sequência já seria o link perfeito para os filmes do Senhor dos Anéis. Não precisava de mais não é mesmo?!

As charadas e a forma como Bilbo consegue o Anel mágico são vistas como Gollum como um roubo, e a criatura será peça chave na sequência da obra que dá ênfase ao Um Anel. Mas nesse momento Bilbo apenas sabe que fica invisível quando usa a joia e esse detalhe será preciso para o Hobbit sobreviver a sua jornada.

Uma das cenas que mais gosto é quando a comitiva passa por Valfenda e temos a participação de Elrond e Galadriel (também presentes na Saga do Anel). Somada a cena em que Bilbo consegue abrir a passagem secreta na Montanha Solitária, o momento em que a última luz toca a rocha foi muito bem feito.

O HOBBIT – A DESOLAÇÃO DE SMAUG

Finalmente a comitiva chega a Montanha Solitária e precisa enfrentar o terrível dragão Smaug. Bilbo sendo o ladrão é o primeiro a entrar e descobre que o dragão ainda vive dentro do palácio cercado da riqueza dos anões.

As cenas de Bilbo conversando com o dragão ficaram muito fiéis, e a atuação de Smaug passa exatamente a ideia do dragão descrito por Tolkien, uma criatura mesquinha e egocêntrica.

O ápice desse filme fica por conta de Smaug se levantar e derramar sua ira sobre a Cidade do Lago.

Esse trecho é um dos que mais me incomoda no filme, inseriram toda uma dramática em torno da Cidade do Lago que apesar de enriquecer a obra cinematográfica, era desnecessária, pois no livro é possível entender bem a importância de Bard mesmo sem o dramalhão todo.

Outro ponto que incomoda profundamente os fãs foi a participação do elfo Legolas, personagem de O Senhor dos Anéis. Embora saibamos que ele faz parte do povo da floresta em nenhum momento ele aparece na narrativa de O Hobbit. Juntamente com ele temos a elfa Tauriel que não existe na obra literária e foi inserida no filme para dar um drama romântico, totalmente desnecessário.

Não me entendam mal, como eu disse na resenha, eu gosto dos filmes, mas esses detalhes que não existem no livro não precisavam ser inventados. A impressão que os fãs ficaram foi de que quiseram encher a história para produzir três filmes e lucrar mais, acredito que com o conteúdo fiel dois filmes seria perfeito.

O HOBBIT – A BATALHA DOS CINCO EXÉRCITOS

No filme o humano Bard é o responsável por acertar a única flecha negra restante que pode derrotar Smaug. Mas no livro esse personagem não tem tanta ênfase, embora ainda seja muito importante.

Na sequência final temos algumas cenas fiéis, como a fuga de Bilbo da Montanha para se juntar a Gandalf e presentear o senhor Elfo com a joia conhecida como O Coração da Montanha. essa era a única pedra que Thórin não aceitava perder e por isso se voltar contra Bilbo e passa a hostilizá-lo.

Fica muito clara a doença que se apossa de Thórin, a ganância que destruiu seu ancestral quase acaba com o anão. Essa sequência fica bem fiel.

Mas o filme se perde da obra literária quando mostra Bilbo em várias cenas na grande Batalha, isso no livro não temos por uma razão simples: Bilbo é atingido na cabeça e desmaia, ele não participa da guerra, só é encontrado no dia seguinte e fica sabendo sobre os amigos que perdeu e quem venceu.

Confesso que perder toda a batalha em um primeiro momento é frustrante na leitura, mas como a narrativa ainda é maravilhosa, nós somos recompensados com outros detalhes tão importantes quanto a batalha.

O filme segue fiel em mostrar o que eu acredito serem os cinco exércitos, embora haja uma polêmica sobre a quantidade de exércitos que realmente participou, ao meu ver foram: Anões, Homens, Elfos, Orcs e criaturas malígnas

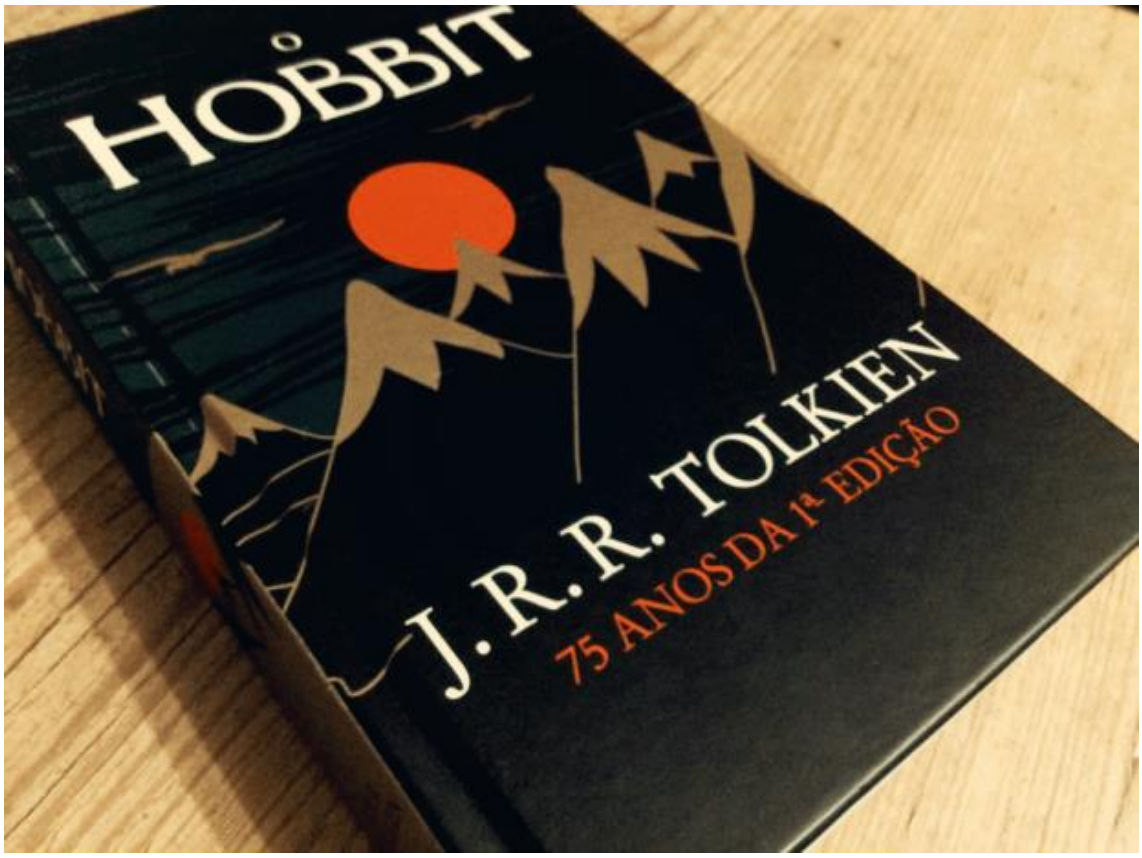
e Águias. Beorn, o troca peles, Gandalf o mago e Bilbo o Hobbit ao meu ver não representam exércitos.

De uma forma geral eu vou continuar assistindo os filmes sempre que puder, mas desejo que as produtoras modifiquem menos as obras adaptadas. Há quem diga que é por essa razão que os herdeiros de Tolkien não permitem mais adaptações de obras dele para o cinema, eles também não gostaram das modificações.

Mas como filmes as obra com certeza encantam pelo figurino impecável, fotografia, trilha sonora e efeitos visuais impecáveis, dignos de Oscars sem sombra de dúvida.

Desde que saiu a noticia que o filme "O Hobbit" seria gravado eu já fiquei animado porém, foi divido em três filmes e isso me desanimou um pouco. Mesmo assim fui ao cinema assistir ao primeiro filme, e ~vomitei arco-íris coloridos~ por um tempo, o filme ficou muito bom e isso me despertou a vontade de ler o livro e saber como acabaria aquela jornada tão inesperada. Comprei o livro e terminei de ler antes de sair o segundo filme.

O livro não é muito grande se comparado com a saga "O Senhor dos Anéis", e até mesmo a escrita do livro é bem diferente e possui mais fantasia. já nos filmes, o diretor Peter Jackson misturou a fantasia do livro com um pouco do drama do senhor dos anéis, para poder dar o feedback de um filme para o outro e você não se sentir perdido.



Comparando os três filmes com o livro, muitas coisas foram alteradas e muitas foram mantidas idênticas (é o tipo de coisa que você lê e imagina tudo conforme o seu criativo, e quando você assiste parece que foi tirado da sua cabeça).

O primeiro filme é o que mais seguiu fielmente o que estava no livro tanto os detalhes quanto a narrativa da história. Já no segundo, a adaptação mudou muitas coisas e alguns detalhes do livro foram recriadas. Mesmo com algumas mudanças, o filme ficou bom, bem dinâmico e empolgante.

E aí surgiu o terceiro filme, e eu não pensei que seria tão bom, pois no livro tudo acaba muito rápido e sem muitos detalhes, e para a minha surpresa, foi muito melhor que o final do livro!
e antes que você me fale que é impossível um filme ser melhor que o livro, SIM ESSE FICOU MELHOR.

Para você que nunca assistiu o filme e nem leu o livro, indico a leitura e espero que fique admirado com a simplicidade que o J.R.R. Tolkien tem de

contar uma aventura maravilhosamente mágica. Também indico que assistam o filme e vejam uma boa adaptação de Peter Jackson, que querendo ou não ficou muito mais dinâmica e bem feita.

SENHOR DOS ANEIS

Adaptações de livros para filmes sempre acarretarão em mudanças na trama e/ou personagens, devido a diferença das mídias utilizadas.

No entanto, podemos ter boas e más adaptações, onde essas alterações são desnecessárias ou mesmo prejudiciais à história.

A trilogia de O Senhor dos Anéis é considerada uma das melhores adaptações de fantasia da história do cinema, mas é claro que não haveria como escapar de algumas mudanças em elementos da sua saga.

Vejamos algumas dessas mudanças e, como sempre, sintam-se livres para contribuir com a lista mandando suas próprias observações!

Arwen resgatando Frodo

Uma das principais diferenças para os filmes de O Senhor dos Anéis foi a inclusão mais expressiva de personagens femininas em eventos da história.

Enquanto que, no filme A Sociedade do Anel, Arwen resgata heroicamente Frodo e o leva para Valfenda sob a perseguição implacável dos Nove Nazgul, no livro quem é responsável por isso é o lorde élfico Glórfindel.

A passagem de tempo

Enquanto que temos a sensação de que apenas algumas semanas se passaram desde que Bilbo foi embora de vez do Condado e Gandalf retorna para revelar a Frodo que ele precisa sair dali rapidamente com o Um Anel, na verdade se passaram mais de 16 anos!

Frodo tem 33 anos de idade no aniversário de Bilbo e sai do Condado para sua jornada apenas com 50 aninhos nas costas!

Tom Bombadil

Um personagem que permanece como icógnita para muitos fãs até hoje.

Dizem que Bombadil seria o ser mais poderoso na Terra-Média, inclusive com o Conselho de Elrond considerando lhe dar a guarda do Um Anel. Mas o fato é que, para a história em si, a presença do personagem não fazia uma diferença vital, então o diretor Peter Jackson preferiu deixá-lo de fora da história nas telonas.

A morte de Saruman

Na versão estendida dos filmes, vemos que Saruman encontra seu fim ao ser apunhalado nas costas por Gríma Lingua de cobra, no topo da torre Orthanc.

Nos livros, o mago chega a invadir o Condado e dominar a terra dos Hobbits por um tempo. Depois, é derrotado em uma revolta liderada por Frodo e seus companheiros e também acaba morto por Gríma, que lhe corta a garganta.

Capitão Faramir

Talvez um dos pontos negativos mais fortes da adaptação dos livros para o cinema.

Enquanto que, para o grande público, Faramir é um safado que quase colocou tudo a perder ao forçar Frodo rumo a Gondor, repetindo os erros de seu irmão Boromir, nos livros, o capitão Faramir é, na verdade, um homem de valor incontestável, mesmo frente a situações impossíveis e desesperadoras.

Um verdadeiro exemplo da herança nobre de Elendil na raça dos homens-médios.

Batalha do Abismo de Helm

Enquanto o filme tenta resgatar uma sensação de Termópilas, com apenas algumas centenas de homens de Rohan contra milhares de Uruk-hai, em adição a chegada dos elfos par ajudar, no livro a batalha possui numerações semelhantes para os dois lados, mas os humanos lutaram e venceram por mérito próprio.

E não tem essa de matar o Haldir! Haldir é brother!

Mortos-vivos na batalha dos Campos de Pelennor

Quando Aragorn recruta os habitantes da Senda dos Mortos para cumprirem seu juramento, no filme eles basicamente concluem a batalha dos Campos de Pelennor para as forças do bem.

Nos livros, os mortos são liberados de seu juramento após derrotarem as forças corsárias do sul, que subiam pela baía de Belfalas, rumo a Gondor.

A batalha final pelo lado da luz foi lutada apenas pelos povos livres da terra-média, a suor, sangue, lágrimas e muita coragem!

Lurtz nunca existiu

O líder Uruk-hai que perfura Boromir com 3 flechadas nunca existiu.

A batalha em que Boromir é derrotado ocorre contra mais de 100 Uruk-hai que o gondoriano enfrenta praticamente sozinho para tentar salvar Merry e Pippin. O líder do grupo, chamado Ugluk, só consegue ferir Boromir mortalmente porque este estava mais preocupado em proteger os hobbits do que lutar mais agressivamente.

Pra quem acha que Boromir é um trouxa, eu diria que está pra nascer um guerreiro mais valente!

Andúril

Para efeitos de clímax, em o Retorno do Rei, Aragorn recebe de Elrond a reforjada Narsil, espada de seu antepassado Isildur, a qual Aragorn rebatiza de Andúril, Chama do Oeste.

Nos livros, entretanto, Aragorn sempre teve os fragmentos de Narsil consigo, já que era o único portador de direito da arma e, já na primeira visita a Valfenda, a espada é reforjada e Passolargo a carrega consigo como arma principal desde então.

O Olho de Sauron

Enquanto que, nos filmes, essa expressão atingiu uma literalidade insana, com um olho gigante pegando fogo no topo da torre de Barad-dur, nos livros Sauron já possui forma física e as referências ao Olho de Sauron são meramente pela vigilância constante e implacável do senhor do escuro.

O olho também era o símbolo pintado nas armaduras e bandeiras de seu exército sombrio.

O Senhor dos Anéis – Diferenças entre Livro e Filme: A Sociedade do Anel

“O mundo mudou, posso senti-lo na água, posso senti-lo na terra, posso senti-lo no ar…”

Nas últimas semanas falamos muito sobre o sucesso que a franquia dos filmes de **O Senhor dos Anéis** e conhecemos um pouco do árdua caminho que foram enfrentados durante a adaptação.

Hoje, começo uma série onde irei listar algumas diferenças entre a obra original e o resultado apresentado no audiovisual. A série, que será composta de três matérias (uma para cada filme), será apenas informativa, mas contará com pitadas da minha opinião, sintam-se a vontade de comentar o que acharam também!

Pois bem, vamos iniciar a nossa lista com as *Diferenças entre a o livro e a adaptação: A Sociedade do Anel*. A fala que aparece na introdução do filme com palavras proferidas por **Galadriel**, na verdade, no livro, são proferidas por **Barbárvore** e isso acontece no fim do terceiro livro. Em relação ao texto proferido, ele não foi totalmente retirado do original, existe aí alguns toques do diretor *Peter Jackson* na adaptação. Ele contém palavras do discurso do Ent, mas também contém trechos do roteiro. E diga-se de passagem, ficou excelente!

No livro, Bilbo Bolseiro, quando deixa o Condado, é acompanhado de três anões que o ajudam a carregar suas coisas. Porém, no filme ele parte sozinho para Valfenda.

Os Hobbits que deixam o Condado e partem para Bree, no filme, são um total de quatro: Frodo Bolseiro, Samwise Gamgee, Peregrin Took e Merry Brandybuck. O que poucos sabem é que existia um quinto hobbit chamado Fredegar Bolger, que integraria o grupo, mas a equipe de adaptação decidiu por não integrá-lo à jornada. Uma

curiosidade é que todos os cinco hobbits são descendentes da família Took, cada um com um grau de parentesco, o que torna eles mais próximos.

Fonte: New Line – Hobbits na sua aventura quando saíram do Condado

Outra diferença importante é que o trajeto que o grupo de hobbits faz do Condado até Bree, para encontrarem o Pônei Saltitante, tem uma duração bem maior do que a mostrada no filme. Nesse caminho eles encontram Tom Bombadill, que mora na Floresta Antiga, quando acontece uma série de coisas interessantes que não cabe citar aqui. Além desse personagem, outro encontro importante que houve foi com as Criaturas Tumulares de quem os pequeninos conseguem espadas forjadas com a sabedoria de Númenor, sendo utilizadas mais para frente por eles mesmos em momentos cruciais da história. Na obra cinematográfica, essas lâminas são adquiridas de outra forma.

Durante a fuga para Valfenda, após serem atacados pelos Nazgul, Arwen cavalga em direção a eles para ajudar a escapar de seus perseguidores. Diferentemente, no livro, quem aparece para salvá-los é um elfo muito poderoso chamado Glorfindel, ele possui um passado bem descrito no Silmarillion. Além disso, a enchente provocada no Rio Bruinen não foi conjurada por nenhum dos dois elfos, tampouco foi conjurada por apenas uma pessoa. Ela foi evocada com a combinação dos poderes de Elrond e Gandalf, o encantamento é muito poderoso para apenas uma pessoa fazê-lo. Ainda em no reduto élfico, a estadia do grupo na cidade durou em torno de dois meses, distintamente do que foi mostrado nas telonas.

No filme, Boromir observa os pedaços da espada de Elendil, utilizada por Isildur para arrancar o Um Anel e derrotar Sauron, porém isso não existe segundo

o narrado no livro. Segundo ao escrito no original, Aragorn já possuía o fragmento da espada **Narsil** e utiliza ela quebrada mesmo. Ademais, quando a **Sociedade do Anel** parte de *Valfenda para Mordor*, o verdadeiro *herdeiro de Isildur* já carrega consigo a já reforjada Andúril.

Fonte: New Line – Fragmento de Narsil

Conforme citado anteriormente nesta lista, no filme os hobbits não encontraram com as criaturas tumulares e, consequentemente, não adquiriram as espadas. Com isso, foi necessária uma adaptação no roteiro por *Peter Jackson*, já que essas armas seriam importantes mais pra frente para a história. Em Lothlorien, **Galadriel** presenteia os membros da *Sociedade do Anel* com presentes valiosos, dentre eles **Merry** e **Pippin** recebem um punhal cada um, substituindo o item apresentado originalmente, mas de com a mesma importância no desenvolver da trama. Sam também recebe um item diferente no filme, uma corda élfica ao invés de uma caixa que contém terra do pomar da própria *Senhora de Lórien* e contém sua benção. Essa terra é utilizada posteriormente para a reconstrução do Condado.

Fonte: New Line – Galadriel, a Senhora de Lórien

Para finalizar, *Peter Jackson* magistralmente antecipa a morte de **Boromir** que deveria acontecer no início do segundo livro *As Duas Torres*. Para deixar um excelente *cliffhanger*, reposiciona a morte deste personagem ao final da primeira parte da aventura, de forma épica, fazendo com que o grupo se aproximasse ainda mais.

Senhor dos Anéis – Diferenças entre Livro e Filme: As Duas Torres

Livro e Filme: As Duas Torres

"A espada mata até quem não tem uma"

Sim, Tolkieanos! Hoje vamos continuar com a comparação entre livros e filmes de O Senhor dos Anéis. Nesta edição, falaremos do segundo livro e filme da franquia: As Duas Torres. Lembrando que o tem caráter informativo, mas pode conter um pouco de minha opinião também.

Tendo dito isso, só o que podemos fazer é correr para lista! Vamos a ela…

Aquela cena que lembra um exorcismo que Gandalf faz, quando chega do Palácio de Edoras, no rei Théoden não existe no livro. Na realidade o que acontece é que ao chegar no castelo, o mago lança uma magia onde ocorrem vários efeitos climáticos e o Língua de Cobra é paralisado. Nesse momento, o rei é convidado a sair de seus aposentos e olhar seu reino e, em meio a uma tempestade, o sol irradia por entre as nuvens e provoca uma epifania que tira Théoden do torpor causado por Grima, o Língua de Cobra. Algumas fontes listam o sol como símbolo de esperança na obra de Tolkien. Apesar de diferente, o retratado no filme serviu para mostrar até onde o poder de Saruman podia chegar.

Fonte: New Line – *Grima, o Língua de Cobra influenciando os pensamentos do Rei Théoden*

Os Ents tem um papel bem importante com dois dos pequeninos que encararam a aventura. Porém o que não é mostrado nos filmes (talvez por já ter um filme muito grande) foram as Casas Ent. Elas são literalmente os lares de um Ent que pode resolver ficar parado plantado (literalmente) ou descansar em suas casas. No livro, isso é bem descrito. Barbárvore possui um lar muito bonito chamado de Gruta da Nascente, que tem uma linda descrição.

Éowyn não vai pra para o Abismo de Helm, mas fica na em Edoras para tomar conta da população que fica no Castelo de Meduseld. Ela fica como senhora do castelo. No livro há uma descrição bem enfática, que diz que “ela ficou no portão do castelo, apoiando suas mão no punho da espada que estava em pé em sua frente, vestida em uma malha metálica e brilhava como prata ao Sol“.

Quando Haodir e outros elfos saem de Lothlorien, eles não vão para o Abismo de Helm. Isso significa que eles não morrem em batalha.

Uma das maiores diferenças acontecem quando Gandalf chega na batalha do Abismo de Helm, se encontrando com Aragorn e o rei Théoden que já estão na batalha. Quando esse encontro acontece, os Orcs recuam de medo fugindo por uma floresta. No filme, isso não é mostrado, mas essa floresta é composta na verdade por um tipo de Ents chamados de Huorns, que são uma espécie meio maligna e eles se encarregam de dar cabo dos orcs que entraram lá. Outra Discrepância nesta batalha é na quantidade do exército que resiste à investida dos Orcs. Na obra cinematográfica é dito que são 300 homens contra 10.000 orcs. Porém, Théoden sai com 1.000 homens e encontra com mais 1.000 no fronte de batalha. Quando Gandalf chega, ele traz mais 1.000 homens. Ou seja, o total é 3.000 homens contra 10.000 orcs.

Fonte: New Line – Batalha do Abismo de Helm

Todas as cenas romantizadas entre Aragorn e Arwen não existem em sua totalidade. O que existe é um sentimento muito grande entre os dois e isso foi bem utilizado para deixar o enredo mais amarrado. Além disso, Peter Jackson

resolveu representar na elfa várias personalidades de mulheres fortes presentes na história e claro, o pingente que Aragorn recebe não existe. Na verdade, Aragorn recebe uma pedra de Galadriel, que pertenceu a Arwen, chamada Elessar.

O olho de Sauron que causa arrepios no filme, é criação exclusiva para o audiovisual, para se mostrar a dimensão do poder e alcance da vigilância e influência de sua aura sombria. Mas foi um mecanismo excelente para causar medo e envolver o espectador.

Fonte: New Line – O olho de Sauron: o olho que tudo vê

Ao encontrar com os Hobbits, Faramir os ajuda ao invés de os prender, como fez no filme. No livro, ele se mostra muito sábio, leal e alguém que não busca enriquecimento fácil.

Essa foi mais uma matéria da coluna semanal de O Senhor dos Anéis. Espero que estejam gostando tanto quanto eu! Na próxima semana iremos finalizar a série com as diferenças no último filme da trilogia.

O Senhor dos Anéis – Diferenças entre Livro e Filme: O Retorno do Rei

“Acho que estou pronto para outra aventura.”

Sim, senhoras e senhores! Conhecemos algumas das principais diferenças existentes entre os livros e filmes dessa grandiosa franquia que nos emociona até hoje. Hoje chegamos ao final desse ciclo, trazendo as principais diferenças constante no terceiro e último trecho da história de **O Senhor dos Anéis**, O Retorno do Rei. Vale lembrar que o texto tem caráter informativo, mas pode conter um pouco de minha opinião também.

Então, desfrutem da lista a seguir!

Começamos com uma das maiores diferenças do filme, mas que não implicam em muita coisa. A morte de **Saruman** não ocorre em **Isengard** em cima da torre, conforme mostrado no filme, ela ocorre no Condado em um capítulo que Peter Jackson escolheu não adaptar para as telas, possivelmente porque isso iria aumentar ainda mais seu filme que já não era dos menores. Esse capítulo se chama “O Expurgo do Condado” e nele podemos ver Grima, Língua de Cobra apunhalar o mago pelas costas.

Fonte: New Line – **Grima** apunhala **Saruman** nas costas

Uma outra boa diferença é que, ao contrário do que acontece no filme, Frodo não manda Sam ir embora por causa daquele joguinho criado pelo Gollum para fingir que o hobbit comeu todo o pão élfico. O que acontece no livro é que quando eles sobem a escadaria para a Laracna, o Gollum se esconde na esperança que a aranha gigante coma os hobbits e o anel sobre junto com seus restos mortais. Essa cena inclusive foi remanejada pela direção e roteiro do filme, pois ela deveria estar no final do segundo filme. Mas, acredito que ela deixa o início do terceiro bem dinâmica e insere rapidamente o espectador à narrativa. Escolha acertada da equipe, na minha opinião.

Continuando com nossas diferenças, notamos que quando **Aragorn** vai com seus amigos **Légolas** e **Gimli** para as Sendas dos Mortos resgatar os espíritos que ainda possuíam o débito do juramento a **Isuldur** e não haviam cumprido, na verdade ele não parte somente com dois companheiros, mas com um grupamento composto por dois filhos de **Elrond** e mais 30 guerreiros. Passando pelas Sendas, não acontece aquele embate entre eles e as criaturas, ao contrário, Aragorn apenas se identifica como herdeiro de Isildur e convoca os espíritos para lutarem ao lado deles. E aqui aparece mais uma grande diferença: os espíritos ajudam Aragorn ao passar pela região de litorânea ate chegar em Rohan, onde está acontecendo a batalha. Nesse caminho eles encontram cerca de 50 navios das forças de Mordor que são devastados com ajuda dos fantasmas e Aragorn consegue recrutar um exército considerável. Cabe citar que a dívida dos espíritos foi saldada aí e eles são liberados, ou seja, eles nunca chegaram a lutar em terra. O exército que chega com Aragorn é de homens mesm*o.*

Fonte: New Line – Aragorn se revela herdeiro de Isildur e convoca o Exército que tem um juramento a cumprir

Dando prosseguimento à nossa lista, Pippin não acende a pira para o pedido de ajuda de Denethor. Apesar de ser ainda bem arrogante nos livros, ele envia a Théoden a Flecha Vermelha, que é a última instância em urgência para ajuda. Ou seja, todo aquele plano de Gandalf e Pippin para enviarem um pedido escondido não existe.

Quando o líder dos Espectros do Anel chega em Minas Tirith, ele não chega voando, conforme o faz no filme. Após derrubar a última defesa do castelo o portão cai e ele fica frente a frente com Gandalf, cada um sobre seu cavalo. O embate ocorreria, porém uma trombeta soa, anunciando a chegada do exército de Théoden ao campo de batalha, dispersando esse exército.

Fonte: New Line – Gandalf **e o** Rei Bruxo de Angmar**, frente a frente**

Éowin vai à batalha, mas diferentemente das telonas, ela parte sob a identidade de Dernhelm. Ela revela quem é no campo de batalha apenas quando luta e vence o Rei Bruxo, líder dos Nazgul.

Machucado pela luta contra o Rei Bruxo, Merry não vai ao portão de Mordor. Ao invés disso, foi Pippin quem foi e ele realiza um grande feito. O hobbit consegue proteger seus amigos que estão quase morrendo para um dos maiores adversários da batalha que é um troll gigante. Utilizando aquela espada que ele adquiriu das criaturas tumulares lá no primeiro livro, Pippin consegue atacar e matar o troll utilizando sua espada com poderes especiais de Númenor.

Uma das cenas mais emocionantes do filme não existe no livro, mas foi uma das melhores cenas que Peter Jackson poderia ter colocado! Quando os quatro hobbits estão na cidadela em Gondor e todos se ajoelham para eles foi criada. Ela serviu para substituir um capítulo muito extenso do livro onde os pequeninos recebem homenagens. Cabe dizer que a cena ficou muito bem feita!

Fonte: New Line – **Gondor** e seu rei reverenciam os **Hobbits** salvadores de sua terra

Outra diferença significativa é que **Sam** quando casa com a **Rosinha**, ele não mora naquela toca pequena que aparece no filme. **Frodo** os convida para morar em Bolsão em sua toca que é grande e aconchegante.

Quando Frodo partiu, ele deixou todos os seus pertences para Sam, que ainda homenageou um de seus filhos com o nome do amigo e companheiro de jornada.

E por último, mas não menos importante, apesar de os elfos serem criaturas muito ágeis e poderosas, o “super” **Légolas** que fez todas aquelas manobras evasivas e ofensivas durante as batalhas. Ele é ainda bem forte e rápido, com bastante qualidades, mas não chega a fazer todas aquelas peripécias que faz no filme.

Essa foi mais uma matéria da coluna semanal de **O Senhor dos Anéis**, encerrando a série de diferenças entre os livros e filmes da primeira trilogia! Gostaram? Querem mais conteúdo como esse? Comentem nas redes sociais e marquem a gente ou então comentem aí embaixo, deixem suas sugestões e críticas.

O Senhor dos Anéis: 10 diferenças entre Aragorn nos livros e nos filmes

Embora a trilogia de filmes O Senhor dos Anéis possa ter levado a história a uma nova geração de fãs e tornado o mundo da Terra-média mais popular do que nunca, os livros também tiveram muitos fãs antes de os filmes serem feitos. E, para os fãs dos livros, estava claro que havia algumas diferenças importantes entre o material original e os filmes. Isso faz sentido, já que eram mídias muito diferentes e, no geral, os fãs ficaram felizes com a forma como a narrativa ganhou vida, mesmo com algumas grandes mudanças.

Enquanto mudanças no enredo aconteciam e certos personagens eram omitidos, até mesmo o elenco principal de personagens era diferente nos filmes e nos livros. Aragorn, interpretado por Viggo Mortensen, é a interpretação de Aragorn com a qual a maioria das pessoas hoje está familiarizada, mas na verdade existem muitas variações entre ele e o original nos romances.

Filme Aragorn É Mais Um Herói Relutante

A maior diferença entre as duas versões pode ser resumida neste ponto. Enquanto algumas cenas foram adicionadas ou removidas, as mudanças gerais de personalidade são definidas pelo fato de que o livro Aragorn estava bastante confiante e disposto a assumir o manto de rei, enquanto o filme Aragorn não parece querer o papel de forma alguma.

O filme Aragorn está se esquivando e sente dúvidas sobre sua capacidade de liderar. Ele está bastante preocupado com sua própria fraqueza, mas o livro Aragorn tem muito poucos problemas ou dúvidas sobre isso.

A Disputa Aragorn / Boromir Não Existe Realmente Nos Livros

Embora Aragorn e Boromir nos filmes sejam um tanto desavisados, isso não é tanto nos romances. Boromir fica ressentido com Aragorn nos filmes e se sente ameaçado por ele, mas essa animosidade não está realmente lá na história original.

Este conflito parece ter sido adicionado para criar um arco de personagem mais interessante para Boromir , mas nos livros, eles geralmente se davam bem.

Ele Tinha Cavalgado Com Os Cavaleiros De Rohan No Passado

Outro fato interessante que muitas pessoas não sabem é que também não havia antagonismo entre Aragorn e Éomer. Na verdade, Aragorn tinha estado entre os Cavaleiros de Rohan no passado e os conhecia tão bem quanto seus costumes.

Na verdade, isso é algo que aponta para uma grande diferença geral entre os livros e os filmes. Livro Aragorn é mostrado para ser muito mais viajado e

conhecer a maioria dos outros jogadores-chave na Terra-média até certo ponto. Filme Aragorn é sugerido por ter um pouco dessa sabedoria, mas não é realmente falado ou mostrado.

Livro Aragorn Tem Habilidades Ainda Maiores De Elfo

Nos filmes, há alguns momentos em que as habilidades de cura de Aragorn são mostradas. Em primeiro lugar, quando ele faz Sam procurar o Kingsfoil, e em segundo lugar, quando ele ajuda a curar Eowyn nas Casas de Cura na edição estendida.

No entanto, essas habilidades são ainda mais poderosas nos livros. Ele tem dons de ser Númenoriano, como visão distante, e também é um curandeiro élfico muito poderoso enquanto estudava com Elrond. Os filmes realmente minimizam essas habilidades.

Livro Aragorn É Um Guerreiro Cada Vez Melhor

Nos filmes, fica claro que Aragorn é um guerreiro bastante feroz e um grande Ranger, mas nos livros, ele é muito mais poderoso.

Para quem assiste a filmes, parece que Aragorn pode não estar no nível de Legolas ou Gimli, mas nos livros, ele é retratado como sendo melhor do que praticamente qualquer pessoa. Tolkien o fez parecer um tanto super-heróico em suas proezas de batalha, e ele é o melhor rastreador da Terra-média. Seu Relacionamento Com Arwen É Mais Promissor Nos Romances

No filme, Arwen recebe um papel maior, e seu relacionamento é trazido para a narrativa. Nos livros, sua história de amor é contada, mas apenas nos apêndices, e Arwen não faz coisas como resgatar Frodo.

Além disso, os filmes aumentam ainda mais as apostas na vida de Arwen , mas o tom geral da história é mais esperançoso nos livros. Aragorn está mais confiante de que eles poderão ficar juntos, e o papel de Eowyn também é menor. Aragorn é muito mais tentado pela ideia de uma vida com Éowyn nos filmes do que nos livros.

A Cena Warg Não Está No Livro De Forma Alguma

Enquanto os filmes tiraram cenas e personagens notáveis, como Tom Bomdabil, eles também adicionaram muitas coisas para um impacto dramático. Para a narrativa de Aragorn, uma das sequências adicionadas foi quando ele caiu do penhasco após o ataque warg. O ataque warg nem mesmo aconteceu no livro em primeiro lugar, e Aragorn definitivamente não quase morreu assim.

No entanto, foi um bom momento cinematográfico quando Aragorn voltou, e isso aumentou ainda mais as apostas. No geral, a estrutura narrativa de Tolkien nem sempre funcionou bem para a tela grande, então esses tipos de mudanças foram feitas.

Livro Aragorn Não Mata A Boca De Sauron

Embora Aragorn faça muitas coisas heróicas nos livros e seja claramente um líder , ele não matou realmente a Boca de Sauron. Essa sequência é diferente no cinema e nos livros e não termina com a morte do personagem. Em vez disso, o Mouth tenta barganhar com Gandalf para que o exército deixe o Portão Negro, mas Gandalf recusa a oferta.

A Boca de Sauron então recua para Mordor. Mas, a cena do filme teve uma resolução mais satisfatória e clara que fez sentido para a história que Peter Jackson estava contando.

No Livro, Aragorn Sempre Usa Anduril

Em *Return of the King* , é um momento bastante cinematográfico quando Elrond aparece no acampamento e traz os fragmentos forjados de Narsil. É neste momento que Aragorn começa a usar Anduril e é um ponto de viragem em sua jornada para se tornar Rei de Gondor.

No entanto, nos livros, ele tem Anduril o tempo todo. Narsil é refeito em Valfenda antes mesmo de a Sociedade partir para a missão, e Aragorn a usa como sua arma principal ao longo da história.

Livro Aragorn Não Está Fugindo De Seu Papel Como Rei

Do ponto de vista da narrativa de um filme, ter um de seus personagens principais passando por uma jornada de um misterioso ranger a um nobre Rei de Gondor é muito atraente.

Faz sentido dar a Aragorn mais complexidade e fazer com que ele supere a fraqueza e a incerteza, e se ele estivesse pronto para saltar para ser rei, pareceria entediante. No entanto, o livro Aragorn nunca foge desse papel. Ele está preparado para isso e sempre em uma jornada para chegar a esse ponto.
Sinopse: Numa terra fantástica e única, chamada Terra-Média, um hobbit recebe de presente de seu tio o Um Anel, um anel mágico e maligno que precisa ser destruído antes que caia nas mãos do mal. Para isso o hobbit Frodo terá um caminho árduo pela frente, onde encontrará perigo, medo e personagens bizarros. Ao seu lado para o cumprimento desta jornada aos poucos ele poderá contar com outros hobbits, um elfo, um anão, dois humanos e um mago, totalizando 9 pessoas que formarão a Sociedade do Anel.

De acordo com os muitos pedidos dos nossos leitores assíduos ¬¬ kkkkk Eu criei coragem e vi o filme "Senhor dos Anéis- A Sociedade do Anel".
Bem, o filme é bastante fiel ao livro, mas obviamente tem algumas diferenças. Sobre as partes cortadas nem posso reclamar muito, porque colocar mais história em um filme de mais de três horas de duração é suicídio! oO Mas juro que fiquei esperando pra ver o Tom Bombaldi... =/ #curiosa Ele era meio louco.. rs Também cortaram a parte das Colinas dos Túmulos... e aí, já se foram bem uns 4 capítulos do livro!

Mas o que mais notei de diferença foi: primeiro a passagem de tempo, no filme acontece tudo tão mais rápido que nem imaginaria que Frodo demorou um ano, depois da partida de Bilbo, para partir também. Depois, o romance entre Aragorn (Passolargo) e a Senhora Arwen, no livro ele é bem mais discreto, você só percebe que tem um clima entre eles, eles sentam juntos em Valfenda e trocam olhares, nada mais!

Além disso, não foi Arwen quem encontrou a sociedade na estrada, foi Glorfindel, que nem mesmo é citado no filme. oO E, por último, no livro a história termina apenas com a partida de Frodo e Sam, mas não releva o que acontece com os outros personagens, a morte de Boromir e o sequestro

de Mery e Pippin. Claro que existem outras diferenças, alguns dos presentes de Galadriel para os membros da Sociedade mudam... entre outras mudanças que acabam sendo necessárias para que a história possa ser adaptada ao filme. Mas a essência da história continua a mesma, e não acontecem aquelas modificações grotescas encontradas em muitos filmes por ai.. como fizeram no filme do Percy Jackson, por exemplo... mas aí já é outra história...não pude deixar de comentar XD, aquilo foi péssimo!

Quando alguma obra é adaptada, seja para qualquer meio que for, ela nunca será transferida por completo. Isso acontece com frequência, especialmente quando um trabalho escrito é adaptado para o cinema e/ou televisão. As perdas são inevitáveis, até porque cinema e literatura são duas artes completamente diferentes. A trilogia de filmes de O Senhor dos Anéis não é perfeita, mas cumpre muito bem o trabalho de adaptar a complexa obra de J. R. R. Tolkien.

Como explicado, inúmeras mudanças precisaram ser feitas para contar a história nos filmes. Com isso em mente, confira alguns momentos icônicos dos livros de Senhor dos Anéis que você não viu no cinema.

Tom Bombadil

Sem dúvidas, a decisão de Peter Jackson em deixar Tom Bombadil fora da adaptação é discutida até hoje. O personagem é bastante querido pelos fãs dos livros, mesmo sua própria pessoa sendo um mistério. Na obra, ele hospeda Frodo em sua casa por um bom tempo, antes de o hobbit seguir com sua jornada para destruir o anel. De alguma forma, o objeto não teve qualquer efeito sobre Tom e, embora no livro ele seja uma figura instigante, talvez sua presença no filme levantasse dúvidas demais.

As Criaturas

Tumulares (Barrow-Wights)

As Criaturas Tumulares fazem parte das lendas da Terra-Média. A origem desses seres é uma incógnita. Com aspecto fantasmagórico, elas são de colocar arrepios em qualquer pessoa facilmente. Reza a lenda que elas costumam amaldiçoar suas vítimas, com misteriosos feitiços. No livro, quando Frodo, Sam, Merry e Pippin partem para a jornada, eles são capturados por essas criaturas. Os quatro hobbits são mantidos prisioneiros delas por um tempo.

Glorfindel no Vau do Bruinen

A participação de Arwen nos livros é nula. A personagem aparece pouquíssimas vezes, pois vive reclusa. A cena no filme em que ela leva Frodo para Valfenda para Elrond poder curá-lo, não ocorre nos livros. No romance, quem faz esse trabalho é Glorfindel, um antigo elfo guerreiro tão poderoso que já foi capaz de derrotar um Balrog. Apesar de ele não ter aparecido na adaptação, a sequência com Arwen também proporcionou arrepios.

O encontro dos hobbits com os Elfos da Floresta

No livro A Sociedade do Anel, um dos momentos mais bonitos acontece no início da jornada de Frodo, Sam, Merry e Pippin, quando os hobbits encontram os elfos da floresta. Eles estão de partida da Terra-Média e podemos saber um pouco mais sobre eles, além de ser mais uma oportunidade para conhecê-los melhor, além de Lothlórien e Valfenda. No filme, o momento é mostrado brevemente, porém apenas na versão estendida. No corte para o cinema, a passagem ficou de fora.

A passagem por Bri

Bri é uma vila nada amigável; cheia de pessoas estranhas, suja e sempre com aspecto sombrio. Um lugar no qual é quase impossível encontrar uma

companhia decente. A vila abriga o Pônei Saltitante, um pub/estalagem que capta muito bem o estilo de Bri. A passagem dos hobbits pelo local é assustadora e bastante desconfortável. Embora esses lugares tenham aparecido na adaptação, a sequência em si não transmitiu o cenário agonizante presente no livro.

Bilbo no Conselho de Elrond

Ao chegar em Valfenda, Frodo tem um reencontro com Bilbo. Em seguida, há uma reunião para decidir o destino do Anel. O livro dedica um capítulo inteiro ao evento. Mas, claro, no filme as coisas precisaram ser condensadas. A adaptação resume a conversa e as pessoas ali presente. Por exemplo, no romance, temos a chance de ouvir o que Bilbo Bolseiro tem a dizer, pois ele faz parte do conselho. Sua presença foi removida no filme, deixando Frodo como o único representante dos hobbits.

O grande homem que Faramir foi

Infelizmente, um dos pontos mais baixos da adaptação de O Senhor dos Anéis está na representação de Faramir. Tanto no livro, como no filme, o personagem luta para conseguir o respeito de seu pai. Vive às sombras do irmão, mas sempre mantém sua postura e responsabilidade como capitão do exército.

A diferença está no caráter de Faramir. No filme, ele peca ao fazer Frodo e Sam seus prisioneiros e também ao desejar levar o um Anel a Gondor. Enquanto que, no livro, Faramir não cai em tentação como o irmão. Desde o começo, ele trata os hobbits com o maior respeito. Ele explica porque deteve os dois e conversa com eles. Eventualmente, os liberta sem grandes problemas.

Senhor dos anéis:"Os Anéis de Poder"

A série se baseia em que livro?

A resposta para esta pergunta pode ser "nenhum", mas o mais certo seria "vários". Não existe um único livro que conte a história da série, que se passa na Segunda Era da Terra-média. A história do período está espalhada em diversas obras de Tolkien.

O período inclui o levantar e a queda do reino de Númenor e, é claro, a Forja dos Grandes Anéis, que inclui o Um anel, que ficou famoso em "O Senhor dos Anéis". Mas nem tudo está escrito em detalhes e de forma organizada na obra de Tolkien. É possível encontrar uma linha do tempo condensada destes eventos no Apêndice B de "O Senhor dos Anéis", chamado de "O Conto dos Anos".

Então, McKay e Payne basicamente se baseiam neste e em outros Apêndices de "O Senhor dos Anéis", o que os permite detalhar marcos da Terra-média que Tolkien não poderia com apenas uma linha do tempo. Mas, a série não deve se ater totalmente a esta linha do tempo, e deve alterar os períodos para reunir certos personagens e eventos.

Além de "O Senhor dos Anéis", a dupla de showrunners percorreu outras obras de Tolkien em buscar de dicas para "Os Anéis de Poder", em especial em busca de acontecimentos da Segunda Era. Algumas destas dicas foram encontradas por eles em canções e contos que os personagens cantam e contam uns aos outros.

Além disso, "O Silmarillion" também deve ter referências na série, afinal ele detalha a criação da Terra-média e os eventos da Primeira Era. A quarta parte do livro, inclusive, se passa na Segunda Era, e uma versão do que foi descrito ali deve estar na série, em especial nos acontecimentos em Númenor.

Arondir e Bronwyn. Imagem: Prime Video

Isto pode causar arrepios para alguns dos fãs mais leais de J.R.R. Tolkien, mas diversos novos personagens foram criados para a série. No entanto, isto seria mesmo necessário para contar uma história de uma era que não foi tão descrita assim por Tolkien.

Entre eles estão Nori Brandyfoot, uma pé-peluda que gosta de se aventurar vivida por Markella Kavenagh, o elfo Arondir interpretado por Ismael Cruz Córdova e a humana por quem ele se apaixona, Bronwyn interpretada por Nazanin Boniadi, além do humano Halbrand de Charlie Vickers.

Mas, apesar de nunca terem aparecido dentro da obra de Tolkien, estes personagens estão bem inseridos nas histórias de Tolkien. Nori, por exemplo, faz parte dos pés-peludos, um povo ancestral dos hobbits que é mencionado em "O Senhor dos Anéis".

Por sua vez, outros podem desgostar da relação criada entre Arondir e Bronwyn. Mas, por mais que a relação romântica entre os personagens seja criação na série, existem registros na obra de Tolkien de relações amorosas entre elfos e humanos. Um exemplo disso é o relacionamento entre Arwen e Aragorn em "O Senhor dos Anéis", mas existem outros casos.

Estes exemplos apontam para uma coisa: apesar de os personagens serem novos, eles derivam do trabalho de Tolkien, e ajudam a preencher lacunas na linha do tempo criada por Tolkien.

Novas histórias

Além de novos personagens, temos também histórias novas ou alteradas. A principal mudança é a centralização de Galadriel, vivida por Morfydd Clark, e sua missão de destruir Sauron. "Os Anéis de Poder" fornecem a Galadriel um protagonismo que ela nunca teve antes, dando ênfase a seu papel como uma comandante e líder, antes de se tornar a Senhora de Lórien.

A mudança fornece uma nova história de origem para uma personagem já conhecida na trilogia "O Senhor dos Anéis", que deve mudar muito ao longo do tempo até se tornar o que conhecemos na trilogia. Além disso, a insistência de Galadriel em lutar contra o mal, sua bravura e modos heroicos fazem com que ela se encaixe bem entre outros grandes líderes das histórias de Tolkien.

Além disso, outras histórias levam os leitores de Tolkien a áreas da Terra-média nunca exploradas, como as Terras do Sul, onde estão Bronwyn e Arondir. Os pés-peludos de Nori nos levam para Rhovanion, e Elrond (Robert Aramayo) e Celebrimbor (Charles Edwards) nos colocam dentro do reino dos anões de Khazad-dûm no auge de seu poder.

Os próximos episódios de “Os Anéis de Poder” chegam ao Prime Video às sextas-feiras. Os dois primeiros episódios da série já estão disponíveis na plataforma.

Há personagens, eventos e outras questões fundamentais que Tolkien deixou registrado em *O Silmarillion* (1977), uma obra publicada postumamente, e em *Contos Inacabados de Númenor e da Terra-média* (1980), que como o próprio título sugere, são narrativas que o escritor não completou ainda em vida, sendo organizadas e editadas por Christopher Tolkien, seu filho também já falecido.

(Amazon Prime Video/Reprodução)

Explicações

ORCS (TERRA MÉDIA)

Orcs, ou **Orks** são, nas obras de J. R. R. Tolkien, criaturas usadas como soldados pelos vilões das obras O Senhor dos Anéis e O Silmarillion, ou mais especificamente Morgoth, Sauron e Saruman. Eles também têm participação em O Hobbit, livro anterior ao Senhor dos Anéis.

Embora sejam estúpidos, são retratados como seres infelizes, que odeiam todos, incluindo a si mesmos e aos seus mestres, que servem por medo. São incapazes de fazer coisas belas como os Elfos, mas conseguem criar instrumentos para ferir e destruir.

Nas diferentes línguas da Terra-média, orc (palavra usada no Condado) assume as seguintes formas:

- Alto-élfico: Urko / *pl.* Urqui
- Élfico-cinzento: Orch / *pl.* Yrch
- Khuzdul: Rukhs / *pl.* Rakhâs
- Idioma dos Drúedain: Gorgûn

- Língua Negra de Mordor: Uruk

Entretanto, Uruk era usado somente para os **Uruk-hai**, uma classe específica de Orc. Os Elfos-cinzentos referiam-se aos orcs como a "horda barulhenta".

Por que Azog é chamado de Orc Branco (pálido)?

A questão também inclui: “Os Orcs não eram supostamente de pele negra? Por que Azog e o Rei Orc e seus seguidores são brancos?”. O Rei Orc é na verdade o Grão-Orc.

Assim, não devo falar pelo Peter Jackson e o seu equipe de criação, mas suspeito que os “Orcs comuns” de ambos “O Senhor dos Anéis” e “O Hobbit” (dois filmes de trilogias) foram escritos como de pele clara, no mínimo, para distingui-los do Uruk-hai de Isengard, que eram de fato Orcs de pele negra.

Nos livros Tolkien parece indicar que Azog era um Uruk:

Então Náin parou diante do Portão e gritou numa voz poderosa: — Azog! Se estiver aí dentro, saía! Ou será que o jogo no vale está duro demais?

Então Azog saiu, um grande orc com uma enorme cabeça coberta de ferro, e mesmo assim ágil e forte. Junto saíram muitos como ele, os lutadores de sua guarda…(Senhor dos Anéis, Retorno do Rei, Apêndice)

O tamanho de Azog, por si só, não convence a todos que ele era um Uruk, mas Sauron enviou os seus servos para habitarem as Montanhas Sombrias cerca de 300 anos antes, apenas uma geração de Uruks ou mais atacaram Ithilien ("Nos últimos anos de Denethor a raça dos Uruks, orcs negros de grande força, apareceram pela primeira vez fora de Mordor, e em 2475 eles varreram Ithilien e tomaram Osgiliath."). Isso parece uma inferência razoável para mim, e também para identificar Azog e Bolg como Uruks, mas nem todos estão convencidos.

Azog é realmente GRANDE quando comparado com a maioria dos outros Orcs no filme; O Grâo-Orc é também enorme, mas de um modo diferente (ele é obviamente gordo e preguiçoso). Uma das preocupações diz respeito a pessoas que criam antecipações dos filmes "O Senhor dos Anéis" afirmando: era assim que os Orcs deveriam ser descritos. Algumas pessoas estavam preocupadas que os filmes poderiam ser acusados de racismo se Peter seguisse de perto as descrições de Tolkien (a maioria, se não quase todos os Orcs do livro são descritos com de pele escura ou negra).

Então, naturalmente, as pessoas podem assumir que Peter e sua equipe de criação retratram alguns dos Orcs com a pele branca a fim de neutralizar as preocupações com o racismo. Mas também me parece que eles podem usar cores diferentes de pele para ajudar o público facilmente distinguir os "Orcs comuns" dos Uruk-hai de Saruman. Nesse caso, fazer Azog e Bolg e outros Orcs de sua estatura e calibre de pele branca faz sentido, uma vez que mantem coerência com a trilogia "O Senhor dos Anéis" na qual um esquema de cores foi usado para distinguir os Elfos da Segunda Era e os Elfos da Terceira Era; também os Elfos de Valfenda são retratados com os cabelos escuros enquanto os Elfos da Floresta são retratados de cabelos dourados. Outras pistas visuais usadas para ajudar o público distinguir os grupos semelhantes de diferentes regiões, por exemplo, os Rohirrim vestem cotas de malha e os soldados de Gondor vestem armadura de meia-placa.

Estas distinções visuais podem chocar alguns, desnecessariamente, mas os filmes são de um ritmo acelerado e criar contrastes entre os vários grupos ajuda o público a seguir as sequências de ação. Assim, Azog ser denominado como “O Orc Branco” pode simplesmente ser um reconhecimento de distinções arbitrárias que os cineastas usaram para ajudar o público a evitar confusão. Além disso – foi um enredo cinematográfico interessante manter Thorin sem saber sobre o fato de que Azog ainda estava vivo.

Azog era grande, forte e ágil. Ele se chamava de rei e parece que comandou os Orcs não somente em Moria, como também em Montanhas da Névoa.

Azog e seus orcs tomaram conta das minas de Moria, possivelmente tendo sido enviados para lá por Sauron , e ele se tornou um dos orcs mais influentes das terras do norte. Quando o lorde anão, Thrór, visitou Moria na esperança de possivelmente reconstruí-lo, ele foi capturado e levado para Azog. Declarando Thrór um ladrão, o goblin o torturou por dois dias, matando-o e decapitando-o ao ouvir falar de mais anões fora de Moria.

Azog depois de matar Thrór.

O orc começou a chamar o anão, Nár, do outro lado dos portões, que aqueles que tentassem roubá-lo teriam o mesmo destino e que ele era o rei de Moria. Azog até se recusou a deixar Nár levar a cabeça de Thrór para trás, jogando um saco de moedas nele para desprezá-lo, e ordenou que seus goblins cortassem o corpo de Thrór e alimentassem os corvos.

Essa ação geraria um ódio incrível por Azog entre os anões e Thráin, filho de Thrór, reuniria um exército de anões na guerra contra os goblins. Após nove anos, as forças de Azog em Moria encontraram os anões em batalha, e ele foi finalmente morto na luta por Dáin Ironfoot, depois de matar seu pai, Náin.

Nos filmes de Sir Peter Jackson

Passado

Azog sendo derrotado por Thorin durante a Batalha de Moria.

Em algum momento, Azog e seus orcs tomaram conta das minas de Moria. Quando Thrór liderou seu povo para tentar dominar Moria, o Pale Orc os envolveu e massacrou muitos deles. O próprio Azog contratou Thrór, determinado a acabar com os descendentes de Durin. Ele conseguiu matar Thrór, deixando seu filho, Thráin, louco de dor e fazendo com que os anões recuassem. Azog então enfrentou Thorin Escudo de Carvalho, que lutou contra o Orc Pálido e logo foi forçado a substituir seu escudo por um galho de carvalho para se defender dos ataques do orc. No entanto, Thorin se recusou a cair e, eventualmente, conseguiu cortar o braço esquerdo de Azog.

Gravemente ferido e enfurecido, Azog foi arrastado de volta para Moria por seus orcs, enquanto os anões se reuniam e derrotavam o que restava de suas forças, embora fossem quase totalmente exterminados. Thorin acreditava que Azog estava morto, mas ele sobreviveu e jurou vingança contra o anão, embora não tenha conseguido localizá-lo por 60 anos. Quando Azog e suas forças desceram do Norte, eles começaram a lutar com os troca-peles. Eventualmente, Azog transformou isso em um esporte, capturando trocadores de pele para torturar para sua diversão, e conseguiu levá-los à quase extinção, deixando apenas Beorn.

Uma Jornada Inesperada

Azog fazendo seu retorno depois de ser dado como morto.

Eventualmente, as forças de Azog souberam da expedição de Thorin para recuperar Erebor e um grupo deles conseguiu encurralar a empresa, apenas

para ser expulso pelos elfos. Os sobreviventes, Yazneg e Fimbul, voltaram para Azog, que ficou irritado com seu fracasso e jogou Yazneg para alguns de seus Wargs para serem devorados. Ele então ordenou que suas forças encontrassem os anões, oferecendo uma recompensa para quem trouxesse Thorin até ele. Azog conseguiu rastrear a Companhia de Thorin até as Montanhas Nebulosas depois de ser informado de que o Grande Goblin os havia capturado.

Ele os encontrou depois de terem escapado das montanhas e conseguiu encurralar o grupo em um penhasco, forçando-os a subir em algumas árvores. Azog ordenou que seus Wargs matassem todos, exceto Thorin, e eles eventualmente forçaram a companhia a se juntar a uma árvore, pendurada precariamente no penhasco. Thorin saiu para lutar contra Azog, mas ele não conseguiu igualar o Pale Orc, que o golpeou repetidamente, mandando-o para o chão. Ele ordenou que um de seus lacaios tomasse a cabeça de Thorin para ele, mas Bilbo e os outros anões de repente saltaram em sua defesa. Antes que as forças de Azog pudessem dominá-los, as Grandes Águias de repente vieram em auxílio da companhia, levando-os para um local seguro e matando os orcs e Wargs, mas Azog sobreviveu, embora estivesse furioso por sua presa ter escapado deles.

A Desolação de Smaug

Azog continuou a perseguir os anões com seu bando de orcs chegando perto de pegá-los. No entanto, os anões conseguiram se abrigar na casa de Beorn e Azog se viu incapaz de atacar, devido a Beorn assumir a forma de um urso gigante guardando a casa. Azog planejava atacá-los na estrada novamente, mas Bolg chegou, informando que ele havia sido convocado para Dol Guldur a mando do Necromante . Azog foi até a fortaleza, onde um exército de orcs estava sendo reunido, e falou com seu mestre. O Necromante disse a ele que sua hora chegaria em breve e Azog lideraria seus exércitos. O Orc Pálido perguntou sobre Thorin, lembrando a seu mestre que lhe haviam prometido a cabeça do anão. O Necromante simplesmente respondeu que em breve todos seriam mortos, antes de se retirar.

Não querendo desistir da caça, Azog enviou Bolg para caçar Thorin e sua companhia. Muito mais tarde, quando Gandalf chegou a Dol Guldur para investigar, removendo os feitiços de ocultação que o Necromante havia

colocado, Azog esperou com suas tropas, antes de emboscar Gandalf e conseguir desarmá-lo. No entanto, Gandalf usou sua magia para escapar de Azog, fugindo para a fortaleza, e o orc enviou suas forças atrás dele. Mas o Necromante conseguiu subjugar Gandalf pessoalmente. Depois, Azog liderou o exército de seu mestre para fora de Dol Guldur, em direção à Montanha Solitária.

A Batalha dos Cinco Exércitos

Azog se aproximou de Erebor com seu vasto exército de orcs enquanto aprendia com Bolg que um exército de Elfos sob Thranduil também estava se aproximando. Azog disse a Bolg para ir a Gundabad e preparar seu outro exército. Quando a batalha ocorreu, Azog comandou o exército do norte, usando bandeiras do topo da Colina do Corvo. Ele enviou parte de seu exército para atacar os anões de Dáin e a outra metade de sua força para tomar Dale, dividindo os exércitos aliados e resultando na morte de várias mulheres e crianças.

Azog sequestrando e executando Fíli na frente de Thorin, Dwalin e Bilbo.

Thorin, que a princípio estava sofrendo com a doença do dragão dentro de Erebor, partiu para a batalha e se juntou a Dáin. Ele decidiu matar Azog e enviar o exército ao caos sem um líder. Ele levou Fíli, Kíli e Dwalin, e eles cavalgaram até Ravenhill em cabras da montanha. Kíli e Fíli exploraram as ruínas da fortaleza lá, mas Fíli foi capturado por Azog, que o empalou no peito antes de ser atacado por Thorin, Kíli, Dwalin e Bilbo, este último tendo acabado de chegar para alertar sobre o exército liderado por Bolg . Kíli tentou vingar seu irmão, mas foi morto por Bolg, que foi morto por Legolas Greenleaf. Thorin então se envolveu em um duelo épico com Azog para vingar a morte de Fíli. Ele conseguiu jogar Azog morro abaixo, mas Azog deu um golpe terrível com sua maça, derrubando Thorin no lago congelado.

Azog envolvendo Thorin em sua luta final.

Azog se conteve, enviando vários orcs para matar Thorin, que foi auxiliado por Legolas atirando flechas de uma torre de pedra. Thorin quase foi morto na beira de uma cachoeira congelada, mas Legolas o ajudou jogando a espada Orcrist para ele. Azog então envolveu Thorin em uma luta climática até a morte, desta vez usando um enorme mangual em vez de sua maça. Seus golpes estalaram e estilhaçaram o gelo, permitindo que Thorin se esquivasse ao redor dele. Ele então pegou a pedra pesada no mangual e a jogou de volta em Azog, fazendo com que ele afundasse na água sob o gelo. Enquanto Thorin seguia seu corpo aparentemente sem vida flutuando sob o gelo, os olhos do orc se fecharam e ele parecia ter morrido.

No entanto, Azog usou isso como um engano, esfaqueando Thorin no pé através do gelo com a lâmina em seu braço esquerdo. Ele então atravessou o gelo e tentou empalar o anão com a mesma lâmina, mas Thorin usou Orcrist para segurar a arma de Azog. Eventualmente, sua força acabou e Thorin foi mortalmente ferido pelo orc. Azog sorri maldosamente e vitoriosamente, mas ao fazê-lo, baixa a guarda. Thorin então apunhala Azog através de sua armadura e direto em seu coração. Quando Azog caiu no gelo, Thorin cravou a espada em seu corpo e direto no gelo, deixando Azog preso à superfície congelada do rio. Azog encontrou o olhar de Thorin uma última vez antes de finalmente morrer. No entanto, ser esfaqueado por Azog fez com que Thorin morresse logo depois. Apesar de sua morte, Thorin vingou as mortes de seu avô Thrór e Fíli.

Personalidade

Azog é lembrado como sendo o mais vil e temível de toda a raça orc. Ele era um chefe orc verdadeiramente irado, psicopata, sanguinário, cínico, amargo, malicioso, arrogante e impiedoso, governando sua espécie com punho de ferro. Após sua batalha de Moria e sua derrota nas mãos de Thorin Escudo de

Carvalho, Azog desenvolveu um rancor obsessivo com o príncipe anão, prometendo matá-lo e cumprir sua missão de acabar com a linhagem de Durin.
Azog tinha um prazer sádico em provocar seus inimigos, como zombar do pai de Thorin, Thráin, bem na frente deles, e sorrir e rir quando a batalha estava a seu favor. Ele foi completamente impiedoso, ordenando que seus exércitos matassem todos os guerreiros dos exércitos de anões, elfos e homens sem exceções. Ele também desejava poder e se orgulhava de comandar seus exércitos durante a Batalha dos Cinco Exércitos. Ele também não aceitou ou perdoou quaisquer falhas, como mostrado quando ele alimentou cruelmente um de seus lacaios para os wargs por não matar a companhia de Thorin, não querendo ouvir desculpas como estar em desvantagem numérica pelos Elfos.
Embora ele fosse leal a seu mestre, o senhor das trevas Sauron, ele não estava acima de questionar os comandos de seu mestre, que queria que ele liderasse seu exército em vez de se concentrar em sua caça a Thorin e sua companhia. Sua disposição de questionar os comandos de Sauron também mostrou que ele era totalmente destemido e talvez até insolente, já que mesmo os Nazgûl não ousavam confrontar Sauron sobre quaisquer desacordos que eles tivessem com seus planos, e todos os outros orcs tremeram de medo do Lorde das Trevas quando em sua presença.
Enquanto Azog, sem surpresa, não mostrou empatia por matar numerosos anões, homens e elfos, o orc pálido também não tinha consideração por sua própria espécie, matando seus próprios lacaios se eles falhassem com ele. Apesar disso, ele mostrou uma preferência pelas tradições dos orcs, mesmo falando apenas a Língua Negra em vez da Língua Comum. Embora ele tenha demonstrado algum tipo de orgulho em relação a seu filho Bolg, ele o vê mais como um meio para um fim. Ele mantém seu filho com altas expectativas e ficaria extremamente irritado quando ele não as atendesse.

Habilidades

Azog é muito mais forte e agressivo que um humano, o que o torna um oponente temível. Ele empunha principalmente uma maça e tem um braço de metal forçado em seu braço onde sua mão foi cortada. Depois de assumir o comando dos exércitos orcs do Necromante, Azog usa uma armadura e tem uma grande lâmina onde sua mão protética costumava estar. Ele demonstra ser um

comandante muito capaz e astuto e também monta um enorme Warg branco, chamado de Warg Matriarca.

Vítimas mortas

- Thrör
- Náin (nos romances)
- Yazneg
- Fili
- Thorin II Oakenshield (Pouco antes de Thorin matá-lo em troca)
- Numerosos trocadores de pele (tanto diretamente quanto por meio de suas ordens)
- Numerosos elfos (através de suas ordens)
- Numerosos anões (tanto diretamente quanto por meio de suas ordens)
- Numerosos cidadãos sem nome de Laketown, incluindo crianças (através de suas ordens)

Curiosidades

- Nos filmes, Azog e seus asseclas falam apenas na língua natural dos orcs, ao contrário dos orcs nos outros filmes que falam inglês. Isso indica que Azog é mais velho e mais orgulhoso de sua herança e teve menos exposição ao mundo do homem.
    - Ele entende inglês no mínimo, dada sua luta e diálogo com Gandalf no segundo filme.
- Azog passou por várias mudanças durante a produção do filme. Originalmente, ele foi projetado para ser interpretado por um dublê em um traje como o resto dos orcs e a cena da batalha de Moria foi filmada usando seu primeiro design, mas depois foi alterada por não ser intimidante o suficiente (o design foi usado mais tarde para Yazneg, o segundo em comando de Azog que mais tarde é ironicamente morto no filme pelo próprio Azog). Conan Stevens foi então contratado para interpretar um design muito mais alto, volumoso e intimidador ainda feito através de um traje de maquiagem, mas surgiu um novo problema: a maquiagem pesada e a boca protética não permitiam que o personagem expressasse

muitas emoções. Finalmente, Peter Jackson decidiu que o personagem fosse o primeiro orc gerado por captura de movimento para que pudessem escolher seu ator não por seu tamanho, mas por suas habilidades de atuação.

- Azog aparece em *O Senhor dos Anéis: A Batalha pela Terra-média II: A Ascensão do Rei Bruxo* .
- Azog é o único Orc classificado pelo fato de que seu Warg é branco, enquanto os outros montam Wargs de pelo marrom.
- Azog também apareceu no videogame de 2014 *Lego The Hobbit* e foi oficialmente lançado como uma minifigura de Lego nos conjuntos Lego Hobbit 79014 (*Dol Guldur Battle*) e 79017 (*The Battle of the Five Armies*).

Em 2790, vinte anos depois que os Anões foram expulsos da Montanha Solitária por Smaug, Thror foi para Moria acompanhado de Nar. Ele entrou pelo portão leste e não voltou. Vários dias depois, Azog apareceu com o corpo de Thror. A cabeça havia sido cortada e Azog havia escrito seu nome em runas de Anão na testa de Thror. Azog jogou um saco de moedas em Nar e disse para ele espalhar entre os Anões que Azog reinava em Moria.

O filho de Thror, Thrain reuniu um exército de Anões e iniciou uma guerra contra os Orcs das Montanhas da Névoa em 2793. Em 2799 a Batalha de Azanulbizar foi travada no Vale do Riacho Escuro. Nain ficou no portão leste de Moria e intimou Azog a sair. Azog e Nain lutaram na entrada. Enquanto Nain tentava golpeá-lo, Azog se afastou e chutou a perna do anão que com um passo em falso, quebrou o pescoço. Contudo a vitória de Azog foi breve. Ele viu que os Orcs no vale estavam fugindo desordenadamente dos Anões e Azog tentou

escapar para Moria, porém neste momento o filho de Nain, Dain Pé-de-Ferro golpeou Azog com seu machado.

A cabeça de Azog foi cortada e colocada em uma estaca, a sacola de moedas que ele havia jogado em Nar foi enfiada em sua boca. Embora os Anões tivessem vencido a Batalha de Azanulbizar eles não exigiram Moria, por todas as perdas que tinham sofrido e Dain havia olhado para Moria através do portão leste e ficou atento que a Ruína de Durin, o Balrog, ainda estava lá dentro.

O filho de Azog, Bolg, foi seu sucessor. Bog foi o líder dos Orcs na Batalha dos Cinco Exércitos em 2941, ficou famoso de profano pelo seus atos da cidade onde veio, em Khazad-Dûm, antes de ir para erebor, por profanar os guerreiros.

Thorin Escudo de Carvalho, nascido **Thorin II Escudo de Carvalho** (no original: **Thorin Oakenshield**) é um personagem fictício da obra *O Hobbit*, de J. R. R. Tolkien. Ele era o líder da Companhia de Anões que visam recuperar a Montanha Solitária de Smaug, o Dragão. Thorin é um anão, membro do Povo de Durin, ele é filho de Thráin II e neto do grande Rei Thrór.

Tolkien empregou o nome de Thorin do poema nórdico antigo "Völuspá", parte da *Edda poética*. O nome "Thorin" (*Þorinn*) aparece na estrofe 12, onde é usado para um anão, e o nome "Oakenshield" (*Eikinskjaldi*) na estrofe 13. Os nomes também aparecem na Edda em prosa de Snorri Sturluson.

Thorin tornou-se Rei no exílio dos povos de Durin como Thorin II Escudo de Carvalho após seu pai, Thráin II, ter desaparecido. Não demorou nem um século para que Thorin descobrisse que seu pai tinha sido capturado e torturado até a morte por Sauron. Trabalhou duro, fazendo muitas vezes coisas que até o momento não tinha experiência para saber e teve uma dose de prosperidade nas Montanhas Azuis. Entretanto nunca foi muito feliz lá, uma vez que o dragão e Erebor não saíam de seus pensamentos.

Em *O Hobbit*, ele e outros doze anões, na maior parte seus parentes ou membros da tribo de Durin, visitaram Bilbo Bolseiro.
O conselho de Gandalf era empregá-lo como um ladrão, para roubar de volta o tesouro dos anões de Smaug. Além do tesouro, Thorin queria em especial a Pedra Arken, o coração da montanha. No terceiro livro da saga *O Senhor dos Anéis* é mencionado que Gandalf se encontrou com Thorin em Bri, em um dia completamente ao acaso e que aí decidiram se empreender na questão do tesouro.

Thorin é descrito como sendo muito sério e raramente sorrindo. Fala de seu repouso nas Montanhas Azuis como sendo um "alojamento pobre no exílio". Mesmo sendo mais velho na época de *O Hobbit*, ainda era muito capaz e um ótimo guerreiro. Foi o único, que no episódio, não foi pego totalmente de surpresa pelos Trolls, e ele lutou bravamente junto com Gandalf contra os Goblins. Mesmo assim, sua liderança não é particularmente distinta, e então ele não mostra muita sabedoria. Thorin é o primeiro a ser capturado pelos Elfos da Floresta e insiste que os outros anões não divulguem sua captura. É o primeiro a emergir dos tambores na Cidade do Lago e dos março até aos líderes da cidade, declarando-se como o Rei Sob a montanha.

Thorin ficou furioso quando Bilbo roubou a Pedra Arken para ser usada como troca com um arqueiro chamado Bard. O conflito chamado A Batalha dos Cinco Exércitos começou com o ataque da montanha dos anões por Goblins e Wargs. Assim os anões tiveram que se unir com os Homens, os Elfos e as Grandes Águias. Durante a batalha Thorin foi ferido fatalmente, antes de morrer faz pazes com Bilbo, elogiando sua bravura e seu bom caráter. Suas últimas palavras foram:

> “ Se mais de nós dessem mais valor à comida, bebida e música do que a tesouros, o mundo seria mais alegre. Mas, triste ou alegre, agora devo partir. Adeus! ”

Thorin recuperou a espada Élfica de nome Orcrist durante a história. Ele usou-a durante quase toda sua aventura, porém quando foi pego pelo Rei Élfico da Floresta das Trevas, Thranduil, a espada lhe foi confiscada. Após sua morte, tal espada foi colocada junto ao seu corpo, (a Pedra Arken foi colocada em um

túmulo próprio) de modo que sempre sua lâmina incandesceria azul para que os inimigos nunca se aproximem da montanha de surpresa. Seu sucessor com Rei Sob a Montanha foi seu primo Dáin II Pé-de-ferro.

Nascido no ano 2746 da Terceira Era, Thorin foi para o exílio após a tomada de Erebor pelo dragão Smaug em 2770, juntamente com os outros anões sobreviventes. Na Batalha de Azanulbizar em 2799, quando tinha apenas 53 anos (uma idade nova para um anão), marchou com um exército anão em Nanduhirion abaixo do Portão-Leste de Moria.

O escudo de Thorin quebrou-se durante a batalha, e este passou a usar apenas um tronco de carvalho como defesa, assim ganhando o apelido ou sobrenome "Oakenshield" que significa Escudo de Carvalho.

Aparência

São descritos como criaturas humanóides feias, geralmente menor do que os Humanos. Muitos têm braços compridos como macacos, e costas e pernas arqueadas. Seu sangue é negro e azedo, remanescências de corpos ressuscitados.

Tolkien os descreve em uma carta: "[...] são (ou eram) atarracados, largos, com nariz achatado, pele desbotada e olhos oblíquos [...]"

Os Orcs nas adaptações de Peter Jackson tem aparência parecida, indo na mesma direção da descrição de Tolkien

Tipos

Havia muitas variações entre os orcs. Os exemplos mais óbvios são os **Uruk-hai**, que eram maiores e mais fortes. Orcs menores e mais fracos que os Uruk-hai eram por eles chamados de *Snaga*, ou Escravo. Havia também variações quanto às funções: Sauron aparentemente criou tipos especializados, como os soldados Uruk-hai ou os orcs menores aptos a perseguições. Os Uruk-hai criados por Saruman eram diferentes dos de Sauron: eram mais altos e tinham proporções mais humanas. Em A História da Terra-

média, J.R.R.Tolkien menciona Maiar que encarnam em corpos de orcs, os **Boldogs**, que serão vistos mais adiante.

Saruman provavelmente criou sua própria classe de orcs modificados, havendo pistas nos escritos de Tolkien de que ele talvez tenha cruzado Uruks com humanos, e por isso eles podiam caminhar sob o sol, mesmo que os odiassem. Entretanto, isso nunca foi diretamente afirmado

Cultura

Tolkien não disserta muito sobre a cultura e costumes dos orcs. Entretanto, é afirmado que eles têm algum talento para curar ferimentos. Também é sabido que sua armadura, embora inferior àquelas dos Elfos e Anões, é bastante eficiente. Além disso, eles usavam flechas e lâminas envenenadas. Cantavam canções horríveis e podiam criar máquinas de tortura.

Alimentação

Em O Hobbit, Tolkien indica que os orcs estão sempre famintos. Comem todo tipo de carne, até a de homens e cavalos.
Em O Senhor dos Anéis - As Duas Torres (o filme), os orcs que capturam Merry e Pippin discutem se deveriam ou não comer os hobbits. Neste momento, um dos orcs que teve a ideia tenta investir contra os pequenos, mas é impedido pelo líder da horda, que lhe corta a cabeça. Então, o próprio líder avisa aos demais que "a carne voltou a fazer parte do cardápio", e pouco antes da chegada dos cavaleiros de Éomer eles destrincham as vísceras do companheiro morto num ato desesperado de canibalismo.

Língua

Os orcs não tinham língua própria, somente uma coletânea de palavras corrompidas oriundas de várias outras línguas. Entretanto, cada tribo desenvolveu dialetos que eram bastante diferentes entre si, de modo que quando necessário, eles usavam o Westron, a Língua Geral, embora com um sotaque cruel. Algumas palavras são oriundas da Língua Negra de Mordor, que passou a ser largamente usada na Terceira Era, quando Sauron retomou o poder.

Origem

A origem dos orcs é uma questão em aberto. Na obra de Tolkien, o mal é incapaz de criar seres com vontade independente, já que a Chama Imperecível estava com Eru Ilúvatar. Por isso, é improvável que o ex-Vala Morgoth, o primeiro a criá-los, pudesse fazer isso. Uma carta de Tolkien afirma que orcs-fêmeas existiam de fato. De acordo com a mais antiga teoria de Tolkien, os orcs eram feitos de pedra e lodo e animados por feitiços de Morgoth.

Outra teoria bastante difundida é a de que Morgoth, incapaz de criar seres independentes de sua vontade, torturou e mutilou Elfos, da divisão dos **Avari**, tornando-os orcs. Isso tornaria os orcs imortais, o que seria inconsistente, mesmo que não impossível, já que Tolkien nada menciona sobre isso. Se eles fossem de fato imortais, seus espíritos jamais sairiam dos Palácios de Mandos, devido a sua grande maldade. Algumas evidências apontam para o fato de que se não são imortais, os orcs ao menos vivem muito. Essa última teoria é a mais aceita, já que é a que apresentada em O Silmarillion como sendo a explicação do próprio autor.

Maiar caídos

Há pistas em A História da Terra-média de que alguns líderes-orcs, como Boldog na Primeira Era, ou o Grande Orc (Goblin no original) encontrado por Bilbo e pelos Anões, sejam na verdade Maiar na forma de orcs, já que os Maiar, e muitos entre eles a serviço de Morgoth, podiam, como seu mestre, assumir formas visíveis no Reino de Arda. Como afirma Tolkien: "É possível que Boldog não seja um nome pessoal, mas sim um título, ou ainda o nome de um tipo de criatura: os Maiar na forma de orc, menos formidáveis apenas do que os Balrogs."

Influência e controvérsias

Os orcs de Tolkien são uma grande influência nas histórias de fantasias e jogos, já que são precursores de Orcs de diferentes características. Os orcs de **Warhammer Fantasy**, **Forgotten Realms**, **Warcraft** e outros diferem dos de Tolkien por serem mais altos e maiores que humanos, e tendo usualmente a pele esverdeada.

C.S.Lewis pode ter colocado uma referência aos orcs criados por seu amigo em O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa. Quando Aslan chega à Mesa de

Pedra, o narrador menciona muitas criaturas maldosas que se reuniram em torno da Feiticeira Branca - incluindo "Orknies".
Apesar de tudo, a forma de retratação dos Orcs acabou gerando certo desconforto entre algumas comunidades, sendo, inclusive, levantado viés racista na obra de Tolkien.

Orc, ork ou orco (termo vindo do latim *Orcus*, um dos títulos de Plutão, o senhor do mundo dos mortos), aparece nas línguas germânicas e nos contos de fantasia medieval como uma criatura deformada e forte, que combate contra as forças "do bem". Este conceito foi popularizado nos romances de Tolkien, O Hobbit e O Senhor dos Anéis, e virou recorrente em jogos de RPG de mesa ou RPG eletrônico, como D&D, World of Warcraft, Lineage II, Tibia, Grand Chase, The Lord of the Rings Online e Ragnarok Online, no entanto, não aparecem como criaturas maléficas na franquia The Elder Scrolls ou em World of Warcraft, sendo nesses jogos, uma raça semelhante aos homens. As novas traduções brasileiras dos livros de J. R. R. Tolkien, desde 2018, passaram a usar a palavra aportuguesada "orque" ao invés da original "orc".

Etimologias

Seus primeiros dicionários de élfico incluíam a entrada de "***Ork (orq-)***, monstro, ogro, demônio" na frase "*orqindi ogresse*". Tolkien algumas vezes também usava o plural *orqui* em seus primeiros escritos. No filme warcraft (2016), os Orques se juntam com os humanos para combater novos inimigos.
No Hobbit o escritor usava a palavra "goblin" ao invés de "orc" para descrever o mesmo tipo de criatura. Mais tarde Tolkien manifestaria o desejo da mudança de "orc" para "ork" no Silmarillion, mas o único local onde ela foi efetivamente feita foi no livro As Aventuras de Tom Bombadil, no poema *Bombadil Goes Boating* ("*I'll call the orks on you: that'll send you running!*"). Na versão póstuma do Silmarillion, a ortografia de "orc" foi mantida.

As explicações de Tolkien sobre as origens da palavra real são as seguintes:

- "A palavra é derivada do Antigo Inglês *orc* 'demônio', mas a usei só por ser adequada foneticamente" (*The Letters of J.R.R. Tolkien*, #144, 25 de Abril de 1954.)
- "Eu peguei originalmente a palavra do inglês antigo *orc* (*Beowulf* 112 *orc-neas*; orc = þyrs ('ogre'), heldeofol ('demônio do inferno'). Isso supostamente não deveria ter ligação com inglês moderno *orc*, *ork*, um nome usado em várias criaturas marinhas da ordem dos golfinhos." (*Nomenclature of The Lord of the Rings*)
- "A palavra usada na tradução do Quenya *urko*, Sindarin *orch* é Orc. Mas isso é pela similaridade da palavra do antigo inglês *orc*, "espírito mal ou fantasma" com as palavras élficas. Possivelmente não há ligação entre elas. A palavra do inglês é genericamente atribuída a ser derivada do latim *Orcus*." (*The War of the Jewels*, p. 391.). Este texto deve ser entendido no contexto em que Tolkien se apresenta como o *tradutor* para o inglês moderno do *Livro Vermelho* dos *hobbits*, conforme a introdução de O Senhor dos Anéis.

As **línguas germânicas** são um ramo da família indo-europeia. Englobam cerca de 500 milhões de falantes nativos, localizados principalmente na Europa, América do Norte, Oceania e África Austral, e mais de 2 bilhões com a inclusão de bilíngues no mundo todo. Um fenômeno característico de todas as línguas germânicas em contraste com as outras línguas indo-europeias são alterações consonantais através da primeira mudança fonética germânica.

As línguas germânicas ocidentais incluem as três línguas germânicas mais faladas: o inglês, idioma mais falado do mundo, o alemão e o neerlandês (ou holandês). Outras línguas germânicas ocidentais incluem o africâner, o baixo alemão, o iídiche, o ânglico escocês, o limburguês e o frísio. As maiores línguas germânicas setentrionais são o sueco, o dinamarquês e o norueguês, com o feroês e o islandês também incluídos nesse grupo. As línguas germânicas orientais incluíram o gótico, o burgúndio e o vândalo, todas as quais foram extintas.

O registro mais antigo em **línguas germânicas**, deixando de lado as inscrições rúnicas, são os textos góticos. Os principais representantes deste grupo de línguas são o inglês, o alemão, o neerlandês, o sueco, o dinamarquês e o norueguês. Ainda que muitas dessas línguas, sobretudo o inglês, o alemão e o islandês, possuam abundantes textos no período medieval, os textos mais antigos, sem dúvida estão em língua gótica germana, falada na região do Mar Negro até o século XVI. Os godos haviam emigrado do norte da região do Mar Negro onde governaram até a chegada dos hunos no século IV d.C., que empurraram as tribos godos até os Bálcãs. Graças a Úlfilas, o bispo dos godos ocidentais, criou-se um alfabeto gótico (derivado do alfabeto grego) e se traduziu a Bíblia à língua gótica.

Outros textos góticos antigos foram conservados em inscrições rúnicas, as quais parecem derivar de um dos alfabetos do norte da Itália ou do alfabeto do século I d.C.; estas inscrições foram empregadas amplamente por toda Europa setentrional desde 150 até 900 d.C.. Outra evidência mais antiga é o *casco Negau*, descoberto na Sérvia e Montenegro contendo a inscrição *harixasti teiva*, que usualmente se traduz como “ao deus Harigast (Exército)”; trata-se de um inscrição alusiva a um deus germânico. O texto está inscrito em um alfabeto itálico proveniente do rúnico e está datado entre os séculos VII e II a.C..

Afora a evidência textual direta das línguas germânicas, temos os textos dos autores clássicos, o mais importante dos quais é Tácito, que descrevendo a localização e a cultura dos antigos germânicos em sua obra *Germânia* situou a maior parte das tribos germânicas até cerca de 100 d.C.. Numa região limitada a oeste pelo rio Reno, ao sul pelo Main e a leste pelo Oder. Fontes mais antigas, como *Guerras das Gálias* de Júlio César, também situam os germanos a leste do Reno.

Portanto, a evidência histórica e textual indica que os povos mais antigos falantes de línguas germânicas estavam distribuídos entre a zona setentrional da atual Alemanha e o sul da Escandinávia.

Abaixo podemos relacionar as línguas germânicas e as datas de seus primeiros registros:

- **Rúnico antigo** – 200-600 d.C.
- **Gótico** – 350 d.C.
- **Anglo-saxão** (Inglês antigo) – 700-1050 d.C.
- **Antigo alto alemão** – 750-1050 d.C.
- **Antigo saxão** (Antigo baixo alemão) – 850-1050 d.C.
- **Norueguês antigo** – 1150-1450
- **Islandês antigo** – 1150-1500
- **Neerlandês médio** – 1170-1500
- **Dinamarquês antigo** – 1250-1500
- **Sueco antigo** – 1250-1500
- **Frisão antigo** – 1300-1500

Há mais de 730 milhões de pessoas que falam alguma língua germânica, o que faz esse ramo ter o segundo maior número de falantes da família indo-europeia, logo atrás do ramo itálico, onde estão as línguas latinas - com mais de 870 milhões de falantes.

O segundo deslocamento fonético é um fenômeno local germânico, que se completou no final do período do alto alemão antigo e pelo qual o alto alemão se diferenciou dos dialetos baixos e centrais.
Historicamente, as línguas germânicas se dividem em três grupos:

- Setentrional, que inclui as línguas escandinavas: islandês, norueguês, sueco, dinamarquês e feroês. As línguas literárias antigas são o norueguês antigo e o islandês antigo;
- Ocidental, cujos representantes atuais são o inglês, o alemão, o baixo alemão (Plattdeutsch), o neerlandês, o frisão, o africânder e o iídiche. As etapas históricas do inglês e do alemão estão representadas pelo anglo-saxão, inglês médio, antigo e médio alto alemão;
- Oriental, as línguas dos godos, vândalos, burgúndios, etc. instalados no sul da Europa após a queda do Império Romano. Todas as línguas deste grupo estão extintas.

No grupo ocidental de línguas germânicas também deve-se incluir o luxemburguês, que é uma das três línguas oficiais em Luxemburgo, sendo tão distinto do alemão normativo quanto também o é do neerlandês.
O frisão, falado na Alemanha e na Neerlândia (Países Baixos), consiste de três dialetos divergentes (oriental, ocidental e setentrional) e se fosse aplicado o princípio da inteligibilidade mútua seriam três línguas distintas.

As maiores modificações que produziram a diferenciação do proto-germânico em relação ao proto-indo-europeu se completaram por volta de 500 a.C.. Fonologicamente consiste em: desmembramento em várias vogais; mudanças no modelo de acentuação no nível das palavras e reduções e perdas em sílabas não tônicas. O primeiro desmembramento do som afetou todas as oclusivas sonoras e surdas do proto-indo-europeu.

A outra grande mudança fonológica é denominada segundo desmembramento do som e teve lugar posteriormente, consistindo na variação que sofreram várias consoantes indo-europeias nas línguas germânicas. Por exemplo, a consoante *d* se converteu em *t* (latim *duo*, inglês *two*), *k* ou *c* passou a *h* (latim *collis*, inglês *hill*), um *t* em *th* (latim *tonitus*, inglês *thunder*), um *p* em *f* (*piscis/fish*), e um *g* em *k* ou *c* (*ager/acre*). Esta característica foi descrita em detalhe no século XIX pelo filólogo alemão Jacob Grimm (mais conhecido por ser o autor, junto com seu irmão Wilhelm, dos famosos contos dos irmãos Grimm).

A passagem citada abaixo em várias línguas germânicas a partir da Bíblia gótica de Ulfilas, mostra variações interessantes. A palavra *hairda* (rebanho) tem relação com a inglesa *herd*, com a sânscrita *sardha-*, com a lituana *kerdzius* e com a galesa média *cordd*, todas significando “tropa”. Igualmente a palavra *nahts* (noite) é parte do vocabulário básico que achamos em muitas línguas indo-europeias: hitita *nekut*, sânscrito *nakt*, grego *nyks*, albanês *nate*, latim *nox*, irlandês *in-nocht*, lituano *naktis*, eslavo eclesiástico *nosti*. A palavra para “temor” *agis* se relaciona com a grega *akhos* e com a irlandesa *agor*.

- **Gótico (século IV)** - Jah hairdjos wesun in thamma samin landa thairhwakandans jah witandans wahtwom nahts ufaro hairdai seinai.

Ith aggilus fraujins anaqam ins jah wulthus fraujins biskain ins, jah ohtedun agisa mikilamma.

- **Inglês Antigo (séculos X-XI)** - & hyrdas waeron on tham yican rice waciende. & niht-waeccan healdende ofer heora heorda. Tha stod drihtnes engel with hig & godes beorhtnes him ymbe-scean & hi him mycelum ege adredon.
- **Inglês médio** - And schepherdis weren in the same cuntre, wakinge and hepinge the watchis of the nyzton her flok. And loo! The aungel of the Lord stood by sydis hem, and the clerenesse of God schynedet aboute hem, and thei dredden with greet drede.
- **Baixo alemão (século XV)** - Unde de herden weren in der suluen iegenode wakende. Unde helden de wake auer ere schape. Unde seet de engel des heren stunt by en unde de clarheit godes ummevench se unde se vruchteden sick myt groten vruchten.
- **Alto alemão (século XVI)** - Und es woren Hirten in derselbigen Gegend auf dem Feide bei den Hurden, die huteten des Nachts ihrer Herde Und siehe, des Herrn Engel trat zu ihnen, und die Klarheit des Herrn leuchtete um sie; und sie furchteten sich.
- **Sueco (início do século XX)** - I samma nejd voro då några herdar ute på marken och höllo vakt om natten över sin hjord. Då stod en Herrens ängel framför dem, och Herrens härlighet kringstrålade dem: och de blevo mycket förskräckta.

Tradução: Havia pastores na mesma região, que velavam e guardavam as vigílias da noite sobre seu rebanho. E eis que se apresentou um anjo do Senhor, e a glória do Senhor os rodeou de esplendor; e tiveram um grande temor. (Lucas 2:8-9)

Com o passar do tempo, alguns dos termos desta tabela sofreram certa modificação em seus significados originais. Por exemplo, a palavra alemã *Sterben* e outras que significam «morrer» são cognados da palavra inglesa *starve*, que significa «morrer de fome». Também há ao menos um exemplo de um empréstimo cuja origem não é germânica (*ounce* e seus cognados do latim).

Inglês	Africâner	Dinamarquês	Neerlandês	Feroés	Alemão	Gótico	Islandês	Escocês	Sueco	Norueguês	Ídiche
Apple	Appel	Æble	Appel	Súrepli	Apfel	Aplus	Epli	Aiple	Äpple	Eple	עפל (Epl)
Board	Bord	Bræt	Bord	Borð	Brett	Baúrd	Borð	Buird	Bord	Bord	ברעט (Bret)
Book	Boek	Bog	Boek	Bók	Buch	Bóka	Bók	Beuk	Bok	Bok	בוך (Buḫ)
Breast	Bors	Bryst	Borst	Bróst	Brust	Brusts	Brjóst	Breest	Bröst	Bryst	ברוסט (Brust)
Brown	Bruin	Brun	Bruin	Brúnt	Braun	Bruns	Brúnn	Broun	Brun	Brun	ברוין (Broyn)
Day	Day	Dag	Dag	Dagur	Tag	Dags	Dagur	Day	Dag	Dag	טאָג (Tog)
Die	Sterf	Dø	Sterven	Doyggja	Sterben	Diwan	Deyja	Dee	Dö	Døy	שטאַרבן (Štarbn)
Enough	Genoeg	Nok	Genoeg	Nóg	Genug	Ganóhs	Nóg	Eneuch	Nog	Nok	גענוג (Genug)
Give	Gee	Give	Geven	Geva	Geben	Giban	Gefa	Gie	Giva/Ge	Gi, Gje	געבן (Gebn)
Glass	Glas	Glas	Glas	Glas	Glas		Gler	Gless	Glas	Glass	גלאָז (Gloz)
Gold	Goud	Guld	Goud	Gull	Gold	Gulþ	Gull	Gowd	Guld	Gull	גאָלד (Gold)
Hand	Hand	Hånd	Hand	Hond	Hand	Handus	Hönd	Haund	Hand	Hand	האַנט (Hant)
Head	Kop	Hoved	Hoofd/Kop	Høvd/Høvur	Haupt/Kopf	Háubiþ	Höfuð	Heid	Huvud	Hovud	קאָפּ (Kop)
High	Hoog	Høj	Hoog	Høg/ur	Hoch	Háuh	Hár	Heich	Hög	Høy	הויך (Hoyḫ)
Home	Heim	Hjem	Thuis	Heim	Heim	Háimóþ	Heim	Hame	Hem	Heim	היים (Heym)
Hook	Haak	Krog	Haak	Haken	Haken		Krókur	Heuk	Hake/Krok	Krok	
House	Huis	Hus	Huis	Hús	Haus	Hús	Hús	Hoose	Hus	Hus	הויז (Hoyz)
Many	Menige	Mange	Menig	Nógv	Manch, Viel	Manags	Margir	Mony	Många	Mange	אַ סך, פיל (A sakh, Fil)
Moon	Maan	Måne	Maan	Máni	Mond	Ména	Tungl	Muin	Måne	Måne	לבנה (Levone)
Night	Nag	Nat	Nacht	Nátt	Nacht	Nahts	Nótt	Nicht	Natt	Natt	נאַכט (Naḫt)
No	Nee	Nej	Nee	Nei	Nein	Né	Nei	Nae	Nej	Nei	ניין (Neyn)
Old	Oud	Gammel	Oud	Gamal/Gomul	Alt	Sineigs	Gamall	Auld	Gammal	Gammal	אַלט (Alt)
One	Een	En	Een	Ein	Eins	Áins	Einn	Ane	En/ett	Ein/ei/eitt	איין (Eyn)
Ounce	Ons	Unse	Ons		Unze		Únsa	Unce	Uns	Unse	
Snow	Sneeu	Sne	Sneeuw	Kavi	Schnee	Snáiws	Snjór	Snaw	Snö	Snø	שניי (Šney)
Stone	Steen	Sten	Steen	Steinur	Stein	Stáins	Steinn	Stane	Sten	Stein	שטיין (Šteyn)
That	Dat	Det	Dat	Hatta	Das	Þata	Þetta	That	Det	Det	דאָס (Dos)
Two	Twee	To	Twee	Tveir	Zwei/Zwo	Twái	Tveir	Twa	Två	To	צוויי (Tsvey)
Who	Wie	Hvem	Wie	Hvør	Wer	Has	Hver	Wha	Vem	Kven	ווער (Ver)
Worm	Wurm	Orm	Worm	Ormur	Wurm	Maþa	Ormur	Wirm	Mask, Orm	Orm	וואָרעם (Vorem)

Pomeranos

Os **pomeranos** ou **pomerânios** (em alemão: *Pommern*) são um povo alemão originário da Pomerânia, na região do Mar Báltico, entre as atuais Alemanha e Polônia. A língua original desse povo é o pomerano mas, desde o século XIX, o alemão também passou a ser usado na Pomerânia.

No século XIX, milhares de pomeranos imigraram, sobretudo para os Estados Unidos e para o Brasil, onde vivem centenas de milhares de descendentes de pomeranos. Com a derrota alemã na Segunda Guerra Mundial, a maior parte da Pomerânia foi anexada pela Polônia, e a maioria dos alemães que viviam na região foram expulsos e refugiaram-se em outras regiões da Alemanha. Como consequência, a língua pomerana praticamente desapareceu na Europa, e o Brasil é o único país no mundo onde ainda se fala regularmente o pomerano.

Os primeiros habitantes da Pomerânia foram tribos germânicas que migraram da Escandinávia antes de 100 a.C. No século V d.C., essas tribos germânicas migraram para o leste e encontraram tribos eslavas (vendos) que colonizavam a região da Pomerânia. Nos séculos XII e XIII, dezenas de milhares de imigrantes chegaram de outras regiões da Alemanha, como Renânia, Vestfália, Baixa Saxônia, Holsácia, Meclemburgo e da Holanda e colonizaram a Pomerânia, estabelecendo aldeias alemãs entre os habitantes eslavos. Nesse processo, a língua e a cultura alemã dominaram a região e, no século XIV, os vendos da Pomerânia já haviam desaparecido completamente como resultado dos casamentos mistos. No século XIII, um grupo de comerciantes falantes do baixo-saxão, ao qual o pomerano pertence, formaram uma aliança mercantil conhecida como Liga Hanseática. Sua atuação espalhou-se por várias cidades portuárias da região do mar Báltico e o baixo-saxão tornou-se língua franca regional. Com a decadência da Liga Hanseática, o baixo-saxão perdeu seu status de língua internacional e passou a ser considerado um mero dialeto.

A Pomerânia, assim como outras regiões alemãs, foi fortemente afetada pela reforma protestante e a região tornou-se predominantemente luterana. A Guerra dos Trinta Anos teve consequências nefastas na Pomerânia, pois cerca de 30% da população morreu. Antes da Unificação Alemã, os pomeranos faziam parte da Prússia.

.1850: 1.255.900 habitantes, predominantemente protestantes; 11.100 católicos, 9.700 judeus e 100 menonitas.
.1890: 1.520.889 habitantes, 62,3% viviam em comunidades com menos de 2.000 habitantes. Entre eles estavam 1.476.300 protestantes, 27.476 católicos , 4.587 pessoas pertencentes a outros grupos religiosos cristãos, 200 dissidentes e 12.246 judeus; 1.519.397 eram cidadãos do Império Alemão, 758 eram de territórios estrangeiros ligados ao império, e 734 não pertenciam a nenhum destes grupos. Com a exceção de 10.666 poloneses, cassubianos e masurianos, todas as pessoas da Província usavam o alemão como língua materna

No século XIX, assim como milhões de alemães, 330 mil pomeranos imigraram para os Estados Unidos e 30 mil para o Brasil. Nos EUA, eles não formaram comunidades isoladas, porém no Brasil foi possível a criação de comunidades fechadas, uma vez que as colônias teuto-brasileiras normalmente surgiram em regiões inóspitas e pouco habitadas.
Atualmente, a língua pomerana é falada em cinco estados brasileiros, sobretudo nos estados do Espírito Santo (estimados em 120 mil), Rio Grande do Sul e Santa Catarina. O Brasil abriga, inclusive, mais falantes de pomerano do que a própria Alemanha, devido à extinção do idioma na Europa.

- Entre 1871 e 1880, 61.700 pomeranos emigraram para a América.
- Entre 1881 e 1890, 132.100 pomeranos emigraram para a América; 95.000 deles emigraram entre 1881 e 1885.
- Entre 1891 e 1900, 56.700 pomeranos emigraram para a América

Extinção dos pomeranos na Alemanha

Alemães sendo expulsos dos territórios a leste, 1946

Depois da derrota alemã na Segunda Guerra Mundial, toda a Pomerânia ficou sob controle militar soviético e, posteriormente, a maior parte da Pomerânia foi anexada pela Polônia. A população alemã que morava a leste da linha Oder-Neisse foi quase completamente expulsa, em represália às atrocidades cometidas pelo regime nazista e pelo desejo de se criar Estados mononacionais

Essa expulsão foi trágica: até 1950, 498.000 pomeranos que viviam a leste da linha Oder-Neisse morreram na jornada, cerca de 26,4% da população. Dos 498 mil mortos, 375 mil eram civis, e 123 mil eram soldados da Wehrmacht. Estima-se que um milhão de alemães foram expulsos da parte polonesa da província em 1945 e nos anos seguintes. Somente 7.100 km2 da Pomerânia permaneceu com a Alemanha, cerca de um quarto do tamanho da província antes de 1938 e um quinto do tamanho depois. Os pomeranos tiveram que se refugiar em outras regiões da Alemanha, onde a língua pomerana não era falada. Após a Guerra, o pomerano tornou-se uma língua moribunda na Europa, e seus falantes foram deixando de usá-lo, em favor do idioma alemão, considerado a língua de prestígio. Por essa razão, o pomerano está, atualmente, praticamente extinto na Europa.

O **hunsriqueano riograndense** ou **hunsrik** (em alemão: *riograndenser Hunsrückisch*, em hunsriqueano riograndense: *Hunsrik* ou *Hunsrückisch)* é uma língua germânica, derivada do dialeto hunsriqueano. É considerada, desde 2012, como parte integrante do patrimônio histórico e cultural do estado do Rio Grande do Sul e, desde 2016, como patrimônio cultural imaterial do estado de Santa Catarina. Também é considerada língua cooficial nos municípios

de Antônio Carlos (SC), Barão (RS), Ipumirim (SC), Ouro (SC), Santa Maria do Herval (RS) e São João do Oeste (SC).

No Brasil, o hunsrik é falado em algumas regiões dos estados de Espírito Santo, Rio Grande do Sul e Santa Catarina. A lingua é falada também em algumas regiões do Nordeste da Argentina e do Sudeste do Paraguai.

Na Alemanha

O hunsriqueano faz parte dos dialetos francônios falados no sudoeste da Alemanha

O dialeto hunsriqueano alemão, do qual o hunsriqueano riograndense derivou, tem origem nos dialetos francônio-renano e francônio-moselano falados na região do Hunsrück, às margens dos rios Reno e Mosela, no oeste da Alemanha. A Alemanha, enquanto Estado-nacional, apenas se unificou em 1871, portanto o alemão-padrão hoje existente era, até o século XIX, uma língua literária, criada por Martinho Lutero na sua famosa tradução da Bíblia. O povo alemão, no seu dia a dia, não usava o alemão-padrão para se comunicar, mas diversos dialetos regionais.

Até por volta de 1800, o alemão-padrão foi principalmente uma língua escrita na Alemanha. O alemão-padrão era, muitas vezes, aprendido como língua estrangeira e tinha pronúncia incerta. Com o processo de unificação do país e com a alfabetização em massa da população, o alemão-padrão passou a ser a língua usada para os falantes de diferentes dialetos se entenderem, embora os dialetos regionais tenham-se mantido como língua do lar.[

No Brasil

Com a imigração alemã no Brasil, no decorrer dos últimos dois séculos, os dialetos alemães também vieram a se estabelecer como uma língua regional. Porém, algo curioso aconteceu: enquanto na Alemanha o alemão-padrão serviu para os falantes de diferentes dialetos poderem se comunicar, no Brasil, devido à ainda incipiente consolidação do alemão-padrão quando do início da imigração, esse papel foi desempenhado por um dialeto, o hunsriqueano.

Existem duas hipóteses para esse fenômeno. A primeira porque a maioria dos imigrantes teriam vindo do Hunsrück, portanto seu dialeto predominou. A segunda porque o hunsriqueano apresenta traços intermediários entre os diferentes dialetos alemães, portanto serviu como um coiné entre falantes de vários dialetos. O que se sabe é que os imigrantes alemães no Brasil eram provenientes de diversas partes da Alemanha, portanto, os brasileiros falantes de hunsriqueano não necessariamente descendem de pessoas oriundas do Hunsrück

Nessas comunidades alemãs, o dialeto hunsriqueano manteve-se, durante várias décadas, como a língua principal de comunicação. As colônias alemãs no Sul formaram-se, normalmente, em regiões de floresta despovoadas ou habitadas por índios, que foram expulsos para a chegada dos imigrantes. Devido a esse isolamento, os alemães conseguiram criar uma "ilha linguística", na qual o alemão era a língua principal, e não o português. No início do século XX, havia centenas de milhares de teuto-brasileiros de segunda e de terceira geração que mal conseguiam falar o português. Essa diferenciação favorecia o sentimento de grupo minoritário, que se aliava à formação de instituições étnicas sólidas, como escolas, igrejas, associações sociais e uma imprensa em língua alemã. Todos esses elementos combinados promoviam um sentimento geral de "grupo cultural".

Em 1930, havia 2.500 escolas étnicas no Brasil. Dessas, 1.579 eram de imigrantes alemães. Nessas escolas, as crianças aprendiam o alemão-padrão difundido na Alemanha. Esse isolamento linguístico e cultural foi combatido de forma agressiva pelo governo nacionalista de Getúlio Vargas, por meio

da campanha de nacionalização. Todas as escolas alemãs no país foram fechadas, aniquilando o meio-escolar teuto-brasileiro. O alemão-padrão aprendido na escola foi, assim, eliminado, enfraquecendo muito o uso do alemão nos centros urbanos, o qual passou a ficar limitado à zona rural. Pessoas eram hostilizadas e agredidas caso falassem alemão na rua. A polícia fiscalizava a vida privada das pessoas, invadindo as casas para queimar livros escritos em alemão, ou outras línguas que não fossem o português. Muitas pessoas foram presas pelo simples fato de falarem alemão.

Em 1942, 1,5% dos habitantes de Blumenau foram encarcerados por falar alemão. O fechamento das escolas fez com que as pessoas se apegassem cada vez mais ao dialeto alemão usado no dia a dia, distante do alemão-padrão.

Oficialização e Reconhecimento

A língua possui nível cooficial em algumas cidades do Brasil, com ênfase para a oficialização e o reconhecimento dado à lingua na região Sul. No estado no Rio Grande do Sul, o Hunsrik é considerado como língua cooficial no município de Santa Maria do Herval desde 2009, sendo a cidade chamada por quase toda a população local de **Teewald,** nome da cidade em Hunsrik. Em 2021, devido a influência na formação histórica e cultural, o município de Barão também reconheceu o Hunsrik com língua cooficial em seu território através da Lei nº 2451. No estado de Santa Catarina, a língua é considerada cooficial no município de Antônio Carlos, desde 2010, por meio da Lei Legislativa 132/2010 e no município São João do Oeste desde 2016 com a publicação da Lei Nº 1685. Em 2020, o município de Ipumirim também reconheceu a cooficilidade através da Lei n° 1868.

Apesar de não oficializada em alguns estados e municípios, a língua também possui reconhecimento de alguns desses entes federativos no Brasil. Desde 2012, o estado do Rio Grande do Sul reconhece oficialmente a língua como parte integrante do patrimônio histórico e cultural do estado com a publicação da Lei N.º 14.061/2012. Desde 2016, o estado de Santa Catarina declara a língua como patrimônio cultural imaterial do estado com a publicação da Lei Nº 16.987/2016. O município de São Pedro de Alcântara também declara

a língua, desde 2016, como integrante do patrimônio histórico e cultural por meio da Lei Nº 1.001/2015. A língua também é ensinada como parte do currículo obrigatório desde 2016 no município de Estância Velha, por meio de ação da Secretaria de Educação e Cultura (SEMEC) e em parceria com o município de Santa Maria do Herval. Os municípios de Treze Tílias e Nova Haartz também possuem ensino do hunsriqueano brasileiro como parte do currículo escolar obrigatório e estão em processo de aprovação da cooficialização da língua nos municípios

Nomenclatura e Codificação

Por não possuir inicialmente uma gramática oficial e por não ser regida por um ente centralizado, há uma pluralidadade quanto à nomenclatura utilizada para a língua. Adriano Steffler desenvolveu uma “Gramática do Hunsriqueano”, um “Dicionário do Hunsriqueano” e uma forma própria do alfabeto latino com 45 letras das quais 25 são tradicionais do alfabeto (porém, sem Q) e as demais 20 são outras letras não tradicionais do mesmo alfabeto e também do Cirílico, Armênio, Copta, e do Grego. A gramática desenvolvida por esse projeto não é aplicada atualmente em nenhum método de ensino ou iniciativa governamental, porém é tida como um dos primeiros esforços de padronização da língua.

Atualmente, a língua possui três propostas de codificação. A primeira, da Sociedade Internacional de Linguística, é liderada pela professora e doutora Ursula Wiesemann e possui uma aproximação mais voltada à escrita utilizada naturalmente por seus falantes nativos em ações cotidianas, como a interação interpessoal e a utilização de redes sociais. Com forte influência do alfabeto latim utilizado no português, possui o nome nativo de *Hunsrik*, com o objetivo de distinguí-la como língua germânica única e não apenas como um dialeto da lingua alemã.

Esta codificação é aplicada no ensino das escolas municipais de Santa Maria do Herval, Estância Velha e Nova Hartz, bem como em outros municípios do Rio Grande do Sul. O nome hunsrik também pode ser utilizado de forma

oficial para se referir à língua no português, sendo chamada oficialmente de "Lingua Hunsrik" pela maioria dos entes federativos que a reconhecem no Brasil.

A grafia traduzida para o português como "hunsrisqueano brasileiro" também é aceita pelo projeto, porém a preferência é pelo uso da anterior por gerar uma diferenciação mais clara da língua.

O segundo projeto de codificação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, é liderado pelo doutor e professor Cléo Vilson Altenhofen e possui uma aproximação mais unionista com a língua alemã, caracterizando-se pela preservação da escrita do dialeto alemão hunsrückisch com poucas variações. Altenhoffen, também diz que 'o ensino de Hunsrückisch na escola é um tema complexo e depende da mobilização da comunidade (local e escolar) ... Mais preciso é, ao meu ver, defender que a “língua do aluno” merece e necessita de um espaço na escola'. Este projeto preconiza a grafia *Hunsrückisch* para se referir ao dialeto em sua forma nativa, sendo *Hunsrickisch* uma alternativa como forma de ressaltar a pronúncia da palavra. Ao mesmo tempo, o projeto declara que se refere à mesma língua denotada por *Hunsrik* em outros projetos e também a aceita como grafia.

O termo *Hunsrückisch* também é utilizado oficialmente em declarações de alguns entes federativos. Para diferenciar o dialeto usado no Brasil daquele usado na Alemanha, Altenhofen denominou o dialeto brasileiro de *Riograndenser Hunsrückisch* (com referência ao estado do Rio Grande do Sul), ou hunsriqueano rio-grandense em português. Essa nomenclatura, porém, sofre críticas de outros estudiosos, uma vez que também há quantidades consideráveis de falantes nativos em outros estados brasileiros, bem como em outros países.

O terceiro projeto de codificação é liderado por Piter Kehoma Boll, nativo em Hunsrik, mestre em biologia e autodidata em linguística, é também muito próximo à codificação padrão da língua alemã e consiste na correção de problemas identificados em ambas codificações apresentadas anteriormente,

Este projeto visa desenvolver uma ortografia própria mas também etimologicamente consistente do hunsrik, podendo ser utilizada por qualquer falante nativo de hunsrik, baseando-se nas formas em que estes o

escreviam/escrevem e na codificação padrão da língua alemã, com adaptações. Piter costuma utilizar/apresenta os termos Hunsriqueano (Riograndense), Hunsrückisch e Deitsch para a nomenclatura da língua. Este projeto é também o que contém o maior número de informações públicas e facilmente acessíveis acerca da língua.

Atualmente, a UNESCO utiliza oficialmente a grafia *Hunsrik* para se referir à língua em sua forma nativa, oficializada com esse nome após estudos da Ethnologue, ente de caráter consultivo oficial do organismo internacional e que tem suas publicações lideradas pela Sociedade Internacional de Linguística.

A grafia *Hunsrik* também é utilizada pela Glottolog em sua base de dados bibliográfica das línguas menos conhecidas do mundo, catálogo do Instituto Max Planck de Antropologia Evolutiva. Outros órgãos internacionais que utilizam esta grafia nativa no reconhecimento do Hunsrik como língua são o *Open Language Archives Community* (OLAC) da Universidade da Pensilvânia e a Organização Internacional de Normalização, este último atribui o código **hrx** como ISO 639-3 para a Lingua Hunsrik. Em alguns municípios da região metropolitana de Porto Alegre, a língua também é chamada de *Deitsch* (Altenhofen) ou *Taytx* (Wiesemann), em uma clara referência às suas raízes no alemão padrão.

O hunsriqueano riograndense é um dialeto que está em contato com o português brasileiro ocorrendo um fenômeno chamado de diglossia, o que faz com que este dialeto tenha influências do português e vice-versa.

Segue abaixo uma tabela com os fonemas das consoantes do dialeto. Os fonemas apresentados entre parêntesis não são nativos, mas oriundos de empréstimos linguísticos.

Fonologia

O hunsriqueano riograndense é um dialeto que está em contato com o português brasileiro ocorrendo um fenômeno chamado de diglossia, o que faz com que este dialeto tenha influências do português e vice-versa.

Segue abaixo uma tabela com os fonemas das consoantes do dialeto. Os fonemas apresentados entre parêntesis não são nativos, mas oriundos de empréstimos linguísticos.[46][47]

	Labial	Dental/ Alveolar	Pós-alveolar	Palatal	Velar	Glotal
Nasal	m	n		(ɲ~j̃)	ŋ	
Oclusiva	p pʰ	t tʰ			k kʰ	
Africada	(p͡f)	t͡s	t͡ʃ			
Fricativa	f v	s	ʃ	ç	x	h
Aproximante		l		j (ʎ~lʲ)		
Rótica		r~ɾ				

Quanto ao sistema vocálico do hunsriqueano riograndense, assim como em outras línguas germânicas, existe distinção entre vogais tensas e lassas, mas não possui as vogais anteriores arredondadas do alemão padrão /yː/, /ʏ/, /øː/ e /œ/. Segue abaixo uma tabela com os fonemas vocálicos.[47][48]

Fonemas monotongos do hunsriqueano riograndense

	Anterior		Central		Posterior	
	Curta	Longa	Curta	Longa	Curta	Longa
Fechada	i	iː			u	uː
Semifechada	e	eː			o	oː
Média			ə			
Semiaberta	ɛ	ɛː			ɔ	ɔː
Aberta			a	(aː)		

Os ditongos fonêmicos do dialeto são /a̯ɪ, ɔ̯ɪ, o̯ɪ, u̯ɪ, a̯ʊ/.[47][49]

A Fonologia de acordo com Adriano Steffler

Vogais do hunsriqueano

	Anterior		Quase anterior		Central		Quase posterior		Posterior	
	Curta	Longa	Curta	Longa	Curta	Longa	Curta	Longa	Curta	Longa
Fechada	i	iː								
Quase fechada			ɪ	ɪː			ʊ	ʊː		
Semifechada	e	eː							o	oː
Média					ə					
Semiaberta	ɛ	ɛː			ɐ				ɔ	ɔː
Quase aberta					ɐ					
Aberta	a	aː							ɒ	ɒː

Consoantes do hunsriqueano

	Labial		Coronal		Dorsal		Glotal
	Bilabial	Labiodental	Alveolar	Pós-alveolar	Palatal	Velar	
Oclusiva	p b			t d		k g	ʔ
Nasal	m		n		ɲ	ŋ	
Fricativa		f v	s z	ʃ ʒ	ç ʝ	x ɣ	h ɦ
Africada				t͡ʃ			
Vibrante simples			r				
Aproximante		ʋ			j	w	
Lateral			l		ʎ		

Gênero

Assim como o alemão padrão, o hunsriqueano riograndense possui três gêneros: masculino (männlich), feminino (weiblich) e neutro (sechlich).

Diferente do português, onde a maioria dos substantivos terminados em -o é masculina e terminados em -a é feminina, um padrão assim não pode ser percebido em hunsriqueano riograndense. A única maneira segura de identificar o gênero de um substantivo é através do artigo que o acompanha, da mesma maneira como ocorre no alemão padrão.

Artigos definidos

- Masculino: där /tɛː/ (forma enfática), de /tə/ (forma átona, mais frequente)

de Mann /tə man/ – o homem

de Hund /tə hunt/ – o cão

de Leffel /tə ˈlefl̩/ – a colher

- Feminino: die /tiː/ (forma enfática), die /ti/ (forma átona, não distinta na escrita)

die Fraa /ti frɔː/ – a mulher

die Katz /ti kʰa͡ts/ – o gato

die Gawel /ti ˈkaʊ̯l̩/ – o garfo

- Neutro: das /tas/ (forma enfática), das /tɐs~təs/ (forma átona, não distinta na escrita)

das Kind /tas kʰint/ – a criança

das Schof /tas ʃoːf/ – a ovelha

das Messer /tas ˈmesa/ – a faca

Artigos indefinidos

Diferente do artigo definido, que possui uma forma para cada gênero, para o artigo indefinido, as três formas a princípio são iguais:

- en Mann /n̩ man/ – um homem
- en Fraa /n̩ frɔː/ – uma mulher
- en Kind /n̩ kʰint/ – uma criança

Quando enfatizado, sua pronúncia torna-se /eːn/:

- en Mann /eːn man/ – um homem
- en Fraa /eːn frɔː/ – uma mulher
- en Kind /eːn kʰint/ – uma criança

A origem dos Orcs de Tolkien

No universo de Tolkien, o mundo que dá palco às histórias, fora criado por um ser divino chamado **Eru Ilúvatar**. Eru criou seres, quase divinos, chamados **Valar** — que explicaremos em outro artigo. No entanto, é importante saber disso, pois há um Valar importante na criação dos Orcs: **Melkor** (ou **Morgoth**), o Valar caído, Lorde das Trevas.

Os Elfos foram a criação mais bela e pura de Eru. Porém, foi Melkor, o primeiro dos Valar, a descobrir sua existência. Logo, o Lorde das Trevas passou a enviar espíritos malignos para plantar a discórdia e o ódio de alguns destes contra os Valar.

Alguns destes Elfos eram sequestrados e levados até Utumno — a primeira fortaleza de Melkor —, onde foram massacrados e torturados, para então se tornarem Orcs.
Além disso, eles foram criados com base no ódio, resultando em uma raça violenta, guerreira, e em um perpétuo estado de caos consigo mesmo.

Características dos Orcs

Primeiramente, é preciso lembrar que, embora os **Orcs** sejam feitos através de Elfos, suas características se diferem bastante.
Os Elfos, são seres belos e, em sua maioria, puros. No entanto, os Orcs são cruéis, sádicos, de coração sombrio, viciosos e odiosos de tudo e de todos.

Além disso, possuem aparência grotesca e repugnante. Eles são fisicamente baixos, possuem ombros largos, nariz achatado, bocas grandes, e pele amarelada, esverdeada ou escura.

Os Orcs não fazem coisas belas, e, em sua maioria, são fracos, embora numerosos. No entanto, são inteligentes e capazes de criar coisas interessantes, incluindo máquinas, ferramentas, armas e instrumentos de tortura.

Os orcs também desenvolveram a construção de túneis para viverem no subsolo, longe da luz. Eles podem escavar e minerar tão bem quanto qualquer um, exceto, talvez, os Anões mais habilidosos.
A natureza dos Orcs é a maldade e a violência, inclusive, é comum que eles matem um aos outros por assuntos mesquinhos. No entanto, o desdém imutável por todos os Elfos, Anões e Homens (exceto aqueles que lutavam ao seu lado), os unem a ponto de formarem um grande e poderoso exército

Os Uruk-Hai

Contudo, os Orcs já citados possuem um semelhante nas histórias de Tolkien: **Os Uruk Hai**. No entanto, esses possuem a criação diferente, mais grotescos e muito mais poderosos.

Os Uruks foram criados durante a Segunda Era. Eles são mais fortes, mais altos e são a raça elite do exército de Sauron. Além disso, diferentemente dos Orcs “normais”, os Uruks podiam andar sob a luz do sol.

A criação dos Uruks ainda é um mistério, embora se acredite que tenha ligação com os humanos e não apenas com os Elfos.
Mais tarde, na Terceira Era, **Saruman, o Branco**, criou novos Uruks através de suas artes das trevas nos poços de Isengard. Então, eles formaram uma parte poderosa de seu exército ao lado dos homens inimigos de Rohan e os demais orcs.

Melkor, posteriormente Morgoth, também chamado de Morgoth Bauglir, é um personagem fictício da Terra Média criada pelo professor e filólogo britânico J. R. R. Tolkien. Ele é o principal antagonista de O Silmarillion, figura em Os Filhos de Húrin, Beren e Lúthien, A Queda de Gondolin e é mencionado brevemente em O Senhor dos Anéis. Em Quenya seu nome significa "aquele que se ergue em poder".

Melkor era o mais poderoso dos Ainur, mas virou-se para a escuridão e se tornou Morgoth, o antagonista definitivo de Arda, de quem todo o mal no mundo da Terra Média, em última análise deriva. Sauron, um dos Maiar de Aulë, traiu sua espécie e se tornou seu servo e tenente-general de seus exércitos.

Morgoth foi o principal agente do mal em O Silmarillion, e sua influência permaneceu na criação, mesmo depois que foi expulso do mundo para o vazio exterior. Seu exemplo forneceu as eras posteriores um conto de advertência contra o orgulho, a ira, a inveja, o desejo de poder e ganância — e a destruição destas puniu a si mesmo e aos outros.

O nome de Morgoth é de origem sindarin (um dos idiomas inventados por Tolkien) e significa "O Sinistro Inimigo do Mundo"; Bauglir também é sindarin, que significa "Tirano" ou "Opressor"."Morgoth Bauglir" é na verdade um epíteto: o seu nome em Ainulindalë (o mito da criação da Terra Média e primeira seção de O Silmarillion) é Melkor, que significa "Aquele que se levanta em Poder" em Quenya, outro dos idiomas de Tolkien.

Isso também é um epíteto, pois ele, como todos os Ainur, tinha outro nome verdadeiro em Valarin (no legendário, a linguagem dos Ainur antes do início do tempo), mas este nome não foi gravado. O equivalente Sindarin de Melkor era Belegûr, mas nunca foi usado; em vez disso um nome deliberadamente semelhante Belegurth, que significa "Grande Morte", foi empregado.

Melkor não foi chamado de "Morgoth" até destruir as Duas Árvores, assassinar Finwë e roubar as Silmarils na Primeira Era. O nome mais escuro foi então lhe dado por Fëanor, filho de Finwë; e os Elfos o chamaram, posteriormente, só por esse nome. Como Sauron, ele teve uma série de outros títulos: Senhor das Trevas, o Poder Negro do Norte e Grande Inimigo. Os Edain chamaram-no o Rei das Trevas e do Poder Escuro; numenorianos corrompidos por Sauron o chamaram de Senhor de Todos e de Doador da Liberdade.

História

Ainulindalë

Ainulindalë, a Música dos Ainur, é uma das histórias contadas por Tolkien em O Silmarillion. Diante do tema que Eru sugeriu, os Ainur, espécie de anjo, começaram a cantar para ele, ornamentando este tema. Mas a dissonância surgiu a partir de Melkor. Essa é conhecida como a *Sinfonia Maravilhosa* ou *Grande Música*. Diz-se, porém, que uma música ainda mais majestosa será entoada pelos Ainur e pelos Filhos de Ilúvatar no Final dos Tempos.

Ainulindalë é a chamada **Música dos Ainur**, que toma parte da obra do autor britânico J.R.R.Tolkien. É a primeira parte do livro O Silmarillion, e conta a história da criação dos Ainur, seres angelicais que surgiram do pensamento de Eru Ilúvatar.

Eru, o Único, criou os Ainur de seu pensamento. E os Ainur cantavam cada qual em seu canto, pois só compreendiam a parte da mente de Deus da qual haviam sido criados. Mas quando passaram a compreender a mente uns dos outros, tornaram-se consonantes em seu canto, e Eru os convocou para que cantassem diante dele: disse-lhes que ornamentando o tema da Chama Imperecível, com a qual os havia inspirado, criassem uma Música, mas não uma qualquer: teria de ser a mais magnífica. E os Ainur assim fizeram, e criaram a *Sinfonia Maravilhosa*. Mas um dos Ainur, o de maior poder, chamado Melkor, quis criar sua própria música, e implantou a desarmonia. Eru ergueu-se então e propôs um novo tema, e Melkor novamente o confrontou, e Eru outra vez ergueu-se e surgiu um terceiro tema, no qual surgiram os Filhos de Eru, mas Melkor quis enfrentá-lo novamente, e Eru ergeu-se com o semblante terrível, e fez cessar a música.

Foi nessa música que os Ainur tiveram uma visão, no qual viram a Terra, e os Filhos de Deus, e Eru fê-los tornarem-se realidade.

Diz-se, entretanto, que outra Música, de maior esplendor e beleza, será criada no Fim dos Tempos, e nela os Filhos de Eru, os Elfos e os Humanos, e talvez os Anões, cantarão junto aos Ainur.

Crítica

O escritor britânico Joseph Pearce elogiou «Ainulindalë» dizendo que era o mito «mais bonito de todo o mundo de Tolkien».

Enquanto os críticos geralmente se centraram no romance como um todo, as observações recebidas exclusivamente por "Ainulindalë" foram bastante positivas. O Escritor britânico Joseph Pearce descreve a história em seu livro *Tolkien: Homem e Mito* como "a parte mais importante de *The Silmarillion*"

e acrescenta que "este mito de a criação é, talvez, o mais importante e o mais bonito do mundo de Tolkien». Por sua vez, Brian Rosebury comenta em seu livro *Tolkien: A Critical Assessment* que lhe parece um grande trabalho, com uma «prosa adequadamente bíblica e ao mesmo tempo distinta de Tolkien».

Vários jesuítas comentaram sobre a história de Ainulindalë, incluindo o padre James V. Schall, que disse: "Eu nunca li nada tão bonito como na primeira página de O Silmarillion", ou padre Robert Murray, amigo de Tolkien, que comentou: "em toda a literatura, desde a formação dos livros sagrados da humanidade, é improvável que haja um mito de criação comparável, por sua beleza e poder imaginativo».

O Silmarillion (***The Silmarillion***, no original) é uma coletânea de obras literárias de mito-poesias de J. R. R. Tolkien. Foi editada e publicada postumamente em 1977 por seu filho Christopher Tolkien com a ajuda de Guy Gavriel Kay, que, mais tarde, tornou-se um notável escritor de fantasia. *O Silmarillion*, juntamente com outras obras de Tolkien, forma uma extensa, embora incompleta, narrativa que descreve o universo de Eä, onde se encontram as terras de Valinor, Beleriand, Númenor e da Terra Média, onde se passam *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*.

Depois do sucesso de *O Hobbit*, e antes da publicação de *O Senhor dos Anéis*, a editora de Tolkien solicitou uma continuação de *O Hobbit*. Tolkien enviou um rascunho de *O Silmarillion*, mas, por conta de um mal-entendido, o editor rejeitou o projeto sem lê-lo na íntegra. Como resultado, Tolkien começou a trabalhar em "Uma jornada inesperada", o primeiro capítulo do que ele descreveu na época como "uma nova história sobre hobbits", que se tornou *O Senhor dos Anéis*.

O Silmarillion compreende cinco partes: a primeira, *Ainulindalë*, fala da criação de Eä, o "mundo que *é*"; a segunda, *Valaquenta*, dá uma descrição dos Valar e Maiar, os poderes sobrenaturais de Eä; a terceira, *Quenta Silmarillion*, que forma a maior parte da coleção, narra a história dos eventos antes e durante a Primeira Era, incluindo as guerras pelas Silmarils que deu título ao livro; a quarta, *Akallabêth*, relata a história da Queda de Númenor e seu povo, que tem lugar na Segunda Era; e a quinta, *Dos Anéis de Poder e da Terceira Era*, é um

breve relato das circunstâncias que levaram e foram apresentadas em *O Senhor dos Anéis*. As cinco partes eram, inicialmente, trabalhos separados, mas era desejo expresso de Tolkien que fossem publicados conjuntamente.

Dada sua morte antes de terminar a revisão das várias lendas, seu filho Christopher reuniu materiais a partir dos escritos mais antigos de seu pai para preencher o livro. Em alguns casos, isso significou que ele tinha de elaborar material completamente novo, a fim de resolver as lacunas e inconsistências na narrativa.

A série *History of Middle-earth* forma doze volumes num raio-x do processo que levou ao *Senhor dos Anéis* e ao *Silmarillion* através do olhar inicial de J.R.R. Tolkien e de comentários de seu filho Christopher.

O Silmarillion, como outros trabalhos de Tolkien sobre a Terra-Média, toma lugar em algum espaço de tempo na história da Terra (Arda). *O Silmarillion* era para ser uma tradução do terceiro volume dos livros de Bilbo, "Traduções do Élfico", o qual ele escreveu em Valfenda/Rivendell/Imladris.
Dentre os mais notáveis capítulos, estão:

- "A Música dos Ainur (*Ainulindalë*)";
- "De Beren e Lúthien";
- "De Túrin Turambar" (descrito também nos livros *Contos Inacabados* e Os Filhos de Húrin);
- "De Tuor e da queda de Gondolin";
- "De Eärendil e da Guerra da Ira".

A página-título contém inscrições em tengwar significando: "Contos da Primeira Era quando Morgoth viveu na Terra Média e os Elfos guerrearam contra ele para reaver as Silmarilli aos quais são adicionados a Queda de Númenor e a história Dos Anéis de Poder e da Terceira Era na qual esses contos chegaram ao final".

Estrutura

"O Silmarillion" compreende cinco partes:

- ***Ainulindalë* (A Música dos Ainur)**

Fala da criação de Eä, o Mundo.

- ***Valaquenta* (O Relato dos Valar)**

Descreve os Valar e os Maiar, os poderosos que moldaram o mundo.

- ***Quenta Silmarillion* (A História das Silmarils)**

Relata a história do que aconteceu antes e durante a Primeira Era, formando a maior e principal parte do livro. Divide-se em 24 capítulos:

- 01 - Do Início dos Tempos
- 02 - De Aulë e Yavanna
- 03 - Da Chegada dos Elfos e do Cativeiro de Melkor
- 04 - De Thingol e Melian
- 05 - De Eldamar e dos Príncipes dos Eldalië
- 06 - De Fëanor e da Libertação de Melkor
- 07 - Das Silmarils e da Inquietação dos Noldor
- 08 - Do Ocaso de Valinor
- 09 - Da Fuga dos Noldor
- 10 - Dos Sindar
- 11 - Do Sol, da Lua e da Ocultação de Valinor
- 12 - Dos Homens
- 13 - Da Volta dos Noldor
- 14 - De Beleriand e Seus Reinos
- 15 - Dos Noldor em Beleriand
- 16 - De Maeglin
- 17 - Da Chegada dos Homens ao Oeste
- 18 - Da Ruína de Beleriand e da Queda de Fingolfin
- 19 - De Beren e Lúthien
- 20 - Da Quinta Batalha: Nirnaeth Arnoediad
- 21 - De Túrin Turambar
- 22 - Da Destruição de Doriath
- 23 - De Tuor e da Queda de Gondolin
- 24 - Da Viagem de Eärendil e da Guerra da Ira

- ***Akallabêth* (A Queda)**

Fala da ilha de Númenor e sua Queda na Segunda Era, quando os Valar pediram a ajuda de Ilúvatar que modificou a forma de Arda.

- **Dos Anéis do Poder e da Terceira Era**

Um breve relato dos principais acontecimentos desde a criação dos Anéis do Poder ao fim da Terceira Era.

Evolução do texto

Os primeiros esboços do Silmarillion datam do início de 1925, quando Tolkien escreveu um "Esboço da Mitologia". No entanto, o conceito dos personagens, temas e histórias específicas foram desenvolvidos em 1917,

quando Tolkien, então um oficial britânico que havia retornado da França após a Primeira Guerra Mundial, estava numa cama sofrendo da Febre das Trincheiras. Àquela época, ele chamou sua coleção de histórias de *The Book of Lost Tales*.

Muitos anos depois da guerra, encorajado pelo sucesso de O *hobbit*, Tolkien enviou uma versão incompleta porém mais desenvolvida de "O Silmarillion" para seu editor, George Allen & Unwin, mas ele rejeitou o trabalho por ser muito obscuro e "demasiadamente celta". Ele, então, pediu a Tolkien que, ao invés desse, fizesse uma continuação para "O Hobbit", ideia que se transformaria na mais famosa, mas não mais importante, obra dele: O Senhor dos Anéis.

No fim dos anos 1950, ele começou novamente a trabalhar no Silmarillion, mas muito de seu trabalho era relacionado a assuntos teológicos e filosóficos mais do que com a narrativa. Durante esse tempo, ele escreveu muito sobre estes tópicos, como o surgimento do mal em Arda, a origem dos Orcs, o costume dos Elfos e sua imortalidade, o Mundo Plano e a história do Sol e da Lua (veja Duas Árvores de Valinor). Por esses tempos, sérias dúvidas o acometeram sobre alguns aspectos fundamentais do trabalho e ele voltou às versões mais antigas das histórias. Parece que ele sentiu que devia solucionar esses problemas antes de publicar a versão final.

Depois da morte de Tolkien, em 1973, Christopher Tolkien compilou a narrativa de "O Silmarillion". Suas intenções parecem ter sido a de manter-se consistente, principalmente, com O Senhor dos Anéis. Às vezes, ele chegou a ter de criar alguma coisa, devido à escassez de anotações de seu pai. Vale observar que Tolkien, muitas vezes, escrevia o livro às pressas, até mesmo com anotações a lápis e, não raramente, ilegíveis. O livro foi, então, publicado no ano de 1977.

Recepção crítica

Na época do lançamento, avaliações de *O Silmarillion* foram geralmente negativas. *O Silmarillion* foi criticado por ser muito sério, sem os momentos mais leves encontrados em *O Senhor dos Anéis* e especialmente *O Hobbit*. *TIME* lamentou que "não há uma jornada unificada e, acima de tudo, nenhum grupo de companheiros para o leitor se identificar". Outras críticas incluíam linguagem arcaica difícil de ler e muitos nomes difíceis de se lembrar.

Apesar destas deficiências, alguns revisores elogiaram o alcance da criação de Tolkien. *The New York Times Book Review* reconheceu que "o que é finalmente mais comovente é ... o heroísmo da tentativa excêntrica de Tolkien".

TIME descreveu *O Silmarillion* como "majestoso, uma obra realizada por tanto tempo e tão poderosamente na imaginação do escritor que domina o leitor". O *The Horn Book Magazine* ainda elogiou o "notável conjunto de lendas concebidas com poder imaginativo e contados na bela língua". John Calvin Batchelor, revendo o livro para o *The Village Voice*, elogiou o livro como uma "obra-prima difícil, mas incontestável da fantasia" e elogiou o caráter de Melkor, descrevendo-o como "um cara mau impressionante", cuja "principal arma contra a bondade é a sua capacidade de corromper os homens, oferecendo-lhes armadilhas para a sua vaidade".

Crítica

O escritor britânico Joseph Pearce elogiou «Ainulindalë» dizendo que era o mito «mais bonito de todo o mundo de Tolkien».

Enquanto os críticos geralmente se centraram no romance como um todo, as observações recebidas exclusivamente por "Ainulindalë" foram bastante positivas. O Escritor britânico Joseph Pearce descreve a história em seu livro *Tolkien: Homem e Mito* como "a parte mais importante de *The Silmarillion*" e acrescenta que "este mito de a criação é, talvez, o mais importante e o mais bonito do mundo de Tolkien». Por sua vez, Brian Rosebury comenta em seu livro *Tolkien: A Critical Assessment* que lhe parece um grande trabalho, com uma «prosa adequadamente bíblica e ao mesmo tempo distinta de Tolkien».

Vários jesuítas comentaram sobre a história de Ainulindalë, incluindo o padre James V. Schall, que disse: "Eu nunca li nada tão bonito como na primeira

página de O Silmarillion", ou padre Robert Murray, amigo de Tolkien, que comentou: "em toda a literatura, desde a formação dos livros sagrados da humanidade, é improvável que haja um mito de criação comparável, por sua beleza e poder imaginativo».

Influências da obra no mundo da música

A banda alemã de *power metal* Blind Guardian se baseou na história de *O Silmarillion* para escrever o álbum *Nightfall in Middle-Earth*.
A banda britânica de *neo-prog* Marillion embasou-se nesse trabalho para criar o nome do grupo, assim como a banda de death metal sueca Amon Amarth, que significa "Montanha da Perdição" em Sindarin. A banda de *rock'n'roll* Led Zeppelin também possui, em suas letras, algumas passagens dos livros de Tolkien, como nas canções "Ramble On", "Misty Mountain Hop" e "The Battle of Evermore".

Antes da criação de Arda (o Mundo), Melkor era o mais poderoso dos Ainur. Por causa de sua posição única, ele procurou criar vontades na forma de seu próprio Criador, então ele só se arriscaria por vezes, ao Vazio em busca da Chama Imperecível, o Fogo Secreto, que iria conceder-lhe essa capacidade. Mas nunca a encontrou, assim como foi com Eru. Ele tinha procurado preencher o vazio com os seres sencientes e estava insatisfeito com o abandono dele por Eru. Em vez disso, no qual esperava ser uma expressão de sua própria originalidade e criatividade, ele sustentou com Eru (Deus) na Música dos Ainur, introduzindo o que ele percebeu ser temas de sua autoria.

Ao contrário de seu companheiro Ainu Aulë, Melkor era orgulhoso demais para admitir que suas criações eram simplesmente as descobertas totalmente possíveis graças, e, portanto, "pertencem" a, Eru. Em vez disso, Melkor aspirava ao nível de seu pai, o verdadeiro Criador de todas as possibilidades.

Durante a Grande Música dos Ainur, Melkor tentou alterar a Música e introduziu o que acreditava ser elementos puramente de seu próprio projeto. Como parte desses esforços, ele desenhou a vontade de muitos Ainur mais fracos que ele, criando um oposto à tema principal de Eru. Ironicamente, essas tentativas não subverteram verdadeiramente a música, mas somente elaboraram intenções originais de Eru: sua música assumiu profundidade e

beleza, precisamente por causa das discórdias e tristezas de Melkor desarmonizadas (e sua retificação) introduzidas.

Desde a Grande Música dos Ainur manteve-se como modelo durante toda história e toda criação material no ciclo da Terra Média (foi cantada pela primeira vez antes do Tempo, e então o universo foi feito à sua imagem), houve um aspecto de que tudo na Terra Média veio da influência maligna de Melkor; tudo tinha sido "corrompido". Tolkien elaborou sobre isso no *Anel de Morgoth*, fazendo uma analogia entre o Um Anel, em que Sauron comprometeu muito de seu poder, e todos de Arda – "Anel de Morgoth" – que contém e estão corrompidos pelo resíduo do poder de Melkor até a recomposição do mundo.

Quenta Silmarillion

Após a criação, muitos Ainur entraram em Eä. Os mais poderosos deles foram chamados de Valar, ou Poderes do Mundo; os menores, que atuaram como seus seguidores e assistentes, foram os Maiar. Eles imediatamente ordenaram o universo e Arda dentro dele, de acordo com os temas de Eru como melhor que os entendia. Melkor e seus seguidores entraram também em Eä, mas ele estava frustrado por seus colegas não irem reconhecê-lo como líder do novo reino, apesar de ter uma parcela maior de conhecimento e poder do que todo o resto. Na raiva e vergonha, começou a estragar e desfazer tudo o que os outros fizeram.

Cada um dos Valar foi atraído a um aspecto particular do mundo que se tornou o foco de seus poderes. Melkor foi atraído a extremos terríveis e violência - frio amargo, calor escaldante, terremotos, destruição, quebras, completa escuridão, luz ardente, etc.. Seu poder era tão grande que a princípio os Valar foram incapazes de contê-lo; ele, sozinho, sustentou com a força coletiva de todos os Valar. Arda nunca pareceu alcançar uma forma estável até o Vala Tulkas entrar em Eä e desequilibrar a balança.

Expulso por Tulkas, Melkor pairava na escuridão nos confins de Arda até um momento oportuno chegar quando Tulkas estava distraído. Melkor reentrou em Arda e atacou e destruiu as Duas Lâmpadas, que na época eram as únicas fontes de luz. Arda foi mergulhada na escuridão, e a ilha de Almaren, a primeira casa dos Valar na Terra, foi destruída na violência da queda das lâmpadas.

Após a queda das Lâmpadas, os Valar retiraram-se para a terra de Aman, no extremo oeste. O país onde se estabeleceram foi chamado Valinor, que foi

altamente fortificado. Melkor realizou domínio sobre a Terra Média de sua fortaleza em Utumno no Norte. Seu primeiro reino terminou após os elfos, os mais velhos dos filhos de Ilúvatar, acordarem às margens do Cuiviénen, e os Valar resolverem resgatá-los de sua malícia. Os Valar travaram uma guerra devastadora contra Melkor, e destruirão Utumno. Ele foi amarrado com uma corrente especialmente forjada, Angainor, e levado para Valinor, onde foi preso nos Salões de Mandos por três eras.

Na narração publicada em *O Silmarillion*, Melkor havia capturado um número de elfos antes dos Valar atacarem, e ele os torturou e os corrompeu, criando os primeiros Orcs.

Outras versões da história (escritas antes e depois do texto publicado) descrevem Orcs como corrupções dos homens, ou, alternativamente, como seres sem alma animados unicamente pela vontade de seu senhor do mal. Esta última versão ilustra a ideia de Morgoth dispersar-se no mundo que ele danificou.

Após a sua libertação, Melkor foi levado para Valinor, embora alguns dos Valar desconfiassem dele. Ele fez um pretexto de humildade e virtude, mas secretamente conspirou danos nos Elfos, cujo despertar ele culpou por sua derrota. Os Noldor, a maioria qualificada de três tribos de elfos que tinham vindo para Valinor, eram mais vulneráveis a suas tramas, já que ele tinha muito conhecimento de que eles eram avidamente procurados, e ao mesmo tempo instruindo-os também despertou inquietação e descontentamento entre eles. Quando os Valar se tornaram cientes disto mandaram Tulkas prendê-lo, mas Melkor já tinha fugido. Com o auxílio de Ungoliant, um espírito escuro, sob a forma de uma aranha monstruosa, ele destruiu as Duas Árvores de Valinor, matou o Rei dos Noldor, Finwë, e roubou as três Silmarils, jóias feitas por seu filho Fëanor, que foram preenchidos com a luz das Árvores. Por isso Fëanor chamou-lhe de *Morgoth*, "O Inimigo Negro do Mundo", e os Eldar o conheceram por esse nome posteriormente.

Morgoth retomou seu governo no norte da Terra Média, desta vez em Angband, uma fortaleza menor do que Utumno, mas não completamente destruída. Ele a reconstruiu, e a levantou acima do triplo-pico vulcânico de Thangorodrim. Ele colocou as Silmarils em uma coroa de ferro, que usava em todos os momentos. Fëanor e a maioria dos Noldor o perseguiu, ao longo do caminho matando seus parentes Teleri e incorrendo a Maldição de Mandos. Ao

chegarem em Beleriand, a região da Terra Média mais próxima de Angband, os Noldor estabeleceram reinos e fizeram guerras contra o inimigo. Logo depois, o Sol e a Lua surgiu pela primeira vez, e os homens despertaram se eles não tivessem feito isso. As principais batalhas da guerra que se seguiram incluíam a Dagor-nuin-Giliath (Batalha sob as Estrelas, travada antes do primeiro nascer da lua), Dagor Aglareb (Batalha Gloriosa), Dagor Bragollach (Batalha da Chama Súbita) em que o antigo cerco de Angband foi quebrado, e a batalha de Nirnaeth Arnoediad (Lágrimas Incontáveis)quando os exércitos dos Noldor e os homens aliados com eles foram derrotados e os homens do Oriente juntaram-se a Morgoth. Ao longo das próximas décadas, Morgoth destruiu os restantes reinos élficos, reduzindo o seu domínio a uma ilha na Baía de Balar na qual muitos refugiados fugiram, e um pequeno povoado nas Bocas de Sirion ficaram sob a proteção de Ulmo.

Antes de Nirnaeth Arnoediad, o homem Beren e a elfa Lúthien, filha de Thingol, entraram em Angband e recuperaram uma silmaril da coroa de Morgoth. Ela foi herdada por sua neta Elwing, que se juntou aos que habitavam nas Bocas de Sirion. Seu marido Eärendil, usando a silmaril em sua testa, navegou através do mar para Valinor, onde lutou com os Valar para libertar a Terra Média de Morgoth.

Durante a guerra seguinte de Wrath, Beleriand e grande parte do norte da Terra Média foi destruída e remodelada. No final, Morgoth foi totalmente derrotado, e seus exércitos foram quase totalmente abatidos. Os dragões foram quase todos destruídos, e Thangorodrim foi destruída quando Eärendil matou o maior dos dragões, Ancalagon, o Negro, que caiu em cima dele quando ele caiu.

Os poucos dragões restantes se espalharam, e um grupo de Balrogs sobreviventes esconderam-se nas profundezas da terra. Morgoth fugiu para o poço mais profundo e implorou por perdão, mas seus pés foram-lhe cortados, sua coroa foi transformada em uma coleira, e ele estava acorrentado, mais uma vez com Angainor. Os Valar exilaram-no permanentemente do mundo, o empurrando pela Porta da Noite ao vazio, o excluindo de Arda até o profetizado Dagor Dagorath, quando iria encontrar sua destruição final. Seu mal permaneceu, no entanto, como "Arda Desfigurada", e sua vontade influenciou todas as criaturas vivas.

Os Filhos de Húrin

Este livro é uma versão mais completa de uma história resumida no *Quenta Silmarillion*. Húrin e seu irmão mais novo Huor foram os líderes da Casa de Hador, uma das três irmãs de amigos dos elfos. Em *Nirnaeth Arnoediad* eles cobriram a fuga de Turgon de Gondolin, sacrificando o seu exército e a si mesmos. Huor foi morto, mas Húrin foi levado perante Morgoth vivo. Como vingança por sua ajuda para Turgon e seu desafio, Morgoth amaldiçoou Húrin e seus filhos, o prendeu em um lugar acima de Thangorodrim e o forçou a testemunhar tudo o que aconteceria (usando a longa visão do próprio Morgoth) com seus filhos nos anos seguintes. Há poucas informações adicionais sobre Morgoth neste livro, exceto no encontro com Húrin, que é definido de forma mais detalhada do que em *O Silmarillion* e em uma narrativa mais conectada do que em *Contos Inacabados*. Ele dá a primeira alusão à corrupção de homens por Morgoth logo após o despertar, e a afirmação pelo próprio de que seu poder sobre toda a Terra através da "sombra de meu propósito".

O Culto de Melkor

Após sua derrota, seu tenente Sauron gradualmente reuniu muitos dos servos de Morgoth para sua própria causa, e durante a Segunda Era estabeleceu-se na terra de Mordor. Sauron não tinha a força bruta e malícia de seu mestre, mas ele era muito mais esperto, e seduziu muitos a sua fidelidade com mentiras e falsas promessas. Na Segunda Era, Sauron usou repetidamente sua fama entre os Homens como outrora tenente de Morgoth se retratar como representante dele e, assim, ganhar a lealdade de adoradores de seu antigo mestre. Da mesma forma, em Númenor após sua captura, Sauron tornou-se muito poderoso seduzindo Ar-Pharazôn à adoração de Melkor, o estabelecimento de um culto em que era natural que, como principal ex-discípulo, ele se tornou sumo sacerdote. Esse culto explorou o medo númenoriano da morte, alegando que o sacrifício humano a Melkor concederia

os Homens de Númenor imortalidade. Na realidade, no afastamento de Eru e os Valar eles só diminuíram mais rapidamente. Sauron usou esta religião entre os seus meios de incentivar a invasão de Valinor, o que resultou na destruição de Númenor por Eru. Na Terceira Era, Sauron veio mais vezes a propor a si mesmo, ao invés de seu mestre, como objeto de culto a seus servos e súditos, mas no seu orgulho também retratou-se como Morgoth retornado quando era mais conveniente para ele fazê-lo.

Ar-Pharazôn

Ar-Pharazôn, o Dourado, é um personagem fictício da obra *O Silmarillion*, criado por J. R. R. Tolkien. Foi o vigésimo-quinto e último rei de Númenor. Se tornou rei quando se casou com Míriel (filha de Tar-Palantír), pois esta se tornaria a quarta Rainha de Númenor, mas Ar-Pharazôn usurpou o trono. Ele afrontou Sauron e o capturou sem luta, levando-o à Ilha como prisioneiro. Mas Sauron era astuto e maligno. Descobriu que os numenoreanos há algum tempo temiam a morte e invejavam a vida eterna dos elfos em silêncio, apesar de eles terem vida mais longa em relação aos outros homens da Terra-Média.

Então envenenou a mente dos numenoreanos e a do rei e começou até a fazer parte do Conselho de Númenor, dizendo que a vida eterna era um direito que os numenoreanos tinham. Passou a perseguir os Fiéis, que eram contra esses pensamentos, mas chegou em seu ápice quando propôs a Ar-Pharazôn guerrear contra os elfos e os Valar. Então Ar-Pharazôn saiu com a maior frota que Arda jamais vira. Pharazôn chegou a pisar em Aman, mas Ilúvatar fora invocado pelos Valar.

Então houve um grande tremor. Partes do Pélori desceram abaixo, matando Ar-Pharazôn e alguns de seus homens que lá haviam pisado, sendo enterrados vivos. Navios afundaram, Númenor se rasgou e o mar invadiu. Sauron morreu, mas seu espírito retornou a Mordor em fúria. Míriel também morreu enquanto tentava subir o Meneltarma para se salvar, mas o mar a levou.

Os Fiéis por pouco conseguiram escapar, chegando à Terra-Média. Alguns dos numenoreanos que seguiam Ar-Pharazôn sobreviveram e viveram em Umbar, tornando-se os numenoreanos negros.

Númenor é um lugar fictício das obras de J. R. R. Tolkien. Foi uma grande ilha ou continente situada nos Grandes Mares a oeste da Terra Média, o principal cenário dos escritos do autor, e era conhecida por ser o maior reino dos Homens. No entanto, a interrupção dos serviços de Eru Ilúvatar e rebelião contra os Valar de seus habitantes levaram à queda da ilha e morte da maioria de sua população.

O autor tinha a intenção de que Númenor fosse uma alusão à lendária Atlântida.

Uma história inacabada chamada *Aldarion e Erendis* está definida no reino de Númenor no momento de seu apogeu, e *Akallabêth* resume a sua história e queda. Caso contrário, só os escritos resumidos ou abandonados de Tolkien lidam com o reino, como os apêndices de *O Senhor dos Anéis* e vários relatos publicados em *Contos Inacabados* e a série *The History of Middle-earth*.

Originalmente criada para ser parte de uma história de viagem no tempo, o conto da queda de Númenor foi durante algum tempo vista por Tolkien como uma conclusão para seu *Silmarillion* e o "Último Conto" sobre os Dias Antigos.

Mais tarde, com o surgimento de *O Senhor dos Anéis*, tornou-se o elo entre esses dois trabalhos e uma parte importante do seu legendário.

Nomes e títulos

Um mapa de Númenor.

O nome da ilha deriva do Quenya, uma língua Alto-Élfica criada por Tolkien e creditada por ter sido usada pelos numenoreanos em ocasiões solenes e em denominações geográficas. Literalmente ***Númenor***, ou em plena forma ***Númenórë***, significa tanto 'Terra-Ocidente' quanto 'Povo-Oeste', e foi muitas vezes traduzida pelo autor como **Ocidentais**, um nome que se lembrava de ter sido usado em um chifre no romance literário em inglês médio *King*

Horn de uma terra ocidental desconhecida alcançada pelo mar. Após a destruição do local foi determinada por ser geralmente chamada de ***Atalantë***, ou "Caída", Tolkien descreveu sua invenção desta alusão adicional à *Atlantis* como um acidente feliz quando ele percebeu que a raiz Quenya *talat*- "cair" poderia ser incorporada em um nome referindo-se a Númenor, embora alguns suspeitam que o nome foi concebido como um jogo de palavras elaborado o tempo todo.

Entre as *kennings* do Quenya estão registradas ***Andor*** ou "Terra do Presente", que refere-se à ilha como uma dádiva do Valar aos Homens, ***Mar-nu-Falmar*** ou "Casa sobre Ondas", usada após a Queda, e ***Elenna*** ou "Guarda estrelas", que foi dada porque primeiro os Homens viajaram para que seguissem a Estrela de Eärendil e porque a ilha tinha a forma de uma estrela de cinco pontas. O último nome também foi registrado por Tolkien como *Elenna-nórë* e rendido "a Terra de Estrelas" ou "a terra chamado Guarda estrelas".

Tolkien também forneceu vários nomes à ilha em Adûnaico, a língua própria dos númenóreanos: ***Anadûnê*** é uma tradução de *Númenor*, ***Yôzâyan*** corresponde a *Andor*, e ***Akallabêth*** a *Atalantë*. Em outros escritos do autor, o rei élfico Gil-Galad chamou Númenor de "a Ilha dos Reis", e os Drúedain que habitavam-na referiam-se a ela como "a Grande Ilha".

História

A ilha foi criada a partir do mar como um presente do Valar aos Edain, os Pais dos Homens que estavam com os Elfos de Beleriand contra Morgoth na Guerra da Ira. Númenor foi concebida para ser um "descanso após a guerra" aos Homens. No início da Segunda Era a maior parte daqueles Edain que sobreviveram a derrota de Morgoth viajaram para a ilha, navegando em navios previstos e direcionados pelos Elfos. A migração levou 50 anos e trouxe 5 000 a 10 000 homens, mulheres e crianças.

O reino foi oficialmente criado no ano de 32 da Segunda Era, e o Meio-Elfo Elros, filho de Eärendil, irmão de Elrond e descendente de todas as casas reais dos Elfos e Edains, tornou-se seu primeiro rei. Sob seu governo, e os de seus descendentes, os númenóreanos cresceram para se tornar um povo

poderoso. Os primeiros navios partiram de Númenor à Terra Média no ano de 600 da Segunda Era.

Os Valar, no entanto, proibiram os numenorianos de navegar muito para Oeste, Númenor não poderia desaparecer no horizonte. Os Valar assim proibiram por medo de que eles pisassem nas Terras Imortais, cuja presença não era permitida a humanos. Por muito tempo Númenor manteve relações amistosas com os Elfos, tanto de Tol Eressëa quanto da Terra Média, inclusive auxiliando Gil-galad na Guerra dos Elfos e Sauron, que ocorreu depois da criação dos Anéis do Poder, especialmente o Um Anel.

O rei Tar-Minastir e suas hostes conseguiram, junto com os elfos, derrotar Sauron temporariamente. Por essa época eles começaram a invejar a imortalidade dos Elfos e se ressentir da Interdição dos Valar, rebelando-se contra sua autoridade e procurando pela imortalidade. Tentaram compensar esse desejo mudando-se para o leste e colonizando vastas partes da Terra Média, de início amistosamente, mas depois como tiranos. Logo os númenorianos passaram a controlar um império sem rival na costa. Poucos, os chamados Fiéis, permaneceram leais aos Valar e mantendo boas relações com os Elfos.

O vigésimo quinto rei, Ar-Pharazôn, navegou até a Terra Média, e, vendo o poder de Númenor, as hostes de Sauron fugiram, mas ele se rendeu sem resistência. Foi levado a Númenor como prisioneiro, mas logo tornou-se conselheiro do rei, apresentando-se em uma forma bela que posteriormente ele não conseguiria mais assumir. Prometeu imortalidade aos númenorianos desde que estes fizessem cultos de adoração a Melkor, o Primeiro Senhor do Escuro, mestre de Sauron. Ar-Pharazôn, ludibriado por Sauron, ergueu um templo de adoração a Melkor, no qual oferecia sacrifícios humanos (os sacrificados eram os Fiéis aos Valar). Durante esta época, a Árvore Branca, Nimloth, que erguia-se nos pátios do rei, e cujo destino dizia-se estar ligado ao dos reis, foi cortada e queimada por orientações de Sauron, mas Isildur heroicamente arrancou-lhe um fruto, que daria origem à Árvore Branca de Gondor.

Temendo a morte, e também sob os conselhos de Sauron, Ar-Pharazôn construiu uma grande armada, e partiu em direção a Oeste para abrir guerra contra os Valar e tomar as Terras Imortais, alcançando a imortalidade. Sauron ficou em Númenor, rindo da tolice dos humanos. Mas, como consta em *O Silmarillion*, não é a Terra que faz de seus habitantes imortais, mas o contrário.

Ar-Pharazôn assim pôs os pés nas praias das Terras Imortais, mas os Valar eram proibidos de tomar uma providência direta contra os Humanos, e consta que Manwë, rei dos Valar, pediu a intervenção de Eru Ilúvatar, o Deus Supremo. Foi assim que Eru intercedeu, removendo para sempre as Terras Imortais dos Círculos do Mundo. Númenor foi arrebatada por um cataclismo, afundando no mar, matando seus habitantes.

O corpo de Sauron foi destruído, mas seu espírito sobreviveu, e ele a partir de então só pode assumir formas terríveis. Com o efeito da Queda de Númenor, chamada de *Akallabêth*, o Mundo, que antes era plano, se arredondou, tornando-se um Globo. As Terras Imortais agora só eram acessíveis a Elfos que, em barcos especiais, seguiam pela Rota Plana, o único caminho que restara para lá.

Elendil, filho do líder dos Fiéis durante o reinado de Ar-Pharazôn, seus filhos, Isildur e Anárion, e seus descendentes haviam previsto o desastre, e escaparam antes da Queda em nove barcos. Atracaram na Terra Média e fundaram os reinos de Arnor, ao Norte e Gondor, ao Sul.

Lista dos governantes de Númenor

Aqui está a lista dos **reis de Númenor**, país do universo inventado de JRR Tolkien . Salvo indicação em contrário, as datas são as da Segunda Era .

Classificação	Sobrenome	Vida	Reinado	Notas
1	**Elros** Tar-Minyatur	532 PA - 442 SA	32-442	Filho de Eärendil e irmão de Elrond . Quando os Valar deram a escolha de qual raça ele e seu irmão desejariam pertencer, ele escolheu Homens e se tornou o primeiro rei de Númenor com o nome de **Tar-Minyatur** .
2	**Vardamir** Nólimon	61-471	442	Filho mais velho de Elros, não reina realmente na ilha, mas transmite diretamente o Cetro, símbolo de poder, a seu filho Amandil: ele fundou assim o costume, que continua até Tar-Ciryatan, em que os reis cederam o poder ao seu herdeiro a poucos anos antes de sua morte, em plena posse de seus meios. Vardamir é apelidado de *Nólimon* porque tem grande interesse pela ciência e pelo conhecimento.
3	**Tar-Amandil**	192-603	442 a 590	
4	**Tar-Elendil**	350-751	590 a 750	Ele é apelidado de *Parmaitë* pelos muitos livros que compila a partir da obra de seu avô Vardamir. Foi durante seu reinado que os númenorianos retornaram pela primeira vez à Terra-média (600).

5	**Tar-Meneldur**	543-942	750 a 883	Sua paixão pela astronomia lhe rendeu o apelido de *Meneldur*, seu sobrenome verdadeiro sendo *Irimon* . Ele renuncia ao poder em favor de seu filho muito cedo, duvidando de suas habilidades em face do novo mal que está surgindo na Terra-média: Sauron .
6	**Tar-Aldarion**	700-1098	883 - 1075	De seu nome de nascimento, *Anardil* . Apaixonado por árvores e grande navegador, plantou muitas florestas para abastecer de madeira os diversos estaleiros que nasceram sob seu reinado. Ele também viajou para a Terra-média várias vezes e se tornou um amigo e defensor ferrenho de Gil-galad na luta contra o novo Lorde das Trevas, Sauron . Seu casamento com Erendis é infeliz e ela só lhe dá uma filha, Ancalime. Ele muda a lei da sucessão de Númenor, que proibia as filhas de reinar, para que ela pudesse levar o cetro depois dele.
7	**Tar-Ancalimë**	873-1285	1075 - 1280	Ela é a primeira rainha soberana de Númenor . Após a morte de seu pai, ela cessa todo relacionamento com Gil-galad.
8	**Tar-Anárion**	1003-1404	1280 - 1394	
9	**Tar-Súrion**	1174-1574	1394-1556	
10	**Tar-Telperien**	1320-1731	1556 - 1731	Segunda Rainha Soberana de Númenor. Não querendo um marido, ela não tem filhos e, portanto, não passa o poder durante sua vida. Quando ele morre, o cetro passa para o filho de Isilmo, seu irmão mais novo.
11	**Tar-Minastir**	1474-1873	1731 - 1869	Assim chamado por causa da torre que ele construiu no Monte Oromet, ao norte de Númenor, de onde ele olha para o oeste. Ele envia uma frota para ajudar Gil-galad durante a primeira guerra contra Sauron em Eriador .
12	**Tar-Ciryatan**	1634-2035	1869 - 2029	Ele conquista vastos territórios na Terra-média para matar sua sede de riquezas.
13	**Tar-Atanamir**, disse *o Grande*	1800-2221	2029 - 2221	Sob seu governo, os númenorianos começam a extorquir tributo dos Homens Menores da Terra-média . Ele é o primeiro a rejeitar a proibição dos Valar e se afastar deles, mas ainda teme atacá-los abertamente. Ele também é o primeiro rei a se recusar a renunciar ao poder durante sua vida.
14	**Tar-Ancalimon**	1986-2386	2221 - 2386	Sob seu reinado aparecem os partidos dos Homens do Rei, os mais numerosos, a favor do rompimento com os Eldar e os Valar, e dos Fiéis, que desejam manter a

15	**Tar-Telemmaitë**	2136-2526	2386-2526	Ávido por metais preciosos e principalmente mithril, que lhe valeu o nome (que significa "Nas mãos de prata").
16	**Tar-Vanimeldë**	2277-2637	2526 - 2637	Terceira rainha soberana de Númenor, ela deixa o poder efetivo nas mãos de seu marido Herucalmo, descendente igual de Tar-Atanamir.
	Tar-Anducal	2286-2657	2637 - 2657	Com a morte da esposa, Herucalmo usurpa o trono (que deveria ter passado para o filho Alcarin) com o nome de Tar-Anducal. Ele não é contado entre os reis legítimos da ilha.
17	**Tar-Alcarin**	2406-2737	2637 - 2737	Na verdade, ele reinou apenas oitenta anos, mas considera-se que seu reinado durou cem anos, ignorando assim a usurpação de seu pai.
18	**Tar-Calmacil**	2516-2825	2737-2825	Ele é o primeiro rei a ver seu nome traduzido para o adûnaico : *Ar-Belzagar* . Ele, entretanto, assume o poder sob seu nome em quenya, por superstição.
19	**Tar-Ardamin**	2618-2899	2825 - 2899	Seu nome *adûnaico* é *Ar-Abattârik* .
20	**Ar-Adûnakhôr**	2709-2962	2899 - 2962	Ele ousa se opor aos Valar e é o primeiro rei a assumir o poder sob um nome adûnaico, tradução de seu nome em quenya *Tar-Herunúmen* . Este nome é considerado por muitos uma blasfêmia e usurpado: na verdade, em ambas as línguas, significa "Senhor do Oeste" e este título é normalmente reservado para Manwë, o primeiro dos Valar. Ele proíbe o ensino das línguas Eldarin. As visitas dos Eldar de Tol Eressëa são raras.
21	**Ar-Zimrathôn**	2798-3033	2962 - 3033	Seu nome em quenya é *Tar-Hostamir* .
22	**Ar-Sakalthôr**	2876-3102	3033 - 3102	Seu nome em quenya é *Tar-Falassion* .
23	**Ar-Gimilzôr**	2960-3177	3102 - 3177	Seu nome em quenya é *Tar-Telemnar* . Ele proíbe totalmente o uso das línguas élficas, proíbe os Eldar de pousar em Númenor e pune seus hospedeiros. Sua esposa, Inzilbêth, é uma fiel, com quem ele se casou por sua beleza. Ela cria seu filho mais velho, Inziladûn, de acordo com os costumes antigos, enquanto seu segundo filho, Gimilkhâd (3044-3243), é o herdeiro digno de seu pai.

24	**Tar-Palantir**	3035-3255	3177 - 3255	Ele é o penúltimo rei de Númenor . Sua adûnaico nome é *Ar-Inziladûn* . Quando ele se torna rei, ele assume um nome élfico, *Tar-Palantir* ("Quem vê à distância"), em uma tentativa de se reconectar com os Eldar, quebrados devido à atitude dos reis anteriores. Por algum tempo ele traz paz aos Fiéis, antes perseguidos. Ele devolve à Árvore Branca o cuidado e as honras que lhe eram devidas. No entanto, seu irmão Gimilkhâd, que era forte e brutal, se opôs a ele e ele tomou a cabeça dos Homens do Rei, opondo-se abertamente aos desejos do rei. Ele morre de tristeza e deixa apenas uma filha, Míriel.
25	**Ar-Pharazôn**, conhecido como *Vermeil* ou *Golden*	3118-3319	3255 - 3319	Seu nome em quenya é *Tar-Calion* . Ele é filho de Gimilkhâd, o irmão mais novo de Tar-Palantír. Com a morte do último, ele se casa à força com seu primo Míriel, quebrando as leis da ilha e usurpando o trono. Orgulhoso, ele deseja acima de tudo conquistar a Terra-média : o poder de Númenor atinge o auge sob seu reinado e se opõe ao de Sauron . Em 3262, Ar-Pharazôn implanta um poderoso exército e pousa no continente. Sauron finge se submeter e é feito refém de Númenor, onde se esforça para corromper a mente do rei: em poucos anos, ele se torna seu conselheiro mais popular. Ele convence o rei a ir para a conquista da imortalidade, indo invadir Valinor, terra dos Valar, na sua Nave Alcarondas . Eles pedem a Eru para agir, e Eru intervém pessoalmente, engolfando o exército do último rei e toda a ilha de Númenor .
	Tar-Míriel	3117-3319		Ela é a esposa de Ar-Pharazôn de 3255 a 3319. Seu nome *adûnaico* é *Ar-Zimraphel* . Quando Eru engolfa Númenor, Míriel tenta escalar o Meneltarma para se refugiar em seu cume, mas a grande onda que invade a ilha também vence. Diz-se no Akallabêth que uma onda "veio [...] levar para si Tar-Míriel, a Rainha mais pura que prata, marfim ou

Desenvolvimento do personagem e da história

Nas primeiras versões das histórias de Tolkien, Melkor/Morgoth não era visto como o mais poderoso Ainu. É descrito sendo igual em poder a Manwë, chefe dos Valar em Arda. Mas seu poder aumentou em revisões posteriores da história até que ele se tornou o mais poderoso Ainu, e em um ensaio posterior era mais poderoso do que todos os Valar juntos. Desenvolveu-se a partir de um destaque entre seus iguais como um ser tão poderoso que os outros seres criados não poderiam derrotá-lo totalmente.

Ao longo do tempo, Tolkien alterou tanto a concepção deste Ainu caído quanto seu nome. O nome dado por Fëanor (Morgoth) esteve presente desde as primeiras histórias. Também foi durante muito tempo chamado de *Melko*. Tolkien oscilou sobre a equivalente Sindarin deste, que apareceu como *Belcha*, *Melegor* e *Moeleg*. O significado do nome também variou, relacionado em tempos diferentes para *milka* ("ganancioso") ou *velka* ("chama").

Da mesma forma as traduções em inglês antigo concebidas por Tolkien se diferem em sentido: Melko é apresentado como *Orgel* ("Orgulho") e Morgoth como *Sweart-ós* ("Deus Negro").Uma vez foi-lhe dado uma esfera de interesse particular: no início do *Conto de Turambar* Tinwelint (precursor de Thingol) o nomeia a "Vala de Ferro".

Grande parte do texto publicado em *O Silmarillion* foi elaborado anteriormente, mais completamente escrito, rascunhos da mitologia — e, portanto, reflete a concepção mais antiga do poder de Morgoth; há menos discussão de seu estrago a todos de Arda diluindo-se ao longo dela. Em outras seções, como o projeto da década de 1950 usado para *Ainulindalë*, a implicação do seu poder penetrante permanece claro. Enquanto não incluído no *Silmarillion* publicado, outras versões da mitologia sustentam que Melkor vai escapar a guarda de Eärendil e voltar no final dos tempos. Na batalha final, Melkor será morto por Túrin Turambar com sua famosa espada negra.

Manwë Súlimo, ou simplesmente **Manwë** é um personagem fictício da obra *O Silmarillion*, do filólogo e professor britânico J. R. R. Tolkien. Era um Ainur e o Lider de todos os Valar, criado pela vontade de Eru Ilúvatar. Controlava os ventos e era esposo de Varda. Moravam em Taniquetil, a maior das montanhas da Terra, na grande torre de Oiolossë, acima das neves eternas, nome esse que é citado no poema Namárië.

Ele era o mais nobre e maior autoridade dos Valar, e apenas menos poderoso do que Melkor. Ele possuía um criado, um Maia, chamado Eönwë.

Etimologia

Manwë significa "Abençoado", em quenya, do "mān" que significa "bom, abençoado ou imaculado". Ele que deriva de *Mānawenūz*, seu nome em Valarin. *Súlimo* é o seu outro nome e refere-se ao *vento do soprador*. Em sindarin era chamada *Aran Einior*, "Velho Rei", e adûnaico de *Amân*.

Trecho de "O Silmarillion"

“[...] Manwë tem a maior estima de Ilúvatar e compreende com mais clareza seus objetivos. Ele foi designado para ser, na plenitude do tempo, o primeiro de todos os Reis: senhor do reino de Arda e governante de todos os que o habitam. Em Arda, seu prazer está nos ventos e nas nuvens, e em todas as regiões do ar, das alturas às profundezas, dos limites mais remotos do Véu de Arda às brisas que sopram nos prados. Súlimo é seu sobrenome, Senhor do Alento de Arda. Ele ama todas as aves velozes, de asas fortes; e elas vão e vêm, atendendo às suas ordens.”

Sauron

Sauron é um personagem do universo fictício da Terra-média criado por J.R.R. Tolkien, antagonista da trilogia O Senhor dos Anéis, tendo sido o responsável por forjar o Um Anel. Aparece também como o *Necromante* em O Hobbit e como tenente de Morgoth na obra Silmarillion. Tolkien aponta que os Ainur, as forças "angelicais" de seu mito, "eram capazes de muitos graus de erro e de fracasso", sendo o caso mais extremo "a rebelião e o mal satânico absoluto de Morgoth e de seu seguidor Sauron".

Sauron aparece com mais frequencia como "o Olho", como se estivesse desencarnado. Tolkien, enquanto negava que o mal absoluto pudesse existir, afirmou que Sauron chegou o mais próximo possível de uma vontade totalmente maligna. Comentaristas compararam Sauron ao personagem-título do romance Drácula de Bram Stoker, de 1897. Sauron é visto brevemente em uma forma humanóide na trilogia de filmes de Peter Jackson, que de outra forma o mostra como um Olho flamejante e desencarnado.

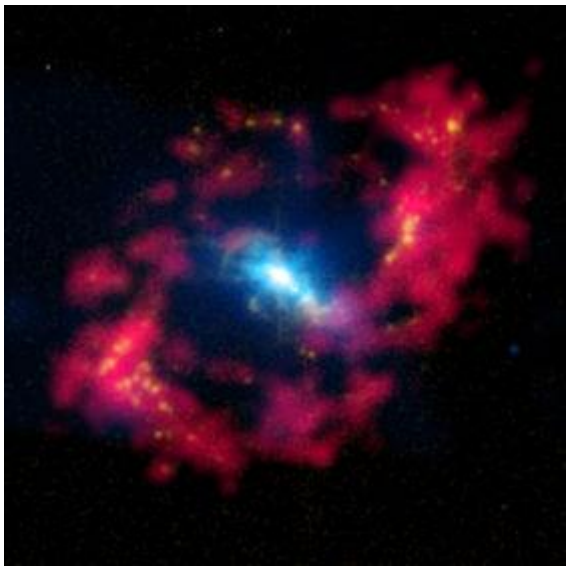
Em sua homenagem, a NASA chamou a galáxia NGC 4151 como *Olho de Sauron*. **NGC 4151** é uma galáxia espiral barrada (SBab) localizada na direcção da constelação de Canes Venatici. Possui uma declinação de +39° 24' 24" e uma ascensão recta de 12 horas, 10 minutos e 32,3 segundos.

Canes Venatici (CVn), os **Cães de Caça** ou **Pegureiros**, é uma constelação do hemisfério celestial norte. O genitivo, usado para formar nomes de estrelas, é ***Canum Venaticorum***. As constelações vizinhas, segundo a padronização atual, são a Ursa Maior, a Cabeleira de Berenice e o Boieiro

Mitologia

No mito grego, Astérion e Chara eram os cães fiéis do Boieiro, que o acompanhavam tanto em suas caçadas contra predadores de ovelhas quanto serviam de pegureiros para os rebanhos. Tamanha era a fidelidade dos caninos que Deméter, deusa dos grãos e mãe do Boieiro, pediu a Zeus que, além do filho, os cães fossem junto com o dono para a eternidade, como constelações. E assim foi feito.

A galáxia foi descoberta em 17 de Março de 1787 por William Herschel. Foi nomeada como ***Eye of Sauron*** ("Olho de Sauron") por astrónomos pela sua semelhança com o olho do vilão da série O Senhor dos Anéis. A galáxia apresenta um super-massivo buraco negro no seu centro que emite radiações de raios-X (de cor azul) envolto numa nuvem de hidrogénio (de cor vermelha).



No início dos tempos, antes que os valares entrassem em Arda (a Terra), Sauron era um dos mais poderosos maiar, aprendiz de Aulë.

Os **Ainur** (singular: **Ainu**) são uma raça fictícia de espíritos imortais da obra literária do filólogo e professor britânico J. R. R. Tolkien. Foram os primeiros seres a serem criados pelo pensamento de Eru Ilúvatar antes da criação de Arda, a Terra Seu nome é traduzido do quenya como *os Sagrados*. A partir do tema que lhes foi proposto por Eru, desenvolveram a Grande Música, do qual criaram a Terra Média. Alguns desceram a Eä, passando a ser conhecidos como valares e maiares.

Antes da Criação, Eru Ilúvatar fez os Ainur ou "os sagrados". Este nome em quenya vem da raiz élfica *ayan-* "reverenciar, tratar com admiração". "Os Ainur só aparecem no plural [em textos élficos], já que depois da Criação todos os que foram Maiar incluem Valar e seus parentes menores, mas não aqueles que não participaram da Grande Música, ou então não entraram em Eä." Isso significa que apenas textos apócrifos escritos por Homens ou por Hobbits usavam o singular *Ainu*.

O Universo foi criado através da *Música dos Ainur* ou *Ainulindalë*, música cantada pelos Ainur em resposta aos temas criados por Eru. Este universo, a

canção dotada de existência por Eru, foi chamada em quenya de Eä. A terra foi chamada de Arda. Aqueles entre os Ainur que sentiam preocupação pela Criação entraram nela, e tornaram-se conhecidos como os valares e maiares, os guardiões da Criação.

O vala Melkor ou Melko reivindicou a Terra para si mesmo. Seu irmão Manwë e vários outros Valar decidiram confrontá-lo. O conflito entre os Valar e Melkor marcou profundamente o mundo. De acordo com *O Silmarillion*, os Valar e Maiar — com a ajuda do Vala Tulkas, que entrou na Criação por último — conseguiram exilar Morgoth, a manifestação física de Melkor, no Vazio.

Maia

Os **Maiar** (singular: **Maia**), estão entre uma classe de seres do Universo Fantástico de J. R. R. Tolkien. Sobrenaturais e angelicais, eles são "Ainur inferiores" que entraram em "Eä" no começo dos tempos.

O nome Maiar está na língua quenya (uma das várias línguas construídas) que vem da raiz élfica maya- "excelente, admirável".

Maiar às vezes se refere a todos os Ainur que entraram em Eä, a "Criação", mas com mais frequência aos menos poderosos entre eles: "Maia é o nome dos Parentes dos Valar, mas especialmente daqueles de menor poder que os nove grandes governantes. "escreveu Tolkien.

Sendo de origem divina e possuindo grande poder, os Maiar podem vagar pelo mundo invisível ou moldar-se à moda dos elfos ou de outras criaturas; esses "véus", chamados *fanar* em quenya, podiam ser destruídos, mas seu verdadeiro ser não. Raramente os Maiar adotaram suas formas visíveis para os elfos e o homem, e por essa razão, muito poucos Maiar têm nomes em suas línguas, e os elfos não sabem quantos Maiar existem.

Dentre a classe dos Maia, três receberam grande destaque nas obras de Tolkien, sendo seus nomes mais conhecidos os de Saruman O Branco, Gandalf o Cinzento (posteriormente O Branco) e Sauron.

Maiar conhecidos

Eis os principais maiar, citados nas obras de Tolkien, com seus nomes dados em quenya:

- Arien
- Eönwë

- Ilmarë
- Melian
- Ossë
- Tilion
- Uinen
- Olórin (Gandalf)
- Rómenstámo e Morínehtar (Magos Azuis)
- Aiwendil (Radagast)
- Curunír (Saruman)
- Mairon (Sauron)

Istari

Dentre os Maiar há a os Istari, um pequeno grupo de magos, de aspecto semelhante ao dos Homens, mas possuindo maior capacidades físicas e mentais. Sendo Maiar em forma corpórea os Istari possuem limitações às suas capacidades, diferentemente de Sauron, o qual veio a Arda em sua forma espiritual.

Os Istari na Terra-Média

Os mais importantes nos livros são Gandalf, o Cinzento e Saruman, o Branco. Desde Aman há uma certa desavença entre Saruman e Gandalf, muito mais por parte daquele do que por este que, desde o princípio, preferira ficar em Aman, pois "estava cansado e era fraco para enfrentar Sauron". Diz-se que antes de sua partida de Aman, Gandalf seria o terceiro, ao que Varda teria dito o contrário, que ele iria, mas não como o terceiro (vide O Silmarillion), e disso Saruman se lembrou. Tornou-se ainda do conhecimento de Saruman que Gandalf havia recebido de Círdan, Senhor dos Portos, o Anel do Fogo, Narya, pois viu que ele teria "uma missão difícil, e precisaria do anel para acender os corações na Terra-Média".

N'O Silmarillion há a dúvida quanto à quantidade exata de istaris que teriam ido à Terra-Média. Dos cinco que entraram nas histórias, dois tiveram papel principal, um terceiro, Radagast, teria se desviado de seu intento, e os outros dois teriam se perdido no leste.

Diz-se que Radagast se perdeu ao se importar mais com os animais e plantas do que com sua missão de ajudar o povo de Arda. O que de certo parece estranho, pois, desde o princípio, ele fora escolhido por Yavanna, que era a "patrona" tanto dos animais quanto das plantas. Ademais, sempre fora grande o

desprezo que Saruman tinha por ele. Mesmo em Aman, foi necessário que Yavanna insistisse muito com ele para que pudesse levar consigo Radagast.
Já os Magos Azuis, sabe-se que foram para o Leste com Saruman, mas de lá nunca retornaram. Não se sabe ao certo o que aconteceu com eles; talvez tenham também se perdido em seu intento, ou tenham sido capturados por Sauron e submetidos à vontade dele.
Os cinco eram:

- Gandalf (conhecido ainda por Mithrandir, Olórin, Tharkûn, Íncanus, o Cinzento ou o Branco)
- Saruman (Curunír, Curumo, Sharkey, o Branco ou de muitas cores)
- Radagast (Aiwendil ou o Castanho)
- Alatar (O azul, mais citado junto de Pallando como os "Magos azuis")
- Pallando (O azul, citado mais junto de Alatar como os "Magos azuis")

Valar

Os **Valar,** (singular: Vala), eram os mais poderosos dentre os Ainur, recebendo o título de Valar apenas os mais poderosos dentre os Ainur que adentraram em Arda, finalizando o desenvolvimento material do planeta após sua criação pela Música dos Ainur (Ainulindalë).

O termo Valar é usualmente utilizado por Tolkien para descrever todos os Ainur que adentraram Arda, porém seu uso mais frequente se refere aos catorze mais poderosos Ainur.

Através dos livros da série *The History of Middle-earth*, nota-se que a ideia que Tolkien apresenta dos Ainur vai evoluindo ao longo do tempo. No princípio, os Ainur (que ainda não tinham este nome) se pareciam com um panteão de deuses pagãos, sendo comum haver Ainur irmãos ou com filhos. Posteriormente, eles foram se aproximando da ideia cristã de anjos. Seus aspectos físicos não apresentam descrições completas em escrito, afinal, segundo Tolkien estes seres poderiam assumir formas variadas e até mesmo revestir-se com seus pensamentos, descortinados por enorme glória e terror. Sua majestade se comparada às terras de Arda era grandiosa e inigualável, de acordo com o Silmarillion.

Sauron sentiu-se atraído por Melkor, ou Morgoth, tornando-se seu mais fiel tenente e sendo o segundo depois dele, mesmo quando o Valar foi derrotado e aprisionado nos confins do mundo.

Na Primeira Era, ele aparece como antagonista de Beren e Lúthien na Balada de Leithian. Após a derrota de Morgoth, os Valar intimaram Sauron a comparecer a um julgamento no qual seria tratada a sua pena. Depois de cumprida a pena, ele seria liberto e voltaria a viver em paz. Mas, com medo, Sauron fugiu da presença dos Valar. Talvez pela ausência de seu senhor, Sauron em pouco tempo tornou-se razoavelmente bom, mas, solitário, em uma espécie de exílio, começou a maquinar o mal.

Sauron conseguiu a amizade de alguns na Terra-Média sob a identidade de Annatar (que significa o Senhor dos Presentes). Adotou bela aparência e fingiu ser amigo dos Elfos, entre eles, o grande artífice élfico da época, Celebrimbor, de Azevim (em élfico Eregion), filho de Curufin que por sua vez era filho de Fëanor (criador dos Silmarils), desenhista dos portões de Moria. Sauron deu a Celebrimbor a ideia de se fazerem anéis muito belos, que tivessem como característica principal um determinado poder com o qual consertariam os danos causados pelas disputas dos Valar à Terra-média, tornando-a tão bonita quanto Valinor. Celebrimbor aceitou a ideia e forjou, sem a ajuda de Sauron, **Três Anéis: Narya, o Anel de Fogo, Nenya, o Anel da Água, e Vilya, o Anel do Ar.**

Secretamente, Sauron forjou em Orodruin (Montanha da Perdição) um Anel mais forte e mais poderoso do que qualquer outro e com um laço, um encantamento, que lhe dava o poder de controlar todos os outros anéis e também aqueles que os usassem. Sauron planejava controlar os demais anéis e assim adquirir todos os seus poderes. Então, invadiu Eregion, tomou todos os Anéis e deu Nove aos Homens e Sete aos anões.

Após descobrir os planos de Sauron, Celebrimbor conseguiu esconder os Três anéis por ele criados. Assim, uma nova guerra começava, na qual Sauron procuraria, por todos os meios, conseguir os Três Anéis.

Orodruin, é um vulcão que aparece na obra de J.R.R.Tolkien. Localizado no centro da terra de Mordor, foi o local onde o Um Anel foi forjado pelo Senhor do Escuro, Sauron, e representa o fim da aventura de Frodo Bolseiro para destruir o Anel, aventura esta relatada em O Senhor dos Anéis.

Orodruin é o nome em Sindarin para *Montanha de Fogo*. O nome equivalente em Sindarin para **Montanha da Perdição** é *Amon Amarth*, que significa literalmente *Montanha do Destino*.

Quando Sauron começou a procurar por um local de moradia na Terra-média durante a Segunda Era, ele foi diretamente para Mordor, especialmente atraído pela montanha, cujo poder ele queria usar em seu favor. Portanto construiu em redor da montanha o seu reino e "usou o fogo que jorrava do coração da terra em seus feitiços e forjas". A mais famosa criação de Sauron em Orodruin foi o Um Anel, forjado nas Fendas da Perdição, Sammath Naur, um abismo dentro da montanha. Em O Senhor dos Anéis consta que o material do qual foi feito o anel era tão durável e os encantamentos que o protegiam tão poderosos que somente nas Fendas da Perdição ele poderia ser desfeito.

Diz-se que a Montanha da Perdição era mais que um vulcão comum, já que Sauron o comanda e enquanto esteve ausente, o Vulcão adormeceu, voltando à ativa quando do seu retorno. Sua atividade também aparenta estar ligada com o poder de Sauron. Quando ele é derrotado, no fim da Terceira Era, o vulcão entra violentamente em erupção e logo depois adormece permanentemente.

Na adptação para o cinema de Peter Jackson, *O Senhor dos Anéis*, Orodruin foi representado por dois vulcões ativos da Nova Zelândia: Mount Ngauruhoe e Mount Ruapehu. Em tomadas de grandes distância o vulcão foi

representado por um modelo grande ou uma representação em CGI, ou ainda uma combinação de ambos, uma vez que não foi permitido filmagens do Ngauruhoe porque os maoris o consideram sagrado. No entanto, algumas cenas nas encostas da Montanha da Perdição foram filmadas nas encostas do Ruapehu.

A União Astronómica Internacional nomeou todas as montanhas de Titã, lua de Saturno, com nomes das obras de Tolkien. Em 2012, uma montanha de Titã recebeu o nome de "Doom Mons" em homenagem à Montanha da Perdição de Tolkien.

Os Nove

Os Nove, Sauron tomou para si com facilidade, pois o coração dos homens é facilmente corrompido, e os homens que os detinham tornaram-se seus mais poderosos servos e escravos de sua vontade, os Espectros do Anel. Na língua negra, Nazgûl (Nazg = anel).

Sauron em Númenor

Em pouco tempo Sauron estava quase dominando a Terra-Média, chegando a aparecer perto dos Portos Cinzentos. Mas Gil-galad, o senhor daquele lugar, chamou os numenorianos, os habitantes da ilha Númenor. Estes eram espantosamente fortes e muito hábeis, detendo longas espadas e arcos de aço, descendentes daqueles das Três Casas Amigas dos Elfos. Atravessaram a Terra-média para confrontar Sauron com um exército tão grande que muitos julgaram ser os Exércitos dos Valar. Mas Sauron, contrariando as expectativas, simulou medo e rendeu-se sem opor resistência, sendo levado cativo pelo rei Ar-Pharazôn para a ilha de Númenor, e a Terra-Média conheceu um pouco de paz.

Nessa época os numenorianos estavam insatisfeitos com sua nova terra e suas limitadas viagens pelos mares liberados pelos valares e muito invejavam a imortalidade dos elfos em Aman, e como Sauron era astuto em pouco tempo tornou-se conselheiro do rei, conseguindo com isso que Númenor declarasse guerra contra os Valar, pois assim "teriam" suas imortalidades. A minoria tentou evitar a guerra (os Fiéis, depois chamados de Dúnedain), mas a maioria já estava envenenada por Sauron (e por sua própria vontade).

O rei então enviou uma poderosa frota para invadir Valinor e conquistar Aman (as Terras Imortais), pois lá ninguém morria. Os Valar, que haviam proibido os numenorianos de ir ao lado oeste (Aman), só os permitindo ir a leste

(Terra-Média), como reação por aquele ato de guerra invocaram Ilúvatar, que afundou não só a frota mas toda a ilha de Númenor, assim como modificou o formato da Terra-média. Uma fenda enorme foi aberta sob o mar, entre Númenor e Aman. Houve grande tormenta em Arda.

Sauron, enquanto ria do povo numenoriano no topo de Meneltarma, afogou-se na queda de Númenor, e seu corpo ficou desfigurado. Assim, ele voltou em forma sinistra para Mordor e lá criou uma armadura similar a de Melkor, para prender seu espírito ao corpo, e lá permaneceu escondido. Mas nem todos os numenorianos morreram: Elendil, o Alto, e parte do seu povo, juntamente com seus filhos Isildur e Anárion, que eram chamados de "amigos-dos-elfos", ou Fiéis, escaparam e foram para a Terra-média. Lá fundaram os reinos de Gondor e Arnor e estabeleceram um curto reinado de paz. Ao tomar ciência do estabelecimento dos reinos de Isildur e Anárion, Sauron começa a reunir forças para atacá-los, pois descobriu que um desses novos reinos dos numenoreanos Fiéis (Gondor) ficava em suas fronteiras, achando aquilo uma ousadia grande. Construiu Barad-dûr (fazendo uma cópia a grande torre do conselho de Elendil-Orthanc) e fez exércitos enormes de orcs. Houve várias guerras onde Sauron dizimou muitos elfos e homens.

Eru Ilúvatar é um personagem fictício das obras de J. R. R. Tolkien. Introduzido em *O Silmarillion*, ele é o Ser Supremo do universo e criador de Arda (Terra). É o criador onipotente, tendo delegado, porém, a maioria de suas ações dentro da Terra aos Ainur. Eru é uma figura importante n'*O Silmarillion* e também em *Contos Inacabados*, mas não é mencionado diretamente em outros trabalhos de Tolkien como *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, onde apenas é aludido como "o Único" no Apêndice A que fala sobre a Queda de Númenor. O nome *Eru* significa "o Único", e *Ilúvatar* quer dizer, em élfico, "Pai de Tudo".

Os Filhos de Eru e outras criações

Inicialmente Eru criou os Ainur de seu pensamento. Eram seres angelicais que o entretinham com música, até que Eru propôs um tema para que eles fizessem a mais maravilhosa das Músicas, e assim eles fizeram. Nessa música os Ainur tiveram a visão do Mundo, Arda como é chamado, e Eru fez com que essa visão se tornasse realidade, colocando a Terra dentro do Vazio, chamado

Eä ("aquilo que existe"). A Música também deu a eles a visão dos Filhos de Ilúvatar. Alguns dos Ainur então desceram à Terra para construí-la conforme a Música, e desses Ainur os mais poderosos são chamados Valar, e os menos poderosos, Maiar.

Os Filhos de Ilúvatar são os elfos e os humanos. Os Elfos são os Primogênitos e os Humanos os Sucessores. Os Anões são filhos "adotivos" de Eru. Foram criados pelo Vala Aulë, que estava impaciente com a demora do Despertar dos Filhos de Eru, e então ele deu origem aos Sete Pais dos Anões (Durin entre eles). Eru descobriu e não gostou da impertinência de Aulë, mas se condoeu e permitiu que os Anões vivessem, contanto que despertassem depois dos Elfos.

Há alguns Animais e Vegetais que, além da vida, possuem racionalidade, e diz-se que foi a pedido de Manwë, rei dos valares, que foi concedida sabedoria a seres como Huan, o Cão de Oromë e às Águias de Manwë, como Thorondor e Gwaihir. Alguns crêem que esses seres sejam na verdade Maiar. Outro exemplo são os Ents, os Pastores das Árvores. Yavanna, a Valië responsável pelas plantas, amava acima de tudo as Árvores, mas temia por elas, pois não podiam fugir. Aconselhou-se então com Manwë, que consultou Ilúvatar e permitiu que Yavanna criasse os Ents, criaturas arvorescas que podiam caminhar e falar, e estes protegeriam as Florestas. O exemplo mais famoso de Ent é Barbárvore.

Eru é também aquele que possui a *Chama Imperecível*, e é por isso que ele é o único capaz de criar a vida independente. Todas as criaturas criadas indiretamente por Eru, como os Anões, têm de ser abençoadas por Eru com a

Chama Imperecível, para que não sejam meros títeres de seu criador. Melkor o mais poderoso dos Ainur, mas que, querendo o poder de deus, se rebelou tornando-se o primeiro Senhor do Escuro do mundo, desejava a Chama Imperecível e procurou muito tempo por ela, em vão, pois a Chama está dentro de Eru Ilúvatar. O que Melkor pôde então fazer foi deturpar as criaturas já vivas. Os orcs são, segundo relatos contidos em o Silmarillion, elfos que foram aprisionados e torturados até não resistirem e se corromperem ao ponto que são vistos, maus e fieis somente ao senhor do escuro assim como os Balrogs são Maiar que Melkor atraiu para si e corrompeu. Os Trolls são também cópias mal feitas de Ents. Já os Dragões não têm origem certa.

Odin ou **Ódin** (em nórdico antigo: *Óðinn*; em germânico comum: *Wōdanaz*) é considerado o deus principal do clã dos deuses Æsir, o clã mais importante de deuses da mitologia nórdica e nas crenças das religiões neopagãs germânicas. Também é conhecido como "Pai de Todos" e "O enviado do Senhor da Guerra".

Seu papel, como o de muitos deuses nórdicos, era complexo; era o deus da sabedoria, da guerra e da morte, embora também, em menor escala, da magia, da poesia, da profecia, da vitória e da caça. Era sobretudo adorado pelas classes sociais superiores.

Odin morava em Asgard, no palácio de Valaskjálf, que ele construiu para si, e onde se encontra seu trono, o Hliðskjálf, onde podia observar o que acontecia em cada um dos nove mundos, graças aos seus dois corvos Hugin e Munin. Durante o combate brandia sua lança, chamada Gungnir, e montava seu cavalo de oito patas, chamado Sleipnir.

Era filho de Borr e da *jotun* ("gigante") Bestla, irmão de Vili e Vé, esposo de Frigg e pai de vários dos deuses asses (*Æsir*), tais como Thor, Balder, Vidar e Vali. Na poesia escáldica faz-se referência a ele com diversos kenningar, e um dos que são utilizados para mencioná-lo é *Allföðr* ("pai de todos").

Como deus da guerra, era encarregado de enviar suas "filhas", as valquírias, para recolher os corpos dos heróis mortos em combate, os *einherjar*, que se sentam a seu lado no Valhalla de onde preside os banquetes. No fim dos tempos Odin conduzirá os deuses e os homens contra as

forças do caos na batalha do fim do mundo, o Ragnarök. Nesta batalha o deus será morto e devorado pelo feroz lobo Fenrir, que será imediatamente morto por Vidar, que, com um pé sobre sua garganta, lhe arrancará a mandíbula.

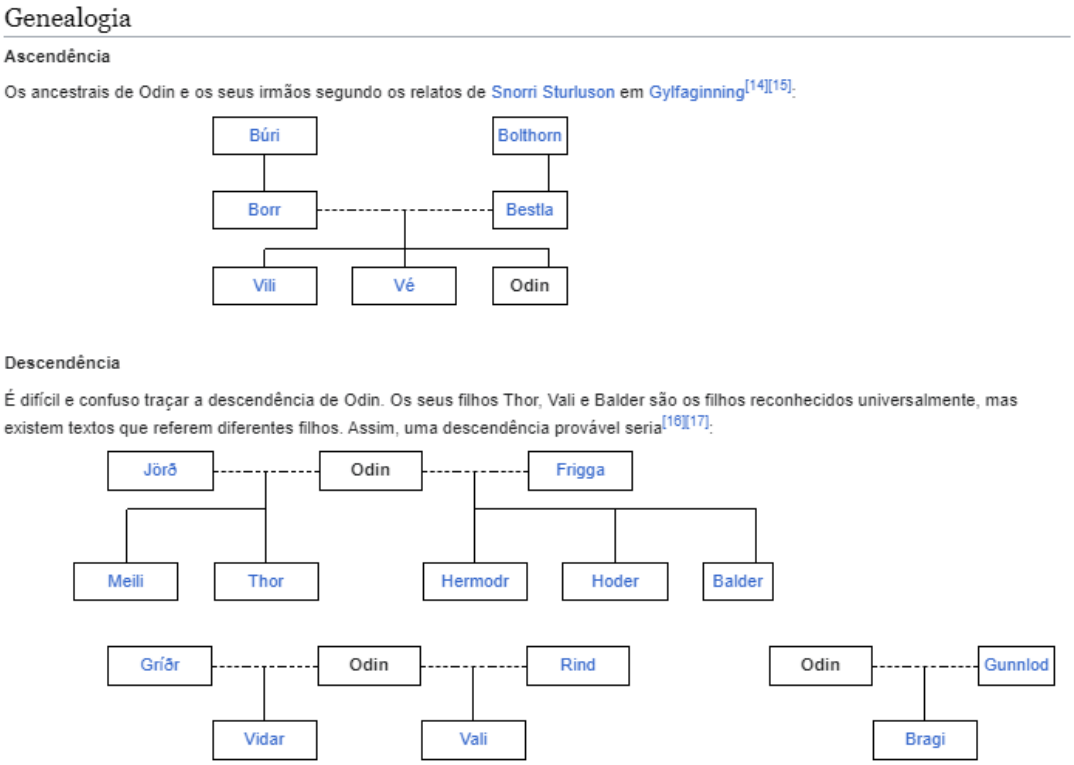
O nome do deus no nórdico antigo é *Óðinn*, tendo Saxão Gramático latinizado como Otino (*Othinus*), no germano *Wotan* e no primitivo germânico sob a forma de *Wodanaz*, no gótico, *Vôdans*, no dialeto das ilhas Feroé (nas costas da Noruega), *Ouvin*, no antigo saxão, *Wuodan*, no alto alemão, *Wuotan*, enquanto que entre os lombardos e na região da Vestefália aparece *Guodan* ou *Gudan*, e na Frísia, *Wêda*. Nos dialetos dos alamanos e borgundos temos a expressão *Vut*, usada até hoje no sentido de ídolo. Essas denominações estão ligadas pela raiz, no nórdico arcaico, às palavras *vada* e *od*, e, no antigo alto alemão, a *Watan, Navutan, Wuot*, que significavam a princípio *razão*, *memória* ou *sabedoria*. Mais tarde tornaram-se equivalentes a *tempestuoso* ou *violento*, sentido que os cristãos faziam empenho de acentuar, procurando depreciar a figura do deus nórdico.

A *quarta-feira*, dia que é dedicado ao deus Odin, tomou a denominação *onsdag* em sueco e dinamarquês (Nórdico Antigo, odinsdagr), *wednesday* em inglês (antigo saxão, wôdanes dag, anglo-saxão, vôdnes dag), *woensdag* em holandês, *godenstag* ou *gunstag* no dialeto da Vestefália.

Na Edda Poética - a fonte principal do nosso conhecimento sobre a mitologia nórdica, o maior ciclo é naturalmente o do deus supremo, compreendendo as seguintes baladas: Baldrs Draumar (*Os Sonhos de Balder*), Hárbarzljóð (*A Balada de Harbard*), Vafþrúðnismál (*A Balada de Vafthrudnir*), Grímnismál (*A Balada de Grimnir*) e Hávamál (*As Máximas de Hár*).

Odin se apresenta sob diversos nomes nas baladas édicas, de acordo com as exigências da situação. Sabemos, pela Völuspá (*A Profecia da Vidente*) e Hyndluljóð (*A Balada de Hyndla*), que ele é filho de Borr. As elevadas

designações de *velho criador* e *pai dos homens*, que o poeta anônimo lhe deu em Baldrs Draumar e no Vafþrúðnismál, bem como a informação de que *Odin dera o fôlego* (Völuspá) a um casal inanimado, não deixa dúvidas sobre uma interferência na criação da humanidade. No Grímnismál há o cognome de *príncipe dos homens*, na Lokassena (*A Altercação de Loki*) de *pai das batalhas*, na Völuspá, de *pai dos exércitos*, e no Grípisspá (*A Profecia de Gripir*), de *pai da escolha* ou *pai dos mortos em batalha*.



Em linguagem corrente na Escandinávia e no norte da Alemanha, conforme observa-se entre pessoas cultas, são usadas as expressões *zu Odin fahren* ou *hei Odin zu Gast sein*, e *far þu til Odin* ou *Odins eigo þik*, citadas também por Jacob Grimm, para imprecações equivalentes a *vá para o diabo*, ou *o diabo que o carregue*. É uma tendência malévola que se explica, não só pela ação do cristianismo, mas ainda pelas atitudes violentas e sombrias que o deus tomava, infligindo castigos inflexíveis, como o sono imposto à valquíria Brynhild por esta tê-lo desobedecido, e atravessando os ares com seu exército de maus espíritos, nas noites de tempestades, nas chamadas *Caçadas Selvagens*.

Sobre o Edda, sabe-se que foram escritos no início do medievo, porém é de conhecimento, que as tradições que a originaram e eram transmitidas oralmente, datam de mais de três mil anos a.C

O aposto de “pai da magia”, constante do Baldrs Draumar, confirmado no seu próprio depoimento do Hávamál (parte IV), descreve o seu próprio sacrifício: feriu-se com a lança e suspendeu-se numa árvore, onde permaneceu nove dias agitado pelos ventos; esta árvore é Yggdrasill, o freixo do mundo. Tudo isso visando à iniciação na sabedoria das runas, tendo até criado algumas delas, tornando-se senhor do *hidromel da poesia*, licor mágico que profere vaticínios.

Quanto ao elevado saber de Odin, relata-se que nem sempre foi assim, sábio e mágico poderoso; ávido por conhecer todas as coisas, quis beber da fonte da Sabedoria, onde o freixo Yggdrasill mergulha uma das raízes; mas Mímir, seu tio, o guardião da fonte, sábio e prudente, só lhe concedeu o favor com a condição de que Óðinn lhe desse um de seus olhos. Ele então encontrou na água da fonte milagrosa tanta sabedoria e poderes secretos que pôde, logo que Mímir foi morto na guerra entre os Æsir e os Vanir, lhe conferir a faculdade de renascer pela sabedoria: sua cabeça, embalsamada graças aos cuidados dos deuses, é capaz de responder a todas as perguntas que lhe dirigem. Após adquirir tantos conhecimentos, procurava depois revelá-los em duelos de palavras, em que aposta a vida e sai sempre ganhado. Além do mais, por várias vezes se dirige a profetisas e visionárias, pedindo informações estranhas, dando-lhes em paga ricos presentes.

Desse modo, vemos que Óðinn, na concepção do poeta édico, é criador da humanidade, detentor supremo do conhecimento, das fórmulas mágicas e das runas, invocado por ocasião das batalhas, durante os naufrágios e as doenças, na defesa contra o inimigo, e afinal em qualquer situação desesperadora. Altares se elevavam em sua honra.

Os Filhos de Eru e outras criações

Inicialmente Eru criou os Ainur de seu pensamento.Eram seres angelicais que o entretinham com música, até que Eru propôs um tema para que eles fizessem a mais maravilhosa das Músicas, e assim eles fizeram. Nessa música os Ainur tiveram a visão do Mundo, Arda como é chamado, e Eru fez com que essa visão se tornasse realidade, colocando a Terra dentro do Vazio, chamado

Eä ("aquilo que existe"). A Música também deu a eles a visão dos Filhos de Ilúvatar. Alguns dos Ainur então desceram à Terra para construí-la conforme a Música, e desses Ainur os mais poderosos são chamados Valar, e os menos poderosos, Maiar.

Os Filhos de Ilúvatar são os elfos e os humanos. Os Elfos são os Primogênitos e os Humanos os Sucessores. Os Anões são filhos "adotivos" de Eru. Foram criados pelo Vala Aulë, que estava impaciente com a demora do Despertar dos Filhos de Eru, e então ele deu origem aos Sete Pais dos Anões (Durin entre eles). Eru descobriu e não gostou da impertinência de Aulë, mas se condoeu e permitiu que os Anões vivessem, contanto que despertassem depois dos Elfos.

Há alguns Animais e Vegetais que, além da vida, possuem racionalidade, e diz-se que foi a pedido de Manwë, rei dos valares, que foi concedida sabedoria a seres como Huan, o Cão de Oromë e às Águias de Manwë, como Thorondor e Gwaihir. Alguns crêem que esses seres sejam na verdade Maiar. Outro exemplo são os Ents, os Pastores das Árvores. Yavanna, a Valië responsável pelas plantas, amava acima de tudo as Árvores, mas temia por elas, pois não podiam fugir. Aconselhou-se então com Manwë, que consultou Ilúvatar e permitiu que Yavanna criasse os Ents, criaturas arvorescas que podiam caminhar e falar, e estes protegeriam as Florestas. O exemplo mais famoso de Ent é Barbárvore.

Eru é também aquele que possui a *Chama Imperecível*, e é por isso que ele é o único capaz de criar a vida independente. Todas as criaturas criadas indiretamente por Eru, como os Anões, têm de ser abençoadas por Eru com a Chama Imperecível, para que não sejam meros títeres de seu criador. Melkor o mais poderoso dos Ainur, mas que, querendo o poder de deus, se rebelou tornando-se o primeiro Senhor do Escuro do mundo, desejava a Chama Imperecível e procurou muito tempo por ela, em vão, pois a Chama está dentro de Eru Ilúvatar. O que Melkor pôde então fazer foi deturpar as criaturas já vivas.

Os orcs são, segundo relatos contidos em o Silmarillion, elfos que foram aprisionados e torturados até não resistirem e se corromperem ao ponto que são vistos, maus e fieis somente ao senhor do escuro assim como os Balrogs são Maiar que Melkor atraiu para si e corrompeu. Os Trolls são também cópias mal feitas de Ents. Já os Dragões não têm origem certa.

A Última Aliança

Quando os elfos já não suportavam mais, uniram-se aos homens e a alguns anões formando a Última Aliança, na qual todos os exércitos disponíveis marchariam contra Mordor e destruiriam por vez Sauron. Assim o fizeram, e estavam vencendo. Mas depois de sete anos sitiando a Torre de Sauron, o exército estava cansado e morrendo de fome naquela terra infértil. Então o próprio Sauron se apresentou e lutou contra Gil-galad, Alto-Rei dos Noldor exilados na Terra-Média e Elendil. Jogou Elendil, que caiu com tanto impacto sobre sua espada Narsil, que a quebrou; Gil-Galad então perfurou Sauron com sua Aeglos, mas Sauron caiu por cima de Gil-Galad e o matou. Assim Isildur pegou o toco da Narsil e arrancou o Anel Governante do dedo de Sauron. Ele enfraqueceu-se e fugiu para Dol Guldur, ao sul da Floresta das Trevas por 400 anos, não mais atormentando. Como havia prometido há muito tempo, Isildur destrói então pedra por pedra em Barad-dûr. Gondor então construiu torres de vigia em Mordor no caso de um remoto retorno de Sauron.

Na obra *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien, **Barad-dûr**, chamada de **Lugbúrz** na língua negra de Mordor, é uma grande torre construída em Mordor, perto de Orodruin, a Montanha da Perdição, onde fora forjado o Um Anel. Sendo a maior construção da Terra-Média, é um símbolo de superioridade e comando sobre todas as coisas. Foram necessários 600 anos até o término da sua reconstrução.

O nome *Barad-dûr* é sindarin, e é um nome composto de *Barad* ('torre') + *dûr* ('escuro'), que forma *Barad-dûr ('torre escura').* Na Língua Negra de Mordor era conhecida como *Lugbúrz*.

A Torre Negra de Sauron, em Mordor, foi construída após o retorno do naufrágio de Númenor, destruída após a Última Aliança por Isildur, e reconstruída quando fugiu de Dol Guldur, quando esta foi pega de surpresa pelo consenso do Conselho Branco, que já suspeitava do negror e do medo que as pessoas tinham do local, e pelo desaparecimento de muitos no local, acreditando-se que Sauron lá se escondera.As pessoas entendiam o nome como algo distante nas lembranças de antigas histórias e o consideravam um

mau agouro. A torre caiu novamente quando o Anel foi destruído por Frodo na lava da Montanha da Perdição, onde Sauron foi destruído.

O Anel se Perde

Enquanto Sauron desaparecera o Anel passou a Isildur, que se recusou a destruí-lo, alegando herança de seu reino. Deixou o reino de Gondor para os herdeiros de seu irmão Anárion, pois ele ficaria com Arnor ao norte. Mas quando retornava foi emboscado por orcs. Pôs o Anel, ficando invisível, e quando tentava atravessar o Anduin o Anel o traiu, saindo de seu dedo e fazendo-o ser visto. Foi então morto.

2500 anos depois um pescador ribeirinho chamado Déagol pescava com seu primo Sméagol, quando caiu na água e encontrou o Anel. Sméagol cobiçou o objeto e matou Déagol enforcado, permanecendo assim com o Um Anel por volta de 500 anos. Então Bilbo, numa aventura com os treze anões, se perdeu, indo parar na caverna de Sméagol (Gollum). Assim encontra o Anel e o guarda. Após vários infortúnios, Bilbo conseguiu escapar da perseguição de Gollum, até que o Anel foi parar no Condado, chegando às mãos de Frodo. Alguns anos antes, a vigilância das torres plantadas em Mordor perdeu sua eficácia. Sauron retorna a Mordor, domina o Portão Negro e as torres, reconstrói Barad-dûr, recruta os Nazgûl, e a Montanha da Perdição torna a explodir em chamas. Sauron recomeça a atacar a Terra-Média, agora com o objetivo de simplesmente dominá-la com seu poder sombrio.

A Guerra do Anel

Na Guerra do Anel, onde descreve-se este final da Terceira Era, Frodo, no Conselho de Elrond, em Valfenda (Rivendell), é designado a levar O Anel até a Montanha da Perdição, em Mordor, para lá jogá-lo e acabar definitivamente com o poder de Sauron. Pois somente lá, onde o Anel foi feito, poderia ser destruído. No momento de destruir o Anel, a vontade de Frodo (quase sob o

controle do Anel) vacila e Gollum, quando luta com Frodo no túnel que leva ao centro de Orodruim (a Montanha da Perdição), sem querer cai na lava junto com o anel e este se desfaz. Assim, Sauron perdeu todo o seu poder e fugiu definitivamente para nunca mais voltar, dando início à Quarta Era, a Era dos homens.

Como podemos ver, o fim de Sauron foi diferente daquele de seu mestre Melkor, pois este foi banido da existência e nunca mais poderá ser livre (até o juízo final, quando diz-se que ele voltará, confrontará os outros Valar e destruirá Arda). Já Sauron teve seu poder disperso a tal ponto com a destruição final do Um Anel, que não haveria condições para seu retorno, seja em forma física ou espiritual, a não ser que fosse restabelecido pelo poder do próprio Melkor.

O Mal Absoluto

Tolkien afirmou em suas Cartas que, embora ele não pensasse ter tal coisa como um "Mal Absoluto", uma vez que ele fosse "Nulo", "na minha história, Sauron representa uma aproximação do completamente mau tão próximo quanto possível". Ele explicou que, como "todos os tiranos", Sauron começou com boas intenções, mas foi corrompido pelo poder, e que "foi além dos tiranos humanos no orgulho e na ânsia pela dominação", sendo na origem um espírito imortal (angelical - do mesmo gênero de Gandalf e Saruman, mas de uma ordem muito mais elevada). Ele começou como servo de Morgoth; tornou-se seu representante, em sua ausência na Segunda Era; e no final da Terceira Era afirmou ser 'Morgoth retornado'.

Símbolos

Nas baladas da Edda, o deus supremo está em ligação com símbolos, emblemas e certos elementos adequados às diversas circunstâncias em que aparece. Assim, no (Valhala), ele tem o seu grande palácio onde recebe e aloja os guerreiros mais valorosos, e em outro dos seus três salões em Asgard, o alto Valaskjalf, senta-se no trono Hlidskialf, de onde é possível enxergar o mundo inteiro e acompanhar todos os acontecimentos da vida. A seus pés, deitam-se os dois lobos Geri e Freki, símbolos da gulodice, que o acompanham em suas caçadas e lutas, alimentando-se dos cadáveres dos guerreiros. Nos seus ombros estão os dois corvos Hugin e Munin, a sussurrar-lhe o que viram e

ouviram por todos os cantos. Quando se encaminha a uma batalha, o que é frequente, usa armadura e elmo de ouro, trazendo nas mãos o escudo e a lança Gungnir, que tem runas gravadas no cabo, montando seu famoso corcel de oito patas, Sleipnir, que tem a faculdade de cavalgar no espaço, por cima das terras e águas.

Disfarces

Em muitas passagens, descrevem-se as andanças de Odin, em que se apresenta sob o disfarce de um viajante baixo e de cabelos escuros, envolvido numa enorme capa azul ou cinza, com um chapéu de abas largas, quebradas acima do olho perdido e o outro olho negro faiscante, como nas baladas édicas Vafþrúðnismál e no Grímnismál, e com os nomes significativos de Gagnrad (*o que determina a vitória*), Grimnir (*o disfarçado*), além do Hávalmál (parte III) e nos Baldrs Draumar, respectivamente com os nomes Hár (*o elevado*, *o eminente*, *o sublime*) e Vegtam (*o acostumado aos caminhos*).

A Última Aliança

Quando os elfos já não suportavam mais, uniram-se aos homens e a alguns anões formando a Última Aliança, na qual todos os exércitos disponíveis marchariam contra Mordor e destruiriam por vez Sauron. Assim o fizeram, e estavam vencendo. Mas depois de sete anos sitiando a Torre de Sauron, o exército estava cansado e morrendo de fome naquela terra infértil. Então o próprio Sauron se apresentou e lutou contra Gil-galad, Alto-Rei dos Noldor exilados na Terra-Média e Elendil. Jogou Elendil, que caiu com tanto impacto sobre sua espada Narsil, que a quebrou; Gil-Galad então perfurou Sauron com sua Aeglos, mas Sauron caiu por cima de Gil-Galad e o matou. Assim Isildur pegou o toco da Narsil e arrancou o Anel Governante do dedo de Sauron. Ele enfraqueceu-se e fugiu para Dol Guldur, ao sul da Floresta das Trevas por 400 anos, não mais atormentando. Como havia prometido há muito tempo, Isildur destrói então pedra por pedra em Barad-dûr. Gondor então construiu torres de vigia em Mordor no caso de um remoto retorno de Sauron.

Os **Ainur** (singular: **Ainu**) são uma raça fictícia de espíritos imortais da obra literária do filólogo e professor britânico J. R. R. Tolkien. Foram os primeiros seres a serem criados pelo pensamento de Eru Ilúvatar antes da criação de Arda, a Terra. Seu nome é traduzido do quenya como *os Sagrados*. A partir

do tema que lhes foi proposto por Eru, desenvolveram a Grande Música, do qual criaram a Terra Média. Alguns desceram a Eä, passando a ser conhecidos como valares e maiares.

Os **Maiar** (singular: **Maia**), estão entre uma classe de seres do Universo Fantástico de J. R. R. Tolkien. Sobrenaturais e angelicais, eles são "Ainur inferiores" que entraram em "Eä" no começo dos tempos.

O nome Maiar está na língua quenya (uma das várias línguas construídas) que vem da raiz élfica maya- "excelente, admirável".

Maiar às vezes se refere a todos os Ainur que entraram em Eä, a "Criação", mas com mais frequência aos menos poderosos entre eles: "Maia é o nome dos Parentes dos Valar, mas especialmente daqueles de menor poder que os nove grandes governantes. "escreveu Tolkien.

Sendo de origem divina e possuindo grande poder, os Maiar podem vagar pelo mundo invisível ou moldar-se à moda dos elfos ou de outras criaturas; esses "véus", chamados *fanar* em quenya, podiam ser destruídos, mas seu verdadeiro ser não. Raramente os Maiar adotaram suas formas visíveis para os elfos e o homem, e por essa razão, muito poucos Maiar têm nomes em suas línguas, e os elfos não sabem quantos Maiar existem.

Dentre a classe dos Maia, três receberam grande destaque nas obras de Tolkien, sendo seus nomes mais conhecidos os de Saruman O Branco, Gandalf o Cinzento (posteriormente O Branco) e Sauron.

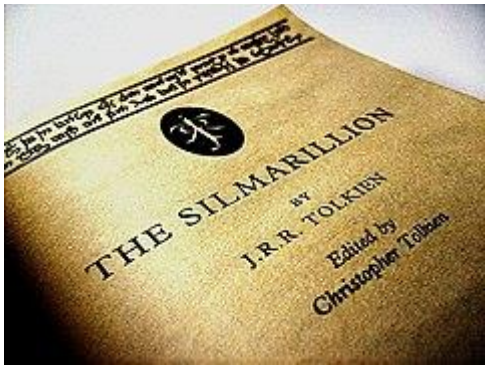
Filhos de Ilúvatar

Nas obras fictícias de J. R. R. Tolkien, os Filhos de Ilúvatar ou Filhos de Eru são os Elfos (também chamados de os Primogênitos) e os Homens (também chamados de os Sucessores). Ilúvatar ou Eru, na mitologia tolkeniana, é o Criador do universo e seu Deus supremo. A história de sua criação é contada no "Quenta Silmarillion", em *O Silmarillion* de 1977.

Os Elfos, primeiros a nascer, despertados às margens do lago Cuiviénen, seriam ligados a Arda (a Terra) até seu fim, portanto, dotados de imortalidade. Os homens, que vieram depois, despertados em Hildórien, receberam de Eru o dom da mortalidade, não são ligados a Arda até seu fim, o que muitas vezes é confundido com uma punição divina. Os Anões não são contados entre os Filhos de Ilúvatar, pois não foram criados pelo próprio Ilúvatar,

mas sim por Aulë, um valar que se impacientou com a demora para a chegada dos Filhos. Eru repreendeu Aulë, mas deixou-os viver, com a condição de despertarem após os Primogênitos.

Foi concedido aos Anões o dom do livre-arbítrio por Ilúvatar (não poderia ter sido concedido por Aulë, que não possui esse poder), e foram adotados entre os Seus Filhos, sendo chamados de *Filhos Adotivos de Ilúvatar*. Os Anões seguem o mesmo destino dos homens após a morte. Os espíritos Ainur, não são contados entre os Filhos de Ilúvatar, apesar de terem sido criados por Seu pensamento.



Os **Ainur** (singular: **Ainu**) são uma raça fictícia de espíritos imortais da obra literária do filólogo e professor britânico J. R. R. Tolkien. Foram os primeiros seres a serem criados pelo pensamento de Eru Ilúvatar antes da criação de Arda, a Terra.

Seu nome é traduzido do quenya como *os Sagrados*. A partir do tema que lhes foi proposto por Eru, desenvolveram a Grande Música, do qual criaram a Terra Média. Alguns desceram a Eä, passando a ser conhecidos como valares e maiares.

Desenvolvimento

Através dos livros da série *The History of Middle-earth*, nota-se que a ideia que Tolkien apresenta dos Ainur vai evoluindo ao longo do tempo. No princípio, os Ainur (que ainda não tinham este nome) se pareciam com um panteão de deuses pagãos,

sendo comum haver Ainur irmãos ou com filhos. Posteriormente, eles foram se aproximando da ideia cristã de anjos. Seus aspectos físicos não

apresentam descrições completas em escrito, afinal, segundo Tolkien estes seres poderiam assumir formas variadas e até mesmo revestir-se com seus pensamentos, descortinados por enorme glória e terror. Sua majestade se comparada às terras de Arda era grandiosa e inigualável, de acordo com o Silmarillion.

Radagast, o Castanho, ou **Aiwendil**, é um personagem fictício das obras do professor e filólogo britânico J. R. R. Tolkien. Ele é um dos Istari, também conhecidos como "Magos", que foram enviados pelos espíritos Valar para ajudar os Elfos e os Homens da Terra Média em sua luta contra o Senhor das Trevas, Sauron. Radagast aparece em *O Senhor dos Anéis* e *Contos Inacabados*, e é mencionado em *O Hobbit* e *O Silmarillion*.

Contos Inacabados explica que Radagast, como os outros magos, veio de Valinor por volta do ano 1000 da Terceira Era da Terra Média e foi um dos Maiar. Seu nome original era **Aiwendil**, que significa *ave-amiga* na língua fictícia do Quenya, criada por Tolkien. A Vala Yavanna forçou o mago Saruman a aceitar Radagast como companheiro, que, Tolkien diz, pode ter sido uma das razões para que Saruman tivesse desprezo por ele, a ponto de chamá-lo com desdém de "simples" e "um tolo".No entanto, ele era um aliado e confidente de Gandalf, que o descreve em *O Hobbit* como seu "primo". Ele também era amigo do transmorfo Beorn, que o considerava "não um mau companheiro como magos vão" e também disse a Gandalf que ele "costumava vê-lo de vez em quando".

Radagast viveu durante grande parte de seu tempo na Terra Média em Rhosgobel nos Vales do Anduin, no beiral do oeste da Floresta das Trevas, entre Carrock e a Floresta da Velha Estrada, perto dos Campos de Lis, o seu nome

deriva do Sindarin *rhosc gobel* que significa "aldeia marrom". Radagast tinha uma forte afinidade e de relacionamento com animais silvestres, e parecia que sua maior preocupação era com o *Kelvar* e o *Olvar* (flora e fauna) da Terra Média. Ele era mais sábio do que qualquer homem em todas as coisas concernentes a ervas e animais. Diz-se que ele falava muitas línguas dos pássaros, e era um "mestre de formas e mudanças de tonalidade". Radagast também é descrito por Gandalf como "nunca um viajante, menos que impulsionado pela grande necessidade", "um assistente digno" e "honesto".

Em *The Fellowship of the Ring*, Radagast foi involuntariamente utilizado por Saruman para atrair Gandalf a sua torre de Orthanc, onde Gandalf foi capturado. No entanto, Radagast também ajudou involuntariamente a resgatá-lo através do envio de Gwaihir, a Águia, para Orthanc com a notícia dos movimentos de forças de Sauron. Quando Gwaihir viu que Gandalf foi preso no topo da torre, ele carregou-o para a segurança antes de Saruman percebeu que ele tinha ido embora.

A única outra referência a Radagast em *O Senhor dos Anéis* é depois do Conselho de Elrond, quando se decide convocar todos os aliados contra Sauron juntos. Batedores são enviados para procurar ajuda, e é relatado que Radagast não esta em sua casa em Rhosgobel e não pode ser encontrado. Tolkien não menciona o que aconteceu com Radagast, e ele não desempenha nenhum outro papel em eventos.

Tolkien escreveu que ele desistiu de sua missão como um dos magos, tornando-se demasiadamente obcecado com animais e plantas. Ele também escreveu que ele não acreditava que o fracasso de Radagast era tão grande como Saruman e que podem, eventualmente, ter sido permitido (ou escolhido) para voltar para as Terras Imortais.

No entanto, Christopher Tolkien observa em *Contos Inacabados* que a suposição de que Radagast falhou em sua tarefa pode não ser totalmente correta, considerando que ele foi especialmente escolhido por Yavanna, e pode ter sido designado para proteger a fauna e flora da Terra Média, uma tarefa que não terminaria com a derrota de Sauron e do fim da Guerra do Anel.

Nomes e títulos

De acordo com o ensaio *The Istari* dos *Contos Inacabados*, o nome *Radagast* significa "concurso de feras" em adûnaico, outra das línguas

ficcionais de Tolkien. No entanto, Christopher Tolkien indica que seu pai pretendia alterar essa derivação e trazer Radagast em linha com os outros nomes de magos, Gandalf e Saruman, associando-a com a antiga língua dos Homens do Vales do Anduin. Nenhum significado alternativo é fornecido com esta nova associação – de fato, Tolkien afirmou que o nome era "agora não claramente interpretável". Seu título 'O Castanho' é simplesmente uma referência a suas vestes terrenas-marrom; cada um dos magos tinha uma capa de uma cor diferente.

No mundo real, *Radagast* ou *Rodogast* é sobrevivente como uma variante do Radagaisus, o nome de um senhor da guerra Gótico que liderou uma invasão da Itália em 401. Radegast é também o nome de uma divindade da mitologia eslava.

A mitologia eslava é o aspecto mitológico da religião politeísta que era praticada pelos eslavos antes de sua cristianização. Tal religião tem muitas características em comum com outras religiões da religião proto-indo-européia.

A **Guerra do Anel** foi uma guerra fictícia na obra de J.R.R.Tolkien que ocorreu entre os povos livres da Terra-média e Sauron, pelo domínio do Um Anel e do continente. Aconteceu, historicamente, no fim da Terceira Era. Junto

com a luta de Frodo para destruir o Anel na Montanha da Perdição, foi o acontecimento mais importante de O Senhor dos Anéis.

A Guerra foi iniciada com Sauron, que ganhava força desde o fim da Segunda Era e procurava avidamente o Um Anel. Durante a Guerra do Anel, muitos milhares de Homens de Rohan e de Gondor foram mortos. O total de mortos é estimado em mais de um milhão. Dezenas de milhares do lado dos Povos Livres e centenas de milhares do lado Negro.

A Guerra também marcou o declínio do poder dos Elfos na Terra-média e a ascensão dos Homens do Oeste, a restauração do Trono de Gondor e Arnor e o início da Quarta Era.

Batalhas foram travadas em Gondor, Rohan, Lórien, Floresta das Trevas, na Montanha Solitária e em Valle. Essas foram inicialmente travadas contra as Forças de Sauron, mas Saruman, um terceiro competidor (que queria usar o Anel para seus próprios propósitos e que pendia mais para Sauron que para os outros), também tinha exércitos, que lutaram nos Vaus do Isen e no Abismo de Helm.

A Guerra acabou definitivamente na *Batalha do Beirágua*, com a morte de Saruman e Gríma. Elessar, ou Aragorn, foi coroado Rei de Gondor, e perdoou os Homens que tinham lutado por Sauron, promovendo uma renovação na cooperação e comunicação entre os Três Povos Livres da Terra-média.

O fim do poder de Sauron e de seus servos transformou substancialmente o dia-a-dia da Terra Média, levando a mudanças profundas bem como a restauração de antigas tradições.

A mais considerável delas foi a reunificação dos antigos reinos numenorianos exilados, de Gondor e Arnor. O Rei Aragorn II, ou Elessar, tornou-se o 34º Rei de Gondor e 11º Rei de Arnor, tendo estes títulos reunidos na posição de Alto-rei do Reino Reunificado. Mesmo após o fim de Sauron muito trabalho ainda teve de ser feito, as fronteiras a oriente e ao sul exigiam atenção. Seu reinado representou um renascimento nas tradições e memórias dos homens que por milênios lutaram contra Mordor. Em 120 da Q.E. Aragorn falece e seu filho, Eldarion, assumo o lugar do pai como Alto-Rei.

Os Elfos finalmente puderam gozar de tempos de paz na Terra Média, ironicamente isso ocorreu no crepúsculo de sua existência nas terras mortais. Muito dos Noldor partiram para Valinor, assim como elfos Sindar que ainda

desejam ver e atravessar o Mar. O poder dos três anéis foi desfeito, pois em 3021 da T.E., Elrond, Galadriel e Círdan deixaram a Terra Média, junto com Gandalf, Frodo e Bilbo Bolseiro. Os Elfos remanescentes de Lórien e da Floresta das Trevas expandiram seus reinos. Celeborn expandiu Lórien em direção ao sul e leste, dado-lhe o nome de Lórien Oriental, Thranduil tomou toda a região norte até onde nascem as Florestas, e junto com Celeborn rebatizaram a Floresta das Trevas para *Erys Lasgalen*, A Floresta das Folhas Verdes.

Os anões após o desaparecimento de Sauron recolonizaram Mória na Quarta Era, mas antes disso, Gimli, flilho de Glóin, organizou uma expedição para as Cavernas Cintilantes próximo ao Abismo de Helm, de onde foi senhor. Dúrin VII, o último, descendente de Thorin III, Elmo-de-pedra, foi o último dos grandes rei anões. E por fim nas eras seguintes o povo pequeno desapareceu.

O Condado curou as feridas e a destruição do período da Guerra do Anel até sua libertação na Batalha de Beirágua. O Rei Elessar doou novas terra para os Condadenses e proibiu a entrada de forasteiros por aquelas terras sem a autorização dos Hobbits. O ano de 3020 da T.E. foi particularmente esplendido para os Hobbits, colheitas, casamentos, nascimentos e a cerveja foram lembrados por gerações e gerações.

Gimli é um dos mais importantes personagens criados por J.R.R.Tolkien para a trilogia *O Senhor dos Anéis*.

Era um anão do povo de Durin que se habilitou para acompanhar Frodo Bolseiro na Sociedade do Anel, que tinha por intuito destruir o Um Anel. Representa também uma contradição entre as raças dos anões e dos elfos. Esses dois povos geralmente não se davam bem, mas Gimli foi o melhor amigo do elfo Legolas e criou um amor muito grande pela Rainha élfica Galadriel, e isso contribuiu para a restauração da amizade entre ambos os povos.

Gimli era filho do anão Glóin, um dos companheiros de Bilbo Bolseiro na aventura que se passa em O Hobbit e descendente remoto de Durin, o Imortal, chefe dos Sete Pais dos Anões criados por Aulë. Era de linhagem real mais distante do trono, sendo primo de Dáin II Pé-de-Ferro, rei do povo de Durin e primo de Balin, que fora amigo de Bilbo e Senhor de Moria.

Gimli aparece primeiramente em A Sociedade do Anel (*A Irmandade do Anel* em Portugal), no Conselho de Elrond em Valfenda, onde foi com seu pai para levar notícias de Erebor, sua morada. Lá ele descobre que o sobrinho

de Bilbo, Frodo, possui o Um Anel, um Anel do Poder forjado pelo Senhor do Escuro Sauron. No Conselho é decidido que o Anel deverá ser destruído onde foi forjado: na Montanha da Perdição. Frodo se habilitou para a tarefa e oito companheiros foram junto com ele, incluindo Gimli com o machado como a principal arma.

Inicialmente Gimli e Legolas, o elfo, se estranharam por duas razões principais: os anões e os elfos, desde os tempos da Destruição de Doriath, não se davam bem e, ainda por cima, na aventura de Bilbo em O Hobbit, o pai de Legolas, Thranduil, manteve Glóin e os outros anões presos em seus palácios. Fora isso, Gimli e Legolas tornaram-se amigos durante sua estadia em Lothlórien.

Quando a Sociedade precisou passar por Moria, Gimli ficou muito feliz esperando encontrar seu povo comandado por Balin. Mas encontraram Moria cheia de orcs, além de um Troll das Cavernas e de um Balrog, a Ruína de Durin e o povo de Moria estava morto, incluindo Balin, cujo túmulo estava lá mesmo, junto com a história do que se sucedeu no local.

Lá em Moria, Gandalf, o líder, sucumbiu numa luta contra a Ruína de Durin e Aragorn, um Humano, passou a guiá-los até finalmente escaparem das Minas. De lá foram para Lothlórien, onde Gimli não foi muito bem recebido; pelo menos até chegarem à rainha Galadriel.

Gimli.

Gimli ficou extremamente tocado pela beleza e compreensão de Galadriel, o que mudou muito sua opinião sobre os elfos. Numa das partes mais

famosas do livro, que só aparece na versão estendida do primeiro filme de Peter Jackson, Galadriel entrega os presentes aos membros da Sociedade, mas fica indecisa quanto ao que dar a um Anão. Ao invés de tesouros, Gimli pediu um único fio de cabelo de Galadriel. Ela lhe pergunta o que ele faria com tal presente, ao que ele responde que o colocaria num cristal indestrutível para ser a herança de seu povo. Ela então lhe dá três fios, e passa a ser chamado pela rainha de Portador da Mecha.

Logo após a saída de Lothlórien, Boromir morre, desfazendo a sociedade. Em As Duas Torres, Gimli parte junto com Aragorn e Legolas à procura dois dois Hobbits capturados por inimigos, Merry e Pippin. Numa passagem em que entram em Rohan, Éomer fala mal de Galadriel e é repreendido por palavras frias de Gimli.

O Anão mostra sua bravura nos combates do segundo livro, onde consegue, na Batalha do Abismo de Helm, matar 43 orcs, um a mais que seu amigo Legolas.

No terceiro livro O Retorno do Rei, Gimli vai com Aragorn e Legolas às Sendas dos Mortos, onde Aragorn convocou os mortos para lutarem ao seu lado. Na batalha final contra Sauron, Gimli é o único representante dos Anões, e lá ele ajuda a alcançar a vitória que põe fim à história. O que se sabe depois é dito nos apêndices do livro.

Diz-se que Gimli levou um grande número do povo de Durin para um novo reino em Aglarond, tornando-se o Senhor das Cavernas Cintilantes, que havia tempos ele prometera conhecer junto com Legolas. Dentre os muitos trabalhos que realizaram, destaca-se a reconstrução dos Portões de Minas Tirith em Mithril, além de mudar toda a antiga aparência da cidade.

A data de sua morte é desconhecida. De acordo com o Livro Vermelho do Marco Ocidental, depois da morte de Aragorn na Quarta Era, Gimli, já bem idoso, foi com Legolas para o Oeste. Diz-se que, se assim foi, houve interferência de Galadriel, que era poderosa e influente entre os Elfos, e Gimli tornou-se, pois, o primeiro Anão a pisar nas Terras Imortais de Aman.

Adaptações

Animação de Gimli, adaptado no filme *O Senhor dos Anéis* (1978), de Ralph Bakshi.

- Na adaptação de Peter Jackson, o papel de Gimli coube a John Rhys-Davies.

Inspirações e controvérsias

É sabido pelo próprio autor que de forma simbólica Gondor assemelhava-se ao Império Bizantino em seu momento de decadência. Uma vez que Bizâncio foi último bastião cristão no Oriente e limite entre a cristandade e os povos muçulmanos, da mesma forma que Gondor representava uma fronteira entre os costume do norte e noroeste da Terra Média em contraposição aos costumes dos povos que habitavam Harad, Rhûn, Umbar e Khand por exemplo. Um dos momentos mais importante da obra trata-se da Batalha dos Campos de Pelennor, clímax do enredo, onde a decadente Gondor é sitiada pelas forças de Mordor, que incluía Orientais e Sulistas. Há uma possível ligação ou mesmo influência do Cerco de Constantinopla de 1453 e a Batalha de Viena. de 1683 nessa batalha fantástica, com características técnicas e estratégicas muito semelhantes. Constantinopla foi em 1453 cerca por Otomanos que após um mês de sítio conseguiram romper as portões da cidade e principalmente as suas muralhas, tida como intransponíveis, tal fato levou a desorganização da igreja cristã oriental, que já via seu poder sucumbir desde o início das Cruzadas no

século XII. Assim como Gondor, que foi salva graças a cavalaria de Rohan, Viena foi socorrida pela cavalaria polonesa em 1683, onde estes venceram as tropas Otomanas que lá novamente atacavam, garantindo na última hora a vitória contra os Otomanos.

J. R. R. Tolkien sempre negou e até incomodava-se com comparações referentes a Guerra do Anel com os eventos políticos e militares da sua época quando escrevia *O Senhor dos Anéis* bem como com a posterior publicação. É deixado claro pelo próprio autor no prefácio do *O Senhor dos Anéis: A sociedade do Anel* que a comparação dos eventos presentes na obra não tinham relação com a Segunda Guerra Mundial ou mesmo o Um Anel ser uma referência ao poder das armas atômicas, também foi percebida uma estranha associação entre Mordor e a extinta União Soviética, uma vez que publicado os livros na década de 1950, quando a Guerra Fria colocou o mundo em uma tensão permanente, muitos erroneamente ou de forma proposital baseando suas afirmações em "interpretações indiretas" ou mesmo em sobreposição de mapas da Terra Média com a Europa via a ligação entre Mordor e o comunismo real soviético. Tal afirmação levou o próprio J. R. R. Tolkien a negar de forma clara e enfurecida em carta essa comparação ou interpretação bastante equivocada.

A **Batalha dos Campos de Pelennor**, descrita na série de livros de fantasia *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, foi a defesa da cidade de Minas Tirith pelas forças de Gondor e a cavalaria de seus aliados de Rohan, contra o ataque das forças de Sauron aliadas com os Haradrim e orientais. Foi a maior batalha na Guerra do Anel, e aconteceu no final da Terceira Era nos campos de Pelennor, nas vilas e campos entre Minas Tirith e o Rio Anduin.

Estudiosos compararam a batalha com os fatos históricos da Batalha dos Campos Cataláunicos, onde o Rei Teodorico I foi pisoteado até a morte pelos seus próprios homens quando caiu de seu cavalo. Outros compararam a morte do Rei Bruxo de Angmar com a morte de Macbeth, que foi similarmente profetizado a não morrer pelas mãos de um homem.

A batalha foi uma peça central do filme de Peter Jackson, *The Lord of the Rings: The Return of the King*.

A cidade de Minas Tirith estava sendo sitiada após a queda de Osgiliath e Rammas Echor, as barreiras finais de Gondor contra as forças de Mordor. Durante a retirada para a cidade, Faramir, filho de Denethor, atual líder de

Gondor, foi gravemente ferido. Visto que Denethor entrou em desespero e se recusou a sair do lado de seu filho, o mago Gandalf tomou o comando da defesa da cidade. Enquanto isso, as forças inimigas se reuniram nos campos de Pelennor. Uma grande escuridão foi causada por gigantescas nuvens de fumaça cobrindo o sol, originadas em Mordor. Os Nazgûl, servos mais temidos de Sauron, voaram sobre o campo de batalha causando hesitação e queda de moral nas forças defensoras.

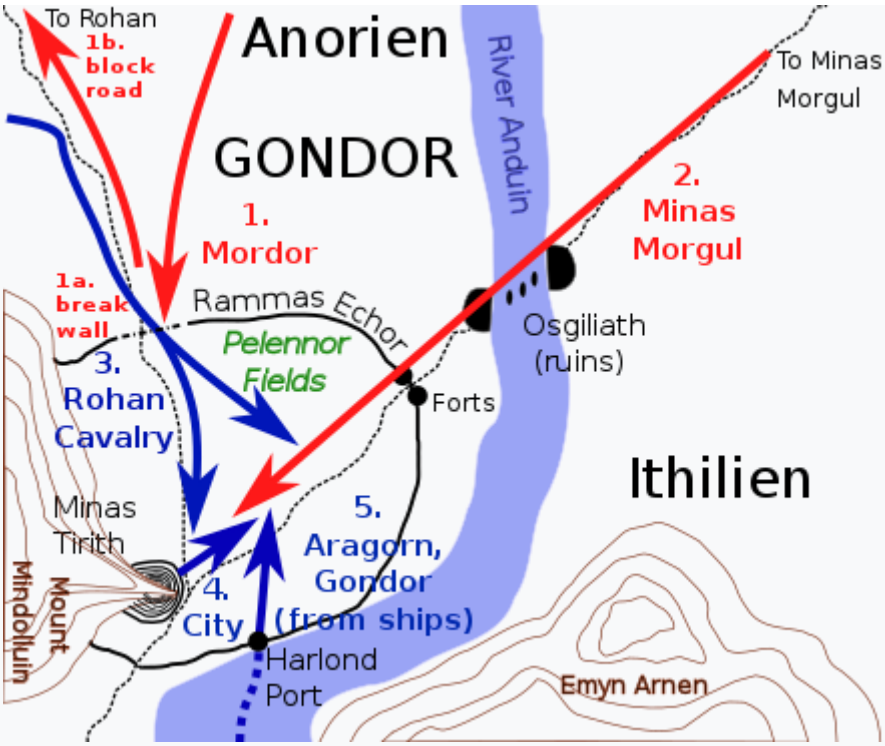
Participantes

O exército de Sauron vindo de Minas Morgul, liderado pelo Rei Bruxo de Angmar, era muito maior do que as forças combinadas de Gondor e seus aliados, e consistia de quase 150.000 orcs, trolls, e homens que se aliaram à Sauron.
As forças de Sauron também incluíam Haradrim e seus olifantes, orientais de Rhûn, Variags de Khand, além dos orcs e trolls. Tolkien o descreveu como "maior exército jamais emergira daquele vale desde os dias do poderio de Isildur; nenhuma hoste tão cruel e fortemente armada já assaltara os vaus do Anduin; e, no entanto, era apenas uma, e não a maior das hostes que Mordor agora enviava."

Os números dos defensores eram consideravelmente menores. As forças de Faramir eram dez vezes menores do que os adversários em Osgiliath, onde perdeu um terço de seus homens. As companhias de províncias remotas que chegaram para auxiliar Minas Tirith somavam quase 3.000 defensores. Um grupo proeminente era o de 700 homens liderados pelo príncipe Imrahil, cunhado de Denethor. Seus números eram menores do que o esperado, visto que as cidades costeiras de Gondor estavam sob ataque dos corsários de Umbar.

Os Rohirrim, uma cavalaria de 6.000 homens de Rohan, reino aliado de Gondor, chegaram ao amanhecer do dia seguinte, quando então a batalha realmente começou. O exército de Rohan era "três vezes menor do que o de Haradrim".
Reforços das cidades costeiras de Gondor navegaram até Minas Tirith, lideradas por Aragorn, que havia capturado os navios. Ele era herdeiro do trono de Gondor, por ser descendente do último Alto Rei de Gondor e Arnor, e liderava uma pequena força da Companhia Cinzenta.

A batalha



Mapa das ações principais da batalha, com as forças de Mordor e Rohan, a cidade de Minas Tirith, e o exército de Aragorn vindo do sul de Gondor.

Após quebrar o portão da cidade com o aríete Grond, o Rei Bruxo de Angmar cavalgou sob o "arco que nenhum inimigo jamais atravessara." Gandalf, sozinho em seu cavalo Scadufax, bloqueou seu caminho. Mas antes de ambos poderem lutar, escutaram as trompas dos Rohirrim, que haviam chegado em Rammas Echor, a muralha ao redor dos campos de Pelennor, recém quebrada pelos invasores. O dia amanheceu, e a luta principal iniciou. Os Rohirrim haviam esquivado-se dos patrulheiros de Sauron ao atravessar uma passagem secreta através do Vale Drúadan.

Investindo sobre as forças de Mordor, os Rohirrim se dividiram em dois grupos. O primeiro grupo, incluindo a vanguarda, atacou as forças do lado direito do Rei Bruxo. O segundo grupo assegurou as muralhas de Minas Tirith, destruindo as máquinas de cerco e acampamentos, e afugentaram a cavalaria dos Haradrim. Théoden matou o capitão dos Haradrim, e derrubou sua bandeira. O Rei Bruxo montou em sua besta alada e atacou Théoden. Com um dardo, ele matou o cavalo do rei, que caiu e foi esmagado sob o animal.

O "Hálito Negro", o terror espalhado pelo Rei Bruxo, amedrontou os guardas de Théoden, mas sua sobrinha Éowyn (disfarçada de homem para

poder participar da batalha) ficou para protegê-lo, desafiando o Rei Bruxo. Ela cortou a cabeça da montaria do Rei Bruxo, e em troca ele quebrou seu escudo e braço com uma maça. O hobbit Meriadoc Brandybuck, que acompanhava Éowyn, apunhalou o Rei Bruxo por trás do joelho com sua adaga, arma do antigo reino de Arnor que havia sido encantada contra as forças de Angmar. O Rei Bruxo cambaleou para frente, e Éowyn "empurrou a espada entre a coroa e o manto", matando-o. Isso cumpriu a profecia de Glorfindel, de que o Rei Bruxo de Angmar não iria morrer "pelas mãos de um homem." Ambas as armas que atingiram seu corpo morto-vivo foram destruídas.

Éomer, irmão de Éowyn, encontra Théoden mortalmente ferido, e é nomeado rei dos Rohirrim. Ao avistar sua irmã inconsciente, Éomer acredita que ela está morta, se enfurecendo e liderando seu exército em uma investida semi-suicida, com sua vanguarda avançando à frente do resto dos Rohirrim, arriscando serem cercados. Enquanto isso, Imrahil, que liderava os homens de Gondor presentes em Minas Tirith, encontra Éowyn e descobre que ela ainda está viva, apesar de gravemente doente devido ao "Hálito Negro". Éowyn e Meriadoc são enviados às Casas de Cura na cidade.

Em Minas Tirith, Denethor prepara-se para queimar o corpo de seu filho Faramir junto de si mesmo, em uma pira funerária, acreditando que Faramir está em estado incurável. A intervenção do hobbit Peregrin Took e Gandalf salvam Faramir, mas Denethor ateia fogo a si mesmo antes deles poderem impedí-lo. Tolkien indiretamente afirma que a morte de Théoden poderia ter sido previnida se, ao invés de lidar com Denethor, Gandalf tivesse ajudado os Rohirrim, como havia planejado.

Nos campos de Pelennor, a batalha estava começando a tender para o lado de Gondor e aliados. Apesar dos Rohirrim terem infligido enormes perdas aos inimigos, as forças de Sauron ainda eram numericamente superiores, e Gothmog, o tenente de Minas Morgul, comandava o exército após a queda do Rei Bruxo, convocando reservas de Osgiliath. Os Rohirrim estavam agora na parte sudeste de Pelennor, com inimigos entre eles e o rio Anduin, e os reforços de Gothmog ameaçavam ocupar o centro de Pelennor, o que cercaria os Rohirrim e impediria as tropas gondorianas de se juntarem. Éomer estava à cerca de 1.6km de Harlond, o porto de Minas Tirith, mas ao invés de tentar alcançar o rio, decide fazer uma última defesa no topo de uma colina.

Pouco depois, uma frota de navios negros, aparentemente a marinha dos Corsários de Umbar, aliados de Sauron, navegava pelo Anduin até Harlond. Antes de alcançar o cais, a frota desenrola e apresenta a antiga bandeira dos Reis de Gondor. Esta visão inspirou as forças dos Rohirrim e Imrahil, e desmoralizou o exército de Sauron. Os navios eram comandados por Aragorn, Gimli, e Legolas, acompanhados das tropas do sul de Gondor e o Exército dos Mortos. Este foi um ponto de virada da batalha, e grande parte das forças de Sauron agora ficaram cercadas entre as tropas de Aragorn, Éomer, e Imrahil. Apesar da vantagem estar com Gondor, a luta continuou durante todo o dia, até que no pôr do sol nenhum inimigo restava nos campos de Pelennor.

Resultado

A batalha foi uma derrota tática para Sauron, que apesar de ter perdido o Rei Bruxo, seu principal tenente, havia utilizado apenas uma pequena parte de seu exército no conflito. As forças defensoras de Gondor também sabiam que sua vitória seria apenas momentânea, a não ser que o portador do anel completasse sua missão. Assim, foi decidido que a Hoste do Oeste iria marchar até o Portão Negro sem demora, para atrair a atenção de Sauron. A vitória permitiu que eles enviassem uma força para desafiar Sauron e ainda deixassem Minas Tirith mais bem defendida do que estava antes do cerco.

Entretanto, Denethor estava morto, assim como Halbarad, Théoden, e muitos homens de Gondor e Rohan, com vários precisando ser mantidos em Gondor em caso de um ataque surpresa. Logo, apenas uma pequena tropa podia ser enviada.

A Hoste do Oeste marchou para o Portão Negro pouco depois, onde ocorreu a climática Batalha de Morannon.

Análises

Um estudo por Elizabeth Solopova afirmou que Tolkien repetidamente referenciava os relatos históricos de Jordanes sobre a Batalha dos Campos Cataláunicos, e analisou as similaridades entre as duas batalhas. Ambas aconteceram entre civilizações do "Leste" e "Oeste", sendo descritas como conflitos de "fama lendária". Outro ponto comparável é a morte do rei visigodo Teodorico I nos campos Catalaúnicos, cujo relato diz que caiu de

seu cavalo e foi pisoteado por seus próprios homens durante o avanço. Similarmente, Théoden é derrubado e esmagado por seu cavalo. Ambos também são carregados do campo de batalha enquanto seus homens choram e cantam por eles enquanto a batalha continua.

O estudioso Tom Shipey escreveu que o momento proeminente e crítico da batalha, o avanço decisivo dos cavaleiros de Rohan, foi uma demonstração extravaganete de coragem imprudente. A chegada de Rohan é anunciada de duas maneiras: um galo cantando ao amanhecer e "como se em resposta... grandes trompas do Norte soando". De acordo com a visão de Shippey, as trompas de Rohan representam "bravata e imprudência", e a sua combinação com o canto do galo significa que "aquele que teme por sua vida a perderá, mas morrer destemido não é derrota".

O crítico David Day afirma que Tolkien particularmente não gostava do uso de mitos de Shakespeare, e que ele deve ter decidido escrever algo melhor. Day compara a profecia de Tolkien, "[o rei bruxo de Angmar] não cairá pela mão de um homem", à quase idêntica passagem de Macbeth, "ninguém que tenha nascido de uma mulher fará mal a Macbeth": e Macbeth é morto por Macduff, alguém que não nasceu de uma mulher, visto que seu parto foi via cesariana. Em ambos os casos, as profecias são verdadeiras e falsas ao mesmo tempo: Macduff era um homem vivo, mas que não "nasceu"; enquanto Éowyn e Meriadoc não eram homens, mas uma mulher e um hobbit. Na opinião de Day, esta é uma "solução mais satisfatória".

Adaptações

Pintura a óleo de 1529 por Albrecht Altdorfer, *A Batalha de Alexandre em Isso*, que inspirou Peter Jackson.

Rádio

Na série de rádio da BBC *O Senhor dos Anéis (1981)*, a Batalha dos Campos de Pelennor é ouvida de dois lados. O primeiro é o de Peregrin Took, onde é possível ouví-lo discutir com Denethor e, assim como nos livros, precisa encontrar Gandalf para previnir que Denethor queime Faramir. O segundo lado é o da batalha em si. O discurso de Théoden é declamado, seguido de música, e uma vocalista canta como a hoste dos Rohirrim cavalga e ataca as forças da escuridão. Então, o vocal muda e é possível escutar Théoden e Éomer, dizendo que um Nazzgûl se aproxima. Uma ópera se inicia, contando o ataque do Rei Bruxo contra Théoden. Os vocais cessam, e é possível ouvir Éowyn enfrentando e matando o Rei Bruxo.

Filme

A batalha é uma peça central do filme de Peter Jackson *The Lord of the Rings: The Return of the King*. O *Telegraph* afirmou que "as cenas de batalha envolvendo a defesa de Minas Tirith e a climática batalha dos campos de Pelennor são basicamente as mais espetaculares e empolgantes já filmadas".Jackson afirmou que havia se inspirado na pintura a óleo de 1529 por Albrecht Altdorfer, *A Batalha de Alexandre em Isso*, apresentando os eventos de 333 BC, com "pessoas com todas essas lanças contra um cenário tempestuoso".

A CNN colocou a batalha na sua lista de melhores e piores cenas de batalhas em filmes, onde apareceu duas vezes: como uma das melhores, onde o Aragorn chega com o Exército dos Mortos, e como uma das piores logo em seguida, afirmando que a intervenção deste exército tornou o clímax da batalha "simplificado demais".

Abismo de Helm

Foi o local de refúgio de Théoden, Rei de Rohan e de seu povo, onde enfrentou as legiões de Saruman, vindas de Isengard. Tal fortaleza tinha apenas uma fraqueza: um pequeno canal semelhante a um esgoto, onde foi detonado um explosivo que possibilitou a passagem dos Uruk-hais. Foi lá que ocorreu a vitória de Rohan contra o exército de Isengard, e isso foi um fato muito significativo para a história da Terceira Era da Terra-Média.

Almaren

É uma ilha no Grande Lago, na Terra Média, onde os Valar inicialmente se fixaram em Arda. Lá foram instaladas as Duas Lâmpadas dos Valar, e Manwë, diante do imenso trabalho de todos, ofereceu uma festa. Esses tempos, conhecidos como a *Primavera de Arda* foram aqueles em que Tulkas casou-se com Nessa e também aqueles em que Melkor, aproximando-se pelo Norte, iniciou a construção de Utumno, sua fortaleza. Nessa época as Duas Lâmpadas também foram destruídas por Melkor, mudando toda a configuração original da Terra-média. Os Valar então foram obrigados a encontrar outro reduto, e o escolhido foi o Oeste, o continente de Aman, onde ergueram as Pelóri e fundaram Valinor.

Alqualondë

Conhecida como *Porto dos Cisnes*, é a principal cidade e porto dos teleri nas costas de Aman. Era governada por Olwë irmão de Elwë. Quando houve a Revolta dos Noldor, Fëanor pediu os barcos dos teleri, mas estes se negaram e então ocorreu uma batalha entre as duas famílias, o Fratricídio de Alqualondë; a primeira morte de elfos por elfos. Após a luta, Fëanor levou os barcos por sobre o mar chegando às costas da Terra-média e em Losgar ele os queimou, abandonando Fingolfin em seu povo na terra desértica de Araman.

Aman

Aman, as Terras Imortais, é um continente que fica a oeste da Terra-média, no grande oceano de Belegaer, embora na época de *O Senhor dos Anéis* ela ficasse em um lugar inacessível aos humanos e somente com barcos dos elfos podiam chegar. É em Aman que fica a terra dos Valar e das três estirpes de elfos: os Vanyares, os Noldor e os Teleri. A ilha de Tol Eressëa fica no lado leste.

Depois da destruição da terra de Almaren, em tempos muito antigos, os Valar foram para Aman, e lá formaram o reino de Valinor. Procurando isolar-se, eles ergueram uma grande cadeia de montanhas, chamadas Pelóri, na costa leste, e colocaram Ilhas no oceano para prevenir a chegada de estranhos a Aman.

Por razões desconhecidas, os Valar deixaram duas terras fora da muralha das Pelóri: Araman, no nordeste, e Avathar, no sudeste. Ungoliant, um ser antigo em forma de aranha (da linhagem dos Maia), conseguiu morar em segredo em Avathar. Quando Melkor foi solto de seu cativeiro, ele foi para Avathar e, com a ajuda de Ungoliant, destruiu as Duas Árvores.

O primeiro navegador que conseguiu atravessar as Ilhas foi Eärendil, que foi a Valinor para pedir perdão aos Valar em nome dos Elfos e Humanos, e também ajuda contra Melkor. Sua jornada foi bem-sucedida e os Valar entraram novamente em guerra, e decidiram tirar as Ilhas de lá.

Logo após isso, a grande ilha de Númenor foi erguida do oceano, perto dos portos de Aman, e as Três Casas dos Humanos foram levadas para lá habitar.

Posteriormente foram chamados de *Dúnedain, os Homens do Oeste*, e foram agraciados com muitos presentes dos Valar e dos Elfos de Tol Eressëa.

Os Valar então recearam, e com razão, que os Númenorianos poderiam querer entrar nas Terras Imortais para ganhar a própria imortalidade, sem saber que não é a Terra que faz seu povo imortal, mas o contrário, e que um mortal em Aman continuaria mortal. Portanto, proibiram-nos de navegar muito a oeste. Mas os numenorianos, com a incitação de Sauron que se apresentava belo e sábio à época, violaram a proibição e pisaram em Aman. Os Valar então apelaram a Eru, o Único, que fez desmoronar uma parte das Pelóri nos exércitos humanos, e dizem que o exército ainda vive sob as rochas, afundaram a ilha de Númenor e transformaram a Terra-Média.

À luz desses acontecimentos, Eru tirou Aman dos Círculos do Mundo. Àquela época, a Terra era plana. Foi então partida em duas, e uma parte conteve a Terra-média, de modo que a Rota de Eärendil, que começava no oeste, ia simplesmente emergir no extremo leste.

Para os Elfos, no entanto, foi construída a Rota Plana, que ignora a curvatura da Terra e chega a Aman. Pouquíssimos não-elfos passaram por essa Rota, incluindo Frodo Bolseiro, Bilbo Bolseiro, Gandalf e Gimli.

Angmar

É um reino no mundo imaginário de J. R. R. Tolkien, a Terra Média, fundado no ano 1300 da Terceira Era no norte longínquo das Montanhas Nebulosas pelo Senhor dos Espectros do Anel, que ficou conhecido como o *Rei Bruxo de Angmar*. Uma vez que o Rei Bruxo era um servo do Senhor do Escuro Sauron, presume-se que as guerras de Angmar contra os reinos sucessores de Arnor foram feitas na licitação de Sauron de destruir um importante aliado de Gondor. Também pode-se presumir que as guerras contra Arnor eram uma tentativa de encontrar o Um Anel, como Isildur estava indo para Arnor para fazer o Anel uma herança do reino quando ele foi morto.

A capital de Angmar era Carn Dûm onde uma raça de homens maus vivia. Carn Dûm foi criada em uma data desconhecida, perto do Monte Gundabad.

Logo após Angmar ser fundado, travou uma guerra contra os reinos Dúnedain de Arthedain, Cardolan e Rhudaur. O Rei Bruxo conquistou Rhudaur, o mais fraco dos reinos de Arnor, e substituiu seu rei por um dos nativos Homens das Montanhas, uma tribo de homens que possivelmente descendia do "amaldiçoado" rei Ulfang.

Agora sob controle do Rei Bruxo, Rhudaur em 1356 da T.E. invadiu Arthedain e no ataque, o rei de Arthedain Argeleb I foi morto. No entanto, com a ajuda dos exércitos de Cardolan, o reino de Arthedain conseguiu manter uma linha de defesa ao longo dos Montes do Tempo.

No ano de 1409 da T.E., Angmar atacou Cardolan, destruindo o reino. Neste momento, Rhudaur desapareceu, deixando Arthedain como o último reino Dúnedain de Arnor. Arthedain, desprovido de aliados, resistiu por mais 500 anos.

O final veio em 1974 da T.E. quando Angmar juntou as suas forças e lançou um ataque final sobre Arthedain. Angmar tomou a capital de Arthedain, Fornost, destruindo assim o último reino dos Dunédain do Norte.

Um ano mais tarde, o príncipe Eämur de Gondor viajou para ajudar Arthedain, mas era demasiado tarde. O seu exército, juntamente como os restantes Dúnedain, os Elfos de Lindon, uma companhia de arqueiros Hobbits, e forças élficas de Valfenda liderador por Glorfindel conseguiram derrotar as forças de Angmar na Batalha de Fornost, mas o Rei Bruxo não foi morto. Escapou e fugiu para Mordor, e o seu reino de Angmar foi destruído. Foi depois desta batalha que Glorfindel fez a famosa profecia de que o Rei Bruxo não poderia ser morto por nenhum homem (ele foi, de fato, morto por uma mulher, Éowyn de Rohan, e um hobbit, Meriadoc Brandybuck, durante a Batalha dos Campos de Pelennor, daí a profecia foi cumprida, mas não da maneira que qualquer um esperava). O Rei Bruxo tinha conseguido o desejo de seu mestre: o poder dos Dúnedain do Norte foi destruído até o reinado de Elessar/Aragorn na Q.E..

Após a vitória, as forças de Angmar do oeste das Montanhas Sombrias foram completamente destruídas e deixaram de existir. Enquanto isso, as partes que se estenderam a leste das Montanhas Sombrias foram exterminadas pelos antepassados dos Rohirrim.

No final da Terceira Era, em sua viagem a Valfenda, Frodo Baggins, Meriadoc Brandybuck, Sam Gamgee e Peregrin Took foram capturados nas Colinas dos Túmulos. Após o resgate de Tom Bombadil, Merry pensou que eles haviam sido capturados pelos homens de Carn Dûm, mas depois aceitou isso como um sonho.

Amon Anwar

Era um pico a leste da cadeia de montanhas Ered Nimrais, e seu nome significa, em Sindarin, "Colina da Admiração". Era chamada originalmente de *Eilenaer*, e depois de *Halifirien* ("Montanha Sagrada"), nome também do último farol de Gondor que se assentava sobre seu topo.

Muitos acontecimentos de Gondor se deram ali, naquela montanha rodeada de um bosque. Lá foi enterrado Elendil por seu filho, Isildur, que pediu aos Valar proteção ao local.

Amon Hen

A Colina da Vista, que fica no lado oeste dos bancos do Anduin, sobre a queda de Rauros. Foi perto daquele local onde a Sociedade do Anel foi

quebrada, e de onde Frodo escapou das mãos de Boromir, e então começa sua viagem à Mordor juntamente com Sam.

Amon Lhaw

Gêmea de Amon Hen, colina que fica do lado oeste do Anduin. Amon Lhaw fica do lado leste, e fica entre as colinas pontiagudas de Emyn Muil, ficando sobre a queda de Rauros.

Angband

É a imensa fortaleza de masmorras de Morgoth no norte de Beleriand, região a oeste da Terra-média. Lá foram torturados vários elfos, e muitos outros foram presos. Inicialmente, foi chefiada por Sauron, mas depois da Queda de Utumno logo depois do Acordar dos Elfos, ficou sendo a fortaleza principal de Morgoth em Arda, para a qual ele debandou depois de destruir as Duas árvores. E nela foi travada a última batalha da Guerra da Ira, onde Morgoth foi preso e jogado no Vazio.

Andram

É a longa muralha de montes que corta Beleriand de leste a oeste diagonalmente. Uma ponta é o monte Amon Ereb, e a outra é Nargothrond.

Amon Rûdh

É o monte com o topo vermelho que localiza-se ao sul de Brethil a oeste de Beleriand. É a casa do anão Mîm, que levou Túrin para lá habitar com os seus homens durante algum tempo, até serem atacados por orcs por traição de Mîm.

Andrast

No mundo imaginário de J. R. R. Tolkien, a Terra Média, o Andrast era um longo cabo na zona sudoeste de Gondor. Também conhecido como Ras Morthil, o Andrast era teoricamente uma parte de Gondor, mas não era ocupada por numenoreanos. No fim da Terceira Era, acreditava-se que a área ainda era ocupada por tribos dos Drúedain e outros homens hostis. Os Drúedain era conhecidos por usar setas envenenadas.Na verdade as terras dos Drúedain estendiam-se para o norte, acompanhando a costa até aos rios Adorn e Angren, e eram conhecidas como Drúwaith Iaur. A encosta das Montanhas Brancas acabava no Andrast e constituía uma barreira eficaz (aos invasores do norte) para Gondor.

Anduin

É o "Grande Rio", que corre por inúmeros lugares percorrendo muitas milhas em direção ao sul da Terra-Média, até desembocar na Baía de Belfalas, ao sul de Gondor. Nasce das Ered Mithrin (Montanhas Cinzentas), e das Montanhas Sombrias, até se encontrarem pouco depois. É o mesmo usado pela Comitiva, quando esta sai de Lórien, passando pelos Argonath.

Anfalas

Na Terra Média, o mundo imaginário de J. R. R. Tolkien, Anfalas era um nome Elfico de uma região de Gondor.

O Anfalas, ou a Longa Costa, também conhecida como **Langstrand** em Westron (a língua comum), encontra-se entre os rios Lefnui e Morthond, no sul dos Montes Verdes de Pinnath Gelin. A população era escassa e não havia cidades pois estava afastada do centro de Gondor.

Durante a Guerra do Anel, a população do Anfalas foi atacada pelos Corsários de Umbar.

Andúnië

Era um porto localizado na Baía epônima em Andustar, Númenor, e foi inicialmente sua mais importante cidade.

Anórien

É uma região de Gondor que encontra-se a norte de Minas Tirith e da linha das Montanhas Brancas, e foi a única parte do norte do reino, Calenardhon, que não foi oferecida aos Éothéod para se formar o Reino de Rohan.

Anórien formava uma estreita linha de terra constituído pelos vales das Montanhas Brancas, e as suas fronteiras eram o Rio Mering no oeste, e o rio Entágua no norte. A sua fronteira no leste era também a fronteira de Gondor, o Anduin.

Não havia cidades em Anórien, mas seguindo a linha da Grande Estrada que atravessava Rohan e levava ao Reino de Arnor foram construídos os Faróis de Gondor.

Annúminas

É uma cidade cujo nome, em Sindarin, significa *Torre do Oeste* ou *Torre do Crepúsculo*.

Já foi a capital de Arnor, nas praias do **Lago Vesperturvo** ou **Nenuial**, no norte de Eriador. Foi fundada por Elendil perto de onde o lago sobe para o

rio Brandevin. Subsistiu por cerca de mil anos. No início dos dias de Arnor, era uma das glórias da Terra-média. Logo depois de sua fundação, porém, o número de Dúnedain diminuiu. A população de Annúminas sucumbiu à própria história, até que ficou deserta.

Na época da Guerra do Anel, no fim da Terceira Era, Annúminas já estava em ruínas há mais de dois mil anos. Há dicas nas inscrições de Tolkien que o rei Aragorn refundou a cidade e pode ter até sido transformada em capital do norte.

O Cetro de Annúminas, símbolo régio de Arnor, foi dado por Elrond a Aragorn quando Elrond foi a Gondor no início da Quarta Era para conceder a mão de sua filha Arwen ao rei.

Ard-galen ("Região Verde")

Mais tarde conhecido por **Anfauglith** (Poeira Sufocante), era uma grande planície verde que se encontrava a norte das terras altas de Dorthonion e a sul de Angband, a fortaleza de Morgoth nas Montanhas de Ferro, na Primeira Era.

Nos primeiros dias depois do nascimento do Sol, Ard-galen era uma rica planície verde, que se estendia desde Hithlum e das Ered Wethrin no oeste, às Ered Luin no este, e chegando às terras altas de Dorthonion no sul. Mas a planície tornou-se árida e desolada pelos rios de chamas e gases tóxicos que saíram de Angband na Dagor Bragollach. A partir dessa altura passou a ser conhecida como Anfauglith.

A Quinta Batalha das Guerras de Beleriand, a Nirnaeth Arnoediad (Batalha das Lágrimas Inumeráveis), foi travada nesta planície, e os cadáveres dessa batalha foram amontoados, formando um monte chamado Haudh-en-Ndengin, o monte dos Mortos, pelos Elfos, e Hauth-en-Nirnaeth, o monte das Lágrimas. Em toda a planície de Anfauglith, este foi o único local onde cresceu erva verde.

Como as outras terras à sua volta, Anfauglith afundou-se depois da Guerra da Ira no final da Primeira Era.

Argonath

Chamado também de "**Pedras dos Reis**", os **Pilares dos Reis** são enormes esculturas de Isildur e Anárion no rio Anduin, na entrada para a fronteira setentrional de Gondor.

Arnor

Dentro das obras de fantasia criadas por J.R.R. Tolkien, **Arnor** era o grande reino dos homens no norte da Terra Média. Ficava entre as Montanhas Nebulosas no leste e as Montanhas Azuis ao oeste, nas fronteiras de Lindon. Sua capital era Annúminas.

O reino de Arnor foi fundado por Elendil em 3320 da Segunda Era. Após o reinado de Eärendur em 861 da Terceira Era, Arnor foi divido em três reinos menores: Arthedain, Rhudaur e Cardolan.

O reino, que era dos dunedain, foi totalmente destruído em uma guerra contra Angmar na terceira era, e seus habitantes entraram em decadência depois disso. Foi reconstruída no início da quarta era pelo rei Elessar.

Arthedain

Dentro das obras de fantasia criadas por J.R.R. Tolkien, foi um dos reinos que resultaram da fragmentação do reino de Arnor. Seu nome provavelmente significa "Senhor dos Edain".

Depois do rei Eärendur, os filhos deste causaram dissensões, e em 861 da Terceira Era o reino foi dividido em três: Arthedain, Rhudaur e Cardolan. Em Arthedain, a linhagem de Isildur fora mantida, ao contrário dos outros dois reinos.

As terras de Arthedain incluíam a região entre o rio Brandevin e o rio Lún, mais as terras ao norte da Grande Estrada, até as Colinas do Vento. A principal cidade de Arthedain era Fornost. No Topo do Vento estava o mais importante palantir do norte, motivo de luta e discórdia entre os reinos dos dúnedain.

Em 1974 da Terceira Era Angmar desfere um duro golpe a Arthedain, e o reino cai. Assim termina o último representante do outrora grandioso Reino do Norte.

Baía de Belfalas

Uma baía do Grande Mar, remanescente do lado leste do Grande Golfo que dividia Beleriand na Primeira Era. Depois da Guerra da Ira, uma boa parte do oeste da Terra-média afundou, e com nova costa que surgiu a Baía de Belfalas passou a se estender de Andrast até as Fozes do Anduin, e ao sul passava por Umbar até praias desconhecidas. A Baía de Belfalas era um importante meio pelo qual entravam navios. Serviu de passagem para os Corsários que vinham dos Portos de Umbar no Sul.

A maioria dos Rios de Gondor fluía para ela, e lá havia muitos cabos e baías menores. As Fozes do Anduin e muitos outros rios desaguavam na Baía de Belfalas.

Seu nome vem da região de Belfalas (do Sindarin 'bel' - forte, grande e 'falas' - praia, costa).

Barad-dûr

Chamada de **Lugbúrz** na língua negra de Mordor, é uma grande torre construída em Mordor, perto de Orodruin, a Montanha da Perdição, onde fora forjado o Um Anel. A Torre Negra de Sauron, em Mordor, foi construída após o retorno do naufrágio de Númenor, destruída após a Última Aliança por Isildur, e reconstruída quando fugiu de Dol Guldur, quando esta foi pega de surpresa pelo consenso do Conselho Branco, que já suspeitava do negror e do medo que as pessoas tinham do local, e pelo desaparecimento de muitos no local, acreditando-se que Sauron lá se escondera. As pessoas entendiam o nome como algo distante nas lembranças de antigas histórias e o consideravam um mau agouro. A torre caiu novamente quando o Anel foi destruído por Frodo na lava da Montanha da Perdição, onde Sauron foi destruído.

Barad Eithel

Também chamada de "*Torre do Poço*", era uma fortaleza em Eithel Sirion pertencente a Fingolfin e a Fingon. Barad Eithel tanto guardava Hithlum de ataques quanto permitia aos Noldor atacarem Angband através de Ard-galen.

Devido à sua importância estratégica foi local de muitas batalhas e cercos e mais tarde na Primeira Era foi mantida pela Casa de Hador para os Altos Reis dos Noldor. Hador foi morto ali durante a Dagor Bragollach e seu filho Galdor também o foi sete anos mais tarde. Barad Eithel caiu após a Nirnaeth Arnoediad.

Brandevin

O rio de Eriador que os Elfos chamam de Baranduin, os Hobbits o batizaram de **Brandevin**(ou Brandevinho). Nasce no Lago Evendim, passa pela margem da Velha Floresta e segue em sentido sudoeste, até atingir o Grande Mar.

Acontecimentos relacionados ao rio: Quando os Hobbits atravessaram este rio, teve início o Registro do Condado, e este foi considerado o ano 1. Durante o Inverno Mortal, o Brandevin congelou e os lobos brancos atacaram o

condado através do rio congelado. Fora neste rio que Drogo Bolseiro, pai de Frodo, morrera afogado.

Belegost

Foi a cidade dos anões construída sob o lado leste das Ered Luin perto do Monte Dolmed.

Belegost ficava ao norte de Nogrod, e seu nome na língua dos anões era *Gabilgatol*.

Os anões de Belegost eram relativamente amigos para com os Noldor de Beleriand, mas tinham uma amizade especial para com Thingol de Doriath. Lutaram bravamente na primeira batalha das Guerras de Beleriand e na última, a Nirnaeth Arnoediad, onde seu senhor Azaghâl foi morto por Glaurung. Eles não participaram do saque de Doriath. Belegost foi arruinada na Grande Batalha ao final da Primeira Era e grande parte de seu povo partiu para Khazad-dûm.

Beleriand

É a terra onde se passam a maioria dos acontecimentos da Primeira Era de Arda. Diz-se que o nome **Beleriand** significa «o país de Balar» e que inicialmente foi dado às terras próximas das bocas do Sirion voltadas para a ilha de Balar.

Mais tarde, o nome passou a abranger toda a antiga costa noroeste da Terra Média a sul do estuário de Drengist e todas as terras interiores a sul de Hithlum e a leste, até ao sopé das montanhas Azuis, divididas pelo rio Sirion em Beleriand oriental e Beleriand ocidental.

Beleriand foi destruída na convulsão do fim da primeira era e invadida pelo mar, restando apenas Ossiriand (Lindon).

Segundo a mitologia de Tolkien, a Baía de Balar é uma baía a sudoeste de Beleriand onde o rio Sirion desagua.

Reprodução de Bolsão, na Nova Zelândia.

Bolsão

É uma toca, o lar de Bilbo Bolseiro e depois de Frodo Bolseiro. Bilbo Bolseiro herdou a toca de seus pais, Bungo Bolseiro e Belladonna Tûk, que a construíram no ano 2889 da Terceira Era. A entrada é notável por ter uma porta verde redonda, com uma maçaneta de latão também redonda no centro. Possuía vários cômodos com janelas redondas, e um jardim. Embora se saiba que os hobbits são de pequena estatura, visitantes maiores eram frequentemente vistos, indicando que o forro do teto era provavelmente maior que o esperado. Os jardins em volta e a casa eram mantidos pela família Gamgee, particularmente Hamfast Gamgee, "O Feitor", e mais tarde seu filho, Samwise Gamgee. A bela toca era motivo de contenda entre Bilbo e seus parentes, os Sacola-Bolseiros, que desejavam muito possuí-la.

Em Bolsão, Bilbo tinha uma vida tranquila até que o mago Gandalf apareceu com 13 anões no início do livro O Hobbit. Quando retornou, ele descobriu que tudo que havia em sua toca estava sendo leiloado, por causa de sua longa ausência e suspeita de sua morte. Os Sacola-Bolseiros foram frustrados com seu retorno e com a perda de bolsão.

Bree

Aparece em O Senhor dos Anéis, tendo sido fundada no ano 1300 da Terceira Era. Está localizada a leste da região habitada pelos Hobbits. É pouco densamente habitada por uma população de hobbits e homens mortais.

Bree é uma aldeia antiga, a mais importante daquela região durante a Terceira Era. Existe uma relação comercial entre Bree e o Condado, principalmente no que toca a Erva-de-Fumo. Muitos Brandebuques vivem perto de Bree.

Brethil

Uma floresta localizada a oeste de Doriath. Foi ocupada pela primeira vez na Primeira Era pelos Edain da Casa de Haleth, e onde Túrin Turambar matou o temível Glaurung.

Calacirya

Era uma abertura nas montanhas Pelóri, de onde jorrava luz. Seu nome significa "Fenda da Luz" e como era a única abertura, era constantemente vigiada.Num trecho de Silmarillion, fala-se que dela jorrava luz até Tol Eressea, onde os Teleri ficaram por algum tempo. E foi lá que floresceu as primeiras flores fora de Aman

Caragdûr

É um precipício de pedra na face norte de Gondolin, onde Eöl encontrou seu fim após assassinar Aredhel.

Coldfells

As terras altas a oeste de Misty Mountains e ao sul das Ettenmoors, separado deles pelo rio Fontegris.

Caras Galadhon

É a principal cidade do reino de Lothlórien, situado entre os rios Celebrant e Anduin,o *Naith de Lórien*.A cidade,iluminada por várias lamparinas douradas e prateadas,é sulcada por belos gramados e fontes no solo.De acordo com os costumes dos elfos de Lórien,suas residências são construídas no alto das árvores,os mallorns.O governo local é centrado em Galadriel e Celeborn seu esposo.Segundo o O Senhor dos Anéis,em um de seus pátios,estava o Espelho de Galadriel,onde Frodo contemplou novamente o Olho de Sauron.Por fim,a leste de seus muros,encontra-se um ancoradouro de onde a Comitiva do Anel parte em sua demanda,pelo Anduin.

Cardolan

É um dos três reinos fragmentados dos três irmãos filhos do rei Eärendur após sua morte. Os outros dois eram Arthedain e Rhudaur. Enquanto Arthedain ficava ao norte e Rhudaur a leste-sudeste, Cardolan ficava ao sul, sendo suas

fronteiras o rio Baranduin, ou Brandevin, o rio Cinzento e a Grande Estrada, que ficava abaixo do Topo do Vento.

Carn Dûm

Era a principal cidade do Reino de Angmar na Terceira Era, a Fortaleza do Rei bruxo de Angmar. Ficava no Noroeste da Terra-média, ao norte das Montanhas Nebulosas. A data de construção da cidade não é dada nos textos, mas supõe-se que tenha sido construída por volta do ano 1300 da Terceira Era, a data de fundação do Reino de Angmar.

Estabelecida próxima à Montanha Gundabad, sagrada aos Anões, seu fundador foi o Rei e chefe dos Nazgûl, o Rei Bruxo, que fez de Angmar um estado auxiliar de Mordor. Seus habitantes incluíam Homens, Orcs e outras criaturas decadentes. De lá, o Rei Bruxo mandou suas forças para atacar os três outros reinos de Arnor, destruindo rapidamente Rhudaur e depois Cardolan.

Arthedain caiu na Batalha de Fornost, mas o Rei Bruxo foi derrotado por Glorfindel, e posteriormente Angmar sofreu um ataque dos Dúnedain de Gondor, dos sobreviventes de Arnor e dos Elfos de Lindon. Carn Dûm foi destruída, embora alguns Orcs tenham conseguido sobreviver até pelo menos a Guerra dos Anões e Orcs, e os que sobreviveram mesmo a essa guerra foram aniquilados por Aragorn, quando este reunificou o Reino de Gondor.

Carn Dûm significa "vale vermelho". "Carn" é "vermelho", e "Dûm" deriva de "Tûm", "vale profundo".

Cirith Gorgor

São as muralhas norte de Mordor. As montanhas cobertas pelas cinzas de Orodruin, a Montanha da Perdição. Sua extremidade oeste fica na junção com a muralha sul, onde se localiza a Boca Ferrada e o Portão Negro. Vai até o leste nas proximidades do Mar de Nûrn, em sua extensão perto de Orodruin, o Senhor do Escuro construiu a sua fortaleza de Barâd-Dur.

Cirith Ungol

É uma fortaleza construída anteriormente por Gondor para evitar a saída de quaisquer exércitos que viessem a ser criados na terra de Mordor. No entanto após a decadência de Gondor, pragas e revoltas civis, Cirith Ungol foi ocupada por forças de Mordor que a usam para proteger o caminho estreito por cima de Minas Morgul (Minas Ithil). O Senhor dos Anéis.

Cirith Ungol aparece brevemente quando Frodo Baggins é levado paralisado devido ao veneno da shelob por um grupo de Orcs (Tolkien) a torre principal no qual acaba ocorrendo uma disputa por sua camisola de Mithril. Cirith Ungol foi palco de uma rebelião orc contra as forças Uruk-hai presentes na fortaleza dando tempo de Samwise Gamgee libertar Frodo.

Colinas de Ferro

As **Colinas de Ferro** eram uma cadeia de montanhas da obra fictícia de Tolkien na parte nordeste da Terra-média, aproximadamente no meio de Rhovanion e Rhûn, a leste da Montanha Solitária, e era lar de anões. Em O Hobbit, o anão Dáin Pé-de-Ferro das Colinas de Ferro levou um exército para auxiliar Thorin Segundo Escudo de Carvalho na batalha dos Cinco Exércitos.

Crissaegrim

É o lar das grandes Águias de Manwë, comandadas por Thorondor. Eram uma parte da cadeia de montanhas de Echoriath, as Montanhas Circundantes de Gondolin. De lá Thorondor observava os espiões no vale do rio Sirion.

Seu nome significa, em Sindarin, "Picos da fenda da Montanha", mas nas histórias é geralmente chamada de "Fenda das Águias" ou "Morada das Águias", já que seu topo era inacessível por terra.

Cuiviénen

É o lago às margens do qual os Elfos despertaram.Seu nome vem de *cuivië* e *nen*, que significa "Água do Despertar", e aparentemente se localizava numa praia de um grande golfo no interior do Mar de Helkar, no leste da Terra-média.

O Despertar dos Elfos se deu em tempos muito antigos, nos Anos das Árvores, e o Cuiviénen foi destruído, talvez por forças naturais, desde então. A primeira Diáspora dos Elfos aconteceu quando os Eldar partiram do Cuiviénen para Valinor, deixando os Avari (elfos que se recusaram a segui-los) para trás.

Não se sabe por quanto tempo os Avari permaneceram no Cuiviénen durante a Primeira Era, mas é certo que depois da Guerra da Ira o Mar de Helkar deixou de existir, e não há mais como voltar a Cuiviénen.

Dagorlad

Era uma planície vasta e sem árvores entre os Emyn Muil e Cirith Gorgor. O nome significa **Planície de Batalha** em Sindarin, referindo-se à Batalha de Dagorlad, entre Sauron e a Última Aliança no fim da Segunda Era. Os corpos lá

ficaram, mas a planície tornou-se um pântano, o Pântano dos Mortos, onde os mortos ainda podiam ser vistos.

Dor-Lómin

Era uma região no sul de Hithlum, o território de Fingon, concedido como feudo à Casa de Hador; lar de Húrin e Morwen. Após a guerra contra Morgoth, foi tomada pelo Inimigo, por Orientais aliados de Morgoth. Lá, antes de sua tomada, residiram Túrin, filho de Húrin, e Morwen.

Doriath, Terra da Cerca

Era o reino élfico governado por Thingol e Melian, a Maia. Era em sua maioria uma grande floresta que ficava no interior de Beleriand. O reino teve papel fundamental na trama d'O Silmarillion, pois de lá partiram Beren e Lúthien em busca das Silmarils.

O coração do reino era a cidade de Menegroth, de onde Thingol e Melian governavam Doriath. Todo o reino era protegido pelo Cinturão de Melian, pelo qual ninguém com poder inferior ao de Melian poderia passar sem seu consentimento.

Foi destruído por Anões de Nogrod, que revoltaram-se contra Thingol quando este recusou-se a dar o Colar dos Anões e uma Silmaril a eles. Esse feito é talvez o primeiro dos acontecimentos que marcou a grande inimizade entre Elfos e Anões.

Dol Guldur

Era a fortaleza de Sauron na Floresta das Trevas (*Mirkwood*, em inglês) no mundo fictício da Terra Média, de J. R. R. Tolkien. É mencionada pela primeira vez (como "masmorras do Necromante") em *O Hobbit*. O próprio morro e suas rochas formam o ponto mais alto na parte sudoeste da floresta. Antes da ocupação de Sauron era chamada de *Amon Lanc* ("Colina Nua" ou "Monte Nu").Ficava perto da borda ocidental da floresta, através de Anduin até Lothlórien. Em uma passagem que parece aplicar-se o nome de *Dol Guldur*, principalmente, à fortaleza, em vez da colina estéril que subia acima, a Comitiva do Anel à primeira vista a avistou a partir de Cerin Amroth em Lórien. Na Segunda Era, antes de Sauron ocupar a colina, Elfos do Reino da Floresta sob Oropher, pai de Thranduil, povoaram a área de Rhovanion em torno de Amon Lanc, mas retiraram-se ao norte, evidentemente, para evitar conflitos com Lórien e Moria. Os Sábios perceberam o mal crescendo lá no início da

Terceira Era, a partir de cerca do ano de 1100. Durante o final da Terceira Era, Sauron usou esta fortaleza como base para atacar Lothlórien e a área circundante. Tolkien sugeriu que o Senhor das Trevas se estabeleceu em Dol Guldur como o foco de sua ascensão durante o período antes da Guerra do Anel, em parte, para que pudesse procurar o Um Anel nos Campos de Lis apenas até o rio.

Ao nordeste do outro lado da Floresta estavam os reinos de Thranduil e Erebor, a Montanha Solitária. Mais ao norte, estava Ered Mithrin, as Montanhas Cinzentas, onde os Anões por sua vez prosperaram.

De acordo com os apêndices do livro, em uma reunião na Floresta após a derrota de Sauron, Celeborn e Thranduil rebatizaram-na de floresta *Eryn Lasgalen*, "Floresta das Folhas Verdes".

Thranduil reivindicou as regiões do norte da Floresta até o sul das montanhas no centro da Floresta (a Emyn Duir), e Celeborn tomou a parte sul da Floresta abaixo do Narrows, as chamando de Leste de Lórien.

Depois que Sauron foi derrotado na Guerra da Última Aliança, ele retirou-se para Amon Lanc e construiu uma fortaleza, onde se escondeu em sigilo enquanto recuperava sua força. À medida que a força do mal que lá residia tornou-se evidente para o mundo exterior, ele foi nomeado O Necromante. Não era conhecido na primeira vez que Sauron tinha recuperado sua forma física e estava cuidando de sua própria saúde; acreditava-se que um *Nazgûl* havia dominado a torre e terras. Mas, como o poder cresceu em força, Gandalf, o Cinzento, ficou desconfiado e no ano de 2063 viajou para Dol Guldur para investigar. Sauron antecipou sua vinda e retirou-se ao Oriente para permanecer oculto em segredo. Assim começou o que mais tarde ficou conhecido como *A Paz Vigilante*, que durou até 2460 da Terceira Era, quando Sauron finalmente retornou para Dol Guldur depois de anos de clandestinidade.

Gandalf foi novamente para Dol Guldur em 2850 para investigar as suspeitas do poder que estava nascendo, descobrindo que este era de fato Sauron, e encontrou Thráin nas masmorras perto da morte de Thráin tinha esquecido o seu próprio nome, mas deu um mapa a Gandalf, e uma chave para a Montanha Solitária ao seu filho, Thorin Escudo de Carvalho. Mais uma vez

antecipando o Sábio, Sauron deixou Dol Guldur para Mordor no ano de 2941. Dez anos mais tarde, quando Sauron revelou-se abertamente em Mordor, enviou três Nazgûl para reocuparem Dol Guldur. Khamûl (um dos três) comandou a Fortaleza na ausência de Sauron. Em março de 3018, escoteiros de Dol Guldur tornaram-se cientes de que Gollum tinha sido trazido para a Floresta das Trevas e estava sendo mantido prisioneiro por Thranduil.] Em 20 de junho de 3018, orcs de Dol Guldur atacaram os Elfos que prendiam Gollum; no caos, ele escapou e desapareceu

Em março de 3019, durante os últimos dias da Guerra do Anel, Dol Guldur enviou forças contra os reinos de Lothlórien e Thranduil no que veio a ser conhecido como a Batalha de Lothlórien e da Floresta das Trevas: três ataques a Lórien (11, 15 e 22 de março) e um, "A Batalha sob as Árvores", contra Thranduil (15 de Março). Todos foram ferozmente combatidos, mas o poder de Galadriel e a força dos Elfos revelou-se demasiado grande para Dol Guldur superar. Após a derrota de Sauron em 25 de março, Celeborn marchou em Dol Guldur e a derrubou. Galadriel então destruiu a fortaleza para que a floresta ficasse livre da sombra da torre (Estas batalhas são todas descritas no Apêndice B de *O Senhor dos Anéis*, de acordo com as entradas para as datas envolvidas, e após a entrada em 25 de março).

Em 2845 da Terceira Era, Thráin Segundo, rei do povo de Durin, o último portador de um dos Sete Anéis do Poder dados aos Anões, foi capturado pelas forças de Sauron e foi mantido em Dol Guldur, onde ele rendeu o seu anel a Sauron sob tortura.

Tolkien descreveu como, na história de Dol Guldur, a crescente atividade e poder de Sauron aumentou as tensões entre os seus inimigos. Os Sábios (vários senhores élficos e Magos — incluindo Gandalf, o Cinzento) haviam sentido um poder maligno crescendo em Dol Guldur, e eles tentaram determinar se Sauron estava vivo e recuperava suas forças. Tolkien tinha retratado a guerra travada pela Última Aliança de Elfos e Homens contra Sauron no final da Segunda Era como uma luta devastadora, algo que os Sábios esperavam não ter que repetir. Em resposta à crescente ameaça em Dol Guldur, formaram o

Conselho Branco no ano de 2463 da Terceira Era, logo após o retorno do inimigo à fortaleza. Muito mais tarde, em 2850, Gandalf se infiltrou na área para investigar Dol Guldur, e descobriu que a presença maligna cuja identidade ele havia suspeitado por muito tempo era de fato Sauron. No ano seguinte, ele pressionou o Conselho Branco a um ataque contra o inimigo.

Porém Saruman, o chefe do Conselho, que havia sido corrompido pelo desejo do Um Anel de Sauron, opondo-se a este movimento, garantindo-lhes que sem o Anel Sauron não poderia recuperar sua força total, Ele dispensou o Conselho, sugerindo que o Anel provavelmente tinha sido perdido no rio Anduin e tinha sido levado para o mar. Mas, na verdade, ele mesmo estava procurando o Um Anel, e nessa busca secretamente traiu o Conselho. Acreditava que o Anel estava escondido nos Campos de Lis, não muito longe de Dol Guldur, e foi procurá-lo lá. Por Isildur ter perecido nos Campos de Lis, quando seu exército foi emboscado por orcs após a derrota de Sauron — e foi Isildur que tinha tomado o Anel de Sauron e foi seu último portador conhecido. Saruman, portanto, não queria que Sauron fosse perturbado, na esperança de que, se ele continuasse sua busca, o Anel poderia se revelar na tentativa de chegar ao seu verdadeiro e único mestre
Sauron, portanto, foi deixado aos seus meios. Gandalf permaneceu incomodado com a presença do inimigo, e ao Conselho Branco no ano de 2941 mais uma vez ele argumentou que um ataque a Dol Guldur era inevitável e necessário para a segurança da Terra Média e seus povos. Saruman concordou desta vez, mas só porque ele tinha descoberto dois anos antes que Sauron também estava procurando o Um Anel nos Campos de Lis Saruman esperava também que com Sauron e seus servos fora do caminho, ele mesmo poderia ter mais tempo livre para continuar a busca.

O Conselho reuniu suas forças e dirigiu Sauron de Dol Guldur. Mas a vitória foi vazia: Sauron havia previsto e se preparou com antecedência para o ataque, e viajou em segredo para Mordor para reconstruir Barad-dûr para ser seu novo santuário — e Dol Guldur foi logo reocupada pelos *Nazgûl* enviados por Sauron de Mordor. Não foi até a Guerra do Anel, quando Saruman foi

desmascarado e Sauron caiu, que os sábios finalmente purificaram a influência escura de Dol Guldur.

No universo de Tolkien, a Floresta das Trevas é predominantemente povoada por elfos, incluindo o rei Oropher, seu filho Thranduil e o neto Legolas. No entanto, a raça dos elfos silvestres são os habitantes predominantes da Floresta das Trevas.

Suas casas se encontram nas profundezas da floresta (como lembrado por Aragorn e Legolas quando a Companhia do Anel chegaram ao Silverlode) em *Fellowship of the Ring,* Sauron porém secretamente construiu uma fortaleza na região e, lentamente, tomou as regiões meridionais da terra dos elfos sem batalha ao longo do tempo, Como resultado, a floresta começou a sediar Orcs, Nazgûl, e aranhas gigantes.

Os elfos de Lothlórien liderados por Galadriel e Celeborn cruzaram o rio Anduin para recuperar Amon Lanc após a derrota de Sauron, e a fortaleza foi destruída. Celeborn renomeou a terra de "Lórien Oriental", e elfos silvestres prosperaram no que anteriormente tinha sido a Floresta das Trevas.

Adaptações

Vários retratos de Dol Guldur estão incluídos no jogo *The Lord of the Rings Strategy Battle Game*, da Games Workshop, aparecendo com destaque na "Queda do Necromante". Um certo número de inimigos estão listados, incluindo a Aranha Rainha, castelões de Dol Guldur, Sauron, o Necromante, o Warg Chefe Selvagem, e seus respectivos exércitos. Os Morcegos Gigantes também estão incluídos no jogo. Todo o conjunto de figuras do jogo é destaque no site da Games Workshop; estes são semelhantes em muitos aspectos aos da franquia *Warhammer*.

Dol Guldur tem sido destaque em muitas das adaptações de jogos de *O Senhor dos Anéis*, incluindo a representação da editora Iron Crown Enterprises, que contém cenários e aventuras para o jogo *Middle-Earth Role Playing*. No jogo de estratégia de batalha *The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth II*, Dol Guldur aparece como um edifício icônico. O cenário-campanha chamado de

"Assalto à Dol Guldur" aparece como a parte final da boa campanha. Lançado em 1996, o álbum *Dol Guldur* da banda de black metal Summoning apresenta o nome da fortaleza. O artista canadense John Howe retratou Dol Guldur em vários de seus esboços e desenhos. Howe desenhou estes para a Electronic Arts.

Em *Myth and Magic: The Art of John Howe*, ele inclui Dol Guldur entre outras fortalezas da Terra Média, como Dol Amroth. Além disso, Howe criou muitos desenhos para Peter Jackson durante as filmagens de *O Senhor dos Anéis*, na Nova Zelândia, trabalhando pela Tolkien Enterprises, e também desenhou para o jogo de cartões colecionáveis da Terra Média da Iron Crown Enterprises, que menciona Dol Guldur no cartão de Gandalf.

Dol Guldur aparece nos mapas publicados em *O Senhor dos Anéis*. O monte subia acima do rio Anduin em frente a Lórien dentro da grande floresta a leste do rio. A influência de Sauron causou uma grande sombra de doença e morte caindo sobre a floresta, que ficou conhecida como Floresta das Trevas

Dor Daedeloth

É a região entre Ard-Galen e a fortaleza de Morgoth, Angband. Em Sindarin, **Dor Daedeloth** significa "Terra da Sombra e do Horror". Foi lá que Fëanor, ao desembarcar em Beleriand, perseguiu os orcs, e foi cercado e ferido mortalmente por Gothmog, o chefe dos Balrogs.

Dorthonion

Eram terras altas ao sul de Ard-Galen, criada durante os acontecimentos da Batalha dos Poderes. No norte era uma terra boa, mas ao sul havia os precipícios de Ered Gorgoroth. Dorthonion estendia-se por sessenta léguas do leste para oeste; era coberta de florestas de pinheiros, mas não era fértil.

Quando os Noldor retornaram à Terra Média, Aegnor e Angrod fixaram-se em Dorthonion e no quarto século da Primeira Era a Primeira Casa dos Edain se estabaleceu lá.

Os setores norte de Dorthonion foram arruinados na Dagor Bragollach e a região toda foi invadida pelo orcs logo depois. Dorthonion foi abandonada pelos elfos e pelos homens, exceto pelo bando de foras-da-lei de Barahir, e a região foi renomeada como *Taur-nu-Fuin* devido aos horrores de Morgoth que

corrompiam as florestas. Dorthonion foi libertada por um curto tempo pela União de Maedhros mas foi novamente perdida após a Nirnaeth Arnoediad.

Echoriath

É o nome dado às *Montanhas Circundantes*, uma cadeia de montanhas no norte de Beleriand. As Echoriath formavam um círculo natural de rochas enclausurando o vale chamado de Tumladen, dentro do qual está a cidade-élfica de Gondolin. Uma ravina escondida era o único acesso por Echoriath, além dos sete portões que a protegiam.

Uma parte das Echoriath era chamada de Crissaegrim, e lá morava o Rei das Águias de Manwë, chamada de Thorondor.

Edoras

É uma cidade fictícia da obra O Senhor dos Anéis, de Tolkien. Seria a capital do reino de Rohan. Supostamente, a cidade ficava em uma colina, por entre muralhas e cercas-vivas. No centro, estava Meduseld, o palácio dourado (morada do rei Théoden, rei de Rohan, senhor dos cavaleiros). De acordo com a história, a cidade possuía um abrigo-cidade chamado o Abismo de Helm, para onde foram os Rohirim para protegerem-se de um ataque iminente do exército formado em Isengard pelo Mago Branco, Saruman.

Eldamar

Na ficção de J.R.R.Tolkien, Eldamar (ou baía de Eldamar) é a região de Aman a leste das Pelóri, e morada dos Elfos.

Eldamar tinha provavelmente umas doze milhas de largura, e consistia também na praia de Taniquetil e na Calacirya, onde foi construída Tirion, cidade dos Noldor, construída em Túna, de frente para as Duas Árvores.

Emyn Muil

Chamadas "colinas do espanto" em sindarin são um conjunto de colinas pontiaguras e desniveladas com inúmeros precipícios que se localiza em Sarn Gebir, e acima de Rauros, a leste do rio Anduin. Há muito tempo aquele local marcou as bordas da fronteira de Gondor, que se estendia bem ao norte. Lá foi onde Frodo e Sam cruzaram seus perigos e encararam seu cheiro fétido com neblina no ar na jornada em direção à Mordor.

Ephel Dúath

Era o nome dado às Montanhas Sombrias, uma cadeia de montanhas que protegiam o reino de Mordor a Oeste e a Sul. Seu nome em Sindarin significa, literalmente, "Barreiras externas da sombra negra". Elas se encontram, no Portão Negro, com as Ered Lithui, de modo que Mordor está protegido das invasões por três lados. A cidade de Minas Morgul defende sua principal passagem, o "Passo Inominável", onde está o rio amaldiçoado Morgulduin. Uma escadaria escondida leva do ponto Norte de Morgulduin até Cirith Ungol.

Ered Luin

Se procura a região da Austrália, veja Montanhas Azuis.

Também conhecidas como **Ered Lindon** ou **Montanhas Azuis**, constituem a cordilheira montanhosa no Oeste de Eriador, no mundo imaginário de J. R. R. Tolkien, a Terra Média.

Durante a Primeira Era, as Ered Luin separavam Eriador e Beleriand. Sete rios fluíam no lado oeste, e as terras que esses rios banhavam eram conhecidas como Ossiriand, e mais tarde como Lindon; devido a esse facto, as montanhas eram por vezes denominadas de Ered Lindon. As cidades anãs de Belegost e Nogrod localizavam-se nesta cordilheira.

Durante a guerra dos Valar contra Morgoth, a cordilheira foi separada e o mar entrou pela nova abertura que surgiu, oferecendo um novo local para o rio Lhûn desaguar. Foi aí, na abertura onde o Lhún se encontrava com o mar, que os Portos Cinzentos foram construídos.

No início as Montanhas Azuis foram criadas para se alinharem directamente com as Montanhas Cinzentas das terras do sul, formando a muralha oeste da Terra Média, à semelhança das Montanhas Vermelhas (ou Orocarni) e das Montanhas Amarelas que formavam a muralha leste. A cordilheira das Montanhas Azuis era originalmente ligada às Montanhas Vermelhas pelas Ered Engrin ou Montanhas de Ferro.

Ered Engrin

São uma cadeia de montanhas da obra de Tolkien, conhecidas também como **Montanhas de Ferro**. Desde antigamente elas se conectam às **Montanhas Azuis** do oeste e às **Montanhas Vermelhas** do leste, mas nas guerras dos Valar e Melkor a cadeia se distorceu.

A grande fortaleza de Melkor, Utumno, foi construída lá. Depois da Guerra da Ira grande parte das montanhas desapareceu, e remanescentes delas na Terceira Era incluíam as Montanhas de Angmar, no norte de Eriador, assim como as Ered Mithrin e as Colinas de Ferro.

Ered Gorgoroth

Outro nome dado às **Montanhas do Terror**, uma cadeia a norte de Beleriand. Ficavam na fronteria sul com Dorthonion, separando-a e a Ard-galen de Beleriand propriamente. Foram os Elfos Sindar de Doriath que deram este nome por causa de Ungoliant, a aranha que por um tempo morou lá, e cujas teias sugavam a luz e envenenavam os rios.

Durante a Guerra da Ira, Ered Gorgoroth foi afundada, e somente uma parte de Dorthonion permaneceu como *Tol Fuin*, uma ilha.

Ered Lithui

Era o nome da cadeia de montanhas que formavam a fronteira norte de Mordor. Seu nome vem do Sindarin, e significa "Montanhas de Cinza". No lugar onde encontrava as Ephel Dúath, as Ered Lithui seguiam por centenas de milhas a leste. Seu nome, Montanhas de Cinza, sugere que ela recebia as cinzas expelidas pela Montanha da Perdição.

Ered Mithrin

Era outro nome das Montanhas Cinzentas, uma longa cadeia de montanhas ao norte de Rhovanion. Eram os últimos remanescentes das Montanhas de Ferro, que percorriam todo o norte da Terra-média, mas que foram destruídas no fim da Primeira Era.

Ered Lómin

É a cadeia de montanhas entre Hithlum e Belegaer, fronteira oeste de Hithlum.

Ered Nimrais

Ered Nimrais, ou **Montanhas Brancas** são uma cadeia de montanhas cujo nome vem do Sindarin "Montanhas do Cifre Branco", e caracteriza os glaciares de seus picos mais altos. Corta principalmente de leste a oeste, mas há uma parte norte também. Nas latitudes sul de Gondor e Rohan as Montanhas Brancas têm neve mesmo no verão, o que sugere que são muitíssimo altas. Não há passagens ou desfiladeiros através delas, só as temidas Sendas dos Mortos, que passa por baixo das montanhas. Elas perfazem as fronteiras norte de Gondor e as sul de Rohan.

Seus picos mais notáveis incluem *Irensaga, Serra de Ferro* e **Starkhorn**, entre as quais fica Dwimorberg, entrada para as Sendas dos Mortos. No final do lado leste foi construída, nos ossos da montanha Mindolluin, Minas Tirith. Os faróis de Gondor estão em sete picos das Montanhas Brancas:*Amon Dîn*, *Eilenach*, *Nardol*, *Erelas*, *Min-Rimmon*, *Calenhad* e *Halifirien*.

Ered Wethrin

Eram as **Montanhas da Sombra**, uma cadeia de montanhas ao norte da Terra-média na Primeira Era. Muitos rios nasciam lá, incluindo o Narog, o Teiglin e o Sirion. O ponto mais ao leste da cadeia quase alcançava as Echoriath,

formando um vale escarpado através do qual o Sirion corria. As Ered Wethrin desapareceram por entre as ondas da Primeira Era, quando os Valar mudaram a forma da Terra-média.

Eregion

É um lugar da Terra Média. A sudeste de Eriador e oeste de Moria (Khazad-dum), Eregion foi outrora o reino dos elfos da Terra Média durante a Segunda Era, conhecida pela grande amizade que esse povo cultivava com os anões. Esses elfos caíram sob a influência de Annatar (nome dado a Sauron por ele mesmo) e, com seus conselhos e ensinamentos, acabaram confeccionando os Anéis de Poder, enquanto ele fazia escondido em Mordor O Um, para controlar todos os outros. Após a descoberta de Celebrimbor, fundador da cidade e neto de Fëanor, Sauron se ira e se volta contra Eregion, destruindo o seu povo, afugentando alguns e fazendo com que os anões se trancassem em Khazad-dum.

Eriador

Dentro das obras de fantasia criadas por J.R.R. Tolkien, **Eriador** é uma grande área situada entre as Montanhas Nebulosas e as Ered Luin, limitada ao sul pelos rios Gwanthlo e Glanduin e ao norte por Forodwaith. Na Primeira Era, Eriador era pouco conhecida dos Eldar, mas Homens ali residiam e Morgoth possuía algum poder sobre ela. Na Segunda Era, Eriador ficou grande tempo sob a sombra de Sauron, mas, ao final desta era, Arnor foi fundado ali.

Durante a Terceira Era, Eriador foi, em princípio, próspera e bem populosa, mas com a diminuição de Gondor, a Grande Praga e as guerras com Angmar, a região foi dizimada. Ao final da Terceira Era, apenas poucos viviam por lá, em Valfenda, em Bree, no Condado e em outros grupos isolados.

Monte Ezellohar

Era o Monte Verde, que estava a oeste da Cidade de Valimar. Lá Yavanna cantou, e lá surgiram as Duas Árvores de Valinor. Outro nome que possuía era *Corollairë*.

Esgaroth

Também conhecida como "Cidade do Lago", é uma cidade localizada na Terra Média, próxima a Floresta das Trevas e a Montanha Solitária.A cidade foi construída em cima do lago sobre enormes estacas feitas de troncos de árvores. A cidade é habitada por Homens alguns dos quais são descendentes

da antiga cidade de Valle.Durante as aventuras ocorridas em *O Hobbit* a cidade é atacada pelo dragão Smaug e uma grande parte das casas são destruídas, porém depois da morte do dragão a cidade é reconstruída com a ajuda do ouro conseguido com os anões da montanha solitária.

Estolad

É um local que pertence à obra de J.R.R.Tolkien. Era uma grande planície na parte leste de Beleriand. Quando os Humanos chegaram, moraram lá por alguns anos até se mudarem para o Oeste e para o Norte. Localiza-se entre o Rio Celon e o Rio Gelion e logo a oeste de Thargelion. A Grande Estrada dos Anões passa por lá.

Charneca Etten

São terras altas a oeste de Misty Mountains e norte da Coldfells. Era um local de guerra entre os povos livres e Angmar na Terceira Era quando o Rei Bruxo fugiu depois de perder a batalha de Fornost.

Monte Ezellohar

Era o Monte Verde, que estava a oeste da Cidade de Valimar. Lá Yavanna cantou, e lá surgiram as Duas Árvores de Valinor. Outro nome que possuía era *Corollairë*.

Floresta Velha

É um vestígio da floresta primordial que outrora se estendia desde os vales do Anduin, através do Desfildeiro de Rohan até os Portos Cinzentos.
Localizada abaixo da Grande Estrada, e ao lado direito do Condado. Foi por ali que [Frodo e os outros três hobbits tentaram escapar, não usando a Estrada, vigiada por Nazgûl, onde se perderam e quase alguns foram mortos pelo Salgueiro Homem. As árvores que se mexem e confundem os viajantes, motivo pelo qual tantas lendas são contadas a respeito da Floresta, possivelmente são huorns.Tom Bombadil vive lá com Fruta d'Ouro, e os encontrou sendo pegos pelo Salgueiro Velho (certamente um huorn ou um ent, que no entanto, não fala), os salvou e os levou para sua casa. Após algum tempo os hobbits foram pegos nas Colinas dos Túmulos, extremo leste da Floresta, e mais uma vez foram salvos por Tom.

Fornost Erain

(Em Sindarin *Fortaleza Norte dos Reis*) era a Capital de Arnor ou mais especificamente Arthedain, no norte da Terra-média. Depois foi abandonada, o

local passou a ser chamado de Vale dos Mortos, onde só iam os Rangers do Norte. Nos tempos de O Senhor dos Anéis, Fornost tinha sido abandonada por quase mil anos.

Contra o Reino de Angmar fora travada uma guerra nas planícies de Fornost, chamada de Batalha de Fornost que durou vários anos até que o Rei-Bruxo de Angmar conseguiu tomá-la. Durante 1 ano ele possuiu esta cidade, até que um exército de Homens provenientes de Gondor e Elfos provenientes de Lindon e Rivendell destruíram o exército do Rei-Bruxo.

É uma fortaleza construída sobre una colina na parte mais septentrional de Eldamar. Por isso seu nome em quenya pode ser traduzido como «fortaleza septentrional».

Foi edificada pelo príncipe noldo Fëanor.

Fontegris

Também conhecido como **Mitheithel** (do Sindarin *Mith*, raiz MITH; “gris” e *eithel* “fonte”; raízes ET “fora” y KEL “ir, correr”). É um rio que nasce das Montanhas Nebulosas abaixo da Charneca Etten e ao norte de Valfenda, corre a sudoeste, e faz o Ângulo, pois logo abaixo se encontra com o Ruidoságua.

Fangorn

É uma floresta do mundo fictício da Terra Média, de J. R. R. Tolkien. Um vestígio da floresta primordial que outrora se estendia desde os vales do Anduin, através do Desfildeiro de Rohan até os Portos Cinzentos. Como a Floresta Velha, Fangorn é um lugar onde as árvores estão extraordinariamente alertas. Algumas delas são até mesmo capazes de se movimentar ou de falar. Isso se deve à presença dos poucos Ents na Terra Média. O mais velho dos Ents, Barbárvore (Fangorn), deu seu nome à floresta.

O local está repleto de árvores de todas as espécies, dos brotos mais tenros aos troncos mais antigos, todas sob os cuidados afetuosos dos Pastores das Árvores. O musgo que pende dos ramos e as grandes pilhas de folhas mortas cobrindo o solo deixa claro aos visitantes que poucos forasteiros passam por ali. Os viajantes devem ter cuidado, pois muitos dos ents têm o coração e o espírito enegrecidos. Esses Huorns, como são chamados, são extremamente hostis com qualquer um que venha a ameaçar suas árvores e têm lembranças

muito, muito antigas de cada árvore que já perderam para os machados ou para o fogo.

Na Quarta Era, a Floresta de Fangorn admite alguns poucos visitantes (os hobbits Merry e Pippin, os amigos Legolas e Gimli) e planta novas árvores em Isengard, ao redor da torre de Orthanc. Em sua maior parte,entretanto, continua a ser o que tem sido há eras.

Haradrim

É um cruel povo do sul, inimigo de Gondor e aliado de Sauron na guerra do anel. Usam os Mumakils como meio de transporte para a guerra, uma das batalhas em que participaram foi a batalha de Pelenor Fields no qual acabaram por perder devido aos Rohirrim e ao aparecimento do exército dos mortos.

Helcaraxë, o Gelo Atritante

É como se chama a região entre Araman, ao norte de Aman e a Terra-média nas obras de J.R.R.Tolkien. Foi por lá que passaram os elfos Noldor em sua fuga de Aman. Fingolfin foi o primeiro dos Noldor a transpor Helcaraxë, e Melkor já fizera a tavessia anteriormente com Ungoliant. Elenwë, esposa de Turgon, morreu durante a travessia.

Hithlum

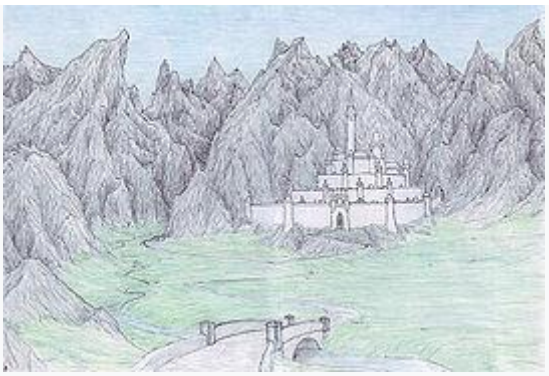
É a terra a noroeste de Beleriand que foi governada por algum tempo por Fingolfin. Sua fronteira leste é Ered Wethrin, e sua fronteira oeste é Ered Lómin.

Isengard

É uma cidade situada na margem do Rio Isen, a Nordeste de Rohan e ao Sul das Montanhas Sombrias. É o local onde se localizava a torre do mago Saruman, que já encabeçou o conselho dos magos Istari sendo seu líder no lugar de Gandalf (que foi escolhido por Galadriel e Elrond). Isengard era antes o posto de encontro dos magos e também morada e biblioteca mística de Saruman, o mago que deixou o bem para lutar pelo mal, sendo corrompido pelo desejo de poder e a certeza de que era capaz de dominar O Anel. Saruman trouxe os mortais orcs e suas tropas, que estavam instaladas lá para fazer cruzamentos experimentais e aperfeiçoamentos da raça e fazer armas e organizar tropas para a Grande Guerra. A floresta do vale de Isengard foi destruída para aprimoramento da indústria e poder bélico. Os orcs ameaçaram a integridade das florestas de Fangorn despertando os ents para perigos reais

que corriam na Terra Média. Barbárvore e os mais sábios entre os ents decidiram em meio a um debate marchar em fúria contra os portões de Isengard . A cidade foi destruída pelos Ents. Depois quebraram a barragem que bloqueava o rio, inundando Isengard e deixando Saruman preso sem seus poderes pois Gandalf quebrou seu cajado em ato de veto ao uso de qualquer magia. Após essa guerra, os ents reflorestaram Isengard à seu gosto. Orthanc está quase intácta, e seu vale é um jardim de arvores da floresta.

Ithilien



Minas Ithil

Terras gondorianas, entre o Rio Anduin e as Ephel Dúath (Montanhas da Sombra), situadas nas bordas de Mordor. Com a invasão de Minas Ithil (mais tarde renomenadas Minas Morgul), e o retorno dos Nazgûl na Guerra do Anel, Ithilien se tornou uma terra deserta.

Lindon

É um conjunto de terras estreitas situadas no noroeste da Terra-Média, do lado ocidental dos resquícios das Ered Luin. Batizada no início da Segunda Era, acredita-se que Lindon é o que resta de Ossiriand, a Terra dos Sete Rios, que pereceu com Beleriand após a Guerra da Ira. É dividida em Forlindon (Lindon do Norte) e Harlindon (Lindon do Sul) pelo Golfo de Lûn.

Lothlórien é o nome de um reino élfico em uma floresta da Terra-Média, localizada entre os rios Anduin e Celebrant. Governado pela Senhora Galadriel e por seu esposo Celeborn, sua principal "cidade" é Caras Galadhon. No reino de Lothlórien crescem as flores Elanor, de cor dourada e o Niphredil, branco, além da árvore Mallorn, com seus troncos retos e folhas perenes, cujas sementes foram presenteadas pelos habitantes de Eressëa à Galadriel. De um tronco cinza, as árvores deixam suas folhas douradas caírem sobre o solo no outono, tingindo o chão da floresta.

"Lothlórien" é uma abreviação do nome **Laurelindórenan**. Além de Lothlórien, no entanto, o reino pode ainda ser chamado apenas de **Lórien**, já que Lothlórien significa *Lórien da Flor*. No entanto, Lórien era na verdade o reino do vala [[Irmo, que mora em Aman, as Terras Imortais. Lá seus jardins, chamados de Jardins de Lórien são considerados os mais belos locais do mundo, e Galadriel inspirou-se nesses jardins para criar seu próprio reino. Na Batalha do Abismo de Helm Galadriel mandou aproximadamente 300 Galadhrim (guerreiros de Lórien) liderados por Haldir para ajudar Rohan a venceram a batalha mas todos os Galadhrim morreram inclusive Haldir, filho de Halmir; pai de Handír; avô de Brandir.

O antigo Rei de Lórien, da estirpe dos Elfos da Floresta, foi Amroth, cuja história, ligada à Nimrodel, uma elfa que concedeu seu nome ao límpido afluente do Celebrant, partiu em um navio para o Mar, há muito tempo. Sua casa, no alto de um mallorn, ainda permanece na floresta, em uma colina chamada Cerin Amroth, localizada no interior da região conhecida como Naith de Lórien. A cidade de Caras Galadhon está no Egladil, o ângulo de foz Celebrant-Anduin. Do outro lado do Rio, dista os bosques sombrios de Dol Guldur.

Mata dos Trolls

É uma floresta que fica entre o Fontegris e o Bruinen (Ruidoságua). Foi ali onde os anões que se aventuravam em direção a Erebor foram capturados por três deles, inclusive Bilbo. Discutiram tanto como os cozinhariam, que o sol nasceu e eles petrificaram, pois não podem se expor à luz solar.

Meduseld

É o palácio principal da cidade de Edoras, capital do reino de Rohan. Meduseld é também designado o palácio dourado do rei Théoden. O palácio de Meduseld, ou palácio dourado, tem esta designação porque ao ser visto de longe parece ser coberto de ouro, devido á sua cobertura em palha (dourada).

Meduseld fica no cume da colina principal da cidade de Edoras. O seu acesso é feito por uma rampa desde o portão principal da cidade e termina numas escadas de pedra. Foi nestas mesmas escadas que Théoden expulsou da sua presença Gríma, o Língua de Cobra. O palácio dourado tem uma arquitectura inspirada na Cultura Nórdica.. É feito de madeira, e adornado com aplicações em madeira relacionados a cavalos.

Foi neste palácio que **Gandalf, o Branco, tirou o rei Théoden do feitiço lançado por Saruman, e o libertou do domínio de Grima**. Foi também aqui que Rohan soube que Gondor estava a ser atacado, quando Peregrin Took acendeu os farois, a mando de Gandalf. Foi também aqui que Haleth, filho do rei Helm, de Rohan, morreu ao salvar as suas terras quando estas foram atacadas por Wulf.

Menegroth

Também conhecido por Mil Cavernas foi uma cidade na terra de Doriath, lar do rei Thingol, do povo Sindarin, e sua esposa a Rainha Melian, uma *maia*. Lúthien, filha de Melian e Thingol, nasceu em Menegroth.

Os Portões de Menegroth foram esculpidos como um *monte rochoso* ao longo do rio Esgalduin, e as vastas cavernas abaixo foram consideradas um dos melhores trabalhos dos elfos na *Era dos Elfos*, tanto na Terra-Média quanto em Valinor. Anões foram empregados na sua construção, por terem mais experiência em construções subterrâneas. Seus salões foram esculpidos para parecerem com uma floresta completa, inclusive com figuras de animais e pássaros.

Foi em Menegroth que a busca de Beren por uma Silmaril começou. Quando Beren trouxe uma Silmaril para Thingol, ele (Thingol) guardou-a em um dos seus muitos salões. Thingol pediu a um grupo de anões de Nogrod para incorporar a Silmaril em um outro grande tesouro que ele recebeu de Húrin: o Nauglamír, o Colar dos Anões. Terminado o trabalho dos anões, eles exigiram que o Nauglimír ficasse com eles. Furioso, Thingol os insultou e se recusou a pagá-los pelo serviço. Os anões então mataram Thingol. Entristecida, Melian partiu para Valinor, desfazendo a proteção que ela mantinha sobre Doriath. Isso permitiu aos anões saquearem Menegroth facilmente, e roubar o Nauglimír. Entretanto, na jornada de volta para Nogrod, eles foram interceptados por uma força liderada por Beren, e o Nauglimír foi recuperado.

O filho de Beren e Lúthien, Dior, mais tarde restaurou Doriath e ascendeu ao trono, recebendo a Nauglamír, que Lúthien tinha *guardado* até o fim de sua vida. Ao saber que uma Silmaril estava sob posse de Dior, os filhos de Fëanor lhe mandaram uma carta reivindicando-a. Como não receberam uma resposta, eles organizaram um ataque a Doriath. Dior e Celegorm se mataram nos salões

de Menegroth. O fim dos outros dois filhos de Fëanor, Caranthir e Curufin, é desconhecido, mas eles também pereceram.

A esposa de Dior foi morta durante a batalha, e seus dois filhos, Eluréd e Elurín, foram deixados na floresta para morrer. Maedhros chegou a procurá-los, mas foi em vão. Entretanto, a filha de Dior, Elwing, escapou para os portos de Círdan na foz do Sirion com um remanescente do seu povo, e com ela foi o Nauglamír e a Silmaril engastada nele. Menegroth, como o resto de Doriath, foi deixada em ruínas, para nunca mais se erguer.

Meneltarma

Era uma montanha no centro da Ilha de Elenna, mais conhecida como Númenor. Seu nome significa, em Quenya, *Pilar dos Céus*. Era o local mais alto de Númenor, e diz-se que aqueles de melhor visão poderiam avistar Tol Eressëa de seu topo. Depois da Queda de Númenor, episódio em que a ilha submergiu, os remanescentes dos Dúnedain acreditaram que o topo de Meneltarma ainda se erguia sobre o nível do mar.

Consta que a montanha se ergue suavemente do chão inicialmente, com cinco saliências longas e baixas cobertas por grama. São as *Tarmasundar*, as Raízes do Pilar, que se estendem na direção das cinco penínsulas que formam a Ilha. Depois, em direção ao topo, as encostas começam a ficar bem mais verticais, dificultando a subida. O topo de Meneltarma era plano e amplo, capaz de comportar muitas pessoas. Era considerado o local mais sagrado de Númenor, um templo a Eru Ilúvatar e nada foi construído ali. Somente aos Reis de Númenor era permitido falar sobre seu topo, e apenas durante as preces a Eru, citadas mais abaixo. As outras pessoas podiam subir, mas a sensação era tão aterradora que eles próprios sentiam-se incapazes de falar. Somente Águias moravam lá, e os numenorianos acreditavam que fora Manwë a mandá-las para vigiar.

As preces feitas a Eru pelo Rei de Númenor sobre o topo de Meneltarma eram três: 1- Erukyermë - A prece a Eru, no início da Primavera; 2- Erulaitalë - O louvor a Eru, no meio do Verão; 3- Eruhantalë **- O agradecimento a Eru, no fim do Outono.**

Minas Morgul (*Torre do Bruxedo*)

É uma cidade do mundo imaginário de J. R. R. Tolkien. Localiza-se no vale de Imlad Morgul, nos pés do lado ocidental das Ephel Dúath (*Montanhas da Sombra*), a fronteira oeste de Mordor com Ithilien e Gondor.

Inicialmente era uma cidade gondoriana chamada **Minas Ithil** (*Torre da Lua*), mas foi conquistada pelos Nazgûl na Terceira Era, tornando-se numa cidade morta comandada pelo Rei bruxo de Angmar, em que o mal exalava por todas as partes. A cidade dos mortos possuía a maior força de combate de Sauron.

Minas Moria

Nome dado no início da Terceira Era a um complexo enorme e muito antigo no noroeste da Terras Média aonde uma vasta quantidade de túneis, câmaras, minas e corredores gigantes correm debaixo das Montanhas da Névoa. Na cultura polular foi retratada no próprio jogo online dos Senhos dos Anéis, no Minecraft, e no jogo de tabuleiro dos Senhor dos Anéis.

Antigamente era chamada de Khazad-dûm e posteriormente chamada de Moria, significando Abismo Negro, vindo da língua Sindarin mor="negro" e iâ="abismo". Mais tarde foi abandonada pelos Anões e tomada por Balrog.

Minas Tirith

Foi uma grandiosa cidade erguida pelos homens refugiados de Númenor. Antigamente era chamada de **Minas Anor**; foi chamada por esse nome após a captura de Minas Ithil pelos nazgûl, Uma "Cidade dos Reis", como era também chamada. Constitui uma belíssima fortaleza ao sul da Terra-média, onde reside o Rei de Gondor ou o Regente.

Nos primeiros anos de Gondor, a fortaleza de Minas Anor, a "Torre do Sol Poente", foi construída como proteção contra os homens selvagens dos vales das Montanhas Brancas. A cidade e sua torre eram reconstruídas conforme a necessidade, de modo que nem todas as muralhas e construções descritas eram as edificações originais erguidas mais de três mil anos antes por Anárion. A função da cidade também se alterara durante esse período: de fortaleza avançada passara a residência de verão do rei, casa permanente do rei e capital. O próprio nome foi mudado, pois, após a queda de Minas Ithil, em 2002 T.E., Minas Anor tornou-se Minas Tirith, a "Torre da Guarda".

Foi épica a tarefa de escavar e erguer as muralhas e as torres, as casas e os lugares consagrados dessa fortaleza quase impenetrável. Era tão forte e

antiga que "não dava a impressão de ter sido construída, mas sim esculpida por gigantes nos próprios ossos da terra". A Torre Branca de Ecthelion erguia-se imponente, apesar de ter 200 pés a menos que Orthanc.

Minas Tirith é cercada por sete muralhas. A muralha externa ergue-se como um baluarte: muros por cima de grandes aterros; e a muralha exterior da cidade é construída com a mesma impenetrável rocha negra que a Torre de Orthanc. As sete muralhas, com suas torres, perfazem mais de 40 000 pés lineares e requereram cerca de mais de dois milhões de toneladas de pedra. O ombro da colina ergue-se apenas até o quinto círculo e é encimado pelos Fanos, uma área completamente murada que contém as maciças tumbas dos Reis e dos Regentes.

Na cultura popular as Minas Tirith aparecem Senhor dos Anéis a Conquista, aonde os vilões podem destruir a cidade. As Minas Tirith também aparecem nos mapas dos jogos Minecraft, Far Cry 2, Far Cry 3 e Chivalry aonde a cidade foi recriada.

Mindolluin

Era a montanha que se erguia atrás de Minas Anor, ou Minas Tirith, e seu nome significa **Proeminente Cabeça Azul**. Lá, Mithrandir encontrou uma muda da árvore Nimloth.

Montanhas de Angmar

Eram uma cadeia de montanhas da obra de Tolkien, que iam desde o Monte Gundabad até as Montanhas Nebulosas. Seu nome é o mesmo de Angmar, e sua capital Carn Dûm ficava no lado oeste das Montanhas de Angmar.

Monte Dolmed

Era uma montanha da cadeia das Ered Luin que insurgia por sobre a única passagem de Eriador para Beleriand. Lá, acreditavam os anões, teriam surgido dois dos Sete Pais dos Anões, cujos descendentes fundariam as cidades de Nogrod e Belegost. Nogrod estava bem embaixo do Monte Dolmed, e Belegost um pouco mais a sul.

Depois da Guerra da Ira, as Ered Luin desmoronaram bem no local do Monte Dolmed, que foi destruído junto com Nogrod.

Monte Gram

Era uma montanha no norte de Eriador, mas sua localização exata é incerta, estando provavelmente em planaltos a leste das Hithaeglir ou nas Montanhas de Angmar. Outros dizem que o Monte Gram é o mesmo que o Monte Gundabad. Era habitada por orcs cujo exército foi certa vez atacado por Hobbits do Condado.

Monte Rerir

Era um pico das Ered Luin ao norte do lago Helevorn. As terras em redor da montanha pertenciam a Caranthir que construiu uma fortaleza nas encostas ocidentais. A fortaleza foi destruída durante a Dagor Bragollach.

Monte Gundabad

Era a montanha que marcava o fim das Montanhas Nebulosas ao norte, na Terra-média.

De acordo com os anões, Durin, o Imortal despertou lá, pouco após o Despertar dos elfos, e aquele local foi para sempre um local sagrado aos anões.

No meio da Segunda Era, porém, os Orcs, comandados por Sauron, invadiram as montanhas e tomaram Gundabad, e demorou bastante até que pudesse ser reconquistado.

Na Terceira Era, os orcs de Angmar novamente fizeram de lá sua capital, uma das razões do ódio existente entre anões e orcs. Depois da queda de Angmar, Gundabad continuou como uma fortaleza orc, mesmo depois do Saque ocorrido na guerra entre Orcs e Anões no fim da Terceira Era. O exército de elfos que lutou na Batalha dos Cinco Exércitos provavelmente tomou para si a montanha, como é relatado em O Hobbit.

No início da Quarta Era Gundabad provavelmente voltou a ser dos Anões, quando suas forças começaram a proteger as fronteiras.

Mordor

Na obra de J. R. R. Tolkien, **Mordor** é a região ocupada e controlada por Sauron, no sudeste do noroeste da Terra Média e ao leste do Anduin, o grande rio. Orodruin, um vulcão em Mordor, era o destino da Sociedade do Anel (e mais tarde Frodo Baggins e Samwise Gamgee) na missão de destruir o Um Anel.

Mordor era único por causa das três enormes cadeias de montanhas que o rodeiam, a partir do norte, do oeste e do sul. Ambas as montanhas protegiam

a terra de uma invasão inesperada por qualquer uma das pessoas que viviam nessas direções e mantinha aqueles que viviam no local fáceis de escapar. Tolkien relatou ter identificado Mordor com o vulcão de Stromboli, na Sicília.

Mordor significa "terra negra" na linguagem inventada por Tolkien, Sindarin. O prefixo "mor" (*negro*) também aparece em Moria (*abismo negro*). "Dor" (terra) também aparece em Gondor (*terra de pedra*) e *Doriath* (*terra gradeada*).

Uma etimologia proposta fora do contexto da Terra Média é a palavra em inglês antigo *morðor*, que significa "pecado mortal" ou "assassino" (é a palavra ancestral de "murder", assassino em Inglês). Não é incomum ver os nomes na ficção de Tolkien terem significados de relevância em várias línguas, tanto inventadas por Tolkien como outras. *Mordor* é também um nome citado em algumas mitologias nórdicas, referindo-se a um local aonde os seus cidadãos praticam o mal sem o saber, sendo esse mal imposto a eles pela sociedade criada havia muito com esse propósito, o que se enquadra perfeitamente com a Mordor de Tolkien.

Uma exposição de arte intitulada "The Making of Mordor" na Galeria de Arte de Wolverhampton (2014) afirma que as siderurgias e altos-fornos da região da Midlands Ocidentais inspirou a visão de Tolkien, e seu nome *Mordor*. Esta área industrializada era conhecido como "País Negro".

A Primeira Era

Mordor surgiu logo no princípio da Primeira Era. Era um resquício dos devastadores feitos de Morgoth. O território recebeu o nome de Mordor antes mesmo que Sauron nele se estabelecesse, por causa do seu vulcão Orodruin e suas erupções.

Segunda Era

Sauron se estabeleceu em Mordor logo depois do final da Primeira Era, e ela permaneceu sendo o pivô de suas contemplações malignas por toda a Segunda e Terceira Eras da Terra Média. No extremo noroeste de Mordor ficava o Monte Doom, ou "Montanha da Perdição" (cujo nome original, na língua local, era Orodruin), onde Sauron forjou o Um Anel. Próximo ao vulcão ficava a fortaleza de Sauron, Barad-dûr.

Durante dois mil e quinhentos anos, Sauron reinou sobre Mordor ininterruptamente. Portando o Um Anel, foi a partir dali que ele lançou o ataque

contra os Elfos de Eregion. Ele foi repelido pelos homens de Númenor. Ele lutou contra os homens novamente, quase mil anos depois; porém, desta vez, ele foi capturado pelos homens de Númenor, e levado até o seu reino na ilha do mesmo nome, eventualmente causando a sua destruição (ver em *Akallabêth*). Imediatamente após a destruição de Númenor, Sauron retornou a Mordor na forma de um espírito (sem corpo físico), e retomou seu reinado.

A Última Aliança, e os Tempos Posteriores

O reinado de Sauron foi interrompido novamente quando seus esforços para derrotar os Elfos e Homens sobreviventes falharam, e estes contra-atacaram, lutando até penetrar nos domínios do inimigo. Depois de muitos anos de cerco, as forças da Última Aliança dos Elfos e dos Homens entraram em Mordor. Sauron foi derrotado em uma batalha final aos pés do Orodruin, e por cerca de mil anos, Mordor foi vigiado por Gondor para prevenir que quaisquer forças malignas entrassem ou saíssem de lá.

Porém, a longo termo Gondor falhou, e sem guardas, Mordor começou a se armar de entidades malignas novamente. Minas Ithil foi conquistada pelos Nove Nazgûl; outras fortificações que foram dispostas para defender Gondor da ameaça representada por Mordor acabaram se tornando meios de proteger Mordor. Quando Sauron finalmente retornou após sua suposta derrota em Dol Guldur (nos eventos que se passaram na época em que Bilbo Bolseiro vivia as aventuras narradas em *O Hobbit*), Mordor já estava muito bem protegida para ser capturada por qualquer força militar disponível na Terra Média, ao final da Terceira Era. Ao norte de Mordor durante a Guerra do Anel, havia grandes guarnições e verdadeiras indústrias de armas, enquanto ao sul, ao redor do Mar de Núrnen, ficavam os vastos campos que provisionavam os exércitos de escravos trazidos das terras a sul e leste de Mordor.

Depois da derrota final de Sauron, Mordor ficou novamente vazia, pois os Orcs que lá viviam fugiram ou foram mortos. Apesar de destruída por anos de descuidos e abusos, mas mesmo assim ainda capaz de sustentar vida, a terra de Mordor foi doada aos inimigos derrotados de Gondor como uma consolação. O território de Mordor era protegido em três lados por cadeias de montanhas, dispostas de forma aproximadamente retangular; Ered Lithui ao norte, Ephel Dúath a oeste e sul. A noroeste de Mordor, o profundo vale Udûn era a única entrada para grandes exércitos, sendo o local escolhido por Sauron para

construir os portões de Morannon (**O Portão Negro**). Em frente ao Morannon, ficava Dagorlad, ou a *Planície de Batalha*. O forte principal de Sauron, Barad-dûr, ficava localizado no sopé das montanhas de Ered Lithui.

A sudoeste de Barad-dûr ficava o árido platô de Gorgoroth e o Monte Doom, ou **Montanha da Perdição**; a leste, ficava a planície de Lithlad. Um caminho estreita dava passagem através de Ephel Dúath, sendo protegida pelo forte de Minas Morgul (conhecido anteriormente como Minas Ithil); uma passagem ainda mais difícil ficava guardada pela aranha gigante Shelob e pelo forte de Cirith Ungol. Outro forte conhecido era Durthang, na parte norte de Ephel Dúath.Entre a enorme planície de Gorgoroth e os maciços internos das Ephel Duáth,ficavam também os declives sinistros do Morgai.

A parte sul de Mordor, Núrn, era ligeiramente mais fértil, e úmida o suficiente para alimentar em seu interior o Mar de Núrnen.

A oeste de Mordor, em uma faixa estreita, ficavam as terras de Ithilien, com a cidade de Osgiliath e o grande rio Anduin; a nordeste, Rhûn; e a sudeste, Khand.A leste ficavam os territórios de Hildoren.

No *Atlas da Terra Média*, Karen Wynn Fonstad assume que as terras de Mordor, Khand, e Rhûn ficavam onde Mar de Helcar tivera sido, e que o Mar de Rhûn e o Mar de Núrnen seriam o que sobrara dele. No entanto, o atlas foi publicado antes dos *Povos da Terra Média*, em que se descrobre que o Mar de Rhûn e Mordor já existiam na Primeira Era.

Orocarni

Orocarni, ou Montanhas Vermelhas, era uma cadeia de montanhas no leste. Nas encostas ocidentais, crescia a Floresta Selvagem, e perto de uma cachoeira de um rio que fluía para o Mar Interior de Helkar ficava Cuiviénen, o famoso lago do Despertar dos elfos.

Na parte norte, as Orocarni se ligavam às Ered Engrin, e por estarem muito a leste, os Elfos não iam lá, e os humanos só chegaram lá na Quarta Era, e as Orocarni não aparece em nenhuma das histórias do Livro Vermelho do Marco Ocidental, O Hobbit e O Senhor dos Anéis a saber.

Osgiliath

Foi a primeira capital de Gondor, construída em ambos os lados do Anduin entre Minas Anor e Minas Ithil. Osgiliath foi queimada durante a guerra civil e seus maiores prédios, como o Domo das Estrelas, foram

arruinados. Muitos de seus habitantes morreram durante a grande praga em 1636 da Terceira Era e a maioria dos habitantes que sobreviveram fugindo se recusaram a retornar, por esse motivo em 1640 a corte real foi movida para Minas Anor.

Em 2475, Osgiliath foi tomada pelos uruks de Mordor, embora prontamente liberta por Boromir a cidade ficou completamente deserta e tornou-se um posto de guarda contra ataques do leste. Durante a Guerra do Anel Osgiliath foi atacada e em Junho de 3018 da Terceira Era sua última ponte foi derrubada e a parte leste da cidade tomada pelas forças de Sauron. Mais tarde, em Março de 3019, a parte oeste da cidade, defendida pelos Rangers de Ithilien, foi facilmente tomada. Não existem registros de sua reconstrução durante a Quarta Era.

O palantir principal era mantido em Osgiliath até sua perda, durante a guerra civil.

Pelargir

É o Estaleiro dos Navios Reais, cidade e porto do delta do Anduin. Sendo a mais velha cidade de Gondor, Pelargir começou como um porto dos fieis, bem no início da Segunda Era. Foi lá que os filhos de Elendil aportaram depois da queda de Numenor, e era ali que os reis navegantes de Gondor alojavam suas grandes frotas. Da mesma forma que o resto de Gondor, Pelargir declinou lentamente com o avanço da Terceira Era, mas continuou a ser um movimentado porto fluvial, capaz de acomodar facilmente naus maritmas. Com a restauração do reino, no início da Quarta Era, Pelargir, tornou-se mais uma vez o principal porto de partida de boa parte do comércio de Gondor.

Pellenor

É uma planície que se estende diante dos portões da cidade de Minas Tirith até o Grande Rio Anduin. Nela foi travada a grande Batalha dos Campos de Pellenor.

Pélori

Era uma cadeia de montanhas que descia de norte a sul à leste de Aman. Foi erguida pelos Valar, para proteger suas terras contra o mal Melkor que há algum tempo dominara a Terra-Média. O ponto mais alto das Pélori era o pico chamado Taniquetil, que foi a mansão de Manwë e Varda.

Portos Cinzentos

Também chamados de Mithlond, os Portos Cinzentos eram habitados por Círdan, e se localizavam no Golfo de Lhûn, oeste de Eriador, entre os remanescentes das Montanhas Azuis. Fundado no início da Segunda Era, Mithlond foi o porto onde os primeiros barcos que vinham de Númenor atracaram; e de onde incontáveis navios élficos partiram em direção ao Antigo Oeste. Foi daqui que os Portadores dos Anéis partiram da Terra-média, e provavelmente ficou deserto e abandonado depois que Círdan partiu.

Rauros

É uma enorme queda-d'água (ou uma *catarata*) que se localiza no rio Anduin, sendo cortada no meio por Tol Brandir, e nas suas beiradas os montes de Amon Hen e Amon Lhaw. Foi ali que Aragorn, Legolas e Gimli, ao sepultar o corpo de Boromir, o colocaram num dos barcos élficos e deixou a correnteza levar. O barco caiu nas cataratas de Rauros, e chegou a Gondor, quando foi visto por Faramir, passando por ele e indo em direção ao mar, onde não foi mais visto.

Rhudaur

Era um dos três reinos que ficaram divididos em Eriador após a morte do rei Eärendur (herdeiro de Isildur), devido a dissensões entre seus filhos: Arthedain, Rhudaur e Cardolan. Rhudaur ficava no nordeste, entre a Charneca Etten, as Colinas do Vento e as Montanhas Sombrias, mas também incluía o ângulo entre o Fontegris e o Ruidoságua. Ali moravam poucos dúnedain, e o poder foi tomado por um senhor maligno dos homens das colinas, que tinha uma aliança secreta com Angmar. Então Rhudaur se tornou uma cidade de homens maus e lutou, juntamente com Angmar, contra Arthedain e Cardolan. Argeleb, filho de Malvegil, rei de Arthedain, fortificou o Topo do Vento, mas foi morto em combate. Eram dois reinos contra dois: Angmar e Rhudaur (liderados pelo Rei bruxo), Arthedain e Cardolan. Tinha como capital a cidade de Cameth Brin.

Rivendell

Ruidos água, ou **Bruinen** é o rio, dentro das obras de Tolkien, que nascia das Montanhas Nebulosas, passava por Valfenda e corria a sudoeste. Mais ao sul, se encontrava com o Fontegris, pois o mesmo nascia acima do Ruidoságua, abaixo da Charneca Etten, e fazia o mesmo caminho: nascia das Montanhas Nebulosas e corria a sudoeste. Como os dois rios faziam o mesmo caminho,

sendo um ao norte, e outro mais ao sul, se encontravam perto de Eregion e formavam o Ângulo. Entre estes dois rios há a Mata dos Trolls, e abaixo a Grande Estrada, que sai do Condado, passa por Bree, o Topo do Vento e termina em Valfenda.

Sammath Naur

É uma câmara localizada dentro da Montanha da Perdição (ou também Orodruin), onde Sauron criou o Um Anel e, na qual, ao final da trama, Frodo Bolseiro o destruiu. A expressão, traduzida do élfico, significa: *Câmaras de Fogo*.

Taniquetil

É o "*Alto Pico Branco*", a maior montanha de Arda nas Terras Imortais e faz parte das Montanhas Pelóri nas costas de Aman. Em seu pico fica Ilmarin os Palácios do Rei e Rainha dos Valar. Os Vanyar, que vivem na montanha, chamam-na de **Oiolossë** que significa "*Sempre Branco como Neve*". A montanha tem o mesmo lugar em Arda como Monte Olimpo tem na Mitologia Grega.

Montanha onde ficava o trono de Manwe, e onde ele reinou muito tempo com Varda.

Thangorodrim

São três grandes montanhas erguidas por Melkor à frente de Angband, no norte da Terra-Média, para servir como uma muralha. Os picos mais altos da Terra-Média, foram construídos com os restos das escavações realizadas para construir Angband. Supõe-se que as Thangorodrim tenham tido atividade vulcânica por terem sido usados como fornalhas pelos orcs e escravos de Morgoth.

As Thangorodrim tinham muitos penhascos, como o que Maedhros foi pendurado pelo punho direito até ser resgatado por Fingon. Também foi em um terraço em uma das montanhas, que Húrin foi aprisionado em uma cadeira de pedra.

Ao sul, na base da montanha do meio, havia um canyon com o Grande Portão de Angband. Lá Carcharoth ficava guardando a entrada, após estar crescido. Outros portões menores e secretos também existiam em outros pontos das montanhas, para que as hostes de Morgoth pudessem atacar de surpresa quem passasse por lá.

As Thangorodrim foram destruídas na Guerra da Ira no final da Primeira Era. Quando Ancalagon, o maior de todos os dragões, foi morto por Eärendil, ele caiu em cima das Thangorodrim, o que desencadeou sua destruição.

O nome "Thangorodrim" significa "Grupo de Montanhas da Opressão" em sindarin.

Terras Castanhas

São as terras desérticas que se localizam entre sul da Floresta das Trevas, e as Emyn Muil; e a leste do rio Anduin.

Tol Brandir

É uma grande coluna de pedra que fica no meio do rio Anduin quando este cai nas cataratas de Rauros. Fica entre Amon Hen e Amon Lhaw.

Tol Eressëa

Era uma ilha muito grande, de onde vinham as árvores chamadas Mallorns. Seu nome significa, em Alto-élfico, *Ilha Solitária*, pois situava-se no meio do Grande Mar, distante de todas as terras.

Consta que o vala Ulmo, Senhor dos Mares, empurrou esta ilha pelo mar duas vezes, transportando os Elfos da Terra-média para Aman, no episódio conhecido como "Grande Marcha dos Elfos".

Depois desse acontecimento, a ilha foi colocada próximo às praias do lado leste daquele continente, na Baía de Eldamar, e lá passaram a morar os Elfos da estirpe dos Teleri, grandes cantores e marinheiros, que posteriormente passaram a morar no continente de Aman, no Porto de Alqualondë.

Com o fim da Primeira Era, muito dos Elfos exilados na Terra-média (os da estirpe dos Noldor por assim dizer) voltaram a Aman, e passaram a viver em Tol Eressëa. Sua principal cidade era **Avallónë**.

No fim da Terceira Era, época em que termina a Guerra do Anel, relatada em O Senhor dos Anéis, os Hobbits Frodo e Bilbo recebem uma honra especial, podendo partir no último barco para as Terras Imortais.

Tol Sirion

É a ilha localizada no Sirion, cuja construção é a torre feita por Finrod, a Minas Tirith (não confundir com Minas Tirith). A torre passou a ser chamada Tol-in-Gaurhoth depois de ser capturada por Sauron. Lá Beren foi aprisionado até Lúthien vir resgatá-lo juntamente com Huan.

Trevamata

É chamada por esse nome após a morada de Sauron em Dol Guldur, onde começara sua escuridão. Ao norte é a morada de alguns elfos que tem por rei Thranduil, pai de Legolas

Umbar

É um país ao redor de uma baía ao sul da Terra Média, que foi uma segunda morada dos Númenoreanos para comércio, mas dominada pelos numenoreanos negros que passaram a viver ali após o naufrágio de Númenor quando seu rei era Ar-Pharazôn. Foi conquistada por Gondor durante um certo período na Terceira Era, mas perdida algum tempo depois.Quando Umbar sumiu alguns seres da terra-media acreditam que Umbar foi destruída por dragões na quarta era.

Utumno

É a primeira fortaleza erguida por Morgoth. Também é conhecida por **Udûn**, que significa "inferno" em Sindarin. Utumno foi construída por Melkor após o retorno de sua primeira expulsão de Arda. Os Valar já haviam criado as Duas Lâmpadas, e Utumno foi construída sob as Ered Engrin, onde a luz das Lâmpadas era fraca. Ela é dita por ser a maior fortaleza que o Mundo já havia visto.

Utumno era sua base de operações durante os Anos dos Valar e de lá ele empreendeu a destruição das Lâmpadas e a Corrupção de Arda. Também lá os primeiros elfos capturados ficaram, e deu-se o início da raça Orc.

Durante a Guerra dos Valar contra Melkor, na Era das Árvores os portões de Utumno foram destruídos e ela foi destruída em sua superfície, embora não completamente, e Melkor, acorrentado e preso. Utumno continuou existindo até mesmo depois da Terceira Era, não em tanta magnitude como no início, só que sendo um centro cheio de horror e terror, para onde os Seres sombrios fugiam para se esconderem, procriarem, tramarem e lá se aglomeraram em grandes quantidades.

Valle

É uma cidade que tem parte no continente da Terra-média, criado por J. R. R. Tolkien. Sua maior importância é no livro *O Hobbit*. Nessa obra, Valle é habitada pelos homens no Celduin, próxima à Montanha Solitária. Foi destruída pelo dragão Smaug e depois reconstruída.

Às sombras da Montanha Solitária, Valle ficou vazia por muitos anos durante o domínio de Smaug na região, mas depois da Batalha dos Cinco Exércitos de O Hobbit, onde Bilbo Bolseiro e os Anões entram na montanha para recuperar um tesouro dos anões "roubado" por Smaug, que foi morto. A Batalha dos Cinco exércitos começou com uma discussão sobre a quem pertencia o tesouro. Quando tudo se resolveu, os Anões conseguiram restaurar seu reino e os homens voltaram para Valle.

Foi saqueada uma segunda vez na época da Guerra do Anel por invasores de Mordor e pelos Orientais. O povo de Valle refugiou-se na Montanha Solitária com os anões, e durante a Batalha de Valle o rei Dáin II, o Pé-de-ferro, de Erebor e o rei Brand de Valle foram mortos. Depois da queda de Sauron o cerco foi rompido e Valle foi novamente reconstruída.

O mago Gandalf teve participação indireta na reconstrução de Valle, já que providenciou ajuda vital à missão de matar Smaug. Alguns acreditam que ele previu a guerra e assim fez para criar mais um obstáculo para Sauron.

Valmar

Era a cidade onde viviam os Valar na terra de Valinor. Já no poema Namárië, Valimar é usada referindo-se ao nome Valinor.

Vinyamar

Seu nome significa "Nova Morada", e é a cidade de elfos fundada pelo seu rei na época (Turgon) e seus seguidores após a chegada à Terra-Média no início da Primeira Era. Está localizada no Monte Taras, em Nevrast, no extremo oeste de Beleriand. Tornou-se inabitada após Turgon e seu povo terem partido para um novo local, um local desconhecido para todos os outros habitantes de Beleriand, chamado Gondolin. Foi para lá que Tuor chegou após ter sido guiado por Ulmo, encontrando-a escura, cheia de plantas entre suas colunas, e habitada por cisnes. Lá Tuor conversa com o Vala Ulmo, e encontra-se com Voronwë para partirem em direção a Gondolin para que Tuor representasse Ulmo perante o rei Turgon para levar sua mensagem.

Na mitologia e ficção,

um **transmorfo**, **polimorfo**, **metamorfo**, **mimetista**, **multiforme**, **transfigurador(a)** ou ainda **troca-formas**, **mutante** ou **cambiante** (do inglês *shape-shifter, mutant* e *changeling*) é um ser capaz de assumir várias formas por meio

de metamorfose, transfiguração, transmutação, ou mimetismo, seja essa forma animal, vegetal, humana, sobrenatural, inanimada ou híbrida. Como poder divino ou demoníaco, a mudança de forma está presente em diversas mitologias, incluindo africanas, mesopotâmica, greco-romana, celta, nórdica e hindu, folclores indígenas e asiáticos, e em representações da literatura e cultura popular contemporânea, nestas últimas também se apresentando como uma habilidade alienígena, forjada pela ciência ou até mesmo inata. Tal noção também pode se apresentar em práticas xamânicas e mágicas e é comumente associada com estratagemas de figuras caracterizadas como tricksters (enganadoras/trapaceiras), por exemplo, no caso de Loki.

As criaturas que mudam de forma populares no folclore são lobisomens, feiticeiras/os, demônios e vampiros (principalmente de origem europeia, canadense e nativa americana).

No folclore do leste asiático, é comum a figura de entidades metamórficas trapaceiras e do espírito-raposa:

"O espírito de raposa é um metamorfo especialmente prolífico, conhecido como *húli jīng* (espírito raposa) na China, *kitsune* (raposa) no Japão e *kumiho* (raposa de nove caudas) na Coreia. Embora as especificidades dos contos variem, esses espíritos de raposa geralmente podem mudar de forma, muitas vezes assumindo a forma de belas moças que tentam seduzir homens, seja por mera travessura ou para consumir seus corpos ou espíritos.

Também há divindades e espíritos troca-formas de numerosas mitologias, como Loki, o deus nórdico da mentira ou Anhangá, espírito protetor das matas e punidor dos mortos em várias culturas ameríndias. A mudança para a forma de um lobo é especificamente conhecida como licantropia, e as criaturas que passam por essa transformação são chamadas de licantropos. Zoantropia é o termo mais geral para mudanças entre humanos e animais, mas raramente é usado nessa função. Também era comum as divindades transformarem mortais em animais e plantas.

Na cultura navajo, há a lenda dos *skin-walkers* ou *yee naaldlooshii(em navajo "indivíduo que anda de quatro, engatinhante")*, bruxas malignas capazes de se transformarem em animais.

Outros termos para transmorfos animalescos incluem metamorfo, zoomorfo, teriantropo e imitador(a). O prefixo "homem-", vindo da palavra do latim clássico "*homo(-inem)*" (originalmente epiceno, não masculino) e o sufixo “-isomem”(por analogia com “lobisomem”) também são acrescidos ao nome de animais para designar esse tipo de transmorfos (“*homem-leão*”, “*homem-hiena*”, “*gatisomem*”); e apesar de seu significado atual, são usados para designar transmorfos femininos também.

Embora a ideia popular de um metamorfo seja a de um ser humano(ou humanoide) que se transforma em outro ser humano ou coisa, existem inúmeras histórias sobre animais e objetos que também podem se transformar em pessoas.

Mitlogia Greco-romana

Um exemplo notório é Proteu, na mitologia grega, narrado como aparecendo sob várias formas na *Odisseia*; Nono de Panóplis chama-o *polytropos* (de muitas mudanças) nas Dionisíacas, apropriando o termo usado anteriormente para se referir a Odisseu.

Outros deuses que fizeram transfigurações foram Zeus e Dioniso.
Exemplos de metamorfose na literatura clássica incluem muitos exemplos em M*etamorphoses* de Ovídio, Circe transformando os homens de Odisseu em porcos em A Odisseia de Homero, e Lúcio de Apuleio tornando-se um burro. Proteu era conhecido entre os deuses por sua mudança de forma; Menelau e Aristeu agarraram-no para ganhar informações dele, e só conseguiram porque eles fizeram isso durante suas várias trocas de forma. Nereu disse a Hércules onde encontrar as maçãs das Hespérides pelo mesmo motivo.

A titânide Métis, primeira esposa de Zeus e mãe da deusa Atena, era considerada capaz de mudar sua aparência para qualquer coisa que ela quisesse. Em uma história, ela estava tão orgulhosa, que seu marido, Zeus, a enganou para que se transformasse em uma mosca. Zeus então a engoliu porque temia ter uma criança com ela que fosse mais poderosa do que ele próprio. Métis, no entanto, já estava grávida. Ela permaneceu viva dentro de sua cabeça teve uma filha e construiu uma armadura para ela. O barulho de sua forja fez com que Zeus tivesse dor de cabeça, então Hefesto golpeou sua cabeça com um machado. Atena saltou da cabeça de seu pai, totalmente crescida e com uma armadura de batalha.

Os Filhos de Lir foram transformados em cisnes nos contos irlandeses

Na mitologia grega, a transformação costuma ser uma punição dos deuses aos humanos que os cruzaram.

- Zeus transformou o rei Licaão e seus filhos em lobos(daí a palavra *licantropia*) como punição por matar os filhos de Zeus ou servir-lhe a carne do próprio filho assassinado de Licaão, Níctimo, dependendo da versão exata do mito.
- Ares designou Alectrião para vigiar os outros deuses durante seu caso com Afrodite , mas Alectrião adormeceu, levando à sua descoberta e humilhação naquela manhã. Ares transformou Alectrião em um galo, que sempre canta para sinalizar o amanhecer.
- Deméter transformou Ascálafo em um lagarto por zombar de sua tristeza e sede durante a busca por sua filha Perséfone. Ela também transformou o rei Linco em um lince por tentar assassinar seu profeta Triptólemo.
- Atena transformou Aracne em uma aranha por desafiá-la como tecelã e/ou tecer uma tapeçaria que insultava os deuses. Ela também transformou Nictímene em uma coruja, embora neste caso tenha sido um ato de misericórdia, já que a garota queria se esconder da luz do dia por vergonha de ser estuprada pelo pai.
- Ártemis transformou Acteon em um cervo por espionar seu banho, e ele foi mais tarde devorado por seus próprios cães de caça.
- Galanthis foi transformado em uma doninha ou gato após interferir nos planos de Hera para impedir o nascimento de Hércules .
- Atalanta e Hipomene foram transformados em leões após fazerem amor em um templo dedicado a Zeus ou Cibele.
- Io era uma sacerdotisa de Hera em Argos, uma ninfa que foi estuprada por Zeus, que a transformou em uma novilha para escapar da detecção.
- Hera castigou o jovem Tirésias transformando-o em mulher e, sete anos depois, novamente em homem.
- O rei Tereu, sua esposa Procne e sua irmã Filomela foram todos transformados em pássaros(uma poupa, uma andorinha e um

rouxinol, respectivamente), depois que Tereu estuprou Filomela e cortou sua língua, e em vingança ela e Procne serviram a carne de seu assassinado filho Itis(que em algumas variantes é ressuscitado como um pintassilgo).

Enquanto os deuses gregos podiam usar a transformação punitivamente- como Medusa, transformada em monstro por ter relações sexuais(estuprada na versão de Ovídio) com Posídon no templo de Atenas- ainda mais frequentemente, os contos que a usam são de aventura amorosa. Zeus se transformou repetidamente para se aproximar dos mortais como um meio de obter acesso

- Dânae como uma chuva de ouro
- Europa como um touro
- Leda como um cisne
- Ganímedes, como uma águia
- Alcmena como seu marido Anfitrião
- Hera como uma cuco
- Leto como uma codorna
- Sêmele como um pastor mortal
- Io, como uma nuvem
- Nêmesis (Deusa da retribuição) se transformou em um ganso para escapar dos avanços de Zeus, mas ele se transformou em um cisne. Mais tarde, ela deu à luz o ovo em que Helena de Tróia foi encontrada.

Gianlorenzo Bernini. Apolo perseguindo uma Dafne relutante que se transforma em uma árvore de louro

Vertumno se transformou em uma velha para conseguir entrar no pomar de Pomona; lá, ele a convenceu a se casar com ele.

Em outras histórias, a mulher apelou a outros deuses para protegê-la de estupro e foi transformada (Daphne em louro, Cornix em corvo). Ao contrário da mudança de forma de Zeus e de outros deuses, essas mulheres foram permanentemente metamorfoseadas.

"Cadmo Semeando o Dente do Dragão" por Maxfield Parrish

Em um conto, Deméter se transformou em uma égua para escapar de Poseidon, mas Poseidon se transformou em um garanhão para persegui-la e teve sucesso no estupro. Caenis, tendo sido estuprada por Poseidon, exigiu dele que ela fosse transformada em um homem. Ele concordou, e ela se tornou Caeneus, uma forma que nunca perdeu, exceto, em algumas versões, após a morte.

Como recompensa final dos deuses por sua hospitalidade, Baucis e Philemon foram transformados, ao morrer, em um par de árvores.

Em algumas variantes do conto de Narciso, ele é transformado em uma flor de narciso.

Às vezes, as metamorfoses transformavam objetos em humanos. Nos mitos de Jasão e Cadmo, uma tarefa atribuída ao herói era semear dentes de dragão; ao serem semeados, eles se metamorfosearíam em guerreiros beligerantes, e ambos os heróis tiveram que jogar uma pedra para enganá-los a lutar um contra o outro para sobreviver. Deucalião e Pirra repovoaram o mundo após uma enchente, jogando pedras atrás deles; eles foram transformados em pessoas. Também se sabe que Cadmo também se transformou em dragão ou serpente no final de sua vida. Pigmalião se apaixonou por Galateia, uma estátua que ele havia feito. Afrodite teve pena dele e transformou a pedra em uma mulher viva.

Inglaterra e Irlanda

Fadas, magos e bruxas eram todas conhecidas por sua habilidade de metamorfose. Nem todas as fadas podiam mudar de forma, e algumas estavam limitadas a mudar seu tamanho, como com as spriggans, e outras para algumas formas e outras fadas podem ter apenas a aparência de mudar de forma, por meio de seu poder, chamado de "glamour", para criar ilusões. Mas outros, como o Hedley Kow , podiam mudar para muitas formas, e tanto seres humanos quanto magistas sobrenaturais eram capazes de fazer essas mudanças e/ou infligí-las a outros. As bruxas podiam se transformar em lebres e, dessa forma, roubar leite e manteiga.

Muitos contos de fadas britânicos, como *Jack the Giant Killer* e *The Black Bull of Norroway*, apresentam metamorfose.

Mitologia celta

Na mitologia celta, a mudança de aparências e transformação está associada a druidas e feitios bárdicos, a exemplo do Canto de Amergin e poemas de Taliesin, e também a personagens de contos e encantamentos, como selkies e donzelas-cisnes, além do folclore de bruxas.

Pwyll foi transformado por Arawn na própria forma de Arawn, e Arawn se transformou na forma de Pwyll, para que eles pudessem trocar de lugar por um ano e um dia.

Llwyd ap Cil Coed transformou sua esposa e assistentes em ratos para atacar uma plantação em vingança; quando sua esposa é capturada, ele se transforma em três clérigos sucessivamente para tentar pagar um resgate.

A fabulosa Mathonwy e Gwydion transformam flores em uma mulher chamada Blodeuwedd, e quando ela trai seu marido Lleu Llaw Gyffes , que se transforma em uma águia, eles a transformam novamente, em uma coruja.
Gilfaethwy cometeu estupro com a ajuda de seu irmão Gwydion. Ambos foram transformados em animais, por um ano cada. Gwydion foi transformado em cerva, porca e lobo, e Gilfaethwy em cervo, porco e loba. Cada ano, eles tinham um filho. Math transformou os três jovens animais em meninos.

Gwion, tendo acidentalmente tomado um pouco da poção da sabedoria que Ceridwen estava preparando para seu filho, fugiu dela através de uma sucessão de mudanças, as quais ela respondeu com mudanças próprias, terminando com ele sendo comido na forma de um grão de milho, por ela como galinha. Ela ficou grávida e ele renasceu em uma nova forma, como Taliesin.

Existem muitas histórias sobre a selkie, uma foca que pode remover sua pele para ficar com aparência humana e fazer contato com humanos por apenas um curto período de tempo antes de retornar ao mar. Os mitos da fundação do clã MacColdrum de Uist incluem uma união entre o fundador do clã e uma selkie metamorfa. Outra criatura é a selkie escocesa, que precisa de sua pele de foca para recuperar sua forma. Em *A Grande Seda de Sule Skerry,* o selkie(masculino) seduz uma mulher humana. Essas histórias em torno dessas criaturas geralmente são tragédias românticas.

A mitologia escocesa apresenta metamorfos, o que permite a várias criaturas enganar, ludibriar, caçar e matar humanos. Espíritos da água, como o each-uisge, que habitam lagos e rios na Escócia, apareciam como um cavalo ou um jovem. Outros contos incluem kelpies que emergem de lagos e rios disfarçados de cavalo ou mulher para apanhar e matar viajantes cansados. Tam Lin, um homem capturado pela Rainha das Fadas, é transformado em todos os tipos de feras antes de ser resgatado. Ele finalmente se transformou em um carvão em chamas e foi jogado em um poço, quando reapareceu em sua forma humana. O motivo de capturar uma pessoa segurando-a em todas as formas de transformação é um fio condutor comum emcontos populares.

Talvez o mito irlandês mais conhecido seja o de Aoife, que transformou seus enteados, os Filhos de Lir, em cisnes para se livrar deles. Da mesma forma, no *Tochmarc Étaíne*, Fuamnach zelosamente transforma Étaín em uma borboleta. O exemplo mais dramático de mudança de forma no mito irlandês é o de Tuan mac Cairill, o único sobrevivente da colonização de Partholón na Irlanda. Em seus séculos de vida, ele se tornou sucessivamente um veado, um javali, um falcão e finalmente um salmão antes de ser comido e (como na Corte de Étaín) renascer como humano.

O Púca é uma fada celta, e também um metamorfo hábil. Ele pode se transformar em muitas formas diferentes e aterrorizantes.
Sadhbh, a esposa do famoso herói Fionn mac Cumhaill, foi transformada em um cervo pelo druida Fer Doirich quando ela rejeitou seus interesses amorosos.

Mitologia Nórdica

Há uma quantidade significativa de literatura sobre metamorfos que aparece em uma variedade de contos nórdicos.
Na Lokasenna, Odin e Loki se insultam por terem assumido a forma de fêmeas e filhos amamentando que deram à luz. Uma Edda do século XIII relata Loki assumindo a forma de uma égua para carregar o corcel de Odin, Sleipnir, que foi o cavalo mais rápido que já existiu, e também a forma de uma loba para carregar Fenrir.

Svipdagr irritou Odin, que o transformou em um dragão. Apesar de sua aparência monstruosa, sua amante, a deusa Freia, recusou-se a sair de seu lado. Quando o guerreiro Hadding encontrou e matou Svipdagr, Freia o amaldiçoou a ser atormentado por uma tempestade e evitado como uma praga onde quer que fosse. No *Hyndluljóð*, Freia transformou seu protegido Óttar em um javali para escondê-lo. Ela também possuía uma capa de penas de falcão que permitia que ela se transformasse em um falcão, que Loki pegava emprestado na ocasião.

A saga Volsunga contém muitos personagens que mudam de forma. A mãe de Siggeir se transformou em lobo para ajudar a torturar seus cunhados

derrotados com mortes lentas e vergonhosas. Quando um, Sigmund, sobreviveu, ele e seu sobrinho e filho Sinfjötli mataram homens vestindo peles de lobo; quando eles próprios vestiram as peles, foram amaldiçoados a se tornarem lobisomens.

O anão Andvari é descrito como sendo capaz de se transformar magicamente em um pique. Alberich, seu homólogo no *Anel do Nibelungos de* Richard Wagner, usando o Tarnhelm, assume muitas formas, incluindo uma serpente gigante e um sapo, em uma tentativa fracassada para impressionar ou intimidar Loki e Odin / Wotan.
Fafnir era originalmente um anão, um gigante ou mesmo um humano, dependendo do mito exato, mas em todas as variantes ele se transformou em um dragão - um símbolo de ganância - enquanto guardava seu tesouro ilícito. Seu irmão, Ótr, gostava de passar o tempo como uma lontra, o que o levou a ser morto acidentalmente por Loki.

Na Escandinávia existia, por exemplo, a famosa raça de lobisomens conhecida com o nome de Maras, mulheres que assumiam o aspecto da noite à procura de enormes monstros meio-humanos e meio-lobos. Se uma grávida esticar a placenta que envolve o potro quando é gerado entre quatro gravetos e se arrasta nua por ele à meia-noite, ela terá filhos sem dor; mas todos os meninos serão xamãs, e todas as meninas Maras.

O Nisse às vezes é considerado um metamorfo. Essa característica também é atribuída a Huldra .
Gunnhild, Mãe dos Reis (*Gunnhild konungamóðir*) (c. 910 - c. 980), uma figura quase histórica que aparece nas Sagas islandesas, segundo a qual ela era a esposa de Eric Bloodaxe , foi creditada com poderes mágicos - incluindo o poder de mudar de forma e se transformar à vontade em um pássaro. Ela é a personagem central do romance *Mother of Kings* de Poul Anderson, que elabora consideravelmente sobre suas habilidades de metamorfose.

Outras tradições

Armênia

Na mitologia armênia, os metamorfos incluem o *Nhang*, um monstro serpentino do rio que pode se transformar em uma mulher ou foca, e afogar os humanos e então beber seu sangue; ou o benéfico *Shahapet*, um espírito guardião que pode aparecer como um homem ou uma cobra.

Indiana

A mitologia indiana antiga fala das Naga, cobras que às vezes podem assumir a forma humana. As escrituras descrevem Rakshasa (demônios) que mudam de forma, assumindo formas animais para enganar os humanos.

O *Ramayana* também inclui os Vanara, um grupo de humanóides simiescos que possuíam poderes sobrenaturais e podiam mudar suas formas.
As ioginis foram associadas ao poder de transformar-se em fêmeas.
Na fábula indiana *The Dog Bride* from *Folklore of the Santal Parganas,* de Cecil Henry Bompas, um pastor de búfalos se apaixona por um cachorro que tem o poder de se transformar em mulher durante o banho.

Em Querala, havia uma lenda sobre o clã *Odiyan*, que no folclore de lá são os homens que possuem habilidades de metamorfose e podem assumir formas animais. Diz-se que os Odiyanos habitaram a região de Malabar em Kerala antes do uso generalizado de eletricidade.

Filipina

A mitologia filipina inclui o Aswang, um monstro vampírico capaz de se transformar em morcego, um grande cachorro preto, um gato preto, um javali preto ou alguma outra forma para perseguir humanos à noite. O folclore também menciona outros seres como os Kapre , os Tikbalang e os Engkanto , que mudam sua aparência para cortejar belas donzelas. Além disso, os talismãs (chamados de "*formigueiro*" ou "*birtud*" no dialeto local) podem dar a seus proprietários a capacidade de mudar de forma. Em um conto, *Chonguita the Monkey Wife*, uma mulher é transformada em um macaco, só se tornando humana novamente se ela puder se casar com um homem bonito.

Tártara

O folclore tártaro inclui Yuxa, uma cobra de cem anos que pode se transformar em uma bela jovem e busca casar-se com homens para ter filhos.

Chinesa

A mitologia chinesa contém muitos contos de metamorfos animais, capazes de assumir a forma humana. O troca-formas mais comum é o huli jing, um espírito de raposa que geralmente aparece como uma bela jovem; a maioria é perigosa, mas algumas aparecem como heroínas de histórias de amor.

Japonesa

No folclore japonês, os ōbake são um tipo de yōkai com a capacidade de mudar de forma. A raposa, ou kitsune, está entre as mais conhecidas, mas outras dessas criaturas incluem o bakeneko, o mujina e o tanuki.

Coreana

A mitologia coreana também contém uma raposa com a habilidade de mudar de forma. Ao contrário de suas contrapartes chinesas e japonesas, o kumiho é sempre malévolo. Normalmente sua forma é de uma bela jovem; uma história narra um homem, um aspirante a sedutor, revelado como um kumiho. O kumiho tem nove caudas e como ela deseja ser uma humana completa, ela usa sua beleza para seduzir homens e comer seus corações (ou em alguns casos fígados onde a crença é de que 100 fígados a transformariam em um humano real).

Somali

Na mitologia somali, *Qori ismaris* ("Aquele que se esfrega com uma vareta") era um homem que podia se transformar em um " hienisomem " esfregando-se com um bastão mágico ao anoitecer e, ao repetir esse processo, podia retornar ao seu estado humano antes do amanhecer.

Sul-africana

lKaggen é Louva-a-deus, um demiurgo e herói popular do povo lXam do sul da África. Ele é um deus trapaceiro que pode mudar de forma, geralmente assumindo a forma de um louva-a-deus, mas também um antílope elã, um piolho, uma cobra e uma lagarta. De Trinidad e Tobago

O Ligahoo ou loup-garou é o metamorfo do folclore de Trinidad e Tobago. Acredita-se que essa habilidade única seja transmitida por algumas famílias crioulas antigas e geralmente é associada a feiticeiros e praticantes de magia africana.

Mapuche (Argentina e Chile)

O nome do Lago Nahuel Huapi na Argentina deriva do topônimo de sua ilha principal em Mapudungun (língua Mapuche): "Ilha da Onça (ou Puma)", de *nahuel*, "puma (ou onça)", e *huapí*, " ilha". Entretanto a palavra "Nahuel" também pode significar "um homem que por feitiçaria foi transformado em um puma(ou onça)".

Na Mitologia Eslava

Na mitologia eslava, um dos principais deuses, Veles, era um deus mutante dos animais, da magia e do submundo. Ele era frequentemente representado como um urso, lobo, cobra ou coruja. Ele também se tornou um dragão enquanto lutava contra Perun, o deus eslavo da tempestade.

Contos populares

- No conto finlandês *O Pássaro Mágico*, três jovens feiticeiras tentam assassinar um homem que vive revivendo. Sua vingança é transformá-los em três éguas negras e prendê-los a cargas pesadas até que ele esteja satisfeito.
- Em *The Laidly Worm of Spindleston Heugh*, uma lenda da Nortúmbria por volta do século XIII, a Princesa Margaret de Bamburgh é transformada em dragão por sua madrasta; seu motivo surgiu, como o da madrasta de Branca de Neve, da comparação de sua beleza

- Na balada infantil 35, " Allison Gross ", a bruxa do título transforma um homem em um ancião por se recusar a ser seu amante. Este é um motivo encontrado em muitas lendas e contos populares.
- No conto alemão *The Frog's Bridegroom*, registrado pelo folclorista e etnógrafo Gustav Jungbauer , o terceiro dos três filhos de um fazendeiro, Hansl, é forçado a se casar com um sapo, que eventualmente se revela uma bela mulher transformada por um feitiço.
- Em algumas variantes dos contos de fadas, tanto *O Príncipe Sapo* ou, mais comumente, *A Princesa* e Fera *Sapo* , de A *Bela e a Fera* , são transformados como uma forma de punição por alguma transgressão. Ambos são restaurados às suas verdadeiras formas depois de ganhar o amor de um humano, apesar de sua aparência.
- No conto folclórico mais famoso da Lituânia, *Eglė, a Rainha das Serpentes* , Eglė transforma irreversivelmente seus filhos e a si mesma em árvores como punição por traição, enquanto seu marido é capaz de se transformar reversivelmente em uma serpente à vontade.
- Em *Leste do Sol e Oeste da Lua*, o herói é transformado em urso por sua madrasta malvada , que deseja forçá-lo a se casar com sua filha.
- Em *A Rainha Marmota,* de Italo Calvino, uma rainha espanhola é transformada em roedor por Morgana le Fay.
- Em O Pesadelo do Necromante, um conto italiano de Turim de Guido Gozzano, a princesa da Corelândia é transformada em um cavalo pelo barão necromante por se recusar a se casar com ele. Só o amor e a inteligência de Cândido salvam a princesa do feitiço.
- *O Cervo na Floresta*, um conto napolitano escrito por Giambattista Basile, descreve a transformação da Princesa Desiderata em uma corça por uma fada ciumenta.
- Extraído de um livro de contos croata, Sixty Folk-Tales from Exclusively Slavonic Sources de AH Wratislaw, a fábula intitulada "A loba" conta a história de uma enorme loba com o hábito de se transformar em mulher de vez em quando ao decolar a pele dela. Um dia, um homem testemunha a transformação, rouba sua pele e se casa com ela.
- *Os filhos do comerciante* é uma história finlandesa de dois irmãos, um dos quais tenta ganhar a mão da filha perversa do czar. A menina não gosta

de seu pretendente e se esforça para matá-lo, mas ele a transforma em uma bela égua que ele e seu irmão cavalgam. No final, ele a transforma de volta em uma garota e se casa com ela.

- Em *Dapplegrim,* se o jovem encontrasse a princesa transformada duas vezes e se escondesse dela duas vezes, eles se casariam.
- No conto de fadas literário *The Beggar Princess*, a fim de salvar seu amado príncipe, a princesa Yvonne cumpre as tarefas do cruel rei Ironheart e é transformada em uma velha.

Temas

A mudança de forma pode ser usada como um recurso de enredo, como quando o Gato de Botas nos contos de fadas engana o ogro para se tornar um rato para ser comido. Mudança de forma também pode incluir significado simbólico, como a transformação da Fera em *a Bela e a Fera* indica a capacidade de Bela de aceitá-lo apesar de sua aparência.

Quando uma forma é assumida involuntariamente, o efeito temático pode ser de confinamento e contenção; a pessoa está *ligada* à nova forma. Em casos extremos, como petrificação, o personagem é totalmente desativado. Por outro lado, a mudança de forma voluntária pode ser um meio de fuga e liberação. Mesmo quando a forma não é assumida para se assemelhar a uma fuga literal, as habilidades específicas da forma permitem que o personagem aja de uma maneira que antes era impossível. Nos livros Earthsea, Ursula K. Le Guin descreve uma forma animal que transforma lentamente a mente do mago, de modo que o golfinho, urso ou outra criatura se esquece que era humano, tornando impossível voltar atrás. Isso é um exemplo de uma mudança de forma voluntária que se torna uma metamorfose aprisionadora.

Exemplos disso estão nos contos de fadas. Um príncipe que é forçado a assumir a forma de urso (como no *Leste do Sol e Oeste da Lua*) é um prisioneiro, mas uma princesa que assume a forma de um urso voluntariamente para fugir de uma situação (como em *A Ursa*) escapa com sua nova forma.

Além disso, os usos de mudança de forma, transformação e metamorfose na ficção são tão multiformes quanto as formas que os personagens assumem. Alguns são raros, como "O Príncipe das Canárias", de Italo Calvino, é uma variante de Rapunzel em que a mudança de forma é usada para obter acesso à torre.

Transmorfoses punitivas

Em muitos casos, as formas impostas são punitivas por natureza. Esta pode ser uma punição justa, a natureza da transformação condizente com o crime para o qual ocorre; em outros casos, a forma é imposta injustamente por uma pessoa raivosa e poderosa. Nos contos de fadas, essas transformações são geralmente temporárias, mas comumente aparecem como a resolução de mitos(como em muitas das Metamorfoses) ou produzem mitos de origem .

Perseguição de transformação

Em muitos contos de fadas e baladas, como em Balada Infantil #44, *The Twa Magicians* ou *Farmer Weathersky*, uma perseguição mágica ocorre onde o perseguido incessantemente assume formas em um esforço para se livrar do perseguidor, e o perseguidor responde mudando de forma, como, a pomba responde com o falcão e a lebre com o galgo. O perseguido pode finalmente conseguir escapar ou o perseguidor na captura.
O conto de fadas dos Irmãos Grimm, *Foundling-Bird,* contém isso como a maior parte do enredo.

Na coleção *Fábulas da Campânia Italiana de Pentamerone,* de Gianbattista Basile, conta a história de uma princesa napolitana que, para escapar de seu pai que a aprisionou, se torna uma enorme ursa. A magia acontece devido a uma poção dada a ela por uma velha bruxa. A garota, uma vez morta, pode recuperar seu aspecto humano.

Em outras variantes, o perseguido pode transformar vários objetos em obstáculos, como no conto de fadas "A Donzela Mestra", onde a Donzela Mestra transforma um favo de madeira em uma floresta, um pedaço de sal em uma montanha e um frasco de água em um mar. Nesses contos, o perseguido normalmente escapa após superar três obstáculos. Esta perseguição de obstáculos é literalmente encontrada em todo o mundo, em muitas variantes em

todas as regiões. Nos contos de fadas do tipo 313A de Aarne-Thompson, The Girl Helps the Hero Flee, essa perseguição é parte integrante do conto. Pode ser uma perseguição de transformação (como em *O Príncipe Grato*, *Rei Kojata*, *Pássaro Enjeitado*, *Jean, o Soldado e Eulalie, a Filha do Diabo* ou *Os Filhos dos Dois Reis*) ou uma perseguição de obstáculo (como em *A Batalha dos pássaros*, *A Pomba Branca* ou *A Empregada Doméstica*).

Em um efeito semelhante, um cativo pode mudar de forma para se livrar dele. A mudança de forma de Proteu e Nereu foi para evitar que heróis como Menelau e Hércules lhes arrancassem informações. Tam Lin, uma vez capturado por Janet, foi transformado pelas fadas para impedir que Janet o levasse, mas como ele a aconselhou, ela não o soltou e assim o libertou. O motivo de capturar uma pessoa segurando-a por muitas transformações é encontrado em contos populares em toda a Europa, e Patricia A. McKillip faz referência a ele em sua *trilogia Riddle-Master*: um Earthmaster metamorfo finalmente ganha sua liberdade assustando o homem que o segura.

Poderes

Um dos motivos é uma mudança de forma para obter habilidades na nova forma. Os furiosos foram obrigados a se transformar em lobos e ursos para lutar com mais eficácia. Em muitas culturas, os mágicos malignos podem se transformar em formas de animais e, assim, se esquivar.

Em muitos contos de fadas, o ajudante animal falante do herói prova ser um ser humano transformado, capaz de ajudá-lo em sua forma animal. Em uma variação, apresentada em *Os Três Príncipes Encantados* e *A Morte de Koschei, o Imortal*, as três irmãs do herói foram casadas com animais. Estes provam ser homens metamorfos, que ajudam seu cunhado em uma variedade de tipos de contos

Em um texto maia antigo, *O Metamorfo*, ou Mestaclocan, tem a habilidade de mudar sua aparência e manipular as mentes dos animais. Em um conto, o Mestaclocan encontra uma águia moribunda. Transformando-se em águia, ele convence o pássaro moribundo de que, de fato, não está morrendo. Conforme a história continua, os dois voam para o céu e viveram juntos pela eternidade.

Bildungsroman

A Bela e a Fera foi interpretada como a maioridade de uma jovem mulher, em que ela deixa de sentir repulsa pela atividade sexual e considera um marido, portanto bestial, para uma mulher madura que pode se casar.

La Belle et la Bête (*bra*: ***A Bela e a Fera***; *prt*: ***A Bela e o Monstro***) é um tradicional conto de fadas francês. Originalmente escrito por Gabrielle-Suzanne Barbot, Dama de Villeneuve, em 1740, tornou-se mais conhecido em sua versão de 1756, por Jeanne-Marie LePrince de Beaumont, que resumiu e modificou a obra de Villeneuve. Adaptado, filmado e encenado inúmeras vezes, o conto apresenta diversas versões diferentes do original que se adaptam a diferentes culturas e momentos sociais. Relata a história da filha mais nova de um rico mercador, que tinha três filhas, porém, enquanto as filhas mais velhas gostavam de ostentar luxo, de festas e lindos vestidos, a mais nova, que todos chamavam de Bela, era humilde, gentil, e generosa, gostava de leitura e tratava bem as pessoas.

Um dia, o mercador perdeu toda a sua fortuna, com exceção de uma pequena casa distante da cidade. Bela aceitou a situação com dignidade, mas as duas filhas mais velhas não se conformavam em perder a fortuna e os admiradores, e descontavam suas frustrações sobre Bela, que humildemente não reclamava e ajudava seu pai como podia. Um dia, o mercador recebeu notícias de bons negócios na cidade, e resolveu partir. As duas filhas mais velhas, esperançosas em enriquecer novamente, encomendaram-lhe vestidos e futilidades, mas Bela, preocupada com o pai, pediu apenas que ele lhe trouxesse uma rosa.

Quando o mercador voltava para casa, foi surpreendido por uma tempestade, e se abrigou em um castelo que avistou no caminho. O castelo era mágico, e o mercador pôde se alimentar e dormir confortavelmente, pois tudo o que precisava lhe era servido como por encanto.

Ao partir, pela manhã, avistou um jardim de rosas e, lembrando do pedido de Bela, colheu uma delas para levar consigo. Foi surpreendido, porém, pelo

dono, uma Fera pavorosa, que lhe impôs uma condição para viver: deveria trazer uma de suas filhas para se oferecer em seu lugar.

Ao chegar em casa, Bela, mediante a situação resolveu se oferecer para a Fera, imaginando que ela a devoraria. Ao invés de a devorar, a Fera foi se mostrando aos poucos como um ser sensível e amável, fazendo todas as suas vontades e tratando-a como uma princesa. Apesar de achá-lo feio e pouco inteligente, Bela se apegou ao monstro que, sensibilizado a pedia constantemente em casamento, pedido que Bela gentilmente recusava.

Um dia, Bela pediu que Fera a deixasse visitar sua família, pedido que a Fera, muito a contragosto, concedeu, com a promessa de Bela retornar em uma semana. O monstro combinou com Bela que, para voltar, bastaria colocar seu anel sobre a mesa, e magicamente retornaria.
Bela visitou alegremente sua família, mas as irmãs, ao vê-la feliz, rica e bem vestida, sentiram inveja, e a envolveram para que sua visita fosse se prolongando, na intenção de Fera ficar aborrecida com sua irmã e devorá-la.

Bela foi prorrogando sua volta até ter um sonho em que via Fera morrendo. Arrependida, colocou o anel sobre a mesa e voltou imediatamente, mas encontrou Fera morrendo no jardim, pois ela não se alimentara mais, temendo que Bela não retornasse.

Bela compreendeu que amava a Fera, que não podia mais viver sem ela, e confessou ao monstro sua resolução de aceitar o pedido de casamento. Mal pronunciou essas palavras, a Fera se transformou num lindo príncipe, pois seu amor colocara fim ao encanto que o condenara a viver sob a forma de uma fera até que uma donzela aceitasse se casar com ele. O príncipe casou com Bela e foram felizes para sempre.

A versão de Villeneuve inclui alguns elementos omitidos por Beaumont. Segundo essa versão, a Fera foi um príncipe que ainda jovem perdeu o pai, e sua mãe partiu para uma guerra em defesa do reino. A rainha deixou-o aos cuidados de uma fada malvada, que tentou seduzi-lo enquanto ele crescia; quando ele recusou, ela o transformou em fera. A história revela também que

Bela não é realmente uma filha do mercador, mas a descendente de um rei. A mesma fada que tentou seduzir o príncipe tentou matar Bela para casar com seu pai, e Bela tomou o lugar da filha morta do mercador para se proteger. Beaumont diminuiu o número de personagens e simplificou o conto.

Cinema

- Uma versão francesa foi feita em 1946, *La Belle et la Bête*, dirigida por Jean Cocteau, codirigida por René Clément, estrelando Jean Marais e Josette Day.
- Na União Soviética, um filme chamado "A Flor Vermelha" foi feito em 1952, baseado numa versão de Sergei Aksakov.
- Em 1962, uma versão com Joyce Taylor e Mark Damon mostra a Fera como um príncipe transformado em lobisomem.
- Em 1987, uma produção de *The Cannon Group* e *Golan-Globus* realizou uma versão musical, Beauty and the Beast, sob direção de Eugene Marner, estrelando John Savage e Rebecca De Mornay, com trilha musical de Lori McKelvey.
- Em 1991, Walt Disney Feature Animation produz um musical de animação baseado em "A Bela e a Fera", Beauty and the Beast, dirigido por Kirk Wise & Gary Trousdale, com adaptação de Linda Woolverton e canções de Alan Menken & Howard Ashman. Nesta versão Bela não tem irmãos ou irmãs, e o castelo da Fera fora encantado por uma fada disfarçada de velha mendiga que no passado oferecera uma rosa a um príncipe soberbo, que recusando-a, fora transformado em fera. Os criados do príncipe foram transformados em objetos domésticos e ele tem um prazo para se casar com uma mulher que aceite seu amor até que a última pétala de uma rosa se precipite.
- A produtora Diane Eskenazi produziu um filme infantil, Beauty and the Beast, adaptando "A Bela e a Fera" para a Golden Films em 1993.
- O filme de lançamento em 2011 chamado Beastly é uma versão moderna do conto A Bela e a Fera. Nela, Kyle é um jovem com um rosto desfigurado graças a uma antiga colega de escola que no passado fora humilhada por ele.

- Em 2014 foi lançado um longa-metragem francês baseado no conto, *La Belle et la Bête*, estrelando Léa Saydoux como Bela e Vincent Cassel como a Fera. Nela, a maldição da fera foi lançada por um deus da floresta, condenando-o a viver como monstro até que encontrasse alguém que o amasse, por ele um dia ter caçado a corsa dourada, que na verdade era a ninfa do bosque, filha do deus da floresta.
- Em 2017 a mais nova versão da Disney é estreiada em live-action. Emma Watson, que interpretou Hermione Granger na saga Harry Potter, protagonizou Bela nos cinemas. O filme estreiou em 17 de março de 2017, nos Estados Unidos.

Televisão

- George C. Scott e Trish Van Devere interpretaram uma versão feita para TV em 1976, Beauty and the Beast] pela "Hallmark Hall of Fame".
- Em 1984, Shelley Duvall's Faerie Tale Theatre produziu e adaptou uma versão estrelando Klaus Kinski e Susan Sarandon, Beauty and the Beast, pela Faerie Tale Theatre.
- Linda Hamilton e Ron Perlman estrelaram uma adaptação de A Bela e a Fera em uma série feita para TV entre 1987 e 1989, Beauty and the Beast
- Uma variação da história foi feita para a série *Once Upon a Time,* onde Belle é interpretada por Emilie de Ravin e a Fera que na série, que é uma versão de Rumpelstiltskin, é interpretada por Robert Carlyle. Nesta versão, a "fera" não aceitou o amor de Belle inicialmente, apesar de ter se apaixonado por ela, já que caso ele perdesse sua aparência monstruosa por amor verdadeiro, também deixaria de ser a criatura mais poderosa da Terra dos Contos de Fada. Mas, apesar de tudo, os dois ficam juntos na segunda temporada da série e se casam na terceira temporada.
- Kristin Kreuk e Jay Ryan protagonizam a série mais recente, Beauty and the Beast é uma série de televisão americana muito vagamente inspirado na série de 1987.

Teatro

- O filme de Walt Disney (com pequenas alterações e um número maior de músicas) foi montado como uma peça musical. Estreou em 18 de Abril de 1994 no Palace Theatre, na Broadway. Foi transferida depois para o Lunt-Fontanne Theatre, em Novembro de 1999, onde ficou em cartaz até 29 de Julho de 2004, tendo realizado 5464 performances. Susan Egan e Terrence Mann estrelaram a produção como Bela e Fera/Príncipe. Atualmente, existe uma versão revisada da peça num tour nacional pelos EUA.

Itens necessários

Alguns metamorfos são capazes de mudar de forma apenas se tiverem algum item, geralmente uma peça de roupa. Em *Bisclavret* de Marie de France , um lobisomem não pode recuperar a forma humana sem suas roupas, mas na forma de lobo não faz mal a ninguém. O uso mais comum desse motivo, no entanto, é em contos em que um homem rouba o artigo e força o metamorfo, preso em forma humana, a se tornar sua noiva. Isso dura até que ele descubra onde o homem escondeu o artigo e pode fugir. Selkies aparecem nesses contos. Outros incluem donzelas-cisnes e os *tennins* japoneses .

A escritora sueca Selma Lagerlöf, em *As Aventuras Maravilhosas de Nils*, incluiu uma versão da história com os elementos típicos (pescador vê sereias dançando em uma ilha e rouba a pele de foca de uma delas, impedindo-a de se tornar foca novamente para que pudesse casar com ela) e vinculou-a à fundação da cidade de Estocolmo.

O poder de transformar externamente pode simbolizar uma selvageria interna; um tema central em muitas vertentes da mitologia do lobisomem, e a inversão do tema da "libertação", como na transformação do Dr. Jekyll em Mr. Hyde(que por sua vez inspirou o tropo do cientista se transformando em monstro, como acontece com o Dr.º Bruce Banner/Hulk.

Usurpação

Algumas transformações são realizadas para retirar a vítima de seu lugar, para que o transformador a possa usurpar. A esposa de Bisclaveret rouba suas roupas e o prende na forma de lobo porque ela tem um amante. Uma bruxa, em *O Vidoeiro Maravilhoso* , transformou uma mãe em uma ovelha para tomar

seu lugar, e mandou matar a mãe; quando a enteada se casou com o rei, a bruxa a transformou em rena para colocar a filha no lugar da rainha. N'*A Transformação Coreana da Kumiho*, uma kumiho, uma raposa com poderes mágicos, transformou-se na imagem duma noiva, só sendo detectada quando sua roupa é retirada. Em *Irmão e Irmã*, quando duas crianças fogem de sua madrasta cruel, ela encanta os riachos ao longo do caminho para transformá-los. Enquanto o irmão se abstém dos dois primeiros, que ameaçam transformá-los em tigres e lobos, ele fica com muita sede no terceiro, o que o transforma em um cervo

Os Seis Cisnes são transformados em cisnes por sua madrasta, como os Filhos de Lir na mitologia irlandesa.

Desejos imprudentes

Muitos personagens de contos de fadas expressaram desejos imprudentes de ter qualquer filho, mesmo um que tenha outra forma, e de ter filhos assim. No final do conto de fadas, normalmente após o casamento, essas crianças se metamorfoseiam na forma humana. *Hans My Hedgehog* nasceu quando seu pai desejou ter um filho, até mesmo um ouriço. Formas ainda mais estranhas são possíveis: Giambattista Basile incluiu em seu *Pentamerone* a história de uma menina nascida como um ramo de murta, e Italo Calvino, em seus C*ontos Populares Italianos*, uma menina nascida como uma maçã.

Às vezes, o pai que deseja um filho é informado de como obter um, mas não obedece às instruções perfeitamente, resultando no nascimento transformado. Em *Prince Lindworm*, a mulher come duas cebolas, mas não descasca uma, resultando em seu primeiro filho sendo um lindworm.

Em *Fraternidade*, uma mulher magicamente produz duas flores, mas desobedece às instruções para comer apenas a bela, resultando em uma filha linda e doce, mas somente depois de uma nojenta e horrível.

Menos comumente, desejos imprudentes podem transformar uma pessoa após o nascimento. *Os Sete Corvos* são transformados quando seu pai pensa que seus filhos estão brincando em vez de buscar água para batizar sua irmã recém-nascida e doente, e os amaldiçoa. Em *Puddocky*, quando três príncipes

começam a brigar pela bela heroína, uma bruxa a amaldiçoa por causa do barulho.

Noiva/o monstruosa/o

Essas criaturas desejadas podem se tornar noivas ou noivos monstruosos. Esses contos costumam ser interpretados como uma representação simbólica de casamentos arranjados; a repulsa da noiva em se casar com um estranho sendo simbolizada por sua forma bestial

A heroína deve se apaixonar pelo noivo transformado. O herói ou heroína deve se casar, conforme prometido, e a forma monstruosa é removida pelo casamento. Sir Gawain assim transformou a senhora Loathly; embora lhe dissessem que estava no meio do caminho, ela poderia, a seu critério, ser bonita de dia e hedionda à noite, ou vice-versa, ele disse que escolheria o que ela preferisse, o que quebrou totalmente o encanto.

Em *Tatterhood*, Tatterhood é transformada por ela perguntar a seu noivo por que ele não perguntou por que ela montava uma cabra, por que ela carregava uma colher, e por que ela era tão feia, e quando ele perguntou a ela, negou e portanto transformando sua cabra em cavalo, sua colher em leque e ela mesma em uma beldade. Puddockyse transforma quando seu príncipe, depois de ela tê-lo ajudado em duas outras tarefas, diz a ele que seu pai o mandou como noiva. Um efeito semelhante é encontrado na balada infantil 34, *Kemp Owyne*, onde o herói pode transformar um dragão de volta em donzela beijando-a três vezes.

Às vezes, o noivo tira sua pele de animal para a noite de núpcias, quando então ela pode ser queimada. *Hans My Hedgehog*, *O Burro* e *O Rei Porco* se enquadram neste grupo. No extremo, no *príncipe Lindworm*, a noiva que evita ser comida pelo noivo da tília chega ao casamento usando todos os vestidos que possui e diz ao noivo que tirará um dos dela se ele tirar um dos dele; somente quando o último vestido dela sai é que ele remove sua última pele e se torna uma forma branca que ela pode transformar em um homem.

Em alguns contos, o herói ou heroína deve obedecer a uma proibição; a noiva deve passar um período de tempo sem ver o noivo transformado em forma

humana (como em *Leste do Sol e Oeste da Lua*), ou o noivo não deve queimar as peles dos animais. Em *O Urso Pardo da Noruega*, *O Caranguejo Dourado*, *A Cobra Encantada* e algumas variantes de *A Princesa Sapo*, queimar a pele é uma catástrofe, colocando em perigo a noiva ou o noivo transformado. Nesses contos, a proibição é quebrada, invariavelmente, resultando em separação e busca de um cônjuge pelo outro.

Morte

Fantasmas às vezes aparecem em forma animal. Em *A famosa flor dos servos*, o marido assassinado da heroína aparece para o rei como uma pomba branca, lamentando seu destino sobre seu próprio túmulo. Em *A Noiva Branca e Negra* e *Os Três Meninos na Floresta*, a noiva verdadeira assassinada - afogada reaparece como um pato branco. Em *The Rose Tree* e *The Juniper Tree*, as crianças assassinadas tornam-se pássaros que vingam a própria morte. Existem contos folclóricos africanos sobre vítimas de assassinato que se vingam na forma de crocodilos que podem se transformar em humanos.

Em alguns contos de fadas, o personagem pode se revelar em todas as novas formas, e então um usurpador mata repetidamente a vítima em todas as novas formas, como em A *bela e cara de pústula*, *Um colar de pérolas entrelaçadas com flores douradas* e *Os meninos com as Estrelas* . Isso eventualmente leva a uma forma na qual o personagem (ou personagens) pode revelar a verdade para alguém capaz de parar o vilão.

Da mesma forma, a transformação de volta pode ser atos que seriam fatais. Em *O Leão Ferido*, a receita para transformar o leão novamente em príncipe era matá-lo, cortá-lo em pedaços, queimar os pedaços e jogar as cinzas na água. Menos drástico, mas não menos aparentemente fatal, a raposa em *O Pássaro de Ouro*, os potros em *Os Sete Potros* e os gatos em *Lord Peter* e *O Gato Branco* contam aos heróis dessas histórias para cortar suas cabeças; isso os restaura à forma humana. No conto grego de Cila, o pai de Cila, Nisus, se transforma em uma águia após a morte e afoga sua filha por trair seu pai.

Na Modernidade

Ficção

    - Em *The Princess and Curdie* (1883), de George MacDonald , Curdie é informado de que muitos seres humanos, por seus atos, estão lentamente se transformando em bestas. Curdie recebe o poder de detectar a transformação antes que ela seja visível, e é auxiliado por feras que foram transformadas e estão trabalhando para retornar à humanidade.
- Na obra de Tolkien, *O Hobbit*, aparece o personagem Beorn, o Troca-Peles, que pode mudar sua forma à vontade para a de um grande urso preto e é dito como sendo o último de sua espécie. Embora a origem desse poder não seja explicada, algumas fontes entendem que ele se estende a todos os homens de seu clã, os chamados beornings, que viviam a oeste da Floresta Negra.
- No famoso romance *Drácula*, escrito em 1897 por Bram Stoker, o vampiro Conde Drácula ataca a tripulação do navio *Deméter*. Por meio de um diário, o capitão narra o desaparecimento gradual de toda a tripulação. No momento em que a embarcação atraca no porto, um animal parecido com um cachorro grande (que também pode ser entendido como um lobo) é visto saltando em terra para nunca mais ser reencontrado. Em outras adaptações na mídia, o Conde Drácula também pode transformar-se em morcegos ou em ratos.
- L. Frank Baum concluiu *A Terra Maravilhosa de Oz* (1904) com a revelação de que a Princesa Ozma , procurada pelos protagonistas, havia se transformado em um menino quando bebê, e que Tip (que a procurava) é esse menino. Ele concorda em ter a transformação revertida, mas Glinda, a Boa, desaprova a magia de transformação, então ela é feita pela bruxa malvada Mombi.
- O conto de ficção científica "*Who Goes There?*", Escrito por John W. Campbell (mais tarde adaptado para o filme como *The Thing from Another World* e *The Thing*) trata de uma forma de vida alienígena que se transforma em forma e pode assumir a forma e as memórias de qualquer criatura que absorva.
- T.H. White, no livro de 1938, *A Espada na Pedra*, mostra Merlin e Madame Mim lutando em um duelo de bruxos, no qual os duelistas se

transformariam indefinidamente até que um estivesse em uma forma que pudesse destruir o outro

- Ele também fez Merlin transformar Arthur em vários animais como uma experiência educacional.
- N'*As Crônicas de Nárnia* de C.S. Lewis, Eustáquio Scrubb transforma em um dragão e Rabadash em um burro.
- A transformação de Eustáquio não é estritamente uma punição - a mudança simplesmente revela a verdade de seu egoísmo. É revertido depois que ele se arrepende e sua natureza moral muda. Rabadash tem permissão para reverter sua transformação, desde que o faça em um lugar público, para que seus ex-seguidores saibam que ele era um burro. Ele é avisado de que, se deixar sua capital novamente, se tornará um burro para sempre, e isso o impede de liderar novas campanhas militares.
- Na DC Cômics, tal como em suas versões live-action, inúmeras figuras são capazes de assimilar a aparência de outras coisas e seres, como o Homem-Borracha, capaz de usar seus poderes elásticos mimetizar qualquer forma.
- Ambos os Mestres da Terra e seus oponentes na trilogia *The Riddle-Master of Hed* de 1976 de Patricia A. McKillip fazem uso extensivo de suas habilidades de metamorfose para os poderes de suas novas formas.
- Os livros de fantasia contemporânea de James A. Hetley, *Dragon's Eye* e *Dragon's Teeth,* centram-se na família Morgan de Stonefort, Maine-americanos de hoje que são secretamente capazes de se transformar em focas à vontade(e fazendo uso extensivo dessa habilidade em suas lutas com vários outros personagens).
- Na série *Entre os Estados* de Sean Catt, o personagem principal Jake Palmer é um metamorfo puma. Palmer, sequestrado na rua em seus vinte e poucos anos, é forçado a trabalhar como um ativo embora relutante(assassino) para uma unidade secreta da CIA, Black Ops que usa metamorfos felinos para a matança extrajudicial de alvos selecionados. A CIA acreditando que ser morto por um grande gato só poderia ser visto como um trágico acidente.
- Nas histórias em quadrinhos da Marvel Comics(bem como em suas adaptações televisivas e cinematográficas) existe uma raça extraterrestre

denominada *Skrull* que possui a habilidade de se transmorfosear em qualquer pessoa, podendo se disfarçar e usurpar seus lugares sem que nem mesmo os familiares mais próximos percebam, às vezes assimilando seus poderes. Na editora também existem inúmeras outras criaturas com essa habilidade, sejam elas heroicas ou vilanescas, como anti-heroína mutante Mística.

Cultura popular

- No episódio de *Doctor Who,* "Terror of the Zygons"(1975), os principais antagonistas, chamados de Zygons, podem se transformar em humanos e outros animais (como cavalos). No entanto, eles precisam manter a pessoa ou animal copiado vivo para poder voltar à sua forma natural.
- *Star Trek VI: The Undiscovered Country* (1991) apresentou uma prisioneira metamorfa que quase matou James Kirk, mas foi morta.
- Em *Thunderheart* (1992), estrelado por Val Kilmer, o personagem Jimmy Looks Twice foge da captura por mudança de forma em uma série de animais.
- Segundo uma famosa teoria da conspiração, a maioria das celebridades e líderes mundiais são na verdade metamorfos alienígenas meio-lagartos conhecidos como reptilianos.
- Fundadores (Star Trek) nome de uma raça de metamórfica apresentados em Star Trek: Deep Space Nine.
- A Saga Crepúsculo também apresenta transmorfos que podem se transformar em lobos e têm força, velocidade, temperatura corporal e processo de envelhecimento inumanos.
- Na série televisiva da CW ‘‘DC′s Legends of Tomorrow’’ A Deusa do Destino Cloto é inicialmente introduzida com uma transmorfadora chamada Charlie e se une à equipe principal em suas peripécias mágicas e de viagens no tempo após ser aprisionada na forma de uma de suas antigas integrantes, perder a habilidade de transfiguração e quase ser literalmente mandada para o Inferno. Depois é revelada como uma das Moiras cuja verdadeira forma vai além da compreensão humana e que, para fugir de suas irmãs que queriam controlar a humanidade, assumiu forma de uma mulher.

- Em Star Wars: Episódio II - Ataque dos Clones (2002), Zam Wesell tenta assassinar Padme Amidala. quando Zam foge, Anakin a persegue e descobre que ela é uma metamorfa. Zam Wesell retorna à sua forma natural quando seu empregador a assassina.
- O álbum de estreia da banda americana Nahr Alhumam é chamado ‘‘Transmogrification’’, contém temas em torno da transformação física e espiritual da Terra como um planeta
- Um ser transmórfico não-binário com traços reptilianos que se chama Double Trouble(ou Encrenca Dupla) é uma personagem recorrente na série animada She-ra e as Princesas do Poder, onde apresenta uma personalidade e moral tão mutável e adaptável quanto sua própria aparência, chegando a se metamorfosear em uma garotinha para extrair informações das protagonistas discretamente e depois num clone do vilão para poder espioná-lo; tendo seu prazer em revelar sua identidade depois de um tempo e pedir críticas às pessoas que engana como se houvesse feito uma performance de atuação.
- Em Supernatural, os metamorfos são criaturas recorrentes da série. um metamorfo apareceu pela primeira vez na 1ª temporada, Episódio 6, intitulado "Pele".

Dragões (Tolkien)

Nas obras literárias de J. R. R. Tolkien, **Dragões** são criaturas lendárias da Terra Média baseados nos dragões das antigas lendas europeias.
Além de *dragon* (derivado do francês), Tolkien usou o termo variado de *drake* (o termo original em inglês, do inglês antigo *draca*, por sua vez, a partir do latim *draco*) e *worm* (do inglês antigo *wyrm*, "serpente", "dragão").

Foram criados por Morgoth durante a Primeira Era, quando Glaurung, o primeiro dragão aparece. Os dragões de Tolkien são capazes de se reproduzir por conta própria, e em idades posteriores a charneca murchada é supostamente o seu terreno de desova.

Nome dos dragões

Tolkien nomeou apenas quatro dragões em seus escritos da Terra-média. Outro, Chrysophylax Dives, aparece em *Farmer Giles of Ham*, uma história separada dos contos da Terra-média.

Glaurung

Glaurung é o Pai dos Dragões no legendário de Tolkien, e o primeiro da Urulóki, os dragões de fogo de Angband. Ele tem quatro pernas e pode cuspir fogo, mas não tem asas. Glaurung pode controlar e escravizar homens usando sua mente. Ele é morto por Túrin Turambar. Ele surgiu a partir dos poços de inferno de Angband, como uma tempestade de vento e fogo como último defesa do reino de Dor Daedeloth.

Glaurung é um personagem fictício das obras de J. R. R. Tolkien. Foi o primeiro dos dragões de Morgoth.

“Glaurung, o Dourado" foi o primeiro e maior dos Urulóki, os dragões cuspidores de fogo. Foi mandado por Morgoth para os campos de batalha durante o cerco a Angband, que sucedeu a *Batalha Gloriosa*, ou Dagor Aglareb, a terceira Batalha de Beleriand. Ele emergiu dos abismos de Angband no ano 260 da Primeira Era, mas foi repelido de volta.

Ele passou mais dois séculos crescendo e amadurecendo em Angband antes de ser novamente solto por Morgoth no que veio a ser chamado de *Batalha da Chama Repentina*, ou Dagor Bragollach, a quarta grande Batalha de Beleriand. Nesta ocasião, Glaurung, já plenamente adulto e no auge de seu poder, massacrou os inimigos de Morgoth com o auxílio de Balrogs e de exércitos de Orcs, finalmente pondo fim ao Cerco de Angband.

Glaurung entrou no campo da Quinta Batalha, a das *Lágrimas Inumeráveis*, ou Nirnaeth Arnoediad, acompanhado de uma ninhada de dragões de fogo menores, e apenas os Anões de Belegost eram capazes de enfrentá-los. Os anões fizeram um círculo ao redor de Glaurung e, embora lhe tenha custado a vida, o rei Azaghâl, Senhor de Belegost, conseguiu ferir Glaurung forçando-o a se retirar da batalha.

Em 496, Glaurung destruiu os exércitos da fortaleza élfica de Nargothrond no campo de Tumhalad, e saqueou a fortaleza e tomou posse do grande salão. Enquanto guardava seu tesouro, usou feitiços para hipnotizar e agravar ou acabar com as vidas de Túrin Turambar, Nianar e Finduilas.

Em 501, o herói Túrin conseguiu furtivamente enterrar Gurthang, a Espada Negra, no ventre de Glaurung e assim matar a fera.

Ancalagon

Ancalagon (sindarin: *mandíbulas que apressam* do *anc* 'mandíbula', *alag* 'impetuoso') foi criado por Morgoth durante a Primeira Era para ser o maior e mais poderoso de todos os dragões, e o primeira alado dos 'dragões de fogo'.

Do oeste, Eärendil, "O Bem-aventurado" em seu poderosamente santificado navio élfico Vingilot viajou pelo ar, auxiliado por Thorondor e as grandes Águias, duelaram com Ancalagon e a frota de dragões por um dia inteiro. Finalmente Eärendil prevaleceu, lançando Ancalagon sobre as torres do triplo pico de

Thangorodrim e destruindo tanto o dragão e as torres. Com seu último e mais poderoso defensor mortos, Morgoth foi logo totalmente derrotado e feito prisioneiro, terminando a Guerra da Ira.

Em 1977, um gênero extinto de vermes do Cambriano no Folhelho Burgess, foi nomeado *Ancalagon*, inspirado pelo dragão de Tolkien.

Scatha

Era um poderoso "verme longo" das Montanhas Cinzentas. Pouco se sabe sobre Scatha exceto que ele foi morto por Fram nos primeiros dias dos Éothéod. Depois de matar o dragão, a propriedade de seu tesouro recuperado foi então disputada pelos Anões daquela região. Fram repreendeu esta reivindicação, enviando-os em vez os dentes de Scatha, com as palavras, "Jóias como esses que você não irá corresponder em seus tesouros, pois são difíceis de encontrar." Isso levou a sua morte, em uma rivalidade com os Anões. Os Éothéod retiram pelo menos um pouco do tesouro, e os trouxe do sul quando se estabeleceram em Rohan. O chifre que Éowyn deu a Merry Brandybuck após a Guerra do Anel veio deste tesouro.

Seu nome foi provavelmente tirado do anglo-saxão *sceaða*, "pessoa prejudicial, criminal, ladrão, assassino".

Smaug

Smaug foi o último dragão da Terra Média. Foi morto por Bard, um descendente de Girion, Senhor de Dale. Um dragão mortal alado que cospe fogo, ele foi descrito como vermelho-dourado e seu ventre estava incrustado com muitas pedras preciosas da pilha de tesouros que ele normalmente dormia depois de tomar o controle de Erebor (a Montanha Solitária). A Pedra Arken foi enterrada bem na pilha em que ele dormiu, mas Smaug nunca notou isso. Smaug tinha apenas uma fraqueza: havia um buraco em sua armadura na área do peito esquerdo. Bilbo Baggins descobriu isso, o que levou à morte de Smaug acima de Esgaroth.

Concepção inicial

Dragões estão presentes em *The Book of Lost Tales*, as primeiras narrativas relacionadas com a Terra-Média escritas por Tolkien, a partir de 1917. *The Book of Lost Tales* foi finalmente publicado postumamente em dois volumes, como parte de *The History of Middle-earth*, que foi editado e inclui comentários de seu filho, Christopher Tolkien.

Nos primeiros rascunhos de "A Queda de Gondolin", o conto perdido que é a base para *O Silmarillion*, Morgoth (aqui chamado Melkor) envia máquinas de guerra mecânicas em forma de dragões contra a cidade, alguns até mesmo serviam como veículos blindados para Orcs. Estas máquinas não aparecem na publicação de *O Silmarillion*, também editada por Christopher Tolkien, em que os dragões reais atacam a cidade. Como na concepção posterior dessas criaturas na obra, os dragões alados ainda não tinham sido inventados por Morgoth no momento da queda de Gondolin. Os primeiros dragões alados foram contemporâneos de Ancalagon, o Negro.

DURIN

Durin I, ou Durin, o Imortal, conhecido como tal devido à sua longevidade, era o mais velho dos Pais dos Anões, o fundador da cidade de Khazad-dûm e o primeiro Rei do povo de Durin.

Durin era o mais velho dos Sete Pais dos Anões formado sob uma montanha pelo Vala Aulë que ansiava pela chegada dos Filhos de Ilúvatar. O Vala instruiu suas criações no discurso que ele havia planejado para elas. Quando Ilúvatar apontou que isso era contra Seus planos, e o repreendeu, e que Aulë, como um Vala, não tinha poder para fazer criações animadas. Aulë se arrependeu e estava prestes a destruir sua criação, mas o próprio Ilúvatar lhes deu vida independente; e disse que eles dormiriam até depois da chegada dos Elfos, que seriam seus Primogênitos.

Aulë colocou os pais adormecidos e suas companheiras em lugares profundos; Durin não tinha nenhum. Ele foi colocado para dormir sob o Monte Gundabad nas Montanhas Nebulosas nos Anos Quando Durin acordou, ele viajou para o sul sozinho através da selva, onde ninguém jamais vagou antes, e deu nome a "colinas e vales sem nome". Ele encontrou Kheled-zâram e olhando para estrelas misteriosas colocadas como uma coroa refletida em sua superfície, ele tomou isso como um sinal e erigiu a Pedra de Durin no local daquele evento. Lá, nas cavernas acima do lago, ele fundou a cidade de Khazad-dûm e por muitos anos, foi a maior cidade anã da Terra-média.

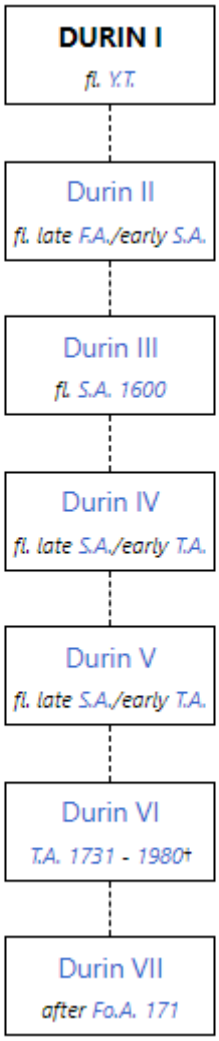
Durin fundou a Casa de Durin e seu povo ficou conhecido como povo de Durin, ou os Barbas Longas. Ele viveu até uma idade avançada, mesmo na medida dos anões, até ser conhecido como "o Imortal"; no entanto, ele não era realmente imortal, e morreu antes do final da Primeira Era e seu túmulo estava em Khazad-dûm.

Legado

Os Barbas Longas acreditavam que Durin retornaria sete vezes, e a cada vez ele seria novamente nomeado Durin e reinaria como Rei. Segundo a lenda registrada no Livro Vermelho, esses retornos se dariam por meio de um herdeiro nascido em sua linhagem, um indivíduo tido como Durin renascido, com mesma aparência, caráter e nome.
Durin não iria realmente reencarnar no sentido de ele nascer e renascer em um novo corpo. Em vez disso, seu corpo original foi preservado e seu espírito retornaria a ele e receberia vida novamente. Ele compartilharia essa característica junto com os outros pais dos Anões.

O Machado de Durin, uma grande herança do povo de Durin, pode ter sido sua arma pessoal, embora a canonicidade disso não seja certa; aparentemente foi encontrado quando Balin e sua colônia chegaram a Khazad-dûm em T.A. 2989.
No universo, o nome Durin era uma palavra para "rei" na língua dos Homens do Norte no início da Segunda Era.

Na realidade, Durinn é um dos anões do Dvergatal. O nome significa "sonolento".
das Árvores



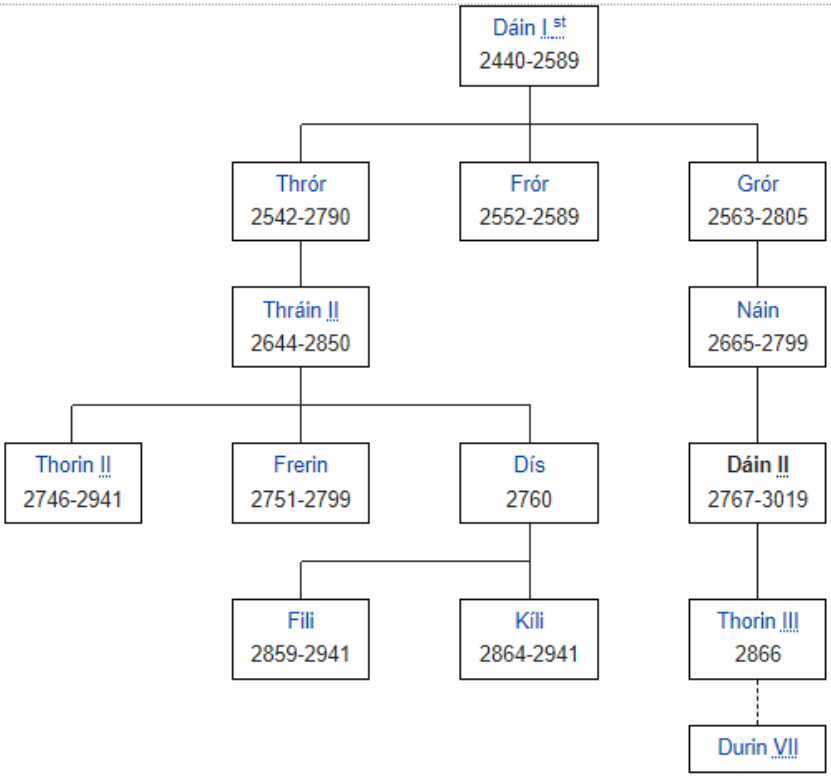
Dáin II

Na obra de JRR Tolkien, **Dáin II** (2767 - 3019 da Terceira Era), apelidado de Pé de Aço (Pé de *Ferro*) é um anão, governante do reino anão das Colinas de Ferro, depois de Erebor de 2941 até sua morte. Em 3019. Ele é particularmente famoso por ter matado o orc Azog . Ele também é notável por sua sabedoria, renunciando ao reino de Khazad-Dum duas vezes, primeiro antes da ameaça do Flagelo de Durin e então antes das tentativas de Sauron de suborná-lo .

Sobrenome

Como todos os nomes dos anões em *O Hobbit*, “Dáin” é um nome nórdico que vem de *Dvergatal*, uma lista de anões da mitologia escandinava, presente nos textos de *Völuspá* e *Gylfaginning* . Parece grafado *Dáinn*, literalmente "parecido com uma pessoa morta".

No rascunho do capítulo " *A Batalha dos Cinco Exércitos* ", Rateliff observou que a frase "seus bonés eram de aço e seus sapatos eram de aço", sem dúvida, augura o futuro apelido de *Pé de Aço* (*Pé de Ferro*) de Dáin. Como todos os nomes dos anões, "Dáin" é a tradução nórdica de seu nome externo na língua dos Homens de Vale . Seu nome Khuzdul é mantido em segredo de outras raças.



Em 2770, após o saque de Erebor pelo dragão Smaug, Grór, irmão do rei caído Thrór, fundou com alguns dos sobreviventes uma colônia explorando as ricas minas das Iron Hills . Este é o lugar onde o futuro Dáin II nasceu em 2767 AT . Ele é filho de Náin e neto de Grór e, portanto, primo de Thorin II . Em 2793, três anos após o assassinato de Thrór em Moria pelo orc Azog, os Anões começaram uma guerra de vingança de seis anos nas Montanhas Sombrias contra os orcs .

O contingente Iron Hills não é liderado por Grór, muito velho, mas por seu filho Náin. Durante a Batalha de Azanulbizar, é este exército que muda o curso da batalha. Dáin, que tinha apenas 32 anos na época, o que é muito jovem para um anão, participa, no entanto. Ele se destacou particularmente lá, matando Azog, que acabara de matar seu pai Náin. Sozinho no exército dos Anões, ele fica no portão de Moria e se recusa a entrar e restaurar o antigo reino de Khazad-Dûm, conforme proposto por Thráin II, chefe da linha de Dúrin. Ele parece ter sentido a presença maligna do Balrog :

“Mas não entraremos em Khazad-Deum; e você também não entrará em Khazad-Dum. Eu sou o único cujo olhar perfurou a Sombra da Porta. Além desta Sombra, está lá, que sempre espera por você: a Maldição de Dúrin. O mundo terá que passar por grandes mudanças e um poder diferente do nosso para ser erguido antes que o Povo de Dúrin possa ocupar Moria novamente. "

- *O Senhor dos Anéis*, Apêndice A, “ III O Povo de Dúrin”, p. 1150-1151 .

Após o fim da guerra, ele retornou às Iron Hills e, seis anos depois, em 2805, sucedeu seu avô à frente da colônia de anões. Ele reinou em paz até 2941. Naquele ano, seu primo Thorin II enviou-lhe, via corvos, uma mensagem inesperada: ele foi sitiado na reconquistada Erebor, pelos homens de Esgaroth e os Elfos da Floresta Negra, e Smaug está morto . Dáin corre imediatamente com quinhentos anões armados e surpreende os exércitos de Homens e Elfos. Fracassando as negociações, a coluna de anões tenta forçar o bloqueio da Montanha e a batalha começa.

A chegada inesperada do exército de goblins comandado por Bolg, filho de Azog, no entanto, leva os três povos a se aliarem contra esse novo inimigo. Segue-se a Batalha dos Cinco Exércitos, que notavelmente vê a morte do novo Rei sob a Montanha, Thorin II, e seus dois sobrinhos, Kíli e Fíli . Dáin, portanto, torna-se o mais velho do povo de Dúrin e Rei sob a Montanha.

Erebor mais uma vez se tornou rico e poderoso sob seu governo, contando com a amizade dos homens de Dale . Algum tempo antes da Guerra do Anel, ele teve a sabedoria de recusar as ofertas de Sauron, que se ofereceu para devolver três dos Sete Anões Anões para ele, bem como Moria como um reino, em troca de informações sobre o hobbit Bilbo, para Em seguida, ele envia Glóin e seu filho Gimli para representá-lo no Conselho de Elrond . Durante a Guerra do Anel, a Montanha Solitária é atacada pelos orientais e Dáin luta ferozmente apesar de sua idade avançada (252 anos). O17 de março de 3019, ele morreu de costas para a montanha logo após a morte do rei Brand of Dale, cujo corpo ele protegeu durante grande parte da batalha. Seu filho Thorin III Heaume-de-Pierre o sucede.

O personagem Dáin apresenta uma característica marcante: ele nunca aparece na narrativa e os personagens não o encontram durante a aventura. Thorin Oakblade primeiro menciona seu nome e descreve seu status, e o narrador indica sua presença no conselho antes da Batalha dos Cinco Exércitos, como seu novo status como rei. No entanto, ele não é encenado e não interfere na cena de despedida de Thorin, nem na despedida de Bilbo dos Anões. Gandalf registra seus atos como a coroação do Senhor das Águias, mas o leitor não percebe. Da mesma forma, em *O Senhor dos Anéis*, Dáin está em segundo

plano, seus fatos relatados por Gloin. Nesta ocasião, temos pela primeira vez uma citação dele. É apenas no Apêndice A, e na narração da batalha de Azanulbizar, que Dáin é finalmente um personagem direto na narrativa. As fontes sobre seu personagem são, portanto, em sua maioria indiretas, suas palavras conhecidas muito raras, ao contrário de suas ações.

Críticas e análises

De acordo com Rateliff, Dáin desempenha "um papel menor, mas crucial" em *O Hobbit* . Seu papel é preencher o vazio criado por Thorin depois que "ele sucumbiu à doença do dragão e depois por causa de sua morte". "

De acordo com Tom Shippey, Dáin “incorpora o caráter severo, justo, amargo e um tanto azarado da raça anã. " .

Adaptações e heranças

Em *A Batalha dos Cinco Exércitos*, a terceira parcela da adaptação do *Hobbit* de Peter Jackson, Dain Foot of Steel é interpretado pelo ator Billy Connolly .

AZANULBIZAR – A GUERRA DOS ANÕES E DOS ORCS

A Guerra entre os Anões e Orcs ocorreu nas Montanhas da Névoa entre 2793 e 2799, e foi um dos conflitos mais sangrentos da Terceira Era.
Tudo começou quando os Anões, comandados por Thrain II, declararam guerra aos Orcs das Montanhas da Névoa, em 2790, depois de o líder dos Orcs, Azog, ter matado Thrór, pai de Thrain, nos Portões de Moria; e não só o matou como gravou o seu nome na cabeça ferida do Anão, desfez o corpo em pedaços e o deu de alimento aos corvos, atirando aos Anões, que pediam a cabeça de volta, um saco de dinheiro como pagamento por ela. Durante três anos, Anões de diferentes casas e lugares da Terra-Média juntaram-se para formar um grande exército, tendo lançado o seu ataque contra os Orcs em 2793.

Muitas batalhas foram travadas nas cavernas e túneis sob as Montanhas da Névoa, onde os Anões eram inigualáveis em combate. Os Anões saquearam a fortaleza Orc debaixo do Monte Gundabad, entre muitas outras, caminhando

em força para sul ao longo das montanhas e eliminando todos os grupos de Orcs que encontravam. Os Anões eram mais fortes e dispunham de melhor armamento, além de serem movidos pelo desejo vingativo de encontrar Azog e fazer justiça. Depois de seis anos de lutas incessantes, os Orcs das Montanhas da Névoa recuaram para Moria.

A Batalha de Nanduhirion

Em 2799, a última batalha da guerra deu-se fora do Portão Leste de Moria, no vale de Nanduhirion, a que os Anões chamam Azanulbizar, e também conhecido como Vale do Riacho Escuro. Mais tarde seria dito, acerca desta batalha, que fazia “os Orcs tremerem e os Anões chorarem”.

Os Anões vieram para o vale num dia escuro de Inverno e descobriram que estavam em desvantagem numérica para com os Orcs que lá se encontravam, estando um exército Orcs posicionado no sopé das montanhas circundantes, e com reforços vindo do Portão Leste.

Thrain comandou o primeiro assalto, mas as suas tropas foram rechaçadas para as florestas em redor do Lago-Espelho. Muitos Anões foram mortos, incluindo Fundin, pai de Balin, e Frerin, o filho mais novo de Thrain. Também Thrain foi ferido, bem como o seu filho mais velho, Thorin – que, tendo perdido o seu escudo, usou um ramo de carvalho no seu lugar (ficando conhecido mais tarde como Thorin Escudo de Carvalho).

Mais tarde naquele dia, uma tropa de guerreiros, sob as ordens de Náin, chegou dos Montes de Ferro, mudando a sorte da batalha. Avançaram até ao Portão Leste, onde Náin desafiou Azog a sair. O líder dos Orcs respondeu ao desafio, e os dois lutaram junto ao Portão. Náin estava cansado e furioso, e enquanto desferia um golpe em Azog, este lhe chutou a perna, fazendo com que caísse, e em seguida quebrou-lhe o pescoço. O filho de Náin, Dáin Pé-de-Ferro, vingou o seu pai decapitando Azog. A sua cabeça foi colocada numa estaca, com um saco de moedas dentro da boca.

Assim, os Anões acabaram por vencer a batalha. As forças dos Orcs foram devastadas, contando-se que morreram perto de dez mil; os sobreviventes fugiram para Sul. Vitoriosos, os Anões tinham, apesar de tudo, sofrido baixas

pesadas, com metade do seu exército jazendo morto ou gravemente ferido. Não podendo construir túmulos de pedra, como era seu costume, para todos os soldados caídos, foram forçados a cremar os corpos. Mais tarde, aqueles que haviam perecido na Batalha de Azanulbizar seriam orgulhosamente chamados de “Anões cremados”.

Após a batalha, Thrain quis retomar Moria, mas os demais Anões recusaram, dizendo que tinham honrado a memória de Durin e isso era o melhor que podiam fazer na sua presente situação: estavam demasiado fracos para defender Moria caso os Orcs regressassem, ou sequer montar uma força que conseguisse conquistá-la, e, como Dáin lembrou a Thrain, o Balrog ainda habitava nas profundezas das minas. Os Anões voltaram às suas casas, e o povo de Thrain – que havia sido expulso da Montanha Solitária anos antes – estabeleceu-se nas Montanhas Azuis, a oeste de Eriador.

De entre os Orcs que fugiram, alguns foram para as Montanhas Brancas, onde tentaram refugiar-se, importunando o povo de Rohan; mas a maioria acabou por regressar para os túneis sob as Montanhas da Névoa e recuperaram alguma da sua força antiga. Ainda assim, graças à guerra contra Anões, os Orcs deixaram de constituir uma ameaça para Eriador, não voltando mais as suas atenções para o oeste, fora alguns pequenos focos de resistência que, ocasionalmente, atormentavam os viajantes. Anos mais tarde, os Orcs das Montanhas da Névoa seriam conduzidos, pelo filho de Azog, Bolg, a uma nova derrota na Batalha dos Cinco Exércitos – tendo Bolg caído pelas mãos de Beorn.

Não obstante, as Montanhas da Névoa e Moria permaneceram infestadas de Orcs até à derrota de Sauron no final da Terceira Era.

Nomes e Etimologia:

A Batalha de Azanulbizar foi assim chamada devido ao nome do vale onde ocorreu. **Azanulbizar** era o nome do **Vale do Riacho Escuro** na Língua dos Anões, onde **zn** significa “escuro, turvo”, **ûl**, significa “riacho”, e **bizar** significa “vale”.

Linguas

Mais sobre linguas

O **Westron** também é chamado de **Adûni**, **Sôval Phârë** ("língua comum" en westron), **Língua Comum** e (em sindarin) de *Annûnaid* ou *Falathern*, "língua da terra". É o idioma no qual teria sido originalmente escrito (ficcionalmente) o "Livro Vermelho" do qual *O Senhor dos Anéis* seria uma tradução em linguagem moderna.

O *westron* ou *adûni* teria sido a língua materna da maioria dos personagens e a segunda língua de todos os demais, incluindo os elfos, os orcs, os anões, os drúedain e os rohirrim. Os hobbits falavam um dialeto rústico do westron, com alguns empréstimos de sua língua original, já esquecida.

Fonética e escrita

Os fonemas consonantais do westron incluem:

p, b, t, d, k/c, g, m, n, ng, r, ph, th, s, z, h, y, l, ch, sh, hr, hl, v

Não existe o w do adûnaic, aparentemente substituído por v. Os fonemas ch (IPA [x]), ty e hy do quenya são substituídos por h, ch (IPA [ʧ]) e sh (IPA [ʃ]), respectivamente. O c alterna com k, do qual é equivalente.

As vogais são:

- curtas: a, e, i, o, u
- longas: â, ê, î, ô, û

Os rústicos, inclusive os hobbits, pronunciam ê como [ei] e ô como [ou]

Morfologia

A desinência de agente *-a* se vê en algumas palavras como *pûta*, "soprador", ou *batta*, "falador". A desinência *-a* era também um indicador de masculino, pelo menos no dialeto hobbit. Tolkien, na "tradução", trocou essa terminação por *-o* em nomes de hobbits, como "Bilbo", do hobbit genuíno *Bilba*. As desinências *-o* e *-e* eran femininas; Tolkien pode ter trocado *-a* por *-o*.

A desinência de plural parece ser *-in*: *kuduk*, hobbit, *kudukin*, hobbits. Como as línguas escandinavas, o westron usa uma desinência em vez de um artigo definido: *Sûza* "Condado", *Sûzat* "O Condado".

O westron original parece ter tido desinências para os casos, mas estas foram perdidas até o final da Terceira Era. *Nargian en Phurunargian* "Escavação dos Anões" é uma forma fossilizada do genitivo plural de *narag* "anão".

As palavras *raza* "estranho", *razan* "estrangeiro" sugerem a existência de uma desinência de adjetivo -*n*.
O particípio pode ter a desinência -*nin*; ver *karnin*, "fendido".

Os pronomes não são conhecidos, mas Tolkien deixou alguma informação sobre eles: "Nos pronomes da segunda pessoa (e, às vezes, também nos da terceira), fazia-se uma distinção, independentemente do número entre o tratamento 'familiar' e o 'respeitoso'. Mas uma das peculiaridades do idioma do Condado consistia em que as formas de tratamento respeitoso haviam desaparecido do uso coloquial. Só se conservavam entre os aldeões, especialmente os da Quarta do Oeste, que as usavam como tratamento afetuoso.

Era a coisas como essa que se referia a gente de Gondor quando falava da estranheza da língua hobbit. Peregrin Tûk, por exemplo, nos primeros dias que passou em Minas Tirith, usava as formas familiares com gente de toda classe, incluindo o Senhor Denethor. Isto pode ter divertido o velho senescal, mas servidores com certeza ficaram espantados. Sem dúvida, esse uso pródigo das formas familiares contribuiram para espalhar o rumor de que Peregrin era uma pessoa de alto escalão em seu país." (Apêndice F).

Vocabulário

Como Tolkien teria "traduzido" todo o texto em westron (inclusive nomes próprios de hobbits e humanos), praticamente não há espécimes dessa língua em *O Senhor dos Anéis*. As poucas palavras conhecidas são encontradas no Apêndice F dessa obra e em *Os Povos da Terra Média*. Os exemplos incluem:

- *Maura*: Frodo
- *Ban*: Sam
- *Razar*: Pippin
- *Kali*: Merry
- *kuduk*: hobbit
- *gamba*: gamo
- *tapuk*: coelho
- *galab*: jogo
- *laban*: bolsa

- *narag*: anão
- *zilib* ou *zilbi*: manteiga
- *rama*: aldeão
- *zara*: velho
- *bana*: metade
- *rapha*: ouriço

Khuzdul, a língua anã

É uma das línguas artificiais inventadas pelo escritor e filólogo J. R. R. Tolkien no contexto da preparação dos contas da Terra Média. Parece que foi criada na década de 1930, mas a maior parte do *corpus* linguístico conhecido até à data (cerca de 60 a 80 palavras) surgiu na década de 1950, durante e após a conclusão da redação de *O Senhor dos Anéis*.

Em seu universo ficcional, Khuzdul é a língua do povo dos anões, eles a receberam de seu criador, o Vala Aulë. É transcrita principalmente por um sistema de escrita rúnico chamado *cirth.*

A estrutura do Khuzdul, do tipo flexiva, é inspirada pelas línguas semíticas, como o árabe ou hebraico: baseia-se em raízes consonantais, a partir da qual as palavras são construídas pela intercalação de vogais e acrescentando afixos. O vocabulário é construído a priori, ou seja, independentemente da linguagem natural, e desenhada por Tolkien para ser claramente distinguível de outras línguas da Terra Média: o Khuzdul pareceria "pesado e desagradável" perante a língua dos elfos.

Tolkien usou vários nomes diferentes para a linguagem; na maioria das vezes ele usa o endônimo *Khuzdul* (também podendo ser grafado *khuzdûl*) ou o exônimo língua nanica ('Dwarvish' em inglês).Também são encontrados os termos *nauglien* (*Naugliano*), *khazadien* (*Khazadiano*) e *Quenya naukarin*.
No Khuzdul, assim como em outras línguas inventadas por Tolkien, deve-se distinguir duas linhas de tempo no processo de desenvolvimento:

- Uma externa, para a evolução dos conceitos de linguagem durante a vida do autor;

- Outra interna, que diz respeito à evolução histórica da língua dentro do mesmo mundo imaginário em que é falado

História externa

A criação da língua nanica parece datar do início ou meados de 1930. Na história do "Quenta Silmarillion", é encontrado as primeiras ocorrências das palavras *Khazaddûm*, *Gabilgathol* e *khuzûd*. Isto significava a raça dos anões em sua própria língua, antes do *Khazâd* ser modificado. A partir de 1937, o ano de lançamento de *O Hobbit*, Tolkien refez o idioma, especialmente nos termos de sua estrutura. Em suas palavras, a língua *khuzdule* "foi descrita com algum detalhe em sua estrutura, mas com muito pouco vocabulário." Além disso, parece que há uma gramática e fonologia em Khuzdul nos manuscritos inéditos do autor.

Para criar o idioma nanico, Tolkien foi inspirado nas línguas semíticas; foneticamente, a linguagem tende mais especificamente para o hebraico, mas outras características (tais como o "plural quebrado"), lembram o árabe. O autor disse que viu os anões "como os judeus", enfatizando a ideia de uma semelhança linguística com o hebraico. Em uma entrevista transmitida pela BBC em 1967, também disse que "todas [as] palavras eram semitas, é claro; construídas para *serem* semitas". Parece que Tolkien tinha conhecimento em hebraico, quando ele participou da tradução em inglês da Bíblia de Jerusalém em 1966.

História interna

Representação de um anão.

O Silmarillion conta que os anões aprenderam o Khuzdul da boca do valar Aulë, pouco depois de sua criação. Por conseguinte, é um dos idiomas *auliennes*, do nome de Aulë. Como tal, é possível que o Valarin, a língua dos Valar, tenha influenciado, em parte, a formação do Khuzdul.

Na história de Arda, a língua nanica muda muito pouco em comparação com as línguas dos elfos e homens. As poucas diferenças que ocorrem são devido às grandes distâncias geográficas entre as residências das várias casas dos anões, mas na Terceira Era, dois anões de diferentes casas ainda podiam se entender de um modo claro. Fora do círculo privado o Khuzdul é muito raramente utilizado, especialmente na presença de outras pessoas, e alguns estrangeiros que podem aprender algumas partes. Os anões raramente ensinavam a si mesmos porque a língua deles era "um segredo que eles não revelam facilmente, nem aos seus amigos".

Alguns elfos poderiam estudá-la: isto é particularmente o caso de Curufin na Primeira Era, "foi graças a ele que os mestres do conhecimento obtiveram o conhecimento limitado que adquiriram do khuzdûl", ou Pengolod na Segunda

Era. Mas a maioria dos elfos não tinha interesse nesta língua, "pesada e desajeitada aos seus ouvidos".

É um ponto onde os anões são inflexíveis: eles ainda se recusam a mostrar seus verdadeiros nomes para qualquer estrangeiro ou membro de uma casa diferente, de modo que até mesmo seus túmulos não possuem seus verdadeiros nomes. Assim, os nomes dos anões conhecidos pelas histórias realmente vem da linguagem dos homens do norte (como é o caso de *Gimli*, *Balin*, etc.), ou são apenas apelidos: por exemplo, *Azaghâl* é o nome de um senhor anão, mas poderia ser um simples apelido que significa "Guerreiro".

Apesar de seu sigilo, o Khuzdul influenciou alguns idiomas, incluindo o Adûnaico, a língua dos Númenorianos, assim como certos termos em Quenya e Sindarin. Assim, o Quenya *Kasar* e o Sindarin *Hadhod* — ambos cujo significado é "Anão" — são resultado direto do termo *Khazad* de mesmo significado na língua nanica. Por sua parte, o nanico também emprestou uma série de termos do élfico, como o *kibil* relacionado ao Sindarin *celeb.*

Registros

Exemplos de textos em khuzdul são raros; muitos são do tipo onomástico e consistem em topônimos, palavras e expressões principalmente de *O Senhor dos Anéis*, os seus projetos (*The History of Middle-earth*, Volumes 6, 9 e 12) e os textos que se seguiram a sua escrita (*Parma Eldalamberon* Nº. 17). Alguns termos são atestados em *O Silmarillion*. Não há nenhuma gramática publicada em Khuzdul, embora pareça que há um em rascunhos de Tolkien.

Alguns exemplos:

- palavras simples: *Baraz* "vermelho"; *Khuzd* "anão"; *Zâram* "lago", etc. ;
- palavras derivadas: *khuzdul* "língua anã", do *khuzd* "anão"; *Mazarbul* "[salão de] arquivos", de *mazarb*, "documentos escritos, arquivos", etc.;

- Palavras compostas: *Kheled-zâram* "Lago de cristal"; *Nulukkhizdîn* "Nargothrond"; *Sharbhund* "Morro Calvo"; *Sigin-tarâg* "Barbas-longas"; *Zirakzigil* "Pico de prata", etc.;
- expressões: *Balin Fundinul uzbad Khazad-Dumu* "Balin filho de Fundin, Senhor de Moria"; *Baruk Khazâd! Khazâd ai-mênu!* "Machados dos anões! Os anões estão sobre vocês!".

Fonética

Vogais

O Khuzdul é composto por cinco vogais: *a*, *e*, *i*, *o* e *u*. Elas podem tomar a quantidade vocálica de curta ou longa duração. Vogais longas são marcadas com um acento circunflexo na transcrição romanizada usada por Tolkien. Há também, como no hebraico, a vogal reduzida do tipo xevá: o autor afirma que "as vogais como aquelas que você ouve na palavra inglesa *butter* (manteiga) eram frequentes na língua anã", embora o corpo linguístico atestado não dê exemplos claros. O Khuzdul tem a letra *j* como semivogal, observando o *y* na transcrição. Edward Kloczko também postula a existência da semivogal *w*.

Consoantes

A língua dos anões é atestada nas seguintes consoantes, transcrita no alfabeto fonético internacional (AFI):

		Labial	Alveolar	Palatoalveolar	Velar	Glotal
Oclusiva	Aspiração		tʰ		kʰ	
	Vocalização		t		k	ʔ
	Vocalização	b	d		g	
Nasal		m	n			
Fricção	Vocalização	f	s	ʃ		h
	Vocalização	(β ?)	z		(ɣ ?)	
Lateral			l			
Vibrante múltipla			r			

A transcrição do Khuzdul feita por Tolkien geralmente segue o AFI, no entanto pode-se observar o seguinte:

- as consoantes oclusivas aspiradas são anotadas com *th* e *kh*;
- a consoante fricativa [ʃ] é anotada com *sh*;
- a oclusiva glotal [ʔ] não é conhecida, mas Tolkien indicou que as palavras que começam com uma vogal em transcrição estão incluídas neste som com o original (por exemplo, a palavra *uzn* "sombra, escuridão" deve ser pronunciada [ʔuzn]). Algumas análises do khuzdul também envolvem outras posições, e observam se é necessário o apóstrofo;
- a existência de som em [β] e [ɣ] é incerto: eles correspondem aos gráficos *bh* e *gh* atestados em ambos os nomes *Sharbhund* e *Azaghâl*. Mas também podem ser simples combinações de b + h e g + h, respectivamente.

Havia duas possíveis pronúncias de *r* entre os Anões: alguma vibrante múltipla, mas outros utilizaram um *r* uvular (como o *r* comum na língua francesa). O uso de consoantes aspiradas e uvular *r* o difere dos idiomas élficos e pode explicar que o Khuzdul foi considerado uma cacofonia pelos elfos.

O Khuzdul não admite nenhuma palavra começando encontros consonantais.

Quenya

Quenya (AFI: [ˈkʷɛɲa]) foi a língua desenvolvida pelos Elfos não-Telerin que alcançaram Valinor (os "Altos-elfos") a partir de uma língua anterior chamada **Eldarin Comum**, que também evoluiu do chamado **Quendiano Primitivo**.

O alfabeto escrito das línguas élficas é tipicamente Tengwar, conhecido também como os caracteres Fëanorianos. Um alfabeto de mais antigo, o Sarati também foi usado.

De todos os idiomas criados por J. R. R. Tolkien, o mais popular sempre foi o Quenya. Parece também ser o mais desenvolvido de todos os idiomas inventados por Tolkien. De fato, apenas dois deles - Quenya e Sindarin - são tão completos que uma pessoa pode, com alguma facilidade, escrever textos substanciais neles sem recorrer a uma massiva invenção própria. Até recentemente, o Sindarin era pouco compreendido, e sua complexa fonologia

pode desanimar novos estudantes (especialmente se eles não possuírem treinamento linguístico).

Ter o conhecimento do Quenya facilitará estudos posteriores de outras línguas, incluindo o Sindarin, uma vez que o Quenya representa apenas um ramo da família das línguas élficas: as línguas élficas não são entidades independentes, mas todas evoluíram de uma língua ancestral comum e, em muitos aspectos, o Quenya situa-se mais próximo do seu original primitivo do que os outros idiomas.

Dialetos

Das Três Casas dos Elfos, os Noldor e os Vanyar falavam dialetos do Quenya um pouco diferentes, mas inteligíveis, o "**Quenya Noldorin**" (com uma subvariante, o "**Quenya Exílico**" - chamado assim por causa da fuga dos Noldor para a Terra-média) e o "**Quenya Vanyarin**", também chamado de "**Quendya**". O Quenya também foi adotado pelos Valar, que introduziram nele algumas palavras de sua própria língua, o Valarin, embora essas fossem mais numerosas no dialeto Vanyarin do que no dialeto Noldorin do Quenya, provavelmente pela maior convivência dos Vanyar com os Valar.

História

Na Terceira Era do Sol (o período em que se passa O Senhor dos Anéis) o Quenya não era mais uma língua viva na Terra-média: a maior parte dos elfos falava o Sindarin, e a maioria dos Homens falava o Westron. O Quenya, nas Terras Mortais, era utilizado como uma língua cerimonial ou utilizada em registros, assim como o Latim era utilizado na Europa medieval. Por conta da semelhança no uso, Tolkien chamou o Quenya de "latim élfico".

Nas Terras Imortais, todavia, especialmente em Tirion e Vanyamar, ambos os dialetos mantiveram-se vivos ainda através da Terceira e Quarta Eras; provavelmente tendo passado a predominar sobre os dialetos e línguas dos Úmanyar e Exilados com a passar dos milênios, provavelmente perpetuando-se e estendendo-se até os dias hodiernos.

O Quenya foi a primeira língua élfica a ser escrita, primeiramente com o sistema Sarati de Rúmil, depois com as Tengwar de Fëanor.

História

O Quenya era o idioma dos elfos que viviam em Valinor no extremo oeste; sendo falada no Reino Abençoado, ela era a língua mais nobre no mundo. Posteriormente, um dos clãs de elfos, os Noldor, partiu em exílio à Terra-média, levando o Quenya com eles. Na Terra-média, ele logo saiu de uso como uma fala diária, mas entre os Noldor ele foi sempre preservado como um idioma cerimonial, e como tal ele também ficou conhecido pelos homens mortais em eras posteriores.

Em consequência, no Senhor dos Anéis temos Frodo pronunciando a famosa saudação em Quenya "elen síla lúmenn' omentielvo", "uma estrela brilha sobre a hora do nosso encontro", quando ele e seus amigos deparam-se com alguns elfos (e os elfos ficam encantados por encontrar um estudioso da Língua Antiga).

Gramática

As palavras em Quenya declinam em nove casos gramaticais: nominativo, acusativo (lembrar que esse caso deixou de existir no Quenya moderno), genitivo, dativo, instrumental, possessivo, alativo, locativo e ablativo; e flexionam-se em quatro números gramaticais: singular, plural e dual, plural partitivo.

O dual indica um par de coisas que são, de alguma forma, relacionadas. Tome-se como exemplo a palavra Cirya, barco. Se dois barcos tivessem alguma

relação, como sendo gêmeos, o seu plural dual seria Ciryat ao invés de Atta ciryar, que mostraria dois barcos aleatórios. Outro exemplo de pares lógicos, relacionados, são de partes do corpo. "Dois olhos" de uma mesma pessoa seria dito Hendu, ao passo que um olho de uma pessoa e outro de outra pessoa seria dito Atta hendi.

Arda

Na linguagem dos dias antigos, "Arda" significava o mundo e tudo que existe nele. Foi criada através da música dos Ainur para ser o lar dos filhos de Ilúvatar (Elfos e Homens).

Originalmente um mundo plano, os continentes eram cercados por um grande oceano, *Ekkaia*, ou o mar circundante, e separados por *Belegaer*, chamado de

"O Grande Mar". Na primeira era, as regiões do norte e oeste da Terra-Média (a Baía de Forochel) eram ocupadas pelo continente de Beleriand, destruído durante os conflitos da Guerra da Ira.

Na segunda era, a ilha de Númenor foi erguida no grande mar, servindo como lar para os Edain. Essa ilha durou quase toda segunda era, mas foi destruída pelo orgulho excessivo dos numenorianos, quando desafiaram os Valar, velejando para o oeste, em direção à Aman.

Depois da queda de Númenor, o formato de Arda foi mudado, se tornando esférico. Aman foi afastada do mundo, e só podia ser alcançada pelos elfos. Novas terras e continentes foram formadas. Da segunda era em diante, o mundo começou a tomar a forma que conhecemos hoje.

Mapa de Arda

Galadriel

Galadriel era a "Senhora" dos bosques de Lothlórien, que ela governava com Celeborn seu marido.

Uma das maiores dos Elfos na Terra-média, ela superou quase todos os outros em beleza, conhecimento e poder. Ela portava Nenya, um dos três anéis de poder élficos. J.R.R. Tolkien pensava nela como uma das mais poderosas e belas de todos os Elfos que restaram na Terra-média na Terceira Era.

Ela era a única filha e filha mais nova de Finarfin, príncipe dos Noldor e de Eärwen, cuja prima era Lúthien. Seus irmãos mais velhos eram Finrod Felagund, Orodreth, Angrod, e Aegnor. Galadriel era sobrinha de Fëanor, o elfo mais importante do início da Primeira Era.

Anos das Árvores

Galadriel ainda criança em Valinor, interpretada por Amelie Child Villiers

Galadriel nasceu em Valinor nos Anos das Árvores, antes da Primeira Era do Sol. Grande parte da história de Galadriel é confusa, e há vários contos distintos contados sobre ela reunidos em *Contos Inacabados*. De acordo com o relato mais antigo, usado em *O Silmarillion*, Galadriel foi uma participante ansiosa e líder na rebelião dos Noldor e sua fuga de Valinor, devido ao seu desejo de um dia governar nas terras da Terra-média.

Ela estava ansiosa para ver a Terra-média, tendo ouvido falar dela de Fëanor, e queria governar um reino próprio. Ela não fez nenhum juramento e pensava como seu primo Fingon, filho de Fingolfin.

No entanto, separada de Fëanor e seus parentes, ela e seu povo não participou do Fatricídio em Alqualondë. Em vez disso, eles seguiram Fingolfin e cruzaram o Helcaraxë no extremo norte.

Primeira Era

Uma vez em Beleriand, ela viveu com um de seus irmãos, provavelmente Finrod, mas passou muito tempo na corte de Thingol e Melian em Menegroth, onde ela chegou em 52 PE e foi bem recebida por causa de sua relação familiar com o irmão de Thingol, Olwë, avô materno de Galadriel. Ela conheceu Celeborn, um parente de Thingol, em Doriath. Ela também viajou para visitar seu irmão, Finrod, em seu reino de Nargothrond várias vezes. Seus outros três irmãos foram mortos durante várias batalhas na Primeira Era.

Galadriel tornou-se amiga de Melian, a Maia, que queria saber a causa do Exílio dos Noldor. Galadriel apenas narrou brevemente a história para ela, deixando de fora a morte de Finwë, o Fratricídio em Alqualondë, e a queima dos navios em Losgar.

Ela não teve nenhum papel nas principais guerras da Primeira Era, acreditando que derrotar Morgoth estava além do poder dos Eldar; quando Morgoth foi derrotado pela vinda dos Valar do Ocidente, ela, não tendo desempenhado nenhum papel no Fratricídio anterior, recebeu a oferta de retorno seguro a Valinor. No entanto, ela optou por não deixar a Terra-média, e foi a única líder dos exilados Noldor a permanecer após a Primeira Era.

Segunda Era

Celeborn e Galadriel viajaram primeiro para Lindon, onde governaram um grupo de Elfos como um feudo sob Gil-galad, o Alto Rei dos Noldor. Algum tempo depois, eles tiveram uma filha, Celebrían. Eles se mudaram para o leste e estabeleceram o reino de Eregion, ou Hollin, que governaram sob Gil-galad.

Eregion, a oeste das Montanhas Nebulosas perto de Khazad-dûm, era um reino próspero durante este tempo, e tinha comércio aberto com os Anãos. Além disso, durante esse tempo, eles fizeram contato com um assentamento Nandorin no vale do Anduin, mais tarde conhecido como Lothlórien. Posteriormente, quando Celebrimbor assumiu o governo de Eregion, Galadriel partiu pelas minas de Khazad-dûm. Após a morte do Rei Amdír, na Guerra da Última Aliança, e a partida de seu filho Amroth, Celeborn e Galadriel se tornaram o Senhor e Senhora de Lothlórien.

Galadriel, Gil-galad, and Círdan receive the Three Rings of Power.

Na Segunda Era, o Maia Annatar, "Senhor dos Presentes", guiou Celebrimbor e os outros Ñoldor de Eregion na criação dos Anéis do Poder. Galadriel teve desconfiança imediata em Annatar, o que mais tarde foi justificado quando foi revelado que ele era Sauron. Galadriel aconselhou Celebrimbor a esconder os anéis, e quando Eregion foi atacado, ela foi incumbida de um dos Três Anéis dos Elfos. Seu anel era Nenya, o Anel da Água.

Consciente do poder de Sauron, e desejando frustrá-lo, ela não usou os poderes de seu anel enquanto o Um Anel estivesse nas mãos de Sauron. No entanto, durante a Terceira Era, quando o Um Anel foi perdido, ela o colocou em bom uso protegendo as fronteiras de seu reino, pois os poderes de seu anel eram proteção, preservação e ocultação do mal.

Terceira Era

Através do casamento de Celebrían com Elrond, Galadriel era a avó de Elladan, Elrohir, e Arwen.

As histórias contam pouco sobre Galadriel ou Celeborn durante muitos séculos na Terceira Era, mas após a formação do Conselho Branco em 2463 TE ela colocou seu poder em oposição a Sauron. Durante a invasão do Balchoth, Galadriel forneceu ajuda a Eorl, o Jovem e a Éothéod na forma de uma névoa branca que os protegeu dos males de Sauron em Dol Guldur e a visão de seus inimigos. Isso permitiu que os Éothéod cavalgassem despercebidos até a Batalha do Campo do Celebrante. Eles se tornariam os Rohirrim, mas olhavam para ela e para o Bosque Dourado com medo.

Ela desempenhou um papel fundamental na formação do Conselho Branco, embora seu conselho de colocar Gandalf à frente dele não tenha sido seguido.

A Guerra do Anel

Galadriel coloca água no espelho, em A Sociedade do Anel

Pouco antes da Guerra do Anel, Galadriel hospedou a Sociedade do Anel após sua fuga das minas de Moria.

Uma vez em Caras Galadhon, Galadriel permitiu que Frodo Bolseiro e Samwise Gamgee espiassem o Espelho de Galadriel, permitindo-lhes vislumbrar possíveis eventos do futuro. Ela, por sua vez, foi testada quando Frodo mais tarde se ofereceu para colocar o Um Anel em seu poder. Para ilustrar o que aconteceria se ela aceitasse, ela apresentou uma imagem de si mesma corrompida pelo anel, declarando:

No lugar do Lorde das Trevas você estabelecerá uma Rainha. E não serei escura, mas bela e terrível como a Manhã e a Noite! Bela como o mar e o sol e a neve sobre a montanha! Terrível como a Tempestade e o Relâmpago! Mais forte que os fundamentos da terra. Todos devem me amar e se desesperar!

Então ela rapidamente retornou à sua forma original, aparentemente menor e mais frágil do que antes, declarando: "*Eu passei no teste*", recusando o Anel e aceitando o destino de diminuir (como o tempo do Domínio de Homens tinha chegado), e retornando finalmente para Valinor. Quando a Sociedade partiu, ela deu a cada membro um presente e um manto élfico, e equipou o grupo com barcos e suprimentos. Gimli, em particular, foi tocado pela nobreza e beleza de Galadriel, e pediu uma mecha de seu cabelo dourado como herança de sua casa; ela generosamente lhe deu três (tendo recusado o mesmo pedido de Fëanor), que mais tarde ele colocou em um cristal inexpugnável.

Em outras mídias

Filmes de Peter Jackson

Série O Senhor dos Anéis: Os Anéis de Poder

1° Temporada

Anos das Árvores

Galadriel conta brevemente como era feliz a vida dos elfos em Valinor antes da destruição das Árvores por Morgoth. Em seguida, fala das guerras que vieram depois e como o inimigo foi derrotado. Finrod, seu irmão, decidiu procurar pelo braço direito de Morgoth, Sauron, e nessa busca acabou morrendo. Galadriel então assume a missão do irmão como sua.

Forodwaith

No segundo milênio da Segunda Era, Galadriel lidera uma tropa de elfos incluindo Thondir e Rían em uma busca ousada por evidências sobre o paradeiro de Sauron ou qualquer orque remanescente. Passando pelos desertos de Forodwaith, eles encontram uma fortaleza abandonada, na qual descobrem evidências de tentativas de magia profana e um misterioso símbolo, o mesmo que Sauron havia deixado, muito antes, no corpo de Finrod.

Um troll das neves aparece e os ataca, e é morto por Galadriel. Galadriel acredita, a partir de suas descobertas, que Sauron aparentemente suportou a derrota de Melkor, e se esconde em outro lugar recuperando forças, e então ela resolve continuar a busca mais ao norte, mas Thondir e os outros companheiros interpretam as descobertas de outra forma, indicando que Sauron e os orques

não tinham suporado a derrota. Eles se recusam a seguir Galadriel dali e optam por voltar para Lindon. A contragosto, Galadriel parte para Lindon também, mas apenas para ficar brevemente e solicitar novos companheiros para sua caçada.

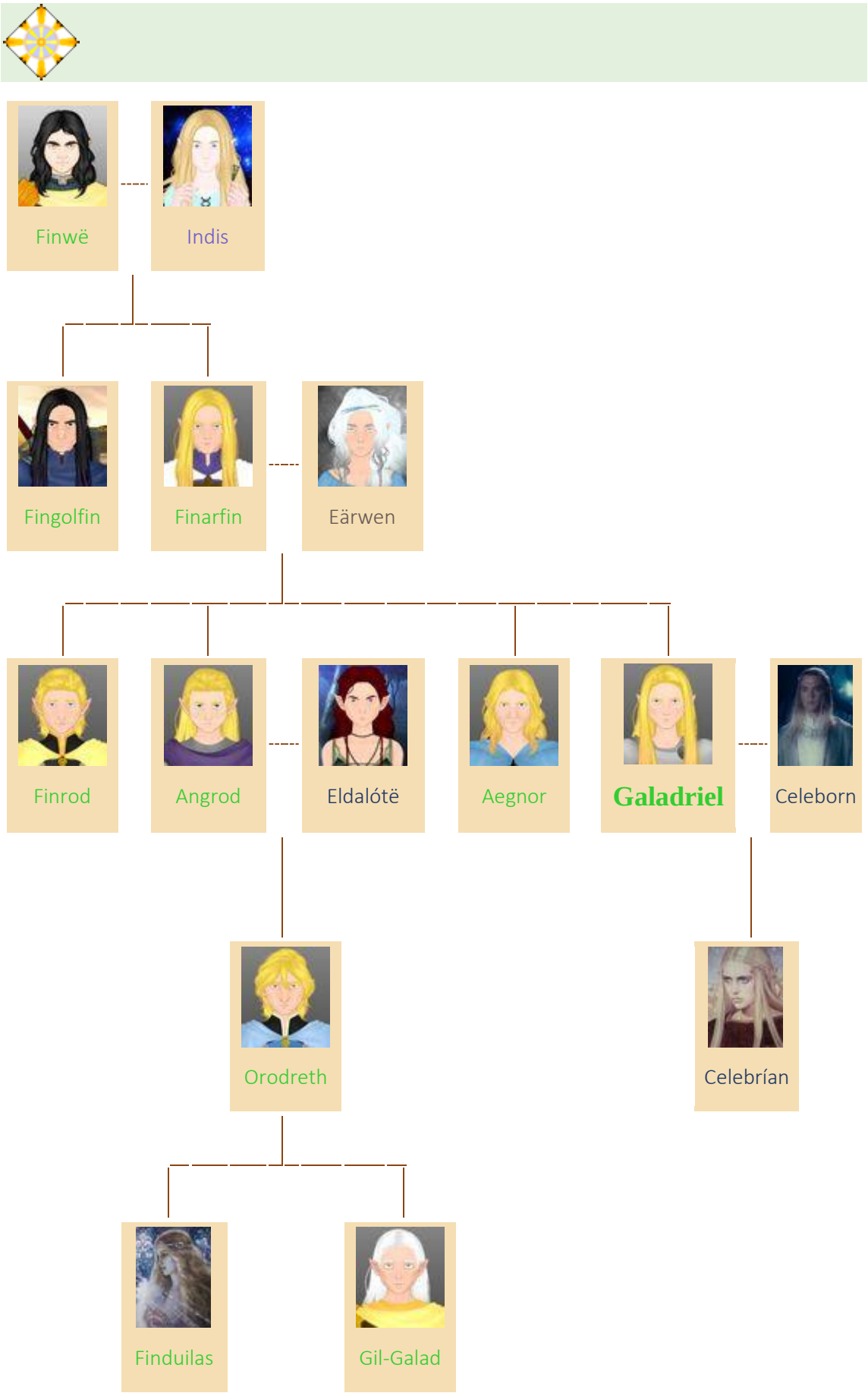
Lindon

Em Lindon Galadriel se encontra com Elrond. Ela diz a Elrond sobre sua busca por Sauron que pretende retomar, e ele a adverte contra contestar ainda mais a autoridade de Gil-galad. Em uma cerimônia na costa, Gil-galad homenageia Galadriel e os Elfos que a acompanharam em sua busca bem-sucedida em garantir, supostamente, que não restasse nenhum vestígio de Morgoth ou Sauron. Como a maior recompensa possível, Gil-galad lhes concede passagem para Valinor através do Mar, dos Portos Cinzentos. Naquela noite, Elrond exorta Galadriel a não arriscar mais vidas de elfos tentando localizar Sauron.

Belegaer

Alguns dias depois, Galadriel, Rían, Thondir e os outros estão de pé em um barco que atravessou o Mar a partir de Mithlond, prontos para entrar no paraíso das Terras Imortais. No entanto, Galadriel tem dúvidas e, puxada por seu desejo de retomar sua busca por Sauron, ela desiste da entrada em Valinor e pula do navio momentos antes de entrar na cortina. Sozinha, ela pretende nadar de volta à Terra-média. Ainda no mar, já esgotada, ela encontra uma jangada com algumas pessoas (da raça dos homens), e tenta se abrigar. As pessoas não ficam felizes ao descobrir que se tratava de uma elfa, no entanto, logo em seguida são atacados por um monstro marinho, e aparentemente somente ela e Halbrand sobrevivem ao ataque.

Casa de Finarfin


Finwë
Indis
Fingolfin
Finarfin
Eärwen
Finrod
Angrod
Eldalótë
Aegnor
Galadriel
Celeborn
Orodreth
Celebrían
Finduilas
Gil-Galad

Lothlórien

Lothlórien é um reino e floresta dos Elfos restantes na Terra-média durante a Terceira Era. O reino tem um papel importante como o centro élfico de resistência contra Sauron e é um símbolo à estética élfica de preservação florestal que fornece um espaço 'fora do tempo' para os personagens que ambos vivem e visitam lá.

O nome *Lothlórien* é uma abreviação do nome **Laurelindórenan**. Além de Lothlórien, no entanto, o reino pode ainda ser chamado apenas de **Lórien**, já que Lothlórien significa *Lórien da Flor*. No entanto, Lórien era na verdade o reino do vala Irmo, que mora em Aman, as Terras Imortais. Lá seus jardins, chamados de Jardins de Lórien são considerados os mais belos locais do mundo, e Galadriel inspirou-se nesses jardins para criar seu próprio reino.

Celeborn

Marton Csokas como Celeborn

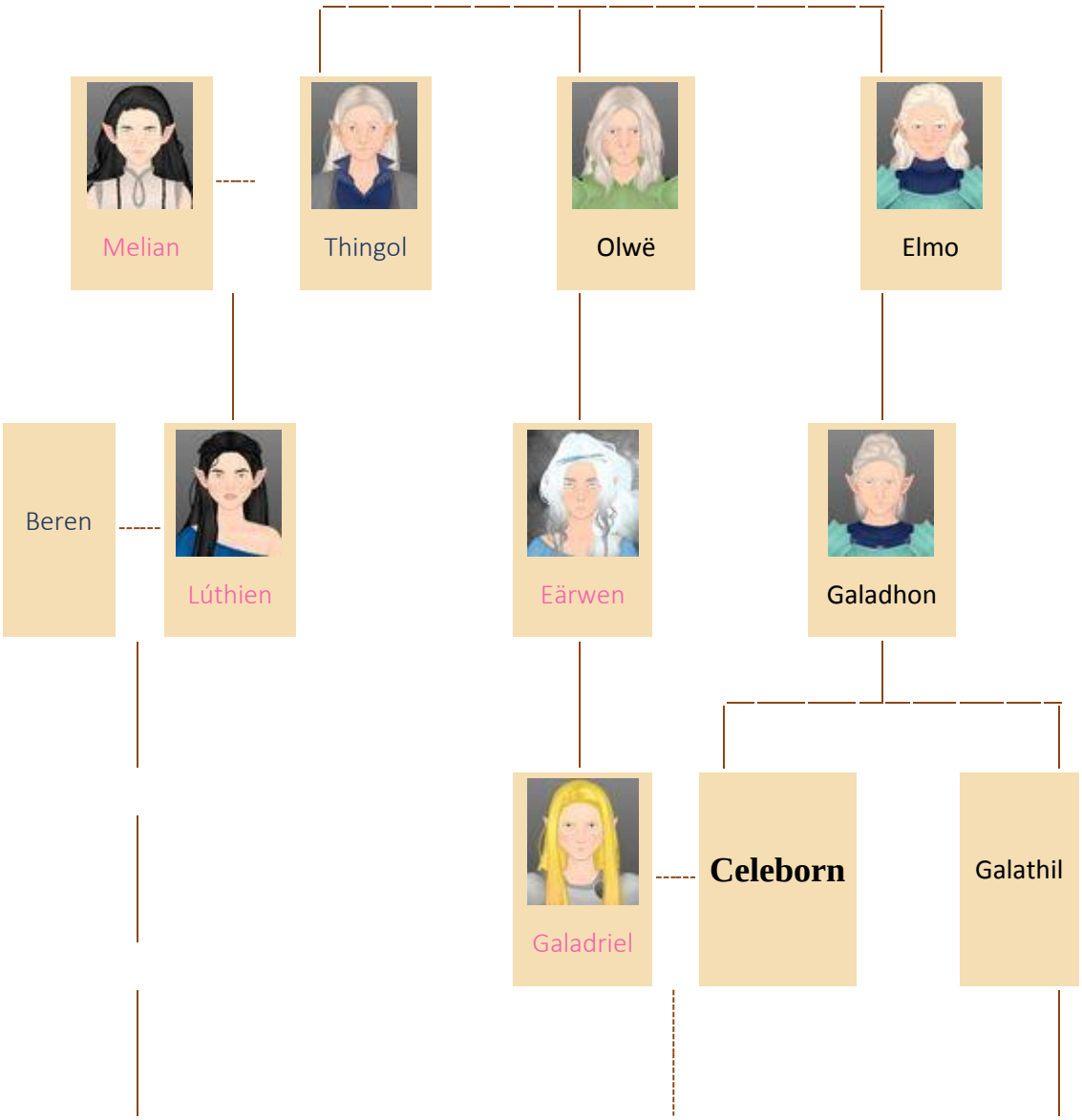
Celeborn foi o Senhor de Lothlórien, e o marido de Galadriel, Senhora da Floresta Dourada. Foi dito que ele era um dos mais sábios Elfos na Terra-média no final da Terceira Era.

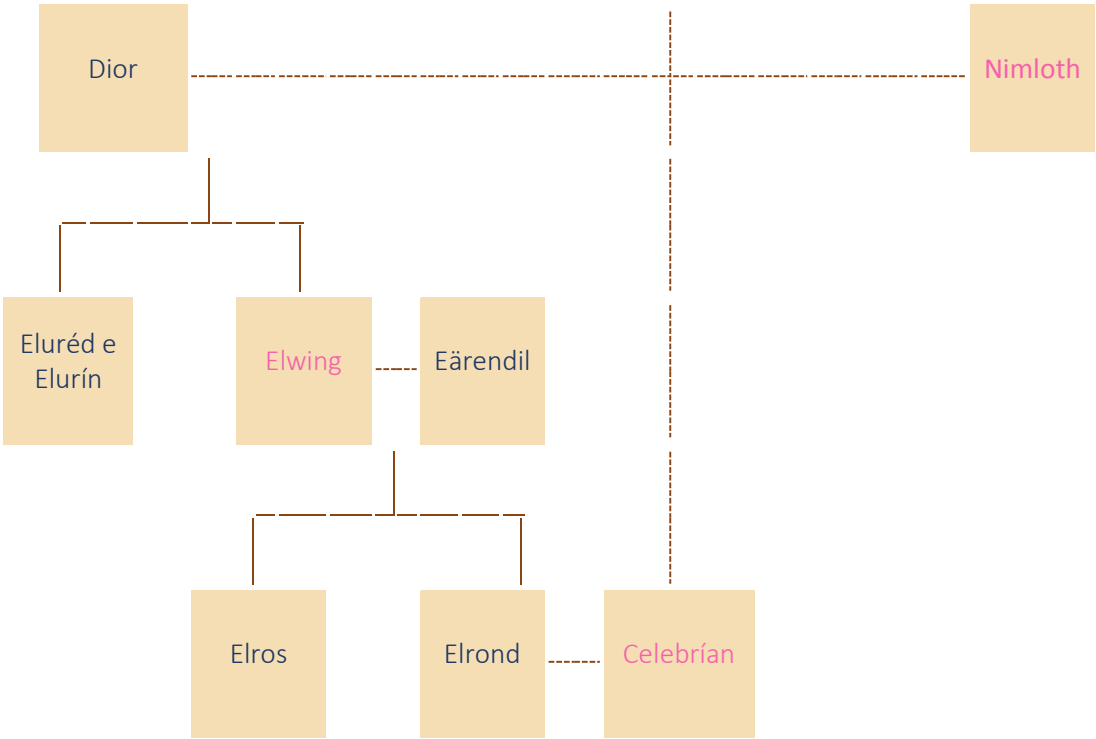
Durante a Guerra do Anel, Celeborn defendeu Lothlórien e liderou o ataque a Dol Guldur. Ele permaneceu na Terra-média por um tempo no início da Quarta Era, mas eventualmente se juntou a sua esposa nas Terras Imortais.

Origens

Celeborn era um príncipe de Doriath e um parente de Thingol, Rei de Doriath. Foi dito que Celeborn era neto do irmão de Thingol, Elmo. O pai de Celeborn era Galadhon e seu irmão era Galathil.

Casa de Elmo





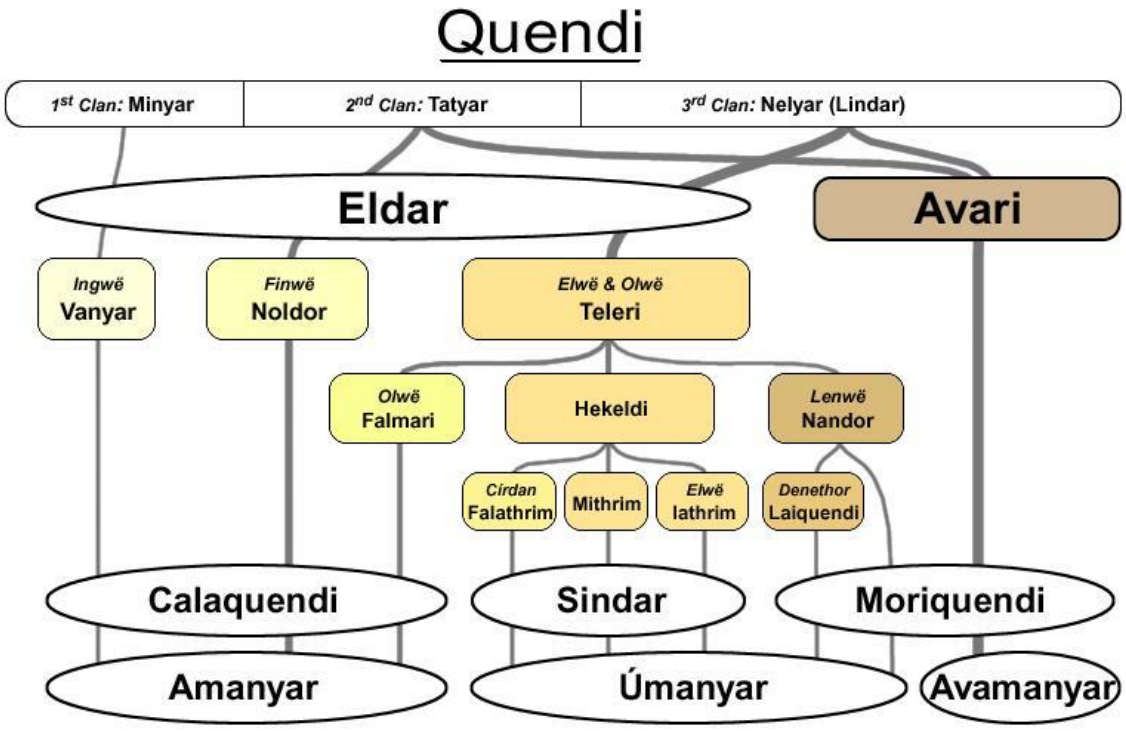
Doriath

Doriath era um reino élfico, a terra dos Sindar que existiu durante a segunda metade dos Anos das Árvores e a maior parte da Primeira Era do Sol. Por milhares de anos foi separada do mundo exterior sobre o comando do Rei Thingol e proteção de sua esposa Melian a Maia, até que foi levado à guerra contra Morgoth e à condenação destinada aos Noldor, graças ao Juramento de Fëanor.

Sindar

O **Sindar** (Q.: *"Os Cinzas"*), singular ***Sinda***, também conhecido como **Elfos Cinzentos**, eram um subgrupo dos Elfos Telerin, que escolheram ficar em Beleriand e assim não completaram a Grande Jornada para Aman. Esses Elfos provavelmente foram considerados "cinzentos" pelos Noldor do exilio porque eles não eram nem Elfos da Luz, nunca tendo pisado nas Terras Imortais, nem Avari, ou os Elfos das Trevas, iniciando a jornada e, portanto, contando entre os Eldar. Eventualmente, os Sindar foram reconsiderados como Úmanyar, ou os Elfos do Crepúsculo, junto com seus irmãos Nandor, alguns dos quais se tornaram os Laiquendi de Ossiriand.

Eles se referiam a si mesmos simplesmente como ***Edhil*** (S.: *"Elfos"*), singular *Edhel*.

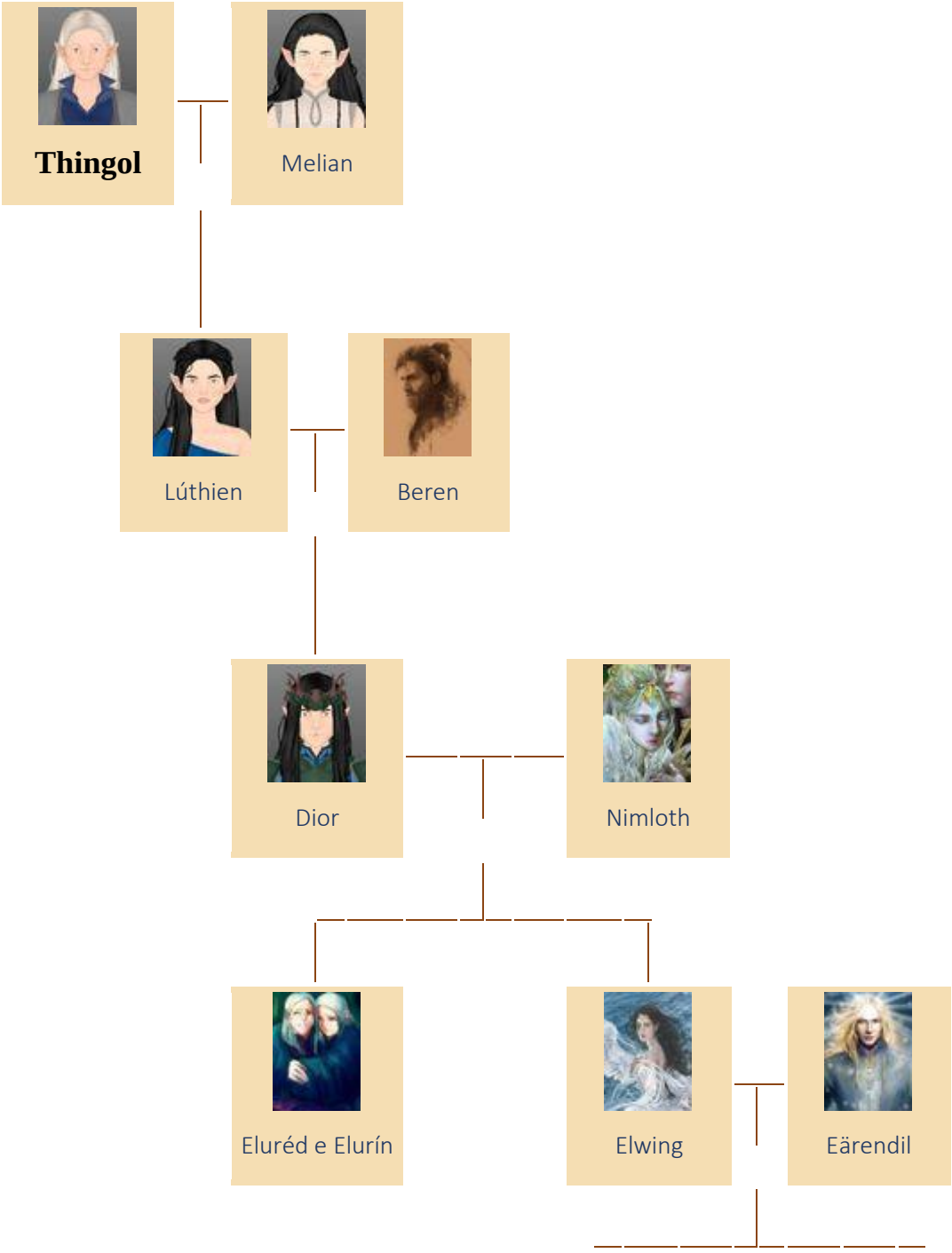


Thingol

Elu Thingol era um elfo dos Teleri durante a Primeira Era. Era irmão de Olwë, que se tornou o senhor de Alqualondë, Senhor de Tol Eressëa, e o Alto Rei dos Teleri de Aman, eles talvez tiveram um segundo irmão chamado Elmo. Thingol era grande amigo de Finwë, o primeiro Alto Rei dos Noldor durante os tempos anteriores à chegada dos elfos em Aman.

Thingol foi o fundador e o primeiro Rei do reino élfico de Doriath e era respeitado por todos os Sindar de Beleriand, que o consideravam o Alto Rei de todos os Sindar e Senhor de Beleriand. Se casou com a Maia Melian e com ela teve a filha Lúthien

Casa de Thingol



Elros

Elrond

Rei de Doriath

Sucedido por

Precedido por
-

Thingol

Dior

1152 AA - 502 PE

Thingol por Kimberly

Moria

Nas obras de J. R. R. Tolkien, **Moria** (sindarin: "Abismo Negro") foi o nome dado pelos Eldar a um enorme complexo subterrâneo no noroeste da Terra Média, que compreende uma vasta rede de túneis, câmaras, minas e enormes salões ou mansões, que corria por baixo e, finalmente, através das Montanhas Sombrias. Lá, há milhares de anos, viveu o clã anão conhecido

como os Barbas-Longas. O nome dado a Moria pelos anões é **Khazad-dûm**, o que pode significar *Salão dos Anões*.

De acordo com a ficção de Tolkien, a cidade e centro industrial dos Anões ao mesmo tempo também foi chamada de *Hadhodrond* (pronuncia HATH-o-drond, com "th" como em *this*) pelos Sindar, *Casarrondo* pelos Noldor e *Phurunargian* na língua comum, tudo significa a ***Mina dos Anões*** (do original *Dwarrowdelf*; sendo *dwarrow* uma palavra em inglês arcaico para anões).

Por mais de mil anos da Terceira Era foi amplamente conhecida como **Moria**, "Abismo Negro" ou "Abismo Negro", do sindarin *mor*="negro" e *iâ*="vazio, abismo, cova".

Tem sido sugerido que Tolkien - um ardente católico - pode ter usado esse nome como uma referência para as montanhas de Moriá, onde (de acordo com o livro de Gênesis) Abraão foi sacrificar seu filho, Isaque. No entanto, o próprio autor negou categoricamente essas derivações, dizendo que "Quanto à *Moria* ... isso significa ... Abismo Negro [em sindarin]. ... Quanto à 'terra de Morīah' (observa-se estresse): que não tem nenhuma ligação qualquer (mesmo 'externamente')."

História

Ano das Árvores e Primeira Era

Esse reino fora fundado por Durin, o Imortal muito antes da criação do Sol e da Lua. Durin havia despertado no Monte Gundabad não muito depois dos Elfos, e foi o mais velho dos Sete Pais dos Anões, tendo grande proeminência entre eles, um status posteriormente herdado por seus descendentes, os reis dos Barbas-Longas.

Do Monte Gundabad, o crescente clã de Durin "espalhou-se ao sul para baixo os vales do Anduin", o tempo todo "sob ataque de orcs de Morgoth". Segundo a lenda, Durin, em última instância encontrou "um vale de sombras entre dois grandes braços das montanhas, acima do qual três picos brancos ficavam brilhantes". Dentro deste vale densamente arborizado, uma longa série de quedas de água levavam até um longo lago oval, que parecia ter uma qualidade mágica: "Lá brilhavam estrelas como joias nas profundezas, muito embora o sol brilhasse no céu".

Percebendo essas estrelas como uma coroa de brilho acima de sua cabeça, Durin tomou isso como um sinal auspicioso, e nomeou o lago de Kheled-zâram, o 'Lago-Espelho'. Os três picos que sombreavam o lago eram *Barazinbar*, ou Caradhras, *Zirakzigil*, ou Celebdil e *Bundushathûr*, ou Fanuidhol.

Khazad-dûm cresceu continuamente em tamanho e população ao longo do tempo de vida de Durin, até se tornar a "maior de todas as mansões dos Anões", mesmo antes do retorno dos Noldor para a Terra Média. Por esse tempo, Khazad-dûm já era "um nome e um rumor com origem nas palavras dos anões das Montanhas Azuis"[para todos os Eldar de Beleriand. Depois da morte de Durin, a reputação de seu reino continuou a crescer, não apenas por ser seu povo descendente do mais velho dos Sete Pais dos Anões, nem pelo tamanho do reino, mas porque somente lá se encontrava *Mithril*, um metal muito resistente, usado na fabricação de armas e armaduras. Segundo Bilbo, "mithril é leve como a pena e duro como escamas de dragão".

Khazad-dûm não desempenhou nenhum papel nas guerras de Beleriand, e de fato ganhou um respiro dos ataques de orcs em toda a Primeira Era, "quando Morgoth precisava de toda a sua força" em outros lugares.

Os Barbas-Longas mantiveram contato com todos os outros seis clãs anões, e depois dos primeiros homens chegarem em Rhovanion, o reino anão rapidamente começou a negociar com eles, trocando os produtos de suas crescentes habilidades metalúrgicos e de alvenaria por alimentos, para o grande lucro de ambos os povos.

Segunda Era

Depois da destruição de Beleriand, muitos Anões das cidades arruinadas de Nogrod e Belegost se refugiaram em Khazad-dûm, aumentando ainda mais seu poderio, e junto com uma aliança com Humanos, os Anões venceram facilmente os Orcs, aumentando sua área de domínio.

Com a fundação do reino de Eregion a oeste de Moria, os Elfos e os Anões mantiveram relações amistosas. Inclusive muitos elfos auxiliaram no desenvolvimento dos salões de Khazad-dûm, tornando-a muito mais bela neste período. Celebrimbor (neto do elfo Noldorin Fëanor) e **Narvi** fizeram juntos os Portões Oeste. Essas portas permitiram que a Senhora-

élfica Galadriel passasse para o leste de modo a consolidar seu reino, Lothlórien.

Os Portões Oeste e os Grandes Portões continuaram como os únicos conhecidos, mas se provaram úteis durante a Guerra dos Elfos e de Sauron, o Segundo Senhor do Escuro, na metade da Segunda Era: depois de vencer os elfos de Eregion, as hostes de Sauron foram surpreendidas por um ataque maciço de Anões de Khazad-dûm, que se retiraram para trás dos portões de Narvi quando seu propósito foi atingido. Depois disso, Sauron passou a odiar Khazad-dûm e atacá-la sempre que possível. Embora encontrasse grandiosa resistência, o povo de Durin passou a diminuir.

Terceira Era

Com a primeira derrota de Sauron Khazad-dûm pode de certa forma se recuperar, e somente 1300 anos depois os ataques de goblins (uma raça inferior de orcs) recomeçaram. Mas o perigo de fora não era o maior: como as minas de Mithril mais superficiais haviam se esgotado, os Anões cavaram mais fundo, acabando por despertar um demônio de Morgoth, o Primeiro Senhor do Escuro: um balrog. Esse balrog acabou matando o Rei Durin VI, e seu filho, Náin. Os Anões não conseguiram vencê-lo, e fugiram então para Erebor. Esse balrog ficou conhecido como A Ruína de Durin. Khazad-dûm ficou deserta, e os elfos aí a renomearam **Moria**. Os Orcs das Montanhas Nebulosas se alojaram lá, provavelmente por ordens de Sauron.

Muitos séculos depois, despachado de Erebor pelo Dragão Smaug, Thrór, herdeiro de Durin tentou recuperar Moria, mas foi assassinado pelo chefe Orc Azog, o que fez com que o povo durim se unisse para vingar seu rei. Houve uma Batalha, a Guerra dos Anões e Orcs, naquele Azog foi derrotado por Dáin Pé de ferro. No entanto, os Anões sofreram grandes perdas e não ousaram enfrentar a Ruína de Durin. Os Anões tiveram de queimar seus mortos já que não dispunham de criptas suficientes. Depois disso, Thorin, filho de Thráin II tentou recuperar as minas, mas Dáin o impediu e profetisou que um poder que não era dos anões deveria chegar antes que o povo de Durin pudesse retornar a Moria. Perto do fim da Terceira Era, o anão Balin trouxe alguns companheiros para tentar reabrir a cidade, mesmo contra o desejo do Rei. No início tudo deu certo, mas cinco anos depois os Orcs destruíram a cidade. O Rei Dáin foi por duas

vezes visitado por mensageiros de Mordor, a mando de Sauron, que dizia devolver três dos Anéis dos Anões se ele ajudasse na procura do Um Anel.

A Sociedade do Anel passou pelos Portões de Narvi no ano 3019 da Terceira Era, e a essa epóca os Grandes Portões já estavam desmoronados. Uma grande parte do subterrâneo estava inundada e inacessível, e eles

contavam que a maioria dos orcs já devesse ter sido morta durante a Batalha dos Cinco Exércitos, mas eles tiveram de enfrentar um grande número de orcs e um Troll, antes de encontrar com a própria Ruína de Durin, contra qual Gandalf lutou, e os dois, Balrog e Mago caíram no abismo. O resto da Sociedade conseguiu escapar, e Gandalf e a Ruína de Durin continuaram sua batalha épica longe de outros olhos, nas profundezas de Moria.

Quarta Era

Mesmo depois de seu exílio de Khazad-dûm, os Anões nunca deixaram de ansiar por seu reino, mesmo depois de mil anos terem passado. Com a morte do Balrog, a Ruína de Durin, o caminho estava livre para que eles a reconquistassem, e consta que em algum século da Quarta Era, Durin VII liderou seu povo de volta para seu reino, conseguindo recuperar algumas antigas riquezas da antes poderosíssima Khazad-dûm.

Geografia de Khazad-dûm

O Portão Oeste

Elas eram feitas de *Ithildin*, que somente refletiam a luz da lua e das estrelas. Ithildin foi criada pelos elfos a partir do Mithril, e nas portas em questão, quando a lua estava cheia, linhas finas e prateadas apareceriam, delineando a porta secreta.

Os desenhos no arco foram feitos por Celebrimbor, e mostravam um martelo e uma bigorna (emblemas de Durin), uma coroa e sete estrelas, duas árvores encimadas por luas crescentes e uma única estrela, a Estrela da Casa de Fëanor, de quem Celebrimbor era neto. As inscrições eram, em élfico-cinzento, "Ennin Durin aran Moria. Pedo mellon a minno", "As Portas de Durin, Rei de Moria. Fale, amigo, e entre." A senha para que os portões se abrissem era *Amigo*.

Pouco depois de a Comitiva do Anel ter atravessado os portões, o Vigia na Água, uma criatura com tentáculos, atacou a Comitiva e derrubou dois grandes Azevinhos que cresciam ao lado das portas, bloqueando a passagem, e também empilhou rochas na frente dos portões. No filme O Senhor dos Anéis, de Peter Jackson, o Vigia destrói os Portões inteiros.

Câmara de Mazarbul

Era a **Câmara dos Registros**, na qual se encontrava o túmulo de Balin. Lá havia uma nesga de luz do sol que entrava e batia diretamente sobre a tumba. Duas portas de pedra levavam à câmara. Numa das muitas reentrâncias feitas na parede encontrou-se o Livro de Mazarbul, que continha alguns detalhes sobre um ataque de orcs a Khazad-dûm. Nessa câmara houve uma luta entre um bando de orcs de Moria e um troll das cavernas. Foi lá também que Gandalf deu sua primeira investida contra o Balrog.

Ponte de Durin

A Ponte de Khazad-dûm era uma ponte estreita de pedra que atravessava uma fenda e levava até próximo aos Portões Leste de Moria, e foi feita para guardá-los. Era uma antiga defesa contra qualquer inimigo que pode ter passado o portão Dimrill (o portão leste) e capturar o Primeiro Salão e as passagens exteriores. Era muito útil por seu grande poder de defesa, já que, sendo, sem corrimão e com pouco mais de 15 metros de comprimento, muito estreita, obrigava quem quisesse atravessá-la a passar em fila indiana, expondo os passantes às flechadas dos Anões.

No primeiro volume de *O Senhor dos Anéis*, *The Fellowship of the Ring*, a Comitiva do Anel, que passava por Moria, é obrigada a atravessar a ponte, mas lá eles encontraram a Ruína de Durin. Gandalf então desafiou um Balrog, um espírito Maiar (veja a relação entre Gandalf, um Istar, e os Balrogs no artigo Maiar). Durante a luta, Gandalf quebrou a parte da ponte em que estava o Balrog.

Escada Interminável

A Escada Interminável seguia da mais baixa masmorra de Moria até a Torre de Durin, no pico de Celebdil. Essa escada era lendária para os Anões, e muitos nem sequer acreditavam em sua existência, mas Gandalf confirmou isso a Gimli, ao recontar sua luta com o Balrog, que encontrou seu fim na Torre de Durin. Essa torre foi destruída. A altura é incalculável, mas Gandalf afirma a Gimli ter escalado muitos milhares de degraus em espiral.

No livro Eragon, de Christopher Paolini há uma estrutura semelhante chamada **Vol Turin**, traduzida como **A Escadaria Interminável**

Celebrimbor

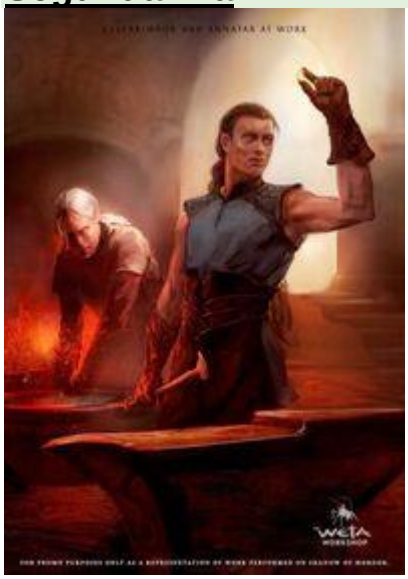
Celebrimbor era um príncipe Noldore o último na linhagem da Casa de Fëanor, que vivia na Terra-média. Ele foi um governante de Eregion na Segunda Era, e um mestre ferreiro. Ele é lembrado principalmente por sua criação dos Três Anéis do Poder: Nenya, Vilya, e Narya, mas também ele fez o segundo Pedra Élfica (em uma versão) para Galadriel, que mais tarde deu para Aragorn.

Primeira Era

Celebrimbor quando criança com seus pais em Valinor, por Filat

Celebrimbor era filho de Curufin, que era o quinto filho de Fëanor (filho de Finwë e sua primeira esposa Míriel) e Nerdanel. Na Primeira Era, ele lutou nas batalhas de Dagor-nuin-Giliath e Dagor Aglareb. Depois de lutar no Dagor Bragollach, ele viveu com seu pai e tio em Nargothrond, permanecendo mesmo após o exílio de Curufin. Mais tarde, ele escapou do Saque de Nargothrond, e viajou para Gondolin. Ele teria lutado e sobrevivido à Queda de Gondolin. Ao contrário de alguns de seus parentes, ele permaneceu na Terra-média depois.

Segunda Era



Celebrimbor e Annatar forjando os Anéis

Celebrimbor se estabeleceu em Eregion na Segunda Era e começou a conviver com os Anães do reino de Khazad-dûm. Em 1500 Se, Sauron, chamando a si mesmo de *Annatar* ("Senhor dos Presentes"), fez amizade com o noldor de Eregion. Ele alegou ser um emissário dos Valar, especialmente Aulë, e os instruiu na arte de fazer anéis. Celebrimbor desconfiava dele, mas os ferreiros de Eregion foram enganados. Sob a orientação e instrução de Sauron, os ferreiros fizeram abertamente anéis para aprender o ofício e o próprio Celebrimbor forjou os três anéis élficos sem a ajuda de Sauron. Mas sem que ele soubesse, o ofício ensinado por Sauron incorporou uma magia de ligação nos anéis.

Em segredo, Sauron forjou o Um Anel, um anel mestre que governaria todos os anéis menores, para permitir que ele governasse a Terra-média através de sua influência sobre aqueles que usavam os outros anéis. Quando Sauron colocou o Um Anel em seu dedo, reivindicando domínio sobre todos os Anéis de Poder e seus portadores, os Elfos conheceram sua verdadeira identidade e intenções. Celebrimbor e os Elfos de Eregion desafiaram Sauron retendo os outros anéis dele. Os maiores anéis (além do Um Anel) foi criado pelo próprio Celebrimbor, e estes nunca foram tocados por Sauron e, portanto, não foram corrompidos por ele, embora ainda estivessem sujeitos ao Um Anel. Estes eram os três Anéis dos Elfos, os mais belos dos Anéis do Poder.

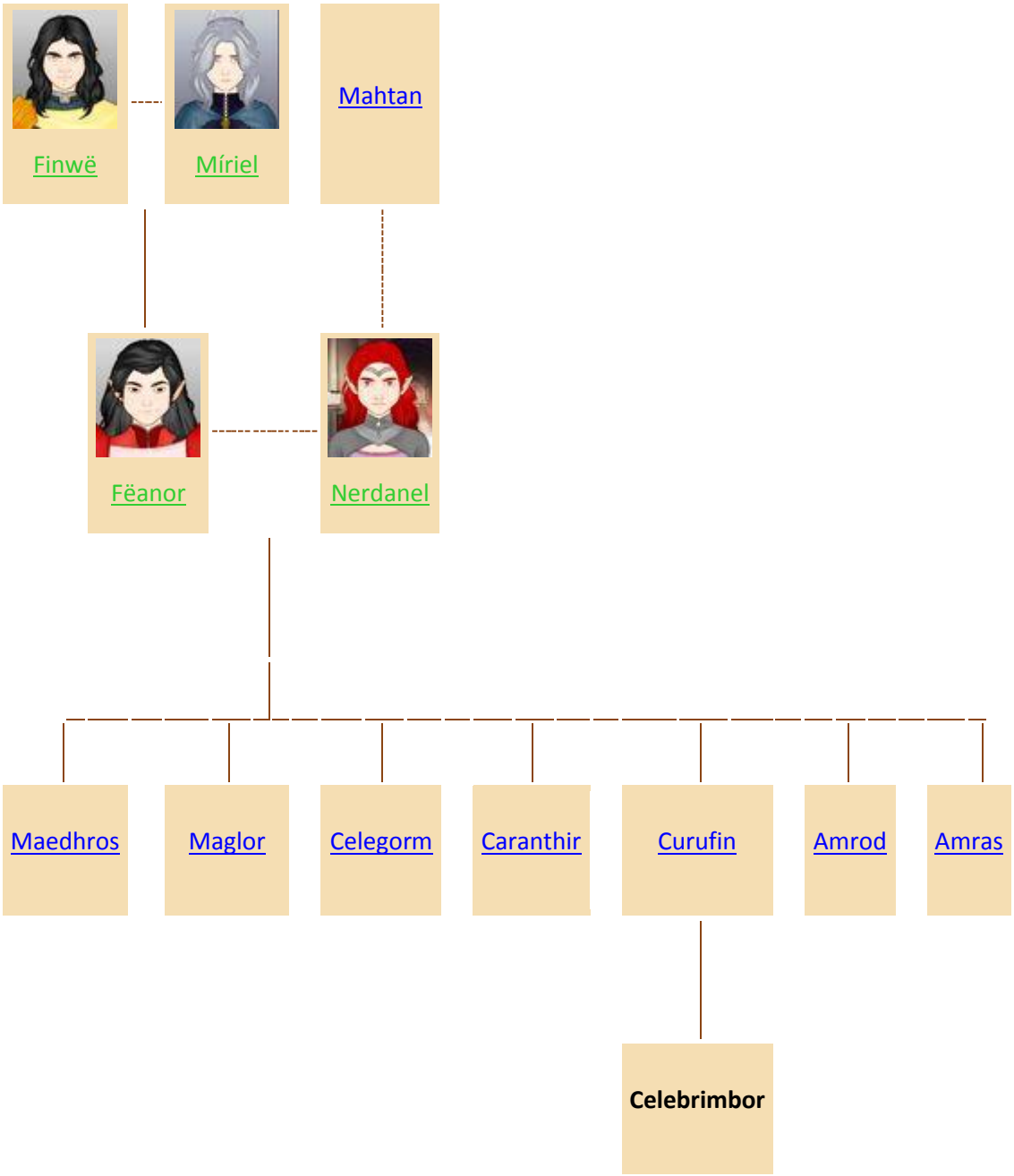
Celebrimbor os nomeou Vilya, Narya e Nenya em homenagem aos principais elementos da Terra-média de ar, fogo e água, respectivamente. Ele enviou os três anéis por segurança: Vilya e Narya para Gil-galad em Lindon; e Nenya para Galadriel em Lórien. Celebrimbor também enviou o mais poderoso dos sete para Durin III de Khazad-dûm.

Sauron retaliou atacando Eregion, devastando o reino. Celebrimbor foi capturado em meio ao caos e forçado, sob tortura, a revelar a localização dos anéis menores, mas não quis revelar o paradeiro dos três maiores que ele havia mandado embora por segurança.

Celebrimbor morreu de seu tormento; seu corpo foi atingido por flechas e pendurado em um poste, e mais tarde foi exibido como uma bandeira quando Sauron atacou os Portos Cinzentos. Ele foi o último descendente direto da linha de Fëanor, exceto talvez pelo irmão de seu pai Maglor, cujo destino é

desconhecido e algumas lendas dizem que ainda vaga pelas margens do Mar. Não se sabe se ele se casou, não há registros de filhos.

Casa de Fëanor



Valinor

Valinor (Quenya *: Terra dos Valar*) ou os Reinos Abençoados é um local fictício no legendarium de JRR Tolkien , o lar dos imortais Valar no continente de **Aman** , distante a oeste da Terra-média ; ele usou o nome Aman principalmente para significar Valinor. Incluía **Eldamar** , a terra dos Elfos , que como imortais tinham permissão para viver em Valinor.

Aman era conhecido um tanto enganosamente como "as Terras Imortais", mas a terra em si não faz com que os mortais vivam para sempre. No entanto, apenas seres imortais eram geralmente autorizados a residir lá. Exceções foram feitas para os portadores sobreviventes do Um Anel : Bilbo e Frodo Bolseiro e Sam Gamgee , que moraram lá por um tempo, e o anão Gimli . Estudiosos descreveram a semelhança do mito de Tolkien da tentativa de Númenor de capturar Aman à bíblica Torre de Babel e à antiga Atlântida grega , e a destruição resultante em ambos os casos. Notam, também, que a permanência de um mortal em Valinor é apenas temporária, não conferindo imortalidade, assim como no *Paraíso* de Dante , o Paraíso Terrestre é apenas uma preparação para o Paraíso Celestial que está acima.

Outros compararam o relato da bela parte élfica das Terras Imortais ao poema do inglês médio *Pearl* , afirmando que os equivalentes literários mais próximos das descrições de Tolkien dessas terras são os contos celtas *imrama* , como aqueles sobre São Brandão do início da Idade Média . O tema cristão do bem e da luz (de Valinor) contrapondo o mal e a escuridão (de Mordor) também foi discutido.

Valinor fica em Aman, um continente a oeste de Belegaer , o oceano a oeste da Terra-média. Ekkaia , o mar circundante, circunda Aman e a Terra-média. Tolkien escreveu que o nome "Aman" era "principalmente usado como o nome da terra na qual os Valar habitavam" [isto é, Valinor]. A terra tem um clima geralmente quente, embora a neve caia nos picos das montanhas Pelóri , sendo a mais alta Taniquetil. Tolkien não criou mapas detalhados de Aman; aqueles desenhados por Karen Wynn Fonstad , baseados no esboço de Arda de TolkienAs massas de terra e mares de Valinor mostram Valinor com cerca de 800 milhas de largura, de oeste a leste (do Grande Mar ao Mar Exterior), e cerca de 3.000 milhas de comprimento de norte a sul - semelhante em tamanho aos Estados Unidos. Todo o continente de Aman vai das latitudes árticas do Helcaraxë até a região sul subártica da Terra-média – cerca de 7.000 milhas.

Eldamar é "Elvenhome", a "região costeira de Aman, colonizada pelos Elfos", escreveu Tolkien. Eldamar era o verdadeiro nome Eldarin de Aman. Em *O Hobbit* é referido como "Fada". A terra era bem arborizada, pois Finrod "caminhava com seu pai sob as árvores em Eldamar" e os Teleri tinham madeira para construir seus navios. A cidade dos Teleri, na margem norte da Baía é Alqualondë, o Porto dos Cisnes, cujos salões e mansões são feitos de pérolas. O porto é acessado através de um arco natural de rocha, e as praias estão repletas de pedras preciosas dadas pelos Noldor . Na baía está a ilha de Tol Eressëa.

Calacirya (quenya : "Light Cleft", para a luz das Duas Árvores que fluíam através da passagem para o mundo além) é a passagem nas montanhas Pelóri onde a cidade élfica Tirion foi estabelecida. Após o esconderijo de Valinor, esta foi a única brecha através das montanhas de Aman. Os Valar teriam fechado as montanhas por completo, mas, percebendo que os Elfos precisavam respirar o ar de fora, eles mantiveram Calacirya aberta. Eles também não queriam separar totalmente os Vanyar e os Noldor dos Teleri na costa.

A cidade dos Noldor (e por um tempo também dos Vanyar) é Tirion, que foi construída na colina de Túna, erguida dentro da passagem da montanha Calacirya, ao norte de Taniquetil, de frente para as Duas Árvores e para os mares estrelados. A cidade tinha uma praça central no topo da colina e uma torre chamada Mindon Eldaliéva, um farol visível da costa a quilômetros a leste. No extremo nordeste, além do Pelóri, estava o Helcaraxë, uma vasta camada de gelo que unia os dois continentes de Aman e da Terra-média antes da Guerra da Ira. Para evitar que alguém alcançasse a parte principal da costa leste de Valinor por mar, os Valar criaram os Mares Sombrios, e dentro desses mares eles estabeleceram uma longa cadeia de ilhas chamadas Ilhas Encantadas.

Político

Valinor é o lar dos Valar (singular Vala), espíritos que muitas vezes assumem forma humanóide, às vezes chamados de "deuses" pelos Homens da Terra-média . Outros residentes de Valinor incluem os espíritos relacionados, mas menos poderosos, os Maiar e a maioria dos Eldar .

Cada Vala tem sua própria região da terra. As Mansões de Manwë e Varda, dois dos espíritos mais poderosos, erguiam-se sobre Taniquetil, a montanha mais alta dos Pelóri. Yavanna, a Vala da Terra, Crescimento e Colheita, residia nas Pastagens de Yavanna no sul da terra, a oeste dos Pelóri. Perto estavam as mansões da esposa de Yavanna, Aulë, o Ferreiro, que fez os Anões. Oromë, o Vala da Caça, vivia nos Bosques de Oromë ao nordeste dos pastos. Nienna, a solitária Vala de Sorrow and Endurance, morava no extremo oeste da ilha, onde passava seus dias chorando por todo o mal do mundo, olhando para o mar.

Ao sul da casa de Nienna, e ao norte das pastagens, ficavam os Salões de Mandos. Mandos era o Vala da vida após a morte. Também morando nos Salões de Mandos estava sua esposa Vairë, a tecelã, que tece os fios do tempo. A leste dos Salões de Mandos está a Ilha de Estë, que está situada no meio do lago de Lórellin, que por sua vez fica ao norte dos Jardins de Lórien.

No centro-leste de Valinor no Cinturão de Arda (o Equador do mundo de Tolkien) está Valmar, a capital de Valinor (também chamada Valimar ou a Cidade dos Sinos), a residência dos Valar e dos Maiar em Valinor. A primeira casa dos Elfos, os Vanyar , também se instalou lá. O monte de Ezellohar, no qual ficavam as Duas Árvores , e Máhanaxar, o Anel da Perdição, estão fora de Valmar. Mais ao leste está o Calacirya, a única passagem fácil através do Pelóri, uma enorme cadeia de montanhas que cerca Valinor em três lados, criada para manter as forças de Morgoth afastadas. Na passagem está a cidade Tirion, construída sobre uma colina, a cidade dos Elfos Noldor .

No sopé interior do norte do Pelóri, centenas de quilômetros ao norte de Valmar, estava a cidade de Formenos de Fëanor, construída após seu banimento de Tirion.

História

Anos das Árvores

Valinor foi estabelecido no continente ocidental Aman quando Melkor (um Vala mais tarde chamado Morgoth, "o inimigo negro", pelos Elfos) destruiu a casa original dos Valar na ilha Almaren na primitiva Terra-média , terminando os Anos das Lâmpadas . Para defender seu novo lar do ataque, eles ergueram

as montanhas Pelóri. Eles também estabeleceram Valimar, as radiantes Duas Árvores , e suas moradas.

Valinor foi dito ter superado Almaren em beleza. Mais tarde, os Valar ouviram falar do despertar dos Elfosna Terra-média, onde Melkor não teve oposição. Eles propuseram trazer os Elfos para a segurança de Valinor, mas para fazer isso, eles precisavam tirar Melkor do caminho. Uma guerra foi travada e a fortaleza de Melkor, Utumno, foi destruída.

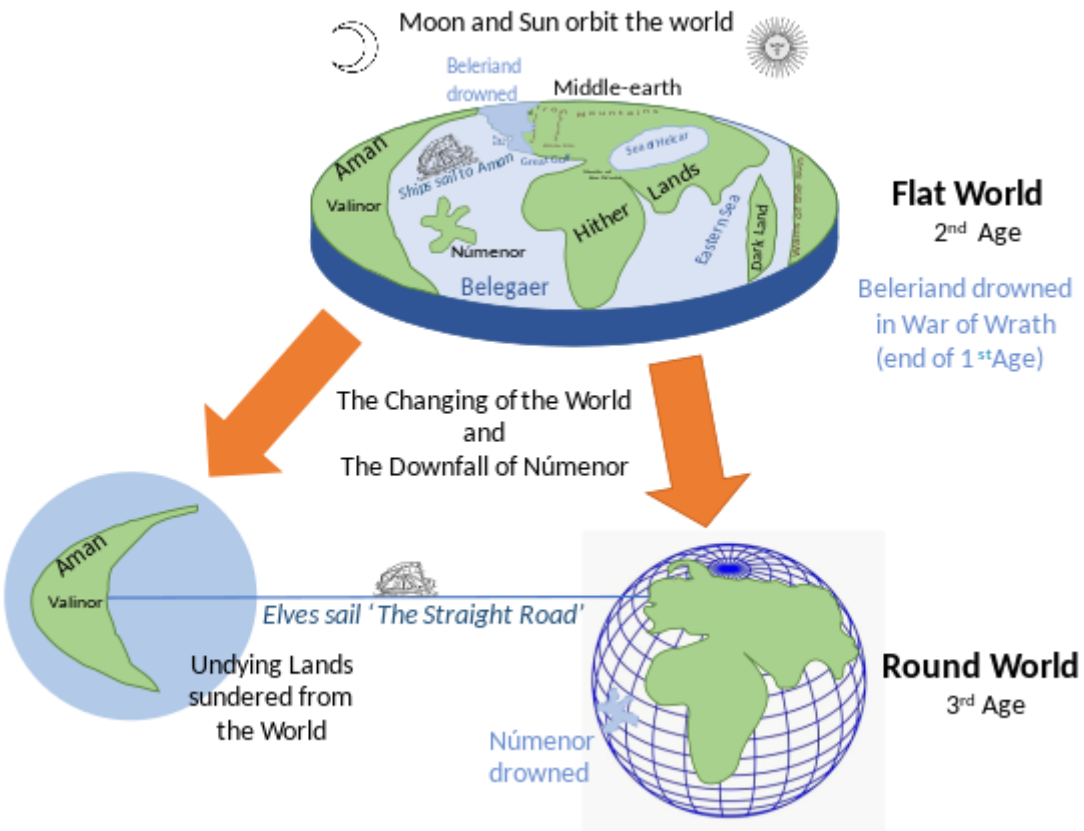
Então, muitos elfos vieram para Valinor e estabeleceram suas cidades Tirion e Alqualondë, iniciando a era de glória de Valinor. Mas Melkor voltou para Valinor como um prisioneiro, e depois de três Eras foi trazido perante os Valar e ele pediu perdão, prometendo ajudar os Valar e reparar as feridas que ele havia feito.

Manwë concedeu-lhe perdão, mas o confinou em Valmar para permanecer sob vigilância. Após sua libertação, Melkor começou a plantar sementes de dissidência nas mentes dos elfos, inclusive entre Fëanor e seus irmãos Fingolfin e Finarfin.

O escurecimento de Valinor

Tardiamente, os Valar descobriram o que Melkor havia feito. Sabendo que ele foi descoberto, Melkor foi para a casa do Alto Rei dos elfos Noldorin Finwë , matou-o e roubou as joias premiadas, as Silmarils . Ele então destruiu as Duas Árvores com a ajuda de Ungoliant , mergulhando Valinor na escuridão, a Longa Noite, aliviada apenas pelas estrelas. Melkor e Ungoliant fugiram para a Terra-média .

O Esconderijo de Valinor



A Queda de Númenor e a Mudança do Mundo. Os contornos dos continentes são puramente esquemáticos.

Os Valar conseguiram salvar uma última flor luminosa de Telperion e uma última fruta luminosa de Laurelin. Estes tornaram-se a Lua e o Sol. Os Valar realizaram mais trabalhos titânicos para melhorar as defesas de Valinor. Eles elevaram as montanhas Pelóri a alturas ainda maiores e mais escarpadas. Ao largo da costa, a leste de Tol Eressëa, eles criaram os Mares Sombrios e suas Ilhas Encantadas; tanto os mares quanto as ilhas apresentavam inúmeros perigos para quem tentasse chegar a Valinor por mar.

História posterior

Durante séculos Valinor não participou das lutas entre os Noldor e Morgoth na Terra-média . Mas perto do final da Primeira Era , quando os Noldor estavam em total derrota, o marinheiro Eärendil convenceu os Valar a fazer um último ataque a Morgoth. Um poderoso exército de Maiar, Vanyar e os Noldor restantes em Valinor destruíram o gigantesco exército de Morgoth e sua fortaleza Angband , e lançaram Morgoth no vazio.

Durante a Segunda Era , os Valar criaram a ilha de Númenor como recompensa aos Edain , Homens que lutaram ao lado dos Noldor. Séculos

depois, o reino de Númenor tornou-se tão poderoso e tão arrogante que Ar-Pharazôn, o vigésimo quinto e último rei, ousou tentar uma invasão de Valinor.

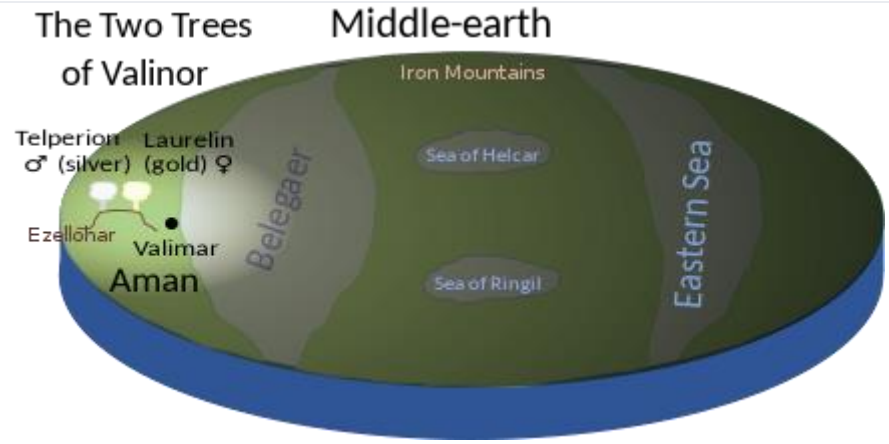
Quando Eru Ilúvatar foi chamado pelos Valar, Númenor afundou no mar e Aman foi removido para além do alcance dos Homens de Arda. A própria Arda tornou-se esférica e foi deixada para os Homens governarem. Os Elfos só podiam ir para lá pela Estrada Reta e em naves capazes de sair das esferas da terra.

Duas Árvores de Valinor

No legendarium de JRR Tolkien , as **Duas Árvores de Valinor** são **Telperion** e **Laurelin** , a Árvore Prateada e a Árvore Dourada, que trouxeram luz a Valinor , um reino paradisíaco também conhecido como Terras Imortais onde viviam seres angelicais. As Duas Árvores eram aparentemente de enorme estatura e exalavam orvalho que era uma luz pura e mágica em forma líquida. Eles foram destruídos pelos seres malignos Ungoliant e Melkor , mas suas últimas flores e frutos foram transformados na Lua e no Sol.

Os comentaristas viram o simbolismo mítico e cristão nas Duas Árvores; eles foram chamados os símbolos mais importantes em todo o legendarium.

Criação e destruição



Arda nos anos das árvores

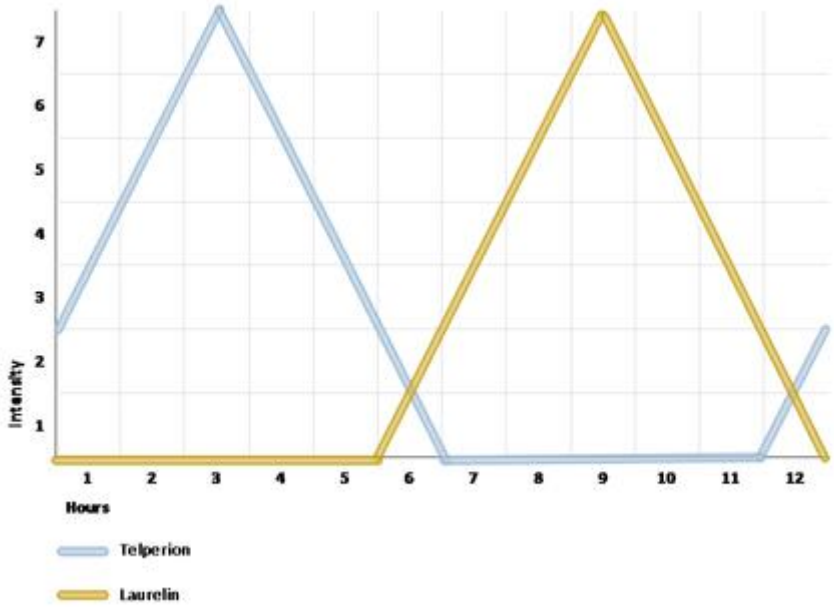
As primeiras fontes de luz para todo o mundo imaginário de Tolkien, Arda , foram duas enormes Lâmpadas no continente central, a Terra-média : Illuin, a prateada ao norte, e Ormal, a dourada ao sul. Eles foram criados pelos Valar ,

poderosos seres espirituais, mas foram derrubados e destruídos pelo Lorde das Trevas Melkor .

Os Valar se retiraram para Valinor para fazer seu lar no continente ocidental, e lá um deles, Yavanna a Vala das coisas vivas, cantou à existência as Duas Árvores para fornecer um novo par de fontes de luz. Novamente um era de prata e o outro de ouro. Telperion foi referido como masculino e Laurelin feminino. As Árvores ficavam na colina Ezellohar localizada fora da cidade dos

Valar, Valimar . Eles cresceram na presença de todos os Valar, regados pelas lágrimas da Vala de pena e luto, Nienna .

Telperion tinha folhas verde-escuras na superfície superior e prateadas na inferior. Suas flores eram brancas como as da cerejeira e seu orvalho prateado era coletado como fonte de água e luz. Laurelin tinha folhas de um verde jovem, semelhante à cor das folhas de faia recém-abertas, enfeitadas com ouro, e seu orvalho também era coletado pela Vala de luz Varda .



Tolkien afirmou que a luz das Duas Árvores de Valinor alternadamente aumentava e diminuía, sobrepondo-se por uma hora.

Cada Árvore, por sua vez, emitiria luz por sete horas (aumentando até o brilho total e depois diminuindo lentamente novamente), com as extremidades de seus ciclos se sobrepondo, de modo que em uma hora de "amanhecer" e

"crepúsculo" ouro e prata suaves a luz seria emitida em conjunto. No total, portanto, um "dia" de primeira luz prateada e depois dourada durou doze horas. Um número incontável desses "dias" se passou quando Melkor reapareceu. Ele recrutou a ajuda da gigante criatura-aranha Ungoliant para destruir as Duas Árvores.

Escondido em uma nuvem de escuridão, Melkor atingiu cada Árvore e o insaciável Ungoliant devorou qualquer vida e luz que permanecessem nelas. Yavanna e Nienna tentaram uma cura, mas conseguiram apenas reviver a última flor de Telperion (para se tornar a Lua) e o último fruto de Laurelin (para se tornar o Sol). Estes foram transformados em navios voadores cruzando o céu, e cada um foi dirigido por espíritos que foram escolhidos de acordo com os 'gêneros' das próprias Árvores: Tilion masculino e Arien feminino. É por isso que, em *O Senhor dos Anéis* , o Sol é geralmente referido como "ela" e a lua como "ele".

No entanto, a verdadeira luz das Árvores, antes de seu envenenamento por Ungoliant, agora residia apenas nas três jóias chamadas Silmarils , que haviam sido criadas por Fëanor , o mais talentoso dos Elfos antes do desastre.

Os sucessores de Telperion

Brasão de Gondor com a árvore branca, Nimloth a feira

Como os Elfos que chegaram a Valinor amavam especialmente Telperion, Yavanna fez uma segunda árvore como essa para ficar em sua cidade de Tirion. Esta árvore, chamada **Galathilion** , era idêntica a Telperion, exceto que não dava luz de seu próprio ser. Tinha muitas mudas, uma das quais se chamava **Celeborn** , e plantada na ilha de Tol Eressëa .

Na Segunda Era , uma muda de Celeborn foi trazida como presente para os Homens que viviam na ilha de Númenor , a leste de Valinor. Era conhecida

como Nimloth, a Árvore Branca de Númenor. Quando o senhor das trevas Sauron assumiu o controle da ilha, ele fez o rei Ar-Pharazôn cortá-la. O herói Isildur conseguiu salvar um único fruto de Nimloth e plantou mudas na Terra-média. Durante o governo dos Regentes de Gondor, a Árvore Branca de Gondor estava morta na cidadela de Minas Tirith; no retorno de Aragorn como rei, ele encontrou uma muda na neve na montanha atrás da cidade e a trouxe de volta à cidadela, onde floresceu.

Os sucessores de Laurelin

Tolkien nunca mencionou nenhuma árvore feita à semelhança de Laurelin, escrevendo que "de Laurelin, a Dourada, nenhuma semelhança foi deixada na Terra-média". Na Primeira Era, no entanto, o Rei Élfico Turgon da cidade de Gondolin criou uma imagem não viva de Laurelin, chamada *Glingal* 'Chama Suspensa'. A filha de Turgon, Idril Celebrindal, tinha cabelos descritos como "como o ouro de Laurelin antes da chegada de Melkor ".

Origens

O estudioso de Tolkien, John Garth , traça as Duas Árvores às Árvores medievais do Sol e da Lua. Tolkien afirmou em uma entrevista que as Duas Árvores derivaram delas e não da Árvore do Mundo Yggdrasil do mito nórdico. As *Maravilhas do Oriente* , um manuscrito no mesmo Codex de *Beowulf* , conta que Alexandre, o Grande , viajou além da Índia para o Paraíso , onde viu as duas árvores mágicas. Eles escorrem um bálsamo maravilhoso e têm o poder da fala. Eles dizem a Alexandre que ele vai morrer na Babilônia. Garth escreve que as árvores de Tolkien emitem luz, não bálsamo; e em vez de profetizar a morte, suas próprias mortes encerram a era da imortalidade.

-

  Alexandre, o Grande , e seguidores ajoelhados em oração nas Árvores do Sol e da Lua, sob a orientação de um sumo sacerdote. Inglaterra 1333-c. 1340

-

  Árvores do Sol e da Lua, e a Árvore Seca com a Fênix . Rouen 1444-1445

Matthew Dickerson escreve na *Enciclopédia JRR Tolkien* que as Duas Árvores são "os símbolos míticos mais importantes em todo o legendarium". Verlyn Flieger descreve a progressiva fragmentação da primeira luz criada, através de sucessivas catástrofes. Após a destruição das lâmpadas gêmeas de Arda, Yavanna recria o que pode da luz nas duas árvores; Varda capta um pouco da luz, e um pouco disso enche as Silmarils . Toda a história da Primeira Era de Tolkien é fortemente afetada pelo desejo de muitos personagens de possuir as Silmarils que contêm a única luz imaculada remanescente das Árvores.

Na Segunda e Terceira Idade , as Árvores Brancas de Númenor e de Gondor , cuja semelhança descende da de Telperion, têm um significado principalmente simbólico, tanto para os reinos em questão, como também como lembretes da aliança ancestral entre os Homens que viveu em Númenor e os

Elfos. A destruição de uma dessas árvores precede problemas para cada reino em questão.

Martin Simonson descreve a destruição das Duas Árvores como um "precedente mítico" para a transferência da administração de Arda (Terra) dos Valar para Elfos e Homens. Em sua opinião, essa mordomia é central para a batalha moral, pois as Duas Árvores, como Homens e Elfos, são compostas de matéria e espírito. Matthew Dickerson e Jonathan Evans observam que Tolkien chama os elfos de "mordomos e guardiões da beleza [da Terra-média]"; eles estão constantemente preocupados em manter a beleza da natureza, algo que herdaram da criação das Duas Árvores por Yavanna.

Tolkien, como católico romano , certamente teria sido exposto ao significado da luz no simbolismo cristão . As árvores eram de especial importância para Tolkien — em seu conto " Folha por Niggle ", uma elaborada alegoria explicando seu próprio processo criativo, o protagonista, Niggle, passa a vida pintando uma única árvore. Lisa Coutras afirma que a luz transcendental é um elemento essencial de seu mundo subcriado. Nela, as Duas Árvores incorporam a luz da criação, que por sua vez reflete a luz de Deus.

Análise

Keith Kelly e Michael Livingston, escrevendo em *Mythlore* , observam que o destino final de Frodo é Aman, as Terras Imortais. Na mitologia de Tolkien, eles escrevem, as ilhas de Aman eram inicialmente apenas as moradas dos Valar (nas Eras das Árvores, enquanto o resto do mundo estava na escuridão) que ajudaram o Único, Eru Iluvatar , a criar o mundo, mas gradualmente alguns dos elfos imortais e eternos foram autorizados a viver lá também, navegando através do oceano para o oeste. Após a queda de Númenor e a remodelação do mundo, Aman torna-se o lugar " *entre* (sic) Sobre-céu e Terra-média", acessível apenas em circunstâncias especiais como a de Frodo, autorizada a vir a Aman através dos escritórios dos Valar e de Gandalf, um dos emissários dos Valar, o Maiar .

No entanto, Aman não é, escrevem eles, exatamente o paraíso : em primeiro lugar, estar lá não confere imortalidade, ao contrário do que supunham os númenorianos; e em segundo lugar, aqueles mortais como Frodo que têm

permissão para ir para lá acabarão escolhendo morrer. Eles observam que em outro dos escritos de Tolkien, *Leaf by Niggle* , entendido como uma jornada através do Purgatório (o estágio precursor católico para o paraíso), Tolkien evita descrever o paraíso; eles sugerem que para o católico Tolkien, é impossível descrever o Céu, e pode ser um sacrilégio fazer a tentativa. O estudioso de Tolkien Michael DC Drout comenta que os relatos de Tolkien sobre Eldamar "nos dão uma boa idéia de suas concepções de beleza absoluta", e observa que elas se assemelham ao paraíso descrito nopoema do inglês médio *Pearl* .

Cosmogonias de Tolkien, catolicismo e poesia medieval

Tolkien	catolicismo	*Pérola* , *Paraíso* de Dante
"o que está além de Elvenhome e sempre será" [T 18]	Paraíso	Paraíso Celestial , "além"
Terras Imortais de Aman, Elvenhome em Valinor	Purgatório	Paraíso Terrestre, Jardim do Éden
Terra-Média	Terra	Terra

O crítico de Tolkien, Tom Shippey , acrescenta que em 1927 Tolkien escreveu um poema, *The Nameless Land* , na complexa forma de estrofe de *Pearl* , que falava de uma terra mais distante que o paraíso, e mais bonita que o irlandês Tir nan Og , o outro mundo imortal. Kelly e Livingston também se baseiam em *Pearl* , observando que afirma que "justo como era a costa daqui, muito mais linda era a terra mais distante" onde o Dreamer não podia passar.

Assim, escrevem, cada etapa parece o paraíso, até que o viajante percebe que além dela há algo ainda mais paradisíaco, vislumbrado e indescritível. O Paraíso Terrestre pode ser descrito; Aman, as Terras Imortais, pode assim ser comparada ao Jardim do Éden , o paraíso que a Bíblia diz que existiu na Terra antes da Queda do Homem , enquanto o Paraíso Celestial está "além (ou acima)", como acontece, eles nota, no *Paraíso* de Dante .

Bem contra o mal
Cristianismo na Terra-média

O cristianismo é um tema central nas obras ficcionais de JRR Tolkien sobre a Terra-média , mas sempre um tema oculto. Isso permite que o livro seja lido em diferentes níveis e seu significado seja aplicado pelo leitor, em vez de forçar um único significado ao leitor.

JRR Tolkien era um católico romano devoto desde a infância e descreveu *O Senhor dos Anéis* em particular como “inconscientemente” uma “obra

fundamentalmente religiosa e católica”. Embora ele insistisse que não era uma alegoria , contém vários temas da teologia cristã .

Estes incluem a batalha do bem contra o mal, o triunfo da humildade sobre o orgulho e a atividade da graça. Um tema central é a morte e a imortalidade, com a luz como símbolo da criação divina, mas as atitudes de Tolkien em relação à misericórdia e piedade, ressurreição , eucaristia , salvação , arrependimento, auto-sacrifício, livre arbítrio , justiça, companheirismo, autoridade e cura também podem ser detectados. A providência divina aparece indiretamente como a vontade dos Valar , imortais divinos, expressa de maneira sutil o suficiente para evitar comprometer o livre arbítrio das pessoas.

Não há uma única figura de Cristo comparável ao Aslan de CS Lewis em seus livros de Nárnia , mas os personagens de Gandalf , Frodo e Aragorn exemplificam o tríplice ofício , os aspectos profético , sacerdotal e real de Cristo, respectivamente.

A estudiosa da literatura inglesa Marjorie Burns escreve que uma das mulheres Vala, Varda (Elbereth para os Elfos) é cantada pela rainha-elfa da Terra-média Galadriel . Burns observa que Varda "fica distante em Valinor, em Oiolossë", olhando de sua torre no pico da montanha em Aman em direção à Terra-média e a Torre Negra de Sauron em Mordor : em sua opinião, o símbolo feminino branco e benevolente que se opõe ao símbolo masculino maligno. Além disso, Burns sugere, Galadriel é uma Elfa de Valinor "no Reino

Abençoado", trazendo a influência de Varda com ela para a Terra-média. Isso é visto no frasco de luz que ela dá a Frodo , e queSam usa para derrotar a aranha gigante do mal Shelob : Sam invoca Elbereth quando ele usa o frasco. Burns comenta que o pedido de Sam à "Senhora" soa distintamente católico , e que o "princípio feminino, incorporado em Varda de Valinor e Galadriel da Terra-média, representa mais claramente o caridoso coração cristão".

Atlântida, Babel

Kelly e Livingston afirmam que, embora Aman pudesse ser o lar de Elfos e Valar, o mesmo não acontecia com os homens mortais. Os "orgulhosos" Homens de Númenor, imaginando que poderiam adquirir a imortalidade capturando as terras físicas de Aman, foram punidos com a

destruição de sua própria ilha, que é engolida pelo mar, e a remoção permanente de Aman "do círculos do mundo". Kelly e Livingston observam a semelhança com o antigo mito grego da Atlântida , a maior civilização humana perdida no fundo do mar; e a semelhança com o conto bíblico da Torre de Babel , o arrogante e " sacrílego"tentativa de homens mortais de subir ao reino de Deus.

Estudiosos compararam Valinor de Tolkien com contos de imramas celtas . Aqui, São Brendan navega pelos mares em busca da "Terra da Promessa". Gautier de Metz , c. 1304

influência celta

O estudioso da literatura inglesa Paul H. Kocher escreve que as Terras Imortais do Extremo Oeste, incluindo Eldamar e Valinor, estão "tão distantes de nossa experiência que Tolkien só pode nos pedir que as aceitemos completamente com fé". Kocher comenta que essas terras têm um lugar integral tanto geográfica quanto espiritualmente na Terra-média, e que seus equivalentes literários mais próximos são os contos celtas *imrama* do início da Idade Média. Os contos *de imrama* descrevem como aventureiros irlandeses, como São Brandão , navegaram pelos mares em busca da "Terra da Promessa". Ele observa que é certo que Tolkien conhecia essas histórias, pois em 1955 ele escreveu um poema, intitulado *Imram*, sobre a viagem de Brendan.

Os **Valar** (['valar] ; singular **Vala**) são personagens dolegendário de JRR Tolkien . São "poderes angelicais" ou "deuses" subordinados ao único Deus (Eru Ilúvatar). O Ainulindalë descreve como aqueles dos Ainur que escolheram entrar no Mundo (Arda) para completar seu desenvolvimento material depois que sua forma foi determinada pela Música dos Ainur são chamados de Valar, ou "os Poderes do Mundo". O Valaquenta indica que os Elfos geralmente reservavam o termo "Valar" para os mais poderosos deles, chamando os outros de Maiar . Os Valar são mencionados brevemente em*O Senhor dos Anéis* , mas

foram desenvolvidos anteriormente em material publicado postumamente em *O Silmarillion* , *A História da Terra-média* e *Contos Inacabados* .
Estudiosos notaram que os Valar se assemelham a anjos no cristianismo , mas que Tolkien os apresentou mais como deuses pagãos . Seu papel em fornecer o que os personagens da Terra-média experimentam como sorte ou providência também é discutido.

O criador Eru Ilúvatar revelou pela primeira vez aos Ainur sua grande visão do Mundo através de temas musicais, conforme descrito em *Ainulindalë* , "A Música dos Ainur" .

Este Mundo, formado a partir de suas idéias e expresso como a Música de Ilúvatar, foi refinado por interpretações pensadas dos Ainur, que então criaram seus próprios temas com base em cada compreensão única. Nenhum Ainu compreendeu todos os temas que surgiram de Ilúvatar. Em vez disso, cada um elaborou temas individuais, cantando montanhas e regiões subterrâneas, digamos, a partir de temas para metais e pedras. Os temas da música de Ilúvatar foram elaborados, e cada um dos Ainur acrescentou toques criativos harmoniosos. Melkor , no entanto, acrescentou temas discordantes: Ele lutou contra a Música; seus temas tornaram-se maus porque surgiram do egoísmo e da vaidade, não da iluminação de Ilúvatar.

Uma vez que a Música estava completa, incluindo os temas de vaidade entrelaçados de Melkor, Ilúvatar deu aos Ainur uma escolha - morar com ele ou entrar no mundo que eles criaram mutuamente. Aqueles que escolheram entrar no mundo ficaram conhecidos como os *Valar* , os 'Poderes de Arda', embora os Elfos geralmente reservassem esse termo para os mais poderosos deles, chamando os Valar menores de *Maiar* . Entre os Valar estavam alguns dos mais poderosos e sábios dos Ainur, incluindo Manwë, o Senhor dos Valar, e Melkor, seu irmão. Os dois se distinguem pelo amor altruísta de Manwë pela Música de Ilúvatar e pelo amor egoísta que Melkor nutria por si mesmo e por nenhum outro – muito menos pelos Filhos de Ilúvatar , como os Elfos e os Homens ficaram conhecidos.

Melkor (mais tarde chamado de *Morgoth* , "inimigo sombrio") chegou ao mundo primeiro, causando tumulto onde quer que fosse. À medida que os outros chegaram, viram como a presença de Melkor destruiria a integridade dos temas de Ilúvatar. Eventualmente, e com a ajuda dos Vala Tulkas , que entraram em

Arda por último, Melkor foi temporariamente derrubado, e os Valar começaram a moldar o mundo e a criar beleza para combater a escuridão e a feiúra do ruído discordante de Melkor.

Os Valar habitaram originalmente na Ilha de Almaren no meio do mundo, mas após sua destruição e a perda da simetria do mundo, eles se mudaram para o continente ocidental de Aman e fundaram Valinor . A guerra com Melkor continuou: Os Valar perceberam muitos subtemas maravilhosos da grande música de Ilúvatar, enquanto Melkor despejou toda a sua energia em Arda e na corrupção de criaturas como Balrogs , dragões e Orcs . O mais terrível dos primeiros feitos de Melkor foi a destruição das Duas Lâmpadas e, com elas, o lar original dos Valar, a Ilha de Almaren. Melkor foi capturado e acorrentado por muitas eras na fortaleza de Mandos, até ser perdoado por Manwë.

Com a chegada dos Elfos ao mundo e posteriormente a Valinor, iniciou-se uma nova fase da regência dos Valar. Convocados pelos Valar, muitos Elfos abandonaram a Terra-média e o continente oriental para o Oeste, onde os Valar concentravam sua criatividade. Lá fizeram as Duas Árvores , sua maior alegria porque dava luz à beleza de Valinor e agradava aos Elfos.

Por instigação de Melkor, no entanto, a aranha gigante do mal Ungoliant destruiu as Árvores. Fëanor, um elfo noldorin, com premeditação e amor, capturou a luz das Duas Árvores em três Silmarils, as maiores joias já criadas. Melkor roubou as Silmarils de Fëanor, matou seu pai, Finwë , chefe dos Noldor em Aman, e fugiu para a Terra-média. Muitos dos Noldor, desafiando a vontade dos Valar, juraram vingança e saíram em perseguição. Este evento, e as palavras venenosas de Melkor que fomentaram a desconfiança entre os Elfos, levaram ao exílio da maior parte dos Noldor para a Terra-média: Os Valar fecharam Valinor contra eles para impedir seu retorno.

Pelo restante da Primeira Era , o Senhor das Águas, Ulmo, o único dos Valar visitou o mundo além de Aman. Ulmo influenciou diretamente as ações de Tuor , colocando-o no caminho para encontrar a cidade oculta de Gondolin. No final da Primeira Era, os Valar enviaram uma grande hoste de Maiar e Elfos de Valinor para a Terra-média, lutando na Guerra da Ira , na qual Melkor foi derrotado. As terras foram alteradas e os Elfos foram novamente chamados a Valinor.

Durante a Segunda Era , os principais feitos dos Valar foram a criação de Númenor como refúgio para os Edain , a quem foi negado o acesso a Aman, mas dado domínio sobre o resto do mundo. Os Valar, agora incluindo até Ulmo, permaneceram distantes da Terra-média, permitindo a ascensão do tenente de Morgoth, Sauron , ao poder como um novo Lorde das Trevas. Perto do final da

Segunda Era, Sauron convenceu os Númenorianos a atacarem o próprio Aman. Isso levou Manwë a chamar Ilúvatar para restaurar a ordem do mundo; Ilúvatar destruiu Númenor, conforme descrito no *Akallabêth* . Aman foi removido da Terra-média(embora não do Mundo, pois os navios élficos ainda podiam alcançá-lo). Na Terceira Era , os Valar enviaram os Istari (ou magos) à Terra-média para ajudar na batalha contra Sauron.

No Ainulindalë, todos os Ainur que entraram em Arda (o Mundo) para completar seu desenvolvimento de acordo com a forma dada pela Música dos Ainur são chamados de "Valar". No Valaquenta , Tolkien afirma que "Os Grandes entre esses espíritos os Elfos chamam os Valar", e ele nomeia os Senhores e Rainhas dos Valar.

O chefe Valar

Os nomes e atributos do chefe Valar, como eram conhecidos pelos Elfos em Valinor, estão listados abaixo. Na Terra-média, eles eram conhecidos por seus nomes sindarins : Varda, por exemplo, chamava-se *Elbereth* . Os homens os conheciam por muitos outros nomes e às vezes os adoravam como deuses. Com exceção de Oromë, os nomes listados abaixo não são nomes reais, mas sim títulos: Os verdadeiros nomes dos Valar não são registrados em nenhum lugar. Os machos são chamados de "Senhores dos Valar", e as fêmeas são chamadas de "Rainhas dos Valar", ou **Valier**. Dos sete Valar masculinos e sete femininos, existem seis casais: Ulmo e Nienna são os únicos que moram sozinhos. Esta é evidentemente uma forma de união espiritual, pois na concepção posterior de Tolkien eles não se reproduzem de uma maneira que lembra os deuses gregos clássicos.

Os *Aratar* (em quenya : *Exaltados*), ou Altos de Arda, são os oito maiores dos Valar: Manwë, Varda, Ulmo, Yavanna, Aulë, Mandos, Nienna e Oromë. Lórien e Mandos são irmãos e são referidos coletivamente como os *Fëanturi* , "Mestres dos Espíritos".

Ilúvatar trouxe os Valar (e todos os Ainur) à existência por seu pensamento e pode, portanto, ser considerado seu pai. No entanto, nem todos os Valar são irmãos; onde isso é considerado assim, é porque eles estão assim "no pensamento de Ilúvatar". Foram os Valar que primeiro praticaram o casamento e depois transmitiram seu costume aos elfos; todos os Valar tinham esposas, exceto Nienna, Ulmo e Melkor. Apenas um desses casamentos entre os Valar ocorreu no mundo, o de Tulkas e Nessa após o surgimento das Duas Lâmpadas.

Senhores

Senhores dos Valar

Nome(s)	Obrigações	Cônjuge	Morada	Descrição
Manwë	Rei dos Valar, Rei de Arda, Senhor do ar, vento e nuvens	Varda	No topo do Monte Taniquetil , a montanha mais alta do mundo, nos salões abobadados de Ilmarin, de onde ele podia ver toda a Terra-média	Mais nobre e maior em autoridade, mas não em poder, dos Ainur; maior do Aratar.
Ulmo	Senhor das Águas	—	Sem morada fixa: vivia nas águas profundas do oceano	Veio para Valinor apenas em extrema necessidade. Um arquiteto-chefe de Arda. Em autoridade, segundo Manwë
Aulë	Senhor da matéria, mestre de todos os ofícios	Yavanna	Valinor	Criou os sete pais dos Anões , que o chamam de *Mahal* , o Criador. Eru, o Único, não ficou satisfeito, pois as pessoas de pedra não eram do tema original, mas quando se encolheram no martelo de Aulë, Eru perdoou a desobediência de Aulë, mas notou as repercussões, incluindo o amor do ferro dos anões pelas árvores de Yavanna. Durante a Música dos Ainur , os temas de Aulë diziam respeito às coisas físicas das quais Arda é feito; quando Eru Ilúvatar deu vida aos temas dos Ainur, sua música tornou-se as terras da Terra-média. Ele fez *Angainor* (a corrente de Melkor), as Duas Lâmpadas e os vasos do Sol e da Lua.

Oromë [ˈorome] , *Araw* em Sindarin , *Aldaron* "Senhor das Árvores", *Arum* , *Béma* , *Arāmë* , o Grande Cavaleiro	Caçador dos Valar	Vána		Irmão de Nessa. Ativo na luta contra Morgoth . Reconhecido por sua raiva, o mais terrível dos Valar em sua ira. Tinha um chifre poderoso, *Valaróma* , e um corcel chamado Nahar. Durante os Anos das Árvores , depois que a maioria dos Valar se escondeu em Aman, Oromë ainda caçava o Inimigo nas florestas da Terra-média com Huan, Cão dos Valar. Lá ele encontrou os Elfos em Cuiviénen . [uma]
Mandos [mandos] , *Námo* [ˈna:mo]	Juiz dos Mortos, Mestre da Perdição, Conselheiro Chefe de Manwë, Guardião das almas dos elfos	Vairë	Salões de Mandos	Stern e imparcial, nunca esquecendo nada. Falou a Profecia do Norte contra os Noldor deixando Aman, aconselhando que eles não deveriam retornar. [b] As profecias e julgamentos de Mandos, ao contrário de Morgoth, não são cruéis ou vingativos por sua própria vontade. Elas são simplesmente a vontade de Eru, e ele não as falará a menos que seja ordenado a fazê-lo por Manwë. Apenas uma vez ele sentiu pena, quando Lúthien cantou sobre a dor que ela e seu amante Beren experimentaram em Beleriand .
Lórien [ˈlo:rien] , Irmo[irmo]	Mestre de Visões e Sonhos	Estë	Lórien	Nomeado Irmo, mas referido mais comumente como *Lórien* , em homenagem à sua morada. Lórien e Mandos são os Fëanturi: Mestres dos espíritos. Lórien, o mais novo, é o mestre das visões e dos sonhos. Seus jardins na terra dos Valar, onde mora com sua esposa Estë, são os lugares mais belos do mundo e estão cheios de muitos espíritos. Todos aqueles que moram em Valinor encontram descanso e refrigério na fonte de Irmo e Estë. Como ele é o mestre dos sonhos, ele e seus servos estão bem cientes das esperanças e
Tulkas [ˈtulkas] o Forte, *Astaldo* "O Bravo"	Campeão de Valinor	Nessa		Não inicialmente um dos Valar, Tulkas, o Forte, era "o maior em força e feitos de bravura ... [que] veio por último a Arda, para ajudar os Valar nas primeiras batalhas com Melkor". [T 10] Tendo se juntado aos Valar, Tulkas se tornou o último dos Valar a descer em Arda, ajudando a derrubar a balança contra Melkor após a destruição das Duas Lâmpadas. Mais rápido do que qualquer outro ser vivo, ele evita um corcel em batalha. Um lutador, fisicamente o mais forte dos Valar, seu punho é sua única arma. Ele ri no esporte e na guerra, e até riu na cara de Melkor. Marido de Nessa; lento para se irar, mas lento para esquecer; se opõe à libertação de Melkor após sua sentença de prisão.

Rainhas

Os *Valier* , Rainhas dos Valar [T 10]

Nome(s)	Cônjuge	Descrição
Varda *Elentári* em Quenya *Elbereth Gilthoniel* em Sindarin Lady of the Stars the Kindler	Manwë	Acendeu as primeiras estrelas antes que os Ainur descessem ao mundo; depois os iluminou com o orvalho dourado e prateado das Duas Árvores. Melkor a temia e a odiava mais, porque ela o rejeitou antes do Tempo. O hino élfico ' A Elbereth Gilthoniel ' aparece em três formas diferentes em *O Senhor dos Anéis* . [T 11] [T 12] [T 13]
Nienna Senhora da Misericórdia, familiarizada com a dor	——	Tutor de Olórin ; chora constantemente, mas não por si mesma; e os que a ouvem aprendem a ter piedade e a perseverar na esperança. Ela dá força àqueles no Salão de Mandos. Suas lágrimas são de cura e compaixão, não de tristeza, e muitas vezes têm potência; ela regou as Duas Árvores com suas lágrimas, e lavou a sujeira de Ungoliant para longe delas uma vez que foram destruídas. Ela era a favor de libertar Melkor após sua sentença, não sendo capaz de ver sua natureza maligna.

Estë [este] O Gentil "o curador das mágoas e do cansaço"	Irmo	Seu nome significa 'Descanso'. "Cinza é sua vestimenta, e descansar seu presente." Vive com Irmo em seus Jardins de Lórien em Valinor. Ela dorme de dia na ilha do Lago Lorellin.
Vairë [vajre] a Weaver	Mandos	Ela tece a história do Mundo em suas tapeçarias, que estão espalhadas por todos os corredores de Mandos.
Yavanna [javanna] Rainha da Terra Doadora de Frutos	Aulë	Ela criou as Duas Árvores, e é responsável pelos *kelvar* (animais) e *olvar* (plantas). Foi ela quem solicitou a criação dos Ents , pois temia pela segurança das árvores uma vez que seu marido criasse os Anões. As Duas Lâmpadas são criadas por Aulë a pedido de Yavanna, e sua luz germina as sementes que ela plantou. Após a destruição das Duas Lâmpadas por Melkor e a retirada dos Valar para Aman, Yavanna cantou para ser as Duas Árvores de Valinor .
Vána ['va:na] Rainha das Flores Desabrochando e os Sempre Jovens	Oromë	Irmã mais nova de Yavanna. "Todas as flores brotam quando ela passa e se abrem se ela olhar para elas; e todos os pássaros cantam quando ela chega." Ela mora em jardins cheios de flores douradas e muitas vezes vem às florestas de Oromë. Tolkien escreveu que Vána era "a mais perfeitamente 'bela' em forma e aspecto (também 'santa', mas não augusta ou sublime), representando a perfeição natural imaculada da forma nas coisas vivas". [T 14]
Nessa, a dançarina	Tulkas	Irmã de Oromë. Notável por sua agilidade e velocidade, ela é capaz de ultrapassar os cervos que a seguem na natureza. Conhecida por seu amor pela dança e pela celebração nos gramados sempre verdes de Valinor.

Melkor foi o primeiro Lorde das Trevas. Seu nome significa "aquele que se levanta em poder". Ele foi o primeiro dos Ainur a ser criado por Eru Ilúvatar e aquele que criou a discórdia na Música dos Ainur. O irmão espiritual de Manwë, ele era o mais poderoso dos Valar, pois era o único que possuía todos os aspectos do pensamento de Eru. Ele se voltou para o mal e foi levado de volta a Valinor na cadeia *Angainor* após o Despertar dos Elfos em Cuiviénen . Ele permaneceu em liberdade condicional em Valinor por três Eras, mas após o envenenamento das Duas Árvores e o roubo das Silmarils , ele fugiu de Valinor para Beleriand . Ele não era mais contado entre os Valar, e Fëanor , um dos líderes dos Elfos Noldorin , o chamou de "Morgoth Bauglir", o Grande Inimigo, e ele foi conhecido por isso na Terra-média desde então. Ele foi expulso de Arda no final da Guerra da Ira .

Linguagem

Histórico externo

Tolkien a princípio decidiu que Valarin, a língua dos Valar como é chamada no idioma élfico quenya, seria a proto-língua dos elfos, a língua que Oromë ensinou aos elfos mudos. Ele então desenvolveu a língua Valarin e sua gramática no início dos anos 1930. Dez anos depois, ele decidiu abandonar essa ideia, e a língua que ele havia desenvolvido tornou-se o quendian primitivo . Ele então concebeu uma língua inteiramente nova para os Valar, ainda chamada Valarin em quenya.

História interna

Os Valar como seres espirituais imortais têm a capacidade de se comunicar através do pensamento e não precisavam de uma linguagem falada, mas parece que os Valarin se desenvolveram por causa de sua assunção de formas físicas, humanas (ou elficas). Valarin não tem relação com as outras linguagens construídas por JRR Tolkien . Apenas algumas palavras (principalmente nomes próprios) de Valarin foram registradas pelos Elfos.

Valarin era estranho aos ouvidos dos Elfos , às vezes ao ponto de genuíno desagrado, e muito poucos deles aprenderam a língua, apenas adotando algumas das palavras Valarin em seu próprio Quenya . Os Valar conheciam o quenya e o usavam para conversar com os elfos, ou uns com os outros se os elfos estivessem presentes. Valarin continha sons que os Elfos achavam difíceis de produzir, e as palavras eram em sua maioria longas; por exemplo, a palavra Valarin para Telperion, uma das Duas Árvores de Valinor , *Ibrîniðilpathânezel* , tem oito sílabas. Os Vanyar adotaram mais palavras em seu dialeto Vanyarin Tarquesta de Valarin do que os Noldor, pois viviam mais perto dos Valar. Alguns dos nomes élficos dos Valar, como Manwë, Ulmo e Oromë , são palavras emprestadas de seus nomes Valarin.

De acordo com a concepção anterior estabelecida nos *Lhammas* , a família linguística Valarin é subdividida em Oromëan , Khuzdul dos Anões (Aulëan) e Língua Negra de Melkor . Nesta obra, todas as línguas élficas são descendentes da língua de Oromë, enquanto os Anões falavam a língua inventada por Aulë, e a Fala dos Orcs foi inventada para eles por Melkor.

Análise

Aesir nórdico

Alguns críticos notaram a semelhança dos Valar com os Æsir , os fortes e combativos deuses nórdicos de Asgard. Pintura de Christoffer Wilhelm Eckersberg , 1817

Críticos como John Garth notaram que os Valar se assemelham aos Æsir , os deuses de Asgard . Thor , por exemplo, fisicamente o mais forte dos deuses, pode ser visto tanto em Oromë, que luta contra os monstros de Melkor, quanto em Tulkas, o mais forte dos Valar. Manwë, o chefe dos Valar, tem algumas semelhanças com Odin , o "Pai de Todos", enquanto o mago Gandalf , um dos Maiar, se assemelha a Odin, o andarilho.

poder divino

Tolkien comparou o Rei Théoden de Rohan, atacando o inimigo na Batalha dos Campos de Pelennor , a um Vala de grande poder, e a "um deus antigo":

Théoden não poderia ser ultrapassado. Ele parecia feérico, ou a fúria da batalha de seus pais corria como fogo novo em suas veias, e ele nasceu em Snowmane como um deus antigo, assim como Oromë, o Grande, na batalha dos

Valar quando o mundo era jovem. Seu escudo dourado foi descoberto, e eis! brilhava como uma imagem do Sol, e a grama ardeu em verde sobre as patas brancas de seu corcel. Pois amanheceu... e as hostes de Mordor lamentaram... e os cascos da ira passaram por cima deles.

O sacerdote episcopal e autor Fleming Rutledge comenta que embora Tolkien não esteja igualando os eventos aqui com o retorno do Messias , ele ficou feliz quando os leitores captaram ecos bíblicos . Em sua opinião, a linguagem aqui é bíblica, evocando a profecia messiânica de Malaquias "Veja, o dia está chegando, queimando como um forno, em que todos os arrogantes e todos os malfeitores serão como palha ... E você pisará os ímpios, porque serão cinzas debaixo das plantas dos vossos pés".

Deuses pagãos ou anjos

Outros estudiosos compararam os Valar a anjos cristãos , intermediários entre o criador e o mundo criado. Pintura de Lorenzo Lippi , c. 1645

Mais informações: Paganismo na Terra-média e Cristianismo na Terra-média

O teólogo Ralph C. Wood descreve os Valar e Maiar como sendo o que os cristãos "chamam de anjos ", intermediários entre o criador, chamado Eru Ilúvatar em *O Silmarillion* , e o cosmos criado. Como os anjos, eles têm livre arbítrio e, portanto, podem se rebelar contra ele.

Matthew Dickerson , escrevendo na *Enciclopédia JRR Tolkien* , chama os Valar de "Poderes da Terra-média", observando que eles não estão encarnados e citando a descrição do estudioso de Tolkien Verlyn Flieger de seu papel original como "formar e iluminar o mundo". Dickerson escreve que enquanto Tolkien apresenta os Valar como deuses pagãos , ele os imagina mais como anjos e observa que os estudiosos compararam a devoção dos Elfos de Tolkien a Varda/Elbereth como semelhante à veneração católica romana de Maria, a mãe de Jesus .

Dickerson afirma que o ponto-chave é que os Valar "não devem ser adorados". Ele argumenta que, como resultado, o conhecimento e o poder dos Valar tiveram que ser limitados, e eles poderiam cometer erros e erros morais. O fato de trazerem os Elfos para Valinor significava que os Elfos estavam "reunidos em seus joelhos", um erro moral, pois sugeria algo próximo à adoração .

Marjorie Burns observa que Tolkien escreveu que para ser aceitável para os leitores modernos, a mitologia tinha que ser levada ao "nosso grau de avaliação". Na opinião dela, entre seu *livro inicial de Contos Perdidos* e o *Silmarillion* publicado , os Valar mudaram muito, "civilizados e modernizados", e isso tornou os Valar "lenta e ligeiramente" mais cristãos. Por exemplo, os Valar agora tinham "cônjuges" em vez de "esposas", e suas uniões eram espirituais, não físicas. Mesmo assim, ela escreve, os leitores ainda percebem os Valar "como um panteão", servindo como deuses.

Sorte ou providência

O estudioso de Tolkien, Tom Shippey , discute a conexão entre os Valar e a " sorte " na Terra-média, escrevendo que, como na vida real, "As pessoas... isso pode ser devido à " Providência ou aos Valar", a força "não afeta o livre arbítrio e não pode ser distinguida das operações ordinárias da natureza" nem reduz a necessidade de "esforço heróico". Ele observa que isso combina

exatamente com a visão do inglês antigo sobre sorte e coragem pessoal, já que " *Wyrd* " de *Beowulf* muitas vezes poupa o homem que não está condenado, O crítico de Tolkien, Paul H. Kocher , similarmente discute o papel da providência, na forma das intenções dos Valar ou do criador Eru Ilúvatar , nadescoberta do Um Anel por Bilbo eno porte dele por Frodo ; como diz Gandalf , eles foram "destinados" a tê-lo, embora tenha permanecido a escolha de cooperar com esse propósito.

Rutledge escreve que em *O Senhor dos Anéis* , e especialmente em momentos como a explicação de Gandalf para Frodo em " A Sombra do Passado ", há indícios claros de um poder superior em ação em eventos na Terra-média:

Havia mais de um poder em ação, Frodo. O Anel estava tentando voltar ao seu mestre... Por trás disso havia algo mais em ação, além de qualquer projeto do Criador do Anel. Não posso deixar isso mais claro do que dizendo que Bilbo foi *feito* para encontrar o Anel, e *não* por seu criador. Nesse caso, você também *deveria* tê-lo. [itálico de Tolkien]

Rutledge observa que desta forma, Tolkien repetidamente sugere um poder superior "que controla até mesmo o próprio Anel, *até mesmo o próprio fabricante do Anel* [seu grifo]", e pergunta quem ou o que esse poder poderia ser. Sua resposta é que no nível da superfície, significa os Valar, "uma raça de seres criados (análogos aos anjos bíblicos tardios)"; em um nível mais profundo, significa "o Uno", Eru Ilúvatar, ou em termos cristãos, a Divina Providência.

Impacto

Os planetóides 385446 Manwë e 174567 Varda são nomeados para Manwë e Varda , respectivamente.

Ent arvore

Um ent é um guardião dos bosques, híbrido entre humano e árvore.

Seus braços são formados por um emaranhado de galhos e seus pés são grandes como o tronco de uma árvore. Possuem folhas largas que mudam de cor durante o inverno e, rara vez, caem. Medem entre 4 e 5 metros de altura. Sua pele é uma grossa casca marrom que o torna quase imperceptível entre as árvores.

Um ent é um ser inteligente que domina várias formas de linguagem além da sua própria, além disso tem outras habilidades como a de “animar” as árvores que o rodeiam e mantê-las sob o seu controle.

Os ent vivem em pequenas comunidades dentro dos bosques e não costumam revelar sua presença. Se enfurecem se alguém acende uma fogueira em suas proximidades ou simplesmente ao ver alguém com um machado em mãos. Temem o fogo por serem constituídos basicamente de madeira.
Apesar destes fatos, os ent tem um caráter tranquilo e amigável e realizam sua missão de guardiões do bosque de forma gentil. Seus principais aliados nessa missão são os elfos do bosque.

Caras Galadhon

Na primeira edição de O **Senhor dos Anéis**, Caras Galadhon foi grafada como Caras Galadon, mas o "h" foi adicionado mais tarde para distinguir a raiz Sindarin galad ("luz") para galadh ("**árvore**"), como no caso da floresta que a rodeia, Tolkien também deu à cidade vários nomes:

Nome	Significado	Origem
Caras Galadhon	Fortaleza das Árvores	Nome Sindarin usado durante a Terceira Era
Caras	Fortaleza	Forma abreviada de Caras Galadhon

Nelennas	Gore	Antigo nome da Cidade

Fora de Lothlórien ou qualquer outro assentamento Élfico, a variante Westron (língua comum utilizada pela maioria dos Homens e Hobbits durante a Terceira Era) de Caras Galadhon, **Cidade das Árvores**, também foi amplamente utilizada entre os homens para se referir à cidade.

Geografia

A cidade foi construída dentro da Floresta de Lothlórien, perto do ponto onde os rios Celebrant e Anduin se encontram, perto da fronteira oriental do reino. Apesar de sua posição no final de Egladil ("o Ângulo", nome dado às terras entre os dois rios e localização da floresta) e, consequentemente, perto do Anduin favorecendo a comunicação através da Terra Média, que fez a cidade mais vulnerável a ataques de Dol Guldur, a Fortaleza de Sauron ao leste de Caras Galadhon, algo que finalmente aconteceu durante a Guerra do Anel. Pensa-se que a cidade foi construída para evitar que um evento como esse acontecesse, mas Tolkien nunca incluiu uma explicação para isso em seus livros ou apêndices. A cidade também foi chamada de "A Cidade da Luz e Som".

Arquitetura

Como todo o espaço disponível teve de ser usado para criar a residência dos elfos, a cidade foi construída dentro e ao redor das árvores circundantes, que lhe deu o nome comum (veja acima).

Para ajudar a navegação dentro da cidade, várias escadas foram feitas em torno da árvore principal que era iluminada por chamas verdes durante a noite. Também havia *talans* construídas,

plataformas na árvore construídas em estreita proximidade com as escadas e as árvores. Estas estruturas criaram superfícies horizontais que poderiam ser usadas como abrigo e a guardar a cidade de intrusos.

Não havia portas de entrada à cidade que encontrava o Norte e a Sociedade do Anel teve que ser guiada através de uma estrada branca, que cercou a cidade e seu fosso, à parte sul da Caras Galadhon, onde sua entrada foi encontrada.

Outros lugares interessantes dentro da cidade eram as fontes de Caras Galadhon, o Palácio de Galadriel e Celeborn e o Espelho de Galadriel, que Frodo Baggins e Samwise Gamgee olharam durante a sua estadia de um mês na cidade.

Terceira Era

> Realmente faz muito tempo que vimos alguém do povo de Durin em Caras Galadhon.
>
> —Celeborn, Senhor de Galadhrim

Embora não haja nenhuma informação substancial em matéria de origem cronológica de Caras Galadhon, a declaração de Celeborn parece indicar que a cidade já tinha sido construída quando Anões fugiram de Khazad-dûm após libertar o Balrog conhecido como Ruína de Durin, no ano de 1981 da Terceira Era.

Nesse mesmo ano, Amroth, o antigo senhor da Lórien, foi ao sul da Terra Média com sua amada Nimrodel, mas se afogou na Baía de Belfalas depois que ela desapareceu no *Ered Nimrais* e nunca mais voltou para casa. Após essa perda, o controle de Lothlórien passou para Galadriel e Celeborn, que os colocou na cidade no momento em que estes dois eventos aconteceram.

Durante a Guerra do Anel, a Sociedade do Anel foi trazida de Lórien para Caras Galadhon, e lá conheceram o Senhor e Senhora do Galadhrim.

A Sociedade passou cerca de um mês em Caras Galadhon (entre 17 de janeiro de 3019 e 16 de fevereiro do mesmo ano). Por volta da época do cerco de Minas Tirith, Lórien foi sitiada por Dol Guldur três vezes:

- A primeira, em 11 de março de 3019, aconteceu um dia antes da travessia de Frodo do covil de Laracna;
- A segunda batalha aconteceu quatro dias depois, no mesmo dia da batalha dos Campos do Pelennor;
- A última ocorreu em 22 de março, três dias antes da destruição do Um Anel.

Estes três ataques foram capazes de arruinar várias partes da floresta, principalmente nas fronteiras para o Norte e Leste (que estavam mais expostas a força de Dol Guldur), mas a fronteira Oeste também foi prejudicada, porque a força principal foi ajudada por Orcs de Moria. Após a queda de Sauron, Galadriel e Celeborn marcharam para Dol Guldur e conseguiram se livrar da influência do

passado do inimigo. Até o início da Quarta Era, o lugar que anteriormente era a fortaleza de Sauron foi rebatizado Amon Lanc e tornou-se parte do Leste Lórien reino de Celeborn.

Quarta Era e além

Quando a Guerra do Anel terminou e Dol Guldur foi destruída, Caras Galadhon se tornou a capital de um reino muito maior, que na época se estendeu em ambos os lados do rio Anduin e compartilhou a fronteira com a Floresta das Trevas ao Leste. Este novo reino, governado unicamente por Celeborn após Galadriel partir para Valinor no final da Terceira Era, foi chamado de Lórien do Leste pelos Galadhrim que lá habitavam.

No entanto, a cidade tornou-se lentamente despovoada depois da ausência de Galadriel e Celeborn deixar o local para Rivendell depois de um tempo e, supostamente, a Valinor posteriormente; apesar de ter sido chamada, na época da Guerra do Anel, de uma "grande cidade", onde milhares de Elfos Silvan viviam, na época da morte de Aragorn Elessar no ano 120 a terra de Lórien foi relatada como "silenciosa" e Caras Galadhon foi então totalmente abandonada, o que significa que os Elfos Silvan desertaram-na fosse à Floresta das Trevas ou as Terras Imortais, embora este último parece ser uma opção vaga, visto que os navios que foram preparados por Círdan e os últimos elfos de Lindon, foram os últimos casos conhecidos de elfos viajando para Valinor (exceto Legolas e, possivelmente, a jornada de Gimli para as Terras Imortais).

Depois de Melkor ter destruído as duas grandes lâmpadas, Illuin e Ormal, o que provocou grande destruição na Terra Média, os Valar partiram para Aman, a mais Ocidental de todas as terras e estabeleceram o seu reino na região que passou a chamar-se Valinor. Fortificaram a sua nova morada, erguendo as montanhas Pelóri e construíram as suas mansões e a sua cidade, a Valmar de muitos sinos, com os seus portões dourados sempre abertos. Diante da porta Ocidental erguia-se um monte verde, Ezellohar, ou Corollairë, que Yavanna consagrou, e concentrando todo o seu pensamento em coisas que crescem na terra, entoou um canto de poder. Todos os Valar estavam reunidos para ouvir o seu canto e Nienna pensou em silêncio e regou a terra com lágrimas. E ao som do canto de Yavanna irromperam do monte dois delgados rebentos, que cresceram e tornaram-se belos, altos e floresceram; assim despertaram no mundo as Duas Árvores de Valinor, a mais famosa de todas as obras de Yavanna.

Uma tinha folhas de um verde-tenro e a sua orla era de refulgente ouro. As flores dos seus ramos em cachos de flama amarela despejava para o solo uma chuva dourada e da florescência dessa árvore irradiava calor e grande luz. Chamava-se Telperion, ou Silpion ou Ninquelóte. Essa era a mais velha e atingiu primeiro a máxima estatura e florescência, e a primeira hora em que brilhou não foi contada no número das horas pelos Valar, que lhe chamaram Hora Inicial e a partir dela contaram as Eras do seu reino em Valinor.

A outra tinha folhas verde escuras que da parte de baixo brilhavam como prata; e das suas flores caíam um orvalho de luz prateada: era a Laurelin, ou Malinalda, ou Culúrien, ou ainda muitos outros nomes em canções.

Em sete horas cada árvore atingia o seu apogeu e esmorecia de novo por completo; e cada uma re-acordava uma hora antes de a outra cessar de brilhar. Por isso, em Valinor, havia duas vezes em cada dia uma hora de luz mais suave, em que os raios de ouro e prata se misturavam. Às seis horas Telperion cessava o seu tempo de floração e à duodécima hora Laurelin cessava o seu tempo de florescência. E cada dia dos Valar em Aman continha doze horas e terminava com o segundo misturar de luzes, em que Laurelin estava no seu declínio mas Telperion avançava para o apogeu. Mas a luz irradiada pelas árvores duravam muito tempo antes de ser absorvida pelos ares; e Varda guardava os orvalhos de Telperion e a chuva de Laurelin em grandes tinas, que lembravam lagos reluzentes. Assim começaram os dias de felicidade de Valinor e assim começou a contagem do tempo dessas Eras.

No entanto, a Terra Média permanecia sob a luz das estrelas, feitas por Varda: portanto, havia dois sistemas de tempo paralelos. Enquanto Valinor florescia sob a luz das Duas Árvores, a Terra Média permanecia nas Eras de Escuridão e das Estrelas, e Melkor rebustecia a sua força, reunia os seus demônios na sombra e o seu reino foi alastrando. Mas o pensamento dos Valar não abandonaram as terras exteriores e estavam perturbados pelas notícias do domínio de Melkor, pois sabiam que se aproximava o despertar dos Elfos.

Então Varda, tirando os orvalhos de prata de Telperion, fez novas e mais brilhantes estrelas para a vinda dos primogênitos; e diz-se que, quando terminou os seus labores acordaram os Elfos e a primeira coisa que viram foi a luz das estrelas de Varda, que amaram e reverenciaram sempre.

Foi Oromë, numa das suas caçadas pela Terra Média, quem primeiro descobriu os Elfos e chamou-lhes Eldar, o Povo das Estrelas. Mas descobriu que alguns já estavam atemorizados com as sombras de Melkor e, ao regressar a Valinor, os Valar decidiram retomar o domínio de Arda para os libertar desse terror. Assim se deu a Batalha dos Poderes, em que os Valar aprisionaram Melkor com a corrente Angainor, feita por Aulë, tendo ficado prisioneiro durante três Eras. Esse período ficou conhecido como a Paz de Arda e durou pela maior parte das restantes Eras das Árvores em Valinor e Era das Estrelas na Terra Média.

Nessa Batalha a forma da Terra Média modificou-se muito, houve grande destruição e muitas regiões ficaram desoladas. Por isso, os Valar convidaram os Elfos para irem viver com eles para Aman, o Reino Abençoado. Alguns ficaram receosos, mas foram escolhidos três embaixadores que voltaram maravilhados e desejosos da luz e esplendor das Árvores e cheios de admiração pela glória e majestade dos Valar. Aconselharam então o seu povo a aceitarem o chamamento e, conduzidos por Oromë, iniciaram a Grande Marcha para Ocidente. Foi uma jornada difícil e longa e alguns elfos perderam-se ou desviaram-se e desistiram da grande marcha, preferindo ficar na Terra Média.

Estes passaram a ser chamados os Umanyar, pois nunca chegaram ao Reino Abençoado e os Elfos da Escuridão, que nunca viram a luz que existia antes do Sol e da Lua.

As três famílias que chegaram a Aman foram os Vanyar, os Noldor e os Teleri, e os Valar concederam-lhes uma terra para morarem, Eldamar, o Lar dos Elfos. A cidade dos Vanyar e Noldor era Tirion, no monte Túna, onde incidia a luz das Árvores. Mas a recordação da Terra Média sob as estrelas permaneceu no coração dos Noldor e por isso foi aberta uma grande fenda nas muralhas Pelóri, onde podiam ver o mar e as estrelas de Varda e onde a radiância do Reino Abençoado iluminava as ondas e tocava na Ilha Solitária, onde durante uma longa Era viveram os Teleri. Mas por fim o desejo da luz foi mais forte e finalmente chegaram a Aman onde construíram a sua cidade, Alqualondë, o Porto dos Cisnes. Mais tarde os Vanyar passaram a habitar em Taniquetil, junto de Manwë e Varda, e nas florestas de Valinor.

Como de todas as árvores de Valinor a que os Elfos mais amavam era a Árvore Branca, Yavanna fez-lhes uma árvore como uma imagem reduzida da Telperion, com a diferença que não dava luz própria. Chamaram-lhe Galathilion,

em Sindarin. Dos seus muitos rebentos em Eldamar, um foi mais tarde plantado em Tol Eressëa e chamou-se Celeborn e dele proveio Nimloth, a Árvore Branca de Númenor.

Durante esse tempo de paz muitas coisas belas foram feitas e os Eldar atingiram a sua plena maturidade. Mas ao fim de três Eras de cativeiro, Melkor foi conduzido perante os Valar, rogou o perdão de Manwë e jurou que os ajudaria nos seus trabalhos. Manwë concedeu-lhe o seu perdão, mas ficou sob vigilância e durante algum tempo, todas as suas ações pareciam boas. No entanto, o coração de Melkor continuava cheio de maldade e inveja; e subtilmente começou a espalhar mentiras e intrigas nos corações dos Elfos.

Fëanor fez os Silmarils, três grandes gemas que continham dentro de si a luz das Duas Árvores de Valinor, a radiância do Reino Abençoado; e o coração de Melkor desejou-os. Disfarçadamente, procurou maneira de destruir Fëanor e terminar a amizade entre os Eldar e os Valar. Com palavras subtis, conjurou nos seus corações visões dos poderosos reinos que poderiam governar na Terra Média e depressa a paz de Valinor estava envenenada com as suas mentiras e enganos. Secretamente, Melkor fez uma aliança com Ungoliant, uma aranha monstruosa que vivia a Sul de Aman, e ela teceu uma capa de negrume que os ocultou e permitiu que chegassem junto das Árvores Sagradas sem serem notados. Com uma lança preta, Melkor trespassou cada árvore até ao cerne e Ungoliant sorveu toda a seiva, até as Árvores ficarem secas e morrerem. Assim caiu sobre Valinor a Grande Escuridão e o exército dos Valar procuraram Melkor; mas este estava oculto com a anti-luz de Ungoliant e ambos conseguiram escapar.

Yavanna podia devolver as árvores à vida mas para isso precisava de um pouco da sua luz e radiância, que apenas existiam agora nas silmarils. Fëanor sentiu uma grande amargura, pois o seu coração afeiçoara-se muito às jóias e disse que não as partiria de livre vontade; e enquanto estava indeciso, sem saber o que fazer, chegaram mensageiros da sua fortaleza que contaram que Melkor tinha lá ido, matara o seu pai, Finwë, rei dos Noldor e roubara os silmarils. Fëanor ficou enlouquecido de dor pela morte do pai e cheio de angústia pelo roubo dos silmarils, e reclamando a soberania sobre os Noldor, fez um juramento terrível: perseguir com vingança e ódio qualquer um que tivesse as suas jóias e convenceu os Noldor a deixarem Aman e a partirem para a Terra Média, onde combateriam Morgoth e teriam vastos reinos. Assim se deu a rebelião dos Noldor,

que partiram de Aman sem o consentimento dos Valar e atacaram os Teleri, para roubarem os seus barcos. Isso fez com que o Reino Abençoado ficasse fechado para eles durante muito tempo, pois os Valar colocaram muitas Ilhas Encantadas que esconderam Valinor das terras exteriores. Este foi o início da Guerra das Jóias, que se estendeu por toda a primeira Era do Sol.

Yavanna e Nienna exerceram todos os seus poderes de saramento sobre as Duas Árvores e por fim, Telperion apresentou uma grande flor de prata e Laurelin um único fruto de ouro, e as Árvores morreram. Os seus troncos sem vida ainda se erguem em Valinor, num monumento à ventura desaparecida. Yavanna deu a flor e o fruto a Aulë, que fez umas grandes naves para os guardar e preservar, Manwë consagrou-os e Varda colocou-as no céu e assim nasceram Anor e Isil, o Sol e a Lua, últimos frutos de Laurelin e Telperion.

As Duas Árvores de Valinor brilharam por um período de 1495 anos dos Valar. Como cada ano dos Valar corresponde a 9582 anos solares, conclui-se que os Anos das Árvores foram 14.325 anos solares.

A saga das luzes

Não é exagero nenhum dizer que Os Anéis de Poder simplifica muita coisa da mitologia de Tolkien para deixar a história mais acessível para o público. Em seus livros, principalmente em O Silmarillion, o autor descreve muito da cosmogonia da Terra-Média e traz todo esse lado mais divino e repleto de nomes complexos que, na prática, só dariam um nó na cabeça do espectador.

Só que a destruição das Duas Árvores de Valinor merece mesmo esse destaque, pois é o que vai fundamentar tudo o que vem em seguida, seja com os elfos deixando o paraíso criado pelos deuses e indo para a Terra-Média ou com a ascensão de Sauron como esse novo Mal Supremo que a gente já conhece tão bem.

E tudo isso começa literalmente na aurora dos tempos, muito antes do surgimento do Sol e da Lua. Na verdade, toda essa briga gira em torno do modo como o mundo era iluminado.

Quando os Valar — os deuses da mitologia tolkiana — criaram o mundo em sua forma inicial, eles o iluminaram com duas grandes lamparinas que

ficavam no alto de gigantescas torres. Assim, como dois grandes postes, elas enchiam o universo com seu brilho dourado e prateado.

Só que, nessa época, toda a criação dos Valar era sabotada por Melkor, o equivalente a Lúcifer do universo de O Senhor dos Anéis. Ele era um desses deuses que, por ser orgulhoso e ambicioso demais, desafiou o próprio Criador e se corrompeu por seu próprio ódio. Assim, por muito tempo, seu foco foi destruir tudo o que seus irmãos fizessem.

É nesse contexto que ele destrói as bases das lamparinas, fazendo com que esse mundo ainda jovem fosse tomado tanto pela escuridão quanto pelo caos. Com isso, os deuses decidiram deixar aquela terra bagunçada e criaram um novo reino apenas para eles e seus servos, a terra de Valinor.

É em Valinor que os elfos vão surgir como o povo que a gente conhece — e é lá que Os Anéis de Poder começa. Toda aquela cena com Galadriel ainda criança em uma terra dourada em que todo mundo era feliz é justamente lá — o que também ajuda a explicar todo esse saudosismo da personagem e seu ódio por Sauron.

Pois bem, com a criação desse novo domínio, os deuses criam então duas árvores que vão iluminar esse paraíso. A partir do canto de Yavanna, uma dessas deusas, dois brotos surgem no alto dos montes e se transformam em plantas colossais que brilham de forma a iluminar toda Valinor. A primeira é Laurelin, que emanava uma luz dourada, e a segunda Telperion, cujas folhas prateadas encantavam o anoitecer.

E, mais do que iluminar o mundo, as Duas Árvores representavam todo o poder dos deuses e a graça na qual os elfos viviam — algo que é fundamental para entender o que vem em seguida.

A destruição das Árvores

Mesmo depois de destruir as lamparinas e forçar a saída dos Valar da Terra-Média, Melkor seguiu com seu propósito de sabotar tudo o que seus irmãos fizessem. Mais do que isso, ele passou a invejar a sua criação, sobretudo o brilho quase divino das árvores que eles haviam criado em Valinor.

Assim, o demônio de Tolkien elaborou um novo plano para destruir a luz mais uma vez. Contando com a ajuda de espiões infiltrados em Valinor e ao lado

de Ungoliant, um espírito maligno em forma de aranha, invade a região para destruir as árvores.

Dessa forma, ele ataca as duas árvores com sua lança, enquanto o espírito aracnídeo se alimenta de sua seiva ao mesmo tempo em que injeta seu veneno. Em pouco tempo, o brilho de Laurelin e Telperion se esvai e Valinor é engolida pela escuridão.

Com a fuga de Melkor, os deuses tentam recriar as árvores, mas sem sucesso. No máximo, o canto de Yavanna faz surgir um fruto e uma flor das árvores dourada e prateada, que vão ser fixados no céu e dar origem ao Sol e à Lua.

Em busca de vingança

A destruição das Duas Árvores de Valinor é tão traumática para os elfos que eles passam a rejeitar o nome de Melkor, passando a chamá-lo apenas de Morgoth ("Sinistro Inimigo do Mundo"), tratando mais do que nunca como essa ameaça a ser combatida.

Contudo, a rivalidade entre os elfos e o demônio de Tolkien se acentua por causa das Silmarils. Elas são três joias criadas por Fëanor, um príncipe elfo, que contêm a essência da Luz das Árvores e eram tão lindas que os próprios deuses a admiravam.

E, é claro, que esses artefatos entraram na mira de Morgoth, que invadiu Valinor mais uma vez e as roubou. Mais do que isso, matou uma boa leva de elfos no processo e fugiu para a Terra-Média, para longe dos domínios dos deuses. Encantado por seu brilho, passou a usá-las em sua coroa.

Com isso, Fëanor decidiu que iria reaver seu tesouro e fez um juramento: ele e sua descendência jamais descansariam até que as Silmarils fossem recuperadas. Com isso, milhares de elfos deixaram Valinor e seguiram até a Terra-Média para lutar contra os exércitos do inimigo, marcando o início da Primeira Era — e é basicamente aquilo que a gente vê na introdução do episódio inicial de Os Anéis de Poder.

É a partir dessa guerra que os elfos chegam à Terra-Média e começam a formar reinos próprios — chegando ao ponto de eles estabelecerem morada por lá e não voltarem mais para Valinor, mesmo depois de vencerem Morgoth. É isso

que faz com que Galadriel e Elrond, por exemplo, passem a habitar o mesmo mundo de humanos e anãos ao invés de voltarem para o seu paraíso perdido.

Da mesma forma, o roubo das Silmarils que é apenas mencionado na série e que tem início lá atrás com a destruição das Duas Árvores de Valinor é que vai abrir espaço para o surgimento de Sauron. O icônico vilão de O Senhor dos Anéis era um dos tenentes de Morgoth nessa época e de seus comandantes na batalha com os elfos após o roubo das joias.

O grande ponto disso tudo é que, seja com a destruição das árvores ou com o roubo das Silmarils, Morgoth consegue plantar a desconfiança e o ressentimento no coração dos elfos. Isso é algo que vai perdurar por toda a história da Terra-Média e que vai ecoar lá na frente quando Sauron incentiva a criação dos anéis — e o resto a gente já conhece muito bem.

Gollum é um personagem fictício das obras do filólogo e professor britânico J. R. R. Tolkien. Ele foi introduzido na obra de fantasia *O Hobbit* de 1937 e se tornou um importante personagem na sequência *O Senhor dos Anéis*. Gollum era um hobbit cascalvas, do povo do rio, que viveu perto dos Campos de Lis. Originalmente conhecido como **Sméagol**, ele foi corrompido pelo Um Anel e, mais tarde, foi chamado de Gollum após o seu hábito de fazer "barulhos horríveis em sua garganta ao engolir".

Enredo

Sméagol, como era antigamente chamado, vivia nos Campos de Lis. O povo de Sméagol vivia nos Vales do Anduin perto dos Campos de Lis. Eram descendentes da linhagem hobbit dos Grados, que migraram para lá vindos de

Eriador, por volta de 1356. Os Grados e os Hobbits mantinham hábitos e feições comuns; mas os Grados eram pouco mais primitivos que os parentes distantes, estabelecidos no Condado. Sméagol provavelmente nasceu no dia 29 de abril de 2463. Era membro de uma grande, próspera e respeitada família, que tinha sua avó como matriarca. No dia do seu aniversário, dia 29 de abril de 2463 da Terceira Era, Sméagol foi pescar com seu primo Déagol. Déagol foi puxado para a água por um peixe, e emergiu com um anel de ouro. Ambos contemplavam o Um Anel, pertencente a Sauron, o Senhor das Trevas, e perdido durante a morte de Isildur na batalha dos Campos de Lis muito tempo antes. O desejo de Sméagol pelo Anel levou-o a matar Déagol. Ele escondeu o corpo e ninguém jamais descobriu o que aconteceu com Déagol.

Sméagol descobriu os poderes do Um Anel ainda sob o teto de sua avó, usando-o para descobrir segredos, cometer pequenos furtos e toda a sorte de malfeitos. Com o tempo, os atos de Sméagol começaram a refletir em sua família, que o desprezava cada vez mais. Sua garganta começou a fazer um barulho muito característico, o que lhe rendeu o apelido "Gollum". Finalmente, a avó de Sméagol o expulsou de seu lar. Sméagol vagou ao norte pelas bordas do Anduin, sem destino. Seu corpo sofreu alterações significativas. Com o tempo, começou a odiar a luz do Sol, buscando lugares cada vez mais escuros.

Representação visual de Gollum, por Daniel Govar (*Saulone*).

Encontrou refúgio nas Montanhas Sombrias, e ali sofreu as mudanças físicas mais drásticas: sua pele perdeu cor e textura, os membros ficaram desproporcionais, os cabelos caíram significativamente e os olhos dilataram consideravelmente. A mente de Gollum foi consumida pelo Um Anel, mas não destruída. O Um Anel prolongou a vida de Gollum, mas não quebrou a

resistência natural de Gollum a seus desígnios. Gollum, afinal, descendia de hobbits.

Gollum viveu por cerca de 500 anos com o Um Anel, nas Montanhas Sombrias. Se alimentava basicamente de peixe cru, embora conseguisse abater alguns orcs que moravam ali. Os poderes do O Anel facilitavam a caça. O Anel possuía vontade própria. Quando Gollum não lhe era mais útil, o Um Anel o abandonou. Isto ocorreu no ano de 2941 da Terceira Era, justamente quando uma comitiva formada por 13 anões, um mago e um hobbit explorava as Montanhas Sombrias. Foi assim que Bilbo Bolseiro encontrou o Um Anel, o que não era esperado.

Tentando unir o útil (a recuperação do Um Anel) ao agradável (Gollum pretendia ter Bilbo Bolseiro nas próximas refeições), Gollum propôs um jogo de adivinhas. Se ele vencesse, poderia devorar Bilbo e ficar com o Um Anel; se Bilbo vencesse, Gollum lhe mostraria a saída. As adivinhas que Bilbo fez lhe lembravam do mundo exterior, o que irritou Gollum. Bilbo fez a adivinha derradeira: “o que tenho no bolso ?" Enquanto questionava Gollum, Bilbo tinha as mãos no Um Anel. E Gollum falhou, perdendo o jogo.

Representação visual de Gollum, por *Argent-Sky*.

A rivalidade entre Gollum e Bilbo é marcada pelas circunstâncias da saída do hobbit da caverna de Gollum. Bilbo logo descobriu as habilidades do Um Anel,

e sabendo que Gollum o mataria, permaneceu invisível dentro da caverna, esperando que Gollum mostrasse o caminho para a saída. Quando isso aconteceu (Gollum foi esperar Bilbo na saída, para matá-lo e reaver o Um Anel), Bilbo pensa em matar Gollum, mas se arrepende. Gollum percebe que Bilbo está usando o Um Anel quando o sente pular por cima de si, e tenta agarrá-lo. Sem sucesso, mais uma vez, Gollum jura vingança.

Depois de uma longa jornada de descobertas sobre Bilbo e o Um Anel, Gollum foi capturado e levado para Barad-dûr, onde foi interrogado e torturado por asseclas do Senhor das Trevas. Sauron queria informações sobre o Um Anel, mas foi surpreendido pela resistência de Gollum, que vinha de sua herança hobbit e da necessidade pelo Um Anel. Gollum desejava tanto o artefato, que tentava escondê-lo até mesmo de Sauron. Finalmente, após torturas extremas, Gollum revelou os nomes "Bolseiro" e "Condado"; mas fez todos acreditarem que o Condado ficava nos Vales do Anduin.

Após sair de Mordor ele passa a seguir a sociedade do anel, a fim de obter seu "precioso", logo Frodo Bolseiro, que é agora o portador do Um anel, e seu amigo Samwise Gamgee o encontram e o fazem prisioneiro, Gollum diz que pode servir Frodo se ele o libertasse e que ele não iria tentar pegar o anel, Frodo fica com pena de Gollum e pede que ele seja o guia de Frodo e Sam e os leve até Mordor, Gollum aceita mas no caminho ele planeja matar os hobbits e pegar o anel.

No caminho para Mordor Frodo tenta ajudar Gollum a ser bom, por um pouco tempo ele conseguiu fazer sua metade boa prevalecer, pois Frodo o chamou pelo seu verdadeiro nome Sméagol, mas depois de um certo mal entendido, Sméagol volta a ser traiçoeiro e cruel, mas finge ser bom, depois de ser descoberto por Frodo, o mesmo luta com ele e o joga de um penhasco, Gollum sobrevive e encontra Frodo na Montanha da Perdição prestes a fugir com o anel, Sméagol arranca o dedo indicador esquerdo de Frodo e com ele o seu tão desejado anel, mas acaba por perder seu balanço e cair na lava (no filme, é Frodo quem faz ele cair) junto com seu "precioso" e por causa de Gollum no final de tudo Sauron foi destruído para sempre e a Terra-Média foi salva.

Importância literária

O Anel foi descoberto por Bilbo Bolseiro no ano de 2941, 478 anos após Sméagol/Gollum se ter apoderado dele. Esta personagem, que surge no conto *O Hobbit* como Gollum, é uma das que, ao ser incluída na trilogia, crescem em complexidade psicológica. Em *O Senhor dos Anéis* ele é claramente definido como sendo um Hobbit da raça dos Cascalvas, que teria sido sempre fascinado, e mesmo dominado, pelo inconsciente.[1]

Na trilogia, depois da obtenção do Anel, o comportamento de Sméagol transformou-se, tendo sido reforçada a influência do inconsciente sobre a consciência. Por isso, todo o seu comportamento para com Frodo se caracteriza pela existência de uma dupla personalidade, à qual está associada uma forma de expressão verbal completamente distinta, como é frequente suceder nos casos de esquizofrenia.

Em outras mídias

Na trilogia de filmes O Senhor dos Anéis, Sméagol, ou Gollum, foi interpretado pelo ator Andy Serkis, que, anos depois, trabalhou novamente com o diretor Peter Jackson (diretor da trilogia *O Senhor dos Anéis*) em King Kong, e em As Aventuras de Tintim: O Segredo do Licorne, juntamente com Steven Spielberg.

Nome dos anões

Balin

Balin foi um dos doze companheiros de Thorin Escudo de Carvalho e de Bilbo Bolseiro na Demanda de Erebor. Ele era filho de Fundin e irmão mais velho de Dwalin. Muitos anos após a destruição de Smaug, Balin liderou uma expedição para recolonizar Khazad-dûm, tendo encontrado e reivindicado o Machado de Durin e o elmo, mas, embora a colônia houvesse começado bem,

Balin foi morto passados apenas alguns anos, em 5 de novembro de 2994, no início de um ataque de orcs que a destruiu. 30 anos depois seu túmulo foi descoberto pela Sociedade do Anel.

Bifur

Bifur era um dos doze companheiros de Thorin II Escudo-de-Carvalho e Bilbo Bolseiro na história contada em *O Hobbit*. Era primo de Bofur e Bombur, e não era descendente de Durin. Gostava de geleia de framboesa e torta de maçã, usava um capuz amarelo e tocava clarineta. Lutou contra os Trolls antes de ser pego e ajudou na tentativa de resgatar Bilbo. Não se machucou tanto na jornada quanto seus outros companheiros e, junto com Bombur, foi quase morto por Smaug.

Bofur

Bofur foi um dos doze companheiros de Thorin e Bilbo Bolseiro na Demanda de Erebor. Primo de Bifur e irmão de Bombur, ele não era descendente de Durin. Bofur gostava de torta e queijo na refeição da tarde, e, como seu primo Bifur, tocava clarinete e usava um capuz amarelo.

Bombur

Bombur foi um dos doze companheiros de Thorin e de Bilbo na Jornada para Erebor, em *O Hobbit*. Primo de Bifur e irmão de Bofur, não era descendente de Durin.

"Pobre, gordo" Bombur é frequentemente mostrado como tendo sido o último em tudo, tolo e que comete erros: ele caiu com Bifur, Bofur e Thorin em quando entram no Bolsão, ele entrou na casa de Beorn ainda mais cedo do que pretendia e ele também caiu no Rio Encantado. Não confiando nos caminhos da montanha, nem nas cordas para segurar seu peso, ele escolheu ficar e proteger o acampamento da companhia, enquanto os outros subiram a Erebor.

No entanto, ele foi forçado a usar as cordas para fugir da fúria do dragão Smaug. Bombur dormiu em vários momentos-chave do livro. Quando ele caiu no rio Encantado, ele ficou fascinado e dormiu por dias, fazendo com que seus companheiros já desesperados carrecassem-no. Durante o cerco de

Erebor, Bilbo usado a sonolência de Bombur a seu favor, prometeu tomar à meia-noite a vigilia de Bombur e deixá-lo dormir. Bem como ele estava dormindo quando seu barril foi aberto em Esgaroth e quando Bilbo descobriu a entrada secreta para Erebor. Seu peso era problemático durante a busca.

Muitos anos depois, em *O Senhor dos Anéis*, Frodo Bolseiro investigou sobre Bombur e descobriu que ele tinha engordado tanto que precisaram seis jovens anões para levantá-lo de sua cama para o sofá.

Borin

Borin foi um anão da linhagem de Durin, o segundo filho do rei Náin II. Ele foi antepassado de Balin e Gimli amigo dos elfos da Comitiva do Anel.

Durin, o Imortal

Era o mais velho e líder dos Sete Pais dos Anões e o primeiro a despertar no Monte Gundabad logo após o despertar dos Elfos, criado no início pelo valar Aulë. Era chamado *o Imortal* pois viveu muito mais do que todos os anões e já tinha cabelos brancos ao encontrar os outros pais, e era reverenciado por todos como o mais velho e mais nobre de sua raça. A tradição entre os Anões era que Durin fora posto para dormir sozinho sob o Monte Gundabad e lá tornou-se um local sagrado. Quando despertou depois dos elfos (veja no Silmarillion) ele foi para os lugares onde os outros seis pais dos Anões despertaram e eles que o reverenciavam,e seguiram até que chegarão no Lago Espelho, aos pés das Montanhas da Névoa.

Lá fundou Khazad-dûm,mais tarde Moria. Lá os 7 pais anões: A Casa de Durin, Casa de Thelór, Casa de Drúin, Casa de Bárvor, Casa de Barin, Casa de Múar, Casa de Azaghâl viveram em harmonia por um longo tempo até a morte de Durin, as sete casas então se separaram e voltaram para seus antigos dominios, mas os Anões da Casa de Durin ficaram em Khazad-dûm, os Anões da Casa de Azaghâl e os Anões da Casa de Bárvor partiram e chegaram nas Montanhas Azuis onde fundaram as cidades anãs: Belegost e Nogrod.

Diz-se pelos anões que a reencarnação de Durin chegaria e voltaria e ele disseram que em Glóin pai de Gimli filho de Gróin se tornou essa encarnação.

Dwalin

Dwalin é um personagem fictício da obra *O Hobbit* do escritor, historiador e filosofo britânico J. R. R. Tolkien. Dwalin, pertencente a raça dos Anões e a divisão do povo de Durin, foi um dos doze companheiros de Thorin Escudo-de-Carvalho e de Bilbo Bolseiro na aventura por Erebor cujo objectivo era destruir Smaug, o Dourado e assim reaver o tesouro que este havia acumulado no seu covil. Esta história é relatada em *O Hobbit*.

Filho de Fundin e irmão mais novo de Balin, Dwalin é um dos Anões menos mencionados em *O Hobbit*, apesar de ser o primeiro a bater na porta de Bilbo. Morreu no ano 91 da Quarta Era, com 340 anos, idade bastante avançada mesmo para um Anão. Deixando um único filho, Tholin, Braço de Pedra.

Seu nome foi retirado de Dvalin, um anão da *Edda em verso* e da mitologia nórdica.

Óin

Óin foi um dos doze companheiros de Thorin Escudo de Carvalho e Bilbo na aventura para recuperar o tesouro do dragão Smaug. A morte de Óin é revelada quando Gandalf lê um livro escrito por Ori, "O Vigia Na Água levou Oin".

Ori

Ori é um anão da família dos Durin, foi um dos doze companheiros de Thorin Escudo-de-Carvalho e Bilbo Bolseiro na aventura para resgatar o tesouro do dragão Smaug. É descrito no livro "A Sociedade do Anel" que ele escrevia bem e rápido, e frequentemente usava letras élficas.

Thorin Escudo de Carvalho

Thorin Escudo de Carvalho, nascido **Thorin II Escudo de Carvalho** (no original: **Thorin Oakenshield**) é um personagem fictício da obra *O Hobbit*, de J. R. R. Tolkien. Ele era o líder da Companhia de Anões que visam recuperar a Montanha Solitária de Smaug, o Dragão. Thorin é um anão, membro do Povo de Durin, ele é filho de Thráin II e neto do grande Rei.

Tolkien empregou o nome de Thorin do poema nórdico antigo "Völuspá", parte da *Edda poética*. O nome "Thorin" (*Þorinn*) aparece na estrofe 12, onde é usado para um anão, e o nome "Oakenshield" (*Eikinskjaldi*) na estrofe 13. Os nomes também aparecem na Edda em prosa de Snorri Sturluson.
Como ele era o rei de Erebor, era chamado de *Rei Sob a Montanha*. O título passou para Dáin, seu primo e herdeiro mais próximo após sua morte.

Thrór.Durin II

Pouco se sabe sobre seu reinado, embora tenham indicações que os Anões de Moria tinham acordos com Humanos dos Vales do Anduin, que em troca de armas lhes arranjavam mulheres.

Durin III

Governou na Segunda Era e foi o primeiro a levar um dos Sete Anéis do Poder dados aos Anões, embora isso não fosse de conhecimento de todos até o fim da Terceira Era. O próprio Celebrimbor lhe entregou o anel, e não Sauron, que estava envolvido em sua manufatura. Suas forças estavam aliadas.

Gróin, filho de Thorin

Gróin, o filho de Thorin I, sucedeu seu pai como o rei do povo de Durin. Ele expandiu as minas do Ered Mithrin, e mais abandonado Erebor.

Glóin, filho de Gróin

Glóin, filho de Gróin, foi um dos doze companheiros de Thorin II Escudo de Carvalho e Bilbo Baggins na busca de Erebor. Ele era descendente de Durin o Imortal e irmão de Óin. Entre os companheiros de Thorin, eles foram designados para iniciar as fogueiras, embora eles discutissem sobre a tarefa. Glóin e seu

filho Gimli foram a Valfenda a tempo para o Conselho de Elrond, atuando como uma embaixada de Dáin II para trazer notícias de Erebor, Moria, e que eles sabiam dos planos de Sauron.

Glóin também é uma unidade de herói jogável no jogo *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II*. Por boa causa, ele se junta com o Glorfindel após o cerco goblin de Valfenda (que foi inventado para o jogo). É notável que, enquanto o jogo tenta ser fiel ao estilo visual de trilogia do filme, Glóin apresentado no jogo tem cabelo castanho-avermelhado e uma barba e uma cabeça careca, enquanto o cabelo da versão do filme era branco como a neve, devido à idade avançada.

Mîm

Mîm é um personagem que consta dos vários rascunhos que deram origem à série de livros *The History of Middle-earth*. Sua primeira aparição em livros impressos foi em *O Silmarillion*, livro editado por Christopher Tolkien com a ajuda de Guy Gavriel Kay.

Telchar

Telchar é um anão de Nogrod nas Ered-Luin, as Montanhas Azuis. Foi um dos melhores ferreiros da Terra Média.

Thorin III Elmo-de-Ferro

Thorin III Elmo-de-Ferro era filho de Dáin II Pé de Ferro do povo de Durin, que na época dele era senhor dos anões de Erebor de dos Montes de Ferro em Wilderland. Tornou-se rei sob a montanha quando seu pai foi morto durante a Guerra do Anel em 3019 T.

A.. Thorin III ajudou a reconstruir Erebor e prosperou. Seu reinado teve como bom aliado o Reinado Unificado de Arnor e Gondor do Rei Elessar.
Durante seu reinado, Gimli, filho de Glóin, conduziu um grandioso número de anões para o sul, em Aglarond, onde um novo reino foi constituído. Também, durante seu reinado ele voltou lenta, porém permanentemente com a construções de Moria, que ainda não era definitivamente dos anões.Thorin II era descendente de Durin VII.

Thráin II

Thráin II era o pai de Thorin, Escudo de Carvalho e o filho de Thrór. Após a morte de seu pai, ele foi andando, e foi capturado pelo Necromante em Dol Guldur no momento em que o último dos Sete Anéis de Poder foi tirado dele.

Qual personagem do livro O Senhor dos Anéis não aparece nos filmes?

Bombadil Bombadil foi omitido da trilogia de **filmes** de Peter Jackson e de algumas outras versões cinematográficas e de rádio de O **Senhor dos Anéis**, pois é considerado **não** essencial para a história.

Tom Bombadil é um personagem do legendarium de J. R. R. Tolkien. Ele apareceu pela primeira vez em um poema de 1934 intitulado *The Adventures of Tom Bombadil*, que também incluía os personagens de *O Senhor dos Anéis* Goldberry, a esposa de Tom, Old Man Willow, uma árvore maligna na floresta de Tom, e Barrow-wight, de quem Tom resgata os hobbits. Eles não fazem parte explícita das lendas mais antigas que formam *O Silmarillion* e não são mencionados em *O Hobbit*.

Bombadil é mais conhecido por sua aparição como personagem coadjuvante em *O Senhor dos Anéis*, publicado entre 1954 e 1955. No primeiro volume, *The Fellowship of the Ring*, Frodo Bolseiro e seus amigos encontram Bombadil na Floresta Velha. A participação de Bombadil, bem como de Old Man Willow e Barrow-wight foram incluídas em algumas das primeiras notas de Tolkien para uma sequência de *O Hobbit*. O personagem também é mencionado perto do final de *The Return of the King*, com Gandalf planejando fazer uma longa visita a ele.

Bombadil foi omitido da trilogia de filmes de Peter Jackson e de algumas outras versões cinematográficas e de rádio de *O Senhor dos Anéis*, pois é considerado não essencial para a história. Críticos debateram o papel e as origens do personagem. Uma fonte provável é o semideus Väinämöinen no poema épico de 1849 *Kalevala*, já que os dois compartilham muitas semelhanças.

Aparições

Tom Bombadil tem um papel de coadjuvante em *O Senhor dos Anéis*, prestando grande ajuda aos hobbits, salvando-os do Salgueiro-homem e hospedando-os junto a Fruta d'Ouro. Tom Bombadil foi um personagem misterioso e superficial, raro na obra de Tolkien, já que não foi um personagem totalmente explorado.

Tolkien impôs nele um significado mais profundo: ele representaria as florestas inglesas que desapareciam rapidamente à época. O Um Anel não fazia efeito nele, e quem colocava o anel não se tornava invisível aos seus olhos. Ele é conhecido também por ser o Sem-pai, aquele que, como ele próprio se descreve, viu a primeira gota de chuva, aquele que já estava aqui quando os elfos passaram para o oeste, para Aman.

Sua canção também desperta bastante curiosidade, pois possui o poder de fazer acontecer o que está contido na letra. Lembra, em sua essência, a Ainulindalë. Por tratar-se de um ser poderoso, mas de origem incerta, é possível que se trate de um Valar (evidentemente, com um codinome humano) que tenha ficado na Terra-Média, e ainda possui resquícios do poder da Sinfonia Maravilhosa. Contudo, no Sillmarillion não há informações sobre um Valar que tenha permanecido na Terra-Média e provavelmente, se for um valar, voltou na derrocada de Sauron, quando Númenor foi destruída por ordem de Illuvatar, embora essa suposição seja infundada.

Também já foi chamado de Iarwain Ben-adar, o mais antigo e sem pai.

Nomes e títulos

Gandalf chamou Tom Bombadil de "O Mais Velho na Existência"; isso é evidenciado pelo seu nome Sindarin *Iarwain Ben-Adar* (*Primogênito e Sem Pai*). Os anões chamaram-no de *Forn* (que no escandinavo significa "Antigo" ou "pertencente a um passado distante", em islandês também pode significar que

ele tem habilidades mágicas), e os Homens de *Orald* (compare para alemão: *Uralt*, origem da idade, antigo). Todos esses nomes aparentemente significam "Primogenitura". Barbárvore chama a si mesmo de o ser vivo mais antigo da Terra-Média e diz que ele estava lá antes de qualquer outra pessoa.

No entanto, Tolkien comentou em outro contexto: "Barbárvore é um personagem da minha história, não eu; e ainda, que ele tenha uma grande memória e alguma sabedoria da terra, não é um dos sábios, e há muito que não sabe ou entende."

Obs: Embora tenha uma aparência quase delicada, **Legolas** é “agil, imensamente forte e difícil de machucar” nos livros de **Tolkien.** É descrito como o mais forte da Sociedade do Anel. Embora os filmes o retratem com graça, cobrem a sua força praticamente implacável.” Embora tenha uma aparência quase delicada, **Legolas** é “agil, imensamente forte e difícil de machucar” nos livros de **Tolkien.** É descrito como o mais forte da Sociedade do Anel. Embora os filmes o retratem com graça, cobrem a sua força praticamente implacável.”

Quase sonâmbulo

Como elfo, **Legolas** tem habilidades bem legais: anda sem fazer barulho, tem uma visão incrível até no escuro, e pode até dormir enquanto anda - sem nem perder velocidade. incrível!

Homem ao mar

Legolas é nascido e criado nas florestas. Mas, lá no fundo, nutre uma paixão pela aventura. Para os elfos aborígenes, isso significa o mar. **Galadriel,** em um poema, sente que esse será o destino do aventureiro no poema em que diz que ele ouvirá “o choro das gaivotas na costa.” Isso acontece no porto de **Gondor, Pelargir,** quando **Legolas** canta sobre os cinco rios de **Lebennin.**

Para onde vai Legolas?

No final da Guerra, **Legolas** constrói uma colônia élfica em Valinor. Mas, 120 anos depois, na ocasião da morte do Rei Elessar, decide sair de çá. Constrói um navio, e navega para fora da Terra Média para ele. **Gimli** vai com ele.

Quantos anos tem Legolas?

É praticamente impossível saber a idade certa de um elfo - eles sempre têm aparência jovem. Sabemos que, nos filmes, ele nasceu no ano 87 da terceira era - então, ele tem quase 300 anos no começo da aventura de **Frodo** em ***O Senhor dos Anéis***. Mas **Tolkien** nunca definiu a idade do elfo - então é impossível saber de fato.

Porque Galadriel é tão poderosa?

A Elfa também tem a habilidade de proteger sua mente de possíveis invasões malignas e pode prever o futuro. Além disso, como dito anteriormente, **Galadriel** era uma entre os três de sua espécie a proteger um dos Anéis do Poder, o que a tornava ainda mais **poderosa**.

Qual anel O Gandalf tem?

Gandalf e o seu Anel de Poder

O objeto mágico foi parar com Gandalf na Terceira Era, após ser confiado a ele por seu ex-portador, Círdan. Por seus esforços para extinguir o mal causado por Sauron, Gandalf foi encarregado de proteger Narya, um dos três anéis élficos. Também conhecido como “Anel de Fogo” ou “Anel Vermelho”, Narya dá a quem usa resistência ao desgaste do tempo.

Este anel, como todos os outros, têm a capacidade de se tornar invisível à vontade de seu usuário. E assim ele permanece, na grande maioria das cenas. Porém, os espectadores tiveram um vislumbre do objeto no final de “O Retorno do Rei”, quando Gandalf se despede dos Hobbits. |O anel brilha em seu dedo enquanto ele diz a seus amigos que “aqui, finalmente, nas margens do mar, chega o fim de nossa amizade”.

O anel ajuda Gandalf de várias maneiras, prolongando sua vida e aumentando seu poder. Não se sabe se o anel também aumenta a habilidade do personagem com o fogo, mas muitas correlações foram traçadas entre o Anel de Fogo e o fato de Gandalf ser um “servo do Fogo Secreto, portador da chama de Anor”.

“Anor” se traduz em “sol” em élfico, o que pode ser uma referência ao Anel de Fogo. É difícil dizer ao certo, já que essa frase não é explicada em nenhum outro momento nos livros.

Existem muitas teorias sobre a presença do mago em “O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder”. Mas, para a tristeza dos fãs, a resposta é que Gandalf não deve aparecer no seriado.

Gandalf existe desde antes do início da história registrada, mas só assumiu a forma que todos conhecem depois de ser enviado à Terra-Média para enfrentar a ameaça de Sauron. Ele e os outros magos só chegaram à Terra-Média durante a chamada Terceira Era. E, como você já sabe, a série “O Senhor dos Anéis: Os Anéis de Poder” acontece durante a Segunda Era, bem antes da trama que vemos nos filmes.

Além disso, também é importante lembrar que o Prime Video não comprou os direitos sobre a Terceira Era das histórias de Tolkien — o que dá mais certeza mago não será retratado na trama. Bem, pelo menos, de forma explícita.

Nenhum convite

Em uma entrevista em março deste ano ao *The Sun*, o ator que fez Gandalf na trilogia de filmes originais, Ian McKellen, disse que não recebeu nenhum convite dos produtores da série para reprisar seu personagem amado pelos fãs: “Eu estava esperando a ligação e ela não veio. E haverá novas produções baseadas nas obras de Tolkien sob o título ‘O Senhor dos Anéis’, mas deduzo que Gandalf não fará parte deles, e se for, bem, é a única parte para a qual você não pode ser muito velho. Acho que ele tem cerca de 7.000 anos”.

Ao falar sobre o último filme do Senhor dos Anéis, “O Retorno do Rei”, o ator acrescentou: “isso foi há 20 anos, e o que eu quero fazer agora é tratar cada trabalho como se fosse o último que eu faria”.

Kingsman chega ao terceiro filme com um misto de carinho e desconfiança. Se o primeiro pegou o público de surpresa ao homenagear e modernizar o gênero de espionagem com uma ação de tirar o fôlego, o segundo jogou qualquer charme fora ao optar por um festival de exageros quase sem

nexo. Com a missão de levar a franquia de volta aos dias de glória, ***King's Man: A Origem*** volta ao passado em uma aventura confortavelmente satisfatória.

Como o título indica, a nova produção abandona os dias atuais e volta ao passado para contar a história de como a Kingsman se tornou uma das grandes agências de espionagem do mundo. Ambientado no início do século XX, o longa mostra como um grupo de pessoas que se uniram para impedir um maléfico grupo que estava manipulando os rumos da Primeira Guerra Mundial das sombras.

De volta às funções de diretor e co-roteirista pela terceira vez, **Matthew Vaughn** deixa a empolgação cega de lado e traz à produção um bem-vindo nível de maturidade. Seja pelo fracasso de ***Kingsman: O Círculo Dourado*** (2017) ou pelo pano de fundo histórico, é fato que a nova aventura se deixa levar menos pela euforia e mais pela história que propõe.

Nesse sentido, levar a história para a Primeira Guerra é uma mudança de ares mais que bem-vinda. Além de fazer jus ao que já foi estabelecido nos filmes anteriores, esse novo contexto leva a história para um conflito pouco explorado pela ficção. Isso que fortalece o lado ficção histórica do roteiro, que adiciona personagens e eventos evitando ao máximo contradizer a história.

Porém, se a produção se leva mais à sério, isso não significa que a combinação entre ação e comédia característica da franquia foi abandonada. A produção dedica um tempo valioso a desenvolver seus personagens com o uso de texto afiados ou ao destacar seus valores, defeitos e até esquisitices.

Como figura central na produção, **Ralph Fiennes** aproveita essa oportunidade para se destacar ao viver um Duque Oxford tão imponente e cativante quanto falho. Além de brilhar ao conduzir a história, o ator ainda favorece os companheiros de cena, desde o filho Conrad (**Harris Dickinson**) até os aliados Polly (**Gemma Arterton**) e Shola (**Djimon Hounsou**). A dupla, aliás, aparece com uma importância maior do que seus papéis indicavam e mostram como mesmo em uma história de passado a franquia Kingsman finalmente está disposta a trazer mais diversidade para seu elenco.

É uma pena que no núcleo dos vilões aconteça quase o contrário. Com zero compromisso com a realidade, o Rasputin de **Rhys Ifans** surge como um vilão canastrão, esquisito e carismático que rouba cada cena que aparece. Porém, o roteiro parece não saber o que fazer com ele e desperdiça esse

potencial, assim como o de muitos malfeitores que mais parecem figurantes de luxo.

Tudo isso acompanhado por coreografias de ação que empolgam tanto no combate corpo a corpo, quanto nos momentos em que visita os campos de batalha da Primeira Grande Guerra. Um desses embates, aliás, mostra por que Vaughn se tornou um dos diretores de ação mais celebrados de Hollywood na última década.

Infelizmente o cineasta não ocupa apenas a cadeira de diretor e se aventura também pelo roteiro, posição em que deixa a desejar. Na nova empreitada, Vaughn escreveu o texto a quatro mãos com **Karl Gajdusek** (*Oblivion*) e repetiu alguns dos problemas de filmes do gênero. O principal deles sendo a indecisão quanto a focar na ficção histórica ou na fundação da famosa Kingsman.

Ao longo de toda a produção há diversos blocos em que a história parece simplesmente se esquecer de que precisa montar os passos iniciais da agência, retomando esse ponto de maneiras por vezes destrambelhadas. Não por acaso as melhores homenagens à própria franquia vêm em rimas visuais com grandes momentos do primeiro filme.

E não só isso, todo o potencial aberto no primeiro ato é lentamente diluído pela produção que peca ao não definir um objetivo claro. É como se os realizadores resolvessem atirar para todo lado em busca de alguns acertos já partindo do princípio de que não conseguiriam atingir todos os objetivos. Nesse comodismo o longa perde seu brilho e se contenta com um resultado mediano quando poderia atingir a excelência.

Esses altos e baixos ditam o ritmo de *King's Man: A Origem* até o final, ao não saber parar e destruir uma conclusão em nota alta com uma das piores cenas pós-créditos já realizadas. Considerando que o novo capítulo quase um século antes do primeiro filme e o apetite do estúdio por continuar a franquia, o gancho deixado soa quase de mal gosto – um sabor que não precisava ser adicionada a uma mistura imperfeita mas plenamente satisfatória.

7 momentos icônicos dos livros de Senhor dos Anéis que você não viu nos filmes

Cinema e literatura é como café com leite: funcionam tanto juntos quanto separados. Para relatar qualquer narrativa literária em tela, o mais importante não é mostrar absolutamente tudo que a obra escrita traz, mas sim ter sucesso em contar sua história. Uma boa adaptação cinematográfica é aquela que consegue usar toda a estrutura singular do cinema para representar o que foi imaginado no livro. Alterações sempre serão necessárias para transpor um meio a outro.

Quando alguma obra é adaptada, seja para qualquer meio que for, ela nunca será transferida por completo. Isso acontece com frequência, especialmente quando um trabalho escrito é adaptado para o cinema e/ou televisão. As perdas são inevitáveis, até porque cinema e literatura são duas artes completamente diferentes. A trilogia de filmes de **O Senhor dos Anéis** não é perfeita, mas cumpre muito bem o trabalho de adaptar a complexa obra de **J. R. R. Tolkien**.

Como explicado, inúmeras mudanças precisaram ser feitas para contar a história nos filmes. Com isso em mente, confira alguns momentos icônicos dos livros de **Senhor dos Anéis** que você não viu no cinema.

2 – As Criaturas Tumulares (Barrow-Wights)

As **Criaturas Tumulares** fazem parte das lendas da Terra-Média. A origem desses seres é uma incógnita. Com aspecto fantasmagórico, elas são de colocar arrepios em qualquer pessoa facilmente. Reza a lenda que elas costumam amaldiçoar suas vítimas, com misteriosos feitiços. No livro, quando Frodo, Sam, Merry e Pippin partem para a jornada, eles são capturados por essas criaturas. Os quatro hobbits são mantidos prisioneiros delas por um tempo.

3 – Glorfindel no Vau do Bruinen

A participação de **Arwen** nos livros é nula. A personagem aparece pouquíssimas vezes, pois vive reclusa. A cena no filme em que ela leva Frodo para Valfenda para Elrond poder curá-lo, não ocorre nos livros. No romance, quem faz esse trabalho é **Glorfindel,** um antigo elfo guerreiro tão poderoso que já foi capaz de derrotar um Balrog. Apesar de ele não ter aparecido na adaptação, a sequência com Arwen também proporcionou arrepios.

4 – O encontro dos hobbits com os Elfos da Floresta

No livro **A Sociedade do Anel**, um dos momentos mais bonitos acontece no início da jornada de Frodo, Sam, Merry e Pippin, quando os hobbits encontram os elfos da floresta. Eles estão de partida da Terra-Média e podemos saber um pouco mais sobre eles, além de ser mais uma oportunidade para conhecê-los melhor, além de Lothlórien e Valfenda. No filme, o momento é mostrado brevemente, porém apenas na versão estendida. No corte para o cinema, a passagem ficou de fora.

5 – A passagem por Bri

Bri é uma vila nada amigável; cheia de pessoas estranhas, suja e sempre com aspecto sombrio. Um lugar no qual é quase impossível encontrar uma companhia decente. A vila abriga o Pônei Saltitante, um pub/estalagem que capta muito bem o estilo de Bri. A passagem dos hobbits pelo local é assustadora e bastante desconfortável. Embora esses lugares tenham aparecido na adaptação, a sequência em si não transmitiu o cenário agonizante presente no livro.

6 – Bilbo no Conselho de Elrond

Ao chegar em Valfenda, Frodo tem um reencontro com Bilbo. Em seguida, há uma reunião para decidir o destino do Anel. O livro dedica um capítulo inteiro ao evento. Mas, claro, no filme as coisas precisaram ser condensadas. A adaptação resume a conversa e as pessoas ali presente. Por exemplo, no romance, temos a chance de ouvir o que Bilbo Bolseiro tem a dizer, pois ele faz parte do conselho. Sua presença foi removida no filme, deixando Frodo como o único representante dos hobbits.

7 – O grande homem que Faramir foi

Infelizmente, um dos pontos mais baixos da adaptação de **O Senhor dos Anéis** está na representação de Faramir. Tanto no livro, como no filme, o personagem luta para conseguir o respeito de seu pai. Vive às sombras do irmão, mas sempre mantém sua postura e responsabilidade como capitão do exército. A diferença está no caráter de Faramir. No filme, ele peca ao fazer Frodo e Sam seus prisioneiros e também ao desejar levar o um Anel a Gondor. Enquanto que, no livro, Faramir não cai em tentação como o irmão. Desde o começo, ele trata os hobbits com o maior respeito. Ele explica porque deteve os dois e conversa com eles. Eventualmente, os liberta sem grandes problemas.

O Senhor dos Anéis: Histórias que ficaram de fora dos filmes mas podem ganhar espaço na série de TV

Um dos personagens do qual os fãs mais sentiram falta nos filmes foi Tom Bombadil. O personagem mais misterioso e alegre da saga apareceu primeiro em uma poesia infantil de Tolkien. Inimigo do Velho Salgueiro-homem e guardião imortal da Floresta Velha, ele não influencia muito a narrativa principal de **O Senhor dos Anéis**, mas traz uma alegria e um mistério que seria adorável ver nas telas. **Gandalf e os Maiar**

Os Maiar eram espíritos quase primordiais que desceram à Arda (ou Terra) para ajudar os Valar a moldarem o mundo pela primeira vez. Eles não possuem uma forma fixa, e podem permanecer assim durante muitos anos. Gandalf (também chamado de Olórin) é um deles. Ele caminhou pela Terra Média por muitos anos antes de ser enviado pelos Valar para a Terra como um Istari – magos como Saruman, Pallando e Radagast. Já imaginou ver a história deles nas telinhas? **A queda de Gondolin**

Gondolin era uma cidade élfica escondida de amigos e inimigos, pertencendo ao clã Ñoldor. Quando o primeiro Senhor do Escuro, Morgoth (ou Melkor) usou seu poder e ira para subjugar outros reinos, a maioria das cidades Ñoldor caiu, fazendo de Gondolin a última linha de defesa contra ele. Entretanto, o elfo Maeglin traiu sua raça e revelou a localização da cidade para o inimigo. Assim, as forças de Morgoth tiveram tempo de rodear a cidade sem serem detectadas. Quando os Elfos perceberam a esbocada, o local estava cercado, e não havia esperança de vitória ou fuga por parte dos defensores. **Fëanor, o elfo**

A história do elfo Fëanor é fascinante. Conhecido como artesão, guerreiro, criador das jóias Silmarils e inventor da escrita Tengwar, Fëanor também era bonito, habilidoso e destemido. Apesar disso, ele era orgulhoso e egoísta, causando angústia entre os membros de seu povo. Seu maior feito foi

ter enfrentado e derrotado três Balrogs, fato inédito na saga, que [spoiler] levou a sua morte. **Linhagem dos Dúnedain + Juventude de Aragorn**

Os Dúnedain são homens que sobreviveram a queda de Númenor e migraram para Eriador na Terra Média, liderados por Elendil e seus filhos, entre eles, Isildur. Já pensou se a série expandisse o que foi mostrado no prólogo de **A Sociedade do Anel**? Talvez explorando a história de Isildur quando cortou o Um Anel do dedo de Sauron mas se recusou a destruí-lo. Ou mostrando a juventude do herdeiro longíquo, Aragorn, cujo pai foi morto por orcs, fazendo com que ele fosse criado em Valfenda por Elrond, pai de Arwen. Seria interessante ver a linhagem deles, especialmente se trouxesse um personagem conhecido da franquia como Aragorn! **A forja dos Anéis do Poder**

"Um Anel para a todos governar". Por mais que o prólogo de **A Sociedade do Anel** tenha mostrado os anéis de poder forjados para os elfos, anões e homens, que secretamente estavam sob o poder do Um Anel de Sauron, essa história revela muito mais. Uma série poderia muito bem explorar como Sauron se tornou o Senhor do Escuro, o que ele pretendia com a forja dos dezenove anéis, e o que aconteceu com as jóias dadas aos elfos e aos anões – que tiveram consequências diferentes daquelas dos homens.

O Senhor dos Anéis | 5 histórias que poderiam ser adaptadas para a série de TV

A GUERRA DA ÚLTIMA ALIANÇA

Um dos eventos principais da Terra-Média, a batalha aconteceu três mil anos antes da Guerra do Anel. Nela, Homens, Elfos e todos os povos livres se uniram para enfrentar Sauron pela primeira vez (o evento aparece brevemente na trilogia de Peter Jackson). A guerra poderia ser explorada ao longo de várias temporadas e, ao mesmo tempo, a Amazon mostraria personagens já conhecidos como o vilão e o elfo Elrond (que no filme foi interpretado por Hugo Weaving), além de dar o protagonismo para Isildur, o ancestral de Aragorn que corta o Anel da mão de Sauron.

J.R.R. Tolkien conta com diversos livros e contos que foram lançados ao longo dos anos baseados na Terra-Média, que mostram desde o desenvolvimento de Sauron até o desaparecimento de Terras de suma importância para seu mundo.

ENTRE O HOBBIT E O SENHOR DOS ANÉIS

Caso a Amazon tenha mais liberdade para criar, ela poderia fazer uma série que se passa entre *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis* – que conta com uma lacuna de 75 anos. A série poderia explorar aventuras do jovem Aragorn, a vida de Bilbo no Condado, o desenvolvimento de Saruman e de Gandalf. O programa até mesmo pode mostrar personagens que não foram explorados na trilogia de Peter Jackson, como Tom Bombadil e os filhos gêmeos de Elrond, Elladan e Elrohir.

OS FILHOS DE HÚRIN

Nesse caso, a série exploraria mais sobre a Primeira Era da Terra Média, que se epassa cerca de 6500 anos antes dos eventos de *Senhor dos Anéis,* e focaria inicialmente em Húrin, um dos maiores guerreiros humanos da história. Ele é aprisionado por Morgoth, o primeiro Lorde Negro, e é amaldiçoado por se recusar a trair os elfos. Com isso, é forçado a assistir a todos os males que abaterão sua família e seu filho, Túrin, torna-se um dos maiores guerreiros de sua época, mas é obrigado a lidar com uma série de dramas em sua vida.

BEREN E LÚTHIEN

O conto também se passa na Primeira Era da Terra-Média. A história foca no romance entre o humano Beren e a imortal elfa Lúthien. Eles partem para uma jornada juntos onde enfrentam lobisomens, vencem Sauron até finalmente roubarem o Silmaril de Morgoth para o humano ganhar a mão da amada. Eventualmente, Beren morre em batalha e Lúthien abre mão de sua imortalidade para que ele ressuscitasse. A história chegou a ser contada por Aragorn na versão estendida dos longas de Peter Jackson.

O AUGE E A QUEDA DE NÚMENOR

A série poderia juntar a quarta parte de *O Silmarillion* com um dos *Contos Inacabados* de Tolkien para contar a história de Númenor. Primeiro, o seriado focaria em Tar-Aldarion, o sexto rei da ilha, e sua esposa Erendis, mostrando o local em seu auge e a tumultuosa relação do casal. A segunda parte mostraria os homens da ilha sendo corrompidos por Sauron para abrir guerra contra os Valar e invadindo a lendária Terras Imortais. Pela traição dos homens, Eru Ilúvatar retira as Terras Imortais do Mundo e afunda Númenor no mar e uma parte dos sobreviventes criam Gondor.

BEREN E LÚTHIEN

O conto também se passa na Primeira Era da Terra-Média. A história foca no romance entre o humano Beren e a imortal elfa Lúthien. Eles partem para uma jornada juntos onde enfrentam lobisomens, vencem Sauron até finalmente roubarem o Silmaril de Morgoth para o humano ganhar a mão da amada. Eventualmente, Beren morre em batalha e Lúthien abre mão de sua imortalidade para que ele ressuscitasse. A história chegou a ser contada por Aragorn na versão estendida dos longas de **Peter Jackson**.

O AUGE E A QUEDA DE NÚMENOR

A série poderia juntar a quarta parte de *O Silmarillion* com um dos *Contos Inacabados* de Tolkien para contar a história de Númenor. Primeiro, o seriado focaria em Tar-Aldarion, o sexto rei da ilha, e sua esposa Erendis, mostrando o local em seu auge e a tumultuosa relação do casal. A segunda parte mostraria os homens da ilha sendo corrompidos por Sauron para abrir guerra contra os Valar e invadindo a lendária Terras Imortais. Pela traição dos homens, Eru Ilúvatar retira as Terras Imortais do Mundo e afunda Númenor no mar e uma parte dos sobreviventes criam Gondor.

O Senhor dos Anéis: 5 detalhes dos livros que foram esquecidos

Todos conhecem a história. O pequeno hobbit que parte do Shire para Mordor com o maldito anel do Senhor das Trevas enquanto à sua volta elfos, humanos e anões se unem para travar batalhas contra os servos do mal. Os **livros de J. R. R. Tolkien** já se tornaram clássicos da literatura. Os filmes de **Peter Jackson** deram imagem à lenda e foram vistos e revistos. Mas neste post, tento explicar como foi bom regressar à **Terra Média** através das páginas amarelecidas de um livro e como a história é diferente daquilo que vemos nos ecrãs.

Há quem diga que **O Senhor dos Anéis** é um dos raros casos em que o filme supera os livros. Os filmes são bons, é verdade, mas custa-me a aceitar esta frase usada por tantos fãs. **J. R. R. Tolkien** passou anos e anos a desenhar esta Terra Média de que falamos. Não só fez mapas como demorou anos a

escrever a história do mundo, criando as próprias raízes, deuses e histórias da Terra Média até ao momento em que chegou a história de **Frodo Baggins**. Tais histórias podem ser lidas em **Silmarillion**, considerada a bíblia d'**O Senhor dos Anéis**.

Ao passar a história do livro para o ecrã, houve muitas cenas que foram cortadas mas que teriam ficado muito bem no ecrã. A adaptação chegou mesmo a ser alvo de polémicas quando a família **Tolkien** considerou que os filmes de **Peter Jackson** se afastavam muito do que acontecia nos livros e tentavam ser comerciais.

Neste post, relembro por isso 5 detalhes que faziam parte dos livros mas que foram cortados no momento de realizar os filmes.

Passagem do tempo em O Senhor dos Anéis

Em **A Irmandade do Anel**, o primeiro livro da trilogia, acompanhamos Frodo ao longo da primeira etapa da viagem rumo a Mordor, os domínios de Sauron e onde se ergue o Monte da Condenação, o único local onde o Anel que dá poder ao Senhor das Trevas pode ser destruído. No livro, Frodo não é tão jovem como nos filmes. O hobbit parte do Shire com cerca de 40 anos, após esperar que Gandalf regresse com a certeza de que aquele é o Anel de Sauron… cerca de **quinze anos depois** da grandiosa festa de aniversário de Bilbo. Apesar de este detalhe, na prática, não pesar muito nos filmes, esta é uma curiosidade engraçada para quem achava que o Frodo era um simples rapazola à procura de aventura.

A aventura que dava um filme

Se bem recordamos, no filme vemos Gandalf partir para **Minas Tirith** e a mergulhar nos antigos arquivos da cidade até encontrar referências ao **Anel de Sauron**. No livro, a investigação do feiticeiro cinzento é mais detalhada. Ao partir do Shire após o aniversário de Bilbo, Gandalf junta-se a Aragorn e juntos partem numa aventura que poderia ter dado um livro inteiro.

Gandalf e **Aragorn** viajam pelos ermos mais distantes da **Terra Média** à procura de **Gollum**, certos de que este homem reduzido a uma estranha criatura seria capaz de dar a resposta à dúvida que tanto os atormentava: que poderes tem o **Anel**? Eventualmente, Gandalf cansa-se da procura e relembra o que Saruman lhe disse uma vez sobre o Anel. Aí sim, parte para Minas Tirith. Mas Aragorn prossegue na sua jornada e encontra Gollum.

Com o prisioneiro, Aragorn alcança a Floresta Sombria onde vive Legolas e onde Gollum é aprisionado até ao regresso do feiticeiro Assim que o feiticeiro regressa, a verdade é revelada: Gollum conta como o seu amigo Deagól encontrou o Anel e como ele mesmo, numa altura em que ainda se dava pelo nome de Smeagól, matou o amigo para ficar com o 'seu precioso'. Relata ainda a fuga para as cavernas das Montanhas Nebulosas e como, finalmente, perdeu o Anel para Bilbo. Só então Gandalf regressa ao Shire para confirmar que o **Anel de Sauron** está na posse de Frodo.

Curiosamente, fãs dos livros reconheceram o potencial deste enredo e decidiram eles mesmos pegar em câmaras e contar a história. O filme **The Hunt for Gollum**, que conta com 40 minutos, está disponível na íntegra no YouTube.

O banquete com os elfos

Algumas das melhores cenas do livro acontecem ao longo de **4 capítulos** que foram totalmente cortados dos filmes e que narram a viagem dos hobbits até Bree. Num desses capítulos, enquanto atravessam uma floresta, os hobbits cruzam-se com um grupo de elfos e são atraídos pelos cânticos de **A Elbereth O Giltohiniel**, uma das melodias mais belas cantadas no idioma élfico. Na versão alargada do filme, esta cena é parcialmente inserida, quando os hobbits vêem a companhia de elfos passar, brilhando à luz da lua.

Todavia, os elfos, liderados por **Gildor Inglorion** da Casa de Finrod prometem acompanhar os hobbits durante a parte da viagem e falar um pouco sobre os misteriosos **Cavaleiros Negros** que os perseguem. Num salão que tem como telhado as copas das árvores, ceiam uma comida simples constituída por pão élfico, bagas silvestres e maçãs tão doces que Sam confessa se pudesse cultivar maçãs como aquelas se consideraria jardineiro. É uma cena bonita, cheia de luz e e excelentes descrições, que nos mostra que há muito mais na Terra Média para além dos orcs, batalhas e criaturas malvadas.

O Espetro das Antas

Ao deixarem o conforto da cabana de **Tom Bombadil**, os hobbits são então sequestrados por um **Espetro das Antas**, uma criatura maligna que os fecha num túmulo para aí morrerem. Esta é uma cena macabra, se assim se pode dizer, mas que não deixa no entanto de ser visualmente bonita e de acrescentar à história aquele lado sombrio da **Terra Média**. Ao acordar de uma sonolência a que foi submetido, tal como os três outros hobbits, **Frodo** descobre-se deitado sobre jóias e ouro, todo vestido de branco e com uma coroa na cabeça. A posição em que estão deitados, assim como a pele pálida, transmite a ideia de que já estão mortos e de que foram realmente sepultados.

Felizmente, Tom Bombadil intervêm, derrotando o **Espetro das Antas** através das suas cantigas e levando consigo os hobbits.

Quem é o Estranho em Anéis do Poder?

Personagem misterioso da série de O Senhor dos Anéis levantou várias teorias entre os fãs

Entre os vários personagens de **Anéis do Poder**, série da Amazon Prime baseada nas obras de J. R. R. Tolkien, há nomes conhecidos dos fãs dos filmes, como Galadriel e Elrond, e também outros que só apareceram nos livros, como o artífice Celebrimbor. Há também um rosto misterioso, de quem não se tem ainda certeza sobre a identidade: o **Estranho**.

Interpretado por Daniel Weyman, o personagem chegou à Terra Média de forma bastante espalhafatosa: o Estranho caiu no meio da vila dos Pés Peludos (os antepassados dos Hobbits) a bordo de um meteoro! Já ficou claro que apesar de parecer humano, ele é algo além, afinal além de sobreviver à queda, o

Estranho é capaz de usar magia, se comunicar com animais e coisas ruins parecem acontecer quando ele está por perto.

Após o meteoro cair nas proximidades da vila dos Pés Peludos, o Estranho é encontrado e resgatado pela jovem Nori (Markella Kavenagh) e sua amiga Poppy (Megan Richards). Quando assustado, ele eleva sua voz a níveis sobrenaturais, afetando a própria natureza ao seu redor. Ele também conversa com um bando de vagalumes e os manipula para desenhar uma constelação - os insetos morrem logo em seguida.

As teorias na internet sugerem que o Estranho é um Maiar, um dos magos da obra de Tolkien. Há quem diga que se trata de Sauron, outros fãs falam em Gandalf e há quem aponte se tratar de um dos Magos Azuis, que nunca apareceram antes fora dos livros.

O Estranho é Gandalf?

A acolhida das Pés Peludos é um dos indícios de que o Estranho pode ser Gandalf

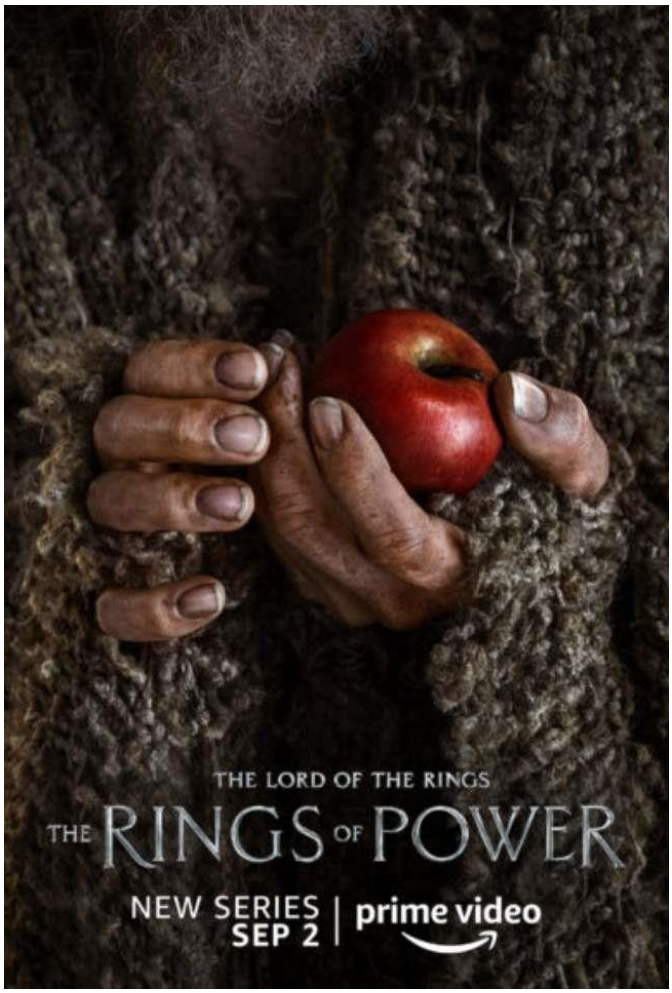
Foto: Amazon Prime Video / Divulgação

A teoria de que o Estranho seria o famoso mago Gandalf, aquele mesmo, amigo de Frodo, Bilbo e membro da Sociedade do Anel, é uma das mais populares entre os fãs da série. Porém, Anéis do Poder se passa na Segunda Era da Terra-Média, muito (mas muito mesmo) tempo antes de O Senhor dos Anéis, então esse Gandalf não seria exatamente o mesmo personagem, mas uma versão mais jovem.

Nos livros, o Maiar conhecido como Olórin chega no começo da Terceira Era para ajudar na luta contra Sauron, depois, portanto, dos eventos da série da Amazon Prime. Olórin, ou Gandalf, como se tornaria conhecido pelos humanos, chega acompanhado por Saruman e Radagast - que já apareceram nas trilogias O Senhor dos Anéis e O Hobbit, e depois dos Magos Azuis.

A voz intimidadora, a amizade com animais e o murmurar de runas e palavras mágicas esquecidas são características que o Estranho compartilha com Gandalf. Ter sido acolhido por Nori poderia explicar a afeição que o feiticeiro terá pelos hobbits no futuro. Gandalf sempre foi um admirador dos pequeninos e a gentileza de Nori para com o Estranho pode ser o primeiro passo nessa relação.

O Estranho é Sauron?



Pôster de Anéis do Poder mostra o Estranho com uma maçã na mão

Foto: Amazon Prime Video / Divulgação

A outra teoria, bastante popular, é até mais óbvia: O Estranho é o próprio Sauron, o grande vilão procurado por Galadriel. Nas artes de divulgação de

Anéis do Poder, o Estranho é mostrado como um homem simples, carregando apenas uma maçã em sua mão (enquanto outros personagens empunham espadas e machados). A maçã simboliza um presente, com consequências... Sauron vai assumir o nome de Annatar ("senhor dos presentes", no idioma élfico de Tolkien) e presentear os reis da Terra Média com anéis do poder.

Sauron também é um Maiar, assim como Gandalf e Saruman, o que explica os poderes do Estranho. Além disso, as mortes dos vagalumes e até os acidentes que acontecem quando ele está desenhando runas na terra, sugerem uma natureza maligna. Na terra dos humanos, a chegada do mal é acompanhada por sinais de corrupção, como a vaca que solta uma substância escura no lugar do leite e os pastos envenenados.

A cratera do meteoro do Estranho sugere uma ligação com Sauron
Foto: Amazon Prime Video / Divulgação

Além disso, a queda do meteoro deixa uma cratera em chamas que, vista do alto, lembra bastante a marca de Sauron, bem conhecida dos filmes e que é vista com frequência nos primeiros dois episódios da série.

Por fim, a forma como Nori acolheu o Estranho pode sugerir uma relação futura entre o Senhor dos Anéis e os Pés Peludos: o Um Anel carregará muito do poder de Sauron e quando for perdido, vai eventualmente buscar esse povo, caindo nas mãos de Smeagol. Mero acaso ou a lembrança de quem o protegeu quando estava indefeso no passado?

O Estranho é um Mago Azul?

Ainda é possível que o Estranho não seja um dos personagens conhecidos dos filmes, mas um dos Magos Azuis. Segundo o livro A História da Terra-Média, esses maiares chegaram na Terra-Média ainda na Segunda Era,

durante a época em que o Um Anel foi forjado - que em teoria, é o período em que acontece a série da Amazon Prime.

Os Magos Azuis foram enviados para a Terra-Média para enfraquecer o poder de Sauron nas regiões leste e sul. O Estranho aterrisa em Rhovanion, que é localizada na parte nordeste da Terra-Média. Como a série deve contar a história da forja dos Anéis, a chegada dos Magos Azuis um pouco antes da sua criação seria uma licença criativa mais aceitável do que trazer Gandalf tanto tempo antes, e sozinho.

Com episódios novos todas as sextas-feiras no Amazon Prime Video, ainda vai levar um tempo para descobrirmos a verdadeira identidade do Estranho, mas sem dúvida, este é um dos mistérios mais instigantes de Anéis do Poder.

Os **Pés-peludos** são um dos as três espécies dos Hobbits.

Histórico

Os **Pés-peludos**, como todos os Hobbits, vem do Extremo Oriente. Na Terceira Era, eles se estabeleceram no Vale do Anduin entre Ninglor e Carrock, no sopé das Montanhas Nebulosas. Tendo muitos contatos com os Anões da região, aprenderam com eles e adquiriram o hábito de viver em buracos cavados. Eles aparecem nas crônicas de Gondor em 1050 T.E. Enfrentando as sombras crescentes na Floresta Negra, os Pés-peludos passam as Montanhas Nebulosas para Eriador e se estabelecem na região de Amon Sûl. Por volta de 1300 T.E. em face do poder crescente de Angmar eles emigraram novamente e se estabeleceram na Terra de Bree, principalmente em Bree e Staddel. Finalmente em 1601 T.E. a maioria dos Hobbits se estabeleceu no Condado

Recursos

É o ramo de hobbit mais numeroso. Eles são mais castanhos na pele e menores. Sem barba, eles vivem mais facilmente nas terras altas e colinas. Eles têm pés e mãos ágeis e ágeis.

Aparências

Livros

Os Pés-peludos aparecem em *A Sociedade do Anel* e *O Retorno do Rei.*

Série

Na série *O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder*, a trama segue as aventuras de um clã de Pés-peludos.

O nome do Hobbit foi dado pela primeira vez ao Pés-peludos pelos Pale e Strong. O nome, holbytla, "burrower", "construtor subterrâneo" e a deformação de uma palavra que teria sido preservada em sua totalidade na língua de Rohan. O nome Hobbits foi dado pela primeira vez pelos Dúnedain de Arnor aos recém-chegados Pés-peludos. A separação em três ramos dos Hobbits data do final da escrita de O Senhor dos Anéis, quando Tolkien compromete-se a escrever o prólogo e apêndices. Ele aparece pela primeira vez nos Apêndices sobre Linguagem. A descrição física do Pés-peludos é o primeiro dos Fortes. Então Tolkien decide, durante as revisões, para colocá-lo no Prólogo.

Angmar: É um reino no mundo imaginário de J.R.R. Tolkien, a Terra-média, fundado no ano 1300 da Terceira Era no norte longínquo das Montanhas Nebulosas pelo Senhor dos Espectros do Anel, que ficou conhecido como o Rei Bruxo de Angmar. Uma vez que o Rei Bruxo era um servo do Senhor do Escuro Sauron, presume-se que as guerras de Angmar contra os reinos sucessores de Arnor foram feitas na licitação de Sauron de destruir um importante aliado de Gondor. Também pode-se presumir que as guerras contra Arnor eram uma tentativa de encontrar o Um Anel, como Isildur estava indo para Arnor para fazer o Anel uma herança do reino quando ele foi morto.
A capital de Angmar era Carn Dûm onde uma raça de homens maus vivia. Carn Dûm foi criada em uma data desconhecida, perto do Monte Gundabad.

Logo após Angmar ser fundado, travou uma guerra contra os reinos Dúnedain de Arthedain, Cardolan e Rhudaur. O Rei Bruxo conquistou Rhudaur, o mais fraco dos reinos de Arnor, e substituiu seu rei por um dos nativos Homens das Montanhas, uma tribo de homens que possivelmente descendia do "amaldiçoado" rei Ulfang.

Agora sob controle do Rei Bruxo, Rhudaur em 1356 da T.E. invadiu Arthedain e no ataque, o rei de Arthedain Argeleb I foi morto. No entanto, com a ajuda dos exércitos de Cardolan, o reino de Arthedain conseguiu manter uma linha de defesa ao longo dos Montes do Tempo.
No ano de 1409 TE, Angmar atacou Cardolan, destruindo o reino. Neste momento, Rhudaur desapareceu, deixando Arthedain como o último reino

Dúnedain de Arnor. Arthedain, desprovido de aliados, resistiu por mais 500 anos. O final veio em 1974 da T.E. quando Angmar juntou as suas forças e lançou um ataque final sobre Arthedain. Angmar tomou a capital de Arthedain, Fornost, destruindo assim o último reino dos Dunédain do Norte.

Um ano mais tarde, o príncipe Eämur de Gondor viajou para ajudar Arthedain, mas era demasiado tarde. O seu exército, juntamente como os restantes Dúnedain, os Elfos de Lindon, uma companhia de arqueiros Hobbits, e forças élficas de Valfenda liderador por Glorfindel conseguiram derrotar as forças de Angmar na Batalha de Fornost, mas o Rei Bruxo não foi morto. Escapou e fugiu para Mordor, e o seu reino de Angmar foi destruído. Foi depois desta batalha que Glorfindel fez a famosa profecia de que o Rei Bruxo não poderia ser morto por nenhum homem (ele foi, de fato, morto por uma mulher, Éowyn de Rohan, e um hobbit, Meriadoc Brandybuck, durante a Batalha dos Campos de Pelennor, daí a profecia foi cumprida, mas não da maneira que qualquer um esperava). O Rei Bruxo tinha conseguido o desejo de seu mestre: o poder dos Dúnedain do Norte foi destruído até o reinado de Elessar/Aragorn na Q.E..

Após a vitória, as forças de Angmar do oeste das Montanhas Sombrias foram completamente destruídas e deixaram de existir. Enquanto isso, as partes que se estenderam a leste das Montanhas Sombrias foram exterminadas pelos antepassados dos Rohirrim.

No final da Terceira Era, em sua viagem a Valfenda, Frodo Baggins, Meriadoc Brandybuck, Sam Gamgee e Peregrin Took foram capturados nas Colinas dos Túmulos. Após o resgate de Tom Bombadil, Merry pensou que eles haviam sido capturados pelos homens de Carn Dûm, mas depois aceitou isso como um sonho.

Conheça os personagens de O Senhor dos Anéis: Os Anéis de Poder

Galadriel e Elrond talvez você já conheça, mas muitos nomes e rostos podem ser inéditos para o público

Galadriel (Morfydd Clark): A lendária comandante Elfa da Terra-Média, que foi interpretada por Cate Blanchett nos filmes de Peter Jackson.

Elrond (Robert Aramayo): Um jovem Elfo estadista e ambicioso. Nos filmes, foi interpretado por Hugo Weaving.

Arondir (Ismael Cruz Córdova): Um soldado dos Elfos Cinzentos.

Bronwyn (Nazanin Boniadi): Curandeira humana e mãe solteira.

Theo (Nazanin Boniadi): Filho mais novo de Bronwyn.

Celebrimbor (Charles Edwards): Um Elfo artesão muito talentoso.

Gil-Galad (Benjamin Walker): Alto-Rei dos Elfos.

Durin IV (Owain Arthur): Príncipe Anão e marido de Disa.

Disa (Sophia Nomvete): Princesa Anão e esposa de Durin, a primeira mulher da raça dos anões a aparecer nas adaptações de Tolkien, e promete roubar a cena em Khazad-dûm.

Elanor "Nori" Brandyfoot (Markella Kavenagh): Uma jovem e aventureira dos pés-peludos, os antepassados dos Hobbits.

Poppy Proudfellow (Megan Richards): Melhor amiga de Nori e, algumas vezes, cúmplice.

O Estranho (Daniel Weyman): Uma figura misteriosa com poderes possivelmente perigosos. Quem é esse homem caído do céu?

Lago Brandyfoot (Dylan Smith): Patriarca da família Brandyfoot Harfoot.

Marigold Brandyfoot (Sara Zwangobani): Matriarca da família Brandyfoot Harfoot.

Halbrand (Charlie Vickers): Um humano sobrevivente de um naufrágio à procura de um recomeço.

Eärien (Emma Horvath): Uma jovem mulher númenoriana e irmã de Isildur.

Elendil (Lloyd Owen): Um númenoriano capitão dos oceanos; pai de Isildur e Eärien.

Míriel (Cynthia Addai-Robinson): Rainha-Regente de Númenor.

Pharazôn (Trystan Gravelle): Conselheiro da Rainha-Regente de Númenor.

Isildur (Maxim Baldry): Um homem jovem númenoriano com desejos de viajar.

Kemen (Leon Wadham): Um jovem númenoriano político e filho de Pharazôn.

O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder se passa milhares de anos antes de A Sociedade do Anel e foca em um momento da história em que grandes poderes foram forjados, reinos ascenderam e também ruíram, ao mesmo tempo em que heróis foram testados e tiveram a esperança quase aniquilada pelo grande vilão do universo de Senhor dos Anéis.

A primeira temporada de O Senhor dos Anéis: Os Anéis de Poder estreia em 1 de setembro e terá ao todo 8 episódios.

Durin IV: Pouco é especificado nos livros sobre Durin IV ou seu reinado. Há muito tempo, fãs teorizavam de que ele seria o líder que se aliou aos elfos e humanos na batalha contra Sauron que ocorre na Segunda Era.

cajado

No entanto, parece colocar uma tremenda pressão tanto no cajado do **Istari** quanto na arma do atacante. Isso é mostrado quando Gandalf usou um escudo para bloquear um ataque do Bane de Durin.

Informações e Estatísticas:

Nome:

Gandalf, o Cinzento, Gandalf, o Branco, Olórin, Tharkun, Mithrandir, Greyhame, O Peregrino Cinzento, Corvo da Tempestade, O Cavaleiro Branco, Feitiço de Lath, Incanus e provavelmente muitos outros.

Gênero:

Masculino

Idade:

Criado junto com os outros Ainur antes da formação de Arda, basicamente no início do universo, sua forma humana ainda tem mais de milhares de anos.

Espécie:

Maiar

Classificação:

Espírito Divino em um corpo mortal, mago | Espírito Divino em um corpo mortal, mago, líder do Conselho Branco | Maiar restrito (Ainur) | Maiar irrestrito (Ainur)

Obra:

Senhor dos Anéis (Livros)

Dimensionalidade:

3D

Hierarquia:

Rank A-1

Poderes e Habilidades:

Características Físicas Sobre-Humanas, Magia, Telecinese, Expurgação (Gandalf pode tirar um invasor da mente e do corpo de alguém), Manipulação Elementar (Pode criar bolas de Fogo, Feixes de Luz e Raios), Mestre Espadachim, Criação de Escudos de Energia, Manipulação de Temperatura (Pode fazer armas esquentarem a distância), Manipulação da Mente, Imortalidade (Tipo 2), Ressurreição.

Potencial Destrutivo:

Nível Cidade (Causou danos consideraveis a uma grande montanha), Provavelmente **Nível País** (Derrotou Balrog, apesar de morrer no processo) | **Nível País** (Consideravelmente mais forte do que antes. Facilmente derrotou Saruman, e foi declarado que perdia apenas para Sauron no poder) | **Nível País+** (Muito mais poderoso que antes pelos poderes irrestritos) | **Nível Universal+** (Os Maiar são essencialmente Valar menores, tendo controle sobre aspectos do universo, embora em menor grau)

Velocidade:

Humano Atlético (Lutou contra os espectros do Anel uniformemente), Provavelmente **Hipersônico** (**Mach 30.** Lutou contra Balrog e evitou alguns de seus ataques que possuem essa velocidade) | **Hipersônico** (Facilmente derrotou Saruman) | **Maior** | **Infinita** (existia nos salões atemporais)

Força de Impacto:

Classe Cidade, Provavelmente **Classe País** | **Classe País** | **Classe País** | **Classe Alto Universal**

Força de Elevação:

Classe D-3 | **Classe D-3**, Provavelmente **Classe C-3** | **Classe C-3** | **Imensurável**

Vigor:

Sobre-Humano (pode cavalgar e lutar por dias, com seu duelo com o Destruidor de Durin durando dias a fio) | **Efetivamente Ilimitado** | **Ilimitado**

Alcance:

Centenas de Metros com feitiços | Resistência telepática *continental / nacional* (pode resistir a ataques de Sauron) | Provavelmente *Planetário* com magia (Deve ser comparável, senão mais forte que Ossë) | *Universal de Alta Escala*

Fraquezas:

A maioria de seus poderes são diminuídos. Ele ainda pode ser morto | Ele ainda pode ser morto (embora seja significativamente mais difícil. Ele afirmou que Aragorn, Legolas e Gimli não eram capazes de arranhá-lo) | Nenhuma notável | Nenhuma notável.

Inteligência:

Gênio Transcendente (Ele tem milhares de anos de conhecimento e experiência sobre muitas coisas, incluindo os povos e eventos da Terra-média, um combatente muito habilidoso, pode comandar os exércitos de Gondor e planejar batalhas com dias de antecedência. Possui previsão, carrega séculos de conhecimento, e como um Maiar, suas capacidades mentais superam amplamente as dos seres mortais)

Armas/Equipamentos de Combate:

- **Narya:** Narya, também conhecido como o anel de fogo, é um anel élfico feito por Celebrimbor. Pode "inspirar corações", bem como ser capaz de escondê-lo de formas de observação remota (porém não funcionará contra um telepata poderoso o suficiente). Também pode conter a decadência do tempo e provavelmente a doença, podridão, etc. causada por Sauron.
- **Cajado do mago:** Gandalf usa um cajado de madeira. O uso disso é desconhecido. Parece funcionar como uma lanterna, canalizando sua criação de luz, bem como possivelmente seus outros poderes. No entanto, não se sabe se é útil, ou se seria útil para um Maia irrestrito. Ele também parece ser capaz de canalizar seus campos de força, o estalo de força suficiente é colocado nele, embora, novamente, isso não seja confirmado.
- **Glamdring:** Glamdring é uma espada élfica muito forte, durável e afiada. É capaz de ferir seres invulneráveis como Balrogs, e dá luz sempre que orcs / goblins estão próximos.

Técnicas Notáveis:

- **Palavras de Comando:** As Palavras de Comando são feitiços poderosos, muito mais perigosos do que os normais. O primeiro uso registrado de uma Palavra de Comando foi quando Gandalf a usou para fechar uma porta, com o Balrog usando seu conhecimento

mágico para tentar abri-la, levando à sua destruição. Palavras de Comando podem ter uma relação com o Anulindale, onde o mundo inteiro foi formado por palavras unidas em uma canção, com as Palavras de Comando possivelmente sendo extensões ou continuações da música. Nesse caso, esta pode ser a única maneira de mudar a música original, exceto pelas ações do homem, tornando-a uma das formas mais potentes de magia em O Senhor dos Anéis. Os feitiços de Gandalf podem ser chamadas Palavras de Comando, com os homens não precisando de nada para poder trabalhar fora da música sem precisar de Palavras de Comando, que podem funcionar como uma espécie de código de trapaça.

- **Campos de força Istari:** O Istari pode criar campos de força poderosos para bloquear ataques de inimigos. Como acontece com a maioria da magia em O Senhor dos Anéis , a natureza exata dela é desconhecida. No entanto, parece colocar uma tremenda pressão tanto no cajado do Istari quanto na arma do atacante. Isso é mostrado quando Gandalf usou um escudo para bloquear um ataque do Bane de Durin. Isso destruiu o cajado de Gandalf e a espada segura pelo Maldito de Durin. Isso parece implicar que o cajado é o item "Canalizando" o feitiço, por assim dizer.
- **Identificar Magia:** Magia não é um termo oficial, mas sim o melhor termo para capturar a arte de criar magias através de poções e metais. Exemplos de feitiçaria incluem o Plantiri, pedras mágicas *feitas* em Valinor; A porta de Durin, uma porta ithildin *feita* por Celebrimbor; os Anéis de Poder, anéis mágicos que garantem invisibilidade para aqueles que os usam, que foram *feitos* pelos Elfos de Eregion e os Silmirals, joias mágicas *feitas* por Feanor. Spellcraft pode ser usado para manipular objetos e dar a eles propriedades especiais, tornando-os muito mais potentes em combate. A maioria das espadas élficas parece ter qualidades mágicas. Como mostrado acima, a feitiçaria geralmente gira em torno do uso e / ou criação de runas de substâncias mágicas e outras formas mais obscuras de magia . Sendo um mago

poderoso, Gandalf deve ser mais do que capaz de usar tais poderes '

Magia elemental: a magia Istari se concentra principalmente no controle sobre os elementos. Eles podem criar luz, fogo e fumaça; manipular a água; banir as tempestades climáticas ou controlar fogos de artifício. Cada um dos Istari tem controle sobre um determinado elemento. Gandalf parece estar conectado ao fogo, Saruman à Terra e Radagast à vida. Cada um deles tem grande poder sobre seu próprio elemento, com Gandalf até mesmo sendo capaz de enfrentar um Balrog de igual para igual .

- **Iluminação:** Gandalf pode criar luz com seu cajado para permitir que ele e outros vejam em lugares escuros.
- **Luz ofuscante:** Gandalf pode criar luz que pode ser focada e concentrada nos inimigos para cegá-los e desorientá-los temporariamente. Como Gandalf, o Branco, ele foi capaz de conduzir o Nazgûl com este
- **Criação de fogo:** Gandalf aparentemente tem o poder de fazer qualquer objeto pegar fogo remotamente. A inflamabilidade do alvo não parece importar - ele o usou em um grupo de árvores que estavam molhadas e cobertas de neve. Os incêndios são muito mais difíceis de apagar do que os incêndios normais, mas Gandalf pode apagá-los à vontade. Ainda assim, ele parece um pouco limitado pelas leis da física - ele não pode trabalhar na neve.
- **Manipulação de raios / clima:** Gandalf pode invocar relâmpagos e trovões sobre a área e criar grandes tempestades. Os outros Istari também foram sugeridos como sendo capazes de realizar feitos semelhantes.
- **Telepatia:** Gandalf parece ser capaz de manter contato telepático com aliados, embora isso pareça exigir que aqueles com quem ele fala portem um Anel de Poder. Ele também pode obter informações da mente de outros (como quando ele olhou nos sonhos de Frodo), detectar e resistir à compulsão mental (como aquela usada por Saruman e Sauron) e inspirar outros a aumentar seu moral (com os dois últimos sendo fortalecido por Narya). Ele também é provavelmente capaz de telepatia ofensiva, mas o máximo que

vimos disso é quando ele cria um tipo de intimidação, fazendo-se parecer gigantesco e ameaçador para os outros. É provável que ele não faça mais do que isso devido à sua natureza, mesmo que seja capaz disso.

- **Campo de força Istari:** Gandalf pode criar um campo de força poderoso que bloqueia os ataques daqueles ao seu redor. Ele usou essa habilidade para se opor a um ataque de Durin's Bane. Este feitiço parece ser "canalizado" por meio de seu cajado, de modo que tensão suficiente na barreira quebrará o cajado
- **Comunicação animal:** Gandalf é capaz de se comunicar com animais como o cavalo Shadowfax, embora o referido animal possa precisar ser semi-senciente para funcionar.
- **Telecinese:** A maioria dos poderes do Istari podem ser conectados a uma fonte: Telecinese. Atirando explosões de fogo? Telecinesia em chamas. Banindo tempestades? Telecinesia no clima, etc. Freqüentemente, entretanto, eles usam telecinesia independentemente de outras habilidades, como Gandalf quebrando o cajado de Saruman ou pulverizando uma porta. Mesmo os campos de força Istari podem ser conectados à telecinesia.

Poderes dos Ainur: Os Ainur são, em primeiro lugar, espíritos elementais, e cada um deles tem controle sobre um certo aspecto da natureza. Cada um dos Ainur também pode manipular matéria e energia para atender às suas necessidades e assumir a forma que quiserem. Mesmo os inanimados, como Yavanna, aparecendo como uma árvore. Eles ajudaram a moldar Arda e, como tal, têm controle sobre seus elementos e aspectos. O Ainur também pode assumir formas espirituais, onde são intangíveis e não-corpórea.

- **Manipulação Elemental:** Os Ainur são, em primeiro lugar, espíritos elementais, com seus poderes profundamente conectados aos elementos. Eles podem criar tempestades e fogo, manipular luz, criar vida não-senciente, etc. Os Valar são mais poderosos com esta habilidade. No entanto, qualquer Ainur, Maia ou Vala pode usar essa habilidade. Exemplos disso incluem a erupção vulcânica causada por Sauron e as tempestades causadas por Ossë e Uinen.

- **Empatia:** Os Ainur são cercados por uma aura poderosa, que pode afetar aqueles ao seu redor, trazendo alegria e, presumivelmente, tristeza para aqueles que estão perto deles: *"Em Beleriand, o rei Thingol em seu trono era como os senhores de Maiar, cujo poder está em repouso , cuja alegria é como um ar que respiram em todos os seus dias, cujo pensamento flui em uma maré imperturbável das alturas às profundezas. "*
- **Prospectiva/retrospectiva:** Os Ainur podem ver o passado e o futuro (embora o último seja falível). Porém, para fazer isso, parece que a maioria deles entra em suas formas espirituais.
- **Metamorfose:** Sem dúvida, a habilidade mais famosa dos Ainur, qualquer um deles pode assumir qualquer forma que eles escolherem (embora os malignos muitas vezes percam esta habilidade por uma razão ou outra). Essa habilidade foi mais conhecida por Sauron , quando ele se transformou em lobisomem, cobra e vampiro. No entanto, não há razão para que outro Maiar não pudesse fazer isso também, aparecendo da maneira que quisessem. Ainur pode até mesmo aparecer como objetos inanimados, como Yavanna que uma vez apareceu como uma árvore.
- **Forma de espírito:** A Ainur poderia arrematar sua forma física como uma cobra trocando de pele, e assumir intangíveis e não-corporais formas espirituais. Essas formas podem viajar para a frente e para trás no tempo, e foi dito que "Tudo o que era passado eles podiam perceber completamente." Eles são, no entanto, limitados por não poderem afetar o futuro ou o passado, apenas vê-lo.

Chaves:

Gandalf, o Cinzento | Gandalf, o Branco | Irrestrito | Forma verdadeira

Meio-elfo

Um **meio-elfo** é um ser mitológico ou fictício, filho de um elfo imortal e um humano mortal. Eles são frequentemente descritos como muito bonitos e dotados de poderes mágicos; eles podem ser apresentados como divididos entre os dois mundos que habitam. Meio-elfos tornaram-se conhecidos nos tempos

modernos principalmente através dos escritos da Terra-média de JRR Tolkien , mas têm origens na mitologia nórdica . Um meio-elfo apareceu no livro de 1924 de Lord Dunsany , *The King of Elfland's Daughter* .

Na Terra-média, os meio-elfos são filhos de Elfos e Homens , e podem escolher a imortalidade élfica ou a vida mortal dos Homens. As donzelas élficas Lúthien e Arwen nas obras de Tolkien escolheram a mortalidade para estar com os Homens que elas amavam. Estudiosos notaram que isso permitiu a Tolkien explorar vários temas-chave, incluindo amor e morte, tempo e imortalidade. Como católico, ele acreditava que os homens, escolhendo livremente deixar ir, obtêm libertação das limitações do mundo; ao passo que se tentassem manter a vida e as coisas materiais, acabariam na escuridão. Seus elfos - exceto os meio-elfos - não conseguiram obter este lançamento. Em *On Fairy-Stories* Tolkien escreveu que uma vez que os homens escrevem contos de fadas, estes dizem respeito à fuga da morte; e, inversamente, que os elfos contariam histórias humanas sobre a fuga da imortalidade. Desde sua popularização por Tolkien, os meio-elfos tornaram-se amplamente conhecidos em jogos de RPG e, por sua vez, em videogames e filmes derivados. O RPG *Dungeons & Dragons* apresenta sua própria raça de meio-elfos , incluindo o personagem *Tanis Half-Elven* .

Mitologia nórdica

Na mitologia nórdica , um meio-elfo é a descendência de um elfo e um humano . Os principais exemplos incluem Skuld e Högni . Högni era um herói na *saga Thidreks* , nascido de uma rainha humana quando um elfo a visitou enquanto o rei estava fora. Skuld era uma princesa dinamarquesa, como conta *a saga de Hrólf Kraki*. O rei Helgi, dormindo sozinho por não ter sido convidado para o casamento do rei Adils, deixou entrar uma pessoa esfarrapada em uma noite de inverno. Enquanto ela dormia, ele viu que ela era uma mulher radiantemente bela vestida com um vestido de seda. Ela lhe disse que ele a havia libertado de uma maldição e pediu para sair. Ele a pediu para ficar e se casar com ele, e ela concordou. Eles dormiram juntos. Ela lhe disse que eles teriam um filho e pediu que ele visitasse a criança no próximo inverno no porto. O

rei se esqueceu de fazê-lo, mas três anos depois a mulher, uma elfa, voltou e deixou uma filha em sua porta. Ela disse a ele que o nome da criança era Skuld, que significa "o que você deve fazer". Ela disse que o rei ganharia a recompensa por quebrar a maldição, mas que o povo do rei sofreria porque o rei não havia feito o que ela havia pedido. Ela nunca voltou, mas Skuld estava sempre com raiva.

A estudiosa Hilda Ellis descreve Skuld como mal, lembrando que na saga, Skuld usou magia para levantar um exército contra Hrólf, seu meio-irmão. Tão rapidamente quanto os guerreiros de Hrólf matam os homens de Skuld, eles surgem, lutando com mais força do que nunca. Liderando a luta por Hrólf, Bodvar Bjarki chama os homens de Skuld de *draugar* , 'mortos-vivos', dizendo que "eles são mais difíceis de lidar depois de mortos, e contra isso não temos poder". Ellis comenta que Skuld é uma das mulheres nórdicas envolvidas na "batalha eterna" que compartilham os nomes das Valquírias, mulheres que guiam as almas dos mortos. Ela observa que Skuld é "dito ser filho de uma mulher-elfa", mas que é difícil "decidir com que precisão o termo [elfos] é usado", pois seu significado muda entre as sagas e os poemas *Edda .*

Högni também é "essencialmente um personagem demoníaco", seu nome ligado ao alemão *Hexe* , 'bruxa', e ao inglês "hag"; o estudioso Alexander Krappe vê o fato de ser filho de um elfo como adequado para esse papel, enquanto sua filha Hildegund similarmente tem "certas qualidades mágicas", como despertar guerreiros caídos.

Skuld (princesa)

kuld era uma princesa da lenda escandinava que se casou com Heoroweard e o encorajou a matar Hroðulf (Hrólfr Kraki) na *saga Hrólfs kraka* . Os relatos dela variam muito de fonte para fonte. *Skuld* é derivado do verbo nórdico antigo *skulla* , "precisa/deve ser/deve ser";

seu significado é "aquilo que deve vir a ser, ou que precisa ocorrer". Outros personagens com nomes semelhantes aparecem na *saga Skjöldunga* e no *Gesta Danorum* , bem como no *Chronicon Lethrense* .

Hrólfs saga kraka

Hrólfs saga kraka conta que um Yule , Helgi (aparece como Halga em *Beowulf*) foi visitado por um ser feio enquanto ele estava em sua casa de caça. Nenhuma pessoa em todo o reino permitiu que o ser entrasse na casa, exceto Helgi. Mais tarde, a coisa pediu para dormir em sua cama. Relutantemente, ele concordou e, quando a coisa foi para a cama, transformou-se em uma mulher élfica escura , vestida de seda e que era a mulher mais bonita que ele já vira. Ele a estuprou e a engravidou. Helgi esqueceu a mulher e alguns dias após o término da data, ele foi visitado pela mulher, que tinha **Skuld** nos braços. A filha se casaria com Hjörvarðr (Heoroweard). Muito mais tarde, quando seu meio-irmão Hrólfr Kraki era rei dos dinamarqueses, Skuld começou a virar seu marido contra Hrólfr.

Sob o pretexto de que esperariam três anos antes de pagar o tributo acumulado de uma só vez, Skuld reuniu um grande exército que incluía fortes guerreiros, criminosos, elfos e nornas . Ela era uma grande feiticeira e usava seiðr (feitiçaria) para esconder o grande agrupamento de Hrólfr e seus campeões. Eles então chegaram a Lejre um Yule para os blóts do meio do inverno , com todas as armas escondidas em carroças para emboscar o rei à noite. Uma batalha se seguiu e, no relato encontrado em *Gesta Danorum* ,

Bödvar Bjarki lutou noforma de um urso espiritual até que ele foi acordado por Hjalti. Para vencê-lo, Skuld lançou o feitiço mais poderoso para ressuscitar seus guerreiros caídos e após uma longa luta Hrólfr e todos os seus onze campeões caíram, com exceção de Vöggr que promete vingar o rei. Como Hjörvarðr também foi morto na batalha, Skuld se tornou a Rainha da Dinamarca, mas não governou bem e apenas por um curto período de tempo. Os irmãos de Bödvar Bjarki, Elk-Froði e Thorir (Þorir) Houndsfoot, foram para a Dinamarca para vingar seu irmão. A rainha sueca Yrsadeu a eles um grande exército sueco liderado por Vöggr. Eles pegaram a perversa rainha elfa de surpresa, assim como ela de repente atacou o rei, amarrando seus braços para que ela não pudesse usar suas artes mágicas. Sem feitiços para impedi-lo, eles então mataram toda a sua ralé sobrenatural. Depois disso, uma vingança foi imposta a Skuld em retribuição por sua traição e fratricídio , pois ela foi torturada até a morte por uma variedade das formas mais terríveis. O domínio sobre o reino foi

então restaurado para as filhas do rei Hrólfr. Quando tudo isso foi realizado, todos foram para casa.

Skjöldunga saga

A *saga Skjöldunga* relata que Helgo (Halga) era o rei da Dinamarca junto com seu irmão Roas (Hroðgar) . Helgo estuprou Olava, a Rainha dos Saxões , e ela teve uma filha chamada Yrsa. A garota mais tarde se casou com o rei Adillus (Eadgils) , o rei da Suécia . Yrsa e Adillus tiveram uma filha, **Scullda** . Yrsa e Adillus casaram seus Scullda com Hiørvardus, o Rei de Öland (também chamado *de Hiorvardus* e *Hevardus* , e que corresponde a Heoroweard em *Beowulf*). Como seu meio-irmão Rolfo (Hrólfr Kraki, Hroðulf) não foi consultado sobre este casamento, ele ficou furioso e atacou Öland e tornou Hiørvardus e seu reino tributário da Dinamarca. Hiørvardus e a Rainha Skullda se rebelaram contra Rolfo e o mataram. No entanto, Hiørvardus não viveu muito depois disso e foi morto.

Gesta Danorum

O *Gesta Danorum* conta que Roluo (Hrólfr Kraki) derrotou Athislus (Eadgils) e deu a Suécia a um jovem chamado Hiartuar (Heoroweard), que foi tomado de paixão pela bela, mas impiedosa irmã de Roluo, **Skulde** , e se casou com ela. A ambiciosa Skulde, porém, não gostou do fato de seu marido ter de pagar impostos a Roluo e incitou Hiartuar a se rebelar contra ele. Hiartuar foi para Lejre (uma cidade que Roluo havia construído) com armas escondidas nos navios, sob o pretexto de que queria prestar homenagem. Eles foram bem recebidos, mas depois do banquete, quando a maioria das pessoas estava bêbada e dormindo, os suecos e os godos (isto é, os geats) passou a matar todos na residência de Roluo. Depois de uma longa batalha, envolvendo o campeão de Roluo, Bjarki , que lutou na forma de um urso espiritual até ser acordado por seu camarada Hjalti, os Geats venceram e Roluo foi morto. Hiartuar perguntou a Wigg (Vöggr) se ele queria lutar por ele, e Wigg disse que sim. Hiartuar queria dar uma espada a Wigg, mas ele insistiu em recebê-la pegando o punho. Com o punho na mão, Wigg perfurou Hiartuar com a espada e assim vingou Roluo. Suecos e geats então avançaram e mataram Wigg. O rei sueco Høtherus (baseado no deus Höðr), irmão de Athislus, sucedeu Roluo e tornou-se o rei de uma Suécia e Dinamarca combinadas.

Chronicon Lethrense e Annales Lundenses

O *Chronicon Lethrense* (e os *Annales Lundenses* incluídos) contam que a irmã de Rolf Krage, **Skulda** , casou-se contra a vontade de Rolf com Hartwar/Hiarwarth (Heoroweard), um conde alemão de Skåne , mas supostamente Rolf deu Skulda a ele junto com a Suécia. Hjartwar chegou à Zelândiacom um grande exército e disse que queria prestar homenagem a Rolf, mas matou o adormecido Rolf junto com todos os seus berserkers depois que estes se embriagaram em um banquete que Rolf deu em homenagem à chegada de sua irmã. Apenas um sobreviveu, Wigge (Vöggr), que tocou junto até fazer uma homenagem a Hjartwar. Então, ele perfurou Hartwar com uma espada, e então Hjartwar foi rei apenas uma manhã. No entanto, de acordo com uma reputação, foi um Åke que matou Hjartwar com sete golpes de adaga e assim se tornou rei.

Etimologia do epíteto "Tronje"

Dos principais manuscritos do *Nibelungenlied* , os principais representantes das versões B e C usam a grafia "Tronege": "de Tronege Hagene", "Hagen of Tronege", "geborn of Tronege", "helt of Tronege". A versão A geralmente escreve "Trony" (também "Troni" e "Tronie"). "Tronje" é a forma alemã moderna apropriada. Nas versões B e C, o nome está no caso dativo, sendo o nominativo "Trneg"; "Tronje", embora comum, é, portanto, um erro.
Todas as tentativas de interpretar o nome ou a casa de Hagen são altamente especulativas. Embora o *Nibelungenlied* tenha um centro histórico, foi escrito apenas séculos depois, em 1200, e, portanto, incorporou os saberes e as intenções medievais do autor. Há sugestões de que o epíteto se refere a nomes de lugares com sons mais ou menos semelhantes. No entanto, nomes que possuem apenas semelhança fonética, mas sem vínculo significativo com a lenda, são rejeitados pelos estudiosos, pois é muito provável que tais conexões sejam aleatórias e não acrescentem nada à interpretação do personagem. Acredita-se que o poeta do *Nibelungenlied* aceitou Tronje como um verdadeiro nome de lugar no reino da Borgonha; mas é questionável que ele próprio soubesse sua localização exata, já que os muitos erros geográficos da

história sugerem que seu conhecimento da área ao redor de Worms não era particularmente bom.

No entanto, um link para Hagen foi discutido em relação aos seguintes locais:

- O sufixo "de Tronje" pode significar uma derivação do grego " Tróia ", uma vez que era moda no final da antiguidade e no início da Europa medieval atribuir tais ancestrais a si mesmo. Com essa atribuição, as pessoas também poderiam se conectar aos antigos romanos .
- "Tronje" também poderia ser a Colônia Ulpia Traiana, uma cidade romana próxima à moderna Xanten , e a área de onde Siegfried veio. Isso explicaria o conhecimento aparentemente profundo de Hagen de incidentes e ações da juventude de Siegfried.
- A cidade belga de Drongen em Ghent era conhecida em latim como "Truncinas" e teve várias grafias românicas ao longo dos séculos seguintes: "Truncinas" (820–822), "Truncinis" (1040) e "Troncinium" (1198). Hoje, seu nome francês é "Tronchiennes", que soa quase como "Tronje". Autores holandeses colocam a saga *Kudrun* aqui, uma vez que contém nomes de paisagens urbanas e paisagens como "Wulpe Tenenbaums" (Tenemarke, Tenelant). De acordo com esta interpretação, o Hagen do *Nibelungenlied* poderia ser idêntico ao Hagen do *Kudrun* .
- Da mesma forma, o nome da pequena aldeia do Castelo Dhronecken nas Montanhas Hunsrück soa como "Tronje"; na Idade Média seu nome era "Troneck" e situava-se no histórico Reino dos Burgúndios . Não muito longe, há nomes de lugares que sugerem outras figuras do *Nibelungenlied* , especialmente o parente Ortwin de Metz de Hagen e seus colegas Hunold e Volker von Alzey . Com base nos castelos ao redor de Dhronecken, Ortwin pode ser atribuído a Metz , Hagen a Dhronecken, Hunold a Hunoldispetra (agora Hunolstein em Morbach) e Volker a Alzey . Estes são lugares que os viajantes vindos de Xanten e sobre Metz eWorms para Passau , passariam pelo caminho.

Senhor Dunsany

Talvez o mais antigo meio-elfo publicado na literatura moderna seja o personagem Orion em Lord Dunsany 's 1924 *The King of Elfland's Daughter* . O senhor de Erl envia seu filho, Alveric, para buscar a filha do rei de Elfland, Lirazel, como sua noiva; o casal tem um filho, Orion. Lirazel, ansiando por Elfland , volta para lá. Alveric e seu pai procuram por ela impotentes. Lirazel agora anseia por seu marido mortal e filho meio-elfo. O Rei da Elfland transforma Erl em uma parte da Elfland, e a família vive para sempre em um reino atemporal.

Em 1977, dois membros da banda de folk rock Steeleye Span (Bob Johnson e Pete Knight) criaram um álbum conceitual também chamado *The King of Elfland's Daughter* , inspirado no livro de Lord Dunsany. Christopher Lee aparece como o narrador e o Rei de Elfland.

A Filha do Rei da Terra dos Elfos

The King of Elfland's Daughter é um romance de fantasia de 1924do escritor anglo-irlandês Lord Dunsany . É amplamente reconhecida como uma das obras mais influentes e aclamadas em toda a literatura de fantasia. Embora o romance tenha caído em relativa obscuridade após seu lançamento inicial, ele encontrou nova longevidade e aclamação da crítica mais ampla quando uma edição de bolso foi lançada em 1969 como o segundo volume da série Ballantine Adult Fantasy . Também foi incluído em uma série mais recente de livros que reimprime o melhor da fantasia moderna, a série Fantasy Masterworks . Embora visto como altamente influente no gênero como um todo, o romance foi particularmente formativo nos subgêneros (mais tarde nomeados) de fantasia de conto de fadas e alta fantasia .

Resumo do lote

O senhor de Erl é informado pelo parlamento de seu povo que eles querem ser governados por um senhor mágico. Obedecendo ao costume imemorial, o senhor envia seu filho Alveric para buscar a filha do Rei da Terra dos Elfos, Lirazel, para ser sua noiva. Ele faz o seu caminho para Elfland, onde o tempo passa a um ritmo muito mais lento do que o mundo real, e a conquista. Eles voltam para Erl e têm um filho, mas à maneira das noivas de

fadas do folclore, ela se encaixa desconfortavelmente com seu povo. Ela volta para os braços de seu pai em Elfland, e seu marido apaixonado vai procurá-la, abandonando o reino de Erl e vagando em uma busca agora sem esperança. No entanto, Lirazel se torna solitária por seu marido e filho mortais. Vendo que ela está infeliz, o Rei de Elfland usa uma magia poderosa para engolir a terra de Erl. Erl é transformado em uma parte da Elfland, e Lirazel e seus entes queridos são reunidos para sempre em um mundo eterno e encantado.

Durante o curso do romance, o Rei de Elfland usa todos os três poderosos feitiços mágicos que ele reservava para a defesa de seu reino.

Recepção critica

Embora o romance tenha caído na obscuridade após seu lançamento inicial, ele encontrou um novo público leitor quando a Ballantine Books o reeditou como parte de sua série *Adult Fantasy* em junho de 1969. O romance desde então se tornou amplamente reconhecido como um dos mais influentes e elogiados do gênero. Muitos críticos, incluindo L. Sprague de Camp , descreveram-no como estando a par com *O Senhor dos Anéis* em termos de qualidade e influência. Arthur C. Clarke sentiu que o romance ajudou a consolidar Dunsany como "um dos maiores escritores deste século".

A reputação do romance continuou a crescer nas décadas seguintes. Em sua resenha da edição de 1999 da *The Magazine of Fantasy & Science Fiction* , Charles de Lint elogiou o romance como superlativo. "Não é simplesmente a beleza da linguagem, o olho astuto para o personagem, a pitada de humor, ou mesmo o feitiço de lenda e maravilha, mas a combinação única de Dunsany de todos os itens acima. já li, seu trabalho continua fresco e exuberante". Gahan Wilson também elogiou *Elfland's Daughter* generosamente, chamando-a de "provavelmente a obra-prima de Dunsany" e concluindo que "isso pode muito bem ser o mesmo que dizer que poderia ser o melhor conto de fadas já escrito".

No entanto, alguns revisores foram mais modestos em seus elogios. EF Bleiler observou que o romance incluiu "muitos brilhos estilísticos, mas a história sofre com muitas mudanças de atenção". Jo Walton comentou que "provavelmente é melhor descrito como bom, mas estranho. [Dunsany] não está

em seus melhores personagens de escrita, o que fica peculiar no comprimento do romance. O que ele poderia fazer, o que ele fez melhor do que ninguém, foi pegar imagens poéticas e tecidos arejados da imaginação e pesá-los nos cantos com detalhes perfeitos para criar uma rede para capturar os sonhos. mais alguma vez conseguiu fazê-lo funcionar em prosa."

Hagen (forma alemã) ou **Högni** (*nórdico antigo* **Hǫgni** , muitas vezes anglicizado como **Hogni** , *inglês antigo* **Hagena** , *latim* **Hagano**) é um guerreiro da Borgonha na lenda heróica germânica sobre o reino da Borgonha em Worms . Hagen é frequentemente identificado como um irmão ou meio-irmão do rei Gunther (Old Norse *Gunnarr*). No *Nibelungenlied* ele é apelidado de "de Tronje".

O Anão Alberich fala com Hagen, por Arthur Rackham .

Etimologia do epíteto "Tronje"

Dos principais manuscritos do *Nibelungenlied* , os principais representantes das versões B e C usam a grafia "Tronege": "de Tronege Hagene", "Hagen of Tronege", "geborn of Tronege", "helt of Tronege". A versão A geralmente escreve "Trony" (também "Troni" e "Tronie"). "Tronje" é a forma alemã moderna apropriada. Nas versões B e C, o nome está no caso dativo, sendo o nominativo "Trneg"; "Tronje", embora comum, é, portanto, um

erro. [esclarecimento necessário] *As duas frases sobre Tronje parecem contradizer; o mesmo acontece no artigo alemão.*

Todas as tentativas de interpretar o nome ou a casa de Hagen são altamente especulativas. Embora o *Nibelungenlied* tenha um centro histórico, foi escrito apenas séculos depois, em 1200, e, portanto, incorporou os saberes e as intenções medievais do autor. Há sugestões de que o epíteto se refere a nomes de lugares com sons mais ou menos semelhantes. No entanto, nomes que possuem apenas semelhança fonética, mas sem vínculo significativo com a lenda, são rejeitados pelos estudiosos, pois é muito provável que tais conexões sejam aleatórias e não acrescentem nada à interpretação do personagem. Acredita-se que o poeta do *Nibelungenlied* aceitou Tronje como um verdadeiro nome de lugar no reino da Borgonha; mas é questionável que ele próprio soubesse sua localização exata, já que os muitos erros geográficos da história sugerem que seu conhecimento da área ao redor de Worms não era particularmente bom.

No entanto, um link para Hagen foi discutido em relação aos seguintes locais:

- O sufixo "de Tronje" pode significar uma derivação do grego " Tróia ", uma vez que era moda no final da antiguidade e no início da Europa medieval atribuir tais ancestrais a si mesmo. Com essa atribuição, as pessoas também poderiam se conectar aos antigos romanos .
- "Tronje" também poderia ser a Colônia Ulpia Traiana, uma cidade romana próxima à moderna Xanten , e a área de onde Siegfried veio. Isso explicaria o conhecimento aparentemente profundo de Hagen de incidentes e ações da juventude de Siegfried.
- A cidade belga de Drongen em Ghent era conhecida em latim como "Truncinas" e teve várias grafias românicas ao longo dos séculos seguintes: "Truncinas" (820–822), "Truncinis" (1040) e "Troncinium" (1198). Hoje, seu nome francês é "Tronchiennes", que soa quase como "Tronje". Autores holandeses colocam a saga *Kudrun* aqui, uma vez que contém nomes de paisagens urbanas e paisagens como "Wulpe Tenenbaums" (Tenemarke, Tenelant). De acordo com esta interpretação, o Hagen do *Nibelungenlied* poderia ser idêntico ao Hagen do *Kudrun* .
- Da mesma forma, o nome da pequena aldeia do Castelo Dhronecken nas Montanhas Hunsrück soa como "Tronje"; na Idade Média seu nome era

"Troneck" e situava-se no histórico Reino dos Burgúndios . Não muito longe, há nomes de lugares que sugerem outras figuras do *Nibelungenlied* , especialmente o parente Ortwin de Metz de Hagen e seus colegas Hunold e Volker von Alzey . Com base nos castelos ao redor de Dhronecken, Ortwin pode ser atribuído a Metz , Hagen a Dhronecken, Hunold a Hunoldispetra (agora Hunolstein em Morbach) e Volker a Alzey . Estes são lugares que os viajantes vindos de Xanten e sobre Metz eWorms para Passau , passariam pelo caminho.

Nibelungenlied

Dietrich von Bern amarra Hagen; por Karl Schmoll von Eisenwerth (1911)

No *Nibelungenlied* , ele é chamado Hagen de Tronje.

Algumas versões indicam que Hagen é o "Oheim" dos três reis, ou seja, irmão de sua mãe Ute (ou cunhado, seguindo um modelo dual alemão agora ultrapassado de indicar e diferenciar entre parentesco matrilinear e patrilinear). Alguns o consideram o "tio" de Gunter , Gernot e Giselher (originalmente irmão ou cunhado do pai, em oposição a "Oheim"), então isso pode sugerir um antigo costume - quase , mas ainda não completamente ultrapassado - onde pessoas próximas a uma família assumem o papel de amigo paterno/maternal e adquirem o "título honorário" de um tio ou tia (ver a expressão alemã 'Nennonkel/-tante' - 'denominado tio / -tia').tradições, Hagen é especialmente sombrio, implacável e violento, e em duas contas, caolho.

De acordo com a *saga Thidreks* , Hagen era o meio-irmão (mais velho?) de Gunnar. Não totalmente humano, porém, como sendo pai de um elfo, da esposa do rei enquanto o rei estava fora. A *saga Thidreks* conta que foi Walter

de Waskensten (Walter da Aquitânia) quem arrancou o olho de Hagen em uma luta.

Nesses relatos mencionados, é Hagen quem mata o herói Siegfried durante uma caçada, ferindo-o na única parte de seu corpo que não era invulnerável. Esta versão do personagem é a mais conhecida e aparece em *Der Ring des Nibelungen* , de Wagner . Na tradição nórdica, o homólogo de Hagen, Högni, é menos extremo e o verdadeiro matador de Sigurd (o homólogo nórdico de Siegfried) é Gutthorm, um irmão mais novo de Gunnar e Högni, que o faz quando estimulado por seus irmãos mais velhos.

Nos relatos alemães, Gunther e Hagen, junto com a própria Kriemhild , são as vítimas finais da queda dos Nibelungos . Hagen se recusa a revelar o esconderijo do tesouro Nibelungo para Kriemhild enquanto seu rei Gunther viver. Quando Gunther é morto, Hagen, mortalmente ferido, continua sua recusa com o conhecimento certo de que Gunther agora não pode enfraquecer e trair o segredo, sendo decapitado por Kriemhild com Balmung , a espada de Siegfried que Hagen havia roubado após sua morte.

Contas nórdicas

Nos relatos nórdicos, no entanto, é Gunnar quem se recusa a contar o segredo a Átila, o Huno , enquanto Högni vive, e assim provoca a morte de Högni. Högni ri quando Átila tem seu coração arrancado.

Em *Atlamál* , Hniflung, filho de Hagen/Högni, vinga a morte de seu pai e a morte de seus parentes, junto com sua tia Guðrún . Este trabalho também afirma que Hogni tinha uma esposa chamada Kostbera e dois outros filhos: Solar e Snævar. O Drap Niflunga menciona um quarto filho chamado Gjuki (em homenagem ao pai de Hogni).

mitologia wagneriana

Na ópera *Götterdämmerung* , parte de *The Ring Cycle* , Hagen é retratado como o meio-irmão de Gunther e Gutrune , filho ilegitimamente do anão Alberich . Ele também é descrito como malvado e astuto, agindo sob a influência de seu pai e por seus próprios interesses.

O grande baixo alemão Kurt Moll destacou que a música de Hagen é única no repertório do baixo: requer uma técnica vocal gritante e estridente que

corre o risco de danificar a voz do cantor; apenas cantores poderosos e de voz muito alta podem cantá-la.

O Conto de Aragorn e Arwen

" **O Conto de Aragorn e Arwen** " é uma história dentro dos Apêndices de *O Senhor dos Anéis* de JRR Tolkien . Narra o amor do homem mortal Aragorn e da donzela elfa imortal Arwen , contando a história de seu primeiro encontro, seu eventual noivado e casamento e as circunstâncias de suas mortes. Tolkien chamou o conto de "realmente essencial para a história". Em contraste com os apêndices não narrativos, ele estende a história principal do livro para cobrir eventos anteriores e posteriores, uma das razões pelas quais não caberia no texto principal. Tolkien deu outro motivo para sua exclusão, a saber, que o texto principal é contado do ponto de vista dos hobbits .

O conto, até certo ponto, espelha o " Conto de Beren e Lúthien ", ambientado em uma era anterior da Terra-média . Isso cria uma sensação de profundidade histórica, no que os estudiosos observam é uma abordagem semelhante à de Dante em seu *Inferno* .

Os aspectos do conto discutidos pelos estudiosos incluem a natureza do amor e da morte; a questão de por que o conto, se tão importante, foi relegado a um apêndice; a indefinição de Tolkien da linha entre história e história; o equilíbrio que Tolkien estabelece entre o cristianismo aberto e seu tratamento de seus personagens como pagãos ; e o paradoxo resultante de que, embora Tolkien fosse católico romano e considerasse o livro fundamentalmente católico , as sociedades da Terra-média carecem de religiões próprias. Observou-se também que o rebaixamento do conto priva a história principal de muito de seu interesse amoroso , mudando a ênfase do livro para a ação.

Contexto

O conto se passa na Terceira e Quarta Eras do universo fictício de JRR Tolkien , a Terra-média , e foi publicado em 1955 em *O Retorno do Rei* como a quinta parte da primeira seção do Apêndice A de *O Senhor dos Anéis* . . No texto principal do livro, Aragorn é apresentado quase sem detalhes de seus

relacionamentos, além de uma breve interação com Éowyn , a senhora de Rohan , enquanto Arwen mal fala e quase não aparece até seu casamento no final do século. livro. Em carta datada de 6 de abril de 1956 a seu editor Rayner Unwin, Tolkien afirmou que o conto era a única parte dos Apêndices que era "realmente essencial para a história". Os editores queriam omitir os apêndices inteiramente para a primeira edição sueca, o *Sagan om ringen* de 1959-1961 ; Tolkien insistiu em manter o conto, afirmando que era "essencial para a compreensão do texto principal em muitos lugares", e ele e o Apêndice D formavam os únicos apêndices daquela edição. A primeira edição de um volume de *O Senhor dos Anéis* que apareceu em 1968 omitiu todos os Apêndices "exceto *O Conto de Aragorn e Arwen* ".

O processo de composição do conto foi explorado pelo filho de Tolkien e executor literário, Christopher Tolkien , no 12º e último volume de *The History of Middle-earth* . Trabalhando com os manuscritos e rascunhos não publicados de seu pai, ele traça a evolução do conto através de várias versões e dispositivos de enquadramento, incluindo uma "experiência abandonada de inseri-lo em [uma] história do Reino do Norte", concluindo que "o projeto original do conto de Aragorn e Arwen havia sido perdido". As páginas do manuscrito original da conversa entre Aragorn e Arwen no leito de morte mostram que esta cena chave permaneceu quase inalterada em relação à versão publicada e foi escrita em grande velocidade.

história do quadro

Mais informações: histórias de quadros de Tolkien

No universo ficcional de Tolkien, a história central é que o conto foi escrito após a morte de Aragorn por Barahir, neto de Faramir e Éowyn , e que uma versão abreviada do conto foi incluída na cópia do Thain's Book feita por Findegil. O estudioso de Tolkien, Giuseppe Pezzini, escreve que a "estrutura metatextual... pretendia corresponder à elaborada história textual detalhada na Nota sobre os Registros do Condado." A voz narrativae o ponto de vista do qual a história é contada é examinado pela estudiosa de inglês, literatura e cinema Christine Barkley, que considera que a parte principal da história foi narrada por Aragorn.

Enredo

Aragorn , visitando Rivendell , canta a *balada de Lúthien* , uma donzela elfa imortal na Primeira Era que se casa com um homem, Beren , escolhendo assim uma vida mortal. Ao fazer isso, "Lúthien caminhou diante de seus olhos": ele vê Arwen na floresta e a chama de "Tinúviel! Tinúviel!" como Beren havia feito; ela revela que embora não pareça mais velha do que ele, ela é muito velha, tendo "a vida [imortal] dos Eldar ". Ele se apaixona por ela. O pai de Arwen, Elrond , o meio-elfo, vê sem ser informado o que aconteceu e diz a Aragorn que uma "grande desgraça o aguarda",Elendil , ou cair na escuridão; e que ele "não terá esposa, nem ligará nenhuma mulher a você em união" até que seja considerado digno. Em resposta, com "a previsão de seus parentes", Aragorn profetiza que o tempo de Elrond na Terra-média está chegando ao fim e que Arwen terá que escolher entre seu pai e ficar na Terra-média.

Aragorn e Arwen se reencontram em Lothlórien , quase trinta anos depois. Galadriel veste Aragorn em "prata e branco, com um manto élfico cinza e uma joia brilhante em sua testa", para que ele pareça um senhor élfico. Arwen o vê e faz sua escolha. Eles escalam a colina de Cerin Amroth, de onde podem ver a Sombra (Mordor) no leste, e o Crepúsculo (o desvanecimento dos Elfos) no oeste, e eles " proclamam sua fidelidade ". Elrond diz a Aragorn que eles só podem se casar quando ele for rei de Gondor e Arnor, os antigos reinos do sul e do norte da Terra-média.

Alguns anos depois, Aragorn ajuda a Sociedade e as forças do Ocidente a vencer a Guerra do Anel contra as forças de Mordor. Na Batalha dos Campos de Pelennor , ele desfralda o estandarte feito por Arwen e é saudado como Rei pelo povo de Gondor. O Um Anel é destruído, levando consigo o poder dos três anéis élficos , incluindo o de Elrond. Aragorn se torna Rei de Gondor e Arnor, e no meio do verão ele e Arwen se casam em Minas Tirith. A Terceira Era termina quando Elrond parte da Terra-média para nunca mais voltar, e ele e Arwen são "separados pelo mar e por uma destruição além do fim do mundo".

Aragorn e Arwen vivem juntos como Rei e Rainha de Gondor e Arnor por "seis vinte [120] anos em grande glória e bem-aventurança". Então, aos 210 anos e sentindo o início da velhice, Aragorn escolhe dar sua vida antes de cair de seu "assento alto sem tripulação e sem inteligência". Nas cenas que se

seguem, Aragorn e uma Arwen aflita conversam sobre a natureza da morte e as consequências da escolha que ela fez. Aragorn deita-se na "Casa dos Reis na Rua Silenciosa" e, dando a coroa de Gondor e o cetrode Arnor para seu filho Eldarion, ele diz seu último adeus a Arwen e morre, seu corpo permanecendo "na glória inalterada". Arwen "ainda não estava cansada de seus dias e, portanto, provou a amargura da mortalidade que havia assumido".

A luz élfica em seus olhos se apaga, e ela deixa Gondor para Lorien, ela mesma agora esmaecida quando os governantes elfos Galadriel e Celeborn e seu povo deixaram a Terra-média. Ela vagueia sob as árvores mallorn, suas folhas caindo, e se torna a única elfa viva na Terra-média desde Lúthien a morrer de velhice.

Recepção

Mais informações: Temas de O Senhor dos Anéis

falta religião

Mais informações: Cristianismo na Terra-média e Paganismo na Terra-média

A análise de Rosebury do conflito moral nos programas de o senhor dos anéis

O paganismo abrange uma mistura eclética de crenças e práticas religiosas, muitas vezes incluindo muitos deuses (politeísmo) e uma natureza viva imbuída de espírito (animismo). Foi definido nos primeiros tempos cristãos em grande parte negativa, como religião não-cristã. Os pagãos podem falar como se houvesse apenas uma divindade, geralmente "a Deusa", enquanto aceitam várias divindades; eles podem falar da natureza ou da Terra como divina, sugerindo uma forma de panteísmo , embora isso possa se transformar em animismo ou transcendentalismo . Há, portanto, um amplo espectro de crenças.

O cristianismo é um tema central nas obras de ficção de JRR Tolkien sobre a Terra-média , mas sempre oculto. Isso permite que o livro seja lido em diferentes níveis e seu significado seja aplicado pelo leitor, em vez de impor um único significado ao leitor.

JRR Tolkien era um católico romano devoto desde a infância e descreveu *O Senhor dos Anéis* em particular como "inconscientemente" uma "obra fundamentalmente religiosa e católica". Embora ele insistisse que não era uma alegoria , ela contém vários temas da teologia cristã . Isso inclui a batalha do bem contra o mal, o triunfo da humildade sobre o orgulho e a atividade da graça. Um tema central é a morte e a imortalidade, com a luz como símbolo da criação divina, mas as atitudes de Tolkien em relação à misericórdia e piedade, ressurreição , Eucaristia , salvação , arrependimento, auto-sacrifício, livre arbítrio , justiça, companheirismo, autoridade e cura também podem ser detectados. A providência divina aparece indiretamente como a vontade dos Valar , deuses imortais, expressa sutilmente o suficiente para evitar comprometer o livre arbítrio das pessoas.
Não há uma única figura de Cristo comparável ao Aslan de CS Lewis em seus livros de Nárnia , mas os personagens de Gandalf , Frodo e Aragorn exemplificam o ofício tríplice , os aspectos profético , sacerdotal e real de Cristo, respectivamente.

Contexto: o catolicismo de Tolkien

JRR Tolkien era um católico romano devoto , embora sua família já tivesse sido batista . Ele descreveu *O Senhor dos Anéis* como rico em simbolismo cristão, como explicou em uma carta a seu amigo íntimo e padre jesuíta , Robert Murray:

O Senhor dos Anéis é, obviamente, uma obra fundamentalmente religiosa e católica; inconscientemente no início, mas conscientemente na revisão. É por isso que não coloquei, ou cortei, praticamente todas as referências a qualquer coisa como "religião", a cultos ou práticas, no mundo imaginário. Pois o elemento religioso é absorvido na história e no simbolismo.

O estudioso de Tolkien, Patrick Curry , escreve que a declaração de Tolkien, no entanto, elimina o paganismo que permeia a obra e, de fato, todo o seu Legendarium da Terra-média ; pode ser *fundamentalmente* cristão, mas em outros níveis é outra questão, com seu politeísmo pagão e animismo , e muitas outras características. Em outras palavras, a Terra-média é cristã e

pagã. O estudioso de Tolkien Paul H. Kochercomenta que "tendo tornado os tempos pré-cristãos, [Tolkien] libertou-se da necessidade de lidar com eles em um contexto cristão, o que seria estranho se aplicado a elfos, ents, anões e o resto."

Muitos temas teológicos estão por trás da narrativa, incluindo a batalha do bem contra o mal, o triunfo da humildade sobre o orgulho e a atividade da graça , como visto na pena de Frodo por Gollum . A obra inclui os temas da morte e imortalidade, misericórdia e piedade, ressurreição, salvação, arrependimento, auto-sacrifício, livre arbítrio, justiça, comunhão, autoridade e cura. Tolkien menciona a Oração do Senhor , especialmente a linha "E não nos deixe cair em tentação, mas livra-nos do mal" em conexão com as lutas de Frodo contra o poder do Um Anel . Tolkien disse: "É claro que Deus está em *O Senhor dos Anéis*. O período era pré-cristão, mas era um mundo monoteísta", e quando questionado sobre quem era o Deus Único da Terra-média, Tolkien respondeu: "O único, é claro! O livro é sobre o mundo que Deus criou – o mundo real deste planeta."

A Bíblia e a narrativa cristã tradicional também influenciaram *O Silmarillion* . O conflito entre Melkor e Eru Ilúvatar é paralelo ao conflito entre Satanás e Deus. Além disso, *O Silmarillion* fala da criação e queda dos Elfos, assim como o *Gênesis* fala da criação e queda do Homem. Tal como acontece com todas as obras de Tolkien, *O Silmarillion* permite espaço para a história cristã posterior, e uma versão dos rascunhos de Tolkien ainda tem Finrod , um personagem de *O Silmarillion* , especulando sobre a necessidade da eventual Encarnação de Eru Ilúvatar para salvar a humanidade. Uma influência especificamente cristã é a noção da queda do homem , que influenciou o Ainulindalë , o Fratricídio em Alqualondë e a queda de Númenor .

Função

Comentaristas, incluindo alguns cristãos, assumiram uma ampla gama de posições sobre o papel do cristianismo na ficção de Tolkien, especialmente em *O Senhor dos Anéis* . Eles observam que contém representações de Cristo e anjos em personagens como os magos, a ressurreição, os motivos de luz, esperança e sofrimento redentor, a aparente invisibilidade do cristianismo no romance e, não menos importante, a natureza do mal, um antigo debate na filosofia cristã,

que levou a uma longa discussão acadêmica sobre a posição de Tolkien no livro. Os comentaristas discordam em particular sobre se *O Senhor dos Anéis* é uma obra cristã, apesar da declaração de Tolkien de que é.

Não especificamente cristão

Catherine Madsen escreve que se sentiu atraída pela fé pelo romance, "mas não particularmente pela fé cristã". Ela observa que Tolkien escreveu que "o mito e o conto de fadas, como toda arte, refletem e contêm em solução elementos de verdade moral e religiosa (ou erro), mas não explicitamente [ly]". Ela afirma que Tolkien claramente "não pretendia que seu trabalho argumentasse, ilustrasse ou promulgasse o Cristianismo". Em sua opinião, Tolkien usa "magia cristã", não doutrina; ela observa que Tolkien escreveu que a Terra-média era "um mundo monoteísta de 'teologia natural'". A " religião natural" do livro é, ela argumenta, baseado em assuntos como os elfos e sua saudade do mar, criando um "sentimento religioso ... curiosamente compatível com uma cosmologia secular". Um mundo de religião sem revelação, ela escreve, é necessariamente ambíguo, e qualquer triunfo sobre o mal também diminui o bem, então o mundo inevitavelmente desaparece. Portanto, o que *O Senhor dos Anéis* oferece não é uma esperança sobrenatural, mas o que Tolkien chamou de "recuperação", o despertar dos sentidos , uma atenção imediata ao presente, como quando Sam olha para o céu noturno em Mordor, e fica impressionado com a beleza de uma estrela. Para Madsen, esta é "a coisa mais atraente sobre o livro, e também a menos cristã ... disponível para qualquer pessoa de qualquer persuasão e não dependente de crença".

uma obra cristã

O estudioso de teologia e literatura Ralph C. Wood , em seu livro de 2003 *O Evangelho Segundo Tolkien* , conclui "Os cristãos são chamados para serem servos semelhantes a hobbits do Rei e de seu Reino. Frodo e Sam são os primeiros no reinado de Iluvatar porque eles estão dispostos a ser os últimos e os últimos entre aqueles que 'movem as rodas do mundo'". Wood observa, também, que o pão de viagem *lembas* dos elfos é "uma reminiscência da bolacha eucarística : sua leveza arejada dá força em desproporção direta ao seu peso". Pat Pinsent, em *A Companion to JRR Tolkien*, afirma que "sua própria adesão devota ao catolicismo é de fato refletida em toda a sua escrita, na medida em que ... sua fé foi a força motriz por trás de seus empreendimentos literários".

O sacerdote episcopal e teólogo Fleming Rutledge , em seu livro de 2004 *The Battle for Middle-earth: Tolkien's Divine Design in ' The Lord of the Rings '* , escreve que Tolkien havia construído seu livro tanto como uma emocionante narrativa superficial quanto como uma profunda narrativa teológica. narrativa. Ela cita sua declaração de que "sou cristã (o que pode ser deduzido de minhas histórias)". Em sua opinião, Tolkien muito raramente permite que as dicas e sugestões da intervenção divina rompam a superfície, mas que o efeito cumulativo de sua "subestrutura velada" pode ter um efeito poderoso no leitor. Ela escreve que Tolkien estava fornecendo "um raro vislumbre do que realmente significa a liberdade humana dentro do Plano Divino de Deus". Ela observa que, embora Tolkien tenha dito que *O Senhor dos Anéis* era fundamentalmente religioso, a Terra-média parece "um mundo curiosamente não religioso". A opinião dela é que isso foi totalmente deliberado, já que Tolkien queria evitar qualquer indício de panteísmo , adoração do mundo natural; e enquanto Arda é, como Tolkien escreveu, "minha própria mãe-terra", a ação se passa muito antes da era cristã;

Estamos em uma época em que o Deus Único, Eru, é conhecido pelos Sábios, mas não é acessível exceto por ou através dos Valar, embora ele ainda seja lembrado em orações (não ditas) por aqueles de descendência Numenoriana."

Claramente proposital

O estudioso de Tolkien, Tom Shippey , observa que Tolkien declarou no prefácio da segunda edição de *O Senhor dos Anéis*.

Não é nem alegórico nem tópico... Não gosto cordialmente da alegoria em todas as suas manifestações... Prefiro muito mais a história, verdadeira ou fingida, com sua variada aplicabilidade ao pensamento e à experiência dos leitores.

Apesar disso, escreve Shippey, Tolkien certamente às vezes escreveu alegorias, dando o exemplo de *Leaf by Niggle* , e certamente deve haver alguma relação entre sua ficção e fato. Ele observa, também, que Tolkien deliberadamente "se aproximou do limite da referência cristã " ao colocar a destruição do Anel e a queda de Sauron em 25 de março, a data tradicional anglo-saxônica do crucificação de Cristo e da anunciação , e do último dia

da criação de Gênesis . Outros comentaristas notaram mais ecos de temas cristãos, incluindo a presença de figuras de Cristo, a ressurreição, esperança, e sofrimento redentor.

Paul Kocher , em seu livro *Master of Middle-earth* , escreve que "tendo tornado os tempos pré-cristãos, [Tolkien] libertou-se da necessidade de lidar com eles em um contexto cristão, o que seria estranho se aplicado a elfos, ents, anões e o resto." Por outro lado, Kocher observa que Elrond atribui propósito a eventos, incluindo a convocação dos Povos Livres para seu conselho ; Elrond usa as palavras "propósito", "chamado", "ordenado" e "acreditar", implicando "alguma vontade viva". Da mesma forma, ele comenta, Gandalf diz firmemente a Denethor , o desesperado Regente de Gondor ,pagão ".

Cristianismo oculto: mito, não alegoria

O estudioso Verlyn Flieger escreve que a fantasia de Tolkien "não tem cristianismo explícito", ao contrário das lendas arturianas medievais "com seus milagres, eremitas piedosos, simbolismo de mão pesada e pregação alegórica". A Terra-média de Tolkien, "muito para seu crédito", evitou a pregação e a alegoria . Sobre o assunto de tornar o cristianismo explícito na fantasia, ele escreveu:

Por razões que não vou elaborar, isso me parece fatal. O mito e o conto de fadas devem, como toda arte, refletir e conter em solução elementos de verdade moral e religiosa (ou erro), mas não explícitos, não na forma conhecida do mundo "real" primário.

Flieger comenta que a palavra "fatal" deve ser tomada literalmente: uma mensagem cristã explícita "teria matado a obra", drenando a vida do mundo secundário , e que Tolkien de fato escreveu em uma carta:

É por isso que não coloquei, ou cortei, praticamente todas as referências a qualquer coisa como "religião", a cultos ou práticas, no mundo imaginário. Pois o elemento religioso é absorvido na história e no simbolismo.

Cristo

Frodo foi comparado a Cristo , e Sam , que carregou Frodo no caminho para o Monte da Perdição , a Simão de Cirene , que carregou a cruz de Cristo para o Gólgota . Igreja de São João Nepomucen, Brenna

figuras de cristo

A análise de Peter Kreeft das figuras de Cristo em *O Senhor dos Anéis*

Personagem	Moralidade	Natureza	Ambiguidade moral
Sauron	Mal	Anjo caído (Maia) Orgulho, desejo de poder	"Nada é mau no começo. Mesmo Sauron não era assim." – Elrond
Gollum	Mal	Hobbit corrompido pelo Anel	"Uma velha coisinha faminta e lamentável" hesita em trair Frodo e Sam
Saruman	Mal	Fallen Wizard (Maia) Orgulho, desejo de poder	"foi grande uma vez, de um tipo nobre contra o qual não devemos ousar levantar nossas mãos"
Frodo	Bom	"melhor hobbit do Condado " Quase pacifista em " The Scouring of the Shire " (no final)	Diz que Bilbo deveria ter matado Gollum (no início) Corrompido pelo Anel, afirma isso na Montanha da Perdição
Boromir	Mal → Bem	Bem-intencionado; cobiça o Anel como arma; tenta roubá-lo de Frodo	Arrepende-se e sacrifica sua vida tentando salvar os hobbits Merry e Pippin
Théoden	Mal → Bem	Corrompido em inação por Wormtongue	Revivido por Gandalf , toma uma ação sábia e ousada, morre como um herói em batalha

Rutledge escreve que o conflito moral, visto na luta dentro de Gollum, é central tanto para a narrativa quanto para o "drama teológico subjacente". Longe de ser uma batalha de pessoas boas contra monstros maus, ela escreve, o mal está dentro de cada indivíduo, citando o comentário de São Paulo em Romanos 3:9–10 de que "nenhum é justo, nem um sequer".

atributo semelhante a Cristo	Gandalf	Frodo	Aragorn
Morte sacrificial , ressurreição	Morre em Moria , renasce como Gandalf, o Branco [a]	Morre simbolicamente sob a faca de Morgul , curado por Elrond [b]	Toma Caminhos dos Mortos , reaparece em Gondor
Salvador	Todos os três ajudam a salvar a Terra-média de Sauron		
Simbolismo messiânico tríplice	Profeta	Padre	Rei

O filósofo Peter Kreeft , como Tolkien um católico romano , observa que não há uma figura completa, concreta e visível de Cristo em O Senhor dos Anéis comparável a Aslan na série Crônicas de Nárnia de C. S. Lewis . No entanto, Kreeft e Jean Chausse identificaram reflexos da figura de Jesus Cristo em três protagonistas de O Senhor dos Anéis : Gandalf, Frodo e Aragorn. Enquanto Chausse encontrou "facetas da personalidade de Jesus" neles, Kreeft escreveu que "eles exemplificam o tríplice simbolismo messiânico do Antigo Testamento do profeta (Gandalf),sacerdote (Frodo) e rei (Aragorn)".

Batismo

O batismo , o rito que dá as boas-vindas aos cristãos na nova vida da Igreja, imergindo-os na água, afogando simbolicamente sua antiga vida, foi identificado em aspectos da história de *O Senhor dos Anéis* . Uma é a água da fonte chamada Espelho de Galadriel. Rutledge sugere que se isso simboliza o batismo, então a água da fonte deve proteger contra a má vontade de Sauron "de penetrar nas defesas até dos sábios", como a guarda de Galadriel de seu

reino élfico de Lothlórien . Ela observa que parte da água é mantida no Frasco de Galadriel, que protege Frodo e Sam em seu caminho para Mordor.

Um símbolo muito diferente é o reino dos anões subterrâneo escuro de Moria . Aqui, os nove membros da Sociedade do Anel entram, são submersos e ressurgem do outro lado das montanhas, simbolicamente tendo passado pela morte e renascido; um deles, Gandalf, na verdade morre lá, embora também renasça.

Curando

Aragorn é aclamado como Rei de Gondor por seu próprio povo, seguindo seu antigo provérbio de que as mãos de um rei são as mãos de um curador. Ele segue após a batalha, usando a erva curativa *Athelas* ou "Kingsfoil" para reviver aqueles atingidos pelo Sopro Negro, o mal dos Nazgûl. Rutledge comenta os ecos da mulher samaritana no poço , que diz a seu povo para vir e ver o homem milagroso que falou com ela: "Venham, vejam um homem que me disse tudo o que eu já fiz. Este pode ser o Cristo? ", e sobre Aragorn colocando a mão na cabeça de Merry e chamando-o pelo nome, lembrando a ressurreição da filha de Jairo por Cristo .

Ressurreição

Vários comentaristas viram a passagem de Gandalf pelas Minas de Moria, morrendo de vontade de salvar seus companheiros e retornando como "Gandalf, o Branco", como símbolo da ressurreição de Cristo . Como Jesus que carregou sua cruz pelos pecados da humanidade, Frodo carregou o fardo do mal em nome de todo o mundo. Frodo percorre sua " Via Dolorosa " até o Monte da Perdição , assim como Jesus fez seu caminho para o Gólgota .

Conforme Frodo se aproxima das Fendas da Perdição, o Anel se torna um peso esmagador, assim como a cruz foi para Jesus. Sam Gamgi, o servo de Frodo, que carrega Frodo até o Monte da Perdição, é paralelo a Simão de Cirene , que ajuda Jesus carregando sua cruz para o Gólgota . Quando Frodo cumpre sua missão, como Cristo, ele diz "está feito". Assim como Cristo ascende ao céu , a vida de Frodo na Terra-média chega ao fim quando ele parte para as Terras Imortais .

Outro símbolo da ressurreição é a Árvore Branca , o símbolo de Gondor . Ele permaneceu seco e sem vida no Pátio da Fonte no topo da cidade de Minas Tirith ao longo dos séculos em que Gondor foi governado pelos Regentes; Aragorn trouxe uma muda da Árvore Branca para a cidade em seu retorno como rei. A Árvore Branca foi comparada à Árvore Seca das Viagens do século XIV *de Sir John Mandeville* .

A história diz que a Árvore Seca está sem vida desde a crucificação de Cristo , mas que florescerá novamente quando "um príncipe do lado oeste do mundo cantar uma missa sob ela", enquanto as maçãs das árvores permitem que as pessoas vivam por 500 anos.

Transfiguração

Um evento dramático em *O Senhor dos Anéis* é o reaparecimento de Gandalf, ou como o elfo Legolas o chama em um alegre grito de reconhecimento, "Mithrandir!" Os estudiosos e teólogos de Tolkien chamaram isso de transfiguração . Rutledge considera que os ecos bíblicos são inconfundíveis, comparando o evento à Transfiguração de Cristo no topo da montanha. Entre os paralelos está o fato de que Gandalf está acima dos companheiros, e suas vestes e cabelos são "brilhantes". Ela observa que o retorno de Moisés do Monte Sinai, seu rosto brilhando muito para ser visto com a luz refletida de Deus, poderia ser um paralelo mais próximo, já que Aragorn comenta que sua visão foi "velada".

Pelo menos dois outros eventos em *O Senhor dos Anéis* foram chamados de transfigurações**. Uma delas é a mudança no aparentemente aleijado Rei Théoden de Rohan, quando Gandalf visita seu salão, Edoras, e o tira do controle do traidor Língua de Cobra , que tem controlado Rohan em nome do Mago Saruman . Gandalf faz com que o rei se endireite, fique de pé e saia de seu salão e segure sua própria espada. Gandalf "anuncia 'O Senhor da Marca aparece!' e todo o aspecto do rei é transformado quando ele endireita as costas para atender à descrição de Gandalf". O outro é o esplendor de Aragorn em sua coroação, com a "majestosa procissão dos Cavaleiros do Oeste" na vitoriosa cidade de Minas Tirith, as librés:**

verde com um cavalo branco para Rohan, azul com um cisne prateado para Dol Amroth e preto ou cinza com prata para Gondor. À frente de todos eles

está Aragorn, transfigurado, liderando a Companhia Cinzenta dos Dúnedain; mas Éomer Rei de Rohan está com ele, e Príncipe Imrahil, e Gandalf em branco puro

Anjos

O lugar dos anjos do cristianismo é ocupado pelos imortais Ainur , que se dividem em duas ordens de seres, os Valar e os Maiar . Os poderosos Valar se comportam como os deuses pagãos da mitologia grega . Flieger chama seu papel na Terra-média de "excêntrico" do ponto de vista cristão: eles são inferiores ao Deus Único, certamente, mas ao contrário dos anjos, eles são subcriadores, cada um com seu próprio reino. Então, por exemplo, Manwë é o Rei de Arda (a Terra), Ulmo é o Senhor das Águas, Mandos é o Juiz dos Mortos, e eles se casaram. Isso os posiciona, como afirmou Tolkien, como demiurgos , figuras divinas na tradição platônica .esquema das coisas com a capacidade de moldar o mundo material. Tal como acontece com a fragmentação da luz, Flieger escreve, a escolha do nome "demiurgo" implica subdivisão, seu significado original incluindo "fazer *dividindo* ".

Alguns Maiar, uma ordem menor que os Valar, foram enviados pelos Valar para a Terra-média em corpos mortais para influenciar, mas não para dirigir, eventos lá. Esses Maiar eram Magos ou Istari, dos quais Gandalf é o mais conhecido pelos leitores. Tolkien afirmou que eles se encaixavam na descrição grega original "ἄγγελος" (Angelos), que significa mensageiro.

A Virgem Maria

A elfa branca Galadriel foi comparada à Virgem Maria . Galadriel em seu espelho, por Tessa Boronski, 2011

Duas figuras na Terra-média fizeram os comentaristas se lembrarem da Virgem Maria : a Vala Varda, chamada pelos elfos de Elbereth , e a

elfa Galadriel . Wood escreve que a invocação de Sam do nome de Galadriel, embora não intencional, fez com que sua corda élfica se soltasse do nó que a prendia, depois de deixar os Hobbits descerem um penhasco, citando a explicação de Sam "Acho que a corda se soltou - quando chamei ". Rutledge observa que Frodo, enfrentando o ataque mortal do "pálido rei", o Nazgûl no Topo do Vento , clama *O Elbereth! Giltoniel!*, aparentemente fazendo com que Aragorn chegasse bem a tempo: Frodo está perigosamente ferido, mas não morto. Rutledge comenta que, embora não haja correspondência direta entre nenhum personagem *do Senhor dos Anéis* e qualquer figura bíblica, Elbereth se parece com a Virgem Maria em um sentido, pois ela pode conceder favores e ajudar as pessoas necessitadas. Da mesma forma, ela escreve que Sam faz a invocação *Elbereth Gilthoniel!* enquanto ele enfrenta Shelob na escuridão de seu covil, segurando no alto o Frasco de Galadriel , que brilha com (nas palavras de Tolkien) uma "luz intolerável" como se "'seu espírito indomável' o tivesse ativado".

Providência, predestinação e livre arbítrio

Mais informações: Vala (Terra-média) § Providência

Rutledge considera a questão da providência divina , predestinação e livre arbítrio um tema central de *O Senhor dos Anéis* . A questão gira em torno da aparente contradição entre a ação e a intenção divinas, de um lado, e a liberdade humana, do outro: se o poder divino age no mundo, como pode a ação individual ser livre? Rutledge observa que os teólogos têm lutado com o problema e que o livro de Tolkien pode ser lido como uma explicação de como isso pode funcionar na prática. A vontade divina permanece quase inteiramente sob a superfície da história, como ela acredita que acontece no mundo real; mas Tolkien dá dicas ao longo do texto, na maioria das vezes na forma de declarações na voz passivasobre as causas de eventos que podem parecer sorte ou acaso. Assim, por exemplo, Gandalf diz que Bilbo e Frodo foram "destinados" (na voz passiva) a ter o Um Anel , embora tenha sido escolha deles cooperar com esse propósito.

A Providência é representada na Terra-média pela vontade dos Valar. Isso pode ser detectado, mas é sutil o suficiente para não afetar o livre arbítrio dos personagens da história, ou a necessidade de coragem individual e

confiança diante de um futuro incerto. De acordo com essa sutileza, os Valar são mencionados diretamente apenas uma vez em *O Senhor dos Anéis* , quando um dos Rangers de Ithilien de Faramir encontra o enorme *Mumak* ou elefante de batalha dos Haradrim e diz "Que os Valar se transformem ele de lado".

Valar na Terra-média

Os **Valar** (['valar] ; singular **Vala**) são personagens dolegendarium de JRR Tolkien . Eles são "poderes angelicais" ou "deuses" subordinados ao único Deus (Eru Ilúvatar). O Ainulindalë descreve como aqueles dos Ainur que escolheram entrar no Mundo (Arda) para completar seu desenvolvimento material depois que sua forma foi determinada pela Música dos Ainur são chamados de Valar, ou "os Poderes do Mundo". O Valaquenta indica que os Elfos geralmente reservavam o termo "Valar" para o mais poderoso deles, chamando os outros de Maiar . Os Valar são mencionados brevemente em*O Senhor dos Anéis* , mas foram desenvolvidos anteriormente em material publicado postumamente em *O Silmarillion* , *A História da Terra-média* e *Contos Inacabados* .

Estudiosos observaram que os Valar se assemelham a anjos no Cristianismo , mas que Tolkien os apresentou mais como deuses pagãos . Seu papel em fornecer o que os personagens da Terra-média experimentam como sorte ou providência também é discutido.

Queda do homem

A queda de Númenor foi comparada à queda bíblica do homem . A serpente tenta Adão e Eva a comer o fruto proibido, Notre Dame de Paris

Tolkien afirmou que *A Queda de Númenor* (*Akallabêth*) foi efetivamente uma segunda queda do homem , com "seu tema central .. (inevitavelmente, penso eu, em uma história de Homens) uma Proibição ou Proibição". Bradley J. Birzer, escrevendo na *Enciclopédia JRR Tolkien* , observa que Tolkien pensava que toda história era essencialmente sobre uma queda e, portanto, seu legendarium contém muitas "quedas": a de Morgoth , de Fëanor e seus parentes, e o de Númenor entre eles. Eric Schweicher, escrevendo em *Mythlore* , observa que a proibição foi "logo desafiada", como na queda bíblica. A tentação para os númenoreanos era o desejo de imortalidade , e a proibição que eles quebraram era não navegar em direção às Terras Imortais de Aman , paralelamente à proibição bíblica de comer o fruto da árvore do conhecimento do bem e do mal.

Tolkien menciona também "a 'Queda' dos Alto-elfos" em uma carta, dando como causa "um estranho caso de uma Elfa (Míriel mãe de Fëanor) que tentou *morrer* , o que teve resultados desastrosos"; ele discute isso no contexto da Queda do Homem. Matthew T. Dickerson escreve que enquanto Fëanor é considerado responsável pelos Valar, "nem Finwë nem Míriel são inocentes".

A natureza do mal

Shippey escreve que *O Senhor dos Anéis* incorpora o antigo debate dentro do Cristianismo sobre a natureza do mal . Shippey observa a declaração boethiana de Elrond de que "nada é mau no começo. Mesmo [o Lorde das Trevas] Sauron não era assim", em outras palavras, todas as coisas foram criadas boas; mas isso é colocado ao lado da visão maniqueísta de que o Bem e o Mal são igualmente poderosos e lutam no mundo. A experiência de guerra pessoal de Tolkien era maniqueísta: o mal parecia pelo menos tão poderoso quanto o bem, e poderia facilmente ter sido vitorioso, uma vertente que Shippey observa também pode ser vista na Terra-média. Brian Rosebury , um

estudioso de humanidades, interpreta a declaração de Elrond como implicando um universo agostiniano , criado bom.

The Jesuit John L. Treloar writes that the Book of Revelation personifies evil in the Four Horsemen of the Apocalypse: the first, on a white horse, represents a conquering king; the second, red with a sword, means bloody war; the third, black and carrying a scale balance, means famine; and the last, green, is named death. Treloar comments that the personification increases the emotional impact, and that the Ringwraiths (Nazgûl) are introduced "as terror inspiring horsemen who bring these four evils into the world. They are bent on conquest, war, [and] death, and the land they rule is non-productive."

Em outras mídias

O Christianity Today relatou que a exposição das Bibliotecas Bodleianas da Universidade de Oxford " Tolkien: Maker of Middle-earth " era "quase abrangente", mas tinha uma "omissão flagrante": "qualquer menção à fé cristã devota e duradoura do autor". Ele menciona o comentário de Michael Ward de que a fé de Tolkien não é óbvia na Terra-média, ao contrário da Nárnia de seu amigo CS Lewis , e conclui que "Somente se reconhecermos a profunda fé cristã de Tolkien podemos esperar entender a vida e a obra do 'Criador da Terra-média'".

o ano cristão

Shippey observa que um par de referências ao ano cristão , raramente captadas pelos leitores, é que Tolkien escolheu datas de importância simbólica para a missão de destruir o Anel. Começou em Rivendell em 25 de dezembro, a data do Natal , e terminou em Mount Doom em 25 de março, uma data anglo-saxônica tradicional para a crucificação (a data moderna da Páscoa é móvel e, portanto, não rende nenhuma data de calendário fixa).

A Eucaristia

Tolkien escreveu sobre a Eucaristia ou Santíssimo Sacramento que era "a única grande coisa para amar na terra" onde, ele aconselhou seu filho Michael, "você encontrará romance, glória, honra, fidelidade e o verdadeiro caminho de todos os seus amores na terra". Ele o descreveu como um paradoxo

divino, significando morte, mas também vida eterna. Tolkien aludiu a um significado religioso do pão de viagem lembas em *O Senhor dos Anéis* em uma carta para Forrest J. Ackerman em 1958:

No livro, lembas tem duas funções. É uma 'máquina' ou dispositivo para tornar credíveis as longas marchas com pouca disposição, num mundo em que como já disse "milhas são milhas". Mas isso é relativamente sem importância. Também tem um significado muito maior, do que se poderia chamar hesitantemente de tipo "religioso". Isso se torna aparente mais tarde, especialmente no capítulo "Mount Doom".

Oração

Em uma cena em *O Senhor dos Anéis,* quando os Hobbits Frodo e Sam estão viajando por Ithilien , Faramir explica aos Hobbits que antes de comer, ele e seus homens olham para o oeste da Terra-média até o reino perdido de seus ancestrais, Númenor , para Valinor (Elvenhome) que ainda existe, mas é removido de Arda (o planeta), e "aquilo que está além do Elvenhome".

Tolkien raramente quebra sua regra de evitar religião explícita de qualquer tipo, mas quando Frodo e Sam jantam com Faramir em sua fortaleza oculta de Henneth Annûn , todos os Homens se voltam para o oeste em um breve silêncio. Faramir explica que

Nós olhamos para Númenor que era, e além para Elvenhome que é, e para o que está além de Elvenhome e sempre será.

Rutledge observa o paralelo dessa ação, que ela chama de uma espécie de oração , com o *Gloria Patri* da liturgia cristã.

Como era no princípio, é agora e sempre será".

Ela comenta que, embora a menção a Númenor possa ser uma nostalgia romântica, há também um eco da identidade cristã exilada do Jardim do Éden ,

e sempre em busca de seu verdadeiro lar. A menção do que está além do Elvenhome, ela escreve, "invoca a dimensão transcendente" e é um "reconhecimento austero" do monoteísmo .

Tolkien escreveu sobre a Eucaristia ou Santíssimo Sacramento que era "a única grande coisa para amar na terra" onde, ele aconselhou seu filho Michael, "você encontrará romance, glória, honra, fidelidade e o verdadeiro caminho de todos os seus amores na terra". Ele o descreveu como um paradoxo divino, significando morte, mas também vida eterna. Tolkien aludiu a um significado religioso do pão de viagem lembas em *O Senhor dos Anéis* em uma carta para Forrest J. Ackerman em 1958:

No livro, lembas tem duas funções. É uma 'máquina' ou dispositivo para tornar credíveis as longas marchas com pouca disposição, num mundo em que como já disse "milhas são milhas". Mas isso é relativamente sem importância. Também tem um significado muito maior, do que se poderia chamar hesitantemente de tipo "religioso". Isso se torna aparente mais tarde, especialmente no capítulo "Mount Doom".

Com base nas declarações de Tolkien, os comentaristas cristãos argumentaram que um simbolismo eucarístico altamente desenvolvido é carregado pelos lembas e sua história. Isso é mais elaborado em *O Silmarillion* , observando que "pão de viagem" pode ser visto como uma tradução de *viático* , o alimento eucarístico para uma viagem. Em *O Silmarillion* , o lembas, por exemplo, é dado aos Elfos para alimentá-los durante sua Grande Jornada às Terras Imortais, lembrando aos comentaristas cristãos o presente de Deus do Maná aos israelitas durante seu êxodo para a Terra Prometida em Êxodo 14. O Maia Melianfaz um presente real de lembas para Beleg, irmão de armas do mortal Homem Túrin , para ser sua "ajuda na selva":

E ela deu-lhe provisões de *lembas* , o pão de viagem dos elfos, embrulhado em folhas de prata, e os fios que o amarravam estavam selados nos nós com o selo da Rainha, uma bolacha de cera branca moldada como uma única flor de Telperion ; pois de acordo com os costumes dos Eldalië, a manutenção e doação de *lembas* pertenciam apenas à Rainha.

Tolkien imediatamente enfatiza a natureza especial deste dom:

Em nada Melian mostrou maior favor a Túrin do que neste presente; pois os Eldar nunca haviam permitido que os Homens usassem esse pão de viagem e raramente o faziam novamente.

Beleg usa os lembas, junto com seu poder élfico, para ajudar a curar a companhia dos Homens de Túrin, e mais tarde também o Elfo Gwindor, que havia sido escravizado por Morgoth .

Um evento em *O Senhor dos Anéis* foi comparado à Última Ceia , a festa comemorada pela Eucaristia. O Hobbit Pippin faz uma refeição matinal ensolarada com seu amigo Beregond, um Guarda da Cidadela, em Minas Tirith, pouco antes da chegada da tão esperada tempestade quando as forças de Minas Morgul atacam a cidade . Rutledge comenta que isso "cria um clima notável. Pode-se até pensar em Jesus com seus discípulos na Última Ceia". De fato, muito em breve todos os que não podem lutar deixam a cidade, fica frio e um Nazgûl voa ameaçadoramente através do sol; Rutledge comenta sobre os ecos bíblicos.

o ano cristão

Shippey observa que um par de referências ao ano cristão , raramente captadas pelos leitores, é que Tolkien escolheu datas de importância simbólica para a missão de destruir o Anel. Começou em Rivendell em 25 de dezembro, a data do Natal , e terminou em Mount Doom em 25 de março, uma data anglo-saxônica tradicional para a crucificação (a data moderna da Páscoa é móvel e, portanto, não rende nenhuma data de calendário fixa).

A criação

Leve

Brasão de armas de Gondor carregando a árvore branca, Nimloth, o belo, descendente de Telperion, uma das Duas Árvores de Valinor que uma vez iluminou o mundo

Um tema que percorre *O Senhor dos Anéis.*

Mas é especialmente claro em *O Silmarillion* , é a luz. O estudioso da mitologia e da literatura medieval Verlyn Flieger explica que Tolkien iguala a luz a Deus e à capacidade de criar . Ela cita o poema de Tolkien *Mythopoeia* ("Criação do Mito"):

homem, sub-criador, a luz refratada através da qual é estilhaçada de um único branco para muitos matizes, e infinitamente combinada em formas vivas que se movem de mente para mente.

Apesar de termos enchido todos os recantos do mundo com elfos e duendes , embora tenhamos ousado construir deuses e suas casas de luz e escuridão, e semear a semente de dragões , era nosso direito (usado ou mal usado). A direita não decaiu.

Ainda fazemos pela lei na qual fomos feitos.

Flieger escreve que, com isso, Tolkien quis dizer que a capacidade de um autor de criar ficção fantástica, ou em seus termos " subcriação ", era derivada e poderia ser vista como uma pequena lasca da Luz Divina, o "branco único" do poema. Além disso, todo *o Silmarillion* pode ser visto como uma elaboração desse tema do homem fragmentando a luz branca original da criação "em muitos matizes e infinitamente combinados em formas vivas" nas formas da separação dos elfos em luz . e elfos negros , homens bons e maus, e dragões e outros monstros. Essa luz criativa, afirma ela, foi para Tolkien equiparada ao *Logos* cristão , a Palavra divina.

Fragmentação da Luz Criada, com recriações repetidas

Era	Luz azul/prata	luz dourada	Jóias
anos das lâmpadas	Illuin , lâmpada azul celeste da Terra-média , no topo de um pilar alto, Helcar	Ormal , lâmpada de ouro alto da Terra-média, no topo de um pilar alto, Ringil	
terminando quando Melkor destrói ambas as Lâmpadas			
anos das árvores	Telperion , árvore de prata, iluminação Valinor	Laurelin , árvore dourada, iluminação Valinor	Fëanor fabrica 3 Silmarils com a luz das Duas Árvores .
terminando quando Melkor atinge as Duas Árvores e Ungoliant as mata			
primeira idade	A última flor se torna a Lua, carregada no espírito masculino da nave de Tilion.	O último fruto se torna o Sol, carregado no espírito feminino na nave de Arien.	
	Yavanna faz Galathilion, uma árvore como Telperion, exceto que não brilha, para a cidade dos Elfos de Tirion em Valinor.		Há uma guerra pelas Silmarils.
	Galathilion tem muitas mudas, incluindo Celeborn em Tol Eressëa		Uma Silmaril está enterrada na Terra, uma está perdida no Mar, uma navega no Céu como a Estrela de Eärendil .
Segunda Era	Celeborn tem mudas de Nimloth, a Árvore Branca de Númenor .		
	Númenor se afogou. Isildur traz um fruto de Nimloth para a Terra-média .		
Segunda Era	Celeborn tem mudas de Nimloth, a Árvore Branca de Númenor .		
	Númenor se afogou. Isildur traz um fruto de Nimloth para a Terra-média .		
terceira idade	Uma Árvore Branca cresce em Minas Tirith enquanto um Rei governa Gondor .		Galadriel coleta a luz da Estrela de Eärendil refletida em seu espelho de fonte.
	A árvore permanece morta enquanto os Stewards governam.		Um pouco dessa luz é captada no Frasco de Galadriel .
	O novo rei Aragorn traz uma muda branca para a cidade.		Hobbits Frodo Baggins e Sam Gamgee usam o Frasco para derrotar a aranha gigante Shelob .

A luz começa em *O Silmarillion* como uma unidade e, de acordo com a fragmentação da criação, é dividida em mais e mais fragmentos à medida que o mito avança. A Terra-média é povoada pelos Valar angelicais e iluminada por duas grandes lâmpadas; quando estes são destruídos pelo Vala Melkor caído , o mundo é fragmentado, e os Valar recuam para Valinor , que é iluminado por As Duas Árvores . Quando estes também são destruídos, seu último fragmento de luz é transformado nas Silmarils , e uma muda também é resgatada, levando à Árvore Branca de Númenor , o símbolo vivo do Reino de Gondor .

Guerras são travadas pelas Silmarils, e elas são perdidas para a Terra, o Mar e o Céu, o último deles, carregado por Eärendil , o Marinheiro, tornando-se a Estrela da Manhã . Parte da luz da estrela é capturada no Espelho de Galadriel , a fonte mágica que permite que ela veja o passado, o presente e o futuro; e parte dessa luz está, finalmente, presa no Frasco de Galadriel , seu presente de despedida para Frodo, o contrapeso para o poderoso e maligno Anel de Sauron que ele também carrega. A cada estágio, a fragmentação aumenta e a potência diminui. Assim, o tema da luz como poder divino, fragmentado e refratado através das obras dos seres criados, é central para toda a mitologia.

Conflito moral

Mais informações: Gollum § Conflito moral e Orc § Moralidade

Rosebury escreve que *O Senhor dos Anéis* é salvo da simples moralização ou alegoria pela presença de conflito moral realisticamente complicado dentro dos personagens: os personagens "bons" são desafiados por tentações, enquanto os personagens "maus" têm todos lados bons, já foram bom, ou hesitar sobre ações más.

A análise de Rosebury do conflito moral nos personagens *de O Senhor dos Anéis*

vida cristã

Ter esperança

O motivo da esperança é ilustrado no manejo bem-sucedido de Aragorn com a pedra de visão ou palantír de Saruman . Aragorn recebe o próprio nome de "Esperança" (sindarin "Estel"), pelo qual ainda é carinhosamente chamado por sua rainha, Arwen, que na hora de sua morte clama "Estel, Estel!". Somente Aragorn, como herdeiro de Isildur, pode usar o palantír por direito, enquanto Saruman e Denethor, que também fizeram uso extensivo de palantírs, caíram em desespero ou presunção. Esses últimos traços foram identificados como os dois pecados distintos "contra a virtude da Esperança".

Sofrimento redentor

O tema cristão da natureza redentora e penitencial do sofrimento é aparente na terrível provação de Sam e Frodo em Mordor. O autor católico Stratford Caldecott chama Frodo de "um tipo de herói muito 'cristão'... Ele se permite ser humilhado e crucificado." De uma maneira diferente, Boromir expia seu ataque a Frodo defendendo sozinho, mas em vão, Merry e Pippin dos orcs, o que ilustra outro tema cristão significativo: a imortalidade da alma e a importância da boa intenção, especialmente à beira da morte. Isso fica claro na declaração de Gandalf: "Mas ele [Boromir] escapou no final... Não foi em vão que os jovens hobbits vieram conosco, mesmo que apenas por causa de Boromir."

Tolkien compartilhou a esperança católica de que Deus tinha um plano para pagãos virtuosos como Aragorn. Xilogravura *Os Três Bons Pagãos* de Hans Burgkmair , 1519

O medievalista e estudioso da literatura inglesa antiga e seu uso na fantasia, Tom Shippey , analisa o conto pelo que ele diz sobre o delicado equilíbrio de Tolkien entre o cristianismo aberto e seu tratamento de seus personagens como pagãos , uma palavra que Shippey observa que Tolkien usa com muita parcimônia. Shippey observa que tanto Aragorn quanto Arwen são pagãos, embora Aragorn seja "notavelmente virtuoso .. sem nem mesmo as falhas de Théoden , e ele prevê sua morte como um santo [cristão]". Shippey observa que Arwen está inconsolável, não vendo nada após a morte, rejeitando a afirmação de Aragorn de "não estamos presos para sempre aos círculos do

mundo, e além deles há mais do que memória. Adeus!"; como Shippey diz, "Arwen não se consola" com isso; nenhum dos consolos tradicionais da religião está presente.

Ele observa que Tolkien afirmou em uma carta a um padre jesuíta que havia cortado a religião de *O Senhor dos Anéis* porque ela "é absorvida pela história e pelo simbolismo".

Shippey explica que Tolkien, um devoto católico romano , "pensou, ou esperava, que Deus tivesse um plano para os pré-católicos [virtuosos pagãos] também", de modo que heróis como Aragorn iriam para o Limbo em vez de para o Inferno. Ele observa que o conto contém outra cena de morte, a de Gilraen, a mãe de Aragorn; ela também não se consola com a menção de Aragorn a "uma luz além da escuridão", uma frase que Shippey escreve pode ser uma esperança de salvação ou simplesmente uma esperança de vencer a Guerra do Anel. Seja qual for o caso, Shippey considera que o conto dá "o mais profundo senso de crença religiosa mencionado explicitamente na Terra-média", mas que o resultado é uma "ausência de religião apenas ligeiramente qualificada", criando um "paradoxo de uma obra 'fundamentalmente católica' que nunca menciona Deus".

Em seu estudo sobre a morte e o morrer em *O Senhor dos Anéis* , Amy Amendt-Raduege afirma que a morte de Aragorn "segue o processo passo a passo delineado pelo *Ars moriendi* ", os preceitos cristãos sobre como morrer bem, ou seja, "o aceitação da morte, a recusa da tentação, a dispensa dos bens mundanos e o último adeus à família, e a afirmação final da fé". Amendt-Raduege descreve a morte de Aragorn como "uma das cenas mais emocionantes da história".

Final rebaixado

Na trilogia de filmes de Peter Jackson , o conto é trazido do apêndice para a narrativa principal, e (mostrado) Arwen traz a bandeira da Árvore Branca para Aragorn, e eles se casam. No livro, esses são eventos separados. Aragorn é mostrado usando um diadema; Tolkien descreveu a coroa no livro como uma versão mais alta dos capacetes da guarda da cidade e, em uma carta posterior, semelhante ao Hedjet do Alto Egito .

O estudioso da literatura inglesa Chris Walsh descreve "The Tale of Aragorn and Arwen" como um final alternativo para *O Senhor dos Anéis* , com as últimas palavras sombrias de Aragorn para Arwen no lugar do alegre hobbit Sam Gamgee "Bem, eu sou de volta". Walsh observa que em uma carta, Tolkien escreveu "A passagem sobre o Mar [para Elvenhome no Ocidente] não é a Morte... Estou apenas preocupado com a Morte como parte da natureza, física e espiritual, do Homem, e com Esperança sem garantias.

Por isso considero o conto de Arwen e Aragorn o mais importante dos apêndices; faz parte da história essencial [...]". Sarah Workman escreve que o rebaixamento do conto a um apêndice "não subordina sua importância", citando a mesma carta. Walsh afirma que está interessado em descobrir que, embora Tolkien tenha "relutantemente relegado" o conto a um apêndice, ele faz parte da história principal da trilogia de filmes de Peter Jackson , " estrategicamente colocado quase exatamente pela metade através". A representação do conto no filme difere da do livro, combinando a chegada de Arwen, a apresentação do estandarte, a coroação e o casamento; no conto, Aragorn "desfraldou o estandarte de Arwen na batalha dos Campos de Pelennor".

Walsh observa que Jackson inclui um flash para a visão de Elrond de Arwen como a viúva do rei, com a frase "Não há nada para você aqui: apenas a morte" usada tanto no filme de *As Duas Torres* quanto em *O Retorno do Rei* : na visão de Walsh, a morte é o foco da história.

O historiador literário e folclorista William Gray acrescenta que o motivo do rebaixamento do conto pode ser o fato de ele não contribuir para o entrelaçamento da narrativa . O entrelaçamento é o dispositivo literário em que a narrativa salta entre fios paralelos. Gray observa que um efeito do rebaixamento é uma ênfase na ação dramática, ao preço do "interesse amoroso". Mesmo assim, escreve Gray, o conto "é uma das peças mais comoventes de Tolkien. É um conto sobre o amor duradouro, triunfando sobre

probabilidades aparentemente impossíveis e selado com o sacrifício de Arwen de sua imortalidade élfica para viver com ela. marido humano por 'seis vinte anos de grande glória e bem-aventurança'."

O próprio Tolkien deu outra explicação, que foi que "Esta história é colocada em um apêndice, porque eu contei toda a história [de *O Senhor dos Anéis*] mais ou menos através de 'hobbits'; e isso porque outro ponto principal na história para mim é a observação de Elrond no Vol. I : 'Tal é frequentemente o curso das ações que movem as rodas do mundo [...]'". A estudiosa de Tolkien, Christina Scull , observa que, como resultado desse ponto de vista centrado no hobbit, os leitores iniciantes podem ficar "tão surpresos quanto os hobbits quando Arwen e sua escolta chegam a Minas Tirith".

A estudiosa da literatura medieval e renascentista Mary R. Bowman escreve que tanto "O Conto de Aragorn e Arwen" quanto a parte final do Apêndice B (uma linha do tempo detalhada) são exemplos dos apêndices que negam o encerramento de *O Senhor dos Anéis* ao narrar eventos por cerca de 120 anos após aqueles do capítulo final do texto principal; isso difere da natureza não narrativa dos apêndices posteriores que acrescentam "material cultural e linguístico".

"História, verdadeira ou fingida"

Mary Bowman compara o eco histórico "fingido" de Beren e Lúthien no "Conto de Aragorn e Arwen" com o eco de Dante de Lancelot e Guinevere em seu conto de Paolo e Francesca , aqui em uma pintura de 1862 de Dante Gabriel Rossetti .

Bowman observa que quando Aragorn vê Arwen pela primeira vez, ele canta sobre Lúthien Tinúviel e chama Arwen por esse nome "como se a história [de Lúthien e Beren] tivesse ganhado vida diante de seus olhos" e mais tarde ele compara sua vida com Beren, dizendo "Eu voltei meus olhos para um tesouro

não menos querido do que o tesouro de Thingol que Beren uma vez desejou". Para Bowman, isso obscurece a linha entre história e história , algo que, como ela observa, Tolkien preferia muito, seja "verdadeiro ou fingido", da mesma forma que Dante em seu *Inferno* (5.121-138) narra que Paolo e Francesca estavam tentando imitar Lancelot eGuinevere da lenda arturiana .

O estudioso de Tolkien, John D. Rateliff , escreve que o "Conto de Aragorn e Arwen" forma uma das "passagens finais" da cronologia interna de *O Senhor dos Anéis* , e que termina não apenas com a morte de Arwen, mas a declaração que seu túmulo está em Cerin Amroth "até que o mundo mude, e todos os dias de sua vida sejam totalmente esquecidos pelos homens que vêm depois ... e com o falecimento de [Arwen] Evenstar nada mais é dito neste livro do dias de idade." Rateliff observa que isso aponta para um aspecto "altamente incomum" do livro entre a fantasia moderna: ele se passa "no mundo real, mas em uma pré-história imaginada".

Como resultado, explica Rateliff, Tolkien pode construir o que quiser naquele passado distante, elfos, magos, hobbits e tudo mais, desde que derrube tudo de novo, para que o mundo moderno possa emergir dos destroços, sem nada. mas "uma palavra ou duas, algumas lendas vagas e tradições confusas ..." para mostrar isso. Rateliff elogia e cita o estudioso da literatura inglesa Paul H. Kochersobre isso: "No final de seu épico, Tolkien insere... alguns pressentimentos do futuro [da Terra-média] que farão da Terra o que ela é hoje... ele mostra os passos iniciais em um longo processo de retirada ou desaparecimento [de] todas as outras espécies inteligentes, que deixarão o homem efetivamente sozinho na terra... Ents ainda podem estar lá em nossas florestas, mas que florestas nos restam? O processo de extermínio já está em andamento na Terceira Era, e .. . Tolkien lamenta amargamente seu clímax hoje."

Neste conto de declínio e queda, observa Marjorie Burns , Tolkien "inteligente [ly]" consegue incluir um elemento de ascensão à nobreza. Os homens não podem subir na hierarquia, pois Eru , Valar e Elfos estão permanentemente acima deles. Mas os Elfos partem voluntariamente no final da Terceira Era, para que os homens possam ocupar seu lugar. Além disso, Burns escreve, o casamento com Arwen infunde a linhagem de Aragorn com sangue

élfico fresco, trazendo um pouco do poder e nobreza reais dos elfos para Gondor.

Amor e morte

Mais informações: Tempo em O Senhor dos Anéis

O estudioso de Tolkien, Richard C. West , observa a semelhança entre Arwen e Lúthien e analisa a compreensão de Arwen sobre sua escolha fatídica, entre o amor por Aragorn e a mortalidade de um lado, e os desejos de seu pai e a imortalidade do outro. Outros, como Bill Davis, analisam a exploração de Tolkien sobre a mortalidade por meio da escolha de um elfo de morrer. West mostra ainda como Tolkien sutilmente tece o conto na história principal de *O Senhor dos Anéis* . West dá exemplos de referências diretas e indiretas a Arwen que só fazem sentido ou se tornam mais claras depois que o conto nos Apêndices é lido, como a cena da entrega de presentes em Lothlórien, onde Aragorn se refere a Arwen com suas palavras para Galadriel "Senhora, você conhece todo o meu desejo, e guardo por muito tempo o único tesouro que procuro. No entanto, não é seu para me dar, mesmo se você quisesse; e somente através da escuridão eu chegarei a ele ", e em resposta é apresentado por Galadriel com uma pedra élfica verde (que lhe valeu o nome de "Elessar") colocada em um broche de prata de Arwen.

West traça uma conexão adicional entre o conto nos Apêndices e o texto principal em sua análise da cena no acampamento em Weathertop, onde Aragorn (Strider) conta aos hobbits em poesia e prosa o "Conto de Beren e Lúthien", com West destacando as palavras de Aragorn e o "humor pensativo" ao dizer a eles que Lúthien "escolheu a mortalidade e morrer do mundo, para que ela pudesse seguir [Beren]" e que "juntos eles passaram, há muito tempo, além dos limites deste mundo " e que ela "única entre os parentes dos elfos morreu de fato e deixou o mundo, e eles perderam aquela que mais amavam". West especula que Aragorn pode estar pensando aqui nas consequências do que acontecerá se Arwen se casar com ele, e depois afirma que acha "*O Senhor dos Anéis*]".

Uma conclusão semelhante em relação aos sentimentos de Aragorn em Weathertop é tirada pelo estudioso da literatura inglesa medieval John M. Bowers em seu trabalho sobre a influência de Geoffrey Chaucer em Tolkien.

Bowers, olhando para ambos os Weathertop cena e 'O Conto de Aragorn e Arwen', afirma que, como certos peregrinos nos Contos de *Canterbury* de Chaucer , as histórias de Aragorn sobre seus ancestrais "abrem uma janela para seus desejos e medos privados"

A estudiosa da literatura inglesa Anna Vaninskaya estuda "O Conto de Aragorn e Arwen" para ver como Tolkien usa a fantasia para examinar as questões de amor e morte, tempo e imortalidade. Dado que os elfos de Tolkien são imortais, eles encaram a questão da morte de um ponto de vista único. Sarah Workman escreve que no conto, o luto de Arwen por Aragorn serve para superar o que Peter Brooks chamou (ela escreve) de natureza "sem sentido" e interminável da imortalidade. Workman cita a declaração de Brooks de que "toda narração é obituário" e afirma que é nessa concepção que Tolkien valorizou o destino de Arwen: é o "olhar de luto de Arwen que permite a transmissão da memória de Aragorn", ou nas palavras de Tolkien que ela cita, "E por muito tempo lá ele jazia, uma imagem do esplendor dos Reis dos Homens em glória não ofuscada".

O estudioso polonês da religião na literatura e no cinema, Christopher Garbowski, observa que enquanto Tolkien contrasta elfos e homens em *O Senhor dos Anéis* , ele introduz o conceito de que um elfo pode se casar com um homem sob a condição de renunciar a sua imortalidade. Isso acontece exatamente duas vezes no legendarium, com Lúthien e depois com Arwen. Na visão de Garbowski, o uso mais dramático do conceito é um evento em "O Conto de Aragorn e Arwen", o momento em que Aragorn aceita voluntariamente a hora de sua morte, oferecida a ele por Ilúvatar (Deus), que Garbowski considera "otimista". Arwen chama esse "presente" de "amargo receber"; Garbowski comenta que o discurso postumamente publicado posteriormente e muito menos otimista de Tolkien "" mina efetivamente o status do "dom", aproximando-se da posição cristã de que corpo e alma não podem ser separados.

O filósofo político Germaine Paulo Walsh compara a visão de Tolkien de que "a capacidade de exercer julgamento sábio está ligada a uma crença firme na justiça suprema do cosmos, mesmo diante de circunstâncias que parecem sem esperança" com as atitudes em relação à morte em Grécia antiga. Ele escreve que Platão afirmou que Homero tomou Aquiles como o modelo para a morte, a "única resposta sadia" sendo o desespero, enquanto o modelo de

Tolkien é Aragorn, que escolhe a morte livremente de acordo com a "antiga prerrogativa dos governantes númenorianos "; quando Arwen implora para ele adiar, ele "concede que a morte é uma causa de 'tristeza', mas não de 'desespero'". Walsh comenta que é significativo que, neste momento, Arwen o chame de Estel, seu nome de infância, que significava "Esperança" ou "Confiança"; ela tem que confiar em sua sabedoria e em sua própria escolha de amor e morte. Que Aragorn foi sábio ao escolher sua morte como o fez é confirmado, escreve Walsh, pela "transformação" de seu corpo após a morte, pois ele se torna permanentemente belo, refletindo a "bondade essencial de sua alma", em contraste com a morte do mago Saruman , que se voltou para o mal.

A estudiosa da literatura inglesa Catherine Madsen observa o reflexo da mortalidade no "desvanecimento" da Terra-média de enormes poderes como Morgoth e Elbereth que lutaram na Primeira Era. Ela escreve que "Aragorn é um herói e um descendente de heróis, mas ele foi criado na clandestinidade e recebeu o nome de Hope [Estel]; Arwen possui a beleza de Lúthien, mas ela nasceu no crepúsculo de seu povo e sua título é Evenstar; esses dois restauram as glórias originais apenas por um tempo, antes que o mundo seja alterado e 'desapareça na luz do dia comum'". Rateliff, escrevendo sobre o tema da evocação da perda nas obras de Tolkien, descreve o 'Presente dos Homens' como sendo "aceitar a perda e a decadência como partes essenciais do mundo" e traça paralelos com outros escritos de Tolkien: "Os elfos se apegam para o passado e, portanto, são arrastados por ele; em um mundo caído, a aceitação da inevitabilidade da morte é a única maneira de ultrapassar as limitações do mundo, para Brendan , Niggle ou Arwen.

vídeo externo

'Tolkien em Oxford' Em um documentário de televisão da BBC2 de 1968, Tolkien citou os pensamentos do filósofo francês Simone de Beauvoir sobre a morte, descrevendo o tema da inevitabilidade da morte como

chave para seu trabalho. (timestamp: 22:07–23:15)

O medievalista e estudioso da mitologia Verlyn Flieger escreveu que nem os elfos nem ninguém sabe para onde os homens vão quando deixam a Terra-média, e que o mais próximo que Tolkien chegou para lidar com a questão foi em seu ensaio *On Fairy-Stories* "onde, depois de especular que, uma vez que "as histórias de fadas são feitas por homens e não por fadas", elas devem lidar com o que ele chamou de Grande Fuga, a fuga da morte. Ele passou à afirmação singular de que "as histórias humanas dos elfos são indubitavelmente cheio da Fuga da Imortalidade'."

Flieger sugere que duas das "histórias humanas" dos Elfos de Tolkien realmente se concentram nesse tipo de fuga, o "Conto de Beren e Lúthien" e o de Aragorn e Arwen, onde em ambos os casos um elfo consegue escapar da imortalidade; embora, como os elfos não morram, ela questiona se o tema pode ser ao mesmo tempo morte e imortalidade. Shippey comenta que "os temas da Fuga da Morte, e da Fuga da Imortalidade, são partes vitais de toda a mitologia de Tolkien."

Em uma transmissão de 1968 na BBC2, Tolkien citou o filósofo francês Simone de Beauvoir e descreveu a inevitabilidade da morte como a "primavera de *O Senhor dos Anéis* ". Em sua edição comentada e expandida do ensaio de Tolkien (*Tolkien On Fairy-stories*), Flieger e o estudioso textual Douglas A. Anderson fornecem comentários sobre a passagem 'Escape from Deathlessness', referenciando as opiniões de Tolkien em uma carta de 1956, que:

O verdadeiro tema [de *O Senhor dos Anéis*] para mim é .. Morte e Imortalidade: o mistério do amor do mundo nos corações de uma raça [Homens] 'condenados' a deixá-lo e aparentemente perdê-lo; a angústia nos corações de uma raça [elfos] 'condenada' a não deixá-la, até que toda a sua história mal despertada esteja completa. Mas se você já leu o Vol. III e a história de Aragorn [e Arwen], você deve ter percebido isso.

Ano [T 9]	"O Conto de Aragorn e Arwen"	Narrativa principal *de O Senhor dos Anéis*
3ª Era 241	(Nasce Arwen)	—
2931	(Nasce Aragorn)	—
2951	Aragorn se apaixona por Arwen.	—
2980	Aragorn e Arwen ficam noivos.	—
3018-9	Aragorn é um membro da Sociedade na Guerra do Anel .	
3019	O Um Anel é destruído.	
3019 1 de maio	Aragorn torna-se rei.	
3019 Dia do meio do ano	Aragorn e Arwen são casados.	
4ª Era 1	Eles vivem como Rei e Rainha.	—
120	Aragorn morre "em glória intacta".	—
120-121 Final do inverno	Arwen, com o coração partido, deixa Minas Tirith e morre em uma Lothlórien deserta .	—

Elemento	Tolkien *Senhor dos Anéis*	Dante *Inferno*
História	" **Conto de Aragorn e Arwen** "	Paulo e Francesca
Imitando conto "histórico"	" Conto de Beren e Lúthien "	Lancelote e Guinevere
Contido no legendarium	*O Silmarillion* , legendarium de Tolkien	lenda arturiana

A07.04 Detalhamento das Raças Meio Elfos

Mote Introdutório

"Por que tu me chamas de mestiço com esse tom depreciativo? Você diz que não somos nem humanos, nem Elfos; nem uma coisa, nem outra. Pois eu lhe digo o contrário. Somos ambas as coisas, pois possuímos a ambição e criatividade dos humanos e a inteligência e longevidade dos Elfos. Bendito seja todo meio-elfo, pois reúne em um só, o melhor das duas mais poderosas raças de Tagmar".

Darniar, rei de Ludgrim.

Introdução

Os meio elfos são, como o nome já indica, meio Elfos e meio humanos, gerados na união desses dois povos. Suas características físicas são semelhantes às de um humano comum, porém, com as orelhas pontudas dos Elfos. Devido a seu lento amadurecer (por padrões Humanos) os Meio-Elfos passam em geral, a primeira parte de suas vidas entre Elfos. No entanto a mais dura decisão da vida de um Meio-Elfo é escolher em que raça ele viverá e quais costumes e leis respeitará (humanas ou élficas). Esta decisão, juntamente em outros fatores leva o Meio-Elfo a se aventurar, pois este precisa conhecer o mundo para escolher.

Descrição Física

Os meio elfos são a miscigenação gerada da união dos humanos e dos elfos, logo, possuem o físico semelhante a essas duas raças: Possuem estatura variando entre 1,65m a 1,80m. Quanto ao cabelo, pele e olhos, podem ser constatadas todas as variações de pigmento encontrado em humanos e Elfos, tais como o cabelo nos tons castanho, ruivo, negro, loiro ou branco, e a cor dos olhos variam do verde,castanho e negro, sendo raros os Meio Elfos de olhos azuis.

Os Meio elfos são leves e ágeis, em geral, porém conservam a força de seu descendente humano.
Dependendo de qual cultura preferem adotar, os Meio elfos homens podem ter o cabelo comprido como ou não. É mais comum aos Meio Elfos que se identificam mais com sua linhagem élfica manter o cabelo comprido solto, e os demais com este preso. Já as mulheres preferem sempre o cabelo trançado ou solto.A diferença entre os sexos se deve pela feminilidade das moças.
Como as características de um Meio Elfo variam tanto, é bom se lembrar que, as características mais prováveis variam com a incidência de humanos e elfos na família, onde o indivíduo tende a se parecer mais com um humano quando este predomina em sua linhagem.
Meio Elfos, por mais que puxem seus descendentes humanos, tem sempre as orelhas pontiagudas.

Longevidade

Esta raça vive aproximadamente 450 anos, e seu envelhecimento se dá como nos Elfos. Devido a seu lento amadurecer (por padrões Humanos) os Meio-Elfos passam em geral, a primeira parte de suas vidas entre Elfos.

Comportamento

Quanto ao comportamento, os Meio Elfos são, sem dúvida, alegres. São alegres por serem respeitados por seus “parentes” de outras raças e felizes por hoje terem orgulho de se auto proclamar um Meio Elfo
Por muito tempo após a raça ter surgido, eles foram maltratados e chamados de “mestiços” por seus progenitores elfos e humanos. Porém, após o acordo entre as espécies ([i]“um acordo com os elfos de Siltam foi firmado, demonstrando que as raças humanos, meio-elfos e elfos se tornariam aliadas;”), os Meio Elfos começaram a ser mais respeitados, o que os fez começarem a viver e expressar cultura sem medo de serem reprimidos por humanos e elfos.
Mostraram-se, assim como os elfos, amantes de música, arte e magia. Eles se dão bem com todas as raças, uma vez que são descendentes das duas raças mais importantes de Tagmar, raras vezes tendo dificuldades com humanos e elfos preconceituosos que insistem em chamá-los de mestiços.
Eles têm uma cultura preservada entre todos os de sua raça, que mesmo não tendo comunidades próprias (com exceção de Ludgrim, onde a maior parte da população é meio-elfica.), mantém uma cultura miscigenada entre a tradição guerreira e mágico-artísticas élficas.

Costumes e hábitos

São um povo ativo e explorador. Eles apreciam o bom vinho e a boa bebida destilada.
A bebida destilada mais apreciada pelos Meio Elfos é proveniente do suco de uma fruta chamada Meelberne, que cresce somente nos arredores da cidade de Timor. Dessa fruta é feito um suco que, quando destilado, dá origem a

Meelbernil, bebida amada e tomada por Meio Elfos de todos os lugares, que viajam a Ludgrim somente para provar seu gosto amargo.
Gostam de festividades e de comemorações. Nunca há uma festa sem vinho, Meelbernil (quando se pode achar uma garrafa) e bardos.
Eles cultuam os deuses Selimom, Palier, Sevides, Maria Vet e Crisagom. Porém, o mais cultuado deles é, sem dúvida alguma, Selimom.
Em algumas comunidades onde há muitos Meio Elfos guerreiros, eles fazem uma prece conjunta por Crisagom antes de batalhas, para lutarem ou morrerem com honra, e, em tempos de grande tensão, fazem preces a Selimom, para que a paz seja encontrada.

História

A origem dessa raça se deu há muito tempo, juntamente com a origem do reino de Ludgrim. Os elfos eram abundantes no sul de Tagmar – isso pode ser explicado pela proximidade com o reino élfico de “Lar”- e os homens estavam se expandindo para o sul, criando vilas cada vez mais próximas às comunidades élficas. No inicio, a interação entre os povos foi conflitante e muitas vilas humanas foram simplesmente extintas do mapa pelos elfos desconfiados e xenófobos, que consideravam os humanos como meros arautos da discórdia, pois eles traziam barulho e sujeira, cortavam as árvores indiscriminadamente e não tinham o menor respeito pelos povos “anciões” que já ocupavam aquela região. No entanto, nem todos os elfos pensavam assim e nem todas as vilas foram destruídas. Algumas poucas resistiram e, unidas a estes elfos renegados, prosperaram. A união entre as duas raças foi inevitável e seus descendentes foram chamados meio-elfos, na verdade, os primeiros de Tagmar.

Mesmo estes, não conseguiram o respeito dos elfos e muita intolerância ainda sofreram.
Nessa época, os elfos se envolveram em uma batalha com orcos e o que os salvou foram os Meio Elfos e humanos. Um ano mais tarde, pela primeira vez na história, os elfos lutaram ao lado de outra raça.
A vitória dessa batalha foi também, o início da aceitação dos Meio Elfos por parte dos elfos: [i]“No mesmo ano, um acordo com os elfos de Siltam foi firmado, demonstrando que as raças (humanos, meio-elfos e elfos) se tornariam aliadas;

nenhum homem ou meio-elfo adentraria a floresta sem a permissão dos elfos lá residentes, e se comprometiam a enviar ajuda mútua, em caso de necessidade ou invasão. A rainha Enora de mien, famosa em todo o Mundo Conhecido, foi a mediadora e testemunha do acordo e ficou bastante impressionada com aquela personalidade de honradas intenções, inteligência aguçada e visão distante.”

Habitat

Os Meio Elfos gostam de viver em florestas, junto aos elfos, ou em cidades, vilarejos, povoados e áreas com um grande número de seres humanos. Eles vivem, em geral, junto aos elfos até os 30 anos, e depois, chaga uma fase de escolha, onde ele decide se quer viver com os elfos ou com os humanos. Nesta fase, os Meio Elfos viajam o mundo para conhecer culturas e ver com quem quer morar.

Boa parte reside nas localidades:
Ludgrim: Embora não possa ser considerado um reino dessa raça, a grande maioria da população é Meia Elfa, até o próprio rei dessa terra pertence a esta raça. Afinal, foi em Ludgrim que essa raça surgiu.
Calco: Possui uma quantidade respeitável de Meio Elfos vivendo no reino. Atraídos por serviços, qualidade de vida, e estudos.
Verrogar: Há em Verrogar uma pequena parcela de Meio Elfos, mas essa raça tende a desaparecer pelas fugas do local, atualmente em guerra.
Dantsem: Juntamente com os pequeninos, os Meio Elfos são a segunda raça mais expressiva no reino de Dantsem. Boa parte se encontra, hoje, monitorando as divisas.
Marana: Aqueles de passagem por essas terras poderão também encontrar uma grande quantidade de meio-elfos, ou meio-humanos se preferir. Estes se mesclam perfeitamente entre os humanos e fazem parte do cotidiano do reino de forma indistinta, não há qualquer discriminação a esses por parte dos nativos, e aqueles menos afeitos a esse tipo de tolerância podem se sentir um tanto desconfortáveis em solo maranense. Muitos meioelfos são artífices e suas obras híbridas entre o clássico élfico e o objetivismo humano são muito apreciadas por estas paragens, muitas das hospedarias e tavernas foram construídas e ornadas por pedreiros e carpinteiros meio-elfos.

Luna: Os Meio-Elfos vivem como comerciantes e produtores das mais diversas formas de cultivo frutífero.
mien: O povo de mien também é muito xenófobo, não gostando de estrangeiros, principalmente os não-elfos. Obviamente, meio-elfos são uma das raras raças muito bem toleradas em seus círculos.
Acordo: Meio Elfos são vistos de passagem por essa região.
Porto Livre: Existem lá todas as raças, inclusive Meio Elfos.

Sociedade

Os Meio Elfos não criaram uma sociedade da raça, eles apenas se inserem em alguma sociedade de seus parentes, dando ao Meio-Elfo o poder de escolha perante em qual sociedade ele quer ingressar.
É a decisão mais importante que um Meio Elfo toma na vida; Ele vive até os trinta anos(varia muito pelo grau de maturidade da pessoa) junto da família élfica, por ter um desenvolvimento lento para padrões humanos. Depois disso, ele viaja pelo mundo conhecendo as culturas humanas e élficas, até retornar ao lar e reunir a família humana e élfica para anunciar a decisão.
Geralmente Ludgrim é referência nesse aspecto pois muitos da espécie querem usufruir das culturas élficas e humanas, e por isso, optam pelo único reino onde as culturas élficas e humanas são homegêneas.

Religião

Os Meio Elfos são adeptos às igrejas de Selimom, Palier, Sevides, Maria e Crisagom.
Maira é adotada na forma de Maira Vet, e Selimom é o mais adorado, seguido de Crisagom e Palier.

Mitos e Lendas

Meio Elfos não são uma raça muito ligada a lendas, mas, por vezes, eles, que são composto em boa quantia de Bardos, inventam lendas para cantar. Essas lendas são inventadas a partir de suas viagens na fase que saem de casa

em busca de sua decisão.

Magias

Os Meio Elfos, assim como seus progenitores elfos e humanos, tem uma facilidade muito grande de manipular a magia. Eles digamos, já nascem preparados para manipular o karma e tem muita facilidade em serem rastreadores, sacerdotes, bardos ou magos(profissões que utilizam magias.).

Língua

As línguas aprendidas por todo Meio Elfo são o malês e a língua élfica, pois os Meio-Elfos não criaram um dialeto próprio.

Visão da Raça sobre Tagmar

Os Meio Elfos são bem informados sobre o que ocorre no cenário político de Tagmar por três fatores:
1-Eles fazem uma viagem ao redor do mundo para escolher com que família querem morar.
2-Eles são, cerca de 50% Bardos, e, consequêntemente, viajam bastante.
3-Eles contratam Bardos para cantar músicas de outras terras em suas festividades.

Visão e Relacionamento da Raça com outras raças

Eles se dão bem com pequeninos, com elfos, com humanos. Não se dão bem com anões, o que se deve à cultura anã de rejeitar orelhas pontudas e à criação e educação dos Meio Elfos que se dá por seus parentes elfos até seus 30 anos.

Uso em campanha

Os personagens desta raça devem ter um certo orgulho de serem o que são com frases como: “estou acostumado a isso, puxei dos elfos” e frases do tipo. São contra o preconceito, principalmente contra eles próprios. Devem ser sensíveis quanto ao uso da palavra “mestiço” e da palavra “miscigenado”. Devem ser alegres e ver com maus olhos todos os Ladinos, a não ser que seja um. Devem sofrer com o fato de voltar para casa e ter que escolher entre as famílias. Geralmente se dão bem com elfos e humanos. Devem adorar artes e bardos.

Resumo para a Introdução à Ambientação

Meio Elfos são miscigenados dos humanos e elfos. Eles falam a língua e tem os hábitos desses dois povos. Eles são alegres e extrovertidos. Tem estatura mediana de 1,65m até 1,80m, e peso variando de 50 a 75kg.
São amantes das artes, das magias, dos bardos, das bebidas, e de suas descendências, mas são bem frágeis quando um desconhecido fala delas(de suas descendências).
São amantes de Ludgrim. São bem aceitos por elfos e humanos. Ainda há humanos e elfos que os chamam de mestiços, e os Meio Elfos detestam eles.
Eles tem a aparência normal de um humano, porém, com orelhas pontudas.
Vivem cerca de 450 anos, mas é só por volta dos 30 que saem das comunidades élficas para se aventurar (é nessa fase que se tornam adultos).
Tem facilidade com músicas e magias, e adoram a natureza. Podem pertencer a qualquer profissão.
São, como raça, extremamente leves e ágeis, assim como os elfos, e curiosos e fortes como os humanos.

Resumo para o Manual de Regras

Eles são, no geral, parecidos com os humanos, recebendo ajustes para agilidade (+2) e percepção(+1).

Profissões: Ladino, Guerreiro, Bardo, Sacerdote, Mago, Rastreador.
Ajustes: Agi +2, e Per +1.
Velocidade Base: 17
EF Básica: 13
Características especiais: Quando não são ladinos, vêem essa profissão com maus olhos.
Início de carreira: Geralmente entre os 25 e 35 anos.
Longevidade: 450 anos.
Altura média: 1,70m.
Peso médio: 65Kg.

Adaptações

Dois membros do Steeleye Span (Bob Johnson e Pete Knight) escreveram e produziram um álbum conceitual intitulado *The King of Elfland's Daughter* , que foi inspirado no livro. Os talentos de canto de Frankie Miller (como Alveric), Mary Hopkin (como Lirazel), PP Arnold (como a Bruxa) e Alexis Korner (como um troll) são apresentados no álbum, e a voz de Christopher Lee como narrador e o Rei da Terra dos Elfos. Os músicos incluíam Nigel Pegrum , Herbie Flowers , Ray Cooper eChris Spedding .

A Terra Média de Tolkien

Na Terra-média de JRR Tolkien , os Meio - *Elfos* (Sindarin singular *Peredhel* , plural *Peredhil* , Quenya singular *Perelda*) são os filhos da união de Elfos e Homens . Destes, os mais significativos foram os produtos de acoplamentos entre os Eldar (os elfos que seguiram o Chamado para Valinor) e os Edain (os Homens das Três Casas dos primeiros Homens que se aliaram aos Eldar em sua guerra contra Morgoth).). Três uniões registradas dos Edain e Eldar geraram descendentes: Idril e Tuor ; Lúthien e Beren ; e Arwen e Aragorn . Os dois primeiros casais se casaram durante a parte final da Primeira Era da Terra-média, enquanto o terceiro se casou no final da Terceira Era (cerca de 6.500 anos depois).

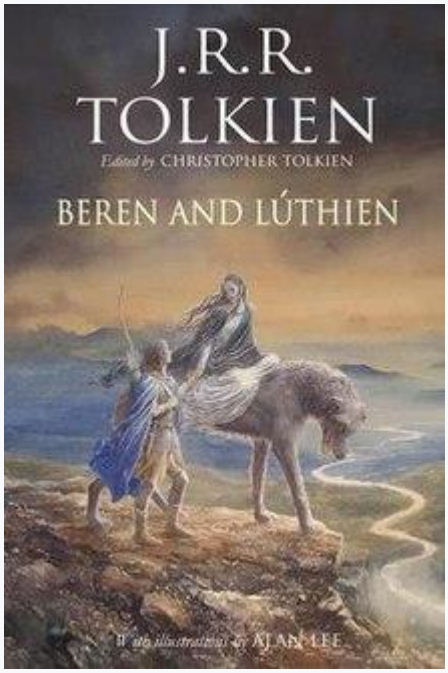
O terceiro casal descendia não apenas dos dois primeiros casais, mas também dos gêmeos Elros e Elrond , que escolheram a humanidade e os elfos, respectivamente, cortando assim seus destinos e os de seus descendentes. No Apêndice A de *O Retorno do Rei*, Tolkien observa que pelo casamento de Arwen e Aragorn "os ramos há muito separados dos meio-elfos foram reunidos e sua

linhagem foi restaurada". A segunda união foi a única dos três casamentos em que o Elfo envolvido (Idril) não se tornou mortal; em vez disso, Tuor se juntou aos Elfos. Em todos esses casos, o marido era um homem mortal, enquanto a esposa era élfica.

Beren e Lúthien

Beren e Lúthien é uma compilação de várias versões da fantasia épica Lúthien e Beren de JRR Tolkien , um dos primeiros contos de Tolkien sobre a Terra-média . É editado por Christopher Tolkien . É a história do amor e aventuras do mortal Man Beren e da imortal Elfa - donzela Lúthien . Tolkien escreveu várias versões de sua história, a última em *O Silmarillion* , e o conto também é mencionado em *O Senhor dos Anéis* no conselho de Elrond. A história se passa durante a Primeira Era da Terra-média, cerca de 6.500 anos antes dos eventos de *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis* .

Beren e Lúthien



Capa da edição de capa dura de 2017

editor	Christopher Tolkien
Autor	J. R. R. Tolkien

Ilustrador	Alan Lee
Artista da capa	Alan Lee
País	Reino Unido
Linguagem	Inglês
Sujeito	Legendário de Tolkien
Gênero	Alta fantasia
Publicados	2017
Editor	HarperCollins Houghton Mifflin Harcourt
Tipo de mídia	Imprimir (capa dura)
Páginas	297
ISBN	978-0-00-821419-7
Precedido por	*A balada de Aotrou e Itroun*
Seguido por	*A Queda de Gondolin*

Beren, filho de Barahir, cortou uma Silmaril da coroa de Morgoth como o preço da noiva para Lúthien, filha do rei-elfo Thingol e Melian , a Maia. Sua mão foi cortada com uma silmaril nela; mais tarde ele foi morto por Carcharoth, o lobo de Angband, mas sozinho dos homens mortais retornaram dos mortos. Ele viveu então com Lúthien em Tol Galen em Ossiriand , e lutou contra os Anões em Sarn Athrad. Ele era o bisavô de Elrond e Elros e, portanto, o ancestral dos reis númenorianos . Após o cumprimento da busca da Silmaril e da morte de Beren, Lúthien escolheu se tornar mortal e compartilhar o destino de Beren.

Tolkien encontrou a inspiração para muitas das idéias apresentadas no conto em seu amor por sua esposa (Edith) e após a morte dela teve "Lúthien" gravado em sua lápide, e mais tarde "Beren" por conta própria.

Desenvolvimento e versões

A primeira versão da história é *O Conto de Tinúviel* , escrito em 1917 e publicado no *Livro dos Contos Perdidos* . Durante a década de 1920, Tolkien começou a remodelar o conto em um poema épico , *A Balada de Leithian* . Ele nunca terminou, deixando três dos dezessete cantos planejados não escritos. Após sua morte, foi publicado em *The Lays of Beleriand* . A última versão do conto é contada em prosa em um capítulo de *O Silmarillion* e é recontada por Aragorn em *A Sociedade do Anel* . Algumas versões iniciais da história, publicadas no livro independente em 2017, descreviam Beren como um NoldorinElfo em oposição a um Homem.

Publicação

O livro foi editado por Christopher Tolkien . A história é uma das três dentro de *O Silmarillion* que Tolkien acreditava que justificavam suas próprias narrativas de formato longo, as outras duas sendo *Os Filhos de Húrin* e *A Queda de Gondolin* . O livro é ilustrado por Alan Lee e editado por Christopher Tolkien, e apresenta diferentes versões da história, mostrando o desenvolvimento do conto ao longo do tempo. É restaurado a partir dos manuscritos de Tolkien e apresentado pela primeira vez como uma única narrativa mais ou menos contínua, usando os materiais em constante evolução que compõem " The Tale of Beren and Lúthien ".". Ele não contém todas as versões ou edições da história, mas aquelas que Christopher Tolkien acreditava que ofereceriam a maior clareza e explicação mínima:

Tentei separar a história de Beren e Tinúviel (Lúthien) para que fique sozinha, na medida em que isso possa ser feito (na minha opinião) sem distorção. Por outro lado, desejei mostrar como essa história fundamental evoluiu ao longo dos anos.

O propósito deste livro, então, é completamente diferente daquele dos volumes de A História da Terra-média dos quais ele é derivado. Não se destina enfaticamente a ser um complemento desses livros. É uma tentativa de extrair um elemento narrativo de uma vasta obra de extraordinária riqueza e complexidade; mas essa narrativa, a história de Beren e Lúthien, estava em constante evolução e desenvolvendo novas associações à medida que se

aprofundava na história mais ampla. A decisão sobre o que incluir e o que excluir daquele mundo antigo "em geral" só poderia ser uma questão de julgamento pessoal e muitas vezes questionável: em tal tentativa não pode haver "maneira correta" alcançável. Em geral, no entanto, errei no lado da clareza e resisti ao desejo de explicar.

Abordagem

O livro começa com a versão mais completa do início do conto, "O Conto de Tinúviel", conforme contado em *O Livro dos Contos Perdidos* (com apenas uma ligeira edição de nomes de personagens e lugares para evitar confusão com versões posteriores). O aspecto geral da história não foi modificado; Beren, por exemplo, é um Gnomo (Noldo), filho de Egnor bo-Rimion, em vez do filho humano de Barahir. (A herança de Beren alterna entre elfo e homem ao longo do livro, dependendo de qual parte da história está sendo contada.)

Como Christopher Tolkien explica:

Um outro problema que devo mencionar surgiu das mudanças muito freqüentes de nomes. Seguir com exatidão e consistência a sucessão de nomes em textos de datas diferentes não serviria ao propósito deste livro. Portanto, não observei nenhuma regra a esse respeito, mas distingui o antigo e o novo em alguns casos, mas não em outros, por várias razões. Em muitos casos, meu pai alterava um nome em um manuscrito em algum momento posterior, ou mesmo muito posterior, mas não de forma consistente: por exemplo, Elfin para Elven. Em tais casos, fiz Élfico a única forma, ou Beleriand para Broseliand anterior; mas em outros mantive ambos, como em Tinwelint/Thingol, Artanor/Doriath.

Outros capítulos continuam a história através de poemas, resumos e prosa posteriores, mostrando como a história evoluiu ao longo do tempo, na ordem da cronologia da própria história (não necessariamente na ordem em que os textos foram escritos ou publicados). Estes incluem partes de várias versões de "The Lay of Leithian", *The Silmarillion* e capítulos posteriores de *Lost Tales* .

Como JRR Tolkien fez muitas mudanças na história, afetando tanto a narrativa quanto o estilo, a apresentação no livro não é totalmente consistente. Há alguma sobreposição de detalhes e discrepância na

continuidade, mas as seções tentam uma história completa e contínua. Christopher Tolkien incluiu explicações editoriais e detalhes históricos para fazer a ponte entre as seções. Detalhes perdidos em relatos posteriores foram reintroduzidos: como Tevildo (que devido à natureza de sua introdução é tratado como um personagem separado, ao invés de uma concepção inicial de Sauron), Thû o Necromante (tratado como a primeira aparição de Sauron), o Anões perversos (ou "traiçoeiros") (uma das referências de *The Hobbit* a *Lost Tales*), e outras terminologias como Gnome (Noldoli, mais tarde Noldorin Elf), Fay , Fairy , leprechaun e pixie. Alguns desses termos aparecem nas primeiras edições de *O Hobbit* , mas foram descartados na escrita posterior.

O livro oferece uma perspectiva "no universo" para as inconsistências, devido à evolução das histórias contadas por diferentes perspectivas e vozes ao longo do tempo, em vez de simplesmente refletir as mudanças de ideias de Tolkien ao longo do tempo.

A Primeira Era na História da Terra-média foi naqueles livros concebida como uma história em dois sentidos. Era de fato uma história — uma crônica de vidas e eventos na Terra-média; mas era também uma história das concepções literárias em mudança ao longo dos anos; e, portanto, a história de Beren e Lúthien está espalhada por muitos anos e vários livros. *Além disso, uma vez que essa história se envolveu com o Silmarillion* em evolução lenta e, em última análise, uma parte essencial dele, seus desenvolvimentos são registrados em manuscritos sucessivos principalmente preocupados com toda a história dos Dias Antigos.

Este livro reintroduz detalhes que foram omitidos na versão altamente editada de "Da Ruína de Doriath" *do Silmarillion ;* inclui o tesouro amaldiçoado de Mîm, e o fato de que Doriath foi traído por dentro, e que Thingol conseguiu empurrar os anões para fora da cidade, e que mais tarde foi morto por uma emboscada de anões. Ele reconcilia aproximadamente os elementos dos primeiros *Lost Tales* com detalhes construídos por Guy Kay para o capítulo do *Silmarillion* , para aproximá-lo da intenção de JRR Tolkien (veja *A Guerra das Jóias*).

> ...são trazidas à luz passagens de descrição próxima ou imediatismo dramático que se perdem na forma sumária, condensada, característica

de tantos escritos narrativos do Silmarillion; há até elementos a serem descobertos na história que mais tarde foram completamente perdidos. Assim, por exemplo, o interrogatório de Beren e Felagund e seus companheiros, disfarçados de Orcs, por Thû, o Necromante (a primeira aparição de Sauron), ou a entrada na história do terrível Tevildo, Príncipe dos Gatos, que claramente merece ser lembrado, curta como foi sua vida literária.

Recepção

O estudioso de Tolkien John Garth , escrevendo no *New Statesman* , observa que levou um século para o conto de Beren e Lúthien, espelhando o conto do Segundo Tenente Tolkien assistindo Edith dançando em uma clareira na floresta longe do "horror animal" das trincheiras , para chegar à publicação. Garth encontra "muito para saborear", à medida que o conto muda por "várias engrenagens" até que finalmente "atinge um poder mítico". O inimigo de Beren muda de um gato-demônio para o "Necromante" e, eventualmente, para Sauron. Garth comenta que se este deveria ser o ancestral perdido do conto de fadas Rapunzel , então definitivamente retrata uma moderna "revisão de conto de fadas centrada na mulher" com uma Lúthien que pode ser mais justa do que a língua mortal pode dizer, mas também é mais engenhosa do que seu amante.

Tuor e Idril

O segundo casamento de Homens e Elfos na Primeira Era foi entre Tuor da Casa de Hador, outro ramo dos Edain , e Idril Celebrindal , um Elfo, embora meio Noldorin e meio Vanyarin na ascendência. Seu filho era Eärendil . Após a queda de Gondolin , Eärendil também escapou para as Bocas do Sirion e se casou com Elwing, que também era meio-elfo. Eles tiveram filhos gêmeos, Elrond e Elros.

Aragorn e Arwen

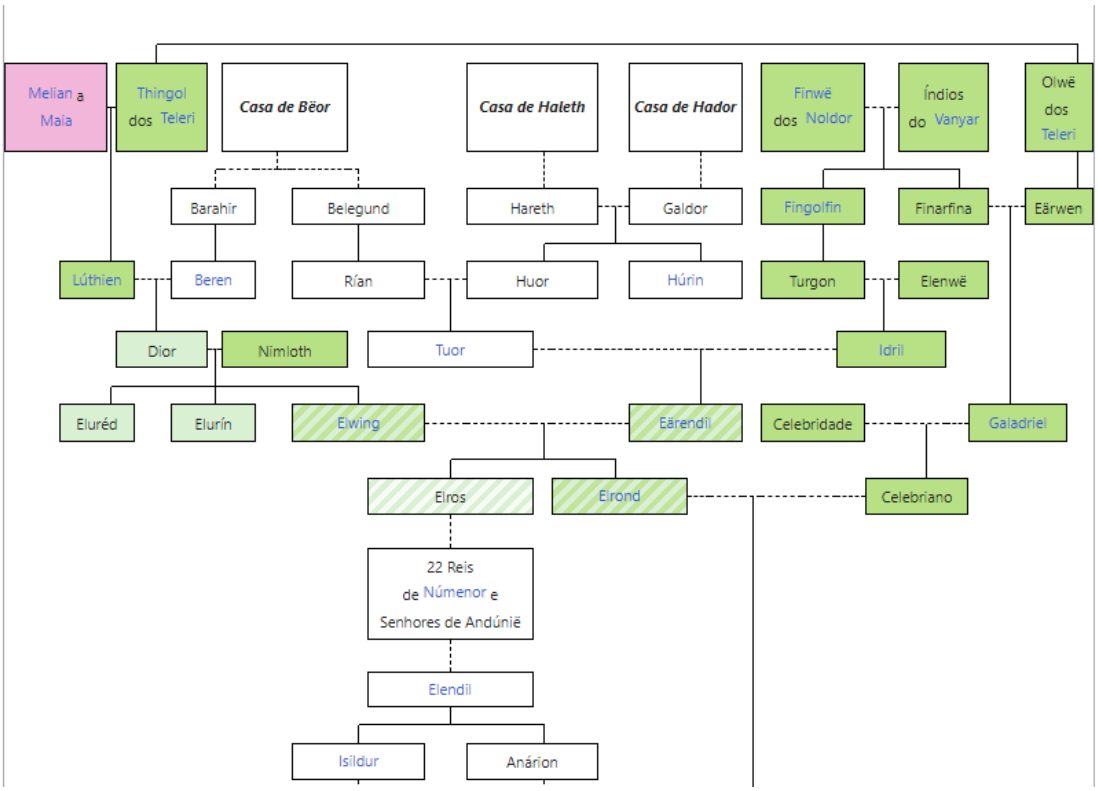
Excepcionalmente, Eärendil e Elwing, juntamente com seus filhos Elrond e Elros, tiveram sua escolha de destinos: serem contados como Elfos (livres para habitar nas abençoadas Terras Imortais enquanto Arda durar) ou serem contados como Humanos (intitulados ao Dom dos Homens pelo qual, através da morte, seus espíritos são liberados para entrar no desconhecido além de

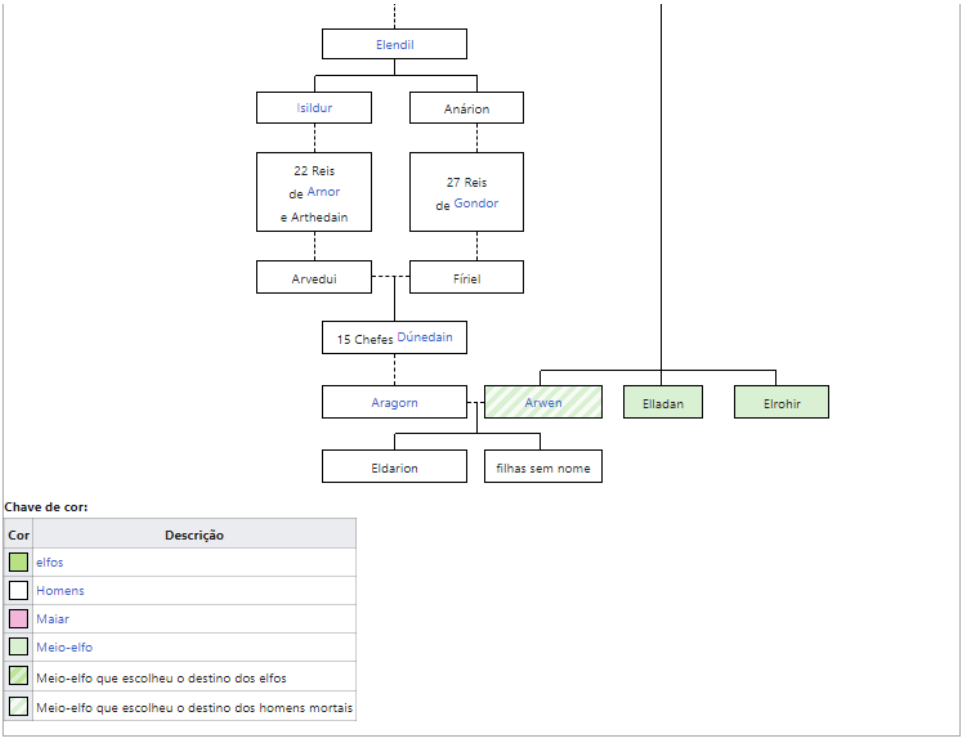
Arda). Se esta Escolha não tivesse sido concedida, eles, como todos os outros Meio-Elfos, seriam automaticamente mortais. Elros escolheu ser contado entre os mortais, e se tornou Tar-Minyatur, o primeiro rei de Númenor.

Ele finalmente aceitou sua morte (pois aqueles reis tinham a liberdade e a graça de morrer à vontade) com a idade de quinhentos anos. Os descendentes de Elros não tiveram essa escolha, mas sua expectativa de vida era várias vezes maior que a dos homens comuns. Em tempos posteriores, os reis Númenorianos , descendentes de Elros, lamentaram a escolha de seu antepassado, e isso ajudou a levar à Queda de Númenor. Elrond escolheu ser contado entre os Elfos, juntando-se à corte de Gil-galad até o final da Segunda Era .

Ele também fundou Valfenda na Segunda Era. Casou-se com a Elfa Celebrían , filha de Celeborn e Galadriel, e navegou para o Ocidente na conclusão da Guerra do Anel . Os filhos de Elrond também tiveram a escolha de parentesco, e, portanto, Arwen poderia escolher ser contada entre os Edain, embora seu pai esperasse que ela o acompanhasse até a Casa Élfica no Oeste. Mas ela escolheu o contrário, casando-se com Aragorn II Elessar , rei do Reino Reunido, no início da Quarta Era, e trazendo nobre sangue élfico para sua dinastia. Ele governou por 120 anos, escolhendo morrer em uma idade avançada para um homem, mas ainda em plena saúde. Ela morreu sozinha com a idade de 2.901 anos, lamentando a brevidade de sua felicidade mortal.

Árvore genealógica dos meio-elfos





Outras linhas

De acordo com "a tradição [da] casa" mencionada em *O Senhor dos Anéis* , a linhagem dos Príncipes de Dol Amroth originou-se da união de Imrazôr,

o Númenoriano, um Príncipe de Belfalas, e Mithrellas, um Elfo Silvestre. e companheiro de Nimrodel, um Elfo Nandorin de Lothlórien. Eles tiveram dois filhos: um menino Galador e uma menina Gilmith, embora se diga que Mithrellas mais tarde desapareceu durante a noite. Galador, de acordo com esta tradição, tornou-se o primeiro Príncipe de Dol Amroth.

Tolkien inicialmente trabalhou em uma tabela genealógica ligando os filhos de Imrazôr com Imrahil , mas eventualmente a abandonou. A reivindicação da herança élfica figura na percepção do Príncipe Imrahil entre o povo de Minas Tirith, ilustrada pela seguinte linha de diálogo : Nimrodel habitou naquela terra há muito tempo". Legolas , um elfo da Floresta das Trevas , acreditou muito sobre a alegada herança do Príncipe Imrahil ao conhecê-lo durante os eventos de *O Retorno do Rei* .

Ele observou que "muito tempo desde que o povo de Nimrodel deixou as florestas de Lórien, e ainda assim pode-se ver que nem todos navegaram do porto de Amroth para o oeste sobre a água", embora o assunto não seja mais investigado.

Em *O Hobbit* é feita referência a um boato entre o povo Hobbit de que um ancestral Túk de Bilbo Bolseiro há muito tempo havia tomado uma esposa "fada" (ou seja, Elfa), mas a alegação é imediatamente descartada como uma explicação simplista para o comportamento às vezes atípico do Tomou clã. Mesmo que os hobbits tenham um pouco de sangue élfico, no entanto, eles são "cativantes em vez de assustadores", ao contrário de outros híbridos meio humanos, como Drácula .

Em *O Livro dos Contos Perdidos* (publicado em duas partes), o jovem Tolkien originalmente pretendia que Eärendil, então escrito Earendel , fosse o primeiro meio-elfo. As primeiras versões de *The Tale of Beren and Lúthien* tinham Beren como um Elfo. A versão mais antiga do conto de Túrin Turambar tinha Tamar, o personagem que Tolkien mais tarde renomeou Brandir, como um meio-elfo; Tolkien mencionou isso de uma maneira que implicava que ele não considerava a descendência meio-elfa especialmente notável na época em que escreveu essa história.

Interpretações

O estudioso de Tolkien Richard C. West observa a semelhança entre os meio-elfos Arwen e Lúthien, e analisa a compreensão de Arwen sobre sua escolha fatídica, entre o amor por Aragorn e a mortalidade por um lado, e os desejos e a imortalidade de seu pai por outro. West analisa a cena no acampamento no Topo do Vento, onde Aragorn conta aos hobbits em poesia e prosa a história de Beren e Lúthien, com West destacando as palavras de Aragorn e o "estado de espírito pensativo" ao dizer que Lúthien "escolheu a mortalidade e morrer do mundo, para que ela pudesse seguir [Beren]" e que "juntos eles passaram, há muito tempo, além dos limites deste mundo" e que ela "só da família élfica morreu de fato e deixou o mundo,West especula que Aragorn pode estar pensando aqui nas consequências do que acontecerá se Arwen se casar com ele, e mais tarde afirma que considera "a morte solitária de Arwen a tragédia mais comovente dentro de [*O Senhor dos Anéis*]".

Uma conclusão semelhante sobre os sentimentos de Aragorn no Topo do Vento é tirada pelo estudioso da literatura medieval inglesa John M. Bowers em seu trabalho sobre a influência de Geoffrey Chaucer em Tolkien. Bowers, olhando para a cena Weathertop e 'The Tale of Aragorn and Arwen', afirma que, como certos peregrinos nos Contos de *Canterbury* de Chaucer , as histórias de Aragorn sobre seus ancestrais "abre uma janela para seus desejos e medos particulares".

A estudiosa da literatura inglesa Anna Vaninskaya estuda como Tolkien usa a fantasia para examinar as questões de amor e morte, tempo e imortalidade. Dado que os Elfos de Tolkien são imortais, eles encaram a questão da morte de um ponto de vista único. Sarah Workman escreve que no *Conto de Aragorn e Arwen* , o luto de Aragorn por Arwen serve para superar o que Peter Brooks chamou (ela escreve) a natureza "sem sentido", interminável da imortalidade. Workman cita a afirmação de Brooks de que "toda narração é obituário" e afirma que é nessa concepção que Tolkien valorizou o destino de Arwen: é o "olhar de luto de Arwen que permite a transmissão da memória de Aragorn", ou nas palavras de Tolkien que ela cita, "E por muito tempo lá ele jazia, uma imagem do esplendor dos Reis dos Homens em glória não ofuscada".

Críticos, incluindo o estudioso polonês da religião na literatura e no cinema, Christopher Garbowski, observam que enquanto Tolkien contrasta Elfos e Homens em *O Senhor dos Anéis* , ele introduz o conceito de que um Elfo pode

se casar com um Homem sob a condição de entregar sua imortalidade, algo que acontece exatamente duas vezes na Terra-média: com Lúthien e depois com Arwen.

A estudiosa da literatura inglesa Catherine Madsen observa o reflexo da mortalidade no "desaparecimento" da Terra-média dos enormes poderes como Morgoth e Elbereth que lutaram na Primeira Era. Ela escreve que "Aragorn é um herói e um descendente de heróis, mas ele foi criado na clandestinidade e recebeu o nome de Hope [Estel]; Arwen possui a beleza de Lúthien, mas ela nasceu no crepúsculo de seu povo e sua título é Evenstar; estes dois restauram as glórias originais apenas por um tempo, antes que o mundo seja alterado e 'desapareça na luz do dia comum'". Rateliff, escrevendo sobre o tema da evocação da perda nas obras de Tolkien, descreve o 'Dom dos Homens' como sendo "aceitar a perda e a decadência como partes essenciais do mundo" e traça paralelos com outros escritos de Tolkien: para o passado e assim são arrastados por ele; em um mundo caído, a aceitação da inevitabilidade da morte é a única maneira de ultrapassar as limitações do mundo, para Brendan , Niggle ou Arwen.

O medievalista Verlyn Flieger escreveu que ninguém sabe para onde os Homens vão quando deixam a Terra-média, e que o mais próximo que Tolkien chegou de lidar com a questão foi em seu ensaio *On Fairy-Stories* "onde, depois de especular que 'contos de fadas são feitas por homens e não por fadas", eles devem lidar com o que ele chamou de a Grande Fuga, a fuga da morte. Ele prosseguiu com a afirmação singular de que "as histórias humanas dos elfos são, sem dúvida, cheias de Fuga da Imortalidade". " Flieger sugere que duas das "histórias humanas" dos Elfos de Tolkien realmente se concentram nesse tipo de fuga, o *Conto de Beren e Lúthien* e o *Conto de Aragorn e Arwen*, onde em ambos os casos um meio-elfo a faz escapar da imortalidade. Shippey comenta que "os temas da Fuga da Morte e da Fuga da Imortalidade são partes vitais de toda a mitologia de Tolkien." Em uma transmissão de 1968 na BBC2, Tolkien citou a filósofa francesa Simone de Beauvoir e descreveu a inevitabilidade da morte como a "mola chave de *O Senhor dos Anéis* ".

Em sua edição comentada e expandida do ensaio de Tolkien (*Tolkien On Fairy-stories*), Flieger e o estudioso textual Douglas A. Anderson fornecem

comentários sobre a passagem 'A Fuga da Imortalidade', referenciando os pontos de vista de Tolkien em uma carta de 1956,

O verdadeiro tema [de *O Senhor dos Anéis*] para mim é... Morte e Imortalidade: o mistério do amor ao mundo nos corações de uma raça [Homens] 'condenados' a partir e aparentemente perdê-lo; a angústia nos corações de uma raça [elfos] 'condenada' a não deixá-la, até que toda a sua história mal despertada esteja completa. Mas se você já leu o Vol. III e a história de Aragorn [e Arwen], você deve ter percebido isso.

Flieger observa ainda que, ao se apegar às vidas e mortes dos homens, Lúthien está correndo contra a corrente da vida élfica, mas ao mesmo tempo, passando pela morte e pela escuridão, Beren e ela conseguem chegar à luz. Além disso, ela escreve, sua união cria uma nova raça, meio-elfos, que têm o privilégio de escolher qualquer destino e "nova esperança para ambas as raças". Ela observa que Tolkien descreveu a história como "Libertação da Cativeiro", significando morte, libertação da imortalidade, e explica "Através da morte, os homens podem deixar ir; em sua imortalidade, os elfos não podem. Os meio-elfos também podem ser libertados. da escravidão, libertos da terra, se quiserem. Tolkien não faz promessas; o que está por vir ainda é incerto." Em sua opinião, este é o ponto chave do católico Tolkien, que ser capaz de deixar ir significa confiar na fé. Agarrar-se à vida, ou a tesouros físicos como a Silmaril que mata Thingol, é "loucura". Thingol estava na luz das Duas Árvores, mas ao agarrar a Terra-média, Lúthien e, finalmente, a Silmaril, ele viaja e termina na escuridão. É o oposto da jornada de Lúthien.

Em jogos de RPG

O Senhor dos Anéis de Tolkien aumentou muito a consciência popular dos meio-elfos. Como resultado, meio-elfos tornaram-se comuns em outros escritos de fantasia e jogos de RPG , sendo o mais conhecido o *Dungeons & Dragons* de 1974 . Entre os outros jogos com meio-elfos está *o Pathfinder* , em seus *Arquivos de Nethys* .

Masmorras e Dragões

Tanis Half-Elven é um personagem meio-elfo fictício da série de livros Dragonlance , que foram publicados pela TSR , e agora são publicados pela Wizards of the Coast . Ele é apresentado pela primeira vez no livro *Dragons*

of Autumn Twilight por Margaret Weis e Tracy Hickman , no Capítulo 1: "Old Friends Meet. A Rude Interruption". Eles o apresentam dizendo que ele era meio-elfo, armado com um arco longo e uma espada e vestindo uma armadura de couro.

Concepção do personagem

Tal como acontece com os outros protagonistas desta trilogia, a primeira aparição de Tanis foi durante uma sessão de RPG em que Tracy e Laura Hickman, Margaret Weis e Terry Phillips entre outros, configuraram o enredo básico de *Dragonlance* . No início, Margaret Weis teve problemas para imaginar a representação correta de Tanis. Tracy Hickman finalmente disse a ela: "Ele é James T. Kirk da nave estelar *Enterprise* ". Depois dessa explicação, Margaret não teve mais problemas ao escrever sobre Tanis.

Dragons of Autumn Twilight explora os conflitos psicológicos que Tanis tem sobre sua natureza dupla. *Dragons of Winter Night* envolve Tanis lidando com seus sentimentos por ter passado muito tempo no subsolo.

O romance *Tanis, os Anos Sombrios* de Barbara e Scott Siegel ocorre durante o período de cinco anos antes da reunião dos Companheiros em Solace. Tanis viaja para a memória de um velho mago como seu último pedido, para procurar o amor perdido do velho e dar a ela uma chance de viver.

Nascimento

Existem dois relatos do nascimento de Tanthalas Quisif-Nan Pah (nome élfico de Tanis). Ambos concordam que Tanis nasceu em Qualinost. O primeiro relato é a Trilogia Crônicas, que afirma que Tanis foi um produto de estupro. Também é descrito no primeiro capítulo de *Kindred Spirits* . A natureza violenta de sua concepção, a natureza de seu nascimento e a escolha de sua mãe de morrer de choque após seu ataque influenciaram a maneira como os elfos consideravam Tanis e moldaram seus anos de desenvolvimento.

O segundo relato das origens de Tanis é apresentado posteriormente na série *The Inheritance* . Aqui a história é elaborada: sua mãe, Elansa Sungold, foi originalmente sequestrada pelos bandidos de Brand, no entanto, ela mais tarde se apaixonou por ele, resultando em Tanis. Naquela época, Elansa também era casada com o príncipe Kethrenan Kanan, e assim o príncipe tentou "resgatá-la" de Brand. Quando ela se recusou a sair, ele lutou contra Brand e ambos

morreram. Grávida do filho de Brand, Elansa volta para Qualinost fingindo que foi estuprada para proteger ela e Tanis.

Vida pregressa

O órfão Tanis foi acolhido pelo irmão do marido de sua mãe, o rei elfo, Solostaran. Solostaran criou Tanis ao lado de seus próprios filhos, Porthios, Gilthanas e Laurana Kanan , Tanis se sentiu isolado crescendo como meio-humano entre os elfos e só era muito próximo de Gilthanas e Laurana, Tanis se envolveu romanticamente com Laurana, que lhe deu um anel de promessa que a prometia se casar com ele, quando a família de Laurana descobriu o quão séria a paixão de Laurana por Tanis se tornou, eles o confrontaram com raiva, pois não consideravam um meio-elfo bastardo um par adequado para uma princesa élfica. Essa luta levou ao fim da amizade entre Tanis e Gilthanas, pois Tanis decidiu deixar Qualinost.

Tanis viajou para a cidade vizinha de Solace, onde começou a trabalhar para o ferreiro anão Flint Fireforge . Tanis conheceu Flint anos antes, quando o anão veio a Qualinost para fabricar itens para Solostaran e os dois desenvolveram uma amizade.

Tanis conheceu Tasslehoff Burrfoot (Tas) quando o kender de dedos leves tentou roubar um dos braceletes de Flint. Tanis impediu que Flint matasse Tas e logo Tas era um companheiro inseparável.

Tanis conheceu Kitiara quando acreditou que iria resgatá-la enquanto ela lutava contra um bando de hobgoblins, apenas para descobrir que ela estava brincando com seus agressores. Houve uma atração imediata entre os dois e Tanis logo se envolveu em um relacionamento romântico com a mulher humana ardente. Tanis fez isso apesar do fato de Laurana ainda acreditar que Tanis e ela estavam noivos.

Através de Kitiara, Tanis conheceu seus dois meio-irmãos, Raistlin e Caramon Majere, e seu amigo, Sturm Brightblade. Juntos, esses sete (Tanis, Flint, Tas, Kitiara, Raistlin, Caramon e Sturm) formaram um grupo conhecido como Innfellows e se aventuraram juntos por muitos anos antes de finalmente se separarem por cinco anos para irem em busca de evidências dos antigos deuses de Krynn. .

Papel na Guerra da Lança

No primeiro capítulo de *Dragons of Autumn Twilight* , Tanis se encontra com os companheiros cinco anos depois que eles se separaram para encontrar provas dos verdadeiros deuses. Ele é o líder assumido. A caminho da pousada, Tanis encontra Flint e Tas. Eles encontram Fewmaster Toede , que coloca seus goblins sobre eles. Eles lutam contra eles, mas ficam perturbados em sua pacífica cidade de Solace sendo controlada pelos Highseekers e pelas patrulhas goblins.

Quando chegam à Pousada do Último Lar, os companheiros discutem as coisas. Em suma, nenhum encontrou qualquer prova dos verdadeiros deuses. Além disso, Kitiara deixou uma carta dizendo que não estará lá. No entanto, ao se reunirem na Pousada, eles encontram Sturm, que tem com ele dois bárbaros da planície,Goldmoon e Riverwind . A mulher, Lua Dourada, carrega um Cajado de Cristal Azul, que Toede havia mencionado a Tanis. Um velho de lá também conta a história de Huma Dragonbane e o White Stag. Goldmoon canta uma canção encantadora, que quase inicia um tumulto. Os companheiros, agora acompanhados por Goldmoon e Riverwind, deixam a pousada sob a orientação de Tanis para evitar a captura. Eles viajam para Darken Wood, de lá para Que-Shu, e depois para Xak Tsaroth, onde encontram Khisanth (Onyx), que guarda os Discos de Mishakal. Khisanth foi o primeiro dragão que Tanis viu, assim como o primeiro dragão negro introduzido na Trilogia das Crônicas. Ao retornar a Solace, Tanis e os outros são capturados por Toede e enviados em caravanas de escravos para Pax Tharkas. Eles escapam e fogem com um grupo de elfos para Qualinesti.

Tanis é então reunido com sua namorada de infância, a princesa élfica Laurana. Laurana ainda está apaixonada por Tanis e quer se casar com ele. Tanis, no entanto, rejeita Laurana, dizendo-lhe que está apaixonado pela mulher humana Kitiara. Mais tarde naquela noite, o Orador Qualinesti do Sol Solostaran diz a Tanis e seus companheiros como o Red Dragonarmy está prestes a invadir Qualinesti e a única esperança para os elfos é que o grupo de Tanis se esgueire para a fortaleza ocupada de Pax Tharkas, por meio do Sla-Mori, para libertar os escravos de lá. Tal revolta atrasará o Dragonarmy o

suficiente para que os elfos evacuem Qualinesti. Tanis concorda em aceitar esta missão.

No Sla-Mori, os companheiros encontram um grande monstro lesma que derrete a espada de Tanis, quando ele foi momentaneamente distraído por Laurana, que os havia seguido. Tanis foi então dado Wyrmslayer por Kith-Kanan, o antigo rei élfico que fundou o reino de Qualinesti. Tanis então repreende Laurana com raiva por segui-los e colocar em risco a missão. Os companheiros entram na Pax Tharkas e libertam os escravos. Eles lutam com Dragon Highlord Verminaard, que é morto por Tanis e Sturm com a ajuda de Goldmoon.

Depois, os companheiros recuperam o Martelo de Kharas e o entregam aos refugiados, que o trocam com os anões em troca de refúgio seguro em Thorbardin. Tanis também começa a sentir uma atração renovada por Laurana, que se tornou muito mais madura desde que deixou a Qualinesti. No entanto, Tanis novamente briga com Laurana devido ao ciúme de sua estreita amizade com o clérigo de Paladine, Elistan, que Laurana está ajudando a liderar os refugiados. Tanis leva os companheiros para Tarsis, onde os dragões atacam. Tanis, Raistlin, Caramon, Tika, Goldmoon e Riverwind se separaram dos outros depois de serem resgatados de Tarsis pela princesa elfa de Silvanesti Alhana Starbreeze, que os força a ir para Silvanesti com ela para libertar seu pai, o rei Lorac, do sonho. e o orbe do dragão. Tanis perde Wyrmslayer neste momento. Eles entram no sonho e a maioria deles morre (somente no sonho, eles vivem na vida real). Tanis vive por causa de seu amor por Laurana e Raistlin por causa de sua ambição.

Daqui eles seguem para Port Balifor e depois para Flotsam. Aqui, Tanis se disfarça como um oficial do Dragonarmy e é descoberto por Kitiara, que se tornou o Dragon Highlord dos dragões azuis. Ele brevemente teve um relacionamento com ela, então fugiu de Flotsam no Perechon com os outros e afundou no Maelstrom com Berem, o Green Gemstone Man que é o alvo da missão secreta de Kitiara. Ele se encontra na cidade submersa de Istar, onde conhece elfos do mar, particularmente Apoletta, e Zebulah, que é um humano cuja magia lhe permite respirar debaixo d'água e vive com os elfos do mar. Os companheiros são enviados para Kalaman depois. Lá Tanis se encontra com

Flint e Tasslehoff e descobre que Laurana foi capturada por Kitiara, que usou o amor da elfa por Tanis para atraí-la para uma armadilha astuta.

Tanis, Flint, Tas, Caramon, Tika e Berem vão para Neraka, para resgatar Laurana. Flint morre no caminho para lá, sofrendo um ataque cardíaco. Em Neraka, o grupo restante é capturado e tratado como desertor, mas Tanis, ao ver Kitiara entrar na cidade, corre um grande risco e foge dos guardas, pedindo a ajuda de Kitiara. Ele cai na farsa de ser seu oficial, e ela o aceita em seu dragão, mas ela não vê os outros, então ela acredita que Tanis está sozinho. Ele então faz uma troca por Laurana, oferecendo-se. Ele diz a Kitiara que servirá sob ela no lugar de Bakaris. Ela aceita, e o leva para a reunião do Dragon Highlord para ser apresentado à Dark Queen, embora na verdade Kitiara planeje trair Tanis, pois ela já prometeu a alma de Laurana ao cavaleiro da morte, Lord Soth.

Na reunião, é revelado que Toede está morto, morto pelo kender em sua terra natal. Laurana é então levada por Lord Soth e tratada grosseiramente por Kitiara, que apresenta a elfa capturada à Rainha das Trevas. Laurana permanece desafiadora e Tanis, vendo sua coragem e beleza, finalmente percebe que é Laurana que ele ama e não Kitiara. Tanis percebe, porém, que deve esconder esses sentimentos se quiser ter alguma chance de resgatar Laurana, então ele a trata com frieza, deixando-a pensar que ele está servindo voluntariamente a Kitiara. Antes da reunião, Kit disse a Tanis que ele seria apresentado diante da rainha e poderia pedir-lhe um favor na forma de escoltar Laurana até a prisão, após o que ele poderia levá-la aos portões e libertá-la. No entanto, quando Tanis se ajoelha diante da Rainha das Trevas, ele fica tão sobrecarregado que não consegue falar. e ela ordena que ele apresente sua espada diante de Ariakas, uma parte do plano que ele não conhecia.

Kitiara insistiu que ele fosse, e no caminho Tanis se convence (por pouco) a matar Ariakas. No entanto, ele descobre um escudo mágico no caminho; Raistlin, está presente e quebra o escudo, permitindo que Tanis enfie a espada em Ariakas e o mate. Tanis então pega a Coroa do Poder que Ariakas usava; Soth tenta pegá-lo também. Durante a luta, buzinas soam, criando silêncio em toda a câmara. Kitiara chama Tanis, dizendo-lhe para trazer a coroa e ordenando que Lord Soth o escolte até ela. Tanis então diz a Kit que ela só receberá a coroa em troca de Laurana. Kit permite que ele liberte Laurana, mas Laurana se recusa a ir com ele. Em vez disso, Laurana ataca Kitiara, roubando

Kit' s e derrubando o Highlord. Laurana então empurra Tanis para fora da borda quando ele tenta impedi-la de fugir. Isso faz com que Tanis deixe cair a coroa e uma grande luta começa.

Tanis persegue Laurana enquanto ela luta para sair do templo. Ele finalmente a alcança, mas também Kitiara, que novamente se oferece para deixar Tanis governar ao lado dela e avisa que Lord Soth está vindo para buscar Laurana. Tanis recusa a oferta de Kit, dizendo a Kitiara que protegerá Laurana com sua vida. Kitiara então permite que Tanis e Laurana fujam, e eles escapam de Neraka.

Depois da guerra

Aproximadamente no ano 353 d.C., Tanis toma Laurana como sua noiva e ela dá à luz um filho, Gilthas . Laurana e Tanis têm um castelo perto de Solanthus. Tanis torna-se uma figura amplamente conhecida e popular em Ansalon. Tão heróico foi ele na Guerra da Lança que é proclamado pelos Cavaleiros de Solamnia um Cavaleiro Honorário da Rosa, uma classificação que os cavaleiros normais devem lutar por anos para obter. Ele também é presenteado com um peitoral pelos Cavaleiros. O Medalhão de Kharas e uma faixa de seda verde, dos anões da montanha e Wildrunners, respectivamente, também são concedidos a ele.

Tanis é convocado para Palanthas cerca de três anos após seu casamento e é informado do plano de Raistlin Majere de destruir Takhisis e tomar seu lugar como deus chefe do mal. Além disso, ele recebe a notícia do ataque planejado de Kitiara em Palanthas. Tasslehoff Burrfoot viaja para uma linha do tempo alternativa e vê Lord Soth matando Tanis na batalha. Felizmente, Tasslehoff intervém e salva Tanis de Soth, convencendo-o a não lutar. Tanis, em vez disso, entra na Torre da Alta Feitiçaria junto com Caramon e é capaz de salvar Dalamar de Kitiara, que está, na época, mortalmente ferido. Kit promete seu amor a Tanis aqui e pede a ele, em suas palavras, para "mantê-lo longe". Lord Soth aparece logo depois. Tanis permite que ele pegue o corpo de Kitiara e finalmente se desfaça dela, de coração e alma.

Tanis e Laurana tornam-se então emissários entre Qualinesti, Silvanesti e os Cavaleiros de Solamnia. Sua intenção é forjar uma aliança entre eles, uma frente unida que permaneceria forte por anos. Neste momento, o filho de Sturm,

Steel, foi para o lado do mal e Caramon pede a ajuda de Tanis para trazê-lo de volta ao lado deles. Eles conseguem trazer Steel para a Torre do Alto Clerista, mas ele não deixará os Cavaleiros de Takhisis. Tanis então tenta contar ao povo sobre essa ordem de cavaleiros, mas poucos acreditam nele. Tanis mais tarde retorna a Qualinesti em um esforço para salvar seu filho dos elfos, que fizeram de seu filho o próximo Orador dos Sóis. Ele não consegue isso, mas consegue resgatar Alhana Starbreeze. Tanis é então proibido de retornar a Qualinesti.

A Guerra do Caos

Tanis ainda continua sua luta para unir as nações quando a Guerra do Caos desce sobre Krynn. Ele viaja para a Torre do Alto Clerista e a defende dos Cavaleiros de Takhisis e dos Tarmaks. Ele salva a vida de Steel Brightblade lá, mantendo a promessa que fez ao espírito de Sturm Brightblade. Um Tarmak desconhecido mata Tanis esfaqueando-o nas costas com uma espada. A data exata é desconhecida, por volta do verão, 383AC. Tanis está enterrado no Túmulo dos Últimos Heróis em Solace.

Família

Tanis é um meio-elfo. Em sua infância (os primeiros quarenta ou cinquenta anos de sua vida) ele foi criado na corte do Orador do Sol, junto com Gilthanas, Porthios e Laurana. Gilthanas já foi como um irmão para ele, mas anos de separação e vários eventos levaram a uma separação entre eles. Eles não são abertamente hostis um ao outro, mas estão longe de serem irmãos agora. Ele deixa Qualinesti cinquenta anos antes da Guerra da Lança porque não concorda com os elfos em vários assuntos. Ele é casado com a princesa do Qualinesti Laurana Kanan (eventualmente desgostosa com Kitiara depois do que ela fez e decidindo que Laurana era a melhor escolha) e pai de Gilthas Pathfinder que assume como elforei e levou os elfos a se rebelarem na quinta era contra seus captores humanos. Solostaran Kanan, Orador do Sol na Guerra da Lança, é legalmente seu tio e, uma vez se casando com Laurana, sogro. Gilthanas e Porthios são seus cunhados. Alhana Starbreeze, por casamento com Porthios, é sua cunhada. Silvanoshei, filho de Porthios e Alhana, é tecnicamente seu sobrinho.

Aparência e características

Ele tem cerca de um metro e oitenta de altura, com uma estrutura média-grande. Ele tem pele bronzeada, olhos verdes e uma barba ruiva pouco antes da Guerra da Lança. Seu cabelo comprido é da mesma cor. Ele tem olhos profundos e pensativos. Tanis geralmente é calmo e honesto. Ele raramente mente, apenas quando é imperativo para sua sobrevivência. Caramon Majere o respeita muito. Tanis nunca completou o rito élfico da idade adulta. As línguas que ele pode falar são Camptalk, Qualinesti e Silvanesti élfico, um pequeno anão e até goblin. Claro, ele também fala Comum. Sua barba ruiva é uma causa, inicialmente, de inimizade entre ele e Gilthanas Kanan, que afirma que Tanis está "exibindo sua herança humana".

Tanis é um meio-elfo, uma maldição e uma bênção. Ele pode deixar a barba crescer e esconder as orelhas para se passar por humano, ou fazer a barba e permitir que suas orelhas sejam vistas como um elfo. No entanto, aqueles elfos que sabem a verdade sobre ele o chamam de "mestiço" e acreditam que ele seja menor. Alguns elfos não se importam, entre eles Laurana. Os humanos que conhecem a herança dos meio-elfos (poucos fora os companheiros) parecem se importar muito menos do que os elfos. Tanis afirma: "De acordo com os humanos, metade de um elfo é apenas parte de um ser inteiro. Metade de um homem é um aleijado."

Função entre os companheiros

Tanis é extremamente habilidoso na luta. No entanto, ele assumiu o estado de espírito élfico de que matar é errado. Ele detesta lutar, mas enquanto os elfos acreditam que a vida deve ser preservada, Tanis acredita que há momentos em que matar é necessário, como a batalha com Verminaard. Além disso, Laurana, sua noiva, assume uma postura endurecida semelhante, embora seja uma elfa de sangue puro. Isso pode ter surgido do choque repentino que ela recebeu depois que perseguiu Tanis no Sla-Mori. Ela passou de donzela elfa a guerreira em questão de horas. Gilthanas, até certo ponto primo de Tanis, também parece ter esse estado de espírito, assim como Porthios.

Tanis é comumente confundido com um ranger devido à sua aparência levemente blindada e armas de escolha, embora os materiais do jogo

Dragonlance da segunda edição o listem como um lutador (já que sua pontuação de constituição não atende ao mínimo do ranger). Ele é um espadachim talentoso e um arqueiro habilidoso. Uma arma notável dele, a Wyrmslayer, foi dada a ele pelo falecido Rei Élfico Kith-Kanan. Tanis é um líder e estrategista brilhante. Seus companheiros humanos muitas vezes o procuravam em busca de conselhos, tornando-o o líder relutante do grupo que se tornou os Heróis da Lança .

Outras mídias

Videogames

Tanis aparece como um dos personagens do jogador em *Advanced Dungeons & Dragons: Heroes of the Lance* .

Figuras em miniatura

Tanis foi incluído no conjunto de miniaturas de chumbo *Dragonlance Heroes* de Ral Partha . Um revisor da revista *Dragon* elogiou o trabalho que Ral Partha fez ao combinar a aparência de suas figuras com as descrições dos personagens dos romances e descreveu sua figura: "Ele estende a mão sobre o ombro com a mão direita para pegar uma flecha de sua aljava . Sua capa vai do ombro ao chão e é segura por um simples fecho. Tanis está vestido como um típico ranger em couro e camisa e botas forradas de pele. O colete tem um desenho trabalhado nele, assim como a bainha da adaga. O cinto tem uma bolsa presa. O rosto de Tanis é finamente esculpido com uma barba bem cuidada, embora ele pareça esquelético. Sua mão esquerda agarra seu arco.

Filme

Ator americano de televisão e cinema, Michael Rosenbaum é a voz de Tanis no filme animado *Dragonlance: Dragons of Autumn Twilight* .

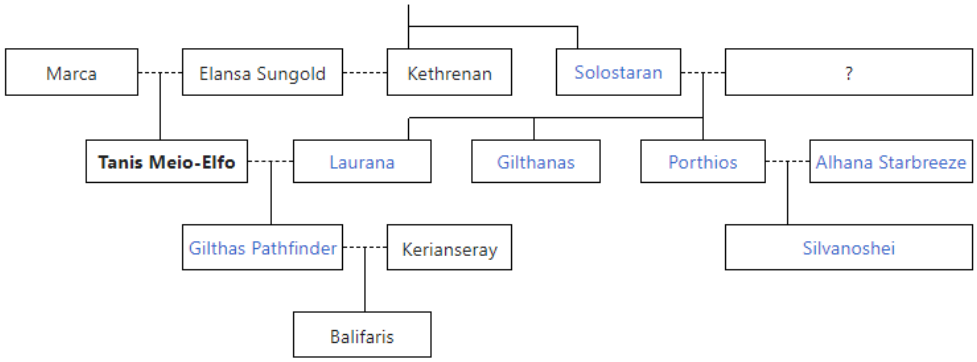
RecepçãoEditar

Jason Heller, do The AV Club , observa que o grupo de aventureiros é "liderado por um lutador meio-elfo chamado Tanis, um homem dividido entre sua herança humana e élfica, porque é claro que ele teria que ser - que fica enredado em uma batalha contra as forças do mal lutando para dominar o mundo pseudo-medieval de duas luas de Krynn e governá-lo como apenas as forças do mal poderiam."

Lauren Davis, da io9 , observa que, enquanto os heróis da série "estão procurando a verdade, cada um desses indivíduos é profundamente falho" e que Tanis "é consumido por sua incapacidade de se encaixar completamente nos mundos humano ou élfico".

Na série *Io9* revisitando romances mais antigos de *Dungeons & Dragons* , Rob Bricken comentou que "um meio-elfo bastardo (no sentido técnico) que não pertence verdadeiramente ao mundo de nenhuma das raças; ele é um líder capaz do grupo, embora muitas vezes seja atormentado pela dúvida. Ele deixou Qualinesti, uma terra de elfos, porque a filha de seu líder, Laurana, estava apaixonada por ele e seu pai não queria nada disso. Ele está atualmente apaixonado por uma espadachim chamada Kitiara, que é a meia-irmã de Caramon e Raistlin."

Bricken comentou mais tarde que "a auto-aversão de Tanis [em *Spring Dawning*] é muito mais palatável quando ele tem razões concretas para isso, ou seja, o fato de ele começar o romance literalmente dormindo com o inimigo, e acho que seu relacionamento distorcido com Kitiara parece autenticamente autodestrutivo. Isso torna seu personagem mais satisfatório e compensa bem no ato final da história, quando ele usa seu relacionamento tóxico para se juntar às forças do mal na esperança de libertar Laurana."



Dungeons & Dragons apresenta sua própria raça de meio-elfos . O personagem mais conhecido desta raça é *Tanis Half-Elven* . Tanis é um personagem do jogo de vídeo spin-off de 1988 *Advanced Dungeons & Dragons: Heroes of the Lance* . Ele é uma figura principal em miniatura no conjunto de figuras em caixa *Dragonlance Heroes* de Ral Partha , descrito por um crítico como "Tanis está vestido como um patrulheiro típico em couro e camisa e botas

forradas de pele. O colete tem um design trabalhado em ele, assim como a bainha da adaga. O cinto tem uma bolsa presa. O rosto de Tanis é finamente esculpido com uma barba bem cuidada, embora ele pareça esquelético. Sua mão esquerda segura o arco.

Tanis é interpretado por Michael Rosenbaum no filme de animação de 2008 *Dragonlance: Dragons of Autumn Twilight* . Tanis, como todos os heróis de *Dragonlance , é um personagem falho;* Lauren Davis, do io9 , comenta que ele é "consumido por sua incapacidade de se encaixar completamente nos mundos humano ou élfico". Rob Bricken, também do io9, escreve que Tanis é "Um meio-elfo bastardo (no sentido técnico) que não pertence verdadeiramente ao mundo de nenhuma das raças; ele é um líder capaz do grupo, embora muitas vezes seja atormentado por auto-estima. Ele deixou Qualinesti, uma terra de elfos, porque a filha de seu líder Laurana estava apaixonada por ele e seu pai não estava tendo nada disso. Ele está atualmente apaixonado por uma espadachim chamada Kitiara, que é a meia-irmã de Caramon e Raistlin. "

Onde Vivem os Valar?

Os Valar são originalmente moravam na ilha secreta de Almaren, mas mudaram-se para Aman e fundaram Valinor depois de Almaren ser destruída.

Oromë, o Caçador, que gostava de passear nas florestas de Valinor, devia ter a sua mansão nas proximidades de Hyarmentir, a montanha mais alta das regiões a Sul de Valinor. É feita a suposição que Tulkas e Nessa viveriam aí perto, pois Nessa era irmã de Oromë e gostava de correr nos bosques belos e verdes de Yavanna. As pastagens de Yavanna deveriam situar-se mais a sul, a oeste das florestas de Oromë. As mansões de Aulë ficavam exatamente no centro de Valinor, e como ele era conhecido como o mestre da forja e mineração poderiam existir aí muitas colinas e montanhas menores cheias de minérios para Aüle poder trabalhar.

Por que Sauron se tornou um olho?

Ele tinha um corpo antes de perder o Anel

Ele é um abismo escuro, com apenas seu olho brilhante em Mordor. Depois que Isildur cortou o Um Anel de seu dedo, ele não parecia mais capaz de tomar a forma de um homem, assim se tornou um vazio com apenas uma única vontade, que seu Um Anel retornasse a ele.

Como Arwen morreu?

No ano 121 da Quarta Era, após a morte de Aragorn, Arwen morreu de um coração partido em Cerin Amroth em Lórien, e foi enterrada lá um ano após a morte de Aragorn, com quem fora casada por 122 anos.

Arwen nasceu no ano 241 da Terceira Era, filha de Lord Elrond e Lady Celebrían de Valfenda. Como seu pai e irmãos, ela era uma Meio-Elfa, e detinha o direito de escolher entre a imortalidade ou a vida mortal. Ela viveu a maior parte de sua vida em Valfenda e Lothlórien de forma intercambiável. Era comum chamá-la de Arwen Undómiel ou Estrela Vespertina.

Durante o vigésimo ano de Aragorn, ele encontrou Arwen pela primeira vez em Valfenda, onde vivia sob a proteção de Elrond. Arwen, então com mais de 2.700 anos, havia retornado recentemente para a casa de seu pai depois de morar por um tempo com sua avó Galadriel em Lórien. Aragorn se apaixonou por Arwen à primeira vista, e a princípio a confundiu com Lúthien, pensando que ele havia caído em um sonho.

Cerca de trinta anos depois, os dois se reuniram em Lórien, onde Arwen retribuiu o amor de Aragorn e eles "firmaram sua fé" (prometeram-se um ao outro) no monte de Cerin Amroth, Arwen escolhendo se tornar mortal e ficar na Terra-média com Aragorn, e desistindo da chance de navegar sobre o mar e viver para sempre no Reino Abençoado. Arwen nunca quebrou a fé de Aragorn, mesmo quando ele foi para a guerra. Enquanto a Guerra no Sul continuava, Arwen teceu uma bandeira para Aragorn, que se tornaria seu estandarte depois que ele se tornasse rei.

Arwen chegou a Minas Tirith depois que Aragorn se tornou Rei de Gondor e Arnor, e eles se casaram no Dia do Solstício de verão do ano 3019 da Terceira Era, após o fim da Guerra do Anel. Ela se tornou Rainha do Reino Reunido de

Arnor e Gondor. Depois de se casar com Aragorn, ela deu um presente a Frodo Bolseiro; seu lugar nos navios para Valinor. Ela deu à luz o filho de Aragorn, Eldarion, e várias filhas cujo nome não se sabe ao certo, em algum momento durante a Quarta Era.

Como Arwen se tornou mortal?

Ela morre com o coração partido. Apenas um ano após a morte de Aragorn, Arwen simplesmente desaparece, morrendo enquanto morre com o coração partido pela perda de seu amor e rei. Ela sabia muito bem o que aconteceria quando desistisse de sua imortalidade, mas escolheu o caminho mortal e a dor que viria com ele.

Arwen se tornou a favorita Caracteres LOTR quase no momento em que ela apareceu na tela em grande parte porque Liv Tyler ainda era muito popular naquele ponto e tinha o visual certo para o papel. Ela desempenhou o papel de Arwen tão bem que não pareceu importar para muitas pessoas que seu personagem meio que jogou os livros em uma bagunça e substituiu algo que era esperado por algo que se tornou o que muitas pessoas conheciam. filme para. Se você voltar e ler os livros, ela não é o interesse amoroso de Aragorn e, na verdade, ela não tem nem uma fração da presença que tem nos filmes. Mas ela ainda é uma das melhores personagens a aparecer no SdA porque ela tem uma entrada incrível e uma ótima cena com o Nazgul como um de seus principais momentos de abertura.

10. Aragorn e Arwen estão relacionados de alguma forma.

Vá em frente e ignore o fato de que pode ser realmente assustador, porque os dois são primos cerca de 63 vezes ou mais. Isso significa que eles não são tão próximos a ponto de serem parentes de sangue de uma forma óbvia, especialmente desde que o irmão de Elrond deu o pontapé inicial ao decidir se tornar um rei mortal. Aragorn eventualmente se tornaria um de seus descendentes e mais tarde teria que provar a Elrond ser digno de sua filha.

9. Galadriel é sua avó.

O filme nunca vai realmente para isso, mas obviamente Galadriel é um personagem bastante forte, já que ela pode se igualar a Sauron, comanda os

outros com uma graça silenciosa e é o tipo de personagem ao qual os outros se curvam em deferência.

8. Liv Tyler realmente se esfaqueou durante o filme.

Durante a perseguição pelo Nazgul o momento visto acima no clipe é quando ela se esfaqueou. Por outro lado, sua personagem não foi a que causou o dilúvio nos livros, nem mesmo no confronto original, mas os criadores decidiram que ela merecia um pouco de glória.

7. Liv não fala élfico.

Isso não deveria ser uma surpresa, apesar do fato de que foi, já que muitos atores assumem as línguas que precisam recitar durante um filme. Ela admitiu plenamente que leu as linhas que lhe foram dadas e foi isso. Infelizmente, muitos fãs ficaram arrasados.

6. A história de Arwen e Aragorn foi adicionada à história de ação ao vivo.

A história de sua história não foi muito vista nos livros, embora houvesse passagens aludindo a ela por toda parte. Nos filmes, no entanto, as pessoas tinham uma ideia muito mais clara do quanto significavam umas para as outras e o que esperavam.

5. Ela deveria estar na luta do Abismo de Helm.

A ideia de Arwen ter as costas de Aragorn teria sido ótima por um lado, já que mostraria que eles estavam lá um para o outro, independentemente das probabilidades, mas parece que sua presença teria sido uma distração para o guarda florestal.

4. Ela tinha 2.700 anos quando se apaixonou por Aragorn.

Você pode imaginar que ela se tornou muito conhecedora sobre os humanos como sua expectativa de vida era curta, mas ela ainda favorecia Aragorn, apesar do fato de que ela tinha milhares de anos quando ele nasceu.

3. Sua espada não está nos livros.

As espadas nos livros e nos filmes devem ser muito distintas, como muitos fanboys diriam. De Gandalf a Aragorn a Gimli e Legolas, as armas que eles usavam tinham nomes que os distinguiam ou eram muito únicas. Hadhafang, sua lâmina, nunca fez uma aparição nos livros, principalmente porque Arwen nunca foi tão presente.

2. Ela tem a opção de viver como elfa ou mortal.

O interessante sobre os elfos no mundo de Tolkien é que eles podem escolher viver como elfos, o que significa que sua imortalidade permanecerá intacta, ou eles podem escolher viver como mortais e desistir de sua imortalidade por aqueles que amam. Arwen é uma das poucas a fazer isso no mundo de Tolkien, pois ela não consegue pensar em viver sem Aragorn.

1. Ela morre com o coração partido.

Apenas um ano após a morte de Aragorn, Arwen simplesmente desaparece, morrendo enquanto morre com o coração partido pela perda de seu amor e rei. Ela sabia muito bem o que aconteceria quando desistisse de sua imortalidade, mas escolheu o caminho mortal e a dor que viria com ele. A versão mais feliz, entretanto, é que ela e Aragorn viveram uma vida longa e feliz junto com seu filho, Eldarion.

Então ela não era uma personagem originalmente procurada nos livros, mas nos filmes ela se tornou alguém que era absolutamente ótimo.

Como Isildur perde o Anel?

Em sua fuga, o Rei de Gondor tirou a armadura e entrou no rio com a intenção de tentar atravessá-lo. A corrente era forte e, apesar de sua grande força, puxou-o para os pântanos dos Campos de Lis. Então o Anel saiu do dedo de Isildur e se perdeu nas águas.

Como Isildur perde o Anel?

Em sua fuga, o Rei de Gondor tirou a armadura e entrou no rio com a intenção de tentar atravessá-lo. A corrente era forte e, apesar de sua grande

força, puxou-o para os pântanos dos Campos de Lis. Então o Anel saiu do dedo de Isildur e se perdeu nas águas.

Quem é Isildur no senhor?

Rei de Gondor Isildur governou Gondor juntamente com seu irmão Anárion, embora seu pai tenha sido o Alto Rei de Gondor e Arnor. Depois da morte do pai, Isildur assumiu a realeza de Arnor, embora ele tenha sido morto antes de ser capaz de alcançar o Reino do Norte.

Porque Aragorn é herdeiro de Isildur?

Devido sua posição como o herdeiro de Isildur, Aragorn tinha poderes impressionantes para um homem, e, como o legítimo proprietário da palantír de Orthanc, a usou para declarar-se como o herdeiro de Isildur a Sauron, procurando distraí-lo de Frodo. Embora fosse sábio e forte, não era imune a auto-dúvida.

O que é o colar de Arwen?

O colar acima possui bastante destaque nos filmes do Senhor dos Anéis. Pertence à princesa élfica Arwen, e é um símbolo de seu amor pelo herdeiro do trono dos homens, Aragorn. Por seu amado ela, que tem mais de 3.000 anos, abandona sua imortalidade.

O que aconteceu com Aragorn?

Aragorn e Arwen

Devido ao seu relacionamento próximo com os Elfos e Anões, nunca houve melhor confiança entre as raças da Terra-média. Aragorn morreu pacificamente aos 210 anos, e Arwen seguiu logo depois aos 2.901 anos.

Quem matou o Sauron?

"Foi Gil-galad, Rei-Elfo, que juntamente com Elendil do Ponente, derrotou Sauron, embora os dois tenham sucumbido nessa empresa; Isildur, filho de Elendil, cortou o Anel da mão de Sauron e tomou-o para si.

Quem herdou o trono de Erebor?

Thorin I, filho de Thráin I.

Ao descobrir que uma grande hoste de seu povo estava se agrupando nos limites ao norte das Montanhas Cinzentas, Thorin I Deixou Erebor e se mudou para lá. Foi sucedido por seu filho.

A LINHAGEM DE DURIN

No universo de Tolkien, o Povo de Durin, também chamados de Barbas-Longas, foi o mais importante povo dos Anões, pertencendo à linhagem da maior e mais antiga das Sete Casas dos Anões.

Originalmente habitaram as Montanhas Nebulosas como moradia, até serem expulsos por Orcs. Suas fortalezas incluem Khazad-dûm, sua primeira cidade e Monte Gundabad; seu primeiro Rei foi Durin, o Imortal.

Durante a Segunda Era, o Povo de Durin iniciou a amizade com os Noldor de Celebrimbor em Eregion e durante a Guerra da Última Aliança, foram aliados dos Elfos e Dúnedain contra Sauron.

Na Terceira Era, após terem sido expulsos de Moria pelo Balrog conhecido como “A Ruína de Durin”, muitos fugiram para o norte e estabeleceram cidades em Erebor nas Montanhas Cinzentas. Após Erebor e as Montanhas Cinzentas terem sido invadidas e ocupadas por Dragões, eles se tornaram um povo nômade em exílio. Muitos deles foram para as Colinas de Ferro e se estabeleceram por lá, enquanto outros, sob o comando de Trháin II

foram para o oeste, até chegarem nas Montanhas Azuis e se estabelecerem lá. Finalmente, o Reino dos Anões de Erebor foi restaurado quando Dáin II, Senhor das Colinas de Ferro, se tornou Rei de Erebor em 2941 T. E. após a morte de Smaug.

O Povo de Durin foi inicialmente liderado por Durin I, "o Imortal". Ele foi sucedido por muitas gerações de reis, dentre eles apareceram seis outros também chamados Durin; os Anões acreditavam que esses seis eram a reincarnação (ou até mesmo reanimação) de Durin I, com memórias de suas vidas passadas. Durin VI foi morto pela Ruína de Durin em 1980 T. E. e um outro "Durin" não retornou para comandar seu povo até Durin VII surgir na Quarta Era, um descendente de Thorin II, filho de Dáin II (Pé-de-Ferro) e descendente direto da linhagem de Durin, o Imortal. Durin VII se tornaria conhecido como Durin, o Último.

Tolkien pegou o nome Durin, assim como a maioria dos nomes dos Anões de seu trabalho, da mitologia Nórdica. Isso ele explico mais tarde como: assim como o Westron foi traduzido com o Inglês, a linguagem de Valle, usada pelos Anões para os seus nomes "externos", foi traduzida com o Nórdico Arcaico. O termo original em Nórdico Arcaico durinn pode ser traduzido, literamente, como "sonolento".

Discussões sobre os Durins (especialmente em Os Povos da Terra-média) devem ser lidos com cuidado, pois seu número aumentou com o desenvolvimento da estória de Tolkien. O Durin morto pelo Balrog em 1980 T. E., por exemplo, era originalmente Durin III, porém foi apresentado como Durin VI em O Senhor dos Anéis. (E um erro comum na internet o lista como "Durin IV").

Não há um relato completo de todos os Reis da Linhagem de Durin, porém a lista a seguir mostra os nomes daqueles Reis que ficaram gravados, ou cuja eixstência pode ser deduzida. Como os descendentes de Durin I foram forçados pelas circunstâncias a viajar pela Terra-média, os principais locais de sua Monarquia é mostrado junto com o nome de cada Rei.

REIS DO POVO DE DURIN

- **Durin I, Khazad-dûm**

Durin o Imortal foi o mais velho dos Sete Pais dos Anões, criados por Aulë durante a Primeira Era do Mundo. Ele foi chamado "o Imortal" pois viveu muito até uma idade de longe mais avançada do que qualquer outro Anão e por isso foi reverenciado como o mais velho de sua raça.

Cada um dos sete Pais fundaram uma Casa de Anões. A Casa de Durin foi chamdada de Barbas-Longas e seu povo de Povo de Durin.

De acordo com as tradições dos Anões, ele foi posto para dormir sozinho sob o Monte Gundabad ao norte das Montanhas Nebulosas, que permaneceram como um local sagrado para eles. Ele despertou algum tempo após o despertar dos Elfos em 1050 da Era das Árvores, e de acordco com uma antiga versão da estória viajou grandes distâncias até encontrar outras famílias de Anões, e então outros Anões o seguiram. Ele chegou ao Lago-Espelho, um lago em um vale abaixo de Caradhras nas Montanhas Nebulosas, e lá fundou o que se tornaria na maior e mais rica das Mansões dos Anões: Khazad-dûm (Mina dos Anões), mais tarde renomeada para Moria.

Na versão publicada da estória, Durin morreu antes do final da Primeira Era. Em uma versão antiga do Apêndice B ("O Conto dos Anos") ele aparece liderando os Anões das ruínas de Beleriand para fundar Khazad-dûm no começo da Segunda Era, porém Tolkien abandonou essa idéia.

Após a morte de durin, Khazad-dûm foi governada por "muitas gerações" de seus descendentes, até o Blarog aparecer. Nessa longa linhagem, Tolkien escreve, apareceu ocasionalmente "um herdeiro tão parecido com seu Antepassado que ele recebeu o nome de Durin". Versões mais completas sobre o Povo de Durin deixam claro que os Durins apareceram espaçados dentre muitas gerações. Esses seis outros Durins foram tidos pelos Anões como reincarnações (ou até mesmo reanimações) de Durin I, com memórias de suas vidas passadas. Em 2989 T. E., durante a tentativa fracassada de recolonizar Moria, a companhia de Balin encontrou o Machado de Durin. Embora não esteja gravado em nenhum texto, muitos chegaram à conclusão de que essa era a herança perdida quando Durin VI foi morto pelo Balrog em 1981 T. E. Um elmo também é mencionado, não indentificado no texto como sendo de Durin, o qual alguns conjecturaram que poderia, de fato, ser. Essas relíquias evidentemente foram perdidas mais uma vez quando a companhia de Balin foi destruída em 2994 T. E.

- **Durin II, Khazad-dûm**

Tolkien não escreveu nada sobre o seu reinado. Existem indicações de que os Anões de Khazad-dûm chegaram a um acordo com os primeiros Homens dos Vales do Anduin, que lhes forneciam comida em troca pelas armas feitas pelos Anões. Essa cooperação evoluiu para ataques coordenados contra os Orcs, com a infantaria pesada dos Anões complementada pelos arqueiros montados dos Vales.

- **Durin III, Khazad-dûm**

Governou por volta de 1600 S. E. e foi o primeiro portados de um dos Sete Anéis, embora não fosse de conhecimento geral até o final da Terceira Era. Os Anões acreditam que ele tenha recebido esse anel através dos Elfos-ferreiros e não por Sauron, mesmo com esse tendo participado da forjadura. Durin III juntou suas forças com Eregion durante a Guerra dos Elfos e Sauron, mas foram incapazes de evitar sua própria destruição, o que levou a um longo período de isolação e gradual diminuição em Khazad-dûm.

Hammond e Scull concluem que Durin III foi Rei de Khazad-dûm quando o Portão Oeste de Moria foi destruído, o Durin cujo nome aparece na porta que foi feita quando os Anões eram aliados de Celebrimbor. Essa é uma referência razoavel mas aparenta ser infundada por algumas evidências diretas de Tolkien. Foster sugere que o Portão tenha sido construido antes, no reinado de Durin II.

- **Durin IV, Khazad-dûm**

Tolkien não escreveu nada sobre seu reinado. Teria vivido em Khazad-dûm no final da Segunda Era ou commeço da Terceira. Há um certo rumor na internet que sustenta que Durin IV foi o Rei que liderou os Anões de Khazad-dûm para lutarem contra Sauron na Última Aliança no final da Segunda Era. Tolkien indica que os Anões do Povo de Durin de fato lutaram com a Última Aliança, mas não diz sob o comando de qual rei eles lutaram.

- **Durin V, Khazad-dûm**

Não há relatos de Tolkien sobre esse reinado.

- **Durin VI, Khazad-dûm (Reinou até 1980 T. E.)**

Durin VI foi o Rei dos Anões de Khazad-dûm na Terceira Era, quando a sua profunda mineração em busca de mithril nas raízes de Caradhras despertou o Balrog de seu esconderijo nas profundezas da terra. A criatura matou Durin em 1980 T. E., e se tornou conhecida por "A Ruína de Durin". Durin VI foi a primeira reincarnação de Durin, o Imortal a não ter uma morte natural. Foi sucedido por seu filho, Náin I, que foi morto pelo mesmo Balrog no ano seguinte e após esse evento trágico a antiga cidade foi abandonada pelo seu povo.

- **Náin I, filho de Durin VI. Khazad-dûm**

Rinou por apenas um ano em Khazad-dûm antes de ser morto pelo Balrog. Foi por muito tempo o último Rei da Linhagem de Durin a governar em Khazad-dûm, sendo substituído por seu filho no exílio.

- **Thráin I, filho de Náin I. Erebor (Governou por 209 anos, até 2190 T. E.)**

Liderou uma grande parte de seu povo para longe de Khazad-dûm para o norte e leste da Terra-média. Foi Thráin quem fundou o grande reino de Erebor em 1999 T. E., a Montanha Solitária perto da Cidade do Lago. Foi sucedido por seu filho.

- **Thorin I, filho de Thráin I. Montanhas Cinzentas**

Ao descobrir que uma grande hoste de seu povo estava se agrupando nos limites ao norte das Montanhas Cinzentas, Thorin I Deixou Erebor e se mudou para lá. Foi sucedido por seu filho.

- **Glóin, filho de Thorin I. Montanhas Cinzentas (Reinou por 96 anos até 2385 T. E.)**

Deu continuidade ao reinado do Povo de Durin nas Montanhas Cinzentas, sendo sucedido por seu filho.

- **Óin, filho de Glóin. Montanhas Cinzentas (Reinou por 103 anos até 2488 T. E.)**

Durante seu governo, os Anões do Povo de Durin ainda viveram nas Montanhas Cinzentas ao norte. Nos últimos anos de seu reinado, a Sombra reotrnou para Dol Guldur na Floresta das Trevas e Orcs e outras criaturas malignas começaram a se multiplicar nas montanhas do norte e, nos últimos anos de vida de Óin, os Orcs invadiram Moria, que foi abandonada, e a tomaram como moradia. Essa foi apenas a primeira das calamidades que viriam a cair sobre a Casa de Durin nos séculos vindouros.

Óin tinha 250 anos quando morreu, tendo reinado por 103 anos. Foi sucedido pelo se filho Náin, que se tornou Rei Náin II.

- **Náin II, filho de Óin. Montanhas Cinzentas (Reinou por 97 anos até 2585 T. E.)**

Nessa época, os prósperos Anões começaram a sofrer atacas de dragões vindos do norte. Foi sucedido por seu filho.

- **Dáin I, filho do Náin II. Montanhas Cinzas (Reinou por 4 anos até 2589 T. E.)**

Seu curto reinado teve um fim brusco quando foi morto por um dragão de gelo na porta de seu próprio reino. Foi sucedido pelo mais velho de seus três filhos.

- **Thrór, filho de Dáin I. Erebor (Reinou por 201 anos até 2790 T. E.)**

Liderou seu povo para fora do norte, infestado de dragões, de volta para a Montanha Solitária, enquanto seu irmão caçula, Grór, levou uma parte de seu povo mais para o leste, para habitarem as Colinas de Ferro. Ele era Rein sob a Montanha por mais de 180 anos quadno o grande Dragão Smaug desceu sobre o seu reino e o saqueou. Ele escapou da destruição com seu filho e neto, e se tornou nômade até finalmente chegar à antiga casa de seu povo, Khazad-fûm, que ele encontrou infestada de Orcs. Sua morte pelas mãos de Azog, líder dos Orcs, foi o estopim para a Guerra dos Anões e Orcs. Foi sucedido por seu filho.

- **Thráin II, filho de Thrór, Rei no Exílio. Terra Parda (Reinou por 60 anos até 2850 T. E.)**

Vingou a morte de seu pai ao derrotar os Orcs de Azog na Batalha de Azanulbizar. Na primeira metade de seu reinano, viveu na Terra Parda, mas depois se mudou para as Motanhas Azuis a oeste de Eriador. Antes do seu reinado terminar, decidiu voltar para Erebor, porém enquanto viajava pela floresta foi capturado por criaturas malignas e morreu nos calabouços do Necromante em Dol Guldur. Foi sucedido por seu filho.

- **Thorin II, ou Thorin Escudo de Carvalho, filho de Thráin II. Montanhas Azuis (Reinou por 91 anos atém 2941 T. E.)**

Governou como Rei nas Montanhas Azuis por muitos anos mas, assim como seu pai, estava decidido a retornar para a sua antiga casa em Erebor. Acompanhado por Gandalf e Bilbo Bolseiro, ele liderou um grupo de companheiros para o extremo oriente e, contra todas as expectativas, recuperou a Montanha Solitária de Smaug. Após a morte de Smaug, a Batalha dos Cinco Exércitos foi travada aos pés de Erebor e Thorin foi morto. Os únicos descendentes vivos da linhagem de Thrór, seus jovens sobrinhos Fíli e Kíli, também haviam perecido na batalha e assim a Monarquia foi passada para a linhagem de Grór, irmão caçula de Thrór, especificamente para o neto de Grór, Dáin Pé-de-Ferro. Embora não tenha sido coroado como Rei sob a Montanha, Thorin reclamou o título por direito, uma vez que havia reconquistado Erebor.

- **Dáin II, ou Dáin Pé-de-Ferro, neto de Grór. Erebor (Reinou por 78 anos até 3019 T. E.)**

Se tornou Rei sob a Montanha assim como Rei de todo o Povo de Durin após a morte de Thorin, sendo o primeiro na Linhagem de Durin a herdar o reinado sem ser pela sucessão de pai-para-filho. Reinou prosperamente por muitos anos até a época da Guerra do Anel, quando foi morto na Batalha de Valle e foi sucedido por seu filho.

- **Thorin III, ou Thorin Elmo-de-Pedra. Erebor.**

Assumiu a liderança de seu povo após a morte de seu pai. Suportou um breve cerco de sete dias em Erebor, quando novas sobre a derrota de Sauron alcançou os Orcs, ele foi capaz de lutar contra eles em campo aberto, conseguindo derrotá-los, porém foi morto nessa batalha. Com a morte de Thorin III, detalhes sobre os reinados dos Reis dos Anões também chegaram a um fim, deixando apenas uma indicação de um de seus descendentes.

- **Durin VII.**

Durin VII ou Durin, o Último era descendente direto do rei Thorin III ou Thorin Elmo-de-Perda (de acordo com algumas fontes, era seu filho), governante de Erebor e das Colinas de Ferro na Quarta Era. Seu nascimento aparentemente foi profetizado na ascenção de Dáin II após a Batalha dos Cinco Exércitos (embora nenhum registro exista sobre essa profecia). Ele liderou o Povo de Durin na recolonização de Khazad-dûm algum tempo depois do começo da Quarta Era e lá eles permaneceram "até o mundo crescer e ficar velho e os Anões minguarem e os dias da raça de Durin chegarem ao fim".
Sabemos que Durin I morreu antes do fim da Primeira Era, então entre o seu reinado e o de Thorin III, os Reis da Linhagem de Durin governaram por um período de aproximadamente 6.500 anos. Assumindo que o tempo médio de um reinado entre os Barbas-Longas tenha sido de aproximadamente um século, pode-se deduzir que tenham existido aproximadamente cinquenta nomes de Reis que não estão nessa lista.

Quem virou Rei depois que Thorin morre?

Rei sob a Montanha: Thorin nomeou-se Rei sob a Montanha depois que os Anões tomaram posse da Montanha Solitária, mas ele morreu pouco depois na Batalha dos Cinco Exércitos. Ele foi sucedido por Dain Pé-de-ferro.

Como Gandalf sobreviveu ao Balrog?

Eles lutaram, e a espada de Balrog foi destruída, em seguida, ele pulou sobre a ponte intimidando Gandalf, mas a ponte quebra aos pés de Balrog, levando à uma queda no abismo, porem por infortúnio, Balrog enlaça com seu chicote Gandalf sobre os joelhos, e os dois caem juntos nas profundezas da montanha.

Quem matou Balrog?

Gothmog

Então ele foi mortalmente ferido por Gothmog, Senhor dos Balrogs (o único Balrog conhecido pelo nome).

Gothmog (Sindarin IPA: [ˈgoθmog]) foi o Senhor dos Balrogs durante a Primeira Era, e o maior Balrog que já andou na Terra-média. Ele detinha o título de alto capitão de Angband, sendo o tenente da linha de frente de Morgoth, bem como um de seus servos mais importantes. Ele lutou muitas batalhas em nome de seu mestre, e foi pessoalmente responsável por matar dois dos Grandes Reis dos Noldor.

Gothmog, como o resto de sua espécie, carregava um chicote de fogo para a batalha, mas também era conhecido por empunhar um grande machado preto, temido pelos elfos em todo o continente de Beleriand.

Gothmog foi inicialmente um dos Maiar que deram sua lealdade a Melkor. Antes da Revolta dos Noldor, ele era o Alto Capitão de Angband e recebeu o título de "Senhor dos Balrogs".

Durante o Dagor-nuin-Giliath em YT 1498, Fëanor avançou para Angband com apenas uma pequena companhia, e naquela hora, os Balrogs saíram. Gothmog estava entre eles. Fëanor chegou mesmo à vista de Angband, mas foi emboscado com poucos Elfos sobre ele. Logo ele ficou sozinho, mas por muito tempo lutou sozinho com todos os Balrogs. Mas no último Gothmog, Senhor dos Balrogs, derrubou-o no chão, infligindo-lhe um ferimento mortal, e o Grande Rei dos Noldor caiu. Os Filhos de Fëanor chegaram e levaram o corpo de seu pai, mas Fëanor havia falecido.

Gothmog reapareceu como general de Angband em vários outros grandes conflitos, incluindo o Dagor Aglareb e o Nírnaeth Arnoediad. Durante o Nírnaeth, Gothmog enfrentou o Alto Rei dos Noldor, Fingon, em batalha. Gothmog separou Fingon do hospedeiro principal, mas foi incapaz de matar Fingon até que outro Balrog apareceu atrás do rei Ñoldorin e "lançou uma multidão de aço sobre ele". Isso permitiu que Gothmog matasse Fingon e reduzisse o corpo a pó. Depois disso, ele capturou Húrin, pai de Túrin Turambar, e o arrastou de volta para Angband.

Em FA 510, Gothmog e as forças de Angband cercaram a Cidade Oculta de Gondolin. Eles romperam os portões do norte e mais tarde foram confrontados por Ecthelion of the Fountain, a quem Gothmog duelou. Tirando a espada de Ecthelion de suas mãos, Gothmog se preparou para atacá-lo, mas,

quando ele levantou seu machado, Ecthelion correu para o senhor Balrog, enfiando seu elmo pontudo no peito da fera e forçando os dois na Fonte do Rei. . As águas extinguiram as chamas de Gothmog e afogou ele e Ecthelion, terminando a Batalha de Gondolin.

Depois da Dagor-nuin-Giliath, os Noldor de Beleriand estiveram à beira de uma guerra civil. A hoste de Fingolfin, que havia sido traída por Fëanor em Aman, conseguiu a quase impossível travessia do Helcaraxë e chegou à Terra-média, seus membros amargos e furiosos. No entanto, depois de ser resgatado por Fingon do cativeiro, o filho mais velho de Fëanor, Maedhros, renunciou a qualquer reivindicação ao reinado dos Noldor para Fingolfin, a quem deveria ter passado independentemente. Este ato uniu os Noldor e permitiu-lhes estabelecer reinos poderosos na Terra-média enquanto as forças de Morgoth ainda cambaleavam com a revelação da luz do Sol e da Lua.

Eventualmente, no entanto, as forças de Morgoth superaram o medo dessas novas luzes, e as Montanhas de Ferro vomitaram fogo quando Morgoth enviou numerosos pequenos bandos de Orcs, que passaram pela Passagem do Sirion e Maglor's Gap. Lutando pequenas batalhas ao longo do caminho, eles penetraram profundamente no oeste e leste de Beleriand, onde foram destruídos pelas forças do sul dos Ñoldor e Elfos sob Círdan das Falas.

Doriath foi fechada e seu povo se recusou a lutar, e os Laiquendi de Ossiriand não travaram mais batalhas depois que seu líder foi morto na Primeira Batalha de Beleriand.

Enquanto isso, a força principal dos Orcs jorrou de Angband para Dorthonion, onde os gêmeos Angrod e Aegnor os detiveram até que os exércitos

sob Fingolfin e Maedhros contra-atacaram nas planícies de Lothlann e Ard-galen, prendendo os Orcs entre eles. Houve um envolvimento e os orcs foram pegos no vício de Fingolfin do oeste e Maedhros do leste. A maioria dos Orcs foi destruída e eles recuaram para Angband. Os Noldor perseguiram e destruíram completamente seus inimigos à vista dos portões de Angband.

Esta foi a primeira vitória completa sobre Morgoth, e depois disso os Noldor mantiveram uma guarda em Angband, iniciando o período de paz vigilante conhecido como o Cerco de Angband.

Quanto tempo Gandalf lutou com Balrog?

25 Gandalf derruba o balrog e morre. Seu corpo jaz no pico. Foram 10 dias!

Porque Gandalf ajudou os Anões?

Gandalf acompanhou a Companhia de Anões com dois propósitos: descobrir um meio de destruir o dragão e convencer o Conselho Branco (especialmente Saruman) a atacar Dol Guldur.

Quem matou tauriel?

Então Tauriel estava saindo da beira do lago, Stefanni estava morrendo de ciúmes então empurrou Tauriel no lago afundando sua cabeça, a elfa estava tentando se salvar, mas já era tarde demais, logo que Stefanni viu que Tauriel não estava mais se debatendo parou para ver o que tinha acontecido, Tauriel tinha morrido ...

Por que Sauron não via Bilbo?

Frodo tinha que pensar sobre Sauron ou reivindicar o Anel para si, sabendo o que ele era, em proximidade a Sauron. Bilbo estava completamente inconsciente do que o Anel realmente era ou quem o estava procurando. Assim, nunca houve uma oportunidade para Sauron perceber Bilbo ou para Bilbo perceber Sauron.

O que significa Sauron na Bíblia?

Sauron, também conhecido como Senhor do Escuro de Mordor, era o tenente mais poderoso de Morgoth e mente por trás dos seus esquemas, e foi o criador do Um Anel. Enquanto **Sauron** estava vivo, ele era temido por toda a Terra-média, até mesmo em áreas distantes do mundo.

Porque Gandalf virou mago branco?

O Mago Branco é, por excelência, o líder da ordem dos Istari, os magos. O antigo Mago Branco, Saruman, senhor de Orthanc, foi corrompido pelo desejo de possuir o Um anel. Então Gandalf, o Branco, quebrou-lhe o cajado, impedindo-o de usar seus poderes, em Orthanc em companhia do rei Théoden de Rohan.

Por que Sauron não aparece?

Ele tinha um corpo antes de perder o Anel

Ele é um abismo escuro, com apenas seu olho brilhante em Mordor. Depois que Isildur cortou o Um Anel de seu dedo, ele não parecia mais capaz de tomar a forma de um homem, assim se tornou um vazio com apenas uma única vontade, que seu Um Anel retornasse a ele.

O que acontece com Legolas e tauriel?

5) Falando em Legolas, o que acontece com Tauriel, sua amada e motivo de sua partida? A personagem termina com o anão Kili nos braços lamentando sua morte para Thranduil. Acontece que o rei élfico a havia banido de seu reino

O fim

Após a guerra, “O Hobbit: a Batalha dos Cinco Exércitos” tinha tudo para fechar bem a trilogia, mesmo com todos os problemas de adaptação. Diálogos fiéis ao livro; personagens no lugar onde deveriam estar; orcs vencidos; os vilões Azog e Bolg, mortos. Tudo certo e os espectadores prontos para ver os resultados da guerra e a resolução de todos os problemas apresentados até então. O bom

seria se Peter Jackson tivesse se lembrado de resolvê-los. Pontuemos:

1) Thorin morre na luta contra Azog, seu caçador desde o primeiro filme da trilogia, a quem também mata. Ele é o Rei Sob a Montanha, dono de todo o vasto tesouro, motivo principal da guerra. Sua morte foi devidamente valorizada, mas não houve funeral. Por quê? O que aconteceu?

2) Com a morte do rei e de seus dois herdeiros diretos, os sobrinhos Kili e Fili, alguém deveria assumir o reino de Erebor, sob a montanha. Quem foi? Aqueles que leram o livro sabem que foi Dain, o primo de Thorin, senhor das Montanhas de Ferro, a quem Thorin recorre para ajudá-lo na guerra e cujo exército é parte importante na batalha. Ele aparece no filme e quem assistiu apenas supõe que ele poderá ser o rei.

3) Bard, o matador do dragão, o líder do povo de Esgaroth, a Cidade do Lago, um dos principais do filme e parte importante da guerra. O que aconteceu com ele e seu povo? O filme não mostra. A resposta ficou no livro: Bard se torna rei de Valle, a cidade aos pés da montanha, e ajuda o povo a reconstruir a Cidade do Lago. Seria bom ter visto isso no filme.

4) Thranduil, o rei élfico, encampou a guerra contra o anões para reconquistar joias pertencentes ao seu povo e que estavam em meio ao grande tesouro dentro da montanha. Porém, ao ver a morte de tantos dos seus, o elfo praticamente desiste de seu objetivo principal. Ele consegue as gemas brancas, ou apenas volta para seu reino na floresta, após a guerra? Não se sabe, uma vez que Thranduil termina sua participação se despedindo do filho Legolas.

5) Falando em Legolas, o que acontece com Tauriel, sua amada e motivo de sua partida? A personagem termina com o anão Kili nos braços lamentando sua morte para Thranduil. Acontece que o rei élfico a havia banido de seu reino. Com a partida de Legolas, e sua “reconciliação” com o rei, terá ela voltado para o reino

dos elfos, ou partido também para outro lugar? Adivinhem: só Peter Jackson sabe.

6) Na despedida entre Bilbo e Gandalf, já às portas do Condado, o Hobbit carrega um baú. O que tem nele? Será que os anões, de fato, concederam uma parte do tesouro para Bilbo como o prometido? Ou esse baú faz parte do tesouro encontrado por eles na caverna dos trolls no primeiro filme, “Uma jornada inesperada”? Ah, meus caros, também não se sabe.

Ou seja, a “doença do dragão” de Peter Jackson deixou-o com febre e isso fez com que esquecesse como se faz um bom filme. O diretor disse certa vez, em uma entrevista, que geralmente só assiste a seus filmes depois de 20 anos. Talvez, se tivesse assistido “O Retorno do Rei”, ele se lembraria da coroação de Aragorn, do reconhecimento atribuído aos hobbits — Frodo, Sam, Pippin e Merry — e do anúncio de paz na Terra-média. Pois esse foi o resultado da jornada que motivou a trilogia de “O Senhor dos Anéis”.

Azog, o comandante das forças orcs dando ordem de ataque contra os exércitos de elfos, homens e anões

Em “O Hobbit”, não houve fim. Todos saem do cinema com a sensação de que há algo inacabado. Essa pode ter sido a intenção? Até pode, visto que o derradeiro fim de “A Batalha dos Cinco Exércitos” faz um retorno à primeira cena de “A Sociedade do Anel”, como a criar uma hexalogia, nos moldes do que George Lucas fez com Star Wars. Porém, faltou. Algo ficou por terminar.

Como bem disse J.R.R. Tolkien em uma carta enviada a Forrest J. Ackerman, em junho de 1958, “o fracasso de filmes ruins com freqüência está precisamente no exagero e na intrusão de material injustificado que se deve a não-percepção de onde o núcleo do original se situa”. À época, Tolkien criticava justamente uma adaptação de “O Senhor dos Anéis” para o cinema. É impossível não pensar que ele teria uma opinião semelhante em relação ao “O Hobbit” de Peter Jackson.

Por esses motivos, mesmo que Peter Jackson tenha conquistado um lugar na Calçada da Fama, ele provavelmente não ganhará outro Oscar. É importante dizer que o filme não é um fracasso completo, pois há muitos pontos positivos. Tanto que assisti duas vezes e, provavelmente, comprarei as versões estendidas em DVD/Blu-ray. Porém, infelizmente, é necessário dizer: ainda bem que a jornada da Terra-média chegou ao fim nos cinemas.

O que significa Sauron na Bíblia?

Sauron, também conhecido como Senhor do Escuro de Mordor, era o tenente mais poderoso de Morgoth e mente por trás dos seus esquemas, e foi o criador do Um Anel. Enquanto Sauron estava vivo, ele era temido por toda a Terra- média, até mesmo em áreas distantes do mundo.

Como Balin morreu?

Em 10 de Novembro de 2994, Balin foi ao Vale do Riacho Escuro para olhar no Lago-Espelho, quando um Orc atirou nele e o matou. Ele foi sepultado na Câmara de Mazarbul. Os Anões foram cercados pelos Orcs, e o Vigia na Água bloqueou o Portão Oeste.

Quem é Balin para Gimli?

30 anos antes do início O Senhor dos Anéis: A Sociedade do AnelBalin, um dos anões que acompanhou Thorin Escudo de Carvalho em O Hobbit e primo de Gimli, liderou uma missão para recuperar o reino anão abandonado de Moria. Lá, os anões esperavam restabelecer seu reino e até recuperar um anel de poder perdido dos anões.

Quem matou o Smaug?

Ataca e incendeia várias casas de Esgaroth antes do tordo que seguia os anões alertar o Capitão Bard, herdeiro do trono de Valle, sobre o ponto fraco do dragão. Ele mata Smaug com uma Flecha Negra, herdada de sua família, com um tiro na cavidade esquerda de seu peito.

Por que Gandalf não usa magia?

Esses fãs acreditam que as palavras de comando invocam a autoridade de Deus – ou Eru. Portanto, ao serem pronunciadas, elas não atuam como magia e, ao invés disso, agem como poderes divinos.

Qual a espada de Gandalf?

Glamdring

Glamdring, a espada de Gandalf, o fazia com uma luz branca.

Qual a espada de Aragorn?

Andúril

Aí foi renomeada como Andúril (Chama do Ocidente), por Elrond para Aragorn, herdeiro de Isildur. Este transportou a espada enquanto pertenceu à sociedade do Anel. Narsil era também conhecida como a Espada que de novo será Forjada; a Espada que foi Quebrada; a Espada Reforjada.

Como nasceu Smaug?

Smaug fez sua primeira aparição no ano de 2770 da Terceira Era, durante o reinado de Thrór. Naquela época, o reino anão de Erebor vivia na opulência,

os anões cavaram os salões vazios do coração da Montanha Solitária cheio de "armaduras, jóias, e pedras preciosas".

Qual a diferença entre elfos e meio-elfos?

Os meio-elfos tendem a ser mais robustos que os elfos, ainda que sejam mais esguios que os humanos. Apresentam a mesma variedade de compleições dos humanos e dos elfos e, como os últimos, têm olhos e cabelos geralmente de cores que não costumam surgir entre os humanos.

O que acontece se Gandalf usar o Anel?

Gandalf como o Senhor do Anel teria sido muito pior que Sauron. Ele teria permanecido “correto”, mas correto em seu ponto de vista. Ele teria continuado a governar e ordenar coisas para o “bem”, e o benefício de seus assuntos de acordo com sua sabedoria (que era e teria permanecido grande)”

Quem é o gigante em anéis do poder?

Eru Ilúvatar

"O Gigante"

Na hierarquia do universo de O Senhor dos Anéis, Eru Ilúvatar está no topo. Ilúvatar é o criador de tudo e Desu Supremo de Arda (o mundo). Mas sua primeira criação foram os espíritos primordiais conhecidos como Ainur.

Quantos anos tem tauriel?

Evangeline Lilly como Tauriel

Tem apenas 600 anos, enquanto Legolas tem 1900 e Thranduil passa dos 3000 anos de idade. Ela não tem tanta sabedoria quanto os garotos, mas não lhe falta determinação. É um pouco mais espontânea, mais passional.”

Por que Elrond e meio elfo?

Elrond foi um meio-elfo durante apenas uma pequena parte de sua vida e foi um elfo "completo" durante a maior parte dela, essa "mudança" de raça se deu porque Elrond era Filho de Eärendil (um meio-elfo de ascendência Noldo) e Elwing (que pertencia a linhagem dos meio-elfos de ascendência Sinda).

Porque Bilbo Bolseiro foi escolhido?

Escolher um Hobbit, então, era uma escolha lógica para um ladrão. No entanto, havia alguns fatores determinantes para escolher Bilbo em vez de outros contendores Hobbit. Para começar, Bilbo era um Took por parte de mãe, e dizia-se que Tooks era mais aventureiro do que o Hobbit normal e respeitável.

O que acontece se Gandalf usar o Anel?

Gandalf como o Senhor do Anel teria sido muito pior que Sauron. Ele teria permanecido “correto”, mas correto em seu ponto de vista. Ele teria continuado a governar e ordenar coisas para o “bem”, e o benefício de seus assuntos de acordo com sua sabedoria (que era e teria permanecido grande)”.

Qual a idade de Galadriel?

3400 anos

Levando todos esses dados em consideração, especula-se que, durante a série, Galadriel tenha, pelo menos, 3400 anos. Já no final da saga de Tolkien, a elfa se tornou o ser mais antigo da Terra-Média, indo além de 8000 anos.

De quem Legolas gosta?

“A relação de Tauriel com Legolas é significante.

Qual a raça da Galadriel?

Galadriel era a "Senhora" dos bosques de Lothlórien, que ela governava com Celeborn seu marido. Uma das maiores dos Elfos na Terra-média, ela superou quase todos os outros em beleza, conhecimento e poder.

Como Bilbo morre?

A causa da morte não foi oficialmente divulgada, mas o jornal The Guardian fala em doença relacionada ao mal de Parkinson.

Como era Mordor antes de Sauron?

Mordor surgiu logo no princípio da Primeira Era. Era um resquício dos devastadores feitos de Morgoth. O território recebeu o nome de Mordor antes mesmo que Sauron nele se estabelecesse, por causa do seu vulcão Orodruin e suas erupções.

Como os elfos chamam Gandalf?

Em Valinor, Gandalf era conhecido como Olórin. Como relatado no "Valaquenta" em "O Silmarillion", ele foi um dos Maiar de Valinor, especificamente, do povo Vala de Manwë, e foi dito ser o mais sábio dos Maiar.

Porque Gandalf ressuscitou?

Eventualmente, a vida volta para o corpo do Mago e ele retorna para Lothlórien, onde é curado pela magia dos Elfos. Além disso, uma das justificativas para que Eru o salvasse foi para que Gandalf assumisse o lugar do traidor Saruman, o Branco

Quem é mais forte Gandalf ou Sauron?

Mesmo com uma fração de sua força total, Sauron é sem dúvida o personagem mais forte de O Senhor dos Anéis.

Quem é mais forte Gandalf ou Galadriel?

Gandalf definitivamente ganha poder mesmo quando os elfos estão perdendo o deles, então ele pode ser mais poderoso no final da trilogia do que Elrond ou Galadriel. No entanto, se você olhar para o poder geral, Galadriel é

definitivamente o personagem divino mais poderoso da Terra-média na época da série.

Quantos anéis do poder existe?

No entanto, na obra de J.R.R. Tolkien, são 20 os anéis de poder, contando o de Sauron, estes três dos elfos, outros sete dos reis-anões e mais nove dos reis-homens. Vale lembrar que na trilogia cinematográfica, que se passa na Terceira Era, somente sete dos 20 ainda existem.

Quantas vezes Sauron morre?

Houve 3 vezes no registro da Terra Média que o malvado Sauron foi derrotado e expulso de sua forma física. O primeiro é durante a queda de Númenor, quando os reinos estão em ruínas, e a outrora nobre raça é quase exterminada e perde o controle das pedras Palantir.

Qual Anel O Gandalf tem?

Gandalf e o seu Anel de Poder

Também conhecido como “Anel de Fogo” ou “Anel Vermelho”, Narya dá a quem usa resistência ao desgaste do tempo. Este anel, como todos os outros, têm a capacidade de se tornar invisível à vontade de seu usuário. E assim ele permanece, na grande maioria das cenas.

Quem é o elfo mais forte?

1 – Galadriel.

2 – Elrond. ...

3 – Lúthien. ...

4 – Fëanor. ...

5 – Fingolfin. Sem dúvidas, Fingolfin foi um dos elfos mais poderosos a pisar na Terra Média. ...

6 – Gil-Galad. Gil-Galad foi um dos elfos mais célebres da Terra-Média. ...

7 – Glorfindel. Glorfindel se tornou uma verdadeira lenda nos dias de Gondolin.

Por que a Galadriel é tão poderosa?

A Elfa também tem a habilidade de proteger sua mente de possíveis invasões malignas e pode prever o futuro. Além disso, como dito anteriormente, Galadriel era uma entre os três de sua espécie a proteger um dos Anéis do Poder, o que a tornava ainda mais poderosa.

Por que Sauron queria o anel?

Sauron forjou ele próprio o Um Anel no fogo da Montanha da Perdição. Ele pretendia que fosse o mais poderoso de todos os Anéis, capaz de governar e controlar aqueles que usavam os outros.

Quem caiu do céu em anéis do poder?

É o caso da identidade do Estranho (Daniel Weyman), o enigmático personagem que literalmente caiu do céu no primeiro episódio e que vem intrigando o público sobre o seu papel na Terra-Média.

Qual a relação entre Gandalf e Galadriel?

Como Galadriel, Gandalf compartilhou com Naya o fardo de carregar o Anel da Força, o Anel de Fogo, embora fosse muito mais tarde que Galadriel. Desde os primeiros dias, Gandalf e Galadriel tinham um vínculo profundo, provavelmente porque ambos carregavam o Anel do Poder.

Nomes dos cavalos da terra média

Qual a raça do cavalo do Gandalf?

Shadowfax é descendente de uma raça de cavalos conhecida como Mearas, cavalos selvagens encontrados na região norte da Terra-média.

Gandalf sabe como fazer uma entrada nos filmes *O Senhor dos Anéis*, desde que foi ressuscitado como Gandalf o Branco, até salvar o dia durante a batalha em Minas Tirith. Ao seu lado está seu fiel corcel, Shadowfax, um cavalo branco ofuscante que é famoso em todo o país. Durante *As Duas Torres*, Gandalf apresenta corretamente seu cavalo como “senhor de todos os cavalos”, mas não se aprofunda na história de origem de Shadowfax. Embora Peter Jackson não perca muito tempo com esse detalhe, JRR Tolkien fez questão de dar ao cavalo uma história de fundo completa e desenvolvida nos romances.

Shadowfax é descendente de uma raça de cavalos conhecida como Mearas, cavalos selvagens encontrados na região norte da Terra-média. Eles eram conhecidos por serem hiperinteligentes, rápidos como o vento e feras fortes e resistentes que eram boas para viagens e combate. Esses cavalos foram montados apenas pelo rei de Rohan e seus filhos, colocando-os em um pedestal como um cavalo digno apenas dos cavaleiros mais respeitados.

O primeiro dos Mearas recebeu o nome de Felaróf, um cavalo branco que não foi domado por Léod, um domador de cavalos. Quando ele tentou montar o potro, ele resistiu, levando à sua morte. Seu filho agora órfão, Eorl, rastreou o cavalo e exigiu que o cavalo o servisse em retribuição pela morte prematura de seu pai. Embora Eorl provavelmente quisesse matar o cavalo, salvá-lo acabou sendo uma ideia muito melhor, já que o cavalo era extremamente inteligente e entendia a fala dos Homens.

Felaróf deu à luz Eorl em auxílio de Gondor contra os Balchoth algum tempo depois, e este sucesso fez um nome para a raça de Felaróf. Após a batalha, Eorl e seu povo foram convidados a vigiar as terras conhecidas como Calenardhon, que logo se transformaram em Rohan. Eorl e seu povo também adotaram o nome Rohirrim, que significa Senhores dos Cavalos. Desse ponto em diante, os descendentes de Felaróf só poderiam ser montados pelos Reis de Rohan, tendo conquistado essa honra na batalha pela terra.

Portanto, Shadowfax pertencia originalmente a Théoden, o atual rei de Rohan durante *O Senhor dos Anéis* . Depois que Gandalf escapou de Orthanc, o Rei Théoden disse a ele para pegar qualquer um de seus cavalos e ir embora, pois ele suspeitava de Gandalf e de suas atividades. Gandalf escolheu Shadowfax e de alguma forma domesticou-o, embora ele não seja um Senhor da Marca, e usou sua velocidade para se apressar para o Condado em apenas seis dias. Após sua chegada, ele enviou Shadowfax de volta para seu dono.

Algum tempo depois, quando Gandalf é ressuscitado como Gandalf, o Branco, ele invoca Shadowfax e é quando o encontramos pela primeira vez nos filmes de Jackson, durante *As Duas Torres.* Mesmo que Shadowfax ainda pertença a Théoden, ele veio quando Gandalf ligou, provando que Gandalf realmente o domesticou. Eventualmente, Théoden oficialmente presenteia Shadowfax para Gandalf, embora ele tenha ficado inicialmente descontente com o desaparecimento do cavalo. Mas como o cavalo chega quando Gandalf o chama, Théoden percebe que Gandalf é o mestre natural do corcel. É por isso que Gandalf ficou conhecido como o Cavaleiro Branco.

Embora mencionado apenas brevemente nos filmes de Peter Jackson, Shadowfax tem uma história de fundo interessante e detalhada que explica o que o torna tão especial. Ele é conhecido como o senhor dos cavalos por uma boa razão, desde ter os Reis de Rohan até se tornar o corcel de Gandalf. Sua velocidade e resistência desempenharam um grande papel na viagem apressada de Gandalf e seus companheiros durante *O Senhor dos Anéis* . Sem falar que sua habilidade de entender a fala dos Homens o tornou a escolha mais

inteligente para o trabalho. De personagens reais a cavalos, Tolkien certificou-se de que cada parte de seu universo fosse detalhada e desenvolvida.

O maior de todos os cavalos do final da Terceira Era. Shadowfax era o senhor de todos os mearas, a raça de cavalos magníficos. Os mearas descendiam de Felarof, um cavalo selvagem domado por Eorl, o primeiro rei de Rohan. Acredita-se que os ancestrais dos mearas foram trazidos a Terra Média das Terras Imortais por Orome, um dos Valar.
Shadowfax era um cavalo belíssimo. Na luz do dia sua pelagem parecia prateada, enquanto que durante a noite era de uma sombra acinzentada que deixava Shadowfax invisível. Tinha um trotar muito leve, porém eficaz e podia correr grandes distâncias sem cansar.
Shadowfax era o melhor cavalo de Rohan, mas ninguém conseguia montá-lo.

Em 20 de setembro de 3018, Gandalf encontra-se com o Rei Théoden de Rohan para avisá-lo dos truques de Saruman. O Rei Théoden não deu ouvidos, pedindo para que Gandalf pegasse qualquer cavalo e partisse. Gandalf viu Shadowfax correndo nos campos e num período de três dias o mago conseguiu convencê-lo a deixar que ele o montasse. Shadowfax não permitia sela nem freios e assim Gandalf teve que montar em pêlo. Foram ao Norte em grande velocidade, viajando de Rohan ao Condado em apenas seis dias.
Na Charneca Etten, Gandalf separou-se de Shadowfax. Este retornou para casa, chegando em Rohan no dia 24 de fevereiro de 3019. Shadowfax e Gandalf tornaram-se amigos e este atenderia ao seu chamado assim que precisasse dele.
Em 30 de fevereiro, Shadowfax estava ao sul de Rohan quando notou que Gandalf dirigia pensamentos a ele, pedindo para que viesse rapidamente a seu encontro na Floresta de Fangorn. Durante a noite encontrou Arod e Hasufel – os cavalos de Aragorn e Legolas. Os dois cavalos cumprimentaram Shadowfax com alegria. Na manhã seguinte, Gandalf chamou por Shadowfax e junto com ele vieram Arod e Hasufel.
Gandalf cavalgou com Shadowfax até o Palácio de Meduseld, onde livrou o rei Théoden da influência de Saruman. Théoden ofereceu um presente para Gandalf por gratidão.

Gandalf pediu Shadowfax e Théoden aceitou.
Cavalgando Shadowfax, Gandalf reuniu os cavaleiros dispersados de Rohan e

os levou para a Batalha do Abismo de Helm, no amanhecer do dia 4 de março. Quando o exército de Saruman viu o Cavaleiro Branco descendo a montanha em direção a eles, ficaram aterrorizados. Os Homens se entregaram e os orcs fugiram para a Floresta de Huorns e nunca mais foram vistos.
No dia seguinte, Pippin olhou no Palantir e enxergou Sauron, e Gandalf levou o jovem hobbit no lombo de Shadowfax e cavalgaram velozmente para Minas Tirith. Quando chegaram a cidade, Shadowfax foi mantido nos estábulos do sexto piso. No dia 10 de março cavalgou com Shadowfax para fora da cidade para resgatar Faramir e seus homens dos Nazgûl. Quando os Campos de Pelennor foram invadidos pelas forças do inimigo em 13 de março, Gandalf cavalgou novamente para fora da cidade em auxílio a Faramir, auxiliando na retaguarda.
No amanhecer do dia 15 de março, a Grande Ponte de Minas Tirith foi arrombada e o Senhor dos Nazgûl entrou na cidade. Gandalf estava lá para enfrentá-lo, montado em Shadowfax. Shadowfax era o único cavalo livre da Terra Média capaz de resistir ao terror dos Nazgûl e em sua presença permaneceu imóvel.

E então os Cavaleiros de Rohan chegaram e o Senhor dos Nazgûl partiu. Gandalf e Shadowfax cavalgaram pelas ruas acima de Minas Tirith para resgatar Faramir da pira funerária arrumada por Denethor.
Depois da Guerra do Anel, em setembro de 3021, Gandalf foi montado em Shadowfax até os Portos Cinzentos. Gandalf navegou para as Terras Imortais em 29 de setembro. Provavelmente foi permitido a Gandalf levar Shadowfax consigo e assim o cavalo acompanhou seu mestre através do Oeste.

ASFALOTH

O cavalo de Glorfindel. Asfaloth era um cavalo branco cujo trote era leve e suave, porém rápido. Glorfindel cavalgou Asfaloth, que usava uma sela com estribos e um adorno na testeira enfeitado com jóias.

Em 9 de outubro de 3018, Glorfindel partiu de Valfenda montado em Asfaloth a procura de Frodo. O elfo guiou da Grande Estrada Leste até a Última Ponte, quando encontraram três Nazgûl. Eles despistaram os Nazgûl e partiram para o Oeste e encontraram mais dois em seu caminho, quando retornavam antes de pegar a trilha seguida por Frodo. No dia 18 de outubro, encontram os

hobbits e Aragorn, e Glorfindel parte com Frodo gravemente ferido, montado em Asfaloth.

Assim que se aproximam do Vau de Bruinen em 20 de outubro, encontram novamente os Nazgûl. Asfaloth sobressaltou-se, mas Frodo puxou as rédeas e fez com que o cavalo, estranhamente, encarasse a situação e não fugisse. Então Glorfindel ordenou ao cavalo "Noro lim, noro lim, Asfaloth!" e então ele correu rapidamente pela estrada, superando as passadas dos Nazgûl, cavalgando sobre as águas do rio Bruinen, transportando Frodo através do Vau para as fronteiras de Valfenda.

Neste momento Asfaloth relinchou, voltando-se para os Nazgûl do outro lado do rio. Frodo, compelido pelo Um Anel, encarando-os,resistiu aos seus comandos de desistência dizendo "Por Elbereth e pela Bela Lúthien, vocês não terão nem o Anel nem a mim!" (A Sociedade do Anel, pgs. 226-7 – da versão inglesa). Asfaloth assustou-se com a aproximação dos Nazgûl, mas então as águas do Bruinem avolumaram-se, criando uma correnteza, comandadas por Elrond e Gandalf, e assim os Nazgûl foram arrastados por elas.

A explicação é a seguinte: Nas Etimologias, o único exemplo disponível da evolução do ***-sp-*** medial "tende a apontar para sua preservação", diz Bellet, mencionando o Noldorin ***osp*** (cognato do Q. ***usque***). Já em *The Treason of Isengard*, p. 120, o nome da cidade que seria mais tarde nas revisões de Tolkien ***Fornost Erain***, era ***Osforod***, lit. "burgo do norte". Os dois elementos de ***Osforod*** são ***ost + forod***, o que indica que compostos ***st + f = sf***. Dois dias após a mensagem de Bellet, Patrick Wynne traria também o nome Noldorin ***Isfin*** (< ***Istfin***), o nome original da irmã de Turgon (antes de Tolkien revisá-lo e criar ***Aredhel***).

Como ***ast*** "poeira" é atestado em V:349, resta saber sobre ****faloth***. Bellet nota que alguns substantivos do Sindarin (e Noldorin) trazem o sufixo ***-oth***, como ***faroth*** *"caçador(es)" (*Silm.* 451, V: 387), ***nogoth*** "anão" (*Silm.* 456, XI:338, 388, 408, 413, notadas por Bellet; o leitor brasileiro pode conhecer também de SdA:320, onde o coletivo ***nogothrim*** faz parte de um encanto de Gandalf) e ***Lammoth*** "Grande Eco" (*Silm.* 426). Diz Bellet:

Ainda assim, a palavra *faloth *estaria conectada a espuma, da qual várias características (brancura, rapidez, leveza) seriam apropriadas para serem utilizadas metaforicamente sobre o cavalo de Glorfindel.*

Nessa hipótese, o significado de Asfaloth *se aproximaria a algo como *"espuma de poeira", com uma fonologia plausível.*

Por fim, Bellet não descarta uma possível combinação de vPHAL/SPAL e vLOT(H) estarem combinadas, mas disse que ***falloth** seria esperado, a não ser que uma haplologia (não se preocupe, eu também tive de procurar no Google…) ocorra em um estágio bem primitivo: ***spalalot(h)-** > ***spalot(h)-**. Ele nota que não seria a única ocorrência de haplologia nas línguas de Tolkien, já que o Quenya ***tuilelindo*** "andorinha" virou ***tuilindo*** (V:395; e não, não sei se as andorinhas de Valinor eram capazes de carregar côcos com as patas), mas Bellet diz que isto é "muito especulativo". "Espuma de poeira de flores" ou suas variantes realmente me parece "forçar a barra".

AROD

Cavalo de Legolas. Arod originalmente pertencia a um cavaleiro de Rohan, mas seu mestre foi morto em batalha com os orcs perto da Floresta de Fangorn na noite do dia 28 de fevereiro de 3019. No dia seguinte, Éomer emprestou Arod para Legolas e outro cavalo para Aragorn, chamado Hasufel na condição de que os mesmos fossem entregues em Meduseld mais tarde. Arod era um cavalo enérgico e inquieto, mas Legolas o tratou bem, sem selas nem rédeas. Gimli não sentia-se confortável montando Arod, preferindo pegar carona no mesmo com Legolas.

Os três caçadores cavalgaram até as fronteiras da Floresta de Fangorn procurando por Merry e Pippin. Durante a noite, um velho estranho apareceu no acampamento e logo após desapareceu. Arod e Hasufel assustaram-se e fugiram. Eles escutaram o chamado de Shadowfax, o mestre dos cavalos, e foram ao seu encontro. No dia seguinte, quando Gandalf assobiou para chamar Shadowfax, Arod e Hasufel também retornaram. Legolas cavalgou com Arod até Meduseld e depois para o Abismo de Helm. Quando Aragorn decide tomar o Caminho da Senda dos Mortos, Legolas vai com ele, mas Arod relutou em continuar. Arod tremia de medo até que Legolas colocou suas mãos nos olhos do cavalo e cantou pra ele. Então Arod seguiu Legolas através da senda.

Legolas e Gimli também cavalgaram Arod nos funerais do Rei Théoden, de Minas Thirit até Meduseld.

BILL, O PÔNEI

O pônei pertenceu aos hobbits da sociedade. O pônei, originalmente, era de Bill Ferny, um repugnante morador de Bree, que maltratava o animal e não o alimentava corretamente. Quando os pôneis de Merry abandonaram o estábulo na Estalagem do Pônei Saltitante, Barliman Butterbur comprou o pônei de Ferny por 12 pennies de prata, compensando desta forma as perdas de Merry. Esse valor era três vezes maior do que o preço real do pônei. Embora tecnicamente o pônei pertencesse à Merry, foi Samwise quem cuidou do animal e deu à ele o nome de Bill. A saúde e o ânimo de Bill melhoraram significativamente com os cuidados de Sam, e a estadia em Rivendell lhe fez muito bem. Sam dizia que Bill só faltava falar, e talvez assim o seria se ficasse em Rivendell por mais tempo.

Bill foi usado como animal de carga. No entanto, quando Frodo ficou doente pela ferida provocada pela lâmina de Morgul, Bill o transportou por muito tempo até o Topo dos Ventos e depois até Rivendell. Quando a Sociedade deixou Rivendell, Sam insistia que Bill continuasse com eles ou então definharia. Quando o tempo começou a mudar, Bill mostrou-se de grande valia carregando lenha extra em seu lombo e servindo de proteção para os Hobbits contra as tempestades de neve.
Mas quando a Sociedade decide entrar nas minas de Moria, Bill teve que ser deixado para trás. Gandalf abençoou o pônei para ajudá-lo a encontrar o caminho de volta para Rivendell.
Sam despediu-se tristemente de Bill e a Sociedade teve que se dividir em carregar o peso que somente o pônei até então transportava. De repente, o Guardião do Lago atacou a sociedade e Bill correu em disparada, muito assustado. Sam teve que decidir-se: ou corria atrás do pônei ou seguia seu mestre (no caso, Frodo).

E acabou indo ajudar Frodo, mas preocupado com o destino de Bill. Depois que a jornada terminou, as dúvidas de Sam terminaram. Ele ficou maravilhado ao saber que Bill sobreviveu e que encontrou o caminho de volta para Bree. Sam levou Bill com ele para o Condado. Quando os hobbits reencontraram o ex dono do pônei, Bill Ferny, Bill, o Pônei, deu-lhe um coice. Sam foi com Bill até os Portos Cinzentos para despedir-se de Frodo. Sendo assim, o pônei que serviu à Sociedade presenciou o fim da mesma na Terra Média.

FELARÓF

Antepassado dos Mearas – os grandes cavalos de Rohan. Felaróf era um lindo cavalo branco e era forte, ágil e orgulhoso. Dizia-se que Felaróf descendia de uma linhagem de cavalos que fora trazida das Terras Imortais para a Terra Média pelo Vala Orome.

Felaród era um cavalo selvagem. Quando ainda era um potrinho, Felaróf foi capturado por Leod, filho de Eotheod, que vivia no Norte perto da nascente do Anduin. Assim que Felaród atingiu a maturidade, Leod tentou montá-lo, mas o cavalo não o aceitou. Na queda, Leod fraturou o crânio e morreu, e seu filho Eorl jurou vingar sua morte.

Eorl procurou por Felaróf.

O cavalo veio a seu encontro. Eorl contou que Felaróf trouxe um presente – talvez uma compensação pela morte de seu pai. Felaróf compreendia a linguagem dos Homens, mostrou-se submisso à Eorl e assim ganhou sua liberdade. Ninguém, a não ser Eorl, podia montá-lo, não necessitando de freios ou rédeas para tal.

Em 2510, Eorl cavalgou com Felarof em auxílio ao Reino de Gondor na Batalha dos Campos de Celebrant. Logo após, o filho de Eotheod fundou o Reino de Rohan e Eorl tornou-se o primeiro rei.

Os descendentes de Felarof eram magníficos, e possuíam uma vida longa. O mais famoso de seus descendentes foi Shadowfax.

FIREFOOT

O cavalo de Éomer. Firefoot foi a montaria de Éomer durante a Guerra do Anel. No caminho para o Abismo de Helm, Gimli, o anão, cavalgou em Firefoot juntamente com Éomer.

HASUFEL

Cavalo guiado por Aragorn. Hasufel era um grande cavalo de cor cinza escuro Originalmente pertencia a Garulf, um cavaleiro de Rohan morto em batalha contra um grupo de Uruk –Hais e orcs perto da Floresta de Fangorn na noite de 28 de fevereiro de 3019. No dia seguinte, Éomer emprestou Hasufel para Aragorn e Arod para Legolas e Gimli, com a condição de levar-los novamente para Meduseld assim que possível. Aragorn cavalgou Hasufel até a fronteira da Floresta de Fangorn procurando por Merry e Pippin e o desenrolar desta história já foi contado anteriormente (leia acima sobre Arod).

Aragorn levou Hasufel até Meduseld, como prometido a Éomer. No dia 6 de março, Halbarad e os Guardiões do Norte trouxeram o próprio cavalo de Aragorn, Roheryn. Então Aragorn cavalgou com Roheryn pelas Sendas dos Mortos e além.

ROHERYN

Cavalo de Aragorn. Roheryn era forte, orgulhoso e tinha uma crina grossa. Foi presentado à ele por Arwen. Durante a Guerra do Anel, Roheryn foi trazido do Norte por Halbarad, um dos guardiões e pelos Dunedain, quando estes foram ao encontro de Aragorn em Rohan, no dia 6 de março de 3019. Antes, Aragorn cavalgou com Hasufel, o cavalo dado a ele por Éomer. Aragorn guiou Roheryn através da Senda dos Mortos e até a Batalha dos Campos de Pelennor.

SNOWMANE

Cavalo do Rei Théoden de Rohan. Snowmane era filho de Lightfoot. Era um cavalo branco muito grande.
Durante a Batalha do Abismo de Helm, Snowmane foi mantido no interior da corte de Hornburg. Em 4 de março, Theoden bateu em retirada de Hornburg montado em Snowmane e cavalgou através das ordas dos inimigos.
Na manhã do dia 15 de março, Theoden conduziu os Rohirrim nos Campos de Pelennor. Parecia um dos Valar montado em seu grande cavalo. Snowmane levou o rei Théoden para o meio da batalha, mas quando o Rei Bruxo desceu com a besta alada para o campo, Snowmane foi tomado pelo terror.

O cavalo empinou e foi atingido por um dardo escuro e caiu no chão, esmagando Théoden. A besta alada encravou suas unhas em Snowmane mas Éowyn voltou-se para a criatura, e ela e Merry aniquilaram o Senhor dos Nazgûl.
Após a morte de Snowmane, o cavalo foi posto ao lado de seu dono, mas o rei Théoden estava gravemente ferido e morreu no campo de batalha. Snowmane foi enterrado nos Campos de Pelennor e sua tumba foi marcada com uma pedra que continha as seguintes inscrições nas línguas de Gondor e Rohan:
“Fiel servente que salvou o mestre da maldição
Filho de Lightfoot, ágil Snowmane.”
(O Retorno do Rei, “A batalha dos Campos de Pelennor”, pg. 120 da versão inglesa)
Na tumba de Snowmane a grama cresceu e tornou-se muito verde.

Nahar

Nahar era o cavalo de Oromë. Dizia-se que Nahar era tão brilhante quanto à neve nova à luz do dia e tão reluzente quanto prata ao luar.

HISTÓRIA

Antes dos elfos acordarem na Terra-Média, Oromë cavalgou com Nahar através de suas grandes florestas. Após o despertar dos elfos, foi dito que se eles se afastassem muito de seu acampamento, eles se arriscariam a ser capturados por um estranho cavaleiro. Este foi um dos esquemas de Melkor. Os elfos

pensavam que um elfo capturado seria levado a Utumno e torturado. Um dia, quando Oromë passeava pela floresta, encontrou os elfos.

Ele, percebendo que os elfos tinham despertado, pediu que viajassem para Valinor. A princípio, eles temiam esse estranho ser, pois acreditavam que ele era o cavaleiro que os levaria ao tormento e à morte, no entanto, Ingwë ,Finwë , e Elwë (que mais tarde se tornaria Elu Thingol, rei de Doriath) cavalgaram com Oromë de volta para Valinor. Poderia ser de Nahar que os Mearas fossem descendentes isso significaria que Felaróf seria seu descendente e Scadufax seria seu distante descendente.

Nahar era o cavalo de Oromë , o Vala . Dizia-se que Nahar era tão brilhante quanto a neve nova à luz do dia e tão brilhante quanto a prata ao luar. Antes que os elfos despertassem na Terra-média , Oromë montou Nahar por suas grandes florestas. Após o despertar dos elfos, dizia-se que se eles se afastassem muito de seu acampamento, corriam o risco de serem capturados por um estranho cavaleiro. Este foi um dos esquemas de Melkor . Os elfos pensaram que um elfo capturado seria levado para Utumno e torturado. Um dia, enquanto Oromë cavalgava pela floresta, ele encontrou os elfos. Ele, percebendo que os elfos haviam despertado, incitou-os a viajar para Valinor . A princípio, eles temeram esse estranho ser, pois acreditavam ser ele o cavaleiro

que os levaria ao tormento e à morte; no entanto, Ingwë ,Finwë e Elwë (que mais tarde se tornaria Elu Thingol , rei de Doriath) cavalgaram com Oromë de volta a Valinor Pode ser de Nahar que os Mearas descendem, isso significaria que Felaróf seria seu descendente e Scadufax seria seu distante descendente.

Utumno

Utumno , também chamada de **Udûn** , foi a primeira fortaleza de Melkor no extremo norte da Terra-média , antes da Primeira Era .

Utumno foi esculpido profundamente na carne da Terra pelo próprio Melkor. Com o tempo, muito do domínio subterrâneo foi lançado de obsidiana, fogo e gelo abaixo dele.

Durante o tempo das Lâmpadas, antes da Primeira Era , Melkor cavou pela primeira vez os grandes Poços de Utumno nas profundezas das montanhas do Norte. A fortaleza foi construída aqui nas Montanhas de Ferro (mais de mil milhas da localização posterior de Angband) onde a luz das lâmpadas não chegava.

Aqui Melkor reuniu para ele todos os poderes malignos do mundo. Criaturas também foram criadas aqui, como trolls , "feitas para zombar dos Ents ", como afirma Barbárvore . Espíritos cruéis, fantasmas, espectros e demônios malignos espreitavam os salões de Utumno e assombravam as florestas circundantes .

De Utumno, Melkor envenenou e interferiu com todo o trabalho dos Valar feito durante a Primavera de Arda . Logo depois, Melkor e seus servos travaram sua guerra e derrubaram as lâmpadas, arruinando o mundo e forçando os Valar a se moverem mais para o oeste, para o continente de Aman .

Utumno resistiu por milênios até os primeiros anos dos Elfos em Cuiviénen durante os Anos das Árvores . Aproveitando os recém-chegados, Melkor capturou alguns deles e, assim, a horrenda raça de Orcs foi criada. Sabendo que Melkor continuaria a ser uma praga no mundo, os Valar decidiram proteger os Elfos acabando com seu poder no norte. Em meio ao som das trombetas, os Valar vieram do oeste e, após a Batalha dos Poderes , Utumno foi sitiada e destruída em YT 1099 , e Melkor foi acorrentado por cerca de três mil anos.

Utumno é a palavra em Quenya para "Mundo Inferior", também conhecido como *Udûn* (Sindarin para 'Inferno').

Ingwë

Ingwë era o Elfo Vanyarin , que detinha os títulos de Rei dos Vanyar e Grande Rei dos Elfos . Ele também era tio da segunda esposa de Finwë , Indis .

Ingwë nasceu em Cuiviénen durante os Anos das Árvores para Ilion , que era o descendente direto de Imin e Iminyë .

Depois que Oromë descobriu os Quendi , Ingwë fez parte da primeira embaixada a Aman ao lado de seus amigos Finwë e Elwë , e tornou-se o senhor do primeiro Membro dos Elfos , o posterior Vanyar , que liderou seu povo na Grande Jornada . Seu nome significa "primeiro / chefe" em Quenya .

O primeiro dos Vanyar a viajar para Valinor com Oromë , Ingwë amou sua beleza e bem-aventurança e, voltando para seu povo, instou-os a empreender uma jornada para Aman . Ele e seus parentes fizeram a viagem, ficaram fascinados com os Valar e decidiram não retornar à Terra-média. Eles ficaram e fizeram de Ingwë seu rei. O Mindon Eldaliéva , em Tirion , foi construído em sua homenagem.

Ingwë foi considerado o Alto Rei de todos os Eldalië , os Elfos da Grande Jornada , e por causa disso ele foi chamado de **Ingwë Ingweron** ; o "Chefe dos Chefes". Ele viveu em Taniquetil , governando abaixo de Manwë Alto Rei de Arda.

Ingwë nunca pôs os pés na Terra-média depois que começou a viver em Taniquetil. Quando os Vanyar pegaram em armas na Guerra da Ira e seguiram a Hoste de Valinor , Ingwë não se juntou a eles , mas seu filho Ingwion liderou os guerreiros Vanyarin, capturando Eglarest na primeira batalha da guerra.

As primeiras versões do legendarium

Em escritos anteriores, Ingwë foi nomeado ***Inwë*** e conhecido como Rei de todos os Eldar de Kôr, ou Rei das Fadas, ou Senhor dos Teleri (em vez dos Vanyar, como mais tarde), que os conduziu às terras dos Homens. Seu filho Ingwion foi inicialmente chamado *de Ingil*.

Os Gnomos (o precursor de Tolkien para os Ñoldor) o chamavam de **Inwithiel** . Ele também era conhecido como **Isil** ou **Isil Inwë** .

Finwë

Finwë foi o primeiro Grande Rei dos Ñoldor que liderou seu povo na jornada da Terra-média para Valinor no reino abençoado de Aman . Ele era um grande amigo de Elu Thingol , o Rei de Doriath . Ele era o pai de Fëanor , Fingolfin , Finarfin , Írimë e Findis . Como fundador da Casa de Finwë , ele e sua primeira e segunda esposas foram os pais das três casas nobres de Fëanor , Fingolfin , Finarfinque posteriormente governou grandes reinos na Terra-média e o sucedeu em Aman . Sua linhagem também se misturou à raça dos homens .

Finwë nasceu em Cuiviénen durante os Anos das Árvores de pais não identificados, e seu pai era descendente direto de Tata e Tatië .
Quando o Vala Oromë encontrou os Elfos durante suas viagens na Terra-média, ele os amou e os incentivou a viajar com ele para Valinor para ver sua beleza maravilhosa. Os elfos, no entanto, suspeitaram desse chamado e ficaram com medo, então Oromë escolheu embaixadores para representar os três parentes élficos: os Vanyar , Ñoldor e Teleri , para representar seus parentes e retornar e relatar o que tinham visto. Um deles foi Finwë, que, junto com Ingwëe Elwë , foram para o Reino Abençoado com Oromë. Quando voltaram, conseguiram convencer os Elfos a fazer a Grande Jornada para o extremo oeste.

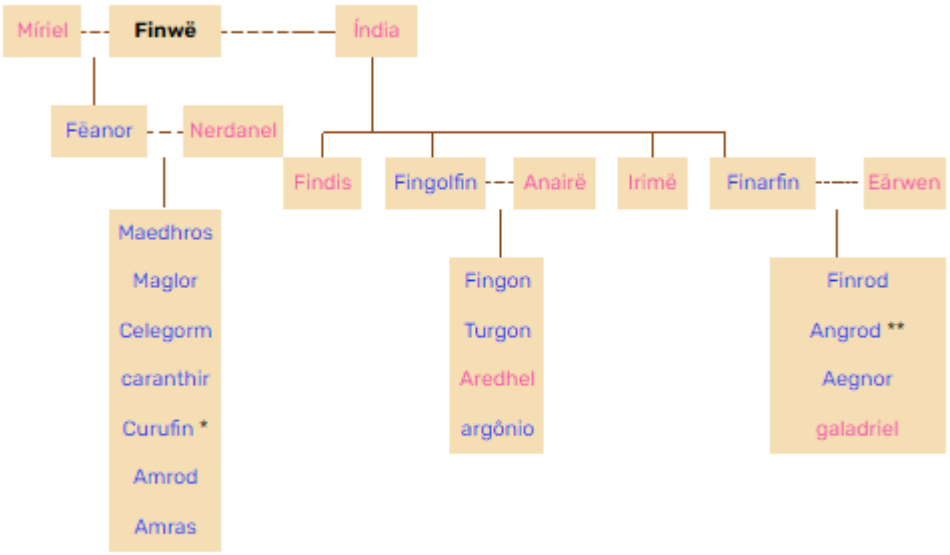
Havia uma grande amizade entre Finwë dos Ñoldor e Elwë dos Teleri. Então cada um se tornou líder de sua própria família élfica. Assim, Finwë se tornou o Senhor dos Ñoldor que liderou seu povo na Grande Jornada. E eventualmente, Finwë e seu povo, os Ñoldor, chegaram a Valinor diretamente atrás dos Vanyar. Lá ele e seu povo se estabeleceram e Finwë se tornou o *Primeiro Grande Rei dos Ñoldor* .

Finwë começou uma família casando-se primeiro com Míriel Serindë , que também veio com seu povo, os Ñoldor, para Aman. Eles tiveram um filho chamado Fëanor , mas seu trabalho para dar à luz a ele drenou a maior parte de sua vida, e ela morreu logo após dar à luz. Após um período de luto, casou-se novamente. Sua segunda esposa foi Indis dos Vanyar . Indis lhe deu quatro filhos: Fingolfin , Finarfin , Findis e Írimë .

Quando Melkor , agora livre dos Salões de Mandos , começou a espalhar mentiras entre os Ñoldor tentando corrompê-los, Finwë tentou moderar seu povo e levá-los de volta aos Valar . Mas era tarde demais, os Ñoldor já haviam começado a imaginar para si mesmos planos e novos domínios que poderiam ter governado na Terra-média e estavam orgulhosos. No entanto, Fëanor desconfiava dos Valar e acreditava nas mentiras e começou a acumular seus tesouros e só permitia que seu amado pai ou seus filhos vissem as Silmarils . Ele também começou a suspeitar que seu meio-irmão estava tentando usurpá-lo como filho favorito e criou problemas para Tirion desembainhar sua espada .em Fingolfin. Por isso ele foi banido da cidade, mas Finwë amava muito seu filho mais velho e compartilhou seu exílio e foi com ele para o norte e construiu a cidade/fortaleza de Formenos .

Lá Finwë viveu com seu filho e seus netos e parte do resto de sua casa. Mais tarde, quando Fëanor foi convocado a Valmar para fazer as pazes com seu irmão, Finwë não saiu da amargura com o exílio de seu filho nem desejou conhecer o resto de seu povo porque não se sentia mais como seu rei. Lá ele foi o primeiro a ser morto em Valinor quando Melkor o matou nas portas de Formenos em busca das Silmarils . Este ato foi o catalisador que levou à Revolta dos Ñoldor .

Casa de Finwë



(*Pai de Celebrimbor)

(**Pai de Orodreth)

Outras versões do legendarium

A história de Finwë passou por muitas revisões. Um precursor do personagem de Finwë foi provavelmente o Gnome **Nólemë** . Em um dos primeiros relatos, o pai de Fëanor era **Bruithwir** , filho de Maidros .

Em outro, o líder dos Gnomos nas Grandes Terras era **Gelmir** , filho de Golfinweg e irmão de Gwindor . Assim, teve como tenentes seus filhos Golfin , Delin e Oleg . Seu estandarte "portava sobre um campo de prata uma coroa de ouro". Mais tarde, o nome ***Golfinweg*** foi reutilizado para o próprio Finwë. Em outro relato, Nólemë liderou seu povo durante o exílio nas Grandes Terras quando travaram uma guerra contra Melko . No rio Sirion , os Gnomos se encontraram com os Ilkorins , liderados por Tareg , e Ermon e seu povo (seu aliado masculino). Lá, os Elfos realizaram uma "Festa da Reunião" para selar sua aliança contra Melko e então eles lutaram juntos em Gorfalong na Batalha das Lágrimas Incontáveis contra Melko e sua hoste de monstros e Homens perversos. Na batalha morreram Fingolfin e seu pai. Assim, Turgon, filho de Fingolfin, liderou os filhos de Fëanor, que foi capturado e torturado, e seu povo após a batalha.

Nos primeiros rascunhos da genealogia de JRR Tolkien , Finwë teve quatro filhos: Fëanor, Fingolfin, Finrod e Finrún . No entanto, o último filho foi descartado e Finarfin substituiu Finrod como o filho mais novo de Finwë.

Em uma versão posterior, Finwë teve três filhas adicionadas por Indis : Findis (como seu primeiro filho), Faniel (como o terceiro) e Finvain (como o mais novo). Em versões posteriores, Faniel aparentemente foi descartado, enquanto Findis e Finvain foram mantidos. Finvain (rebatizado *de Írimë*) foi movido para ser apenas mais jovem que Fingolfin, tornando Finarfin novamente o filho mais novo de Finwë.

Salões de Mandos

Os **Salões de Mandos** guardam as almas dos Filhos de Ilúvatar mortos e são a morada de Mandos , o Juízo Final dos Valar .

Seu nome vem de duas palavras élficas que significam 'prisão' e ' fortaleza '. Os Salões ficavam na costa oeste de Valinor , olhando para o Mar

Circundante . Dizia-se que eles cresciam em tamanho à medida que o mundo envelhecia, e suas paredes eram cobertas com tapeçarias feitas pela esposa de Námo, Vairë , retratando todos os eventos da história que se desenrolava.

Foi nos Salões de Mandos que os espíritos dos Filhos de Ilúvatar foram reunidos para aguardar seus diferentes destinos, e assim Mandos recebeu seu nome comum de 'Salões de Espera'. Os Elfos, após um período de limpeza e autorreflexão, podiam reencarnar em corpos idênticos aos de sua vida anterior; no entanto, os elfos que ofenderam os Valar ou cometeram crimes particularmente hediondos foram condenados a esperar nos salões até o fim dos tempos. Os homens vão para um salão diferente para serem julgados por Mandos antes de deixar Arda completamente. Para onde vão, e seu destino ao chegar lá, é uma questão que nem mesmo Manwë poderia responder. Isso é chamado de Dom dos Homens .

Fingolfin

Fingolfin foi o primeiro Grande Rei dos Ñoldor em Beleriand ; sendo o Ñoldor um dos três ramos dos Elfos . Ele era o filho mais velho de Finwë e Indis , irmão mais novo de Findis , irmão mais velho de Irimë e Finarfin , e o meio-irmão mais novo de Fëanor . Ele fundou a Casa de Fingolfin , que governava os Ñoldor na Terra-média . Sua esposa era Anairë e seus filhos eram Fingon , Turgon , Aredhel eArgônio . Dizia-se que Fingolfin era o mais forte, mais sábio e mais valente dos filhos de Finwë.

Fingolfin nasceu em Tirion em Valinor durante o meio-dia de Valinor . Nem ele nem seus irmãos eram particularmente próximos de Fëanor, pois ele os desprezava. No entanto, ele viveu em paz com seus parentes por muitos séculos. No entanto, a paz de Valinor chegou ao fim quando Melkor, o mais poderoso dos Valar e a fonte do mal em Arda, foi libertado da prisão. Fingindo arrependimento e reabilitação, a malícia de Melkor na verdade apenas infeccionou e piorou enquanto estava preso, e ele procurou trazer a ruína sobre os elfos, como ele viu, causando sua queda. Dos três clãs de elfos em Aman, apenas os Ñoldor o receberam, pois seu conhecimento era o maior de todos os Valar. Ganhando sua confiança, Melkor foi lentamente capaz de espalhar mentiras e meias-verdades entre eles sobre as intenções dos Valar. Com o tempo, essas mentiras deram frutos e os Ñoldor começaram a

debater abertamente sobre permanecer em Aman, e o principal entre os elfos descontentes era Fëanor. Uma das mentiras era que os filhos de Indis, dos quais Fingolfin era o mais velho, estavam tentando usurpar Fëanor como o herdeiro legítimo de Finwë e apoderar-se doSilmarils , três joias magnificamente belas que Fëanor havia criado para si.

Fëanor, já não gostando de seus meio-irmãos, teve pouca dificuldade em acreditar no boato. Fëanor correu para Tirion e confrontou Fingolfin, desembainhando sua espada e ameaçando-o com violência. Quando se soube o que Fëanor havia feito a Fingolfin, ele foi chamado pelos Valar para se explicar, e as mentiras de Melkor foram descobertas. No entanto, Fëanor foi responsabilizado por ameaçar Fingolfin e foi banido para a fortaleza de Formenos no norte.

Cerca de doze anos depois, os dois irmãos se reconciliaram em um festival em Valinor (embora Fëanor o tenha feito apenas a contragosto). No entanto, durante este festival, Melkor e a monstruosa aranha Ungoliant atacaram, matando as Duas Árvores de Valinor .e escurecendo toda Aman. Eles então atacaram a fortaleza de Formenos, onde Melkor matou Finwë e roubou as Silmarils de Fëanor. Em seu orgulho, tristeza, raiva e egoísmo, Fëanor buscou vingança contra Melkor (agora chamado de Morgoth) e tentou convencer o resto dos Ñoldor a ajudá-lo, convencendo-os de que viajar para a Terra-média traria glórias e tesouros incalculáveis. . No entanto, muitos não estavam convencidos ou estavam apenas meio convencidos, e adiaram para Fingolfin, que era mais confiável do que seu irmão. Fingolfin, embora não estivesse particularmente interessado em deixar Valinor, jurou a Fëanor manter seu lugar como irmão mais velho e não queria abandonar seu povo às decisões de seu irmão imprudente e egoísta. Ele decidiu acompanhar Fëanor.

Como tal, Fingolfin acabou se tornando o líder do segundo e maior dos três anfitriões Ñoldor a deixar Tirion para a Terra-média. Fëanor liderou o primeiro, e o irmão de Fingolfin, Finarfin , liderou o terceiro, menor e mais relutante anfitrião. A maioria daqueles que viajaram com ele estavam um pouco relutantes em partir e, portanto, levaram mais tempo para começar a jornada do que o anfitrião que seguia diretamente Fëanor. Infelizmente, esse atraso fez com que Fingolfin cometesse um erro grave, pois não muito depois de partir, Fëanor

tentou apreender a frota do marítimo Teleri .Elfos para chegar à Terra-média com mais rapidez e segurança. Os Teleri resistiram ferozmente, e o exército de Fingolfin alcançou o de Fëanor durante uma batalha acalorada. Vendo isso, Fingolfin presumiu erroneamente que os Teleri haviam tentado emboscar os Ñoldor, talvez até a pedido dos Valar. Ele e seu anfitrião se juntaram à batalha contra os Teleri e completaram o primeiro fratricídio élfico . Após o massacre e o roubo dos navios, os Ñoldor encontraram uma figura, possivelmente o próprio Mandos , que proclamou uma terrível Perdição .sobre eles para o Kinslaying. Ouvindo isso, e não tendo participado da matança dos Teleri, o exército de Finarfin voltou para Tirion. O resto dos Ñoldor continuou para o norte, mas conforme a jornada se tornava cada vez mais perigosa, muitos dos Ñoldor, chateados com o fratricídio e relutantes em primeiro lugar, começaram a amaldiçoar Fëanor abertamente. Em resposta, ele e os mais leais a ele partiram uma noite nos navios Teleri.

Ao chegar à Terra-média, Fëanor queimou os navios. Os incêndios foram detectados pelo anfitrião de Fingolfin e eles sabiam que foram traídos. A única rota do anfitrião de Fingolfin para a Terra-média agora era cruzar os gelos fenomenalmente perigosos do Helcaraxëou retornar a Tirion em desgraça e sofrer a punição dos Valar por seu papel no Fratricídio. Mas Fingolfin desejava continuar na Terra-média, em grande parte para confrontar o irmão por sua traição total. A hoste de Fingolfin escolheu cruzar o Helcaraxë, mas perdeu muitos de seus membros ao longo do caminho, aumentando muito a ira e a amargura que Fingolfin e sua hoste sentiam pela hoste de Fëanor. A hoste de Fingolfin finalmente chegou à Terra-média no nascer do sol (FA 1) e foi atacada por um exército Orc em Lammoth , resultando na morte do filho mais novo de Fingolfin. Destruindo o exército Orc, Fingolfin e seu exército se aproximaram das portas de Angband, a grande fortaleza de Morgoth e os atacaram, masMorgoth e seus servos, consternados com a luz do novo Sol, permaneceram escondidos lá dentro. Fingolfin e os Ñoldor então chegaram às margens do norte do Lago Mithrim (FA 2), de onde a parte Fëanoriana da hoste havia se retirado.

Com praticamente todo o exército de Fingolfin furioso com a traição de Fëanor, uma guerra civil teria estourado entre os Ñoldor se não fosse pelas ações do filho de Fingolfin, Fingon . Após o confronto inicial do exército de

Fëanor contra as forças de Morgoth, os elfos derrotaram seus inimigos com relativa facilidade, mas Fëanor em seu orgulho e ira pensou em atacar o próprio Morgoth e perseguiu os remanescentes do exército de Morgoth com apenas uma pequena vanguarda. Ao chegar a Angband, esta vanguarda encontrou alguns Balrogs e foi rapidamente morto, com Fëanor caindo nas mãos de Gothmog , Senhor dos Balrogs. Depois disso, Morgoth enviou uma falsa reivindicação de negociação ao novo líder da hoste de Fëanor; seu filho mais velho Maedhros. Esperando traição, ambos os lados enviaram força maior do que o acordado para o local de negociação, mas Morgoth estava acompanhado por Balrogs, que mataram a companhia élfica em pouco tempo e capturaram Maedhros. Depois de não conseguir obter concessões dos elfos ao se oferecer para libertar Maedhros, Morgoth acorrentou Maedrhos a um penhasco com uma das mãos e o deixou lá. Fingon rapidamente soube disso e, tendo sido um grande amigo de Maedhros antes das ações divisivas de Fëanor, ele procurou resgatar seu amigo. Tendo sucesso, ambos voltaram para os Ñoldor reunidos, que ficaram surpresos com as ações de Fingon. Buscando manter seu povo unido, Maedhros renunciou a todas as pretensões à realeza, e Fingolfin tornou-se assim o primeiro Grande Rei dos Ñoldor (YS 7).

Eles foram rapidamente capazes de estabelecer reinos poderosos em Beleriand, e ataques subsequentes de Morgoth contra eles foram repelidos completamente e com relativa facilidade. Fingolfin estabeleceu o Cerco de Angband após a vitória completa de Dagor Aglareb , e governou em paz e prosperidade de Hithlum , nas margens do norte do Lago Mithrim . No FA 20 , ele organizou a famosa festa de Mereth Aderthad em Eithel Ivrin , que contou com a presença de emissários de todos os Elfos em Beleriand. Lá Fingolfin manteve um conselho próximo e amizade com Maedhros.

Combate com Morgoth e morte

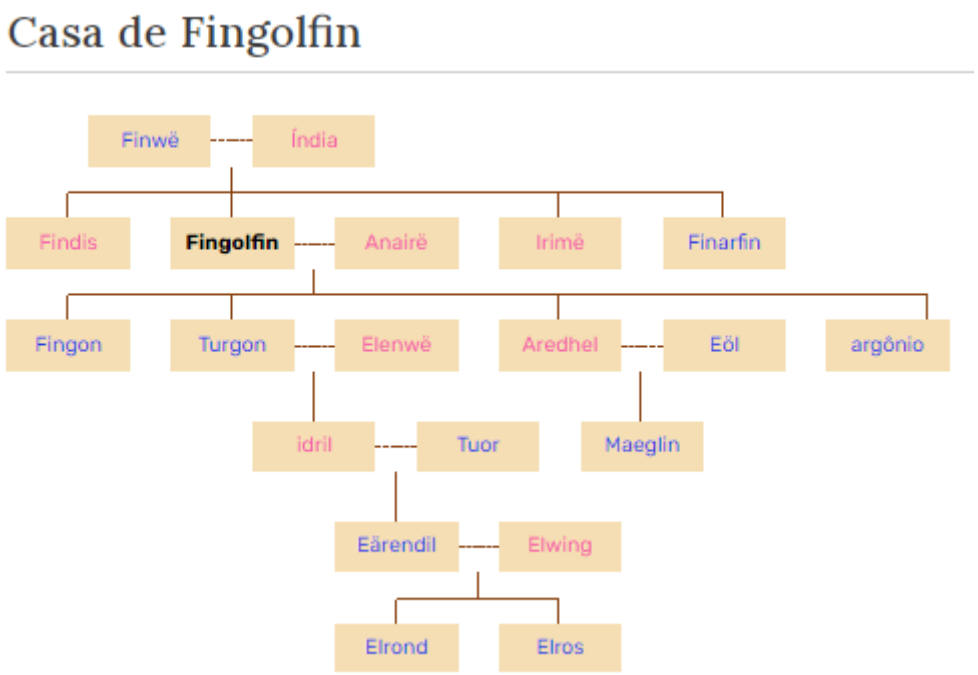
Embora os Elfos fossem capazes de conter os Orcs de Morgoth, eles não possuíam força para atacar Angband diretamente ou realmente derrubar Morgoth. O próprio Morgoth não ficou ocioso durante os quatrocentos anos do cerco e passou o tempo aumentando a força de suas forças e criando novas criaturas mais mortais do que os orcs para seus exércitos. Depois de atingir o que ele acreditava serem níveis suficientes de soldados, os exércitos de Morgoth invadiram Beleriand na Dagor Bragollach . Acompanhados por

enormes erupções vulcânicas, os Orcs, Balrogs e o dragão Glaurunginvadiu completamente as defesas élficas ao redor de Angband, dirigindo-se para o sul de Beleriand e massacrando um número incontável de elfos. O reino de Fingolfin em Hithlum mal conseguiu se defender, já que as montanhas que o cercavam forneciam proteção contra as chamas e o magma que Morgoth havia feito expelir das Montanhas de Ferro ao redor de Angband. Mas a maioria dos outros reinos dos Ñoldor foram destruídos. A aparente totalidade da derrota causou uma grande ira e desespero em Fingolfin, e ele resolveu ir para Angband e desafiar o próprio Morgoth para um combate individual. Ele montou em seu cavalo e começou a cavalgar por Anfauglith com tanta ira que foi dito que aqueles que o viram o confundiram com o Vala Oromë..

Ele cavalgou para Angband, sem ser impedido por qualquer um dos servos de Morgoth, atacou os portões de Angband e gritou seu desafio para todos ouvirem, zombando de Morgoth. Morgoth, embora ainda considerado o "mais poderoso de todas as coisas neste mundo", estava relutante em enfrentar Fingolfin, porque apesar de seu poder, ele era o único dos Valar que conhecia o medo. Mas os insultos de Fingolfin não podiam ser ignorados sem que Morgoth perdesse prestígio diante de seus capitães. Como tal, ele vestiu uma armadura negra, pegou uma grande maça e emergiu de Angband. Fingolfin sacou sua espada, Ringil, e o duelo começou. Muitas vezes Morgoth tentou ferir Fingolfin, mas o Rei Élfico conseguiu se esquivar de todos os golpes de Morgoth e feriu o Lorde das Trevas sete vezes. Mas depois de um tempo, Fingolfin se cansou e Morgoth o derrubou três vezes. Fingolfin levantou-se e continuou a lutar a cada vez, mas como Mandos havia predito, nenhum poder dos Elfos poderia derrotar Morgoth, um Vala. Eventualmente, Fingolfin tropeçou para trás em um dos muitos buracos esculpidos pelos ataques fracassados de Morgoth, e Morgoth pisou no pescoço do Rei Élfico e o matou. No entanto, o último golpe desesperado de Fingolfin conseguiu cortar o calcanhar de Morgoth.

Depois de derrotá-lo, Morgoth pegou o corpo de Fingolfin e o quebrou, com a intenção de alimentá-lo com seus lobos . Mas Thorondor , o Rei das Águias , desceu sobre Morgoth e com suas garras cortou o rosto de Morgoth. Enquanto Morgoth se recuperava desse novo ataque, Thorondor recuperou o corpo de Fingolfin e o trouxe para o topo de uma montanha com vista para Gondolin . Turgon construiu um monte de pedrassobre os restos

mortais de seu pai, e Fingon, em tristeza, tornou-se o Grande Rei dos Ñoldor. Após a derrota de Fingolfin, embora ele tivesse sido derrotado por Morgoth, os orcs nunca fizeram nenhum tipo de canção arrogante para comemorar, nem os elfos a cantaram, pois sua tristeza era muito grande. Morgoth mancou após o duelo, e os ferimentos que recebeu o doeram para sempre.



Outras versões do legendarium

Em *The History of Middle-earth* , Fingolfin teve outro filho, Argon , que lutou e morreu na Batalha de Lammoth . No entanto, Christopher Tolkien o excluiu de *O Silmarillion* .

Em versões anteriores do legendarium , o personagem se chamava **Golfin** , e seu pai era Gelmir , Rei dos Gnomos . Junto com seu pai e os irmãos Delin e Lúthien , Golfin liderou a hoste dos Gnomos para as Grandes Terras , e seu estandarte tinha "sobre o ouro uma espada de prata".

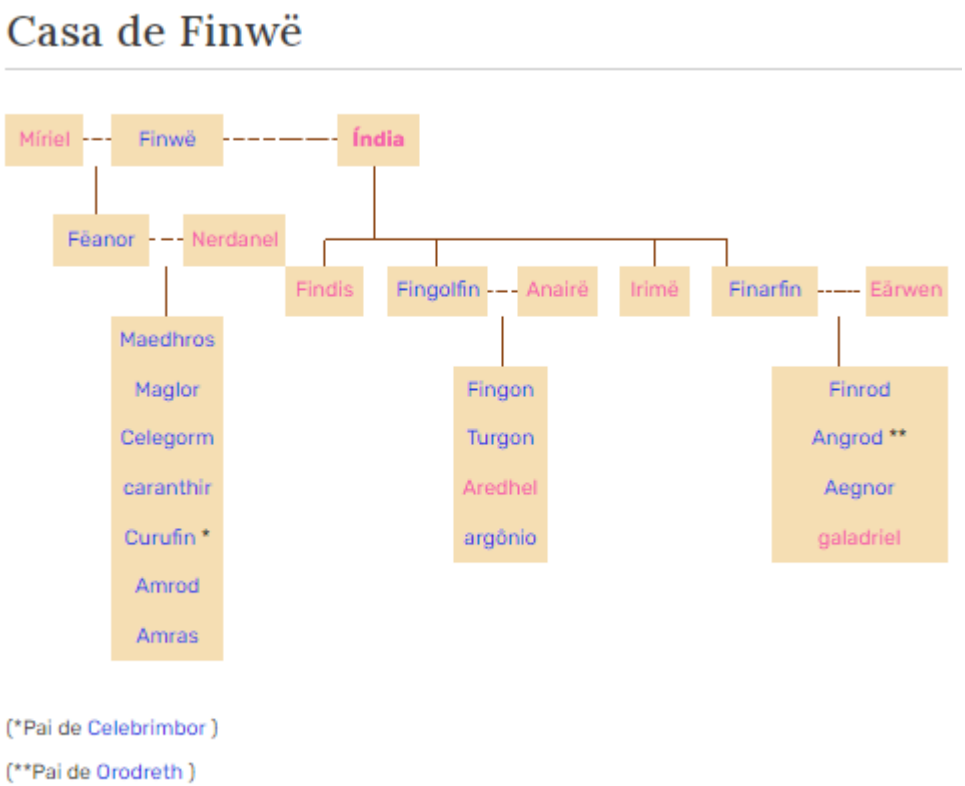
Índia

Indis uma donzela elfa vanyarin de Valinor e segunda esposa de Finwë , rei dos Ñoldor .

Ela era sobrinha de Ingwë , Rei dos Vanyar e Grande Rei dos Elfos , pois sua mãe era irmã dele. Indis era conhecida por sua grande beleza e, portanto, era conhecida como **Indis, a Bela** .

Em YT 1185 , Indis casou-se com Finwë , Grande Rei dos Ñoldor , e foi sua segunda esposa após a morte de Míriel Serindë . Ela deu à luz dois filhos, Fingolfin e Finarfin , e duas filhas, Findis e Irimë . Durante o primeiro casamento de Finwë, ela foi a madrasta de Fëanor , seu primeiro e único filho com Míriel.

Infelizmente, Fëanor nutria muito pouco amor por ela ou seus filhos, o que provavelmente contribuiu para sua desconfiança em Fingolfin quando Melkor começou a espalhar suas mentiras venenosas entre os Ñoldor . Após a morte de Finwë e a rebelião dos Ñoldor, Indis e sua filha mais velha, Findis, voltaram para seu povo dos Vanyar e moraram lá até que Manwë restaurou a vida de Finwë. Sua segunda filha , Irimë , entretanto, foi para o exílio com seu irmão Fingolfin.



Alto Rei dos Ñoldor

Alto Rei dos Ñoldor era o título do chefe da Casa de Finwë em Beleriand e na Terra-média , tendo soberania sobre todos os reinos Ñoldorin . O título era principalmente nominal; os Filhos de Fëanor , em particular, enquanto reconheciam o Reinado, prestavam pouca atenção ao seu portador, seguindo sua própria agenda sob a liderança geral de Maedhros .

O antepassado da Casa de Finwë e o primeiro Rei dos Ñoldor foi Finwë , o primeiro senhor dos Tatyar que liderou seu povo na Grande Jornada de Cuiviénen para o Oeste para morar em Valinor . Ele foi morto por Morgoth em Formenos . Seu filho mais velho , Fëanor , reivindicou a realeza, mas liderou uma rebelião dos Ñoldor de volta à Terra-média para vingar a morte de seu pai e recuperar as Silmarils de Morgoth.

Fëanor morreu antes de estabelecer um reino e a realeza por direito pertencia a seu filho mais velho, Maedhros , que foi capturado por Morgoth. Depois que Fingon salvou sua vida, em gratidão (e lamentando que seu pai tivesse abandonado o outro Ñoldor em Araman) Maedhros passou seus títulos para o pai de Fingon, Fingolfin , sendo o mais velho e sábio de todos. Assim, a realeza passou da Casa de Fëanor para a Casa de Fingolfin (cumprindo a Perdição de Mandos de que os Filhos de Fëanor se tornariam os Despojados) e as duas Casas fizeram as pazes.

Alta realeza em Beleriand

Fingolfin se tornou o primeiro Alto Rei dos Ñoldor, governando do noroeste de Beleriand com seus filhos, principalmente durante o Cerco de Angband . Quando Morgoth quebrou a liga no Dagor Bragollach , ele cavalgou com raiva até os portões de Angband e morreu em um único combate com Morgoth. Ele foi sucedido por seu filho mais velho, **Fingon** , que reinou durante uma guerra sem fim. Com Maedhros, ele preparou um ataque final a Morgoth, que terminou em desastre para os Ñoldor e a própria morte de Fingon, após um curto reinado.

O irmão de Fingon, **Turgon** , sucedeu Fingon nominalmente, mas seu reinado foi pelo menos titular, já que não era possível para o "Rei Oculto" governar de sua Cidade Oculta , cuja localização era desconhecida até mesmo

por seus próprios parentes. Isso foi até a localização de Gondolin ser descoberta por Morgoth através da traição de Maeglin .

Após a morte de Turgon na Queda de Gondolin , não havia mais reinos Ñoldorin existentes em Beleriand; a realeza passou para a Casa de Finarfin , e o filho de Orodreth , o jovem **Ereinon Gil-galad** foi nomeado Grande Rei assim que a notícia da morte de Turgon se espalhou. Vendo o fim da Guerra das Jóias , Gil-galad manteve a realeza durante a Segunda Era , governando por mais tempo do que qualquer um de seus antepassados.

nas Terras Ocidentais

Após a cataclísmica Guerra da Ira que encerrou a Primeira Era, os Ñoldor sobreviventes que não partiram para as Terras Imortais constituíram os reinos de Lindon e mais tarde Eregion no noroeste da Terra-média. Gil-galad foi reconhecido como "Grande Rei dos Elfos do Oeste" , embora, como na Primeira Era, esse título trouxesse pouca autoridade real além do próprio reino direto do rei. Ele foi o principal inimigo de Sauron nos Anos Escuros, no final dos quais ele nomeou Elrond como seu vice-regente em Eriador . Ele formou a Última Aliança com Elendil, sendo o comandante de quase todas as forças élficas que lutaram naquela guerra . e morreu duelando com Sauron nas encostas da Montanha da Perdição no final da Segunda Era.

Gil-galad foi o último Grande Rei; depois de seu tempo, o título nunca mais foi usado, já que ele não teve filhos e nenhum herdeiro óbvio da Casa de Finwë permaneceu na Terra-média . Galadriel da Casa de Finarfin talvez tivesse alguns direitos, mas não os reivindicou. Elrond era um descendente direto de Turgon, mas através de sua filha Idril ; ele nunca reivindicou o reinado, mas governou Rivendell com toda a autoridade de um rei. A população Ñoldorin da Terra-média diminuiu bastante na Terceira Era, o que foi em parte o motivo pelo qual a realeza permaneceu não reclamada.

Guerra da Ira

A **Guerra da Ira** , também chamada de **Grande Batalha** , foi uma guerra de Elfos , Homens e Valar contra Morgoth que marcou o fim da Primeira Era e do governo de Morgoth na Terra-média . Foi a maior batalha que já ocorreu em Arda . Isso resultou na expulsão de Morgoth de Arda e na ruína

de Thangorodrim , mas a violência e o tumulto dos confrontos entre as forças dos Valar e de Morgoth destruíram a porção noroeste da Terra-média, Beleriand , fazendo-a afundar no oceano .

No início do sexto século da Primeira Era, o domínio de Morgoth era completamente incontestado na Terra-média. O esforço de elfos, homens e anões para resistir a ele falhou, e todos os grandes reinos élficos foram derrubados. Morgoth agora era o mestre de quase toda Beleriand, exceto pelos portos de Arvernien , aos quais ele dava pouca atenção. Para piorar a situação, e para grande diversão de Morgoth, os Filhos de Fëanor , buscando a Silmaril de Beren e Lúthien , lançaram dois Fratricídios devastadoramente brutais nos quais destruíram Doriath e os Portos do Sirion .

Neste momento de necessidade, o marinheiro Eärendil , guiado por uma Silmaril que ele usava em sua testa, procurou e veio a Valinor em nome de Elfos e Homens. Lá, ele implorou aos Valar que perdoassem e ajudassem os povos derrotados da Terra-média.

A batalha

Apesar de ter prometido deixar os Ñoldor para colher a colheita amarga de sua loucura em perseguir Morgoth, Manwë foi movido pelo apelo de Eärendil. Junto com os Vanyar e os Ñoldor remanescentes em Aman , a hoste dos Valar chegou à Terra-média na mais poderosa reunião de armas da história de Arda. Os Teleri de Alqualondë concederam o uso de seus navios para transportar as hostes de Aman para a Terra-média, mas ainda se lembravam do Fratricídio.de seu povo há muito tempo e guardou muita amargura por isso. Como tal, eles enviaram apenas os marinheiros necessários para tripular os navios, e nenhum deles pôs os pés na Terra-média assim que chegaram. A grande força de Aman marchou por Beleriand e encontrou os exércitos de Morgoth nas planícies de Anfauglith . Morgoth organizou a totalidade de suas forças, que a essa altura haviam se tornado tão vastas que Anfauglith não conseguia conter seus números.

Embora a guerra tenha durado mais de 40 anos, o exército dos Valar destruiu totalmente os exércitos Orc de Morgoth, assim como a maioria dos Balrogs . Enquanto as Três Casas dos Homens lutaram ao lado dos Valar, muitos outros Homens do Oriente lutaram pelas forças de Morgoth e foram

destruídos ou forçados a fugir de volta para as partes do extremo leste da Terra-média. Enfrentando a derrota final, Morgoth lançou sua arma definitiva, os Dragões alados , que nunca haviam sido vistos antes. Seu terrível ataque foi acompanhado por tempestades de raios e tempestades de fogo, e eles expulsaram os Valar e quase destruíram a hoste do Oeste.

Felizmente, Eärendil veio com seu navio celeste Vingilot , junto com as Águias de Manwë lideradas por Thorondor . Nos céus acima de Angband , eles enfrentaram os dragões, e o próprio Eärendil matou seu capitão, o poderoso Ancalagon the Black , que quebrou as torres de Thangorodrim em sua queda. Angband foi então nivelado e Morgoth foi finalmente capturado no mais profundo de suas minas. Ele pediu paz e perdão, mas foi preso novamente com a velha corrente Angainor e as duas Silmarils ainda em sua posse foram levadas pelo Maia Eönwë, o arauto de Manwë. Morgoth foi levado para Aman e julgado por seus crimes. No final, os Valar desalojaram Morgoth decapitando-o e "empurrando-o através da Porta da Noite ", além das Paredes do Mundo, para o Vazio Atemporal , cujas portas são guardadas para sempre por Ëarendil.

Consequências

Os destroços geográficos da guerra foram imensos; a maior parte da terra a oeste das Montanhas Azuis foi destruída e afundou sob as ondas. Embora não se saiba exatamente quantas baixas a Hoste do Oeste sofreu, a guerra se arrastou por décadas antes que eles conseguissem se aproximar de Angband, e o ataque dos dragões alados de Morgoth era conhecido por ter sido quase catastrófico para as forças dos Valar. Enquanto as hostes de Morgoth foram totalmente derrotadas, as criaturas que as compunham não foram erradicadas, e muitos (particularmente Orcs) permaneceram para perturbar o mundo sob o poder de Sauron . Além disso, foi notado que alguns Balrogs fugiram e se esconderam nas profundezas da Terra, embora apenas um, conhecido pelo título de Maldição de Durin., foi notado pela história por ter aparecido novamente. Alguns dragões, particularmente os Dragões Frios , também se esconderam nas montanhas. Esses dragões se reproduziram com o tempo e se tornaram particularmente problemáticos para os anões nas eras seguintes.

Quase todos os Fire-drakes alados foram destruídos por Ëarendil, Thorondor e suas Águias, mas dois fugiram.

Os elfos restantes foram convidados por Ëonwë a retornar com ele para as terras de Aman. A maioria dos elfos foi para o oeste, enquanto outros ainda recusaram a convocação e viajaram para o leste, onde se tornariam senhores dos Eldar remanescentes ou dos elfos que ainda viviam no leste. Gil-galad , Galadriel , Celeborn e Elrond eram os principais entre eles. Além disso, a vitória foi ainda mais amarga pela perda das Silmarils. Maedhros e Maglor , os dois filhos sobreviventes de Fëanor, foram compelidos por seu juramento a recuperar as joias. Embora deprimidos com o fardo do terrível juramento, eles conspiraram para se infiltrar no acampamento da vitoriosa hoste dos Valar, onde mataram o guarda ao redor das Silmarils e os levaram.

O acampamento foi levantado contra eles e, embora estivessem preparados para lutar até a morte para manter as joias, eles foram autorizados a partir. Mas eles logo descobriram que, devido aos atos perversos que haviam cometido ao recuperar as joias, primeiro entre eles os três Fratricídios, eles não podiam segurar as Silmarils sem sofrer uma dor terrível. E assim Maedhros lançou a si mesmo e a Silmaril que carregava em um poço de fogo, e Maglor jogou sua joia no mar. E assim ambos foram perdidos para a Hoste dos Valar, e eles voltaram para Aman de mãos vazias.

For those men of the Edain who fought for the host of the Valar, the land of Númenor (in the full Quenya form Nùmenórë) was given to them. This land was neither of Aman nor of Middle-earth but was closer to Aman.

Os elfos restantes foram convidados por Ëonwë a retornar com ele para as terras de Aman. A maioria dos elfos foi para o oeste, enquanto outros ainda recusaram a convocação e viajaram para o leste, onde se tornariam senhores dos Eldar remanescentes ou dos elfos que ainda viviam no leste. Gil-galad , Galadriel , Celeborn e Elrond eram os principais entre eles. Além disso, a vitória foi ainda mais amarga pela perda das Silmarils. Maedhros e Maglor , os dois filhos sobreviventes de Fëanor, foram compelidos por seu juramento a recuperar as joias.

Embora deprimidos com o fardo do terrível juramento, eles conspiraram para se infiltrar no acampamento da vitoriosa hoste dos Valar, onde mataram o guarda ao redor das Silmarils e os levaram. O acampamento foi levantado contra eles e, embora estivessem preparados para lutar até a morte para manter as joias, eles foram autorizados a partir. Mas eles logo descobriram que, devido aos

atos perversos que haviam cometido ao recuperar as joias, primeiro entre eles os três Fratricídios, eles não podiam segurar as Silmarils sem sofrer uma dor terrível. E assim Maedhros lançou a si mesmo e a Silmaril que carregava em um poço de fogo, e Maglor jogou sua joia no mar. E assim ambos foram perdidos para a Hoste dos Valar, e eles voltaram para Aman de mãos vazias.

Para aqueles homens dos Edain que lutaram pela hoste dos Valar, a terra de Númenor (na forma completa do quenya Nùmenórë) foi dada a eles. Esta terra não era de Aman nem da Terra-média, mas estava mais próxima de Aman.

Outras versões do legendarium

Em uma profecia contada em *Athrabeth Finrod ah Andreth* , Ancalagon é morto por Túrin em vez de Eärendil.

Em versões anteriores do legendarium , a viagem de Eärendel para o oeste foi em vão, e os Elfos de Valinor descobriram a escravização dos Gnomos graças a um pássaro que havia escapado da Queda de Gondolin . A fim de libertar os Gnomos, os Elfos de Kôr , liderados por Inwil filho de Inwë , lançaram nas Grandes Terras uma expedição contra Melko e seu exército de Goblins , Gongs , Nauglath e Homens perversos, conhecidos como **Primeiro Faring Forth** ou **Marcha da Libertação**. No entanto, os Elfos foram derrotados na Batalha de Rôs e começaram a recuar para a região de Leithian , governada por Ing , um homem que era amigo dos Elfos. No entanto, após o desaparecimento de Ing, seu reino se tornou uma ilha e foi invadido por Homens hostis, que derrotaram os Elfos na Batalha da Charneca do Teto Celeste . Assim, a maioria dos Elfos em Leithian fugiu para Tol Eressëa . No entanto, de acordo com uma profecia élfica, Ing conduzirá os elfos de Tol Eressëa de volta a Leithian durante o **Segundo Faring Forth** .

Em outro relato, os Elfos viajaram para as Grandes Terras em Tol Eressëa, que foi arrastado por Uin , o servo baleia do Vala Ulmo . Assim, uma ponte mágica foi lançada entre a ilha e o promontório de Rôs, em frente ao qual estava ancorada. No entanto, o Vala Ossë ficou furioso com o desenraizamento da ilha que ele havia colocado na frente de Valinor muito antes e tentou arrastá-la de volta. Isso separou a porção ocidental de Tol Eressëa, formando uma segunda ilha menor. Assim, a ilha maior passou a se chamar Leithian, enquanto a menor passou a ser Ilha de Íverin . No entanto, os Elfos foram totalmente

derrotados e condenados a desaparecer, e grupos de Homens malignos invadiram Leithian. Nesta conta Ælfwine/ Eriol testemunhou a batalha e, após ela, escapou do campo de batalha pelo vale do Brook of Glass, mas encontrou as águas "contaminadas com a guerra dos homens e a sujeira do conflito". Posteriormente, os filhos de Ælfwine conduziram seu povo à reconquista de Leithian e se estabeleceram nas terras de Tavrobel , Kortirion e Taruithorn .

Em uma terceira versão da história, Eriol se encheu de saudades de sua casa e, contra a vontade de Meril-i-Turingi , decidiu deixar Tol Eressëa, levando consigo seu filho Heorrenda , esperando que seus feitos realmente acelerassem o Faring Forth. No entanto, esta ação realmente condenou o Faring Forth, causando o desaparecimento dos Elfos.

Montanhas Azuis

As **Montanhas Azuis** , ou **Ered Luin** , também conhecidas como **Ered Lindon** , eram uma cordilheira situada no extremo oeste de Eriador .

Early Arda

As Montanhas Azuis surgiram algum tempo depois do tumultuoso caos causado pela destruição das Duas Lâmpadas por Melkor , que destruiu a simetria perfeita de Arda . Nesses primeiros dias, as Montanhas Azuis estavam localizadas entre o recém-formado grande mar de Belegaer e o recém-formado Mar de Helcar . As Montanhas Azuis estavam conectadas às Montanhas de Ferro ao norte e às Montanhas Vermelhas no leste, que formavam uma grande cadeia montanhosa conhecida por nomes diferentes. As Montanhas Cinzentas ficavam ao sul separadas por uma grande lacuna.

Dias Antigos

Durante os Anos das Árvores e o Sono de Yavanna , as Montanhas Azuis eram uma linha contínua separando Eriador de Beleriand . Sete rios surgiram no lado oeste, e a terra por onde esses rios fluíam era conhecida como Ossiriand , a terra dos sete rios. Anões migraram para cá de seu ponto de despertar e mergulharam nas cidades de Belegost e Nogrod e fizeram contato e aliança com os Sindar de Thingol .

Segunda Era

A cordilheira foi quebrada durante a Guerra da Ira dos Valar contra Morgoth , e no meio da cordilheira o mar rompeu, criando uma grande lacuna onde foi definido o Golfo de Lune onde o rio Lune desaguava no mar. No meio da lacuna, onde o Lune encontrava o mar, os Portos Cinzentos de Mithlond foram construídos. O remanescente de Ossiriand que sobreviveu à guerra ficou conhecido como Lindon , onde se localizava o reino de Gil-galad . Após esta data, as montanhas também eram conhecidas como Ered

Terceira Idade e além

Durante a Terceira Era , suas florestas , além da Floresta das Trevas , eram as maiores da Terra-média. Após a queda do reino do norte, o último rei de Arthedain , Arvedui fugiu para as Montanhas Azuis e se escondeu dos servos do rei-bruxo de Angmar em minas anãs abandonadas até que eventualmente foi compelido a partir pela fome.

Na última parte da Terceira Era, os Anões se estabeleceram nas Montanhas Azuis novamente quando Thráin II , seu filho Thorin e os Anões sobreviventes do Saque de Erebor se mudaram de Dunland e cavaram um próspero assentamento lá. Após a Guerra do Anel e a derrota de Sauron , os Elfos continuaram a viajar para o oeste para Lindon através da abertura nas montanhas por meio do Golfo de Lune, de onde eles finalmente partiram na Estrada Reta para as Terras Imortais. de Amã . Os anões continuaram a minerar as Montanhas Azuis noQuarta Era .

Habitantes

anões

Enquanto Morgoth estava preso em Mandos , e a Terra-média ainda estava sob a luz das estrelas, os primeiros Anões vieram para o oeste sobre as Montanhas Azuis que faziam fronteira com Beleriand . As origens desses Anões não são claras, mas eles parecem ter surgido de dois dos Pais de sua raça, colocados sob as Montanhas por seu criador Aulë . Esses dois Pais deram origem a dois clãs, cada um dos quais construiu uma grande cidade no lado leste das Montanhas Azuis. Na língua dos anões, essas cidades eram conhecidas

como Gabilgathol e Tumunzahar, mas a história as lembra por seus nomes élficos: Belegost e Nogrod .

De suas cidades montanhosas, os Anões das Montanhas Azuis desceram a Beleriand para negociar com os Elfos. Eles desempenharam um grande papel na construção dos salões de Thingol em Menegroth , e mais tarde ajudaram na escavação de Nargothrond ao lado de Narog . Em Nogrod durante este período, o mestre artesão Telchar forjou armas e armaduras que seriam famosas na história da Terra-média, incluindo Narsil , a espada que seria quebrada e reforjada para Aragorn no futuro distante.

Após o retorno de Morgoth à Terra-média, os Anões se aliaram vagamente aos Elfos nas Guerras de Beleriand que se seguiram. Eles lutaram na Nírnaeth Arnoediad , onde Azaghâl de Belegost expulsou Glaurung do campo, mas foi morto. Após o Nírnaeth, as relações entre os elfos e os anões esfriaram: os anões de Nogrod mataram Thingol e roubaram o Nauglamír , e após esse tempo a inimizade e a desconfiança cresceram entre os dois povos.
No final da Primeira Era, a Guerra da Ira causou a destruição de grande parte de Beleriand e suas terras vizinhas. Os Anões das Montanhas Azuis não escaparam: Nogrod e Belegost foram destruídos pela invasão do Mar, e seu povo fugiu para o leste. Muitos vieram para Khazad-dûm e ali se juntaram aos Barbalongas, mas o tempo dos primeiros Anões das Montanhas Azuis havia chegado ao fim.

Com o passar dos milênios, os Anões de Khazad-dûm, que acolheram os refugiados de Nogrod e Belegost, foram expulsos de suas casas e vagaram amplamente pela Terra-média. Mais de seis mil anos depois que as velhas cidadelas dos Anões foram perdidas, esses Anões errantes do Povo de Durins , sob o comando do Rei Thráin II , retornaram às Ered Luin. A sede de seus reis só permaneceu lá por uma geração - o filho de Thráin, Thorin II Oakenshield , partiu para recuperar a Montanha Solitária no leste distante - mas por muitos anos depois os martelos dos Anões ressoaram novamente entre as Montanhas Azuis, como haviam feito em dias antigos.

Elfos

É mostrado em vários mapas feitos da Terra-média que vastas florestas antigas flanqueavam ambos os lados das Montanhas Azuis, mesmo após a

derrubada gigantesca das grandes florestas de Eriador pelos homens de Númenor com seu apetite incessante por madeira. Essas florestas, ao lado da fértil planície costeira, provariam ser atrativos para a migração e habitação dos elfos.

É afirmado no início de *O Hobbit* que os Elfos Superiores viviam nos vales e florestas das Montanhas Azuis, presumivelmente compartilhando a terra com os Anões. A esse número seriam adicionados Sindar , elfos da floresta e talvez até alguns Avari .

O influxo de novos colonos élficos disparou durante a Segunda Era com a chegada do Alto Rei Ñoldorin Gil-galad e a fundação do reino de Lindon. Após a queda de Gil-galad, a população élfica da região diminuiu rapidamente durante a Terceira Era.

Representação em adaptações

Videogames

Central Ered Luin está entre as regiões desenvolvidas em *O Senhor dos Anéis Online* . Áreas significativas ao redor dos assentamentos dos anões e dos elfos estão disponíveis para exploração e aventura. As Montanhas Azuis estão apenas na campanha em *O Senhor dos Anéis: A Batalha pela Terra-média II* , mas não podem ser uma escaramuça.

filmes

Em O Hobbit: Uma Jornada Inesperada , também se tornou o novo lar para muitos do Povo de Durin que foram exilados de seus salões em Erebor por Smaug, o Dragão, que os expulsou. Após a Batalha de Moria, Thorin estabeleceu seu trono na faixa sul além do Condado e muitos dos Barbalongas errantes se juntaram a ele em seus salões e eles se tornaram prósperos de certa forma. Alguns anões locais juntaram-se a eles, e Bombur, Bofur e Bifur vieram deles. Erebor foi retomado de Smaug por Thorin e companhia em TA 2941, e pode-se supor que a maioria, senão todo o povo de Durin se mudou para lá.

Maedhros

Maedhros , também chamado **de Maedhros, o Alto** , foi um dos príncipes de Ñoldor , o mais velho dos sete Filhos de Fëanor e chefe da Casa de Fëanor após a morte de seu pai na Terra-média . Ele era extraordinariamente

conhecido por sua habilidade como guerreiro e como diplomata. Por centenas de anos, ele liderou sua Casa contra as forças de Morgoth , mas o juramento que ele e seus seis irmãos fizeram para recuperar as Silmarils o restringiu e acabou levando à sua morte.

Maedhros nasceu em Eldamar , provavelmente em Tirion , filho de Fëanor e Nerdanel em algum momento durante o meio-dia de Valinor . Após a fuga de Fëanor de Tirion em Valinor , ele foi com seu pai para Formenos . Quando Morgoth matou Finwë e roubou as amadas Silmarils de Fëanor, Maedhros foi o primeiro filho a fazer o terrível Juramento de Fëanor para recuperar as joias sagradas.

Maedhros participou do Primeiro Fratricídio ao lado de seu pai e irmãos. Ele foi, no entanto, o único dos filhos de Fëanor a não participar da queima dos navios Teleri e defendeu que os navios e remadores retornassem a Aman para transportar o exército de Fingolfin .

Depois de pousar na Terra-média, os Ñoldor foram atacados por um exército de Orcs , conduzindo ao Dagor-nuin-Giliath . Os Elfos foram vitoriosos e os remanescentes do exército Orc recuaram para Angband , perseguidos por Fëanor e uma pequena vanguarda. Mas a força de Fëanor encontrou vários Balrogsquando eles se aproximaram de Angband e foram rapidamente mortos. O próprio Fëanor foi ferido mortalmente por Gothmog , o Senhor dos Balrogs, mas Maedhros e seus irmãos chegaram com uma força de socorro para resgatá-lo. No entanto, Fëanor morreu devido aos ferimentos.

Logo após o Dagor-nuin-Giliath e a morte de Fëanor, uma embaixada veio de Morgoth reconhecendo a derrota e oferecendo termos que incluíam a possibilidade de entregar uma Silmaril. Maedhros não confiava em Morgoth e, portanto, foi ao encontro de sua embaixada com mais homens do que o combinado. Mas Morgoth também esperava traição, e então enviou mais tropas, incluindo Balrogs. Quando os dois grupos se encontraram, os Elfos foram rapidamente mortos e Maedhros foi capturado. Morgoth então enviou uma mensagem aos elfos dizendo que, se abandonassem a guerra contra ele, Maedhros seria libertado. Mas os elfos sabiam que Morgoth não honraria sua palavra e não responderam. Em resposta, Morgoth pendurou Maedhros pelo pulso de sua mão direita na face de um precipício de Thangorodrim com uma faixa de aço inquebrável.

Pouco depois, o exército de Fingolfin, traído por Fëanor e abandonado em Aman, finalmente chegou à Terra-média. O povo de Fingolfin, abrigando grande raiva pela traição de Fëanor, não foi bem recebido pelo anfitrião de Fëanor por vergonha, e os dois grupos permaneceram amargamente divididos. No entanto, o primo de Maedhros, Fingon , decidiu partir sozinho na esperança de resgatá-lo. Embora Fingon não soubesse da objeção de Maedhros ao incêndio dos navios em Losgar , os dois haviam estado muito próximos antes da traição de Fëanor, e Fingon desejava curar a divisão entre as duas hostes e resgatar seu primo.

O recente aparecimento do Sol e da Lua levou Morgoth a cobrir o céu acima de Angband.com nuvens quase impenetráveis de cinzas e fumaça para proteger seus servos. No entanto, as legiões de Morgoth ainda estavam muito assustadas com as novas luzes para emergir de Angband e permaneceram no subsolo em sua totalidade. Ajudado pela escuridão cinzenta e pela ausência dos

servos de Morgoth acima do solo, Fingon conseguiu alcançar Thangorodrim sem ser molestado. Mas vendo que ele não poderia entrar em Angband de forma alguma, ele começou a cantar uma canção em desafio aos Orcs escondidos dentro de Angband. Maedhros ouviu esta canção e começou a cantar com Fingon, e assim Fingon conseguiu localizá-lo nas encostas de Thangorodrim.

Mas quando chegou ao pé do precipício de onde Maedhros estava pendurado, descobriu que não havia como chegar a Maedhros para libertá-lo. Vendo que não havia nada que Fingon pudesse fazer para ajudá-lo, e estando em agonia sem esperança de trégua, Maedhros implorou a Fingon para atirar nele. Fingon tentou fazer o que Maedhros desejava, mas antes de disparar sua flecha, ele rezou paraManwë para conceder velocidade à flecha por causa de Maedhros.

O pedido de misericórdia de Fingon foi ouvido por Thorondor , o Rei das Águias , que deteve a mão de Fingon e o levou para Maedhros. Mas Fingon não foi capaz de afetar a faixa de metal da qual Maedhros estava pendurado nem tirá-la do precipício. Maedhros implorou pela morte de Fingon mais uma vez, mas Fingon cortou a mão de Maedhros acima do pulso e Thorondor levou os dois para longe de Thangorodrim. Maedhros se recuperou rapidamente, mas nunca esqueceu seu tormento, o que o levou a se tornar um espadachim ainda mais mortal com a mão esquerda do que jamais fora com a direita. Em gratidão por seu resgate e em expiação pela traição de Fëanor, Maedhros renunciou a todas as reivindicações como herdeiro de Finwë e fez de seu tio Fingolfin, pai de Fingon,Alto Rei dos Ñoldor , algo que seus irmãos não aceitaram bem. Maedhros reconheceu abertamente esta ação como apropriada, já que Fingolfin era o filho vivo mais velho de Finwë e, portanto, era o próximo na linha de sucessão ao trono.

Vendo que os mais mal-humorados de seus irmãos provavelmente causariam rixas com seus parentes, Maedhros mudou todos eles e seu povo para fora de Hithlum , e mais tarde governou as terras ao redor da Colina de Himring , que se tornou conhecida como a Marcha de Maedhros . Ele estabeleceu ali uma poderosa fortaleza, não apenas para separar seus imprudentes e ferozes irmãos do povo de Fingolfin, mas porque desejava que qualquer ataque de Angband caísse primeiro sobre ele. Aliado a Fingolfin, ele ajudou o Grande Rei a vencer a batalha de Dagor Aglareb . Ele ficou com

Fingolfin por quase 300 anos até o Dagor Bragollach, e graças a seus atos ousados durante a batalha, Himring permaneceu enquanto muitos outros reinos élficos caíram. Depois de um tempo, ele até conseguiu proteger novamente a Passagem de Aglon sobre a qual ficava a Fortaleza de Himring, e negou a entrada das forças de Morgoth em Beleriand durante a Marcha.
Logo depois, ele soube da missão bem-sucedida de Beren e Lúthien para libertar uma Silmaril da coroa de Morgoth. Percebendo que Morgoth não era invencível, ele tomou esperança e reuniu seus irmãos e se uniu a outras Casas Élficas para criar a União de Maedhros , esperando acabar com o domínio de Morgoth para sempre. No entanto, a União foi totalmente quebrada durante a Nírnaeth Arnoediad . Himring foi capturado por Orcs, e Maedhros e seus irmãos fugiram para o sul, refugiando-se na colina de Amon Ereb .

Vários anos depois, Maedhros e seus irmãos souberam que Dior de Doriath , filho de Lúthien e Beren, havia herdado a Silmaril que seus avós haviam recuperado de Morgoth. Ainda impulsionado pelo Juramento, Maedhros permitiu que Celegorm o convencesse a atacar Doriath. Durante a batalha, Celegorm, Caranthir e Curufin foram mortos, assim como Dior, Rei de Doriath . Os filhos de Dior, Eluréd e Elurín , foram capturados e abandonados pelos cruéis servos de Celegorm nas florestas ao redor de Doriath. Maedhros se arrependeu amargamente desse ato e procurou por muito tempo os jovens inocentes, mas não conseguiu encontrá-los. Depois de saber que a filha de Dior, Elwing , havia sobrevivido e levado a Silmaril com ela, ele e seus irmãos sobreviventes desceram com um exército sobre os remanescentes do povo de Doriath que viviam nos Portos do Sirion . Os príncipes Ñoldorin mataram muitos elfos e capturaram os filhos de Elwing, Elrond e Elros , no saco, mas ela e seu marido Eärendil escaparam para o oeste com a joia. Desolado com o fardo do Juramento e as ações de que participou para vê-lo cumprido, Maedhros e seu irmão Maglor levaram os filhos de Elwing sob sua proteção.

Após a Guerra da Ira , ele e seu último irmão sobrevivente, Maglor, exigiram as joias de Eönwë , mas foram negadas, pois foram julgados pelos Maia como indignos das joias devido a seus atos hediondos. No entanto, impulsionado pelo Juramento, Maedhros convenceu Maglor da necessidade de cumpri-lo. Como tal, uma noite os dois irmãos se infiltraram no acampamento da vitoriosa Hoste de Valinor., matou o guarda ao redor das joias e colocou as mãos

sobre elas. O acampamento foi levantado e os irmãos se prepararam para morrer defendendo sua reivindicação, mas Eönwë ordenou que os irmãos fossem poupados e eles deixaram o acampamento ilesos. Mas por causa das más ações cometidas pelos irmãos para recuperar as joias, eles queimaram as mãos de Maglor e Maedhros. Incapaz de suportar o sofrimento, Maedhros lançou a si mesmo e a Silmaril que carregava em um abismo de fogo na Terra.

Etimologia

Maidhros é em quenya para "brilho pálido". Seu nome de pai era **Nelyafinwë** ("Finwë o Terceiro"), do quenya *nelya* ("terceiro") e sua forma mais curta era **Nelyo** . Sua mãe Nerdanel chamava Maedhros **Maitimo** ("Bem moldado") porque ele era "de bela forma corporal". Sua primeira epessë foi **Russandol** ("Top de cobre"), referindo-se ao seu cabelo ruivo. A segunda epessë **Maedhros** é a tradução Sindarin de Maitimo e Russandol, de *maed* ("bem torneado") e *ross* ("cabelos ruivos").

Personagem

Maedhros tinha um espírito feroz, endurecido por seu tormento por Morgoth em Thangorodrim, mas era mais moderado que seu pai. Ele era um espadachim excepcionalmente habilidoso, apesar da perda de sua mão direita. Ele era bem conhecido por sua aparência bonita e graciosa, especialmente seu cabelo ruivo, que contrastava com o cabelo escuro de sua família real. Ele também era conhecido por sua habilidade na diplomacia, pois foi capaz de manter a paz entre a Casa de Fëanor e o resto de seus parentes por centenas de anos, apesar da natureza impetuosa e impetuosa da maioria de seus irmãos.

Queima dos navios

A **Queima dos Navios** foi um evento que ocorreu no início da Primeira Era em Losgar depois que Fëanor e seus seguidores roubaram os navios cisne dos Teleri de Alqualondë .

Após a morte de Finwë e o roubo das Silmarils por Melkor , Fëanor e seus sete filhos fizeram um juramento e foram para o exílio. Muitos Ñoldor os seguiram, incluindo a Casa de Fingolfin e os filhos de Finarfin .

Eles vieram para Alqualondë e Fëanor exigiu usar os navios-cisne dos Teleri. No entanto, os Teleri recusaram e resistiram quando Fëanor tentou tomá-los à força. O Primeiro Fratricídio ocorreu e muitos dos Teleri foram mortos.

O evento

Em YT 1497 , Fëanor, movido pela desconfiança de Fingolfin e pelo medo de que seus seguidores tentassem retornar a Valinor , ordenou a queima dos navios e deixou o exército de Fingolfin para trás. Ao amanhecer, Fëanor e seus filhos descobriram a morte de Amrod , que dormia no primeiro navio queimado. Isso foi alterado em *O Silmarillion* , que afirma que todos os sete Filhos de Fëanor chegaram à Terra-média .

Consequências

Após a queima dos navios, Fëanor lutou no Dagor-nuin-Giliath e morreu depois. Fingolfin, vendo a luz vermelha no horizonte, percebeu que havia sido traído e liderou seu povo em uma longa e árdua jornada sobre o Helcaraxë , durante a qual muitos morreram. Quando ele chegou à Terra-média, havia o risco de guerra entre os seguidores dos Filhos de Fëanor e o exército vingativo de Fingolfin. Isso foi evitado quando Fingon , determinado a reunir os Ñoldor, resgatou Maedhros da prisão em Thangorodrim . Em recompensa pelo sofrimento do povo de Fingolfin, Maedhros renunciou à sua reivindicação e à de seus irmãos para ser o Grande Rei dos Ñoldor.e removeu seu povo para East Beleriand . Os seguidores de Fingolfin permaneceram em Beleriand Ocidental , portanto fazendo a divisão física dos Ñoldor, iniciada com a queima dos navios, de forma permanente.

Thangorodrim

Thangorodrim era um grupo de três gigantescos vulcões ativos dentro das Montanhas de Ferro no norte da Terra-média durante a Primeira Era . Eles foram criados por Morgoth , que cavou sua fortaleza de Angband abaixo deles e bem atrás das Montanhas de Ferro. Antes da destruição de Beleriand, eles eram os picos mais altos de toda a Terra-média.

Thangorodrim era composto de três vulcões que teriam sido criados por Morgoth a partir da escória e detritos da escavação de Angband durante a Primeira Era . As próprias montanhas tiveram pouca importância durante o

governo de Morgoth em Angband, exceto para ocasionalmente cuspir fogo e magma quando Morgoth estava excepcionalmente furioso ou em pé de guerra.

Após a morte de seu pai , Maedhros foi feito prisioneiro e pregado em um penhasco de Thangorodrim como método de tortura. Ele foi resgatado por seu primo Fingon com a ajuda de Thorondor , Rei das Águias. Depois que sua família foi amaldiçoada por Morgoth, Húrin foi preso em uma cadeira em um terraço alto para assistir a maldição se desenrolar um tempo imediatamente após a criação de Thangorodrim, as Grandes Águias fizeram seus ninhos nas três montanhas sob o comando de Manwë para trazer-lhe notícias dos feitos de Morgoth.

No entanto, em algum momento durante a Primeira Era, as Águias se mudaram para Crissaegrim perto de Gondolin .

Na base da face sul do pico do meio ficava o Grande Portão de Angband, um desfiladeiro profundo que conduzia à montanha, ladeado por torres e fortes. Havia também vários portões secretos espalhados pelos lados do grupo de montanhas, de onde as hostes de Morgoth podiam sair e surpreender seus inimigos.

Thangorodrim foi destruído durante a Guerra da Ira no final da Primeira Era, quando Ancalagon , recém-morto por Eärendil , caiu morto nos picos e os esmagou em escombros.

Crissaegrim

Os **Crissaegrim** faziam parte do sul de Echoriath e abrigavam as Grandes Águias de Thorondor .

As grandes Águias mudaram-se para Crissaegrim após o retorno de Morgoth a Thangorodrim . Foi aqui que Thorondor, o Senhor das Águias viveu, e daqui ele vigiava os espiões que tentavam encontrar a cidade escondida de Gondolin no vale do rio Sirion .

Gondolim

Gondolin era uma cidade escondida dos Elfos localizada aproximadamente no meio da terra de Beleriand na Terra-média . Foi fundada por Turgon, o Sábio , um rei Ñoldorin no início da Primeira Era . Durou o mais longo de todos os reinos Ñoldorin no exílio , durando quase quatro séculos durante os Anos do Sol .

Conforme relatado em *O Silmarillion* , o Vala Ulmo , o Senhor das Águas , revelou a localização do Vale de Tumladen ao Noldorin Lord Turgon em um sonho por volta do ano 50 FA . Sob esta orientação divina, Turgon viajou de seu reino em Nevrast e encontrou o vale em FA 53 . Dentro das Montanhas Circundantes, a oeste de Dorthonion e a leste do rio Sirion , havia uma planície redonda com paredes escarpadas em todos os lados e uma ravina e um túnel que conduziam ao sudoeste conhecido como o Caminho Oculto. No meio do vale havia uma colina íngreme que se chamavaAmon Gwareth . Lá Turgon decidiu fundar uma grande cidade que seria protegida pelas montanhas e escondida do Dark Lord Morgoth .

Por quase setenta e cinco anos, Turgon e seu povo construíram Gondolin em segredo. Depois que foi concluído em FA 116 , ele levou consigo para morar na cidade oculta todo o seu povo em Nevrast - quase um terço dos Ñoldor - bem como quase três quartos dos Sindar do norte . Foi proibido deixar Gondolin, mas Turgon enviou mensageiros, incluindo Voronwë , para buscar a ajuda dos Valar nas guerras contra Morgoth, sem sucesso. Mais tarde, na Nírnaeth Arnoediad , Turgon liderou seu exército para ajudar seu irmão Fingon , e escapou da derrota que se seguiu com seu exército graças ao sacrifício de Húrin e Huor .

Anos depois, o filho de Huor, Tuor , veio a Gondolin com um aviso de Ulmo: partir antes que a cidade fosse destruída. Sentindo-se seguro atrás das fortes muralhas de sua cidade, Turgon ignorou o aviso. A cidade durou quase 400 anos até que foi traída a Morgoth por Maeglin , sobrinho de Turgon, e saqueada logo depois pelas forças do Lorde das Trevas.

Gondolin foi descrito assim - "Agora as ruas de Gondolin foram pavimentadas com pedra e largas, calçadas com mármore, e belas casas e pátios em meio a jardins de flores brilhantes foram colocados nos caminhos, e muitas torres de grande esbelteza e beleza construídas de branco Mármore e esculpido mais maravilhosamente subiam ao céu.

Praças ali eram iluminadas com fontes e o lar de pássaros que cantavam entre os galhos de suas árvores antigas, mas de todos estes o maior era aquele lugar onde ficava o palácio do rei e sua torre. era o mais alto da cidade, e as fontes que brincavam diante das portas disparavam vinte braças e sete no ar e caíam em uma chuva cantante de cristal; ali o sol brilhava esplendidamente durante o dia e a lua brilhava magicamente à noite.Os pássaros que ali

habitavam eram da alvura da neve e suas vozes eram mais doces que uma canção de ninar."

Casas de Gondolin

Doze Casas dos Gondolindrim				
	Líder	**Casa**	**Emblema**	**Notas**
	Turgon	casa do rei	Uma estrela, a lua e o coração vermelho de Finwë Nolemë	Composto pela família e guarda-costas do rei.
	Egalmoth	Casa do Arco Celestial	Arco-íris, Opala, Chefe com Joias	Uma casa muito rica; compreendia a outra parte dos arqueiros de Gondolin.
	galdor	Casa da Árvore	árvore sobre verde	Bastões e fundas empunhados.

Siga no Instagram

	Glorfindel	Casa da Flor Dourada	sol raiado	Lutou no Grande Mercado durante a Queda de Gondolin , então defendeu os elfos recuando para o Caminho Secreto de Idril . Seu Senhor foi morto durante sua luta com um Balrog .
	Ecthelion	casa da fonte	Fonte de prata e diamantes	A guarda das fontes, principalmente as do rei. Os guerreiros desta casa defenderam o sétimo portão de Gondolin. Amava prata e diamante, e marchou para a batalha ao som de flautas.
	Maeglin	casa da toupeira	Traje de zibelina, toupeira em um campo de zibelina	Composto por mineiros leais a Maeglin.

	Salgant	casa da harpa	Harpa de prata no campo de zibelina	Casa dos músicos. No entanto, seu líder era um covarde.
	Duilin	casa da andorinha	Fã de penas roxas	Os melhores arqueiros de Gondolin.
	Tuor	Casa da Asa Branca	Asa de cisne sobre um campo azul	O guarda-costas de Tuor e a menor casa.

	Penlod	Casa do Pilar	Um pilar	Não se sabe muito sobre eles. Seu comandante foi morto durante a Queda de Gondolin; ele foi um grande escritor dos Eldar.
	Penlod	Casa da Torre de Neve	Uma torre	Não se sabe muito sobre eles. Seu comandante foi morto durante a Queda de Gondolin; ele foi um grande escritor dos Eldar.
	Rog	Casa do Martelo da Ira	Martelo preto e bigorna em um campo vermelho	A maior e mais valente casa. Eles eram compostos por aqueles ferreiros que não estavam sob o comando de Maeglin, bem como escravos fugitivos de Morgoth. Eles pereceram até o último Elfo durante a Queda de Gondolin.

Silmarils

As **Silmarils** (originalmente chamadas de ***Silmarilli*** em Quenya), também conhecidas como as **Joias de Fëanor** , eram gemas criadas por Fëanor a partir de alguma essência das Duas Árvores de Valinor , Laurelin e Telperion, antes da Primeira Era . Eles estavam entre as mais valiosas de todas as maravilhas criadas pelos Elfos e eram cobiçados por muitos. Foi dito que o destino de Arda foi tecido sobre as Silmarils.

A " Guerra das Joias ", cujo clímax encerrou a Primeira Era, refere-se a essas três joias.

Fëanor criou as Silmarils nos Anos das Árvores durante o Meio-dia de Valinor .

Eles receberam o nome e foram feitos de uma substância cristalina chamada *silima* , e continham um pouco da luz das próprias Duas Árvores de

Valinor (feitas por Yavanna e Nienna , e chamadas de Telperion, a Prata, e Laurelin, o Ouro). Embora tenha sido dito que nenhuma violência dentro do reino de Arda poderia estragar ou prejudicar as Silmarils, elas ainda poderiam evidentemente ser destruídas, já que os Valar estavam implícitos em ter a capacidade de quebrá-las para liberar a luz interior. Reconhecendo sua imensa beleza, eles foram santificados por Varda, Rainha de Arda, para que nenhuma mão impura, ou qualquer coisa maligna, pudesse tocá-los. Antes de Melkor começar a criar problemas entre os Ñoldor , Fëanor costumava usá-los em chamas em sua testa em festas e permitia que outros os vissem, mas quando ele começou a suspeitar de seus parentes, ele não os exibia mais abertamente, permitindo apenas que seu pai e filhos para visualizá-los. Depois que Fëanor foi exilado em Formenos , as Silmarils foram armazenadas em uma câmara de ferro.

Juntamente com Ungoliant , Melkor destruiu as Duas Árvores. As Silmarils agora continham toda a luz remanescente das Duas Árvores. Portanto, os Valar imploraram a Fëanor que desistisse das Silmarils para que pudessem restaurar as Árvores, mas ele recusou. Então chegaram notícias: Melkor havia matado o pai de Fëanor, Finwë, o Grande Rei dos Ñoldor , e roubado todas as joias, incluindo as Silmarils. Após este feito, Melkor fugiu para as terras do norte da Terra-média , para sua antiga fortaleza de Angband . Melkor, agora chamado de *Morgoth* por Fëanor, colocou as Silmarils em sua Coroa de Ferro .

Eles receberam o nome e foram feitos de uma substância cristalina chamada *silima* , e continham um pouco da luz das próprias Duas Árvores de Valinor (feitas por Yavanna e Nienna , e chamadas de Telperion, a Prata, e Laurelin, o Ouro). Embora tenha sido dito que nenhuma violência dentro do reino de Arda poderia estragar ou prejudicar as Silmarils, elas ainda poderiam evidentemente ser destruídas, já que os Valar estavam implícitos em ter a capacidade de quebrá-las para liberar a luz interior. Reconhecendo sua imensa beleza, eles foram santificados por Varda, Rainha de Arda, para que nenhuma mão impura, ou qualquer coisa maligna, pudesse tocá-los.

Antes de Melkor começar a criar problemas entre os Ñoldor , Fëanor costumava usá-los em chamas em sua testa em festas e permitia que outros os vissem, mas quando ele começou a suspeitar de seus parentes, ele não os exibia mais abertamente, permitindo apenas que seu pai e filhos para visualizá-los.

Depois que Fëanor foi exilado em Formenos , as Silmarils foram armazenadas em uma câmara de ferro.

Juntamente com Ungoliant , Melkor destruiu as Duas Árvores. As Silmarils agora continham toda a luz remanescente das Duas Árvores. Portanto, os Valar imploraram a Fëanor que desistisse das Silmarils para que pudessem restaurar as Árvores, mas ele recusou. Então chegaram notícias: Melkor havia matado o pai de Fëanor, Finwë, o Grande Rei dos Ñoldor , e roubado todas as joias, incluindo as Silmarils. Após este feito, Melkor fugiu para as terras do norte da Terra-média , para sua antiga fortaleza de Angband . Melkor, agora chamado de *Morgoth* por Fëanor, colocou as Silmarils em sua Coroa de Ferro .

Uma das Silmarils foi recuperada por Beren (filho de Barahir e Emeldir) e Lúthien (filha do Rei e Rainha de Doriath , Thingol e Melian , o Maiar) através de grande perigo e perda. Esta pedra foi posteriormente levada por Eärendil , o marido de sua neta Elwing , para os Valar no Ocidente como um sinal de arrependimento. Os Valar então colocaram esta Silmaril no céu como uma estrela chamada A Estrela de Eärendil . As outras duas joias permaneceram nas mãos de Morgoth e foram tiradas dele apenas no final da Guerra da Ira.. No entanto, logo depois, eles foram roubados pelos dois filhos de Fëanor, Maedhros e Maglor . As joias queimaram suas mãos, recusando seus direitos de posse, como haviam queimado as mãos de Morgoth muitos anos antes. Em agonia, Maedhros jogou a si mesmo e sua Silmaril em um poço de fogo, e Maglor jogou a sua no mar. Assim, as Silmarils permaneceram em todos os três reinos de Arda - no céu, sob a terra e dentro do mar.

Profecia

Na maioria das versões dos textos, após o retorno final de Melkor e a derrota no Dagor Dagorath , o mundo (Arda) será alterado e os três Silmarilli serão recuperados pelos Valar. Fëanor os abrirá e com sua luz Yavanna reviverá as Duas Árvores, as Montanhas Pelóri serão achatadas e a luz das Duas Árvores encherá Arda novamente em uma nova era de felicidade eterna.

Maglor

Maglor era o segundo filho de Fëanor e Nerdanel . Ele foi o maior poeta e menestrel dos Ñoldor e dizem que herdou mais do temperamento gentil de sua mãe.

Entre os sete irmãos, apenas Maglor, Caranthir e Curufin eram casados, mas nada se sabe sobre suas esposas.

Assim como os outros Filhos de Fëanor , Maglor foi obrigado por um juramento a recuperar as Silmarils de seu pai , que haviam sido roubadas pelo Lorde das Trevas Morgoth . Este juramento levou os sete irmãos à Terra-média durante a Primeira Era , onde estabeleceram reinos no exílio, travaram guerra contra os exércitos de Morgoth, lutaram contra sua própria espécie élfica e, eventualmente, trouxeram a ruína sobre si mesmos.

Maglor participou do Fratricídio em Alqualondë , e fez o lamento *Noldolantë* , a Queda dos Noldor, em memória do terrível evento.

Em Beleriand , Maglor e seus irmãos seguiram seu pai e lutaram no Dagor-nuin-Giliath . Fëanor conseguiu dispersar os exércitos de Morgoth, mas avançou para Angband sem seus filhos. Fëanor foi mortalmente ferido em um ataque de Balrogs e seus filhos levaram seu corpo de volta para Mithrim . Ao se aproximarem de Eithel Sirion , Fëanor faleceu após amaldiçoar Morgoth três vezes.

Maglor e seus irmãos viajaram para o leste de Beleriand. Maglor fundou a área entre as colinas ao redor de Himring e Blue Mountains , chamada **Maglor's Gap** .

Anos depois, o dragão Glaurung passou por Maglor's Gap e destruiu as terras ao redor. Maglor e seu povo fugiram para Himring para se juntar a Maedhros antes que a Dagor Bragollach acontecesse.

Depois da Dagor Bragollach, os povos de Bór e Ulfang chegaram a Beleriand. Eles e seus filhos juraram fidelidade a Maedhros e Maglor.

Após a tomada da Silmaril por Beren e Lúthien , Maedhros formou a União de Maedhros , uma aliança entre Elfos e Homens. Sob ele, o exército de Maedhros segurou o leste para atrair o exército de Angband enquanto Fingon e seu exército atacariam do oeste. Durante a Nírnaeth Arnoediad , Ulfang traiu os Eldar e Edain . Maglor matou Uldor , filho de Ulfang. A União de Maedhros foi rompida e, embora os irmãos estivessem todos feridos, nenhum foi morto. Eles escaparam para o Monte Dolmed no leste. Após a batalha, eles passaram a viver na floresta em Ossiriand .

Maglor e seus irmãos souberam quando Dior , o novo Rei de Doriath , possuía uma Silmaril e se recusou a dar a eles a joia que havia sido conquistada

por Beren e usada por Lúthien. No Saque de Doriath , os irmãos mais novos de Maglor, Celegorm , Curufin e Caranthir foram mortos, e a Silmaril não foi recuperada.

Posteriormente, Maglor e seus irmãos sobreviventes viveram em Amon Ereb , no leste de Beleriand . Ouvindo que Elwing , a esposa de Eärendil , havia escapado de Doriath com a Silmaril e agora vivia nos Portos do Sirion , os irmãos não agiram imediatamente, arrependendo-se da destruição de Doriath. Mas depois de um tempo, lembrando-se de seu juramento, eles enviaram mensagens aos Portos do Sirion oferecendo amizade enquanto exigiam que a Silmaril fosse devolvida a eles. E quando essas exigências foram recusadas, eles montaram um ataque aos Portos com seus seguidores restantes, perpetrando assim o Terceiro Fratricídio que resultou do amaldiçoadoJuramento de Fëanor .

Maglor lança sua Silmaril no mar

Embora tenham vencido a luta, depois de derramar muito do sangue de seus parentes, eles não obtiveram a Silmaril, pois Elwing escapou pelo Grande Mar com ela. Após a carnificina do cruel derramamento de sangue, Maglor e seu irmão Maedhros encontraram os dois filhos de Eärendil e Elwing, Elrond e Elros . Com tanto sangue já em suas mãos, Maglor teve pena deles e não permitiu que fossem mortos. Assim, na ausência de seus pais, ele os acolheu em sua casa e os criou como se fossem seus próprios filhos.

Após a Guerra da Ira , Maglor e seu último irmão sobrevivente, Maedhros, roubaram as duas Silmarils restantes tomadas pelos Valar de Morgoth, embora inicialmente Maglor tenha tentado dissuadir seu irmão mais velho de fazer isso. Mas por causa das más ações cometidas pelos irmãos para recuperar as joias, elas queimaram nas mãos de Maglor e Maedhros. Incapaz de suportar o sofrimento, Maglor lançou sua Silmaril ao mar. Depois disso, ele vagou pelas

costas do mundo cantando lamentos pela perda da Silmaril, até desaparecer da memória, embora as circunstâncias e a data de sua morte, se é que aconteceu, sejam desconhecidas.

Etimologia

Seu nome de pai era **Kanafinwë** , que significa "Finwë de voz forte" ou "Comandante Finwë" de *kano* ("comandante"). O nome de sua mãe era **Macalaurë** , que significa "folheador de ouro" das palavras em quenya *mak* ("cortar") e *laurë* ("ouro") , possivelmente aludindo ao poder de sua voz . ***Maglor*** é uma tradução em sindarin de seu nome-mãe em quenya.

Outros nomes

O nome inglês antigo de Maglor é **Daegmund Swinsere** . Christopher Tolkien não consegue explicar a origem do nome Daegmund, mas o *mund* do inglês antigo significa "mão" e "proteção". A palavra Swinsere significa "músico" ou "cantor".

Outras versões do legendarium

Ele foi contado entre os maiores menestréis dos Elfos, junto com Daeron , Ivárë e Tinfang . Nos primeiros rascunhos de *O Silmarillion* , Maglor e o destino das Silmarils têm três mudanças diferentes:

- No primeiro rascunho, apelidado de S por Christopher Tolkien, é dito que Maglor sozinho rouba as duas Silmarils restantes da guarda de Fionwë . Mais tarde, ele lança sua Silmaril em um poço, sabendo que não tem mais direito a ela, enquanto Maedhros quebra as Silmarils recuperadas e restaura a luz das Duas Árvores de Valinor .
- No segundo rascunho, apelidado de QI, os dois irmãos roubam as Silmarils e é Maedhros (não Maglor) quem é persuadido a se submeter. Maedhros é capturado por Eönwë e se mata. Maglor joga sua Silmaril em um poço de fogo e vagueia cantando em tristeza pelo mar.
- Na terceira e última versão, apelidada de QII, Maglor e Maedhros compartilham o mesmo destino que é contado em *O Silmarillion* , mas aqui é Maedhros quem encontra e salva Elrond .

Daeron

Daeron era um elfo Sindarin de Doriath e mestre das tradições e menestrel do Rei Thingol . Por causa de seu amor por Lúthien , ele tinha ciúmes de Beren Erchamion , e foi uma figura chave na traição de seu amor para Thingol.

Daeron foi um brilhante mestre do conhecimento e também o maior músico de todos os Filhos de Ilúvatar . Depois dele estava apenas Maglor , um dos infames filhos de Fëanor .

Daeron nasceu na Terra-média em algum momento indeterminado durante os Anos das Árvores . Seguindo o povo de Elwë , ele se tornou um importante elfo próximo ao Rei Thingol, servindo como seu mestre da tradição e menestrel. Ele criou o Cirth (familiarmente conhecido como Runas de Daeron) que mais tarde se tornaria uma importante forma de escrita não apenas para os Sindar , mas também para os Anões que os adotaram e os espalharam por toda a Terra-média de era em era. Essas runas mais tarde se tornariam o script usado em Moria e Erebor .

Vinte anos após o Retorno dos Ñoldor , Daeron e seu parente Mablung compareceram ao Mereth Aderthad perto de Eithel Ivrin para receber saudações de Thingol como seus mensageiros a Fingolfin , Grande Rei dos Ñoldor .

Daeron amava a filha de Thingol, Lúthien , mais do que tudo, inventando música em sua homenagem e muitas vezes a tocava enquanto ela dançava. No entanto, ela não retribuiu o afeto dele. Centenas de anos depois, quando Beren cruzou o Cinturão de Melian e chegou a Doriath , ele e Lúthien se apaixonaram, embora mantivessem isso em segredo de Thingol, sabendo que ele não aprovaria que sua filha se prometesse a um homem mortal . No entanto, o ciúme de Daeron de seu amor um pelo outro o levou a espionar os dois e relatar o que viu e ouviu para Thingol.

Mais tarde, quando Lúthien soube que Sauron havia aprisionado seu amado Beren, ela procurou o conselho de Daeron, mas ele a traiu ao rei, fazendo com que ela fosse presa em Hírilorn . Depois que ela escapou e partiu para encontrar Beren e temia estar perdida, Daeron se arrependeu de seus atos anteriores e deixou Doriath para procurá-la em vão. Ele se perdeu e nunca mais

voltou para Doriath passando pelas Montanhas Azuis , onde morou muito tempo depois em lugares escuros lamentando seu amor por Lúthien. Seu destino final ou paradeiro depois não são conhecidos.

Etimologia

Seu nome é derivado da palavra sindarin *daer* ("grande, grande").

Em etimologias anteriores do legendarium , o nome doriathrin é dado como ***Dairon*** , cuja raiz era a palavra doriathrin para sombra, *dai* . Consequentemente, Christopher Tolkien especulou em *O Silmarillion* que o nome talvez incluísse a palavra Sindarin *dae* "sombra".

Ivárë

História

Por ser chamado de "quem brinca à beira-mar" ou "flautista do mar", ele provavelmente era um dos Solosimpi , os elfos que viviam nas margens de Aman . Ele foi contado entre os maiores menestréis dos Elfos, juntamente com Maglor , Daeron e Tinfang .

Tinfangstar name

Tinfang foi um grande flautista e mestre da tradição mencionado em *The Book of Lost Tales* .

Tinfang era um meio-elfo , filho de um elfo (Gnomo ou Solosimpi) e de uma Maia de Palúrien . Sua flauta levou os elfos adiante e tinha um encantamento que fazia as estrelas brilharem de acordo com suas notas. Seu talento com a flauta era tão grande que ninguém, nem os Solosimpi , poderiam rivalizar com sua habilidade, assim ele foi contado entre os maiores dos menestréis dos Elfos, junto com Maglor , Daeron e Ivárë .

Dizia-se que sua música podia ser ouvida nas Grandes Terras e às vezes também em Alalminórë . Em *The Book of Lost Tales,* Eriol pergunta a Vairë sobre ouvir 'músicas de sonho', e ela responde que era Tinfang, que não era ouvido há muitas noites.

Sobre as Silmarils e a agitação dos Noldor

Das Silmarils e da agitação dos Noldor é o sétimo capítulo do Quenta Silmarillion , que é a terceira parte de O *Silmarillion* de JRR Tolkien .

Este capítulo trata da criação das Silmarils por Fëanor , Melkor provocando desconforto entre os Ñoldor , e o banimento de Fëanor de Tirion por ameaçar Fingolfin , seu meio-irmão.

gnomos

O termo **Gnomos** ou **Noldoli** foi usado nas primeiras versões do legendarium de JRR Tolkien para descrever o grupo de Elfos que se tornariam os Ñoldor .

De acordo com o *The Book of Lost Tales* , o nome foi brevemente usado nas primeiras obras, para as quais Tolkien emprestou vários nomes folclóricos para descrever suas criações originais, como Anões , Elfos, Fae , Goblins e Ogros .

Fora do legendarium, um grupo de *Gnomos Vermelhos* , ou *Elfos Vermelhos* , está presente em *The Father Christmas Letters.*

Os **Ñoldor** (quenya : "Profundos", significando "aqueles com conhecimento"), singular ***Ñoldo*** , também conhecidos como os **elfos profundos** , foram o segundo clã daqueles elfos que se juntaram à Grande Marcha e vieram para o oeste .

Segundo a lenda, eles eram originalmente os **Tatyar** , que significa "Segundos". Esta tribo foi iniciada por Tata , o segundo elfo a acordar em Cuiviénen , junto com sua esposa Tatië e seus 54 companheiros — mas o primeiro Ñoldo a chegar a Valinor foi Finwë , que se tornou seu rei e liderou a maioria para as Terras Imortais . No entanto, metade dos Tatyar recusou o chamado dos Valar e, assim, tornou-se contado entre os Avari . Os Ñoldor que vieram para Aman falavam quenya , ou, mais especificamente, seu dialeto Ñoldorin.

Eles também eram chamados **de elfos profundos, elfos** - **espada** , **Aulendur** ("Servos de Aulë "), **Noldoli** ou Gnomos , **Golodhrim** em Sindarin e **Golug** na Língua Negra . A forma singular de *Ñoldor* é *Ñoldo* e o adjetivo *Ñoldorin* . Eles eram o Segundo Clã dos Elfos em ordem e tamanho, os outros clãs sendo os Vanyar e os Teleri .. Eles normalmente tinham cabelos escuros, exceto os de sangue Vanyarin, principalmente os membros de cabelos dourados da Casa de Finarfin .

Os Ñoldor eram considerados os maiores dos elfos em tradição e arte. Fëanor foi o maior de seus artesãos e seu segundo e mais breve reinado. Quando Melkor matou Finwë e roubou as Silmarils , Fëanor renomeou Melkor *Morgoth* ("Inimigo Negro") e persuadiu os Ñoldor a perseguir Melkor até a Terra-média e travar a Guerra das Jóias contra ele.

anos das árvores

Finwë, primeiro Grande Rei dos Ñoldor © Antti Autio , usado com permissão

Em Valinor, os Elfos Ñoldorin foram governados pela primeira vez pelo Grande Rei Finwë . Tornaram-se amigos e alunos do Vala Aulë , pelo amor ao ofício e pelo conhecimento que ele lhes transmitiu. Eles construíram a cidade de Tirion e moraram lá com os Vanyar até sua partida. Então a esposa de Finwë, Míriel , deu à luz seu único filho, Fëanor, e foi consumido em mente e espírito. O espírito de Miriel passou para os Salões de Mandos , privando Finwë da alegria em Valinor. Mas Fëanor provou ser um poderoso senhor elfo; sutil na fala e os artesãos mais habilidosos dos Ñoldor. Quando chegou ao auge, Fëanor forjou as Silmarils, as grandes joias que continham a luz das Duas Árvores .. Mas ele era orgulhoso e arrogante, e não gostou do segundo casamento de seu pai com Indis dos Vanyar. Com ela, Finwë gerou mais dois filhos que fundariam

suas próprias casas; Fingolfin e Finarfin . Esta foi a primeira causa de desunião na Casa de Finwë , já que Fëanor tinha pouco amor por seus meio-irmãos. Quando Melkor foi libertado do cativeiro, ele procurou explorar essa desunião em uma tentativa de ganhar as Silmarils e separar os Ñoldor dos Valar.

Ele espalhou mentiras entre os Ñoldor, alegando que os Valar os estavam mantendo em Aman para que não pudessem governar as terras da Terra-média, e que Fingolfin e Fëanor estavam tramando um contra o outro. Quando Fëanor sacou a espada contra Fingolfin, os Valar intervieram e baniram Fëanor de Valmar e Tirion para a fortaleza montanhosa de Formenos . Amargurado pelo exílio de seu filho, Finwë foi com ele, deixando o governo dos Ñoldor para Fingolfin. Os Ñoldor ficaram inquietos quando começaram a ansiar pelas terras desprotegidas da Terra-média.

Separação dos Ñoldor

Depois que Melkor destruiu as Duas Árvores de Valinor e matou Finwë, ele também roubou as Silmarils e fugiu para a Terra-média. Um Fëanor enfurecido então falou diante de todos os Ñoldor e fez um discurso apaixonado. Ele os exortou a deixar a terra dos Valar e assumir reinos na Terra-média, onde poderiam governar como quisessem. Muitos da linhagem real, incluindo Galadriel , desejavam realmente ver a Terra-média e governar seus próprios reinos justos. Fëanor e seus filhos então fizeram um juramento terrível para recuperar as Silmarils, com a promessa de retribuição para qualquer um que as retivesse. A hoste Ñoldorin se reuniu, embora a maior parte seguisse Fingolfin, confiando em sua sabedoria sobre a arrogância de Fëanor.

Os Ñoldor liderados por Fëanor marcharam para o norte e exigiram que os Falmari os deixassem usar seus navios. Quando os Falmari recusaram, Fëanor e seu anfitrião atacaram o porto de Alqualondë , que havia sido construído pelos Teleri, cometendo o primeiro Fratricídio . O anfitrião de Fëanor então tomou posse dos navios. Não muito tempo depois, os Ñoldor foram confrontados por Mandos , o Doomsman dos Valar. Mandos entregou a Profecia do Norte, condenando os Ñoldor pelo Fratricídio e avisando que, se continuassem, não recuperariam as Silmarils e, além disso, haveria grande pesar na tragédia que se abateria sobre eles. Com isso, alguns dos Ñoldor que

não tiveram participação no Fratricídio, incluindo Finarfin, retornaram a Valinor, e os Valar os perdoaram. Outros Ñoldor liderados por Fingolfin, alguns dos quais eram inocentes no Fratricídio, permaneceram determinados a deixar Valinor para a Terra-média. Proeminente entre esses outros era a filha de Finarfin, Galadriel.

Fëanor e seu exército cruzaram o mar para a Terra-média, deixando para trás aqueles liderados por Fingolfin, seu meio-irmão. Ao chegar à Terra-média, Fëanor mandou queimar os navios . Quando Fingolfin e seu anfitrião descobriram sua traição, eles foram mais para o norte e cruzaram o mar por meio do Helcaraxë . Muitos deles morreram enquanto cruzavam as cruéis colinas de gelo, incluindo a esposa de Turgon, Elenwë . A saída dos Ñoldor das Terras Imortais marcou o início da Primeira Era e os anos do Sol. Por fim, a Hoste de Fingolfin chegou à Terra-média, e sua jornada pelos Helcaraxë foi um dos maiores feitos de renome. Poucas ações dos Ñoldor jamais superariam isso, mas a amargura da travessia acendeu um novo ódio pela Casa de Fëanor .

A companhia de Fëanor logo foi atacada por Morgoth. Quando Fëanor cavalgou muito longe de sua comitiva durante o Dagor-nuin-Giliath (ano 1 da Primeira Era), ele foi morto por Gothmog e os outros Balrogs .

Como Fëanor havia pegado os navios e deixado os Ñoldor restantes em Aman, as casas reais dos Ñoldor estavam brigando. Mas Maedhros , filho mais velho de Fëanor, havia sido capturado por Morgoth. Fingon , filho de Fingolfin, que se lembrava da grande amizade entre ele e Maedhros, resgatou-o das encostas de Thangorodrim . Por esta ação, os Ñoldor se alegraram e sua rivalidade terminou. Por direito, Maedhros havia sucedido Fëanor como Rei, mas em gratidão ele renunciou ao Reinado para seu tio Fingolfin, que se tornou o terceiro Grande Rei dos Ñoldor . Seus irmãos não concordaram com isso e começaram a se referir a si mesmos como os Deslocados, porque o Alto Reinado havia passado por eles. No entanto, os príncipes dos Ñoldor estabeleceram grandes reinos emBeleriand , e para muitos parecia que as palavras de Fëanor eram justificadas. Aqui os Ñoldor eram poderosos e nobres, ao invés de estarem na base da hierarquia em Valinor. E por um tempo houve paz entre as Casas de Fingolfin e Fëanor. Mas os Filhos de Fëanor ainda estavam presos por seu Juramento, que por sua vez estava ligado à Maldição de Mandos.

Esforços contra Morgoth

Fingolfin reinou por muito tempo na terra de Hithlum , e seu filho mais novo, Turgon , construiu o reino oculto de Gondolin . O reinado de Fingolfin foi marcado pela guerra contra Morgoth e no ano 60 da Primeira Era os Ñoldor iniciaram o Cerco de Angband , a grande fortaleza de Morgoth. Mas no ano FA 455 o cerco foi quebrado por Morgoth (no Dagor Bragollach), e Fingolfin percebeu que a guerra contra Morgoth era totalmente inútil. Em sua fúria, Fingolfin cavalgou para Angband e desafiou Morgoth para um combate individual. Relutantemente, Morgoth saiu para duelar com ele. Fingolfin infligiu a Morgoth sete ferimentos dos quais ele nunca se curou, mas finalmente Fingolfin foi morto, cortando o pé de Morgoth com seu último golpe. Thorondor , Senhor das Águias , arranhou o rosto de Morgoth e tomou o corpo de Fingolfin. Seu filho mais velho, Fingon, o sucedeu como Grande Rei dos Ñoldor.

No ano de 471, Maedhros organizou um ataque total a Morgoth e isso levou à Nírnaeth Arnoediad . A batalha foi um grande desastre para os Ñoldor, e Fingon foi morto. Ele foi sucedido por seu irmão Turgon, mas o filho de Fingon, Gil-galad, escapou para os Portos das Falas .

Turgon retirou-se para Gondolin e tentou manter o reino escondido de Morgoth. A cidade estava tão escondida que até mesmo alguns Ñoldor desconheciam sua localização, e Turgon era o Grande Rei apenas no nome.

Em FA 510 , Gondolin foi traído por Maeglin e demitido. Durante o ataque, Turgon foi morto; no entanto, muitos de seu povo escaparam e encontraram o caminho para o sul. Como Turgon não teve filhos, a realeza passou para o filho de Fingon, Gil-galad, tornando-se o sexto e último Grande Rei dos Ñoldor.

Finalmente, os Valar desceram para a Terra-média e no ano 583 a Guerra da Ira foi travada e Morgoth foi lançado no Vazio .

No entanto, Beleriand afundou no mar, exceto por uma parte de Ossiriand que se tornou Lindon , e algumas ilhas. A derrota de Morgoth marcou o início da Segunda Era . Os Ñoldor foram mais uma vez convocados para Valinore a Maldição de Mandos foi encerrada. Alguns partiram porque estavam cansados de sofrer, mas muitos se recusaram a deixar as terras em que trabalharam por tanto tempo. Além disso, outros recusaram por orgulho, não querendo abrir mão de seu alto status na Terra-média. O último dos grandes

líderes foi Galadriel, que ficou devido ao seu orgulho, raciocinando que sua família nunca havia feito nada de errado e que ela era mais poderosa na Terra-média.

Na Segunda Era

Galadriel, um notável Ñoldo

Gil-galad fundou um novo reino em Lindon e governou durante toda a Segunda Era , por mais tempo do que qualquer um dos Grandes Reis, exceto Finwë. Ele também foi aceito como Grande Rei pelos Ñoldor de Eregion .
Apesar de sua prosperidade e poder, os Ñoldor não estavam em paz. Embora tenham recusado Valinor em favor de manter seu senhorio nas terras da Terra-média, eles ainda desejavam a felicidade prometida por Valinor. Foi o destino dos elfos que, embora imortais, na terra dos mortais sentiram o cansaço do tempo e da mudança. Esse cansaço só aumentou com o passar dos anos. Em Valinor, as terras eram sagradas e encantadas, permitindo que os elfos vivessem em felicidade eterna, mas nas terras mortais não havia tal poder para sustentá-los.

Foi nessa época que Annatar , Senhor dos Presentes, surgiu com a oferta da felicidade que os Elfos desejavam. Gil-galad, Galadriel e Elrond desconfiavam dessa figura misteriosa e o evitavam. Mas em Eregion, os ensinamentos de Annatar foram admirados pelos Elfos Noldor e eles o receberam com alegria. Seu líder era Celebrimbor , neto do próprio Fëanor, e ele havia herdado muito da habilidade de seu avô. Tal era o conhecimento de Annatar que se acreditava ser um emissário de Aulë , como ele primeiro proclamou. Annatar ensinou a Celebrimbor a arte de criar anéis de poder . Em segredo, Celebrimbor forjou os três maiores anéis; Narya , Nenya eVilya . Esses anéis eram imbuídos de um poder espiritual que podia proteger e preservar todas as coisas imaculadas, afastando os efeitos do tempo. Assim, o desejo dos elfos

foi realizado na confecção desses anéis. Os três foram secretamente distribuídos para alguns dos Lordes Elfos Superiores. Galadriel recebeu Nenya, Gil-galad recebeu Vilya e Narya foi dada a Círdan . Mas eles foram enganados, pois Annatar havia feito os anéis para um propósito diferente; para ligar todos os portadores juntos como escravos.

Annatar era na verdade Sauron disfarçado, e ele traiçoeiramente forjou um Anel governantepara governar todos os outros anéis e seus respectivos portadores. No entanto, quando Sauron colocou o Um Anel em seu dedo, os Elfos repentinamente perceberam sua presença devido à poderosa conexão entre os anéis. Eles ouviram Sauron falar as temidas palavras de condenação, e os elfos entenderam que ele seria o mestre de suas próprias mentes. Os elfos evitaram por pouco essa armadilha e tiraram seus anéis.

O conhecimento da arte dos Anéis foi perdido quando Sauron declarou guerra, destruiu Eregion e matou Celebrimbor.

A essa altura , Sauron havia enganado os númenorianos e conseguiu retornar de Númenor para seu refúgio em Mordor . Mas em sua ausência ele havia negligenciado o crescente poder de Gil-galad. Nesse ínterim , os Fiéis Númenorianos, fugindo da destruição de sua ilha, estabeleceram os Reinos no Exílio , governados pelo amigo de Gil-galad, Elendil . Sauron odiava tanto os Númenorianos quanto os Ñoldor, e tentou destruir Gondor antes que ela pudesse se enraizar, mas foi incapaz de tomar sua capital, Osgiliath . Então Elendil e Gil-galad se aconselharam e formaram a Última Aliança de Elfos e Homens., uma poderosa hoste de Ñoldor e Númenorianos.

Elrond , Gil-galad e seu exército de Elfos Ñoldorin

Este exército partiu para Mordor e derrotou as forças de Sauron na Batalha de Dagorlad e finalmente no Cerco de Barad-dûr . Lá Gil-galad provou ser poderoso o suficiente para duelar com o próprio Sauron, e com a

ajuda de Elendil eles infligiram ferimentos suficientes em Sauron que a forma mortal do Lorde das Trevas foi destruída. Mas Gil-galad foi queimado até a morte pelo calor da mão de Sauron, e assim terminou o Alto Reinado dos Ñoldor. Nenhum novo Grande Rei foi escolhido, pois Gil-galad não deixou herdeiro e ninguém mais tinha uma reivindicação forte o suficiente. Por esta razão, diz-se que o Alto Reinado dos Ñoldor passou para o exterior, para os Ñoldor de Valinor, governados por Finarfin, o terceiro filho de Finwë que nunca partiu. Depois Elrond, descendente de Turgon através de sua filha Idril, foi considerado um líder dos Ñoldor, mas permaneceu apenas o Senhor de Rivendell .

Muitos Ñoldor morreram na Guerra da Última Aliança , com a maior parte do restante navegando pelo mar.

Depois da Segunda Era

Com Sauron derrotado e o Um Anel perdido, os Elfos estavam livres para usar os três anéis para criar seus reinos encantados. No entanto, quando os Istari chegaram à Terra-média em Mithlond , Círdan deu Narya a Gandalf para ajudá-lo em seus trabalhos, percebendo-o como o mais puro de coração. Em pelo menos dois reinos, Valfenda e Lothlórien , a bem-aventurança dos Eldar foi preservada. Os elfos que habitavam essas regiões provaram novamente a bem-aventurança de Valinor e não sentiram o peso do tempo. Durante a Terceira Era , os Ñoldor diminuíram e, no final da Era, os únicos Ñoldor restantes na Terra-média estavam em Rivendell , Galadriel em Lothlóriene bandos que permaneceram nos Portos Cinzentos.

Os Três anéis estavam livres de qualquer mal, tendo sido feitos sem que Sauron os visse. Mas como eles ainda eram feitos pela mesma arte que os outros anéis, os Três ainda estavam ligados ao Um Anel. Com a destruição do Um Anel e a derrota permanente de Sauron, o poder dos três anéis desapareceu e o último dos Elfos Noldor começou a se cansar novamente. Eventualmente, Galadriel e Elrond levaram o navio para Valinor e partiram da Terra-média e Lothlórien foi abandonada. Da Quarta Era e além de Rivendell foi o único assentamento Ñoldorin remanescente na Terra Média, governado por Elladan e Elrohir que ficaram para trás quando Elrond partiu.

Grandes Reis

1. Finwë , primeiro Grande Rei

2. Fëanor , primeiro filho de Finwë
3. Maedhros , primeiro filho de Fëanor, que deixou de lado sua reivindicação e abdicou em favor de Fingolfin
4. Fingolfin , segundo filho de Finwë
5. Fingon , primeiro filho de Fingolfin
6. Turgon , segundo filho de Fingolfin
7. Ereinion Gil-galad , filho de Orodreth

8. Após a morte de Gil-galad, o Alto Reinado na Terra-média sob os Ñoldor chegou ao fim. Dos descendentes de Finwë , os descendentes de Elros (os Reis de Arnor) reivindicaram o título de Grande Rei, mas não há indicação de que isso se referisse a outra coisa senão um Alto Reinado sobre os Dúnedain . Não está claro se Elros e seu irmão Elrond foram considerados elegíveis, mas Elrond nunca reivindicou a realeza, o que implica que eles não eram. No entanto, neste ponto, o número de Ñoldor remanescente na Terra-média era pequeno, e Elrond poderia simplesmente ter considerado a questão discutível.
9. De acordo com *O Silmarillion* , Finarfin assumiu o reinado daqueles Ñoldor que permaneceram em Aman durante o Exílio, embora não esteja claro se ele foi considerado um "Rei Supremo" ou não (na época do Exílio e após a Guerra da Ira). Outra possibilidade é que em Aman não havia nenhum Grande Rei além de Ingwë . Embora Míriel tenha renunciado a seu direito de reencarnar (de acordo com as regras do Estatuto de Finwë e Míriel), não há razão para que Finwë não o tenha feito (e, de fato, o texto de *O Silmarillion* implica que eventualmente ele fez). Da mesma forma, como herdeiro direto de Turgon, Eärendil , o Marinheiro, poderia ter feito uma reivindicação.
10. Grande parte dessa especulação decorre de tentativas de adivinhar as regras de herança e sucessão para os Ñoldor. Entre os humanos, o "direito divino" sugerido por Tolkien segue as regras de primogenitura. Por outro lado, os elfos são imortais e podem reencarnar mesmo se forem fisicamente mortos. Regras rígidas para sucessão podem simplesmente não existir. Apoiando este ponto de vista está a controvérsia entre Fingolfin e Maedhros. Pode-se ler que Maedhros tinha, mas desistiu, do "direito" ao Alto Reinado; por outro lado, esses podem

ter sido simplesmente os dois candidatos mais fortes à posição. Afirmar, mas abrir mão de um direito, impediria automaticamente as reivindicações de seus irmãos mais novos e forneceria legitimidade a Fingolfin que os elfos de todos os partidos reconheceriam.

Faniel era uma donzela elfa Ñoldorin em versões anteriores do legendarium de JRR Tolkien . Ela era a terceira filha de Finwë , o Grande Rei dos Ñoldor e Indis ; irmã de Fingolfin , Finarfin , Findis e Írimë e meia-irmã de Fëanor .

Finrún Felageómor era um elfo Ñoldorin em versões anteriores do legendarium de JRR Tolkien .

Primeira era - "Ainulindalë (A Música dos Ainur)", conta da criação de Eä, o "mundo que é", os dias antigos

Os Dias Antigos referem-se ao tempo mais distante no Legendarium de Tolkien, mas como a origem do tempo pode ser uma coisa difícil de quantificar, mesmo na construção de mundos fictícios, também é o início e o fim da Primeira Era. A maneira mais fácil de pensar nesta era é como tudo o que aconteceu antes do início da Segunda Era, embora mesmo esse longo período de tempo seja separado em eventos pré-históricos e história registrada, com alguma sobreposição.

O romance *O Silmarillion* começa com um relato dos Ainulindalë, ou o mito da criação de Arda, o substituto de Tolkien para a Terra. A figura divina de Arda é Eru Ilúvatar, cujos “filhos do pensamento”, os Ainur, são gerados por sua consciência. Alguns, que se tornaram conhecidos como Valar e Maiar, são enviados para preencher o vazio. Eles lhe dão forma e características geográficas. Eventualmente, eles criam as Duas Árvores de Valinor, que fornecem luz. Um Ainur, chamado Melkor, é mais poderoso do que os outros, mas também parece rebelde e propenso ao mal desde o início. Melkor tentará repetidamente governar o novo mundo como seu próprio reino, mas os Valar e Maiar resistem a ele. Ele finalmente retorna para causar mais estragos.

Ilúvatar também povoa Arda com mais “filhos”: os elfos e depois a humanidade, ambos os quais “despertam” nesta era. Elfos são quase imortais; muitos viajam entre a Terra-média e Valinor na terra de Aman, onde vivem os Valar. Os humanos chegam mais tarde e têm vidas muito mais curtas e vulneráveis. Outras raças famosas da Terra-média, como Anões, Águias e Ents, são criadas por outros Ainur com a bênção de Ilúvatar.

Um elfo chamado Finwë lidera um clã chamado Noldor, conhecido por sua sabedoria e habilidade. Seu filho, Fëanor, faz três Silmarils, ou joias, com a luz das Duas Árvores de Valinor. Enquanto isso, Melkor começou a interferir nos assuntos dos Elfos, semeando desconfiança e corrompendo alguns deles em Orcs. Ele cobiça as Silmarils e estabelece uma aliança com um espírito aranha maligno chamado Ungoliant. Juntos, eles destroem as árvores e Melkor mata Finwë e rouba as joias. Os outros Valar são capazes de salvar a última flor e fruto florescendo, e eles os transformam em sol e lua. Os anos anteriores a este evento, conhecido como tempo Valian, são significativamente mais longos do que os anos solares que ocorrem depois.

Fëanor, ansioso para vingar a morte de seu pai, dá um novo nome a Melkor: Morgoth. Ele tenta, a princípio em vão, mobilizar forças contra Morgoth, e acaba sendo morto por Balrogs em batalha. Morgoth é impedido por um cerco, e gerações de Elfos nascem, incluindo *os* personagens Galadriel e Elrond *do Senhor dos Anéis*. Clãs humanos e anões estabelecem seus territórios, e há tanta disputa por terras e poder quanto se pode esperar em qualquer bom épico. Notavelmente, Sauron se torna o servo de Morgoth. Esta era termina com a Guerra da Ira, na qual os Valar, Elfos, Homens e Anões se unem para derrotar Morgoth e lançá-lo de volta ao vazio. As três Silmarils estão ocultas; um no céu, um na terra e um no mar.

Segunda era - "Valaquenta (O Relato dos Valar)", dá a descrição dos Valar e Maiar, os poderes sobrenaturais de Eä, ascenção de sauron

A Segunda Era, que dura 3.441 anos, é quando os Anéis de Poder titulares são criados, e é também quando a nova série da Amazon acontece. Após a queda de Morgoth, Sauron foge e se esconde. Os elfos são bem-vindos às Terras Imortais, embora alguns comecem a fundar novos reinos, como Eregion. Os anões abandonam suas antigas fortalezas perto das ruínas que haviam sido o local da Guerra da Ira, e viajam para se juntar ao Povo de Durin em Moria. Essas são as mesmas linhagens e locais que aparecerão novamente em *O Hobbit*. Os homens recebem a ilha de Númenor, no meio do Grande Mar, onde se tornam navegadores habilidosos e vivem mais do que os humanos comuns. Por um tempo, eles respeitaram a ordem das coisas, mas com o tempo eles ficaram com inveja da imortalidade dos Elfos.

Um artesão chamado Annatar, que na verdade é Sauron disfarçado, surge, chamando a si mesmo de Senhor dos Presentes. Ele ensina os elfos Noldor, incluindo seu Lorde Celebrimbor, um descendente de Finwë, artesanato mágico. Sem o conhecimento deles, ele também está construindo Barad-dûr, a torre negra que se tornará sua fortaleza em Mordor. Sauron auxilia na criação de nove anéis para Homens e sete para Anões, enquanto os Elfos constroem três

sozinhos. Em Barad-dûr, nas chamas do vulcão Mount Doom, Sauron cria o Um Anel para governar todos eles em segredo. Assim que ele o empunha, os Elfos percebem que foram enganados.

Os anéis élficos não são maculados pela maldade de Sauron, e ele tem dificuldade em convocar os Anões, embora os anéis os tenham tornado mais gananciosos. No entanto, ele é capaz de atrair os nove homens para o seu lado com a promessa da imortalidade, mas – como os próprios anéis – é mais uma maldição do que um presente. Eles se tornam seus Nazgûl ou Espectros do Anel, ligados ao Um Anel como servos de Sauron. Essas são as mesmas entidades que aparecem na trilogia *O Senhor dos Anéis* também. Os Elfos escondem seus anéis para evitar que Sauron ganhe mais poder.

A Guerra dos Elfos e Sauron coloca Celebrimbor e seus aliados contra o Lorde das Trevas e suas forças, que rapidamente devastam Eregion. Elrond funda Valfenda como um refúgio, mas os Elfos não são páreo para Sauron. Os Númenor chegam e juntos, Elfos e Homens podem defender a Terra-média. A paz não dura muito, porém. Sauron é mantido prisioneiro pelos Númenor, e ele envenena suas mentes assim como Melkor fez com os Elfos. Os humanos encorajados se tornam hostis aos Valar e procuram lutar contra eles pela vida eterna. Como punição por sua arrogância, Númenor é inundada e o mundo se torna redondo em vez de plano.

As cidades de Gondor e Arnor são estabelecidas pelos homens sobreviventes, e eles se unem aos Elfos restantes para enfrentar Sauron ressurgente. Isildur, a segunda geração do Grande Rei de Gondor e Arnor, corta o Um Anel da mão de Sauron, mas – conseqüentemente – opta por não destruí-lo.

Terceira era - Quenta Silmarillion (A História das Silmarils), que forma a maior parte do livro, narra a história dos eventos antes e durante a Primeira Era, incluindo as guerras sobre as Silmarils, a era da arda e a guerra do anel

Essa é a parte da história da Terra-média que a maioria dos leitores e espectadores reconhece, mas abrange muito mais do que os eventos de *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*. Isildur, com o anel ainda em sua posse, é atacado por Orcs. Ele tenta usá-lo para escapar para um rio, mas o anel se solta e é arrastado, e ele é morto. O Um Anel permanecerá perdido por mais de 2.000 anos.

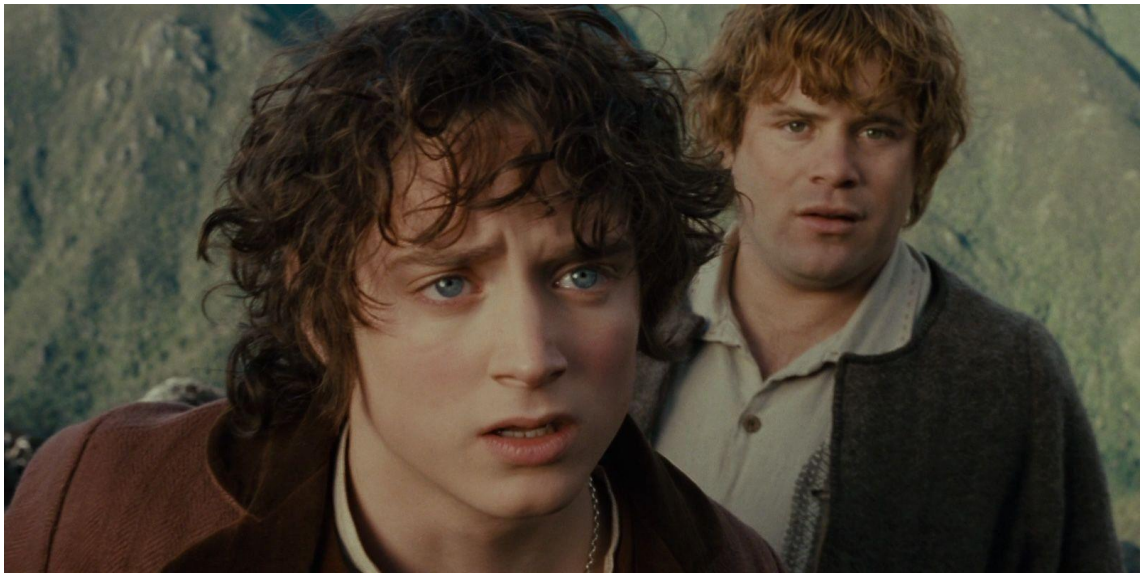
Nesse ínterim, os reinos dos homens estão freqüentemente em guerra entre si, o que, combinado com doenças e sua curta duração de vida, diminui sua influência. Os magos – incluindo Gandalf, Radagast e Saruman – chegam à Terra-média, assim como os humildes Hobbits, que se estabelecem no Condado. Elrond casa-se com a filha de Galadriel, Celebrían, que dá à luz Arwen. Os Anões prosperam até perturbarem um Balrog, o Maldito de Durin, e se dirigem para a Montanha Solitária.

Então, o hobbit Sméagol encontra o anel e se torna seu mestre, o que dá a Sauron a força para retornar. Sméagol permanece escondido nas Montanhas

Sombrias com seu “precioso” por centenas de anos. Quando Bilbo se junta aos Anões, liderados por Thorin Escudo de Carvalho, em sua busca para recuperar a Montanha Solitária do dragão Smaug, Bilbo encontra a criatura agora conhecida como Gollum e acaba com o anel em seu bolso.

Neste ponto, está claro para a maioria que Sauron é mais uma vez uma ameaça. Gandalf convoca o Conselho Branco a agir, mas em sua hesitação, ele reúne a Sociedade do Anel, composta por Frodo Bolseiro (primo e herdeiro de Bilbo), seus amigos Hobbit, Gimli o Anão, Legolas o Elfo, Boromir, o atual Administrador de Gondor e Aragorn, um descendente de Isildur que tem direito ao trono de Gondor. A Sociedade é encarregada de destruir o anel e Sauron, a quem Saruman serve secretamente. Eles enfrentam a constante ameaça de orcs, Espectros do Anel e outras criaturas sombrias, eles lutam em muitas batalhas significativas e Frodo encontra Gollum. No final, Frodo também não consegue resistir ao anel, mas Gollum o rouba e cai no fogo da Montanha da Perdição, consertando as coisas.

A Terceira Era termina com Aragorn, agora casado com Arwen, no trono de um Reino dos Homens reunido. A vida volta ao normal para a maioria, mas um Frodo gravemente ferido consegue passagem para as Terras Imortais.



Quarta era - Akallabêth, relata a história da Queda de Númenor e seu povo, que tem seu lugar na Segunda Era, a idade dos homens

Tolkien escreveu o mínimo sobre a Quarta Era, e isso porque é funcionalmente a época em que seu mundo fantástico faz a transição para um semelhante ao nosso. Gandalf, Elrond e Galadriel voltam para Valinor com Frodo. Gimli e Legolas se aventuram juntos por um tempo. Os hobbits expandem seu alcance por um tempo, mas eventualmente eles e todos os outros seres mágicos viajam para Valinor também, ou simplesmente desaparecem, deixando o mundo para os homens. Aragorn reina com Arwen ao seu lado por um período de grande harmonia até que ambos morram de morte natural. Seu filho sobe ao trono e a vida continua, com as forças do bem e do mal igualmente cíclicas e sempre presentes, começou com a Guerra do Anel. Era uma época de paz em Terra-Média.Tolkien mencionou que a época entre a Terceira Era e o século XX durou cerca de 6000 anos.

Quinta era - "Dos Anéis de Poder e a Terceira Era", é um breve relato das circunstâncias que levaram aos eventos narrados em O Senhor dos Anéis

A quinta era terminou ao redor de 1958, e durou aproxidamente o mesmo tempo que a Segunda, Terceira e **Quarta Eras**.

Qual o fim de Melkor?

Na batalha final, Melkor será morto por Túrin Turambar com sua famosa espada negra.

Quantos anos tinha Bilbo em Senhor dos Anéis?

50 anos de idade

Em O Hobbit, Bilbo Bolseiro, um hobbit de 50 anos de idade da confortável terra média, foi contratado, apesar de si mesmo como um "gatuno" pelo mago Gandalf e 13 anãos liderados por seu rei Thorin Escudo de Carvalho em uma busca para recuperar a Montanha Solitária e seu tesouro do dragão Smaug.

Quem é o gigante de anéis do poder?

Interpretado por Daniel Weyman, o personagem chegou à Terra Média de forma bastante espalhafatosa: o Estranho caiu no meio da vila dos Pés Peludos (os antepassados dos Hobbits) a bordo de um meteoro

Qual a raça do Morgoth?

Orcs

Orcs foram a primeira raça criada por Morgoth. Eles vivem em cavernas nas montanhas e não gostam de sol. Muitos deles viviam nas Montanhas Sombrias, enquanto outros viviam em Mordor. Uma das teorias para sua criação é que são elfos corrompidos.

Quem vive em Mordor?

Na obra de J. R. R. Tolkien, Mordor é a região ocupada e controlada por Sauron, no sudeste do noroeste da Terra Média e ao leste do Anduin, o grande rio. Orodruin, um vulcão em Mordor, era o destino da Sociedade do Anel (e mais tarde Frodo Baggins e Samwise Gamgee) na missão de destruir o Um Anel.

Qual o anel de Galadriel?

Elrond usava o Vilya em Valfenda, Nenya era usado por Galadriel em Lothlórien e Círdan usava o Narya nos Portos Cinzentos.

Como Galadriel ganhou poderes?

Portanto, pode-se deduzir que ela aprendeu seus poderes com essas três personagens ilustres, embora a natureza de sua magia não seja bem compreendida. A grande maioria dos poderes de Galadriel surgiram do lendário artefato que ela controlava: Nenya, o Anel da Água.

O que Sauron diz a Aragorn?

Nos portoes negros, quando Sauron olha para Aragorn e fala “Aragorn!” “Elessar”… meu, foi demaisssss… fiquei euforico… pois lembrei o pq de Sauron odiar tanto Elendil e seus herdeiros.

Quem veio antes de Sauron?

Estamos resumindo, claro, mas o importante é saber que Morgoth se tornou a fonte do mal no universo, e foi o responsável pelo surgimento de Sauron. Este, como nos filmes, deve ter uma presença maior na série e ser um dos principais antagonistas.

Quantos anos tem Sauron?

Sauron é ninguém mais ninguém menos do que o próprio O Senhor dos Anéis . Estima-se que ele tenha por volta de 16.000 anos e, como Gandalf, é um Maia.

Como eowyn morreu Senhor dos Anéis?

Então, como a espada quebrada, sua forma fulminante entra em colapso e ele desaparece com um grito final de angústia. Éowyn logo desmaiou de dor no braço, e foi dada como morta até que o Príncipe Imrahil de Dol Amroth percebeu que ela ainda estava viva.

Quem matou o Sauron?

"Foi Gil-galad, Rei-Elfo, que juntamente com Elendil do Ponente, derrotou Sauron, embora os dois tenham sucumbido nessa empresa; Isildur, filho de Elendil, cortou o Anel da mão de Sauron e tomou-o para si.

O que significa Gandalf?

O nome Gandalf significa “o Elfo de Bengala”, já que os Homens pensavam que ele era um Elfo. O próprio Tolkien admitiu que ele tirou isso diretamente da mitologia nórdica. Além disso, o Mago Errante também revela em As Duas Torres que “muitos são meus nomes em muitos lugares”.

Quem matou o bebê dos elfos?

Chama Branca mata o elfo bebê para garantir que ele possa manipular o elfo como quiser. De acordo com Ithlinne (a famosa profetisa élfica), o fim do mundo está chegando, e apenas os elfos sobreviverão ao cataclismo – salvos por uma criança elfa de sangue puro, também conhecida como “Andorinha”.

Quem traiu os elfos?

Mas a reviravolta é que aquele que provocou o massacre dos elfos foi um novo demônio vilão. Ele separou Licht e o Rei Mago e tomou o corpo de Licht, se transformando no demônio gigante que o Rei Mago matou no começo da série.

Qual o elfo mais velho?

Círdan é um Elfo Teleri, o mais antigo da Terra Média e de grande sabedoria. Teria cerca de 11.363 anos quando finalmente partiu da Terra Média, pois despertou ainda em Cuiviénen, seguiu na grande viagem para Aman e habitou nas costas de Beleriand, perto das bocas do Sirion.

Como Arwen se torna mortal?

Ao casar com Aragorn II Elessar depois da Guerra do Anel, ela se tornou Rainha do Reunited Kingdom de Arnor e Gondor, e como Beren e Lúthien antes dela, ela uniu Homem e Elfo em paz, ao se tornar mortal

Como Arwen e Aragorn se conheceram?

Como dito em O Conto de Aragorn e Arwen, Aragorn em seu vigésimo ano conheceu Arwen pela primeira vez em Rivendell, onde vivia sob a proteção de Elrond. Arwen, após mais de 2700 anos, que recentemente voltou para a casa de seu pai, depois de viver por um tempo com a avó Senhora Galadriel em Lórien.

Quem criou os anéis do poder?

No universo de Tolkien, os Anéis de Poder foram forjados por Celebrimbor e seus companheiros, guiados por Sauron.

Como finrod morreu?

No entanto, ele mesmo foi ferido até a morte e morreu no escuro, em Tol-in-Gaurhoth, cuja grande torre ele mesmo havia construído. Assim, o rei Finrod Felagund, o mais belo e querido da casa de Finwë, redimiu seu juramento.

Quantos anos tem elfos?

Um elfo tipicamente afirma idade adulta e um nome adulto em torno da idade de 100 e pode viver até os 750 anos de idade.

Quantos anos os elfos vivem?

Atingem a maturidade aos 150 anos e podem chegar a viver até 700 anos. Um elfo mede entre 1,50 e 1,70 metros, e pesa entre 40 e 50 quilos.

Porque Gandalf não pega o anel?

Nos filmes, Gandalf se recusa a pegar o Um Anel quando Frodo lhe oferece; nos livros, de fato ele disse "Não me tente" e ficou alarmado, mas isso porque Frodo queria que o Mago ficasse com o Anel. O que seria tentação demais. Em certo momento, Gandalf de fato pega o Anel.

Quantos anéis do poder existe?

No entanto, na obra de J.R.R. Tolkien, são 20 os anéis de poder, contando o de Sauron, estes três dos elfos, outros sete dos reis-anões e mais nove dos reis-homens. Vale lembrar que na trilogia cinematográfica, que se passa na Terceira Era, somente sete dos 20 ainda existem.

Quem são os Valar?

Os Valar (Singular: Vala') são os primeiros quinze Ainur que descendem de Arda depois de sua criação. Estes Ainur chegaram a Arda para estabelecer a ordem para o mundo e combater o Senhor do escuro Melkor.

Quem é o homem do meteoro?

Um misterioso homem meteoro caiu na Terra em Rhovanion, onde foi levado por alguns dos Hobbits conhecidos como Harfoots. A identidade deste "Estranho" é claramente um dos mistérios da primeira temporada e muitos estão sugerindo que ele poderia ser Gandalf, enviado para proteger os Harfoots de Sauron.

Quem é o gigante Rings of Power?

O misterioso gigante que caiu do céu e ficou conhecido simplesmente como "O Estranho" (Daniel Weyman) é finalmente desmascarado. O final começa com as misteriosas bruxas brancas que, quando vimos o trio pela última vez, intimidaram os pobres Harfoots queimando suas colheitas.

Quem são os magos azuis do Senhor dos anéis?

São eles: Radagast, O Castanho; Saruman, O Branco; Gandalf, O Cinzento e Alatar e Pallando, Os Azuis. Alatar e Pallando! Como é sabido, a presença de Alatar e Pallando nos filmes do O Senhor dos Anéis e O Hobbit é praticamente nula. Nos livros, eles são mencionados esporadicamente.

O que aconteceu com Gimlin?

Gimli é o único anão vivo fora do Conselho de Elrond Senhor dos Anéis Trilogia. Mas enquanto ele ajudou a salvar toda a Terra-média, ele foi visto pela última vez quando Frodo acordou de seus ferimentos na Montanha da Perdição.

Quem é mais velho Galadriel ou Gandalf?

Ela é muito velha, mas não tanto quanto o Gandalf. Gente tirem uma dúvida minha. Será que nós não iremos ver mais nenhum filmes do Tolkien não?

Por que a Galadriel se transforma?

Ao confrontá-lo, Galadriel é lançada por Sauron numa sequência de sonhos na qual este tenta corromper a elfa e transformá-la em sua noiva para ganhar mais poder sobre os elfos e a Terra-Média

Qual é a raça de elfo mais forte?

5 – Fingolfin

Fingolfin realizou seu mais heroico ato ao enfrentar, sozinho, Morgoth – o mestre de Sauron e, provavelmente, o ser mais poderoso a existir no universo tolkieniano.

4 – Fëanor

Fëanor é um desses personagens que costumam dividir os fãs. Além de ser um irmão terrível, com muita frequência o elfo se mostrava egoísta e paranoico. Entretanto, apesar disso, ele foi o responsável por criar as **Silmarils**, as gemas mais valiosas em toda a Terra-Média. As três joias eram únicas e foram criadas a partir de **Laurelin e Telperion**, as Duas Árvores de **Valinor**. Conta-se que nem mesmo **Aulë**, outro Vala, drtis capaz de recriá-las. As gemas são elementos centrais em **O Silmarillion** e foram responsáveis por moldar toda a vida dos elfos durante a Primeira Era do Mundo, bem como a própria Terra Média, que nunca mais seria a mesma. Sem dúvida, Fëanor, além de muito poderoso, foi o elfo mais importante a passar por Arda.

3 – Lúthien

Dita como a elfa mais bela a caminhar pela Terra-Média, **Lúthien** tem uma das histórias mais belas dentro da mitologia de **Tolkein**. Princesa **Sindarin**, ela se apaixonou profundamente por **Beren**, um mortal, e sofreu bastante por causa disso. Ela é bisavó de **Elrond** e sua história é muito comparada à de **Arwen**, que também amou um mortal. Quando seu amado foi capturado por **Sauron**, ela foi

ao seu resgate. Lúthien usou seus poderes para entrar na fortaleza do inimigo e colocar todos em sono profundo. Isso concedeu a Beren tempo não apenas para fugir do local, mas também para arrancar uma das **Silmarils** da coroa de **Morgorth**.

2 – Elrond

Elrond é o Senhor de **Valfenda** e é considerado, pelos elfos e por várias outras raças, como um indivíduo extremamente sábio. Ele acolheu **Aragorn** quando este ficou órfão e o criou como um filho em sua casa. Bastante habilidoso em combate corpo a corpo, ele foi de grande importância na primeira guerra contra **Sauron**. Quando o **Um Anel** foi redescoberto, foi ele quem reuniu outros povos para que, juntos, pudessem decidir o que fazer. Ele é um líder nato e tem sob seu poder **Vilya**, o **Anel do Ar**. Reza a lenda que o artefato possui vários tipos de poderes, entre eles os de cura.

1 – Galadriel

Assim como **Fëanor**, **Galadriel** pode ser considerada a maior entre os **Noldor** da Terra Média. Sua extensa sabedoria apenas desenvolveu ao longo dos anos, chegando ao nível de lhe conceder o poder da percepção. Ela foi capaz de desmascarar **Sauron** quanto este apareceu entre os elfos com outra forma. Galadriel também é a guardiã do **Nenya**, o Anel da Água, que lhe garante ainda mais poderes. Com ele, a Senhora de **Lothlórien** consegue manter seu reino seguro de qualquer mal, tendo até mesmo hospedado **Frodo** em sua perigosa jornada. Galadriel entrou para a lista de exceção quando resistiu à tentação do **Um Anel**. Além disso, a elfa foi interpretada por **Cate Blanchett** nos filmes, e não há como lutar contra isso!

Onde fica Erebor?

A Montanha Solitária, ou Erebor em Sindarin, dentro das obras de fantasia criadas por J. R. R. Tolkien, era uma montanha que ficava a leste da Floresta das Trevas e a oeste das Colinas de Ferro.

Quem era o chefe de Sauron?

Melkor, posteriormente Morgoth, também chamado de Morgoth Bauglir, é um personagem fictício da Terra Média criada pelo professor e filólogo britânico J. R. R. Tolkien.

Como termina elfos?

Elfos termina com uma reviravolta surpreendente. Enquanto a família dorme no carro, sendo transportada pela balsa, Kee-ko aparece se segurando na parte de baixo do veículo. Ou seja, o pequeno Elfo conseguiu superar a barreira mais uma vez. Com o final chocante, Elfos abre caminho para a produção de mais uma temporada.

Quanto tempo dura a gravidez de um elfo?

O tempo de gestação dos elfos é similar ao dos humanos: 35 oitavadas (280 dias).

O que comem os elfos?

Elfos gostam de cerveja, especialmente as fabricadas de forma caseira, eles gostam de acompanhar todo o processo, garantindo assim, que tenha um bom sabor. Também apreciam leite bem adoçado, creme de leite, e bebidas doces como sucos naturais de frutas ou mesmo guaraná

Quem criou os orcs?

Orcs são os vilões mais comuns da mitologia de Tolkien, uma raça de criaturas subservientes criadas pelo malvado Valar Melkor (Morgoth). O Dark Lord Sauron também os criou com a intenção de usá-los como soldados e capangas em suas aventuras pela Terra-Média.

Quem é mais forte que Sauron?

Levando em consideração toda a mitologia de Tolkien, Ilúvatar, o Deus, é o personagem mais poderoso da Terra-média.

Qual o verdadeiro nome de Sauron?

Mairon

O nome original de Sauron é Mairon, ele era um dos aprendizes do ferreiro Aulë. Criado por Eru Ilúvatar, Mairon era bom e puro, e amava ver a

ordem e perfeição. O personagem começa a mudar ao ver a vontade de Melkor (que depois se tornaria Morgoth) em atingir seus objetivos.

Qual anel Galadriel guarda?

Elrond usava o Vilya em Valfenda, Nenya era usado por Galadriel em Lothlórien e Círdan usava o Narya nos Portos Cinzentos.

Porque Gandalf é chamado de mithrandir?

Por Yavanna, foi enviado um que chamavam de Radagast, e Manwë escolheu Olórin (Mithrandir para os elfos e Gandalf para os homens), pois possuía muita estima por este.

O Senhor dos Anéis: Quem é o Ungoliant – E Como Ela Se relaciona Com Laracna?

Ungoliant é a mãe distante de Laracna – tão distante que existia antes da Primeira Era, durante a época dos Valar e a era de ouro de Valinor. Não só isso, mas ela nem mesmo era uma aranha originalmente. Ela finalmente assumiu essa forma após a derrota de seu aliado, Melkor.

Quem Era O Ungoliant?

A verdadeira origem de *Ungoliant* não é bem conhecida, mesmo na tradição de JRR Tolkien. Mesmo os Valar, que são os vários poderes que moldaram o mundo e são considerados deuses primordiais, não conheciam a verdadeira origem de *Ungoliant*. Correram rumores de que ela se originou da própria escuridão que envolve o mundo. Esta seria uma origem adequada, considerando que ela se tornou uma aliada de Melkor, que eventualmente se tornou conhecida como Morgoth, um ser incrivelmente malvado que já foi um dos Valar.

Depois que Mlkor foi brevemente derrotado e aprisionado, *Ungoliant* fugiu para o sul de Aman e assumiu a nova e monstruosa forma pela qual ela é lembrada. Ela se escondeu em uma ravina e assumiu a forma de uma aranha gigante que se alimentava de luz, teias de escuridão que bloqueavam a luz ao seu redor. Seu tamanho era incrível, muito maior do que Laracna jamais poderia sonhar em se tornar. Com o tempo, ela continuou a crescer em tamanho, especialmente depois de consumir vários objetos poderosos, a ponto de até Melkor, agora conhecido como Morgoth, começar a ficar cauteloso.

Por fim, *Ungoliant* e Morgoth tiveram uma briga quando ela ficou preocupada que ele deixasse algumas promessas não cumpridas. Ela o atacou e ele levantou seus Balrogs contra ela, embora ele finalmente os tenha cancelado. Ela fugiu para Nan Dungortheb, que ficava ao norte de Doriath, e cruzou com as Grandes Aranhas que viviam lá. Diz-se que ela ficou com tanta fome na escuridão que acabou simplesmente se consumindo. Depois que seus descendentes nasceram, ela nunca mais foi vista.

Como O *Ungoliant* Está Relacionado Com A Laracna?

Quando Ungoliant fugiu para Nan Dungortheb, ela cruzou com as Grandes Aranhas que já viviam lá. A única coisa que os tornava grandes era seu tamanho – então, quando ela acasalou com eles, eles fizeram alguns filhos monstruosos. Juntos, o grupo inspirou medo e terror nas áreas circundantes e todos em Beleriand e na Terra-média começaram a temer a geração de Ungoliant. Laracna é um de seus descendentes que viveu durante a Segunda e Terceira Idade em diante na Terra-média. Em *O Senhor dos Anéis* , ele cruzou o caminho com um Samwise Gamgee, que foi um dos primeiros a causar medo em seu coração.

Embora *Ungoliant* e Laracna tenham formas semelhantes, o que Ungoliant realmente passou para seu filho foi seu legado. Laracna é a última descendente sobrevivente do antigo deus, e ela continua a causar medo nos corações de muitos em *O Senhor dos Anéis* , assim como sua mãe antes dela.

Shelob era uma grande aranha e a maior descendência de Ungoliant, a aranha primordial. Na Terceira Era ela vivia nas fronteiras de Mordor e era conhecida por se alimentar indiscriminadamente, atacando os habitantes. Ela foi encontrada por Frodo Bolseiro e Samwise Gamgee em sua busca para destruir o Um Anel.

Origem

A história inicial de Shelob é completamente desconhecida, exceto pela suposição de que ela nasceu nas Ered Gorgoroth e que ela era a "última criança" de Ungoliant. Na Segunda Era, ela muitas vezes se banqueteava com seus próprios filhos, e em algum momento depois de fugir de Beleriand, ainda muito antes de Sauron tomar a terra de Mordor para si, ela girou um covil escuro nas Ephel Dúath (Montanhas das Sombras) em Cirith. Ungol. Por milhares de anos ela residiu lá, fazendo um labirinto de teias dentro de uma rede de cavernas para prender melhor suas presas, que incluíam todas as criaturas grandes e pequenas. Ela se deleitava principalmente com aqueles que vagavam em suas teias, embora se um pedaço particularmente suculento estivesse disponível, ela o perseguiria silenciosamente e o mataria.

Terceira Idade

Sauron estava ciente da presença de Shelob nas montanhas e permitiu que ela morasse lá, pois ela fez uma excelente, ainda que incidental, guarda

para a passagem de Cirith Ungol. Sauron era conhecido por gostar um pouco dela, e em uma rara demonstração de humor, era até conhecido por se referir a ela como seu gato. Sauron às vezes lhe dava comida na forma de prisioneiros para os quais ele não tinha mais uso, ou servos que o desagradavam. Relatos do massacre feito por Shelob seriam levados de volta a Barad-dûr para agradar ainda mais o humor do Lorde das Trevas. Ela também às vezes comia Orcs que tripulavam a Torre de Cirith Ungol. No entanto, como ela era uma guarda mais eficaz para a passagem do que eles, Sauron nunca fez nenhuma tentativa séria de detê-la (embora Orcs ocasionalmente tentassem barricar seu covil com pedras).

Em um ponto depois de ser libertado de Mordor, Gollum tropeçou em seu covil enquanto tentava escapar do país estéril. Ela o pegou, mas ele sobreviveu ao encontro prometendo trazer carnes mais saborosas do que ele. Orcs de Cirith Ungol o tinham visto em várias ocasiões e acreditavam que ele era muito magro e magro para Shelob se incomodar em comer.
Gollum tentaria mais tarde cumprir essa promessa, levando Frodo e Sam para seu covil e abandonando-os. Sua esperança era que, uma vez que Shelob terminasse de comer os dois hobbits, ela jogasse fora o Um Anel com as outras partes dos hobbits que ela não podia comer, permitindo que Gollum o recuperasse.

Os dois hobbits finalmente chegaram a uma passagem que estava muito entupida com as teias de aranha escuras de Shelob para prosseguir, mas por sorte, a espada de Frodo, Sting, sendo de fabricação élfica, foi capaz de cortá-los. Usando o Frasco de Galadriel, eles conseguiram inicialmente afastá-la. A luz da Estrela de Eärendil brilhou no Frasco, causando uma dor insuportável nos sentidos escurecidos de Shelob, mas ela voltou a atacar Frodo, envenenando-o com seu ferrão em um ataque surpresa assim que chegaram à saída da caverna no lado de Mordor. Seu veneno paralisou Frodo, e ela então o envolveu em sua teia.

Sam então atacou a criatura usando Sting e o Frasco de Galadriel para resgatar seu mestre. Em uma batalha campal, Sam conseguiu esfaquear um de seus olhos e ferir sua perna, mas ela manteve a vantagem. No entanto, quando

ela tentou usar seu ferrão para injetar veneno em Sam, ele se esquivou no último momento e conseguiu esfaqueá-la no abdômen com Sting. Isso a feriu o suficiente para que Sam a forçou a recuar usando o Frasco de Galadriel. Nenhum jamais a havia ferido tão gravemente antes.

Não se sabe se Shelob se recuperou da batalha, ou se ela sucumbiu aos ferimentos, pois foi dito que seu destino permaneceria desconhecido para o povo da Terra-média. Ela é mencionada pela última vez quando Sam colocou o Um Anel e ouviu Shelob "borbulhando" em sua miséria ao longe, já que seu senso de audição foi muito melhorado ao usar o Anel.

Personagem

Como uma cria de Ungoliant, Shelob seria classificada com precisão como parte aranha, parte demônio (até um ponto desconhecido), embora em forma de aranha. Como a maioria das aranhas, Shelob tinha pernas finas, olhos múltiplos e quelíceras venenosas. Ela geralmente imobilizava sua presa com sua picada paralisante que permitia que ela se alimentasse de suas vítimas quando quisesse, mas também poderia esmagar sua presa até a morte, caindo rapidamente sobre elas. Sua cabeça estava cheia de cicatrizes e ela tinha vários olhos perdidos. Os Orcs comentam que ela normalmente paralisava suas vítimas e as prendia em teias, mantendo-as vivas por algum tempo antes de matá-las.

Representação em adaptações

Filmes

O Senhor dos Anéis (1978)

Gollum indiretamente menciona Shelob perto do final do filme de Ralph Bakshi de 1978, dizendo que "ela pode nos ajudar ...", mas ela não aparece.

Trilogia do filme O Senhor dos Anéis

Ao contrário dos livros, Shelob faz sua primeira aparição em O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei, de Peter Jackson, em vez de As Duas Torres, porque (como explicado) se ela tivesse aparecido em As Duas Torres, haveria muito pouco para Frodo e Sam encontrarem no filme final. Nesta adaptação, Shelob aparece como uma criatura animada em CGI, com cerca de dois metros e meio de comprimento e dezessete metros de diâmetro.

Videogames

O Senhor dos Anéis: A Busca de Aragorn

Shelob é um chefe opcional nas versões para Wii e PS3 de The Lord of the Rings: Aragorn's Quest, mas só lutou como um inimigo imaginário em Mushroom Woods do Shire overworld. Esta luta de chefe opcional é o fim de uma missão secundária disponível à tarde, onde Frodo Gamgee reencena a perigosa jornada de Frodo para seu covil.

Terra-média: Sombras da Guerra

Shelob como ela aparece em Terra-média: Sombras da Guerra

Shelob, em Middle-earth: Shadow of War, visível em forma humana no mundo dos espectros. No jogo, ela tem o anel de Celebrimbor por algum tempo enquanto dá visões a Talion sobre o destino de Minas Ithil (Minas Morgul) e os Espectros do Anel. Também é visto no jogo que Shelob estava trabalhando com Sauron durante o período em que ele estava posando como Annatar, e estava implícito como sua amante antes de traí-la. A versão móvel de Shadow of War classifica Shelob como uma Maia, embora J.R.R. Tolkien nunca especificou sua natureza exata.

O Senhor dos Anéis Online

Shelob em O Senhor dos Anéis Online

Em O Senhor dos Anéis Online, Shelob é conhecida pelos Elfos como "Ungwetári" e Lord Celeborn a caçou nos primeiros anos da Terceira Era, sem sucesso. Shelob tem uma ligação mental com seus filhos e depois de ser esfaqueada por Sam, ela convoca todos os seus filhos ao seu lado para alimentação e proteção. Lugares anteriormente infestados de aranhas, como a Floresta das Trevas, ficam vazios à medida que ninhos inteiros delas viajam para o sul ao chamado de sua mãe. A própria Shelob é retratada como muito maior do que no filme ou em outras aranhas gigantes, que são encontradas no jogo

em várias ocasiões. A própria Shelob é o último chefe no ataque principal da expansão Minas Morgul.

Laracna, Aragogue, Lord Varys? Aranhas ganham nomes de personagens

Mantendo o tema de inspiração literária, os pesquisadores também escolheram nomes clássicos para mais seis aracnídeos que descobriram no subsolo no norte do Brasil. Eles publicaram notícias de suas descobertas na revista científica ZooKeys.

Uma equipe do centro de pesquisa biológica brasileiro Instituto Butantan, em São Paulo, encontrou as aranhas das cavernas entre 2.000 espécimes adultos coletados ao longo de cinco anos de pesquisa de campo.

Todas as sete espécies pertencem ao gênero Ochyrocera e residem no subsolo em cavernas de ferro em todo o Pará, estado no norte do Brasil. (O Pará abriga a Mina Carajás, uma das maiores minas de minério de ferro do mundo.) Cientistas dizem que a região pode conter ainda mais aranhas como elas, embora as atividades de mineração reduzam a biodiversidade da área.

Ao contrário do Aragogue do tamanho de um elefante, que os leitores encontraram pela primeira vez em Harry Potter e a Câmara Secreta, os aracnídeos recém-descobertos são todos minúsculos, medindo menos de dois centímetros e meio de tamanho total.

Eles também são diferentes de muitas criaturas que adoram cavernas, pois não são todos brancos e não perdem nenhum de seus seis olhos. As aranhas são tecnicamente capazes de passar suas vidas inteiras em cavernas, mas também são conhecidas por rastejar em direção à abertura e até mesmo se aventurar fora.

Além do Ochyrocera Aragogue, os pesquisadores foram inspirados a nomear algumas aranhas das cavernas brasileiras com base em figuras rastejantes de obras de fantasia, como As crônicas de gelo e fogo de George R.R. Martin, O Senhor dos Anéis e Silmarillion de Tolkien, e O Chamado de Cthulhu de H. P. Lovecraft.

Os nomes incluíam Ochyrocera laracna, em homenagem à aranha Laracna que ataca Frodo e Sam em Senhor dos Anéis; Ochyrocera varia, após Lord Varys de Game of Thrones (também conhecido como The Spider) e

Ochyrocera atlachnacha, em homenagem ao deus aranha Lovecraftiano, Atlach-Nacha.

Ochyrocera varys IGOR CIZAUSKAS

Ochyrocera atlachnacha IGOR CIZAUSKAS

Como nem todas as aranhas literárias são assustadoras, os cientistas também prestaram homenagem A teia de Charlotte de E.B. White e a série infantil de David Kirk, Os amigos da Miss Spyder,, apelidando duas outras aranhas recém-descobertas Ochyrocera charlotte e Ochyrocera misspider, respectivamente.

Ochyrocera misspider IGOR CIZAUSKAS

Esta não é a primeira vez que uma aranha recebe o nome do animal de estimação de Hagrid; em 2017, cientistas da Universidade de Teerã apelidaram de uma nova espécie de aranha-lobo descoberta no sudeste do Irã Lycosa aragogui.

A aranha ochyrocena faz homenagem ao personagem varys da série de livros”Crônicas de gelo e o fogo”, do escritor George R R Martin, que inspirou a série Game of Thrones”, a ochyrocena atlachnacha ao atlach-nacha, a deusa aranha, do escritor H.P Lovercraft. Já a ochyrocena Ungoliant, a aranha das trevas, personagem do livei “Silmarillion”, de Tolkien e para livros infantis”Os Amigos da Miss Spider”.

Entenda as cidades ou lugares criados para a trilogia "O Senhor dos Anéis"

Conheça os lugares criados por J.R.R Tolkien para a trilogia "Senhor dos Anéis" e que aparecem na primeira parte, "A Sociedade do Anel", que estréia no Brasil no dia 1º de janeiro.

Terra-média

Continente em que se localizam todas as terras mencionadas na saga, como o Condado, Gondor e Mordor.

Condado

Pequena terra do oeste da Terra-média, farta e pacífica, onde se concentra o maior número de hobbits e de onde partiram o herói da história, Frodo Bolseiro, e seus amigos, Sam, Merry e Pippin.

Gondor

Reino dos homens, governado pelo regente Denethor, pai de Boromir, um dos integrantes da comitiva que deve conduzir o Um Anel ao seu destino.

Lóthlorien (Lórien)

Terra dos elfos onde fica a Floresta Dourada. Local de grande beleza, natureza perfeita e intocada, moradia de Galadriel e de Celeborn.

Valfenda

Reino de Elrond, o meio-elfo. Casa amiga e próspera, onde se realiza a reunião que decide a constituição da comitiva do anel.

Bri

Pequena aldeia além do Condado habitada por homens que toleram a convivência com outros povos como elfos, anões e hobbits.

Lugar onde se encontra a Hospedaria do Pônei Saltitante, onde os hobbits encontrarão pela primeira vez o guardião Passolargo (Aragorn).

Caradhras

Montanha perigosa, toda desenhada em penhascos escarpados, de um vermelho cor-de-sangue, com um pico alto, sempre coberto de neve e batido pelos ventos. Seus perigos forçam a comitiva do anel a mudar seu caminho, em direção às minas de Moria.

Moria

Minas sombrias, sem luz, repletas de caminhos tortuosos e despenhadeiros, onde habitam diversos seres malignos, como os orcs.

Oferecem perigo para os integrantes da comitiva do anel. Em tempos antigos, foram escavadas pelos anões, que ali encontraram não só ouro, ferro e pedras preciosas, como o mithril - nome élfico para um metal que combina leveza e resistência excepcionais.

Khazad-Dûm

Ponte em Moria onde a comitiva se defronta com o balrog (demônio de eras ancestrais) e sofre um terrível revés na primeira etapa de sua grande viagem.

Montanha da Perdição

Montanha que fica na terra das sombras e é o destino final de Frodo para a destruição do anel.

Mordor

Terra das sombras dominada pelos poderes do mal.

Minas Tirith, anteriormente e eventualmente novamente conhecida como **Minas Anor**, foi a capital de Gondor de 1640 TE em diante.

Muitos eventos importantes aconteceram dentro e de frente da cidade, como A Batalha dos Campos de Pelennor e a coroação de Aragorn II Elessar.

Minas Anor - a Torre do Sol - foi estabelecida como fortaleza por Anárion, filho de Elendil, e com o tempo tornou-se a maior cidade de Gondor. Minas Anor - a Torre do Sol - foi criado como uma fortaleza por Anarion, filho de Elendil, e ao longo do tempo tornou-se a maior cidade em Gondor. À medida que a ameaça de Mordor aumentava, a cidade foi renomeada para Minas Tirith - a Torre da Guarda. Tal como a ameaça de Mordor aumentou, a cidade foi renomeada Minas Tirith - a Torre de Guarda. Durante a Guerra do Anel, as forças de Sauron sitiaram Minas Tirith e a Batalha dos Campos de Pelennor foi travada fora de suas muralhas. Durante a Guerra do Anel, Sauron está sitiada forças Minas Tirith e da Batalha de Pelennor Fields foi lutaram fora dos seus muros. Após a queda de Sauron, Aragorn foi coroado diante dos portões de Minas Tirith e a bandeira dos Reis de Gondor voou sobre a cidade mais uma vez. Após a queda de Sauron, Aragorn foi coroado antes de os portões de Minas Tirith e a bandeira dos reis de Gondor voaram sobre a cidade mais uma vez. Geografia (veja também o mapa abaixo): Geografia (ver também o mapa abaixo):

Minas Tirith estava localizada na região de Anorien no norte de Gondor. A cidade ficava no sopé do Monte Mindolluin, a mais oriental das Montanhas Brancas, na margem oeste do Anduin, do outro lado do rio de Mordor. Minas Tirith foi localizado na região de Anorien no norte de Gondor. A cidade estava no sopé do Monte Mindolluin, a leste das White Mountains, na margem oeste do Anduin atravessando o rio a partir de Mordor. Um esporão rochoso uniu o Monte Mindolluin à Colina da Guarda, sobre a qual a cidade foi construída. Um esporão rochosoam Monte Mindolluin à Colina da Guarda, em que a cidade foi construída.

A Cidade de Minas Tirith consistia em sete níveis circulares, cada um mais alto que o outro. A cidade de Minas Tirith circular constou de sete níveis, cada um mais elevado do que o outro. O nível superior estava a 700 pés acima do solo. O nível superior era de 700 metros acima do solo. Cada nível era cercado por um forte muro de pedra. A muralha principal do primeiro nível -

chamada de Muralha da Cidade ou Othram - era especialmente alta e grossa. Cada nível foi fechado por um forte muro de pedras. A parede principal sobre o primeiro nível - o chamado City Wall ou Othram - foi especialmente alto e grosso.

Foi considerado inviolável e sua superfície dura e lisa era semelhante à de Orthanc. A Muralha da Cidade foi descrita como "escura" (RotK , p. 96) e, portanto, pode não ter sido feita de pedra branca como as outras muralhas da Cidade eram. Foi considerado inviolável e sua dura, superfície lisa foi semelhante à de Orthanc. O muro da cidade foram descritos como "dark" (p. 96) e assim ela pode não ter sido feito de pedra como as outras paredes da Cidade.

O Grande Portão no primeiro nível dava para o leste, mas os outros portões não estavam alinhados com ele para tornar a captura da Cidade mais difícil para um atacante. O Great Gate no primeiro nível de tentativas de captura de um atacante. Os portões do segundo ao sexto níveis estavam voltados alternadamente para sudeste e nordeste, enquanto o portão do sétimo nível estava voltado para o leste. Cada portão tinha suas próprias senhas. Os segundos através de sextas. Cada porta possuía ou seu próprio passe. A estrada principal ziguezagueava de portão em portão até o sétimo nível. Como principais vias de zigzagged ao portão até o sétimo nível. Havia uma série de outras ruas e pistas em cada nível também. Houve uma série de outras ruas e faixas em cada nível tão bem.

Na frente ou no lado leste da Colina da Guarda, um bastião de pedra se erguia atrás do Grande Portão até o sétimo nível. parte da frente ou do lado oriental da colina de guarda, um bastião de pedra passou por trás do Grande Gate até o sétimo nível. Este afloramento de pedra dividiu o segundo ao sexto nível, e túneis em arco foram esculpidos para permitir a passagem da estrada principal. Esta pedra afloramento bissected sexta a segunda de níveis, e arqueados túneis foram escavados para ela, para permitir que as principais vias para atravessar. Um túnel inclinado foi cavado na pedra para chegar ao sétimo portão. Um túnel foi inclinado entediado na pedra para alcançar o sétimo portão.

No sétimo nível, o topo do afloramento de pedra formava uma ameia. No sétimo nível do topo da pedra afloramento formaram uma ameia. Na extremidade da ameia havia uma abertura na parede e um assento de pedra de onde as pessoas podiam olhar para o Grande Portão e para os Campos de Pelennor. Ao final da ameia agora não houve uma abertura na parede e uma

pedra lugares onde as pessoas puderam olhar para baixo na Great Gate e ao longo do Pelennor Fields.

Havia muitas grandes casas e pátios em Minas Tirith, bem como torres de onde os sinos badalavam as horas do dia. Havia muitas casas e tribunais de Minas Tirith, bem como torres de sinos, que badalavam as horas do dia. Nos tesouros e arquivos da Cidade havia muitos livros e pergaminhos contendo antigas tradições e sabedoria. No Treasuries e arquivos da Cidade foram muitos livros e pergaminhos contendo antiga erudição e sabedoria.

No primeiro nível da Cidade havia um amplo pátio além do Grande Portão. No primeiro nível da cidade, havia um grande pátio para além dos Grandes Gate. A Old Guesthouse também estava localizada no primeiro nível da Lampwrights' Street. A antiga Pousada também foi localizada no primeiro nível na Lampwrights' Street.

As Relíquias ficavam na parte de trás ou no lado oeste do quinto nível, sobre o esporão rochoso que ligava a Colina da Guarda ao Monte Mindolluin. O Hallow estava na parte traseira ou oeste do quinto nível sobre o esporão rochoso que prendem à Colina da Guarda para o Monte Mindolluin. Os governantes de Gondor foram sepultados lá na Casa dos Reis e na Casa dos Regentes na Rua Silenciosa. As Relíquias só podiam ser alcançadas por uma estrada sinuosa que descia de Fen Hollen - a Porta Fechada - no sexto nível. Os governantes de Gondor sepultados foram lá na Casa dos Reis e da Casa dos Mordomos na Rua Silenciosa. O Hallows só poderia ser atingido por uma estrada sinuosa que levou para baixo a partir de Fen Hollen - à porta fechada - sobre o sexto nível.

As Casas de Cura ficavam no sexto nível de Minas Tirith, no lado sudeste. As Casas de cura estavam no sexto nível de Minas Tirith sobre o sudeste do lado. Os jardins ao redor das Casas de Cura eram únicos na Cidade. Também no sexto nível, perto do portão que levava à Cidadela, havia estábulos e alojamentos de cavaleiros de recados. Os jardins ao redor das Casas de cura foram únicos na cidade. Também havia o sexto nível próximo que estava conduzindo à cidadela e os alojamentos dos recados riders.

A Cidadela ficava no topo do sétimo nível de Minas Tirith. A Cidadela não atingiu o topo do sétimo nível de Minas Tirith. Era uma fortaleza forte e murada onde o governante de Gondor tinha sua corte. Foi um forte, onde a fortaleza amuralhada regra de Gondor tinha o seu tribunal. Ao redor das

muralhas da Cidadela havia sete torres e no centro estava a Torre de Ecthelion, uma torre branca com 300 pés de altura. Por volta das muralhas da cidadela foram sete torres e no centro foi a Torre de Ecthelion, uma torre branca de pé 300 metros de altura. Do Tower Hall governaram os Reis e mais tarde os Regentes. Da Torre Hall os Reis e mais tarde o Stewards Governou. A Casa do Rei estava localizada atrás da torre a oeste. O King's House foi localizado por detrás da torre para o oeste. No lado norte da torre estava o Grande Salão das Festas. No lado norte da torre foi o Grande Salão de Festas. Em frente à torre, a leste, ficava o Pátio da Fonte, pavimentado com pedras brancas. Na frente da torre para o leste foi o Tribunal de Justiça da Fonte, pavimentadas com pedras brancas. Ao lado da fonte no pátio ficava a Árvore Branca de Gondor. Ao lado do chafariz no pátio era a Árvore Branca de Gondor.

Fora dos muros de Minas Tirith estavam as ricas terras agrícolas dos Campos Pelennor, onde as colheitas eram cultivadas e os rebanhos eram mantidos. Fora das muralhas de Minas Tirith foram os mais ricos de Pelennor Fields quintas onde foram cultivadas como culturas e rebanhos foram muitos. Havia algumas propriedades nos Campos Pelennor, embora a maioria das pessoas vivesse na Cidade. Houve algumas herdades em Pelennor Fields, embora a maioria das pessoas viviam na cidade. Uma parede externa chamada Rammas Echor cercava os Campos Pelennor e a Cidade, indo do Monte Mindolluin às margens do Anduin e depois de volta à montanha. Uma parede exterior chamada o Rammas Echor fechado o Pelennor Fields e da cidade, que vai de Monte Mindolluin às margens do Anduin e depois voltar para a montanha. Em seu ponto mais distante, no nordeste, o Rammas Echor ficava a 12 milhas de Minas Tirith. No seu ponto mais distante, no nordeste, o Rammas Echor era de 12 milhas de Minas Tirith. Em seu ponto mais próximo, no sudeste, o muro ficava a apenas 3 milhas da cidade. No seu ponto mais próximo, no sudeste, o muro foi apenas 3 quilômetros da Cidade.

Duas estradas principais levavam a Minas Tirith. A Estrada do Sul veio para a cidade das terras do sul de Gondor. Duas estradas principais levaram para Minas Tirith. A Estrada do Sul veio para a cidade do sul do território de Gondor. A Northway ligava Minas Tirith à Great West Road, que passava por Rohan e depois se juntava à North-South Road até Eriador, onde o Reino de Arnor estava localizado. O Northway Minas Tirith ligado ao Great West Road,

que passou por Rohan e, em seguida, ingressou na Norte-Sul Road para Eriador onde o Reino de Arnor foi localizado. Navios e barcos chegaram a Minas Tirith ao longo do Anduin e atracaram no Harlond abaixo da parte sudeste do Rammas Echor. Navios e barcos vieram para Minas Tirith, ao longo do Anduin e encaixada no Harlond abaixo da parte sudeste do Rammas Echor. Uma ponte atravessava o Anduin em Osgiliath, uma cidade localizada em ambos os lados do rio a leste de Minas Tirith. Uma ponte abrangeu o Anduin em Osgiliath, uma cidade situada em ambos os lados do rio a leste de Minas Tirith.

História:

Quando Gondor foi fundada em 3320 da Segunda Era, Osgiliath era sua principal cidade. Quando Gondor foi fundada em 3320 da Segunda Idade, Osgiliath foi sua principal cidade. Os filhos de Elendil, Isildur e Anárion, governaram conjuntamente de Osgiliath, mas também estabeleceram suas próprias fortalezas em ambos os lados do Anduin. Elendil' Isildur e Anarion deliberaram de Osgiliath, mas também se estabelecem como suas fortalezas de ambos os lados dos conjuntos do Anduin. Isildur construiu Minas Ithil - a Torre da Lua - no lado leste, e Anárion construiu Minas Anor - a Torre do Sol - no lado oeste. Isildur construído Minas Ithil - a Torre da Lua - no lado oriental, e Minas Anor Anário construído - a Torre do Sol - no lado ocidental.

Em 3429 da Segunda Era, Sauron atacou Gondor. Em 3429 da Segunda Era, Sauron atacou Gondor. Minas Ithil foi capturada e Isildur foi para o norte em busca de ajuda enquanto Anárion defendia Osgiliath e Minas Anor. Minas Ithil foi capturado e Isildur fomos buscar ajuda norte enquanto Anarion defendeu Osgiliath e Minas Anor. As forças de Anárion foram capazes de conduzir Sauron de volta a Mordor até que a Última Aliança de Homens e Elfos chegasse. Anarion como conseguiu chegar a Mordor Sauron. Anárion foi morto durante a Guerra da Última Aliança em 3440 e a guerra terminou com a derrota de Sauron no ano seguinte. Anário foi assassinado durante a Guerra da Última Aliança, em 3440 e guerra terminou com a derrota Sauron o próximo ano.

Isildur plantou uma muda da Árvore Branca em Minas Anor em memória de seu irmão no ano 2 da Terceira Idade. Ostoher, o sétimo Rei de Gondor, reconstruiu e ampliou Minas Anor a partir do ano 420. Isildur plantou uma muda da Árvore Branca de Minas Anor, em memória de seu irmão, no ano 2 da Terceira

Idade. Ostoher, o sétimo rei de Gondor, reconstruída e ampliada Minas Anor início do ano de 420. Depois, tornou-se costume os reis de Gondor habitarem Minas Anor nos meses de verão, embora Osgiliath permanecesse sua sede principal. Posteriormente, haverá mais meses de Gondor habitual para os Reis de Minas Anor meses do verão, sempre de Osgil manterá sua sede principal.
Osgiliath foi danificado durante a guerra civil do Kin-strife em 1437, e após a Grande Peste de 1636 a cidade ficou parcialmente deserta. Osgiliath foi evitado durante a guerra civil do Kin-strife em 1437 e, após a Grande Praga de 1636 a cidade foi 1 deserta. Em 1640, o rei Tarondor transferiu permanentemente a corte do rei para Minas Anor e tornou-se a principal cidade de Gondor. Em 1640, o Rei Taron do tribunal definitivamente relocalizaram o Rei Anor e se tornou a principal. A Torre Branca foi construída na Cidadela de Minas Anor em 1900 pelo rei Calimehtar e o palantir conhecido como a pedra Anor foi alojado lá. A Torre Branca foi construída na Cidadela de Minas Anor, em 1900 pelo Rei Calimehtar e os palantir conhecido como a pedra-Anor estava alojado ali.

Em 2002, os Nazgûl capturaram Minas Ithil e foi renomeado para Minas Morgul - a Torre da Feitiçaria Negra. Em 2002, Nazgûl foi incorporado a Minas Ithil e foi renomeada Minas Morgul - A Torre Negra de Feitiço. Posteriormente, Minas Anor foi renomeada para Minas Tirith - a Torre da Guarda - por causa da constante vigilância da cidade contra a ameaça do outro lado do rio. Posteriormente, Minas Anor foi renomeada Minas Tirith - a Torre da Guarda - por causa do Centro da Cidade uma vigilância constante contra a ameaça do outro lado do rio. O Rammas Echor ao redor de Minas Tirith e suas terras periféricas pode ter sido construído nessa época como uma defesa adicional contra ataques. O Rammas Echor circundante Minas Tirith e as suas terras circunvizinhas podem ter sido construídas desta vez como um novo ataque contra a defesa.

Em 2050, o Rei Earnur foi para Minas Morgul em resposta a um desafio do Senhor dos Nazgul e nunca mais voltou. Em 2050, King Earnur foi para Minas Morgul, em resposta a um desafio do Senhor dos Nazgûl e nunca retornou. Ele não deixou herdeiro, então a partir daquele momento os Regentes governaram Gondor na ausência de um Rei. Ele não deixou herdeiros, por isso a partir desse momento sobre o Stewards Governou Gondor na ausência de um rei. Os Regentes estavam sentados em uma cadeira preta ao pé do estrado real no

Salão da Torre de Minas Tirith. Os Stewards sábado, em uma cadeira preta ao pé do trono real na Torre Municipal de Minas Tirith. No lugar do estandarte real com o emblema da Árvore Branca e das Sete Estrelas, uma bandeira branca plana voou do topo da Torre. No lugar do real padrão tendo o emblema da Árvore Branca e Sete Estrelas, uma simples bandeira branca voou a partir do topo da torre.

A Torre Branca foi reconstruída em 2698 pelo Regente Ecthelion I e passou a ser chamada de Torre de Ecthelion. A Torre Branca foi reconstruída em 2698 pelo Steward Ecthelion eu e ele veio a ser chamado de Torre de Ecthelion. Em 2872, após a morte do Regente Belecthor II, a Árvore Branca murchou e morreu. Em 2872, após a morte do Steward Belecthor II, a Árvore Branca murchou e morreu. Ficou de pé no Pátio da Fonte, pois nenhuma muda foi encontrada. Foi de pé esquerdo, no Tribunal da Fonte, por não plântula poderia ser encontrada.

No final da Terceira Era, a população de Minas Tirith havia declinado e a cidade começou a entrar em decadência. Até o final da Terceira Idade, a população de Minas Tirith diminuíram e a cidade começou a cair em decadência. Mas Minas Tirith permaneceu a principal cidade de Gondor e estava na linha de frente da defesa contra a ameaça de Mordor. Minas Tirith, mas continua a ser a principal cidade de Gondor, e foi sobre a linha de defesa contra a ameaça de Mordor. Sauron havia retornado a Mordor em 2942 e em 2951 ele se declarou abertamente e começou a aumentar sua força e forças. Sauron retornado de Mordor em 2942 e em 2951 ele se declarou abertamente e começou a aumentar a sua resistência e força.

Em 13 de março de 3019, as forças de Sauron cruzaram o Anduin. Em 13 de março de 3019, as forças de Sauron atravessou o Anduin. O Rammas Echor foi rompido e os Campos Pelennor foram invadidos. O Rammas Echor foi violado e os campos foram Pelennor superação. As forças inimigas lideradas pelo Senhor dos Nazgûl sitiaram Minas Tirith. As forças lideradas pelo Senhor dos Nazgûl cerco cerco a Minas Tirith. Catapultas lançaram mísseis sobre a Muralha da Cidade que explodiram em chamas e os incêndios começaram a queimar no primeiro nível. Catapultas começaram a acender em chama sobre a cidade que Wall começou a acender no primeiro. As cabeças decepadas dos soldados caídos de Gondor também foram catapultadas sobre o muro. A cabeça

cortada dos soldados desceram de Gondor foram também catapultou ao longo da parede. Logo o primeiro nível foi abandonado por todos, exceto por alguns defensores. Logo no primeiro nível foi abandonado por todos, mas alguns defensores.

Pouco antes do amanhecer de 15 de março, o Grande Portão de Minas Tirith foi destruído pelo enorme aríete chamado Grond. O Senhor dos Nazgûl atravessou o portão e foi confrontado por Gandalf, o Branco. Pouco antes do amanhecer no dia 15 de março, o Grande Portão de Minas Tirith foi despedaçado pelo enorme aríete chamado Grond. O Senhor dos Nazgûl andava até o portão e foi confrontado por Gandalf o Branco. Até aquele momento, nenhum inimigo jamais havia entrado pelos portões da Cidade. Até essa altura, não tinha inimigos nunca entrou nos portões da cidade. Então amanheceu e trompas soaram nos Campos de Pelennor. Os Cavaleiros de Rohan vieram em auxílio de Minas Tirith. Então Amanheceu e chifres soaram em todo o Campos do Pelennor. Os cavaleiros de Rohan chegaram ao auxílio de Minas Tirith.

A Batalha dos Campos de Pelennor durou do amanhecer ao anoitecer. A Batalha de Pelennor Fields durou de amanhecer ao anoitecer. Os Rohirrim e os Homens de Gondor lutaram contra as forças inimigas de Orcs e Homens, incluindo Orientais e Haradrim montados em Oliphaunts. Durante a batalha, o Rei Théoden de Rohan foi morto e o Senhor dos Nazgûl foi derrotado por Éowyn e Merry Brandybuck. Os Rohirrim e os Homens de Gondor lutaram contra as inimigas de Orcs e Forças, incluindo Easterlings e Haradrim montado sobre Oliphaunts. Durante a batalha, Rei Théoden de Rohan foi morto e Senhor do Nazgûl foram derrotados por Eowyn e Merry Brandybuck. Nas Relíquias de Minas Tirith, Denethor, o Regente de Gondor, sucumbiu ao desespero e se queimou vivo, quase levando seu filho Faramir com ele. No Hallows de Minas Tirith, Denethor, o Steward de Gondor, sucumbiram ao desespero e queimou-se vivo, levando seu filho Faramir com ele.

Como a maré da batalha estava virando contra os defensores, Aragorn chegou com reforços nos navios dos Corsários, e ele desfraldou o estandarte com a Árvore Branca e as Sete Estrelas dos Reis de Gondor. Como a maré da batalha contra os defensores foi transformando, Aragorn chegou com reforços nos navios dos corários, e ele desfraldou a bandeira que ostenta a Branca e Sete Estrelas dos reis de Gondor. As forças inimigas foram todas mortas ou levadas

para o rio, e a Batalha dos Campos de Pelennor foi vencida. As forças em Imigas foram todos mortos ou empurrados para o rio, e A Batalha Pelennor Fields foi ganha.

Aragorn ainda não entrou em Minas Tirith como Rei, embora tenha ido às Casas de Cura para cuidar dos feridos. Em 18 de março, Aragorn liderou a Hoste do Oeste de Minas Tirith e eles marcharam para o Portão Negro de Mordor. Aragorn ainda não entra Minas Tirith como rei, embora ele correu para as Casas de Cura a tendência para os feridos. Em 18 de março de Aragorn liderou a anfitriã do Oeste de Minas Tirith, que marchou para o Portão Negro de Mordor. Lá, em 25 de março, eles enfrentaram as forças inimigas na Batalha do Morannon até que o Anel foi destruído e o reino de Sauron caiu. Lá, em 25 de março, contratou o Inimigo caiu na batalha do Morannon até o A batalhanel foi destruído e do reino de Sauron. Observando das muralhas de Minas Tirith, Éowyn e Faramir viram a Sombra partir e o povo da Cidade cantou de alegria. A partir das muralhas da alegria de Minas Tirith, Eowyn e Faramir viram a sombra e afastaram-se como pessoas da cidade cantou de alegria.

Aragorn chegou aos portões de Minas Tirith em 1º de maio e foi coroado rei. Aragorn chegou às portas de Minas Tirith em 1º de maio e foi coroado rei. A bandeira dos Regentes foi retirada da Torre de Ecthelion e o estandarte do Rei foi erguido em seu lugar. O banner do Stewards foi tomada depois de uma Torre de e o padrão do rei foi registrado em seu lugar. Em 25 de junho, Aragorn encontrou uma muda da Árvore Branca no Monte Mindolluin e foi plantada no Pátio da Fonte e logo floresceu com flores brancas. Arwen veio para Minas Tirith e casou-se com Aragorn no Dia do Meio do Ano. Em junho de Aragorn 2, localizado no Monte Mindolluin e foi plantada no Tribunal da Fonte e logo brotaram com brancas. Arwen veio para Minas Tirith, e ela casou com Aragorn em meados do ano o Dia dos.

O Grande Portão foi substituído por Gimli e os Anões das Cavernas Brilhantes. Gimli também ofereceu os serviços dos Anões para melhorar a alvenaria e o traçado das ruas da Cidade, enquanto Legolas disse que os Elfos plantariam jardins e árvores em Minas Tirith. The Great Gate foi substituído por Gimli e os Anões do brilhantes Grutas. O Gimli também oferecia os serviços das Anões na melhoria da cantaria, enquanto o traçado das ruas da cidade Legolas disse que os devidos que plantas árvores e jardins em Minas Tirith. A população

da Cidade aumentou e o povo prosperou sob o reinado de Aragorn, Rei Elessar. A população da cidade aumentou e as pessoas prósperas sob o reinado de Aragorn, o Rei Elessar.

Em seu tempo, a Cidade tornou-se mais bela do que nunca, mesmo nos dias de sua primeira glória; e estava cheio de árvores e fontes, e seus portões eram feitos de mithril e aço, e suas ruas eram pavimentadas com mármore branco; e o Povo da Montanha trabalhou nele, e o Povo da Floresta regozijou-se por vir para lá; e tudo foi curado e feito bom, e as casas estavam cheias de homens e mulheres e o riso das crianças, e nenhuma janela era cega nem nenhum pátio vazio; e após o término da Terceira Era do mundo na nova era, preservou a memória e a glória dos anos que se foram. Em seu tempo, a cidade foi feita mais justo do que ele já tinha sido, até mesmo nos seus primeiros dias de glória, e ela estava cheia de árvores e com fontes, e os seus portões foram forjados de mithril e aço, e suas ruas foram pavimentadas com mármore branco, e as mulheres bem curadas da Montanha, em casas da Madeira que encontraram, e as Folk se rejubilaram a entrar lá, e todos foram curados e fizeram bom, e foram preenchidos com os homens e as mulheres, como o riso das, e nenhumas janela era cego nem qualquer pátio vazio, e após o termo da Terceira Idade do mundo nova idade é preservada a memória e a glória dos anos que tinham desaparecido. O Retorno do Rei: "O Mordomo e o Rei", p. O Retorno do Rei: "O Mordomo e o Rei", p. 246 246

Mapa de Minas Tirith Mapa de Minas Tirith Observe que as localizações dos prédios do 1º ao 6º níveis são aproximadas. Nota que a construção locais sobre a 1a a 6 níveis são aproximados. Os locais de construção na Cidadela são baseados na descrição em The History of Middle-earth, vol. IX, Sauron Derrotado: "Muitas Partições", p. IX, Sauron derrotado: "Muitos Partings", p. 67 67

Datas importantes: Segunda Idade

3320 3320 Fundação do reino de Gondor. Anárion estabelece a fortaleza de Minas Anor nessa época. Fundação do reino de Gondor. Anarion estabelecendo a fortaleza de Minas Anor torno desta vez.

3329 3329 Sauron captura Minas Ithil e Anárion defende Osgiliath e Minas Anor. Sauron captura Ithil Minas e Anárion defendem Osgiliath e Minas Anor.

3434 3434 A Guerra da Última Aliança começa. A Guerra da Última Aliança começa.
3440 3440 Anárion é morto em batalha. Anárion é morto em batalha.
3441 3441 Sauron é derrotado e Isildur pega o Um Anel. Sauron é derrotado e Isildur toma o Um Anel.
Terceira Idade: Terceira Idade:
2 2 Isildur planta a Árvore Branca em Minas Anor em memória de seu irmão Anárion. Isildur plantas a Árvore Branca de Minas Anor, em memória de seu irmão Anarion.
420-430 420-430 Rei Ostoher reconstrói e amplia Minas Anor. King Ostoher recria e expande Minas Anor. Os Reis de Gondor começam a morar em Minas Anor durante os meses de verão. Os Reis de Gondor começam a habitar em Minas Anor durante os meses de verão.
1437 1437 Osgiliath é danificado na guerra civil do conflito de parentesco. Osgiliath é solução na guerra civil do Kin-strife.
1636 1636 Muitas pessoas em Gondor morrem durante a Grande Peste. Muitas pessoas em Gondor perecível durante a Grande Praga. A Árvore Branca morre. A Árvore Branca morre.
1640 1640 O Rei Tarondor transfere permanentemente a corte real para Minas Anor e lá planta uma muda da Árvore Branca. King Tarondor muda definitivamente para Corte Real de Minas e plantas um dos White Tree lá.
1900 1900 Rei Calimehtar constrói a Torre Branca em Minas Anor para abrigar o palantir. King Calimehtar constrói uma Torre Branca de Minas Anor para abrigar um palantador.
2002 2002 Minas Ithil é capturada pelos Nazgûl e é renomeada para Minas Morgul. Minas Ithil é capturado pelo Nazgûl e é renomeada Minas Morgul.
2043 2043 Rei Earnur muda o nome de Minas Anor para Minas Tirith, a Torre da Guarda, por causa da vigilância da cidade contra Minas Morgul. King Earnur muda o nome de Minas Anor para Minas Tirith, a Torre da Guarda, devido à Cidade da vigilância contra Minas Morgul.
2050 2050 Rei Earnur se perde em Minas Morgul e os Regentes começam a governar Gondor na ausência de um Rei. King Earnur está perdida em Minas Morgul e os Stewards começam a regra Gondor na ausência de um rei.

2698 2698 A Torre Branca é reconstruída pelo Steward Ecthelion I. A Torre Branca é reconstruída pela Steward Ecthelion I.
2872 2872 A Árvore Branca murcha e morre e nenhuma muda pode ser encontrada. A White Tree cernelha e matrizes e mudas não pode ser encontrada.
2942 2942 Sauron retorna em segredo para Mordor. Sauron retorna em segredo para Mordor.
2951 2951 Sauron se declara abertamente e começa a aumentar seu poder. Sauron se declara abertamente e começa a aumentar o seu poder.
3019 3019 9 de março: Gandalf e Pippin chegam a Minas Tirith. 9 de março: Gandalf e Pippin chegam em Minas Tirith. 13 de março: O Rammas Echor é rompido e os Campos de Pelennor são invadidos. 13 de março: O Rammas Echor é violada e os campos são Pelennor superação. Começa o cerco de Minas Tirith. O cerco de Minas Tirith começa. 15 de março: O Grande Portão de Minas Tirith é quebrado. 15 de março: A Grande Porta de Minas Tirith é quebrada. A Batalha dos Campos de Pelennor começa. A Batalha de Pelennor Fields começa. Aragorn chega carregando o estandarte dos Reis de Gondor e a batalha está vencida. Aragorn chega ostentando a norma dos reis de Gondor e a batalha está ganha. 18 de março: A Hóstia do Oeste deixa Minas Tirith. 18 março: O do Ocidente Minas Tir. 25 de março: O Anel é destruído e o reino de Sauron termina. 25 de março:
1º de maio: Aragorn é coroado diante dos portões de Minas Tirith e entra na cidade como rei. 1. Mai: Aragorn é coroado antes de os portões de Minas Tirith e entra na cidade como Rei.
25 de junho: Aragorn encontra uma muda da Árvore Branca. 25 de junho: Aragorn encontra um moço da White Tree.
Véspera do meio do ano: Arwen chega a Minas Tirith. Fim de ano: Arwen chega em Minas Tirith. Dia do meio do ano: Casamento de Aragorn e Arwen. Meio-Dia do ano: Bodas de Aragorn e Arwen.
Nomes e Etimologia: Muitas vezes chamado simplesmente de Cidade. Também chamada de Cidade de Gondor. Muitas vezes chamado simplesmente de "a cidade. Também chamada a cidade de Gondor.

A cidade foi originalmente chamada de Minas Anor que significa "Torre do Sol" de minas que significa "torre" e anor que significa "sol". A cidade era chamada Minas Anor significado "Torre do Sol" de Minas significado "torre" e

Ano significando "sol". Também era chamada de Torre do Sol e Torre do Sol Poente na Língua Comum. Foi também chamada a Torre do Sol e da Torre do sol no Comum Fala.

Minas Anor foi renomeado Minas Tirith que significa "Torre da Guarda". Minas Anor foi renomeada Minas Tirith significado "Torre da Guarda". A palavra tirith é derivada de tir que significa "vigiar, vigiar". A palavra é derivada de Tirith TIR que significa "ver,." O novo nome indicava que a cidade estava em guarda contra os Nazgûl em Minas Morgul e a crescente ameaça de Mordor. O novo nome indica que a cidade foi em guarda contra os Nazgûl em Minas Morgul e a crescente ameaça de Mordor. Também era chamada de Torre da Guarda e Cidade Guardada na Língua Comum. Foi também chamada a Torre da Guarda e da Cidade no Guarded Comum Fala.

É possível que o nome Minas Anor tenha sido usado novamente após a queda de Sauron. É possível que o nome Minas Anor foi utilizado mais uma vez após a queda de Sauron. (Ver por exemplo O Silmarillion , p. 304) (Ver, por exemplo, O Silmarillion, p. 304)

Os Rohirrim o chamavam de Mundburg do inglês antigo mundbeorg, que significa "colina protetora". Os Rohirrim chamou-lhe Mundburg do Antigo Inglês mundbeorg significado "proteger morro". Os Woses a chamavam de Cidade de Pedra. O Wose chamou-lhe a pedra-cidade.

Fontes:

A Sociedade do Anel: "O Conselho de Elrond", p. O companheirismo do Anel: "O Conselho de Elrond", p. 257-58, 265; "A Quebra da Sociedade", p. 257-58, 265; "O Quebra da Bolsa", pág. 417 417

As Duas Torres: "O Palantir", p. Como Duas Torres: "O Palantir", p. 203; "A Janela para o Oeste", p. 203; "A Janela sobre o Ocidente", p. 278-80, 286-87 278-80, 286-87

O Retorno do Rei: "Minas Tirith", passim; "O Cerco de Gondor," passim; "A Batalha dos Campos de Pelennor," passim; "A Pira de Denethor," passim; "As Casas de Cura", passim; "O Último Debate", p. O Retorno do Rei: "Minas Tirith", passim; "O Cerco de Gondor," passim; "Campos da Batalha de Pelennor", passim; "Os Pirinéus de Denethor," passim; "As Casas de cura", passim , "O último debate", p. 148-49; "O Portão Negro Abre", p. 148-49; "A Porta Negra Abre", p. 159-60; "O Campo de Cormallen", p. 159-60; "O Campo de Cormallen",

pág. 235; "O Regente e o Rei", passim; "Muitas Partições", p. 235; "O Mordomo e o Rei", passim; "

Apêndice A de O Senhor dos Anéis: "Os Reis Numenorianos", p. Apêndice A do Senhor dos Anéis: "Os Reis Numenorianos", p. 317; "Gondor e os Herdeiros de Anárion," passim; "Os Regentes", passim; "O Conto de Aragorn e Arwen", 343-44; "Folk de Durin" p. 317; "Gondor e os herdeiros de Anárion," passim; "Ó Comissários", passim; "Um Conto de Aragorn e Arwen", 343-44; "Durante a folclórica" p. 360 360

Apêndice B de O Senhor dos Anéis: "O Conto dos Anos", p. Apêndice B do Senhor dos Anéis: "Um Conto de Anos", p. 365, 366-70, 374-76 365, 366-70, 374-76

O Silmarillion: "Dos Anéis do Poder e da Terceira Era", p. O Silmarillion: "Dos Anéis de Poder e da Terceira Idade", p. 291-92, 294-97, 304; "Apêndice - Elementos em Nomes em Quenya e Sindarin", entradas para minas e tir 291-92, 294-97, 304; "Apêndice - Elementos em Quenya e Sindarin Nomes", entradas para Minas e TIR

A História da Terra-média, vol. A História da Terra-média, vol. V, The Lost Road and Other Writings: "The Etymologies", entradas para ANAR, MINI e TIR V, The Lost Road e Outros Escritos: "O Etymologies", entradas para Anar, MINI e TIR

A História da Terra-média, vol. A História da Terra-média, vol. VIII, A Guerra do Anel: "Minas Tirith", p. 288 (Othram) VIII, A Guerra do Anel: "Minas Tirith", p. 288 (Othram)

A História da Terra-média, vol. A História da Terra-média, vol. IX, Sauron Derrotado: "Muitas Partições", p. IX, Sauron derrotado: "Muitos Partings", p. 67 67

Livros Ordem Cronológica

Ordem dos livros de Senhor dos Anéis: Sequência Cronológica de Leitura

A saga de “O senhor dos anéis”, escrita por J.R.R. Tolkien, é talvez uma das mais conhecidas.

Nascido na África do Sul, em 1892, Tolkien passou a morar no Reino Unido quando tinha apenas 3 anos.

Inteligente e muito criativo, Tolkien criou um verdadeiro universo chamado de Terra Média ao longo de anos.

Explorado em diferentes livros, a complexidade da Terra Média e de seus personagens é tamanha que virou até mesmo alvo de pesquisas acadêmicas.

Pode ser estudado sob prismas variados.

A obra “O senhor dos anéis” é bastante antiga e os livros fizeram sucesso já na época de lançamento.

Quando as histórias foram transportadas para o cinema, através da trilogia de Peter Jackson, o mundo da Terra Média despertou o interesse de toda uma nova geração.

Para os fãs, a busca por mais informações nas obras foi um movimento natural.

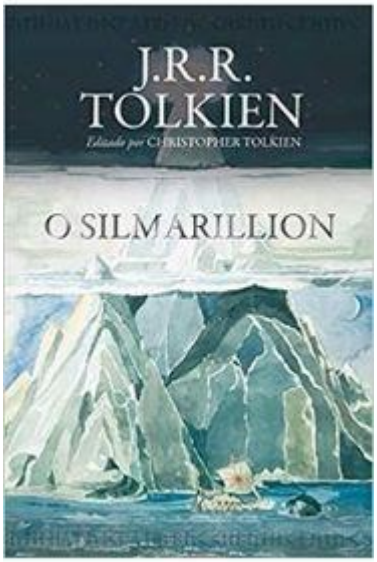
Porém, são tantos os livros que envolvem o universo criado por Tolkien que acaba ficando difícil saber qual é a ordem de leitura dos livros de “O senhor dos anéis”.

Isso porque, assim como nos filmes de Star Wars, saga criada por George Lucas, a ordem cronológica de publicação dos livros de Tolkien **não corresponde à ordem dos acontecimentos na história**.

É claro que é possível ler os livros em qualquer ordem.

Mas, para aqueles que desejam se aprofundar neste universo de fantasia e ter uma experiência mais completa, preparamos aqui um guia de leitura de “O senhor dos anéis”.

Básico



O Silmarillion(1977) Básico

De acordo com a ordem cronológica dos acontecimentos, “O silmarillion”, de 1977, é o primeiro dos livros da série que deveria ser lido.

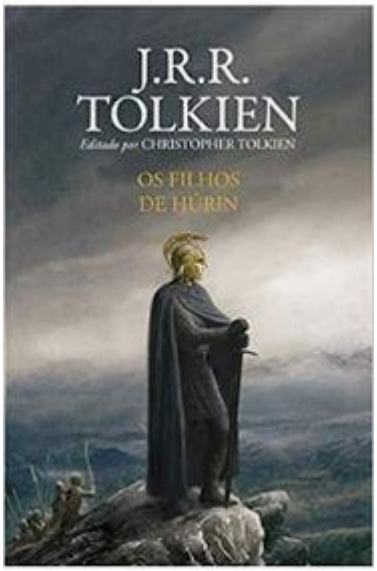
Este é um livro com muitos detalhes do universo da Terra Média criado por Tolkien e foi publicado alguns anos após a morte do autor.

Editado por seu filho Christopher Tolkien, com auxílio de Guy Gavriel Kay, “O silmarillion” fala da origem da Terra Média, ou seja, da primeira era.

É, talvez, um dos livros de leitura mais complicada da série, porém, os detalhes permitem uma verdadeira imersão no universo da saga. A criatividade e a genialidade de Tolkien ficam muito evidentes nesta obra.

Os contos de “O silmarillion” descrevem a época em que Morgoth habitava a Terra Média e a guerra que os Altos Elfos empreenderam contra ele para recuperarem as Silmarils.

Com certeza, é um livro que vale muito a pena a leitura.



Os filhos de Húrin(2007) Básico

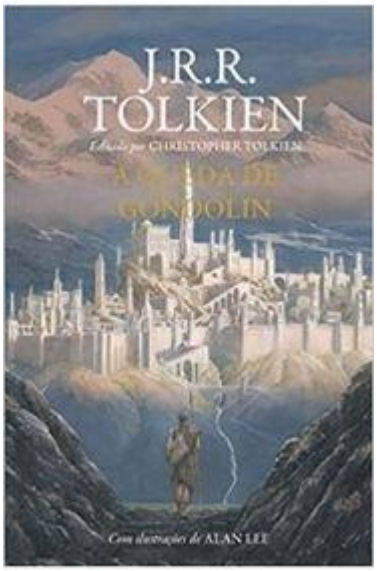
Este livro é um dos mais trágicos das obras de Tolkien e foi também publicado após a morte do autor, com edição de seu filho, Christopher Tolkien.

“Os filhos de Húrin” conta a história do mais bem-sucedido guerreiro da Terra Média, Húrin, e da maldição que recaiu sobre sua família após ter sido capturado por Morgoth e negado trair os elfos.

Acorrentado em uma cadeira, Húrin é forçado a acompanhar todos os males lançados por Morgoth à sua família.

Ainda que seu filho, Túrin, procure fazer jus ao pai e ao seu legado, em todas as batalhas é mal-sucedido. Todas as suas tentativas são marcadas por tragédias envolvendo ele e aqueles que ama.

“Os filhos de Húrin” deve ser o segundo na ordem de leitura dos livros de “Senhor dos anéis”. Outro livro que vale muito a leitura.



A queda de Gondolin(2018) Básico

Mais um livro fantástico entre as obras de Tolkien, em “A queda de Gondolin” o leitor acompanha a jornada de Tuor em busca de Gondolin, uma cidade secreta e mítica, sobre a qual apenas escutou rumores.

Tuor é um homem de uma casa que já foi nobre e, para tentar escapar da escravidão, sai vagando sem rumo em busca da cidade secreta, último grande refúgio dos Elfos que ainda é capaz de se proteger de Morgoth.

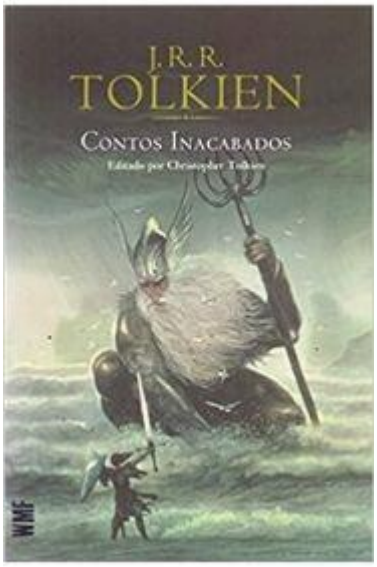
Na história, Tuor deixa o seu local de nascença para fugir da escravidão. Apesar de vagar sem rumo, ele sente que é guiado de acordo com as possibilidades que vão abrindo à sua frente.

A história que daria origem ao livro “A queda de Gondolin” começou a ser escrita em 1917.

Assim como outros de seus livros, a história passou por diversas correções e alterações, até ficar como imaginado pelo autor.

Foi também um livro publicado após a sua morte e editado pelo seu filho Christopher Tolkien.

“A queda de Gondolin” deve ser, de acordo com a ordem dos livros “Senhor dos anéis”, a quarta leitura.



Contos inacabados de Númenor e da Terra-Média (1980) Básico

“Contos inacabados” é um livro fundamental para aqueles que querem explorar ainda mais o universo da Terra Média.

Tolkien comentou, em 1955, que para quem considera “O senhor dos anéis” um romance heroico e vê algumas passagens pouco explicadas como parte do seu estilo literário, os apêndices poderiam ser desprezados sem problemas.

Porém, para aqueles que quisessem ir mais a fundo nas lendas, na política, nos reis, na língua e em outros detalhes da Terra Média, “Contos inacabados” seria uma leitura essencial.

“Contos inacabados” é repleto de contos que vão da primeira até a quarta era, época em que acontece a guerra e a caçada ao anel, detalhada em “O senhor dos anéis”.

Os leitores de “Contos inacabados” encontram no livro uma espécie de enciclopédia, com contos diversos sobre vários assuntos relacionados à Terra Média.

Em um dos contos, por exemplo, os leitores ficam a par da origem dos Istari. Em “Contos inacabados” consta também a única história sobrevivente das eras de Númenor, anterior à sua queda.

É em “Contos inacabados” que os leitores encontram tudo que se conhece sobre temas como os Cinco Magos, a lenda de Amroth e os Palantiri.

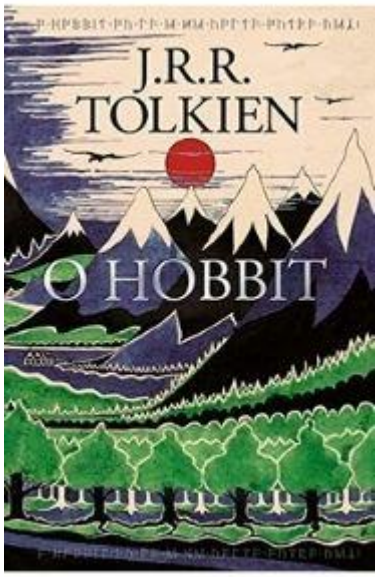
Há também um conto alternativo da história narrada em “Os filhos de Húrin”, além de uma detalhada descrição sobre os Cavaleiros de Rohan.

Em “Contos inacabados”, os leitores conhecem a história de Galadriel, assim como a forma que Gandalf, o mago, enviou os Anões para o Bolsão.

Sem dúvida, este é um livro fundamental para mergulhar no universo criado por Tolkien.

Publicado em 1980, após a morte de Tolkien, “Contos inacabados” foi também organizado pelo seu filho Christopher Tolkien.

Os contos são independentes e variam em tamanho. Para facilitar a leitura e o entendimento, breves comentários sobre cada conto foram incluídos no livro por Christopher.



O Hobbit(1937) Básico

Segundo a ordem dos livros “Senhor dos anéis”, “O hobbit” está indicado para a sexta leitura.

“O hobbit” foi publicado em setembro de 1937, quando Tolkien ainda estava vivo.

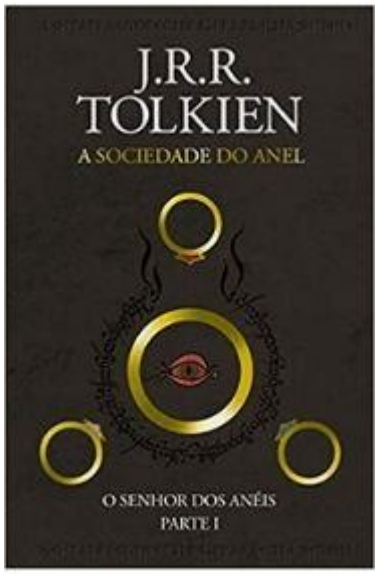
A primeira impressão continha ilustrações do próprio autor e os primeiros exemplares esgotaram rapidamente. “O hobbit” foi aclamado pela crítica e recebeu diversos prêmios.

Diante do sucesso envolvendo “O hobbit”, a editora pediu a Tolkien que escrevesse uma continuação.

Ele apresentou um rascunho de “O Silmarillion”, que foi recusado, pois os editores acreditavam que o público gostaria de mais uma história sobre hobbit.
Tolkien passou a trabalhar em um livro intitulado The new hobbit, que posteriormente se transformaria em “O senhor dos anéis”.

Este caminho acabou mudando o rumo original da história e levou a mudanças em relação a alguns personagens.
“O hobbit” é um clássico da literatura de fantasia.
Já foram vendidas milhões de cópias e o livro influenciou diferentes gerações.
Recentemente, a obra ganhou versão no cinema, como uma trilogia de filmes, conquistando a nova geração.

Em “O hobbit”, acompanhamos a trajetória de Bilbo Bolseiro, um hobbit que vivia confortavelmente e em paz no seu Condado até a chegada do mago Gandalf e dos anões, que o leva para uma expedição.
Eles precisam roubar um tesouro guardado por Smaug e, apesar de relutar no início, durante a jornada Bilbo fica impressionado consigo e com as suas até então desconhecidas habilidades.



A sociedade do anel(1954) Básico

Publicado em 1954 como continuação de “O hobbit”, a intenção de Tolkien era contar a história em um único livro apenas.
Porém, como sabemos, a história que gira em torno de um anel acabou sendo contada em três livros, sendo esta a primeira parte da trilogia.

“O senhor dos anéis: a sociedade do anel”, vendeu milhões de cópias e é um dos mais importantes e influentes trabalhos da literatura do séc 20.

Foi **reimpresso diversas vezes e traduzido para mais de 40 idiomas**, alcançando sucesso global.

O lançamento da trilogia de filmes dirigidos por Peter Jackson alavancou ainda mais as vendas dos livros.

Os três filmes, “O senhor dos anéis: a sociedade do anel”, “O senhor dos anéis: as duas torres” e “O senhor dos anéis: o retorno do rei” foram filmados simultaneamente e lançados em 2001, 2002 e 2003, respectivamente.

Os filmes têm os mesmos títulos dos livros e acumulou 17 prêmios do Oscar, tendo sido “O senhor dos anéis: o retorno do rei” o filme mais premiado.

O livro “O senhor dos anéis: a sociedade do anel” é uma excelente leitura que começa no Condado, uma região da Terra Média onde vivem os hobbits, pequenos e pacatos seres.

Bilbo Bolseiro **é uma das poucas exceções entre os hobbits**, pois o hobbit desenvolveu gosto pela aventura, devido aos acontecimentos contados em “O hobbit”.

Quando o hobbit Bilbo resolve deixar o Condado, ele entrega a Frodo Bolseiro, um jovem parente, a sua herança.

O item mais importante da herança de Bilbo é um anel, que tem a capacidade de tornar invisível aquele que o usa. Um poder muito especial.

Gandalf, mago e companheiro de Bilbo na antiga aventura, revela a Frodo que aquele não é apenas um anel mágico, mas é o Um Anel, objeto raiz do poder de Sauron.

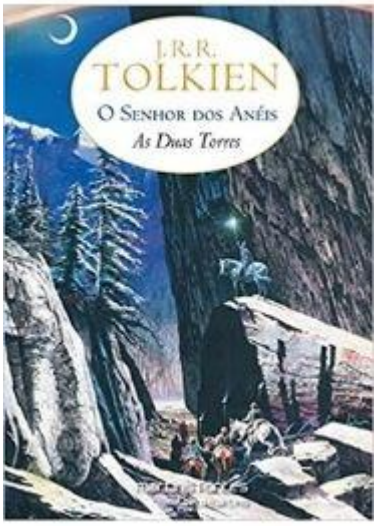
Para evitar que o terrível Sauron escravize todos os seres de todos os povos que habitam a Terra Média, é preciso destruir o anel especial nas entranhas da montanha de fogo em que ele foi criado.

Sabendo disso, Frodo Bolseiro deixa o Condado junto de alguns de seus amigos.

Os hobbits Pippin, Merry e Sam partem junto de Frodo com destino ao leste.

Para esta jornada eles recebem também o apoio de seres de outros povos livres, formando assim a sociedade do anel.

Compõem a sociedade do anel, além dos quatro hobbits, dois humanos, que são Aragorn e Boromir, um elfo, chamado de Legolas, um anão, que tem o nome de Gimli, e o já mencionado mago Gandalf.



As duas torres(1954) Básico

Este é o segundo volume da trilogia de Tolkien e foi publicado também no ano de 1954.

É a continuação de “O senhor dos anéis: a sociedade do anel” e o livro narra a aventura da sociedade em destino à montanha de fogo.

Apesar de ser o livro que fica entre o primeiro e o último, a leitura de “As duas torres” não deixa a desejar.

É uma obra que prende, cheia de batalhas e de ação.

O anel, roubado por um ser e que vinha sendo guardado por Bilbo Bolseiro, precisa ser destruído.

No entanto, a sociedade do anel se vê separada nesta luta, devido a um ataque surpresa.

A sociedade fica dividida pelo grupo formado por Gimli, Legolas e Aragorn, por outro formado por Merry e Pippin e outro envolvendo Frodo e Sam.

Gimli, Legolas e Aragorn procuram resgatar Merry e Pippin, que foram capturados.

A busca pelos companheiros da sociedade do anel leva o trio a enfrentar os cavaleiros de Rohan e o mago Saruman, que deseja da mesma forma o anel.

Já Frodo e Sam estão do outro lado da montanha, tentando entrar em Mordor e acessar a montanha de fogo onde o anel foi produzido.
No processo acabam conseguindo a ajuda de Gollum, a criatura que roubou o anel e o possuiu durante anos.

Nesta obra, os personagens ganham bastante densidade. Frodo passa a sentir o peso de carregar o anel e a responsabilidade de o destruir, para salvar os habitantes da Terra Média.
Conhecemos também mais sobre Gollum e sua obsessão em relação ao anel.
Apesar de publicado em 1954, “O senhor dos anéis: as duas torres” é indicado como o oitavo livro na ordem de leitura.

O retorno do rei(1955) Básico

Esta obra de Tolkien é o fechamento da trilogia, ou seja, a obra que encerra a ordem dos livros “Senhor dos anéis”.

Foi publicada pela primeira vez em 1955 e é indicada como o nono livro na ordem de leitura.

A obra conta o que aconteceu após os eventos em “As duas torres” e a batalha com Sauron, de Mordor, chega ao seu ponto máximo.

Em “O retorno do rei”, a missão de Frodo e de Sam se torna quase suicida.

Entre uma e outra luta como pano de fundo, acompanhamos o drama da dupla de hobbits para conseguir destruir o anel, nas entranhas da montanha localizada no território de Sauron.

O mago Gandalf e o hobbit Pippin visitam Minas Tirith, cidade que já foi referência na resistência à Sauron e que está prestes a sucumbir.

Os outros companheiros procuram, junto de Aragorn, evitar que a capital antiga de Gondor seja destruída.

Na jornada ao Monte da Perdição, Sam e Frodo vão até o limite de suas mentes e corpos, na tentativa de colocar um fim no anel.

A tarefa é árdua e beira o impossível em Gondor.

Neste livro, volume III, repleto de apêndices e comentários, o mundo de Tolkien ganha ainda mais densidade.

O livro traz detalhes da língua, do alfabeto e até mesmo dos calendários de seu universo ficcional.

É o livro que fecha a série, mas não o mundo criado pelo autor.

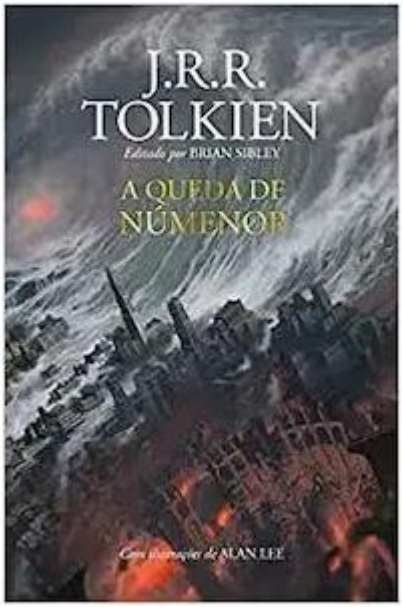
Beren e Lúthien (2017) Básico

Citada em O Senhor dos Anéis, e cuja história é contada de forma resumida em O Silmarillion, essa obra narra o romance e a jornada épica de Beren, um homem mortal, e Lúthien, uma princesa élfica.

O pai dela, um grande senhor élfico, opõe-se à união e, para permitir o casamento com Lúthien, impõe a Beren uma tarefa impossível de ser realizada.

É este o foco central da lenda: a tentativa incrivelmente heroica de Beren e Lúthien juntos, roubar uma Silmaril do maior de todos os seres malignos, Morgoth, o Sombrio Inimigo do Mundo.

Essa história corresponderia à segunda obra na sequência de livros de O Senhor dos Anéis.



A Queda de Númenor (2022) Básico

Os escritos de J.R.R. Tolkien sobre a Segunda Era da Terra-média reunidos pela primeira vez em um único volume e se posicionam, cronologicamente, como sexta obra da sequência de livros de O Senhor Dos Anéis – finalizada pelo tolkienista Brian Sibley. A base da obra é O Conto Dos Anos presente no Apêndice B de O Retorno do Rei.

Essa obra pode ser especialmente interessante para os fãs de Anéis do Poder, já que A Queda de Númenor narra justamente o “afogamento” da cidade – o qual vemos nas visões da rainha-regente Míriel durante a série da Amazon Prime. Muito provavelmente o sucesso da série motivou a publicação dessa obra.

Em resumo, durante um determinado momento da Segunda Era, Sauron retorna a Mordor para reconstruir suas forças e passa a ter frequentes embates com os numenorianos. Estes resolvem, então, voltar à Terra-Média com uma grande força militar. Sua força é tão grande que obrigam Sauron a render-se (e já começa a maquinar um plano para se vingar daquele povo). O vilão é levado como prisioneiro para a ilha, mas devido a sua incrível capacidade de persuasão, ele logo estará influenciando na política de Númenor.

O rei da cidade acaba convencido a adorar Morgoth, a árvore branca Nimloth (também retratada na série) é cortada e sua madeira acaba sendo utilizada para acender o primeiro fogo no altar de um poderoso templo construído

em Armenelos. Ele também é convencido por Sauron a atacar os Valar para tomar as Terras Imortais.

Não concordando com o rumo que Númenor estava tomando, Amandil, o senhor de Andúnië , retirou-se para Rómenna convocando mais Fiéis para segui-lo. Ele convence seu filho Elendil (também retratado na série) a preparar-se para a ruína de Númenor e parte para Valinor. Elendil acaba ficando para reunir mais Fiéis e para preparar navios para a fuga.

Um desastre sem precedentes acaba atingindo Númenor, naufragando seus navios. Uma grande nuvem em forma de águia surgiu sobre a ilha e sob suas asas um relâmpago atingiu a terra. Sauron, que permaneceu no Templo durante o desastre, ficou ileso.

Os Fiéis conseguiram escapar da catástrofe, liderados por Elendil e seus dois filhos Isildur e Anárion. Entre suas posses estavam o Palantíri, o Anel de Barahir. Eles desembarcaram na Terra-média , mas devido à agitação causada pela destruição de Númenor seus navios foram separados, Elendil desembarcou em Lindon enquanto Isildur e Anárion foram levados para o sul.

O plano de Sauron para destruir Númenor foi esmagadoramente bem sucedido, e embora ele também tenha sido pego pela inundação, ele escapou e, em algum momento, retornou à Terra-média, acreditando que agora não havia oposição.

Intermediário

Se você já passou do primeiro nível, e pretende se aprofundar ainda mais nas obras de Tolkien deve seguir uma ordem mais complexa de leitura. A ordem cronológica pode proporcionar ao leitor essa complexidade maior. Nesse caso é necessário que se tenha também o livro “Contos Inacabados”, além dos livros básicos mencionados acima.

1. Comece pelo livro O Silmarillon, em “Ainulindalë” e depois “Valaquenta”
2. Em seguida continue em “Quenta Silmarillion” até o fim do Capítulo XVIII (O Silmarillion)
3. Leia o Capítulo XIX (O Silmarillion) ou Livro Beren e Lúthien.
4. Leia o Capítulo XX (O Silmarillion)
5. Leia o Capítulo XXI (O Silmarillion) ou Leia por completo o livro “Os Filhos de Húrin”

6. Prosseguir com a leitura do “Quenta Silmarillion” lendo apenas os capítulos XXI e XXII (O Silmarillon)
7. No livro “Contos Inacabados” ler o Capítulo I da primeira parte dos Contos Inacabados “De Tuor e da sua chegada a Gondolin”
8. Prosseguir com a leitura do livro O Silmarillon na parte “Quenta Silmarillion”, capítulos XXIII e XXIV.
9. Leia na segunda parte dos Contos Inacabados, os seguintes capítulos: I – Uma descrição da ilha de Númenor, II – Aldarion e Erendis, III – A linhagem de Elros: Reis de Númenor.
10. Leia por completo o “Akallabêth” no livro O Silmarillon.
11. Em Contos Inacabados, leia na segunda parte o capítulo IV “A História de Galadriel e Celeborn” .
12. No livro O Silmarillon leia “Dos Anéis do Poder e da Terceira Era” até o 30º parágrafo.
13. Leia em seguida “Desastre dos Campos de Lis” do livro “Contos Inacabados”
14. Ler nos apêndices de O Senhor dos Anéis, O Retorno do Rei, o Apêndice “A”, em “Anais dos Reis e Governantes”, até o fim do tópico IV “Gondor e os herdeiros de anárion”.
15. Leia o capítulo “Cirion e Eorl e a amizade entre Gondor e Rohan”, nos Contos Inacabados.
16. No Apêndice “A” do livro O Senhor dos anéis, O retorno do rei leia por completo o tópico segundo “A casa de Eorl”.
17. Ler no Apêndice “A” do livro O senhor dos anéis, o tópico “parte da história de Arwen e Aragorn”
18. Em Contos Inacabados leia a quarta parte nessa ordem: “Os Istari”, “Os Palantiri”, “Os Druedan”,
19. Leia no Apêndice “A” de O Senhor dos Anéis, O retorno do rei, “O Povo de Durin”
20. Leia “A Busca de Erebor”, na terceira parte do livro Contos Inacabados.
21. Leia por completo “O Hobbit”
22. Leia por completo o livro O Senhor dos Anéis, a sociedade do anel
23. Em Contos Inacabados leia “A Caçada ao Anel”

24. Leia o primeiro capítulo do livro O Senhor dos anéis, as duas torres.
25. Em Contos Inacabados leia "As Batalhas dos Vaus do Isen"
26. Leia o segundo capítulo até o final do livro O Senhor dos Anéis, as Duas Torres
27. Leia por completo O senhor dos anéis, o retorno do rei
28. Retornando em "O Silmarillon" leia "Dos Anéis do Poder e da Terceira Era" partindo do 31º parágrafo até o final do livro.

Avançado

Se o desejo por se aprofundar nas histórias de Tolkien se torna ainda mais intenso, recomenda-se a ordem cronológica mais avançada. Nessa lista, além dos livros básicos mencionados nos níveis anteriores, soma-se a coleção de 12 volumes "The History of middle Earth" (infelizmente ainda não publicada no Brasil).

A série the history of middle earth é composta por doze volumes, e apresenta diversos ensaios e textos não terminados de autoria de J.R.R.Tolkien, por isso muitos são considerados versões descartadas pelo autor posteriormente. Embora não sejam leituras "canônicas" propriamente (não foram postas como definitivas por Tolkien em vida), servem como complemento das lacunas das obras completas. Por isso a leitura desses textos devem ser feitos com um cuidado maior em observar determinadas coisas que não foram mais acolhidas no mundo de Tolkien.

Os doze volumes que forma a série de livros The History of middle Earth são:

- The Book of Lost Tales 1 (1983)
- The Book of Lost Tales 2 (1984)
- The Lays of Beleriand (1985)
- The Shaping of Middle-earth (1986)
- The Lost Road and Other Writings (1987)
- The Return of the Shadow (1988)
- The Treason of Isengard (1989)
- The War of the Ring (1990)
- Sauron Defeated (1992)
- Morgoth's Ring (1993)
- The War of the Jewels (1994)

- The Peoples of Middle-earth (1996)

Os textos que podem ser levados em conta são os seguintes:

1. The Fall of Gondolin – 2
2. The Tale of Earendel – 2
3. The Lay of the Children of Húrin – 3
4. The Lay of Leithian – 3
5. The Numenorian Chapter – 5
6. The Epilogue to The Lord of the Rings – 9
7. Athrabeth Finrod Ah Andreth – 10
8. Myths Transformed -10
9. Cuyvienyarna – 11
10. The Wandering of Húrin – 11
11. The New Shadow – 12
12. Tal-Elmar – 12

A ordem é basicamente a do nível anterior, com os acréscimos de algumas partes e capitulos dos livro da série the history of middle earth a seguir:

1. Comece pelo livro O Silmarillon, em “Ainulindalë” e depois “Valaquenta”
2. Como complemento leia “Ambarkanta” do livro “The Shaping of Middle-Earth” (volume IV da série History of Middle-Earth)
3. Retorne ao Silmarillon e leia os capítulos I ao III.
4. Como complemento do Capítulo III do Silmarillon leia “Cuivienyarna” do livro “The War of the Jewels” (volume XI da série The History of middle Earth)
5. Volte a leitura de O Silmarillon e leia os Capítulos IV ao IX
6. Como complemento ao capítulo IX leia “The Flight of the Noldoli” no livro “The Lays of Beleriand” (Volume III da série History of Middle-Earth)
7. Em seguida continue em “Quenta Silmarillion” até o fim do Capítulo XIX (O Silmarillion)
8. Como uma ampliação do Capítulo XIX do Silmarillon leia “The Lay of Leithian” do livro “The Lays of Beleriand” (Volume III da série The History of Middle Earth)
9. Leia o livro Beren e Lúthien

10. Retorne ao Silmarillon e leia os capítulos XX e XXI
11. Leia por completo o livro “Os Filhos de Húrin”
12. Prosseguir com a leitura do “Quenta Silmarillion” lendo apenas o capítulo XXII (O Silmarillon)
13. Como leitura complementar leia o conto “The Wanderings of Hurin” do livro “The War of the Jewels” (volume XI da série The History of middle Earth)
14. No livro “Contos Inacabados” ler o Capítulo I da primeira parte dos Contos Inacabados “De Tuor e da sua chegada a Gondolin”
15. Prosseguir com a leitura do capítulo XXIII do livro O Silmarillon na parte “Quenta Silmarillion”,
16. Como complemento do Capítulo XXIII do Silmarillon leia o conto “The Lay of the Fall of Gondolin” no livro The Lays of Beleriand (Volume III da série History of Middle-Earth)
17. Leia agora o capítulo XXIV do livro O Silmarillon.
18. Como complemento leia o poema “The Tale of Eärendel” que está no “Book of Lost Tales II”(Volume II da série History of middle earth).
19. Leia na segunda parte dos Contos Inacabados, os seguintes capítulos: I – Uma descrição da ilha de Númenor, II – Aldarion e Erendis, III – A linhagem de Elros: Reis de Númenor.
20. Leia por completo o “Akallabêth” no livro O Silmarillon.
21. Leia o texto “Tal-Elmar” do livro “The Peoples of Middle-earth” (Volume XII da série The History of middle Earth)
22. “The Numenorean Chapters” do livro “The Lost Road and other Writings” (Volume V do The History of Middle-earth)
23. Em Contos Inacabados, leia na segunda parte do livro o capítulo IV “A História de Galadriel e Celeborn”.
24. No livro O Silmarillon leia “Dos Anéis do Poder e da Terceira Era” até o 30º parágrafo.
25. Leia em seguida “Desastre dos Campos de Lis” do livro “Contos Inacabados”
26. Ler nos apêndices de O Senhor dos Anéis, O Retorno do Rei, o Apêndice “A”, em “Anais dos Reis e Governantes”, até o fim do tópico IV “Gondor e os herdeiros de anárion”.

27. Leia o capítulo “Cirion e Eorl e a amizade entre Gondor e Rohan”, nos Contos Inacabados.
28. No Apêndice “A” do livro O Senhor dos anéis, O retorno do rei leia por completo o tópico segundo “A casa de Eorl”.
29. Ler no Apêndice “A” do livro O senhor dos anéis, o tópico “parte da história de Arwen e Aragorn”
30. Em Contos Inacabados leia a quarta parte nessa ordem: “Os Istari”, “Os Palantiri”, “Os Druedan”,
31. Leia no Apêndice “A” de O Senhor dos Anéis, O retorno do rei, “O Povo de Durin”
32. Leia “A Busca de Erebor”, na terceira parte do livro Contos Inacabados.
33. Leia por completo “O Hobbit”
34. Leia por completo o livro O Senhor dos Anéis, a sociedade do anel
35. Em Contos Inacabados leia “A Caçada ao Anel”
36. Leia o primeiro capítulo do livro O Senhor dos anéis, as duas torres.
37. Em Contos Inacabados leia “As Batalhas dos Vaus do Isen”
38. Leia o segundo capítulo até o final do livro O Senhor dos Anéis, as Duas Torres
39. Leia por completo O senhor dos anéis, o retorno do rei
40. Leia “The Epilogue to The lord of the Rings”, do livro “The End of the Third Age” (volume 09 da série The history of middle earth).
41. Retornando em “O Silmarillon” leia “Dos Anéis do Poder e da Terceira Era” partindo do 31º parágrafo até o final do livro.
42. Como complemento leia “The New Shadow” do livro “The Peoples of Middle-earth” (volume 12 da série History of middle Earth)

Recomenda-se a leitura da série The history of middle earth por completo da forma como dito acima ou de forma inteiramente sequencial, como apresentado.

Acadêmico

O nível acadêmico é aquele que busca estudar as obras de Tolkien com uma profundidade além da simples leitura. O estudo é mais

detalhado e inclui aspectos científicos e de disciplinas vistas propriamente em academias. Portanto, não há propriamente uma ordem de leitura, mas uma aprofundamento da leitura que varia muito de estudo para estudo.

Pode-se estudar Tolkien sob vários prismas (literatura, linguística, psicologia, jurídica, social, política, filosófica etc). Mas as formas mais comuns de estudo são duas (ou pelo menos o que mais se observa nas universidades ou cursos que tratam sobre Tolkien.

Primeiramente estuda-se Tolkien sobre o ângulo de sua própria obra, que é chamado de Tolkienologia (Tolkienology, termo utilizado pelos fãs).

Nesse foco de estudo, a base são as obras de Tolkien relacionadas a terra média, em que o estudioso toma essa obra como verdadeira ou pelo menos como um universo paralelo e que seja passível de se estudar como um objeto comum da realidade. Assim, o estudioso assume como verdadeiro o universo criado de Tolkien (dentro da perspectiva ao estudo) e passa a analisar esse mundo com uma perspectiva como se fosse real.

Na Tolkienologia pode-se estudar vários tópicos:

-Debates sobre a natureza dos personagens da história e suas implicações dentro do Universo secundário;

-Estudo do diversos tipos de calendários da terra média;

-Estudo da história antiga (primeira e segunda era);

-Analise comparativa de dados, como o censo;

-Estudo da Genealogia dos personagens líderes ou reis (hobbits, elfos, anões etc);

-Estudo da linguística Tolkieniana: Estuda as línguas das diversas raças da terra média (em especial as línguas élficas Quenya e Sindarin), bem como o estudo dos modos de escrita e sua possível utilidade atualmente;

-Estudo da cultura dos povos da terra média (folclore, lendas, tipos de roupa, comida etc);

-Descrições astronômicas e forma do planeta e formações diversas (entre ela Geografia da terra média);

-Estudo da moralidade, daquilo que é considerado correto ou não nas histórias e lendas da terra média;

-Estudo de estratégias de Guerra, analisando as guerras anteriores e o que foi utilizado com acerto ou erro;

-A segunda forma se estudar Tolkien de uma forma acadêmica é por meio da pesquisa do seu enquadramento dentro da literatura de fantasia e a sua importância. Ou ainda estudando os seus aspectos linguísticos propriamente (estudo das línguas élficas e sua relação com as línguas reais etc);

Especialistas (Tolkien Scholar)

Por último encontra-se os Especialistas. Não se trata propriamente de uma ordem de leitura e nem um chamado nível quinto, mas este é considerado o ponto alto daqueles que buscam estudar Tolkien de forma aprofundada.
Nesse estágio de conhecimento, a leitura é tão aprofundada que pode se ter a possibilidade de produção de uma obra de alta qualidade técnica.

Assim, além de ter um alto conhecimento da obra, em nível acadêmico e de forma geral, o estudioso de Tolkien busca exteriorizar o seu conhecimento através de uma obra. Assim, entende-se que a alta carga de conhecimento veio da análise detalhada das obras do professor Tolkien.

Nesse nível de conhecimento existem poucas pessoas que se destacam no mundo. Considero que os dois maiores especialistas vivos (ou o que podem falar com maior propriedade sobre as obras) são os filhos de professor: Christopher e Priscila Tolkien.

Em especial Christopher Tolkien, por ser o editor da maioria das obras póstumas de seu pai, além de comentar e organizar as obras. Ele foi uma das poucas pessoas que leu O Senhor dos Anéis antes de ser publicado e acompanhou todo o processo de elaboração dessa obra e da vida pessoal de seu pai.

Nomes que devem ser considerados nessa categoria em razão de suas obras são: Michael D. C. Drout, Colin Duriez, Verlyn Flieger, Tom Shippey, Douglas A. Anderson, Michael Martinez, Coren Olsen, John D. Rateliff, Ted Sherman, Janet Brennan Croft, David Salo, Jared Lobdell, Christina Scull, Wayne G. Hammond, Joseph Pearce e os brasileiros Ronald Eduard Kyrmse e Ives Gandra da Silva Martins Filho.

Evidentemente que esses não são todos os especialistas em Tolkien do mundo, mas são aqueles que apresentamos como destaque.

Quem foi J.R.R. Tolkien, o criador de O Senhor dos Anéis

Autor entrou para a história da literatura moderna, e tudo começou com a criação de novos idiomas

É quase impossível ser fã de ***O Senhor dos Anéis*** e não ter algum nível de admiração por **J.R.R. Tolkien**, criador do universo fantástico da Terra-média. Professor universitário e filólogo (estudioso de linguagens), Tolkien teve várias influências para a criação de sua mitologia, desde a participação em guerras, até a paixão por estudar idiomas.

Tolkien ao lado de Edith, o amor de sua vida

Sarehole: inspiração para o Condado

Primeira imagem da série de O Senhor dos Anéis no Amazon Prime Video

Nascido em 3 de janeiro de 1892 (há 130 anos), **John Ronald Reuel Tolkien** era filho de Mabel e Arthur Tolkien. Ele nasceu em Bloemfontein, na África do Sul, local em que seu pai trabalhava como banqueiro. Segundo relatos, Tolkien tinha poucas memórias de sua primeira infância no local, mas é possível que tenha colocado algumas delas em suas obras. Quando o pai morreu, Mabel levou o jovem e seu irmão, Hilary Arthur Reuel Tolkien, de volta para a Inglaterra, onde passaram a morar em definitivo.

A segunda infância de Ronald (como era conhecido pela família) teve um papel importante para a criação do Condado. Ao voltar para a Inglaterra, a família passou a viver em Midlands Ocidentais, se dividindo entre o bairro tranquilo de

Sarehole, e a agitação da cidade grande de Birmingham. Segundo a biografia escrita por **Humphrey Carpenter**, Tolkien não gostava da correria da cidade, e ficou particularmente chateado quando precisou sair do interior para estudar na King Edward's School. Em suas cartas e anotações, Sarehole sempre permaneceu como a lembrança feliz de um lugar tranquilo – assim como a terra dos hobbits.

Outros fatores deste momento da vida contribuíram para que Tolkien se tornasse um grande contador de histórias. Sua mãe, Mabel, gostava de ler contos de fadas para os filhos e fazia isso em outros idiomas além do inglês, como grego e latim. Desde então, o jovem teve interesse em entender outros dialetos, tanto antigos, quanto modernos.

Antes de ficar doente e morrer de diabetes, a mãe de Tolkien deixou a Igreja Anglicana e se tornou católica. Além de uma mudança de crença, isso impactou a realidade financeira da família, já que Mabel deixou de receber suporte de seus parentes, que não concordavam com sua nova fé. Sua morte fez o jovem Tolkien enxergar tudo isso como um grande sacrifício, e ele próprio se tornou um católico fervoroso, posição que manteve até o final da vida.

Guerras, idiomas e amor

Órfãos, os irmãos foram cuidados por um padre chamado Francis Morgan, que o jovem passou a considerar como um segundo pai. Nessa época, Tolkien já tinha um estudo avançado ao se tratar de idiomas, incluindo o finlandês, que serviu de base para a criação do dialeto quenya, e o galês, utilizado para a criação do sindarin. Muito antes de imaginar hobbits vivendo em pequenas tocas no Condado, Tolkien já estava criando idiomas próprios, ao redor dos quais a mitologia do Anel seria criada.

Em 1916, mesmo ano em que se casou com **Edith Bratt**, John Ronald Reuel Tolkien foi convocado a lutar na Primeira Guerra Mundial, outro ponto que aparece em suas obras. Antes de ter a "febre das trincheiras" e ser mandado de volta para casa, o jovem estudioso participou de batalhas, como a de Somme, e viu a morte de grandes amigos. Já nesta época, Tolkien começou a escrever sobre a tristeza e os horrores que tinha presenciado, mas de forma lúdica, quase como uma homenagem aos companheiros. Esses escritos foram o começo de *The Book of Lost Tales*, que serviu de base para a criação de *O Silmarillion*.

Já vivendo na Inglaterra e com dois filhos, Tolkien era professor e um respeitado filólogo, época em que passou a fazer parte de outras sociedades de estudos, como *The Coalbiters* e *The Inklings*, ambas com a participação de **C.S Lewis**, criador de *As Crônicas de Nárnia*.

Os dois desenvolveram uma grande amizade, que tinha também muitas trocas em relação ao trabalho: Lewis ouviu as primeiras ideias do que se tornaria *O Senhor dos Anéis*, enquanto o professor não era muito fã do universo de Nárnia.

Segundo a ***Tolkien Society***, Tolkien tinha uma vida muito tranquila nessa época – da forma que ele gostava. Seu casamento com Edith, sua companheira e inspiração para o amor entre Beren e Lúthien, ia muito bem, e eles tiveram a filha mais nova, Priscilla Anne Reuel Tolkien, atualmente com 92 anos.

Foi durante a rotina de professor que Tolkien pensou em um hobbit. Ao ver uma página em branco deixada por um aluno, ele teve um impulso e escreveu a seguinte frase: *Numa toca no chão vivia um hobbit*. A partir daí, seus primeiros escritos sobre essa história foram parar na editora Allen & Unwin (que depois se tornou a Harper Collins), que pediu para ele finalizar o livro. A primeira edição de ***O Hobbit*** foi publicada em 1937, dando origem ao universo conhecido pelos fãs, que ganhará **uma nova adaptação este ano no Amazon Prime Video**.

Como todo bom autor, **J.R.R. Tolkien** colocou suas experiências de vida em suas obras, mas teve a sensibilidade de fazer tudo isso pela lente de um mundo fantástico. O resultado é uma série literária que conquistou gerações, com personagens marcantes e ensinamentos que seguem muito atuais, como o diálogo abaixo:

Frodo: *"Eu queria que o Anel nunca tivesse vindo a mim. Queria que nada disso tivesse acontecido."*

Gandalf: *"Assim como todos que vivem para ver tempos assim, mas não cabe a eles decidir. Temos de decidir apenas o que fazer com o tempo que nos é dado."*

Resumo / alguns links:

A Origem dos Orcs na Terra-média (01 de 02) | TT #11 - YouTube

A Origem dos Orcs na Terra-média (02 de 02) | TT 13 - YouTube

Tolkien Talk - YouTube

filme e origem e historia dos orcs - Pesquisa Google

filme a origem e historia dos orcs - Pesquisa Google

Westron, a Língua Geral | TT #207 - YouTube

Introdução ao Quenya | TT Languages 01 - YouTube

Khuzdul, a língua anã | TT #305 - YouTube

Westron | Conlang | Fandom

Quenya | Enciclopédia da Terra-Média | Fandom

Arda | Enciclopédia da Terra-Média | Fandom

Galadriel | Enciclopédia da Terra-Média | Fandom

Thingol | Enciclopédia da Terra-Média | Fandom

Senhor dos Anéis: 05 Coisas que você (talvez) ainda não saiba sobre Azog, O Profano - YouTube

RESUMO DE O SENHOR DOS ANÉIS E O HOBBIT - HISTÓRIA COMPLETA DE TODOS OS FILMES EM ORDEM CRONOLÓGICA - YouTube

RESUMO DE O SENHOR DOS ANÉIS E O HOBBIT - HISTÓRIA COMPLETA DE TODOS OS FILMES EM ORDEM CRONOLÓGICA - YouTube

Yoo - YouTube
resumo completo filmes senhor dos aneis - Pesquisa Google

Glaurung, o Pai dos Dragões | TT #185 - YouTube

resumo senhor dos aneis completo - Pesquisa Google

Durin I - Tolkien Gateway

Dáin II - frwiki.wiki

Azanulbizar – A Guerra dos Anões e dos Orcs | Valinor

Moria – Wikipédia, a enciclopédia livre (wikipedia.org)

POR QUE GIMLI NÃO SABIA O QUE ACONTECEU COM BALIN EM MORIA? - YouTube

Histórias não Contadas: Balin, Senhor em Moria | TT Extra 175 - YouTube

Valinor - Wikipedia (en-m-wikipedia-org.translate.goog)

O Silmarillion – Wikipédia, a enciclopédia livre (wikipedia.org)

Geografia da Terra Média – Wikipédia, a enciclopédia livre (wikipedia.org)

Ar-Pharazôn – Wikipédia, a enciclopédia livre (wikipedia.org)

Númenor – Wikipédia, a enciclopédia livre (wikipedia.org)

Lista dos governantes de Númenor - frwiki.wiki

árvore senhor dos anéis barba arvore - Pesquisa Google

árvore senhor dos anéis barba arvore - Pesquisa Google

árvore senhor dos anéis - Pesquisa Google

Lista de anões da Terra Média – Wikipédia, a enciclopédia livre (wikipedia.org)

Tom Bombadil – Wikipédia, a enciclopédia livre (wikipedia.org)

7 fatos que quase ninguém sabe sobre Legolas de O Senhor dos Anéis (uol.com.br)

o que dos livros senhor dos aneis nao aparece - Pesquisa Google

moria senhor dos aneis - Pesquisa Google

aranha senhor dos aneis - Pesquisa Google

O Senhor Dos Anéis: Quem É O Ungoliant - E Como Ela Se Eelaciona Com Laracna? | Unicórniohater (unicorniohater.com.br)

https://www1.folha.uol.com.br/folha/reuters/ult112u10028.shtml

https://www.google.com.br/m?q=cidade+minas+tirith&client=ms-opera-mobile&channel=new&espv=1

https://www.google.com.br/search?q=hist%C3%B3rias+do+livro+senhor+dos+an%C3%A9is+que+n%C3%A3o+apareceu+em+filme&client=ms-opera-mobile&channel=new&espv=1&ei=5uVyY87SPKj31sQPutCNmAU&oq=hist%C3%B3rias+do+livro+senhor+dos+an%C3%A9is+que+n%C3%A3o+apareceu+em+filme&gs_lcp=ChNtb2JpbGUtZ3dzLXdpei1zZXJwEAMyBQgAEKIEMgUIABCiBDIFCAAQogQyBQgAEKIEOgoIABBHENYEELADOgQIIRAKOgQIHhAKSgQI

QRgAUPsSWPZOYJFQaANwAHgAgAGZAogB1SOSAQYwLjE4LjeYAQCgAQHIAQjAAQE&sclient=mobile-gws-wiz-serp#ip=1

histórias do livro senhor dos anéis que não apareceu em filme

https://www.google.com.br/search?q=todas+cidades+senhor+dos+aneis&client=ms-opera-mobile&channel=new&espv=1&ei=FexyY_itBZ3V1sQPiIaTgAQ&oq=todas+cidades+senhor+dos+aneis&gs_lcp=ChNtb2JpbGUtZ3dzLXdpei1zZXJwEAMyCAghEMMEEKABOgoIABBHENYEELADOgoIIRDDBBAKEKABSgQIQRgAUJkWWJkdYIIfaAFwAHgAgAGvAogB5QmSAQcwLjMuMi4xmAEAoAEByAEIwAEB&sclient=mobile-gws-wiz-serp
todas cidades senhor dos anéis

https://www.google.com.br/m?q=elfo+e+meio+elfo&client=ms-opera-mobile&channel=new&espv=1
elfo e meio elfo

https://www.google.com/search?q=curiosidades+azog&ei=dYRzY8PWG8m95OUP0qur2Ao&ved=0ahUKEwiD5aS_lrD7AhXJHrkGHdLVCqsQ4dUDCA8&uact=5&oq=curiosidades+azog&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCAAQogQyBQgAEKIEOgoIABBHENYEELADSgQIQRgASgQIRhgAUKEEWKEEYI4HaAFwAXgAgAGjAYgBowGSAQMwLjGYAQCgAQHIAQjAAQE&sclient=gws-wiz-serp
curiosidades azog

https://www.google.com/search?q=aranha+senhor+dos+aneis&biw=1024&bih=657&ei=podzY5G7Bu225OUPz-2_mAw&oq=aranha+swn&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAxgAMgcIABCABBANMgcIABCABBANMgcIABCABBANMgcIABCABBANMgcIABCABBANMgYIABAeEA0yBggAEB4QDTIGCAAQHhANMggIABAeEA0QCjIGCAAQHhANOgoIABBHENYEELADOgQIABBDOhEILhCABBCxAxCDARDHARDRAzoLCC4QgwEQsQMQgAQ6CAguELEDEIMBOgUIABCABDoLCC4QgAQQsQMQgwE6CAguEIAEENQCOgsIABCABBCxAxCDAToICC4QgAQQsQM6CAgAELEDEIMBOg4I

LhCABBCxAxCDARDUAjoOCC4QgwEQ1AIQsQMQgAQ6CAguELEDEIAEOgUIIRCgAUoECEEYAEoECEYYAFDwBVi1F2CoImgDcAF4AIABvwGIAYsLkgEEMC4xMJgBAKABAcgBCMABAQ&sclient=gws-wiz-serp
aranha senhor dos aneis

https://www.google.com/search?q=laracna+wiki&biw=1024&bih=657&ei=VIdzY4umBrnb5OUPnvaPiAI&oq=laracna+w&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQARgAMgUIABCABDIGCAAQFhAeMgYIABAWEB4yBggAEBYQHjoKCAAQRxDWBBCwAzoHCAAQsAMQQzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToMCC4QyAMQsAMQQxgCOgQIABBDSgQIQRgASgQIRhgBUCpYgQhg3Q9oAXABeACAAYEBiAH5AZIBAzAuMpgBAKABAcgBE8ABAdoBBggBEAEYCdoBBggCEAEYCA&sclient=gws-wiz-serp
laracna wiki

https://thenexus.one/o-senhor-dos-aneis-10-cenas-de-livros-que-nao-poderiam-ser-transformadas-em-filme/

https://www.fatosdesconhecidos.com.br/7-momentos-iconicos-dos-livros-de-senhor-dos-aneis-que-voce-nao-viu-nos-filmes/amp/

https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-135636/

https://www.omelete.com.br/quadrinhos/o-senhor-dos-aneis-5-historias-que-poderiam-ser-adaptadas-para-a-serie-de-tv

https://mundodelivros.com/senhor-dos-aneis/

https://www.youtube.com/watch?v=9H09xnhlCQU
The Hunt For Gollum - Short Film

https://hospicionerd.com.br/o-senhor-dos-aneis-diferencas-entre-livro-e-filme-o-retorno-do-rei/

https://www.terra.com.br/gameon/geek/quem-e-o-estranho-em-aneis-do-poder,75d6f503d167f553ce05c96998e5ae6cvzqvdhka.html

https://portalpopline.com.br/qual-livro-tolkien-os-aneis-de-poder/

https://www.google.com/search?q=pes+peludos+senhor+dos+aneis&oq=pes+peludos+senhor+dos+aneis&aqs=edge..69i57.11418j0j1&sourceid=chrome&ie=UTF-8
pes peludos senhor dos anéis

https://br.ign.com/senhor-dos-aneis-serie/101908/feature/conheca-os-personagens-de-o-senhor-dos-aneis-os-aneis-de-poder?amp=1

https://www.legiaodosherois.com.br/2022/os-aneis-de-poder-personagens-posters.html

Gandalf | Crossverse Wiki | Fandom

https://www.google.com/search?q=nome+do+cajado+de+gandalf&oq=nome+do+cajado+de+gandalf&aqs=edge..69i57.6594j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8
nome do cajado de Gandalf

https://crossverse.fandom.com/pt-br/wiki/Gandalf#:~:text=No%20entanto%2C%20parece%20colocar%20uma,ataque%20do%20Bane%20de%20Durin.

https://www.google.com/search?q=Onde+Vivem+os+Valar%3F&oq=Onde+Vivem+os+Valar%3F&aqs=edge..69i57.498j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8
Onde Vivem os Valar?

https://www.google.com/search?q=Onde+Vivem+os+Valar%3F+pdf&ei=TqhzY_iWO-Hy1sQP87KqgAY&ved=0ahUKEwj49bvXuLD7AhVhuZUCHXOZCmAQ4dUDCA8&uact=5&oq=Onde+Vivem+os+Valar%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlc

nAQAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVD3AVjBB2CcCWgBcAF4AIABAIgBAJIBAJgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Onde Vivem os Valar? pdf

https://www.google.com/search?q=Por+que+Sauron+se+tornou+um+olho%3F&ei=uqhzY8TzEM_Y1sQPsJytqA4&ved=0ahUKEwjEuNGKubD7AhVPrJUCHTBOC-UQ4dUDCA8&uact=5&oq=Por+que+Sauron+se+tornou+um+olho%3F&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjoKCAAQRxDWBBCwA0oECE0YAUoECEEYAEoECEYYAFCcA1icA2D2BGgDcAF4AIABoAGIAaABkgEDMC4xmAEAoAECoAEByAECwAEB&sclient=gws-wiz-serp

Por que Sauron se tornou um olho?

https://www.google.com/search?q=Por+que+Sauron+se+tornou+um+olho%3F+pdf&ei=_6hzY6-4DrjT1sQPp-q--Ao&ved=0ahUKEwjvs8KrubD7AhW4qZUCHSe1D68Q4dUDCA8&uact=5&oq=Por+que+Sauron+se+tornou+um+olho%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjoKCAAQRxDWBBCwA0oECE0YAUoECEEYAEoECEYYAFDiAViuBmDUB2gBcAF4AIAB-AGIAfgBkgEDMi0xmAEAoAEByAEIwAEB&sclient=gws-wiz-serp

Por que Sauron se tornou um olho? Pdf

https://www.google.com/search?q=Como+Arwen+morreu%3F&ei=LqlzY-OIDdXQ1sQPkZCekAY&ved=0ahUKEwjj1_XBubD7AhVVqJUCHRGIB2IQ4dUDCA8&uact=5&oq=Como+Arwen+morreu%3F&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjoKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVDHA1jHA2CfB

mgDcAF4AIABvgGIAb4BkgEDMC4xmAEAoAECoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Como Arwen morreu?

https://www.google.com/search?q=Como+Arwen+morreu%3F+pdf&ei=fKlzY6LdCJPY1sQPit6yyAg&ved=0ahUKEwiii4rnubD7AhUTrJUCHQqvDIkQ4dUDCA8&uact=5&oq=Como+Arwen+morreu%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToHCCEQoAEQCjoICCEQFhAeEB1KBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQvAFYnA5gzQ9oAnABeACAAcwFiAGPE5IBDTAuMS4wLjEuMC4yLjGYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Como Arwen morreu? pdf

https://blue-phoenix-rpg.fandom.com/pt-br/wiki/Arwen

https://www.google.com/search?q=Como+Arwen+se+tornou+mortal%3F&oq=Como+Arwen+se+tornou+mortal%3F&aqs=edge..69i57.455j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Como Arwen se tornou mortal?

https://www.google.com/search?q=Como+Arwen+se+tornou+mortal%3F+pdf&ei=XKpzY__0HK3U1sQPi-Sa0AU&ved=0ahUKEwj_kobSurD7AhUtqpUCHQuyBloQ4dUDCA8&uact=5&oq=Como+Arwen+se+tornou+mortal%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjoKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToFCCEQoAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQ1QNY3ghgyhBoAXABeACAAbsBiAHBBZIBAzAuNJgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Como Arwen se tornou mortal? pdf

https://wikilovesearth.pt/10-things-you-never-knew-about-arwen-from-lotr

https://www.google.com/search?q=Como+Isildur+perde+o+Anel%3F&oq=Como+Isildur+perde+o+Anel%3F&aqs=edge..69i57.373j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Como Isildur perde o Anel?

https://www.google.com/search?q=Como+Isildur+perde+o+Anel%3F+pdf&ei=vKpzY8GbB-DQ1sQP0_iTsA0&ved=0ahUKEwjB6dP_urD7AhVgqJUCHVP8BNYQ4dUDCA8&uact=5&oq=Como+Isildur+perde+o+Anel%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUOsBWJgHYP8KaAFwAXgAgAHaA4gBigeSAQcwLjMuNC0xmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Como Isildur perde o Anel? pdf

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+Isildur+no+senhor%3F&oq=Quem+%C3%A9+Isildur+no+senhor%3F&aqs=edge..69i57.396j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem é Isildur no senhor?

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+Isildur+no+senhor%3F+pdf&ei=eatzY7_9IZDJ1sQPv6ia2Aw&ved=0ahUKEwj_nf7Zu7D7AhWQpJUCHT-UBssQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+%C3%A9+Isildur+no+senhor%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBOgUIABCABDoICAAQFhAeEApKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQuAJYmAdgqQhoAXABeACAAaYBiAHZBJIBAzAuNJgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Quem é Isildur no senhor? pdf

https://www.google.com/search?q=Porque+Aragorn+%C3%A9+herdeiro+de+Isildur%3F&ei=gatzY4HvCILb1sQPp8-RyAo&ved=0ahUKEwjBs83du7D7AhWCrZUCHadnBKkQ4dUDCA8&uact=5&oq=Porque+Aragorn+%C3%A9+herdeiro+de+Isildur%3F&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIGCAAQFhAeOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgB

SgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUO0CWO0CYPgEaANwAXgAgAGOAYgBjgGSAQMwLjGYAQCgAQKgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Porque Aragorn é herdeiro de Isildur?

https://www.google.com/search?q=Porque+Aragorn+%C3%A9+herdeiro+de+Isildur%3F+pdf&ei=q6tzY8jnMe_N1sQPgPGkmA0&ved=0ahUKEwiI6fnxu7D7AhXvppUCHYA4CdMQ4dUDCA8&uact=5&oq=Porque+Aragorn+%C3%A9+herdeiro+de+Isildur%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCAAQogQyBQgAEKIEMgUIABCiBDIFCAAQogQyBQgAEKIEOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBOgYIABAWEB46BQghEKABSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUC5Y-AZgkwxoAXABeACAAbYBiAHWBJIBAzAuNJgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Porque Aragorn é herdeiro de Isildur? pdf

https://www.google.com/search?q=O+que+%C3%A9+o+colar+de+Arwen%3F&ei=zatzY-zMIfz11sQPoP-nsAU&ved=0ahUKEwis54SCvLD7AhX8upUCHaD_CVYQ4dUDCA8&uact=5&oq=O+que+%C3%A9+o+colar+de+Arwen%3F&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVDYA1jYA2CpCGgDcAF4AIABvAGIAbwBkgEDMC4xmAEAoAECoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

O que é o colar de Arwen?

https://www.google.com/search?q=O+que+%C3%A9+o+colar+de+Arwen%3F+pdf&ei=4qtzY8_7KKDU1sQPoPCE-AM&ved=0ahUKEwjP9I2MvLD7AhUgqpUCHSA4AT8Q4dUDCA8&uact=5&oq=O+que+%C3%A9+o+colar+de+Arwen%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoFCAAQogQ6CAghEBYQHhAdOgoIIRAWEB4QDxAdSgQIQRgASgQIRhgAUE1Y7wtg3A1oAnABeACAAcUBiAGNBpIBAzAuNZgBAKABAcgBCMABAQ&sclient=gws-wiz-serp

O que é o colar de Arwen? pdf

https://www.newgreenfil.com/pages/joias-do-filme-senhor-dos-aneis

https://www.google.com/search?q=O+que+aconteceu+com+Aragorn%3F&oq=O+que+aconteceu+com+Aragorn%3F&aqs=edge..69i57.1067j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

O que aconteceu com Aragorn?

https://www.google.com/search?q=O+que+aconteceu+com+Aragorn%3F+pdf&ei=KqxzY-jbCYPe1sQPkM-_kAM&ved=0ahUKEwjomJmuvLD7AhUDr5UCHZDnDzIQ4dUDCA8&uact=5&oq=O+que+aconteceu+com+Aragorn%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBOgYIABAWEB5KBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQcFilBmCSB2gBcAF4AIABzQGIAYIDkgEFMC4xLjGYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

O que aconteceu com Aragorn? pdf

https://thenexus.one/o-que-aconteceu-com-cada-personagem-de-acordo-com-tolkien-canon/

https://www.google.com/search?q=Quem+matou+o+Sauron%3F&oq=Quem+matou+o+Sauron%3F&aqs=edge..69i57.328j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem matou o Sauron?

https://www.google.com/search?q=Quem+matou+o+Sauron%3F+pdf&ei=eKxzY60rmdLWxA_DipHQAg&ved=0ahUKEwitx6jTvLD7AhUZqZUCHUNFBCoQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+matou+o+Sauron%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAE6BggAEBYQHjoICCEQFhAeEB1KBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQGViuBmCVB2gBcAF4AIABygGIAd8DkgEFMC4yLjGYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Quem matou o Sauron? pdf

https://m.facebook.com/sagaohobbit/photos/a.416541745130956/1665810063537445/?type=3

https://www.google.com/search?q=Quem+herdou+o+trono+de+Erebor%3F&ei=gaxzY6D5D6PR1sQPza6YwAg&ved=0ahUKEwjgvd3XvLD7AhWjqJUCHU0XBogQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+herdou+o+trono+de+Erebor%3F&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUJEDWJEDYPkEaANwAXgAgAGzAYgBswGSAQMwLjGYAQCgAQKgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Quem herdou o trono de Erebor?

https://www.google.com/search?q=Quem+herdou+o+trono+de+Erebor%3F+pdf&ei=saxzY5TnK-_y1sQPhq-qoAE&ved=0ahUKEwjUg-vuvLD7AhVvuZUCHYaXChQQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+herdou+o+trono+de+Erebor%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADSgQIQRgASgQIRhgAUIkBWNEFYIIIaAFwAXgBgAGeAogBgwaSAQUwLjMuMZgBAKABAcgBB8ABAQ&sclient=gws-wiz-serp

Quem herdou o trono de Erebor? pdf

https://www.valinor.com.br/8393?amp=1

https://www.google.com/search?q=Quem+virou+Rei+depois+que+Thorin+morre%3F&oq=Quem+virou+Rei+depois+que+Thorin+morre%3F&aqs=edge..69i57.1510j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem virou Rei depois que Thorin morre?

https://www.google.com/search?q=Quem+virou+Rei+depois+que+Thorin+morre%3F+pdf&ei=Ha9zY5S3KsPf1sQPusC58A8&ved=0ahUKEwjUubuWv7D7AhXDr5UCHTpgDv4Q4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+virou+Rei+depois+que+Thorin+morre%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBSgQITRgBSgQIQRgASgQI

RhgBUI0KWIkPYIwQaAFwAXgAgAHNAYgBlASSAQUwLjIuMZgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Quem virou Rei depois que Thorin morre? pdf

https://www.valinor.com.br/7198?amp=1

https://www.google.com/search?q=Como+Gandalf+sobreviveu+ao+Balrog%3F&oq=Como+Gandalf+sobreviveu+ao+Balrog%3F&aqs=edge..69i57.258j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Como Gandalf sobreviveu ao Balrog?

https://www.google.com/search?q=Como+Gandalf+sobreviveu+ao+Balrog%3F+pdf&ei=pa9zY6GgMoLL1sQPuK6tsA0&ved=0ahUKEwjhhrDXv7D7AhWCpZUCHThXC9YQ4dUDCA8&uact=5&oq=Como+Gandalf+sobreviveu+ao+Balrog%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATOKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYATOICAAQFhAeEApKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQNli-BmCFCGgBcAF4AIABtAGIAfIEkgEDMC40mAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Como Gandalf sobreviveu ao Balrog? pdf

https://www.google.com/search?q=Quem+matou+Balrog%3F&ei=tK9zY-DKGrDf1sQPlaGQ4A4&ved=0ahUKEwjg9Kvev7D7AhWwr5UCHZUQBOwQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+matou+Balrog%3F&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQzQNYzQNgqAZoA3ABeACAAbkBiAG5AZIBAzAuMZgBAKABAqABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Quem matou Balrog?

https://www.google.com/search?q=Quem+matou+Balrog%3F+pdf&ei=669zY_maBLjd1sQPpvyC2Aw&ved=0ahUKEwi5vLL4v7D7AhW4rpUCHSa-AMsQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+matou+Balrog%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATOKCAAQRxDWBBCw

AzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVAyWK4HYI4JaAFwAXgAgAGeAYgB0gSSAQMwLjSYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Quem matou Balrog? pdf

https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Balrog

https://lotr.fandom.com/wiki/Gothmog_(Balrog)

https://www.google.com/search?q=Gothmog&oq=Gothmog&aqs=edge..69i57.216j0j1&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Gothmog

https://www.google.com/search?q=Gothmog+pdf&ei=769zY4T2KZ_S1sQPtJeoyAc&ved=0ahUKEwjEqcz6v7D7AhUfqZUCHbQLCnkQ4dUDCA8&uact=5&oq=Gothmog+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoHCAAQsAMQQzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToPCC4Q1AIQyAMQsAMQQxgCOgUIABCABDoHCAAQgAQQEzoICAAQFhAeEBNKBAhBGABKBAhGGAFQ9QFYsghgoQloAXABeACAAZwBiAGgA5IBAzAuM5gBAKABAcgBEcABAdoBBggBEAEYCdoBBggCEAEYCA&sclient=gws-wiz-serp

Gothmog pdf

https://www.google.com/search?q=Quanto+tempo+Gandalf+lutou+com+Balrog%3F&oq=Quanto+tempo+Gandalf+lutou+com+Balrog%3F&aqs=edge..69i57.1016j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quanto tempo Gandalf lutou com Balrog?

https://www.google.com/search?q=Quanto+tempo+Gandalf+lutou+com+Balrog%3F+pdf&ei=lLJzY_fFJNDX1sQP2JyH4Ao&ved=0ahUKEwj336-9wrD7AhXQq5UCHVjOAawQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quanto+tempo+Gandalf+lutou+com+Balrog%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYATo

GCAAQFhAeSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUJoJWLYNYPsPaAFwAXgAgAHdAYgBlwaSAQUwLjIuMpgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Quanto tempo Gandalf lutou com Balrog? pdf

https://m.facebook.com/sagaohobbit/photos/a.416541745130956/1541305919321194/?type=3

https://www.google.com/search?q=Porque+Gandalf+ajudou+os+An%C3%B5es%3F&oq=Porque+Gandalf+ajudou+os+An%C3%B5es%3F&aqs=edge..69i57.201j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Porque Gandalf ajudou os Anões?

https://www.google.com/search?q=Porque+Gandalf+ajudou+os+An%C3%B5es%3F+pdf&ei=wLNzY7LpMq-D5OUPm8SjoAM&ved=0ahUKEwiyycTMw7D7AhWvAbkGHRviCDQQ4dUDCA8&uact=5&oq=Porque+Gandalf+ajudou+os+An%C3%B5es%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVBZWNAGYJIKaAFwAXgAgAG3AYgB_gSSAQMwLjSYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Porque Gandalf ajudou os Anões? pdf

https://m.facebook.com/ASociedadedoAnel/photos/a.1170318753043267/1170345556373920/?type=3

https://www.google.com/search?q=Quem+matou+tauriel%3F&oq=Quem+matou+tauriel%3F&aqs=edge..69i57.752j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem matou tauriel?

https://www.google.com/search?q=Quem+matou+tauriel%3F+pdf&ei=SrRzY4aiA_LX1sQP4bqJiAc&ved=0ahUKEwiG7_uNxLD7AhXyq5UCHWFdAnEQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+matou+tauriel%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5

AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVA8WJ8GYNEHaAFwAXgAgAG8AYgBkwWSAQMwLjSYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Quem matou tauriel? Pdf

https://www.wattpad.com/176537935-terra-m%C3%A9dia-a-aventura-depois-da-batalha-a-morte

https://www.google.com/search?q=O+que+significa+Sauron+na+B%C3%ADblia%3F&oq=O+que+significa+Sauron+na+B%C3%ADblia%3F&aqs=edge..69i57.343j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

O que significa Sauron na Bíblia?

https://www.google.com/search?q=O+que+significa+Sauron+na+B%C3%ADblia%3F+pdf&ei=o7RzY-zILr_a1sQPoPa5kA4&ved=0ahUKEwispt-4xLD7AhU_rZUCHSB7DuIQ4dUDCA8&uact=5&oq=O+que+significa+Sauron+na+B%C3%ADblia%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVCqAViZB2CPC2gBcAF4AYABxgGIAbkFkgEDMC40mAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

O que significa Sauron na Bíblia? pdf

http://blogdaterra-media.blogspot.com/2015/06/pergunta-por-que-sauron-e-os-nazgul-nao.html?m=1

https://www.google.com/search?q=Porque+Gandalf+virou+mago+branco%3F&oq=Porque+Gandalf+virou+mago+branco%3F&aqs=edge..69i57.281j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Porque Gandalf virou mago branco?

https://www.google.com/search?q=Porque+Gandalf+virou+mago+branco%3F+pdf&ei=1LRzY-fBGcr31sQPsJyqIA&ved=0ahUKEwjn-_jPxLD7AhXKu5UCHTCOCgQQ4dUDCA8&uact=5&oq=Porque+Gandalf+virou+mago+branco%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQg

hEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToGCAAQFhAeSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUB1YrgZg8QdoAXABeAGAAdUBiAH_BJIBBTAuMy4xmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Porque Gandalf virou mago branco? pdf

https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Gandalf

https://www.google.com/search?q=Por+que+Sauron+n%C3%A3o+aparece%3F&oq=Por+que+Sauron+n%C3%A3o+aparece%3F&aqs=edge..69i57.1008j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Por que Sauron não aparece?

https://www.google.com/search?q=Por+que+Sauron+n%C3%A3o+aparece%3F+pdf&ei=BrVzY4-mLcXd1sQPg6yRoAY&ved=0ahUKEwiPwfjnxLD7AhXFrpUCHQNWBGQQ4dUDCA8&uact=5&oq=Por+que+Sauron+n%C3%A3o+aparece%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIHCCEQoAEQCjoKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToGCAAQFhAeSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUG1YyA1g4BNoAXABeACAAbwBiAHzBJIBAzAuNJgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Por que Sauron não aparece? pdf

https://quintacapa.com.br/senhor-dos-aneis-10-fatos-que-voce-nao-sabia-sobre-sauron-o-lorde-das-trevas/

https://www.google.com/search?q=O+que+acontece+com+Legolas+e+tauriel%3F&oq=O+que+acontece+com+Legolas+e+tauriel%3F&aqs=edge..69i57.537j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8

O que acontece com Legolas e tauriel?

https://www.google.com/search?q=O+que+acontece+com+Legolas+e+tauriel%3F+pdf&ei=WrZzY-7fONzU1sQPxP-g6Ag&ved=0ahUKEwju9JOKxrD7AhVcqpUCHcQ_CI0Q4dUDCA8&uact=5&oq

=O+que+acontece+com+Legolas+e+tauriel%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBOgYIABAWEB5KBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQ2gFYqQdgowpoAXABeACAAb4BiAH_BJIBAzAuNJgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

O que acontece com Legolas e tauriel? pdf

https://www.jornalopcao.com.br/opcao-cultural/tomado-pela-doenca-dragao-peter-jackson-destruiu-obra-de-j-r-r-tolkien-23998/

https://www.google.com/search?q=Como+Balin+morreu%3F&oq=Como+Balin+morreu%3F&aqs=edge..69i57.363j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Como Balin morreu?

https://www.google.com/search?q=Como+Balin+morreu%3F+pdf&ei=qrZzY4S7Bei91sQPvK-r6AQ&ved=0ahUKEwiEuPOvxrD7AhXonpUCHbzXCk0Q4dUDCA8&uact=5&oq=Como+Balin+morreu%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToGCAAQFhAeOggIIRAWEB4QHToKCCEQFhAeEA8QHUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVByWNEpYM8raARwAXgBgAG0AogBuAuSAQcwLjguMC4xmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Como Balin morreu? pdf

https://www.valinor.com.br/8315?amp=1

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+Balin+para+Gimli%3F&oq=Quem+%C3%A9+Balin+para+Gimli%3F&aqs=edge..69i57.394j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem é Balin para Gimli?

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+Balin+para+Gimli%3F+pdf&ei=77ZzY8LCFNPS1sQP2J-QwAc&ved=0ahUKEwiC9vXQxrD7AhVTqZUCHdgPBHgQ4dUDCA8&uact=5&o

q=Quem+%C3%A9+Balin+para+Gimli%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAE6CAghEBYQHhAdSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUBhYgwlgpgpoAXABeACAAckBiAGvBJIBBTAuMi4xmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Quem é Balin para Gimli? pdf

https://www.google.com/search?q=Quem+matou+o+Smaug%3F&oq=Quem+matou+o+Smaug%3F&aqs=edge..69i57.694j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem matou o Smaug?

https://www.google.com/search?q=Quem+matou+o+Smaug%3F+pdf&ei=FrdzY9OGOfrK1sQPk6afoAE&ved=0ahUKEwjT6ebjxrD7AhV6pZUCHRPTBxQQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+matou+o+Smaug%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToGCAAQFhAeSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUGVYygZghQhoAXABeACAAbwBiAHwBJIBAzAuNJgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Quem matou o Smaug? Pdf

https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Smaug

https://www.google.com/search?q=Por+que+Gandalf+n%C3%A3o+usa+magia%3F&oq=Por+que+Gandalf+n%C3%A3o+usa+magia%3F&aqs=edge..69i57.315j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Por que Gandalf não usa magia?

https://www.google.com/search?q=Por+que+Gandalf+n%C3%A3o+usa+magia%3F+pdf&ei=UbdzY6H5IafY1sQP5uSgEA&ved=0ahUKEwjh5eD_xrD7AhUnrJUCHWYyCAIQ4dUDCA8&uact=5&oq=Por+que+Gandalf+n%C3%A3o+usa+magia%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIHCCEQoAEQCjoKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToGCAAQFhAeSgQIQRgASgQIRhgBUPIBWN8GYP8HaAFwAXgAgAGvAYgB2QSSAQMwLjSYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Por que Gandalf não usa magia? pdf

https://www.fatosdesconhecidos.com.br/7-coisas-que-voce-talvez-nao-saiba-que-o-gandalf-e-capaz-de-fazer/

https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Lista_de_armas_de_O_Senhor_dos_An%C3%A9is

https://www.google.com/search?q=Qual+a+espada+de+Gandalf%3F&oq=Qual+a+espada+de+Gandalf%3F&aqs=edge..69i57.376j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Qual a espada de Gandalf?

https://www.google.com/search?q=Qual+a+espada+de+Gandalf%3F+pdf&ei=DbhzY4fHOeHY1sQPo5CD-AY&ved=0ahUKEwjHgcvZx7D7AhVhrJUCHSPIAG8Q4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+a+espada+de+Gandalf%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGABQAFinBmCTB2gAcAF4AIABtgGIAZcFkgEDMC40mAEAoAEBwAEB&sclient=gws-wiz-serp

Qual a espada de Gandalf? pdf

https://www.google.com/search?q=Qual+a+espada+de+Aragorn%3F&oq=Qual+a+espada+de+Aragorn%3F&aqs=edge..69i57.603j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Qual a espada de Aragorn?

https://www.google.com/search?q=Qual+a+espada+de+Aragorn%3F+pdf&ei=lLhzY8KVN-3R1sQPv5WsiAQ&ved=0ahUKEwjCr_iZyLD7AhXtqJUCHb8KC0EQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+a+espada+de+Aragorn%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhBGABKBAhGGAFQGVj5BmCMCGgB

cAF4AIABqAGIAdQDkgEDMC4zmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Qual a espada de Aragorn? pdf

https://terramedia.fandom.com/wiki/Smaug

https://www.google.com/search?q=Qual+a+diferen%C3%A7a+entre+elfos+e+meio-elfos%3F&oq=Qual+a+diferen%C3%A7a+entre+elfos+e+meio-elfos%3F&aqs=edge..69i57.313j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Qual a diferença entre elfos e meio-elfos?

https://www.google.com/search?q=Qual+a+diferen%C3%A7a+entre+elfos+e+meio-elfos%3F+pdf&ei=J7lzY7zrMtXN1sQPxdCDwAw&ved=0ahUKEwj8moDgyLD7AhXVppUCHUXoAMgQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+a+diferen%C3%A7a+entre+elfos+e+meio-elfos%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVDGB1jGD2CIEmgBcAF4AIABxwGIAbIFkgEDMC40mAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Qual a diferença entre elfos e meio-elfos? pdf

https://www.google.com/search?q=O+que+acontece+se+Gandalf+usar+o+Anel%3F&oq=O+que+acontece+se+Gandalf+usar+o+Anel%3F&aqs=edge..69i57.309j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

O que acontece se Gandalf usar o Anel?

https://www.google.com/search?q=O+que+acontece+se+Gandalf+usar+o+Anel%3F+pdf&ei=dblzY5ebO9Ta5OUPst6uiA0&ved=0ahUKEwjXqaGFybD7AhVULbkGHTKvC9EQ4dUDCA8&uact=5&oq=O+que+acontece+se+Gandalf+usar+o+Anel%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQhAJYkw9glRBoAnABeACAAfQCiAHSBpIBBzAuMy4wLjGYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

O que acontece se Gandalf usar o Anel? pdf

http://blogdaterra-media.blogspot.com/2015/05/o-que-teria-acontecido-se-gandalf.html?m=1

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+o+gigante+em+an%C3%A9is+do+poder%3F&oq=Quem+%C3%A9+o+gigante+em+an%C3%A9is+do+poder%3F&aqs=edge..69i57.582j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem é o gigante em anéis do poder?

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+o+gigante+em+an%C3%A9is+do+poder%3F+pdf&ei=0rlzY-MatInk5Q_Kt7WQDg&ved=0ahUKEwjjy5KxybD7AhW0BLkGHcpbDeIQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+%C3%A9+o+gigante+em+an%C3%A9is+do+poder%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOgYIABAWEB46CAghEBYQHhAdSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgAUGRYlwdgmghoAXABeACAAcMBiAHkA5IBAzAuM5gBAKABAcgBCMABAQ&sclient=gws-wiz-serp

Quem é o gigante em anéis do poder? pdf

https://www.aficionados.com.br/aneis-do-poder-quem-e-quem-na-serie-de-o-senhor-dos-aneis/

https://www.google.com/search?q=Quantos+anos+tem+tauriel%3F&oq=Quantos+anos+tem+tauriel%3F&aqs=edge..69i57.667j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quantos anos tem tauriel?

https://www.google.com/search?q=Quantos+anos+tem+tauriel%3F+pdf&ei=HbpzY8nYN5u25OUPlpuUqAI&ved=0ahUKEwiJ26vVybD7AhUbG7kGHZYNBSUQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quantos+anos+tem+tauriel%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhBGABKBAhGGAFQSVj6B

mD1B2gBcAF4AIAB9wGIAZ4FkgEDMi0zmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Quantos anos tem tauriel? pdf

https://multiversocomicon.com.br/quem-e-tauriel-o-hobbit/

https://www.google.com/search?q=Por+que+Elrond+e+meio+elfo%3F&oq=Por+que+Elrond+e+meio+elfo%3F&aqs=edge..69i57.323j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Por que Elrond e meio elfo?

https://www.google.com/search?q=Por+que+Elrond+e+meio+elfo%3F+pdf&ei=YLpzY-Bum7rk5Q-f1r3YCA&ved=0ahUKEwjgnu70ybD7AhUbHbkGHR9rD4sQ4dUDCA8&uact=5&oq=Por+que+Elrond+e+meio+elfo%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjoGCAAQFhAeSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgAUABYywhgngloAHABeACAAakBiAHgBJIBAzAuNJgBAKABAcABAQ&sclient=gws-wiz-serp

Por que Elrond e meio elfo? pdf

https://www.valinor.com.br/forum/topico/elrond-e-um-meio-elfo.94321/

https://www.google.com/search?q=Porque+Bilbo+Bolseiro+foi+escolhido%3F&oq=Porque+Bilbo+Bolseiro+foi+escolhido%3F&aqs=edge..69i57.409j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Porque Bilbo Bolseiro foi escolhido?

https://www.google.com/search?q=Porque+Bilbo+Bolseiro+foi+escolhido%3F+pdf&ei=irpzY8XtHqXN5OUPxPmyiAE&ved=0ahUKEwjF2o-JyrD7AhWlJrkGHcS8DBEQ4dUDCA8&uact=5&oq=Porque+Bilbo+Bolseiro+foi+escolhido%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUPENWMAYYPsZaANwAXgAgAG7AYgBwgeSAQMwLjaYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Porque Bilbo Bolseiro foi escolhido? pdf

https://www.unicorniohater.com.br/o-hobbit-por-que-gandalf-escolheu-bilbo-para-acompanhar-os-anoes/?amp

https://www.google.com/search?q=O+que+acontece+se+Gandalf+usar+o+Anel%3F&oq=O+que+acontece+se+Gandalf+usar+o+Anel%3F&aqs=edge..69i57.31933j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

O que acontece se Gandalf usar o Anel?

https://www.google.com/search?q=O+que+acontece+se+Gandalf+usar+o+Anel%3F+pdf&ei=wbpzY5nHI9W-5OUPrvaHaA&ved=0ahUKEwjZq7GjyrD7AhVVH7kGHS77AQ0Q4dUDCA8&uact=5&oq=O+que+acontece+se+Gandalf+usar+o+Anel%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQ_QFYzQZg1gdoAXABeACAAXSIAbMDkgEDMC40mAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

O que acontece se Gandalf usar o Anel? pdf

http://blogdaterra-media.blogspot.com/2015/05/o-que-teria-acontecido-se-gandalf.html?m=1

https://www.google.com/search?q=Qual+a+idade+de+Galadriel%3F&oq=Qual+a+idade+de+Galadriel%3F&aqs=edge..69i57.487j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Qual a idade de Galadriel?

https://www.google.com/search?q=Qual+a+idade+de+Galadriel%3F+pdf&ei=BrtzY6GSOq_o1sQP3MOYsAU&ved=0ahUKEwihrbvEyrD7AhUvtJUCHdwhBlYQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+a+idade+de+Galadriel%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAEyCAghEBYQHhAdMgoIIRAWEB4QDxAdMggIIRAWEB4QHToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToFCAAQgAQ6BggAEBYQHkoECE0YAUoECEEY

AEoECEYYAVDVA1imC2CCDmgBcAF4AoAB_AWIAagRkgEJMy0xLjEuMS4xmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Qual a idade de Galadriel? pdf

https://www.legiaodosherois.com.br/2022/o-senhor-dos-aneis-idade-galadriel.html

https://www.google.com/search?q=De+quem+Legolas+gosta%3F&oq=De+quem+Legolas+gosta%3F&aqs=edge..69i57.397j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

De quem Legolas gosta?

https://www.google.com/search?q=De+quem+Legolas+gosta%3F+pdf&ei=UbtzY7OtAdPc1sQP2_y_kAI&ved=0ahUKEwjzmeTnyrD7AhVTrpUCHVv-DyIQ4dUDCA8&uact=5&oq=De+quem+Legolas+gosta%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBOggIIRAWEB4QHToHCCEQoAEQCkoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVDQAVj8DWD7EWgDcAF4AIABtQGIAfwGkgEDMC42mAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

De quem Legolas gosta? pdf

https://www.valinor.com.br/19714?amp=1

https://www.google.com/search?q=Qual+a+ra%C3%A7a+da+Galadriel%3F&oq=Qual+a+ra%C3%A7a+da+Galadriel%3F&aqs=edge..69i57.507j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Qual a raça da Galadriel?

https://www.google.com/search?q=Qual+a+ra%C3%A7a+da+Galadriel%3F+pdf&ei=dbtzY_r3GO7a1sQP-baLuAY&ved=0ahUKEwi6hpH5yrD7AhVurZUCHXnbAmcQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+a+ra%C3%A7a+da+Galadriel%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToKCCEQFhAeEA8QHUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAV

BhWIkGYJcHaAFwAXgAgAHPAYgBgwWSAQUwLjMuMZgBAKABAcgBDcABA
doBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp
Qual a raça da Galadriel? pdf

https://terramedia.fandom.com/wiki/Galadriel

https://www.google.com/search?q=Como+Bilbo+morre%3F&oq=Como+Bilbo+
morre%3F&aqs=edge..69i57.792j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8
Como Bilbo morre?

https://www.google.com/search?q=Como+Bilbo+morre%3F+pdf&ei=qrtzY56ZE
cTZ1sQPwNg7&ved=0ahUKEwielqySy7D7AhXErJUCHUDsDgAQ4dUDCA8&u
act=5&oq=Como+Bilbo+morre%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIF
CCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6Bwg
hEKABEApKBAhBGABKBAhGGABQYlivB2CNCGgBcAF4AIABrAGIAcMDkgE
DMC4zmAEAoAEByAEIwAEB&sclient=gws-wiz-serp
Como Bilbo morre? pdf

https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/ian-holm-o-bilbo-baggins-de-
senhor-dos-aneis-morre-aos-88-anos/

https://www.google.com/search?q=Quem+veio+antes+de+Sauron%3F&oq=Qu
em+veio+antes+de+Sauron%3F&aqs=edge..69i57.35159j0j9&sourceid=chrom
e&ie=UTF-8
Quem veio antes de Sauron?

https://www.google.com/search?q=Quem+veio+antes+de+Sauron%3F+pdf&ei=
3rtzY7KlH9TY1sQPhp2ikAg&ved=0ahUKEwiyjKCry7D7AhVUrJUCHYaOCIIQ4
dUDCA8&uact=5&oq=Quem+veio+antes+de+Sauron%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3
Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToECAAQR0oECE0Y
AUoECEEYAEoECEYYAFDgCFi0EGDOEmgAcAJ4AIABqQGIAeQEkgEDMC4
0mAEAoAEByAEIwAEB&sclient=gws-wiz-serp
Quem veio antes de Sauron? pdf

https://www.chippu.com.br/noticias/o-senhor-dos-aneis-os-aneis-de-poder-quem-e-melkor-morgoth-sauron-tolkien-silmarillion-eru

https://www.rcn67.com.br/noticias/10-coisas-que-voce-precisa-saber-antes-de-ver-o-hobbit-no-cinema/72349/

https://www.google.com/search?q=Como+era+Mordor+antes+de+Sauron%3F&oq=Como+era+Mordor+antes+de+Sauron%3F&aqs=edge..69i57.148929j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Como era Mordor antes de Sauron?

https://www.google.com/search?q=Como+era+Mordor+antes+de+Sauron%3F+pdf&ei=ysVzY4uwLJXf1sQPs66H-AQ&ved=0ahUKEwiLvcLm1LD7AhWVr5UCHTPXAU8Q4dUDCA8&uact=5&oq=Como+era+Mordor+antes+de+Sauron%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQmgJY5wZg6wpoAXABeACAAdIBiAHvBZIBBTAuMy4xmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Como era Mordor antes de Sauron? pdf

https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Mordor

https://www.google.com/search?q=Como+os+elfos+chamam+Gandalf%3F&oq=Como+os+elfos+chamam+Gandalf%3F&aqs=edge..69i57.477j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Como os elfos chamam Gandalf?

https://www.google.com/search?q=Como+os+elfos+chamam+Gandalf%3F+pdf&ei=CcZzY7yWBfvd1sQPn4KTuA4&ved=0ahUKEwj8vqCE1bD7AhX7rpUCHR_BBOcQ4dUDCA8&uact=5&oq=Como+os+elfos+chamam+Gandalf%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6BAgAEEc6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQhBFYuhtguRxoBHADeACAAeQBiAGoBpIBBTAuNC4xmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Como os elfos chamam Gandalf? pdf

https://www.valinor.com.br/8456?amp=1

https://www.google.com/search?q=Porque+Gandalf+ressuscitou%3F&oq=Porque+Gandalf+ressuscitou%3F&aqs=edge..69i57.519j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Porque Gandalf ressuscitou?

https://www.google.com/search?q=Porque+Gandalf+ressuscitou%3F+pdf&ei=MMZzY4fWMuX31sQPweqJCA&ved=0ahUKEwiHrpqX1bD7AhXlu5UCHUF1AgEQ4dUDCA8&uact=5&oq=Porque+Gandalf+ressuscitou%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAE6CAghEBYQHhAdSgQIQRgASgQIRhgBUJgBWNMGYL4HaAFwAXgAgAG2AYgBkASSAQMwLjOYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Porque Gandalf ressuscitou? pdf

https://www.legiaodosherois.com.br/2022/o-senhor-dos-aneis-como-gandalf-ressuscitou-balrog.html

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+mais+forte+Gandalf+ou+Sauron%3F&oq=Quem+%C3%A9+mais+forte+Gandalf+ou+Sauron%3F&aqs=edge..69i57.463j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem é mais forte Gandalf ou Sauron?

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+mais+forte+Gandalf+ou+Sauron%3F+pdf&ei=hsZzY5qbEo7D5OUPlfqb2AY

Quem é mais forte Gandalf ou Sauron? pdf

https://www.unicorniohater.com.br/quem-e-realmente-o-personagem-mais-poderoso-em-senhor-dos-aneis/?amp

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+mais+forte+Gandalf+ou+Galadriel%3F&oq=Quem+%C3%A9+mais+forte+Gandalf+ou+Galadriel%3F&aqs=edge..69i57.355j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem é mais forte Gandalf ou Galadriel?

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+mais+forte+Gandalf+ou+Galadriel%3F+pdf&ei=0sZzY-DBJazW1sQPydeI6A0&ved=0ahUKEwjg8qzk1bD7AhUsq5UCHckrAt0Q4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+%C3%A9+mais+forte+Gandalf+ou+Galadriel%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAE6BggAEBYQHkoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVDzA1jKCWD3CmgBcAF4AIAB7wGIAbUDkgEFMC4xLjGYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Quem é mais forte Gandalf ou Galadriel? pdf

https://www.unicorniohater.com.br/os-10-herois-mais-poderosos-em-senhor-dos-aneis-classificados/?amp

https://www.google.com/search?q=Quantos+an%C3%A9is+do+poder+existe%3F&oq=Quantos+an%C3%A9is+do+poder+existe%3F&aqs=edge..69i57.333j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quantos anéis do poder existe?

https://www.google.com/search?q=Quantos+an%C3%A9is+do+poder+existe%3F+pdf&ei=BMdzY8m-K9rY1sQPhNONgA8&ved=0ahUKEwjJ0J781bD7AhVarJUCHYRpA_AQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quantos+an%C3%A9is+do+poder+existe%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQxgxY2w1g4g5oAnABeACAAbwBiAG7ApIBAzAuMpgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Quantos anéis do poder existe? pdf

https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/tv/noticia/2022/10/quem-e-o-estranho-e-quem-e-sauron-em-o-senhor-dos-aneis-os-aneis-de-poder-cl98vk28x0028018wirkm7cis.html

https://www.google.com/search?q=Quantas+vezes+Sauron+morre%3F&oq=Quantas+vezes+Sauron+morre%3F&aqs=edge..69i57.548j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quantas vezes Sauron morre?

https://www.google.com/search?q=Quantas+vezes+Sauron+morre%3F+pdf&ei=OMdzY89OudjWxA-P34DwBw&ved=0ahUKEwjPytmU1rD7AhU5rJUCHY8vAH4Q4dUDCA8&uact=5&oq=Quantas+vezes+Sauron+morre%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUEBYtAdgzwhoAXABeACAAfICiAGnBJIBBzAuMS4wLjGYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Quantas vezes Sauron morre? pdf

https://pt.jugomobile.com/sda-sauron-realmente-morre-quando-o-anel-e-destruido/

https://www.google.com/search?q=Qual+Anel+O+Gandalf+tem%3F&oq=Qual+Anel+O+Gandalf+tem%3F&aqs=edge..69i57.313j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Qual Anel O Gandalf tem?

https://www.google.com/search?q=Qual+Anel+O+Gandalf+tem%3F+pdf&ei=esdzY-GAHsHY1sQP6quEiAo&ved=0ahUKEwjhpbO01rD7AhVBrJUCHeoVAaEQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+Anel+O+Gandalf+tem%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIECAAQRzIECAAQRzIECAAQRzIECAAQRzIECAAQRzIECAAQRzIECAAQRzIECAAQR0oECE0YAUoECEEYAEoECEYYAFAYWJIFYJAGaABwAngAgAEAiAEAkgEAmAEAoAEByAEIwAEB&sclient=gws-wiz-serp

Qual Anel O Gandalf tem? pdf

https://gizmodo.uol.com.br/descubra-o-anel-de-poder-de-gandalf-e-porque-nao-aparece-em-aneis-de-poder/amp/

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+o+elfo+mais+forte%3F&oq=Quem+%C3%A9+o+elfo+mais+forte%3F&aqs=edge..69i57.296j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem é o elfo mais forte?

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+o+elfo+mais+forte%3F+pdf&ei=5MdzY6z-IpXz1sQPzZCrkAU&ved=0ahUKEwisgP7m1rD7AhWVuZUCHU3IClIQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+%C3%A9+o+elfo+mais+forte%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUB9YgAdgjQhoAXABeACAAcQBiAHnApIBAzAuMpgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Quem é o elfo mais forte? pdf

https://www.fatosdesconhecidos.com.br/7-elfos-mais-poderosos-de-toda-historia-de-senhor-dos-aneis/

https://www.google.com/search?q=Por+que+a+Galadriel+%C3%A9+t%C3%A3o+poderosa%3F&ei=7cdzY8a8HoPb1sQPp9u6uAI&ved=0ahUKEwiG557r1rD7AhWDrZUCHaetDicQ4dUDCA8&uact=5&oq=Por+que+a+Galadriel+%C3%A9+t%C3%A3o+poderosa%3F&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIGCAAQFhAeOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUKoDWKoDYLEIaANwAXgAgAGXAYgBlwGSAQMwLjGYAQCgAQKgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Por que a Galadriel é tão poderosa?

https://www.google.com/search?q=Por+que+a+Galadriel+%C3%A9+t%C3%A3o+poderosa%3F+pdf&ei=GMhzY7edGZzW1sQP2bWJ6AY&ved=0ahUKEwi3idr_1rD7AhUcq5UCHdlaAm0Q4dUDCA8&uact=5&oq=Por+que+a+Galadriel+%C

3%A9+t%C3%A3o+poderosa%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjoKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToGCAAQFhAeSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUPgSWO8bYMMdaAJwAXgAgAG_AYgB7wWSAQMwLjWYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Por que a Galadriel é tão poderosa? pdf

https://www.legiaodosherois.com.br/lista/galadriel-senhor-dos-aneis-poder-tudo-sobre.html

https://www.google.com/search?q=Por+que+Sauron+queria+o+anel%3F&oq=Por+que+Sauron+queria+o+anel%3F&aqs=edge..69i57.512j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Por que Sauron queria o anel?

https://www.google.com/search?q=Por+que+Sauron+queria+o+anel%3F+pdf&ei=RMhzY5aGBeHc1sQPq7uDcA&ved=0ahUKEwiWuMOU17D7AhVhrpUCHavdAA4Q4dUDCA8&uact=5&oq=Por+que+Sauron+queria+o+anel%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjoKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToICCEQFhAeEB1KBAhBGABKBAhGGAFQN1jwBWC9CWgBcAF4AIABkwKIAdwGkgEFMC4yLjKYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Por que Sauron queria o anel? pdf

https://www.leitoraviciada.com/2012/11/o-um-anel-de-o-senhor-dos-aneis.html?m=1

https://www.google.com/search?q=Quem+caiu+do+c%C3%A9u+em+an%C3%A9is+do+poder%3F&oq=Quem+caiu+do+c%C3%A9u+em+an%C3%A9is+do+poder%3F&aqs=edge..69i57.410j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem caiu do céu em anéis do poder?

https://www.google.com/search?q=Quem+caiu+do+c%C3%A9u+em+an%C3%A9is+do+poder%3F+pdf&ei=d8hzY53cCbnU1sQP6d6gmAI&ved=0ahUKEwjd8

_Cs17D7AhU5qpUCHWkvCCMQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+caiu+do+c%C3%A9u+em+an%C3%A9is+do+poder%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoGCAAQFhAeOggIABAWEB4QCkoECEEYAEoECEYYAFDNAVjOB2DRCGgBcAF4AIABwgGIAe8DkgEDMC4zmAEAoAEByAEIwAEB&sclient=gws-wiz-serp

Quem caiu do céu em anéis do poder? pdf

https://canaltech.com.br/entretenimento/quem-e-o-estranho-em-o-senhor-dos-aneis-os-aneis-do-poder-224795/

https://www.google.com/search?q=Qual+a+rela%C3%A7%C3%A3o+entre+Gandalf+e+Galadriel%3F&ei=lchzY8fuDbjd1sQPr6GDqA8&ved=0ahUKEwiHjZy717D7AhW4rpUCHa_QAPUQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+a+rela%C3%A7%C3%A3o+entre+Gandalf+e+Galadriel%3F&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUJwEWJwEYMEKaANwAXgAgAG1AYgBtQGSAQMwLjGYAQCgAQKgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Qual a relação entre Gandalf e Galadriel?

https://www.google.com/search?q=Qual+a+rela%C3%A7%C3%A3o+entre+Gandalf+e+Galadriel%3F+pdf&ei=o8hzY8aDMcqH4dUP6sKamAQ&ved=0ahUKEwiG4ZXC17D7AhXKQ7gEHWqhBkMQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+a+rela%C3%A7%C3%A3o+entre+Gandalf+e+Galadriel%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQmgtYiiRgiCVoA3ABeACAAasCiAGKCJIBBTAuMi4zmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Qual a relação entre Gandalf e Galadriel? pdf

https://thenexus.one/a-opiniao-do-hobbit-sobre-o-amor-de-gandalf-e-galadriel-cria-os-avatares-mais-estranhos-do-lotr/

https://www.google.com/search?q=Qual+a+ra%C3%A7a+do+cavalo+do+Gandalf%3F&oq=Qual+a+ra%C3%A7a+do+cavalo+do+Gandalf%3F&aqs=edge..69i57.412j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Qual a raça do cavalo do Gandalf?

https://www.google.com/search?q=Qual+a+ra%C3%A7a+do+cavalo+do+Gandalf%3F+pdf&ei=_shzY8fWJ4vV1sQP3vOlyAI&ved=0ahUKEwjHzb7t17D7AhWLqpUCHd55CSkQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+a+ra%C3%A7a+do+cavalo+do+Gandalf%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwA0oECEEYAEoECEYYAFATWI0GYJIHaAFwAXgAgAEAiAEAkgEAmAEAoAEByAEIwAEB&sclient=gws-wiz-serp

Qual a raça do cavalo do Gandalf? pdf

https://www.unicorniohater.com.br/senhor-dos-aneis-a-origem-do-cavalo-de-gandalf-shadowfax/?amp

https://www.google.com/search?q=Qual+o+fim+de+Melkor%3F&oq=Qual+o+fim+de+Melkor%3F&aqs=edge..69i57.332j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Qual o fim de Melkor?

https://www.google.com/search?q=Qual+o+fim+de+Melkor%3F+pdf&ei=68lzY_ubN8XL1sQPzbe5KA&ved=0ahUKEwi7vc_e2LD7AhXFpZUCHc1bDgUQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+o+fim+de+Melkor%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIICCEQFhAeEB0yCAghEBYQHhAdMggIIRAWEB4QHToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVAZWMcFYJ0GaAFwAXgAgAG2AYgBtgGSAQMwLjGYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Qual o fim de Melkor? pdf

https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Melkor

https://www.google.com/search?q=Quantos+anos+tinha+Bilbo+em+Senhor+dos+An%C3%A9is%3F&oq=Quantos+anos+tinha+Bilbo+em+Senhor+dos+An%C3%A9is%3F&aqs=edge..69i57.25179j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quantos anos tinha Bilbo em Senhor dos Anéis?

https://www.google.com/search?q=Quantos+anos+tinha+Bilbo+em+Senhor+dos+An%C3%A9is%3F+pdf&ei=I8pzY8CCBeXY1sQP_e6y6Aw&ved=0ahUKEwiAoPf42LD7AhVlrJUCHX23DM0Q4dUDCA8&uact=5&oq=Quantos+anos+tinha+Bilbo+em+Senhor+dos+An%C3%A9is%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCAAQogQyBQgAEKIEMgUIABCiBDIFCAAQogQ6CggAEEcQ1gQQsAM6BQghEKABSgQIQRgASgQIRhgAUPkPWJUVYKIYaAFwAXgAgAHRAYgBjgWSAQUwLjMuMZgBAKABAcgBCMABAQ&sclient=gws-wiz-serp

Quantos anos tinha Bilbo em Senhor dos Anéis? pdf

https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Bilbo_Baggins

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+o+gigante+de+an%C3%A9is+do+poder%3F&oq=Quem+%C3%A9+o+gigante+de+an%C3%A9is+do+poder%3F&aqs=edge..69i57.326j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem é o gigante de anéis do poder?

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+o+gigante+de+an%C3%A9is+do+poder%3F+pdf&ei=UMpzY4_yDbXY1sQPqKe3-A8&ved=0ahUKEwiP2rqO2bD7AhU1rJUCHajTDf8Q4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+%C3%A9+o+gigante+de+an%C3%A9is+do+poder%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIICCEQFhAeEB06CggAEEcQ1gQQsAM6BggAEBYQHjoFCAAQogRKBAhBGABKBAhGGABQ3wVYxRtg2xxoBHABeAGAAdwCiAHTCJIBBzEuMy4xLjGYAQCgAQHIAQjAAQE&sclient=gws-wiz-serp

Quem é o gigante de anéis do poder? pdf

https://www.terra.com.br/gameon/geek/quem-e-o-estranho-em-aneis-do-poder,75d6f503d167f553ce05c96998e5ae6cvzqvdhka.html

https://www.google.com/search?q=Qual+a+ra%C3%A7a+do+Morgoth%3F&oq=Qual+a+ra%C3%A7a+do+Morgoth%3F&aqs=edge..69i57.452j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Qual a raça do Morgoth?

https://www.google.com/search?q=Qual+a+ra%C3%A7a+do+Morgoth%3F+pdf&ei=i8pzY921Df_X1sQPpZ2vwAU&ved=0ahUKEwidp8uq2bD7AhX_q5UCHaXOC1gQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+a+ra%C3%A7a+do+Morgoth%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVBhWPsFYKgJaAFwAXgBgAGmA4gB6AmSAQkwLjEuMC4yLjGYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Qual a raça do Morgoth? pdf

https://cineclick.uol.com.br/listas/as-racas-de-o-hobbit

https://www.google.com/search?q=Quem+vive+em+Mordor%3F&oq=Quem+vive+em+Mordor%3F&aqs=edge..69i57.354j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem vive em Mordor?

https://www.google.com/search?q=Quem+vive+em+Mordor%3F+pdf&ei=s8pzY5OeNYbk1sQPs9Gj8AM&ved=0ahUKEwjTw_y92bD7AhUGspUCHbPoCD4Q4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+vive+em+Mordor%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECEEYAEoECEYYAVDkAViyB2CzCmgBcAF4AIABuQGIAZoFkgEDMC40mAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Quem vive em Mordor? pdf

https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Mordor

https://www.google.com/search?q=Qual+o+anel+de+Galadriel%3F&oq=Qual+o+anel+de+Galadriel%3F&aqs=edge..69i57.298j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Qual o anel de Galadriel?

https://www.google.com/search?q=Qual+o+anel+de+Galadriel%3F+pdf&ei=DstzY6G0IoDP1sQPpJqsoAM&ved=0ahUKEwih85vp2bD7AhWAp5UCHSQNCzQQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+o+anel+de+Galadriel%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIGCAAQFhAeOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUF1YwAVgygZoAXABeACAAbsBiAHAApIBAzAuMpgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Qual o anel de Galadriel? pdf

https://terramedia.fandom.com/wiki/An%C3%A9is_do_Poder

https://www.google.com/search?q=Como+Galadriel+ganhou+poderes%3F&oq=Como+Galadriel+ganhou+poderes%3F&aqs=edge..69i57.511j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Como Galadriel ganhou poderes?

https://www.google.com/search?q=Como+Galadriel+ganhou+poderes%3F+pdf&ei=QctzY7HNCY_V1sQP4tWF8As&ved=0ahUKEwjx8auB2rD7AhWPqpUCHeJqAb4Q4dUDCA8&uact=5&oq=Como+Galadriel+ganhou+poderes%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAE6BggAEBYQHkoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVBOWMEGYOsHaAFwAXgAgAHGA4gBuQWSAQcyLTEuMC4xmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Como Galadriel ganhou poderes? pdf

https://blue-phoenix-rpg.fandom.com/pt-br/wiki/Galadriel

https://www.google.com/search?q=O+que+Sauron+diz+a+Aragorn%3F&oq=O+que+Sauron+diz+a+Aragorn%3F&aqs=edge..69i57.273j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

O que Sauron diz a Aragorn?

https://www.google.com/search?q=O+que+Sauron+diz+a+Aragorn%3F+pdf&ei=b8tzY5vjCoXT1sQP-KSEqA8&ved=0ahUKEwjb1qSX2rD7AhWFqZUCHXgSAfUQ4dUDCA8&uact=5&oq=O+que+Sauron+diz+a+Aragorn%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCkoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAFAAWKwLYMMOaABwAXgDgAHxCIgByhKSAQszLTEuMS4xLjAuMZgBAKABAcABAQ&sclient=gws-wiz-serp

O que Sauron diz a Aragorn? pdf

https://www.guj.com.br/t/senhor-dos-aneis-o-retorno-do-rei-spoilers/1581

https://www.chippu.com.br/noticias/o-senhor-dos-aneis-os-aneis-de-poder-quem-e-melkor-morgoth-sauron-tolkien-silmarillion-eru

https://www.google.com/search?q=Quantos+anos+tem+Sauron%3F&oq=Quantos+anos+tem+Sauron%3F&aqs=edge..69i57.378j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quantos anos tem Sauron?

https://www.google.com/search?q=Quantos+anos+tem+Sauron%3F+pdf&ei=HcxzY6S-ObDY1sQPkrOp0Ac&ved=0ahUKEwjkwM_q2rD7AhUwrJUCHZJZCnoQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quantos+anos+tem+Sauron%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIGCAAQFhAeSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgAUABYswZg0QpoAHABeACAAfEDiAHRB5IBAzQtMpgBAKABAcABAQ&sclient=gws-wiz-serp

Quantos anos tem Sauron? pdf

https://www.hbobrasil.com/news/detail/curiosidades-o-senthor-dos-aneis

https://www.google.com/search?q=Como+eowyn+morreu+Senhor+dos+An%C3%A9is%3F&oq=Como+eowyn+morreu+Senhor+dos+An%C3%A9is%3F&aqs=edge..69i57.266j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Como eowyn morreu Senhor dos Anéis?

https://www.google.com/search?q=Como+eowyn+morreu+Senhor+dos+An%C3%A9is%3F+pdf&ei=SMxzY4qXOrei1sQPqdIK&ved=0ahUKEwiK25D_2rD7AhU3kZUCHSmpAgAQ4dUDCA8&uact=5&oq=Como+eowyn+morreu+Senhor+dos+An%C3%A9is%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVCLB1j-C2CXDmgBcAF4AIABzgGIAZsFkgEFMC4zLjGYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Como eowyn morreu Senhor dos Anéis? pdf

https://pt.m.wikipedia.org/wiki/%C3%89owyn

https://www.google.com/search?q=Quem+matou+o+Sauron%3F&oq=Quem+matou+o+Sauron%3F&aqs=edge..69i57.392j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem matou o Sauron?

https://www.google.com/search?q=Quem+matou+o+Sauron%3F+pdf&ei=dcxzY96uFv_a1sQPsr-fgA0&ved=0ahUKEwievaeU27D7AhV_rZUCHbLfB9AQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+matou+o+Sauron%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIICCEQFhAeEB06CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAE6BggAEBYQHkoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVBEWN0FYL8GaAFwAXgAgAG0AYgBugKSAQMwLjKYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Quem matou o Sauron? pdf

https://m.facebook.com/sagaohobbit/photos/a.416541745130956/1665810063537445/?type=3

https://www.google.com/search?q=O+que+significa+Gandalf%3F&oq=O+que+significa+Gandalf%3F&aqs=edge..69i57.268j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

O que significa Gandalf?

https://www.google.com/search?q=O+que+significa+Gandalf%3F+pdf&ei=nMxzY5O2LZ711sQP2duCmAU&ved=0ahUKEwiT9Iqn27D7AhWeupUCHdmtAFMQ4dUDCA8&uact=5&oq=O+que+significa+Gandalf%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCAAQgAQyBggAEBYQHjIICAAQFhAeEA86CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQIVijBWCVBmgBcAF4AIABsQGIAbEBkgEDMC4xmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

O que significa Gandalf? pdf

https://quintacapa.com.br/lista-tudo-que-precisa-saber-sobre-o-mago-gandalf/

https://www.google.com/search?q=Quem+matou+o+beb%C3%AA+dos+elfos%3F&oq=Quem+matou+o+beb%C3%AA+dos+elfos%3F&aqs=edge..69i57.322j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem matou o bebê dos elfos?

https://www.google.com/search?q=Quem+matou+o+beb%C3%AA+dos+elfos%3F+pdf&ei=v8xzY7OzFaHd1sQP39mTqAo&ved=0ahUKEwjzjsu327D7AhWhrpUCHd_sBKUQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+matou+o+beb%C3%AA+dos+elfos%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVAyWPgEYLUIaAFwAXgAgAEAiAEAkgEAmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Quem matou o bebê dos elfos? pdf

https://thenexus.one/the-witcher-por-que-a-chama-branca-matou-o-bebe-elfo/

https://www.google.com/search?q=Quem+traiu+os+elfos%3F&oq=Quem+traiu+os+elfos%3F&aqs=edge..69i57.373j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem traiu os elfos?

https://www.google.com/search?q=Quem+traiu+os+elfos%3F+pdf&ei=-sxzY6SdGf3U1sQPyIe2CA&ved=0ahUKEwikguDT27D7AhV9qpUCHciDDQEQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+traiu+os+elfos%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzoECAAQRzoKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToFCCEQoAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQqQlY5xdgiBloAnACeAGAAYEDiAHmB5IBBTItMS4ymAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Quem traiu os elfos? pdf

https://ovicio.com.br/black-clover-revela-origem-de-nero/

https://www.google.com/search?q=Qual+o+elfo+mais+velho%3F&oq=Qual+o+elfo+mais+velho%3F&aqs=edge..69i57.303j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Qual o elfo mais velho?

https://www.google.com/search?q=Qual+o+elfo+mais+velho%3F+pdf&ei=JM1zY6CFOYH01sQP2Lia2AQ&ved=0ahUKEwigp4Po27D7AhUBupUCHVicBksQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+o+elfo+mais+velho%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIGCAAQFhAeOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUIUBWJ0FYIwGaAFwAXgAgAGDAYgBgwGSAQMwLjGYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Qual o elfo mais velho? pdf

https://www.google.com/search?q=Como+Arwen+se+torna+mortal%3F&oq=Como+Arwen+se+torna+mortal%3F&aqs=edge..69i57.354j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Como Arwen se torna mortal?

https://www.google.com/search?q=Como+Arwen+se+torna+mortal%3F+pdf&ei=eM1zY9zlC8vh1sQP5Zmz2AE&ved=0ahUKEwjcgd2P3LD7AhXLsJUCHeXMDBsQ4dUDCA8&uact=5&oq=Como+Arwen+se+torna+mortal%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUBlY0QZgqghoAXAB

eACAAb4BiAGoBJIBAzAuM5gBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Como Arwen se torna mortal? pdf

https://www.google.com/search?q=Como+Arwen+e+Aragorn+se+conheceram%3F&oq=Como+Arwen+e+Aragorn+se+conheceram%3F&aqs=edge..69i57.319j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Como Arwen e Aragorn se conheceram?

https://www.google.com/search?q=Como+Arwen+e+Aragorn+se+conheceram%3F+pdf&ei=Bs5zY6STBNf21sQPn-uEqAE&ved=0ahUKEwikrrDT3LD7AhVXu5UCHZ81ARUQ4dUDCA8&uact=5&oq=Como+Arwen+e+Aragorn+se+conheceram%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUNEBWIsGYN0GaAFwAXgAgAHBAYgB6QKSAQMwLjKYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Como Arwen e Aragorn se conheceram? pdf

https://www.google.com/search?q=Quem+criou+os+an%C3%A9is+do+poder%3F&oq=Quem+criou+os+an%C3%A9is+do+poder%3F&aqs=edge..69i57.247j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem criou os anéis do poder?

https://www.google.com/search?q=Quem+criou+os+an%C3%A9is+do+poder%3F+pdf&ei=LM5zY_7ZM-nW1sQPwsqs0Ag&ved=0ahUKEwj-n-_l3LD7AhVpq5UCHUIlC4oQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+criou+os+an%C3%A9is+do+poder%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAE6BggAEBYQHkoECEEYAEoECEYYAVAYWJAGYPkJaAFwAXgAgAHQAYgBrQWSAQUwLjMuMZgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Quem criou os anéis do poder? pdf

https://www.google.com/search?q=Como+finrod+morreu%3F&oq=Como+finrod+morreu%3F&aqs=edge..69i57.412j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Como finrod morreu?

https://www.google.com/search?q=Como+finrod+morreu%3F+pdf&ei=i85zY8u6B57a1sQPssOH8A8&ved=0ahUKEwiLrOmS3bD7AhUerZUCHbLhAf4Q4dUDCA8&uact=5&oq=Como+finrod+morreu%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQA0oECEEYAEoECEYYAFDoBliCCGDrCGgAcAB4AIABAIgBAJIBAJgBAKABAcABAQ&sclient=gws-wiz-serp

Como finrod morreu? pdf

https://www.google.com/search?q=Quantos+anos+tem+elfos%3F&oq=Quantos+anos+tem+elfos%3F&aqs=edge..69i57.308j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quantos anos tem elfos?

https://www.google.com/search?q=Quantos+anos+tem+elfos%3F+pdf&ei=-s5zY9HHMuDY1sQPsdS84AE&ved=0ahUKEwjRrIvI3bD7AhVgrJUCHTEqDxwQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quantos+anos+tem+elfos%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVCxAVi0BmCWB2gBcAF4AIABAIgBAJIBAJgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Quantos anos tem elfos? pdf

https://www.google.com/search?q=Quantos+anos+os+elfos+vivem%3F&oq=Quantos+anos+os+elfos+vivem%3F&aqs=edge..69i57.315j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quantos anos os elfos vivem?

https://www.google.com/search?q=Quantos+anos+os+elfos+vivem%3F+pdf&ei=M89zY7-

YMPDX1sQPvaCuqAg&ved=0ahUKEwj__Z_j3bD7AhXwq5UCHT2QC4UQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quantos+anos+os+elfos+vivem%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToECAAQR0oECEEYAEoECEYYAFDkCVjiCmCCDGgAcAN4AIABtgGIAfkDkgEDMC4zmAEAoAEByAEIwAEB&sclient=gws-wiz-serp

Quantos anos os elfos vivem? pdf

https://www.google.com/search?q=Porque+Gandalf+n%C3%A3o+pega+o+anel%3F&oq=Porque+Gandalf+n%C3%A3o+pega+o+anel%3F&aqs=edge..69i57.34408j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Porque Gandalf não pega o anel?

https://www.google.com/search?q=Porque+Gandalf+n%C3%A3o+pega+o+anel%3F+pdf&ei=Ws9zY8-JEsfV1sQPysmViAY&ved=0ahUKEwjPns713bD7AhXHqpUCHcpkBWEQ4dUDCA8&uact=5&oq=Porque+Gandalf+n%C3%A3o+pega+o+anel%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIICCEQFhAeEB06CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQF1jkDmDlD2gCcAF4AIABuAGIAc4DkgEDMC4zmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Porque Gandalf não pega o anel? pdf

https://www.google.com/search?q=Quantos+an%C3%A9is+do+poder+existe%3F&oq=Quantos+an%C3%A9is+do+poder+existe%3F&aqs=edge..69i57.280j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quantos anéis do poder existe?

https://www.google.com/search?q=Quantos+an%C3%A9is+do+poder+existe%3F+pdf&ei=g89zY7-tMc7J1sQPgZGTuAw&ved=0ahUKEwj_-rOJ3rD7AhXOpJUCHYHIBMcQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quantos+an%C3%A9is+do+poder+existe%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQ7ghY3wpg2g1oAnABeAGAA

a8CiAHZBJIBBzAuMi4wLjGYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

Quantos anéis do poder existe? pdf

https://www.google.com/search?q=Quem+s%C3%A3o+os+Valar%3F&oq=Quem+s%C3%A3o+os+Valar%3F&aqs=edge..69i57.310j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem são os Valar?

https://www.google.com/search?q=Quem+s%C3%A3o+os+Valar%3F+pdf&ei=n89zY4W6DLfS1sQP0vuluAY&ved=0ahUKEwjFhbyW3rD7AhU3qZUCHdJ9CWcQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+s%C3%A3o+os+Valar%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAToFCAAQgAQ6CAghEBYQHhAdSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUBdYlA9g6hBoAnABeACAAccBiAGaBpIBAzAuNZgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Quem são os Valar? pdf

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+o+homem+do+meteoro%3F&oq=Quem+%C3%A9+o+homem+do+meteoro%3F&aqs=edge..69i57.285j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem é o homem do meteoro?

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+o+homem+do+meteoro%3F+pdf&ei=yM9zY8HTF4nW1sQPhNCGgAo&ved=0ahUKEwjB142q3rD7AhUJq5UCHQSoAaAQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+%C3%A9+o+homem+do+meteoro%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwA0oECEEYAEoECEYYAFAdWKgsYLgtaAFwAXgAgAEAiAEAkgEAmAEAoAEByAEIwAEB&sclient=gws-wiz-serp

Quem é o homem do meteoro? pdf

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+o+gigante+Rings+of+Power%3F&oq=Quem+%C3%A9+o+gigante+Rings+of+Power%3F&aqs=edge..69i57.318j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem é o gigante Rings of Power?

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+o+gigante+Rings+of+Power%3F+pdf&ei=E9BzY5LyGNbU1sQPsKOH0Ac&ved=0ahUKEwjSx_DN3rD7AhVWqpUCHbDRAXoQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+%C3%A9+o+gigante+Rings+of+Power%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsANKBAhBGABKBAhGGABQPFiIBWCCBmgBcAF4AIABwQGIAekCkgEDMC4ymAEAoAEByAEIwAEB&sclient=gws-wiz-serp

Quem é o gigante Rings of Power? pdf

https://www.google.com/search?q=Quem+s%C3%A3o+os+magos+azuis+do+Senhor+dos+an%C3%A9is%3F&oq=Quem+s%C3%A3o+os+magos+azuis+do+Senhor+dos+an%C3%A9is%3F&aqs=edge..69i57.338j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem são os magos azuis do Senhor dos anéis?

https://www.google.com/search?q=Quem+s%C3%A3o+os+magos+azuis+do+Senhor+dos+an%C3%A9is%3F+pdf&ei=B9FzY8V4otbWxA_kqYyIAw&ved=0ahUKEwiFmIXC37D7AhUiq5UCHeQUAzEQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+s%C3%A3o+os+magos+azuis+do+Senhor+dos+an%C3%A9is%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECEEYAEoECEYYAVDXDVjSEWDCEmgBcAF4AIABAIgBAJIBAJgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Quem são os magos azuis do Senhor dos anéis? pdf

https://www.google.com/search?q=O+que+aconteceu+com+Gimlin%3F&oq=O+que+aconteceu+com+Gimlin%3F&aqs=edge..69i57.403j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

O que aconteceu com Gimlin?

https://www.google.com/search?q=O+que+aconteceu+com+Gimlin%3F+pdf&ei=JNFzY4GGOPHb1sQPsOCi8As&ved=0ahUKEwiBqKbQ37D7AhXxrZUCHTCwCL4Q4dUDCA8&uact=5&oq=O+que+aconteceu+com+Gimlin%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjIHCCEQoAEQCjoKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVAvWPcIYPELaAFwAXgAgAG3AogBtwKSAQMzLTGYAQCgAQHIAQ3AAQHaAQYIARABGAk&sclient=gws-wiz-serp

O que aconteceu com Gimlin? pdf

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+mais+velho+Galadriel+ou+Gandalf%3F&oq=Quem+%C3%A9+mais+velho+Galadriel+ou+Gandalf%3F&aqs=edge..69i57.354j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem é mais velho Galadriel ou Gandalf?

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+mais+velho+Galadriel+ou+Gandalf%3F+pdf&ei=RNFzY-fLFOvR1sQPm96G0Ag&ved=0ahUKEwjn_aPf37D7AhXrqJUCHRuvAYoQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+%C3%A9+mais+velho+Galadriel+ou+Gandalf%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIICAAQFhAeEAo6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQvgdYgQ5g3g9oAXABeACAAfYGiAH2BpIBAzYtMZgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Quem é mais velho Galadriel ou Gandalf? pdf

https://www.google.com/search?q=Por+que+a+Galadriel+se+transforma%3F&oq=Por+que+a+Galadriel+se+transforma%3F&aqs=edge..69i57.278j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Por que a Galadriel se transforma?

https://www.google.com/search?q=Por+que+a+Galadriel+se+transforma%3F+pdf&ei=otFzY_fTLeH31sQPj5q26AY&ved=0ahUKEwj3rKaM4LD7AhXhu5UCHQ-NDW0Q4dUDCA8&uact=5&oq=Por+que+a+Galadriel+se+transforma%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIGCAAQFhAeMgYIABAWEB46CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQOViCBmCIB2gBcAF4AIABuQGIAbkBkgEDMC4xmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Por que a Galadriel se transforma? pdf

https://www.google.com/search?q=Qual+%C3%A9+a+ra%C3%A7a+de+elfo+mais+forte%3F&oq=Qual+%C3%A9+a+ra%C3%A7a+de+elfo+mais+forte%3F&aqs=edge..69i57.233j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Qual é a raça de elfo mais forte?

https://www.google.com/search?q=Qual+%C3%A9+a+ra%C3%A7a+de+elfo+mais+forte%3F+pdf&ei=vtFzY5euIqTQ1sQP8t65wAU&ved=0ahUKEwiXhciZ4LD7AhUkqJUCHXJvDlgQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+%C3%A9+a+ra%C3%A7a+de+elfo+mais+forte%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAEyBQghEKABOgoIABBHENYEELADOg0IABDkAhDWBBCwAxgBSgQITRgBSgQIQRgASgQIRhgBUFFY5Qdg9QhoAXABeACAAdoDiAHeBpIBBTMtMS4xmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Qual é a raça de elfo mais forte? pdf

https://www.fatosdesconhecidos.com.br/7-elfos-mais-poderosos-de-toda-historia-de-senhor-dos-aneis/

https://www.google.com/search?q=Onde+fica+Erebor%3F&oq=Onde+fica+Erebor%3F&aqs=edge..69i57.243j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Onde fica Erebor?

https://www.google.com/search?q=Onde+fica+Erebor%3F+pdf&ei=ydJzY4LkL-vL1sQPl-OhuA8&ved=0ahUKEwjC7P2Y4bD7AhXrpZUCHZdxCPcQ4dUDCA8&uact=5&

oq=Onde+fica+Erebor%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVAbWI4HYMoJaAFwAXgAgAEAiAEAkgEAmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Onde fica Erebor? pdf

https://www.google.com/search?q=Quem+era+o+chefe+de+Sauron%3F&oq=Quem+era+o+chefe+de+Sauron%3F&aqs=edge..69i57.460j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem era o chefe de Sauron?

https://www.google.com/search?q=Quem+era+o+chefe+de+Sauron%3F+pdf&ei=69JzY8WXHI_J1sQPj7m0QA&ved=0ahUKEwiFuYWp4bD7AhWPpJUCHY8cDQgQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+era+o+chefe+de+Sauron%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQA0oECEEYAEoECEYYAFAAWABgAGgAcAB4AIABAIgBAJIBAJgBAA&sclient=gws-wiz-serp

Quem era o chefe de Sauron? pdf

https://www.google.com/search?q=Como+termina+elfos%3F&oq=Como+termina+elfos%3F&aqs=edge..69i57.237j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Como termina elfos?

https://www.google.com/search?q=Como+termina+elfos%3F+pdf&ei=FtNzY7-KOafP1sQPgpqy2AQ&ved=0ahUKEwi_7eK94bD7AhWnp5UCHQKNDEsQ4dUDCA8&uact=5&oq=Como+termina+elfos%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAEyCAghEBYQHhAdMggIIRAWEB4QHUoECEEYAEoECEYYAFCbBFjuEGCCEmgDcAB4AIABswmIAYoMkgEHMC4yLjctMZgBAKABAcABAQ&sclient=gws-wiz-serp

Como termina elfos? pdf

https://www.google.com/search?q=Quanto+tempo+dura+a+gravidez+de+um+elfo%3F&oq=Quanto+tempo+dura+a+gravidez+de+um+elfo%3F&aqs=edge..69i57.221j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quanto tempo dura a gravidez de um elfo?

https://www.google.com/search?q=Quanto+tempo+dura+a+gravidez+de+um+elfo%3F+pdf&ei=XtNzY-_-Ds_f1sQPtJS1yAg&ved=0ahUKEwjvpePf4bD7AhXPr5UCHTRKDYkQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quanto+tempo+dura+a+gravidez+de+um+elfo%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6BAgAEEc6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAFKBAhNGAFKBAhBGABKBAhGGAFQ7AlYoRJg2xJoAnACeACAAa0BiAH0BJIBAzAuNJgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Quanto tempo dura a gravidez de um elfo? pdf

https://www.google.com/search?q=O+que+comem+os+elfos%3F&oq=O+que+comem+os+elfos%3F&aqs=edge..69i57.198j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

O que comem os elfos?

https://www.google.com/search?q=O+que+comem+os+elfos%3F+pdf&ei=idNzY5i-Js3p1sQP6f2F0AY&ved=0ahUKEwjYprv04bD7AhXNtJUCHel-AWoQ4dUDCA8&uact=5&oq=O+que+comem+os+elfos%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwA0oECE0YAUoECEEYAEoECEYYAFBvWI8LYOwMaAFwAXgAgAEAiAEAkgEAmAEAoAEByAEDwAEB&sclient=gws-wiz-serp

O que comem os elfos? pdf

https://www.google.com/search?q=Quem+criou+os+orcs%3F&oq=Quem+criou+os+orcs%3F&aqs=edge..69i57.623j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem criou os orcs?

https://www.google.com/search?q=Quem+criou+os+orcs%3F+pdf&ei=H9RzY5SbGpfV1sQPwpK7iA4&ved=0ahUKEwjUpvK74rD7AhWXqpUCHULJDuEQ4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+criou+os+orcs%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNl

cnAQAzIFCAAQgAQyBggAEBYQHjoKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVCrBlioCmCOC2gBcAF4AIABmgGIAZoBkgEDMC4xmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Quem criou os orcs? pdf

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+mais+forte+que+Sauron%3F&oq=Quem+%C3%A9+mais+forte+que+Sauron%3F&aqs=edge..69i57.783j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Quem é mais forte que Sauron?

https://www.google.com/search?q=Quem+%C3%A9+mais+forte+que+Sauron%3F+pdf&ei=UdRzY9XvDKTp1sQP652Z6Ao&ved=0ahUKEwiV3NDT4rD7AhWktJUCHetOBq0Q4dUDCA8&uact=5&oq=Quem+%C3%A9+mais+forte+que+Sauron%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgATIFCCEQoAE6CggAEEcQ1gQQsAM6DQgAEOQCENYEELADGAE6BggAEBYQHkoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVAwWJ4IYMAJaAFwAXgAgAHuAogB9wOSAQcwLjEuMC4xmAEAoAEByAENwAEB2gEGCAEQARgJ&sclient=gws-wiz-serp

Quem é mais forte que Sauron? pdf

https://www.google.com/search?q=Qual+o+verdadeiro+nome+de+Sauron%3F&oq=Qual+o+verdadeiro+nome+de+Sauron%3F&aqs=edge..69i57.436j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Qual o verdadeiro nome de Sauron?

https://www.google.com/search?q=Qual+o+verdadeiro+nome+de+Sauron%3F+pdf&ei=otRzY5mhN9rV1sQPxZS-4As&ved=0ahUKEwiZ-sr64rD7AhXaqpUCHUWKD7wQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+o+verdadeiro+nome+de+Sauron%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQA0oECEEYAEoECEYYAFCMB1iXCGCuCWgAcAB4AIABAIgBAJIBAJgBAKABAcABAQ&sclient=gws-wiz-serp

Qual o verdadeiro nome de Sauron? pdf

https://www.google.com/search?q=Qual+anel+Galadriel+guarda%3F&oq=Qual+anel+Galadriel+guarda%3F&aqs=edge..69i57.305j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Qual anel Galadriel guarda?

https://www.google.com/search?q=Qual+anel+Galadriel+guarda%3F+pdf&ei=CtVzY_v2MJyx5OUPnvO5yAo&ved=0ahUKEwj7o5Cs47D7AhWcGLkGHZ55DqkQ4dUDCA8&uact=5&oq=Qual+anel+Galadriel+guarda%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIFCCEQoAEyBQghEKABMgUIIRCgAToKCAAQRxDWBBCwAzoNCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVBSWIEGYIEHaAFwAXgAgAHNAYgBjQOSAQUwLjEuMZgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Qual anel Galadriel guarda? pdf

https://www.google.com/search?q=Porque+Gandalf+%C3%A9+chamado+de+mithrandir%3F&oq=Porque+Gandalf+%C3%A9+chamado+de+mithrandir%3F&aqs=edge..69i57.898j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Porque Gandalf é chamado de mithrandir?

https://www.google.com/search?q=Porque+Gandalf+%C3%A9+chamado+de+mithrandir%3F+pdf&ei=d9VzY7PgOcGJ4dUPsIGRyAY&ved=0ahUKEwjz95Xg47D7AhXBRLgEHbBABGkQ4dUDCA8&uact=5&oq=Porque+Gandalf+%C3%A9+chamado+de+mithrandir%3F+pdf&gs_lcp=Cgxnd3Mtd2l6LXNlcnAQAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzIKCAAQRxDWBBCwAzINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYATINCAAQ5AIQ1gQQsAMYAUoECE0YAUoECEEYAEoECEYYAVCMDliQE2CCFmgBcAF4AIABAIgBAJIBAJgBAKABAcgBDcABAdoBBggBEAEYCQ&sclient=gws-wiz-serp

Porque Gandalf é chamado de mithrandir? pdf

Half-elf - Wikipedia (en-m-wikipedia-org.translate.goog)

https://www.tagmar.com.br/wiki/Default.aspx?PageName=Detalhamento+dos+Meio-elfos

https://www.valinor.com.br/8066

https://www.google.com/search?q=nome+do+cavalo+cereborn&oq=nome+do+cavalo+cereborn+&aqs=edge..69i57.15961j0j1&sourceid=chrome&ie=UTF-8
nome do cavalo cereborn

https://www.google.com/search?q=ASFALOTH&oq=ASFALOTH&aqs=edge..69i57.338j0j1&sourceid=chrome&ie=UTF-8
ASFALOTH

https://lotr.fandom.com/wiki/Nahar

Nahar | The One Wiki to Rule Them All | Fandom (lotr-fandom-com.translate.goog)

Finwë | The One Wiki to Rule Them All | Fandom (lotr-fandom-com.translate.goog)

Gondolin | The One Wiki to Rule Them All | Fandom (lotr-fandom-com.translate.goog)

https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Christianity_in_Middle-earth?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-BR

https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Vala_(Middle-earth)?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-BR#Providence

https://www.google.com/search?q=laracna+x+aragog&spell=1&sa=X&ved=2ahUKEwju7_q9m7D7AhWDqJUCHdXTBwEQBSgAegQIBhAB&biw=1024&bih=657&dpr=1
laracna x aragog

Ordem dos Livros de Senhor dos Anéis: A Sequência Correta para Leitura (muraldoslivros.com)

Qual a sequência de livros de O Senhor Dos Anéis? (osmelhoreslivros.com.br)

Ordem de leitura dos livros de J.R.R.Tolkien (atualizada) – Título do site (wordpress.com)

todos os livros da série Jr token - Pesquisa Google

Quem foi J.R.R. Tolkien, o criador de O Senhor dos Anéis - NerdBunker (jovemnerd.com.br)

tolkien senhor dos aneis - Pesquisa Google