



J.R.R. TOLKIEN

HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA

# EL LIBRO DE LOS CUENTOS PERDIDOS

1

CHRISTOPHER TOLKIEN

minotauro



*El Libro de los Cuentos Perdidos 1*  
Historia de la Tierra Media 1  
J.R.R. Tolkien

Título original: *The Book of Lost Tales, Part One*  
© The Tolkien Estate Limited and C.R. Tolkien, 1983, 1985  
Primera edición en Gran Bretaña: George Allen & Unwin 1983, y HarperCollinsPublishers  
1991

✠\* y Tolkien\* son marcas registradas de The Tolkien Estate Limited

© Traducción de Rubén Masera  
Revisión a cargo de Mónica Sanz Rodríguez

Ilustración de cubierta © John Howe  
Diseño de colección de Coverkitchen  
Adaptación del diseño de cubierta: Book & Look

Esta edición ha sido publicada de acuerdo con  
HarperCollinsPublishers Ltd.

Publicación de Editorial Planeta, SA. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.  
Copyright © 1990, 2024 Editorial Planeta, SA, sobre la presente edición.  
Reservados todos los derechos.

ISBN: 978-84-450-1337-3  
Depósito legal: B. 2365-2023  
Printed in EU / Impreso en UE

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

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



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

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

# I

## LA CABAÑA DEL JUEGO PERDIDO

En la tapa de uno de los ahora muy gastados «Cuadernos de ejercicios escolares» en los que se escribieron algunos de los *Cuentos Perdidos* mi padre escribió: *La Cabaña del Juego Perdido, que inicia [el] libro de los Cuentos Perdidos*; y en la tapa también están escritas en letra de mi madre sus iniciales: E. M. T., y una fecha: 12 de febrero de 1917. En este cuaderno el cuento aparece transcrito por mi madre: una copia prolija de un muy borroso manuscrito a lápiz escrito por mi padre en hojas sueltas que fue guardado entre las tapas. De modo que la fecha real de la composición de este cuento pudo haber sido, aunque probablemente no lo fue, anterior al invierno de 1916-1917. La copia en limpio sigue con precisión el texto original; luego se hicieron sobre la copia algunos cambios, ligeros en su mayoría (salvo en relación con los nombres). El texto que sigue aquí muestra su forma definitiva.

Sucedió en cierto tiempo que un viajero de países lejanos, un hombre de gran curiosidad, fue llevado, por el deseo de tierras extrañas y de caminos y moradas de pueblos inusitados, en un barco hacia el oeste, tan hacia el oeste que llegó incluso hasta la Isla Solitaria, Tol Eressëa en la lengua de las hadas, pero que los Gnomos<sup>1</sup> llaman Dor Faidwen, la Tierra de la Liberación, y de ahí nació una gran historia.

Ahora bien, un día, después de mucho viajar, llegó cuando las luces de la tarde se encendían en no pocas ventanas, al pie de una colina en una vasta llanura boscosa. Se encontraba ahora cerca del centro de esta gran isla, y durante muchos días había recorrido sus caminos, parando cada noche en el asentamiento que el azar decidiera, fuera en una aldea o en un pueblo de pro, a la hora de la tarde en que las velas se encienden. Pues a esa hora el deseo de ver cosas nuevas disminuye, aun para quien tiene corazón de explorador; y entonces aun un hijo de Eärendel como este viajero piensa sobre todo en la cena y el

descanso y en contar cuentos antes de que llegue la hora de irse a la cama y dormir.

Ocurrió que mientras estaba al pie de la pequeña colina se levantó una brisa leve, y luego una bandada de grajos voló por encima de él bajo la clara y tranquila luz. Hacía algún tiempo que el sol se había hundido más allá de las ramas de los olmos que se extendían por la llanura hasta donde la vista podía alcanzar, y hacía algún tiempo que el oro tardío se había desvanecido entre las hojas, deslizándose por los claros para dormir bajo las raíces y soñar hasta el alba.

Entonces estos grajos le dieron la bienvenida a casa y con un rápido giro volvieron a su morada en la copa de algún olmo alto en la cima de la colina. Entonces pensó Eriol (porque así lo llamó después la gente de la isla, y el nombre significa «El que sueña solo», pero cuáles fueron sus anteriores nombres no se cuenta en ningún sitio de la historia): «La hora del descanso está cerca, y aunque no sé ni siquiera el nombre de este pueblo aparentemente honesto en la cumbre de la pequeña colina, en él buscaré reposo y alojamiento y no seguiré adelante hasta la mañana, y quizá ni siquiera entonces siga adelante, pues el lugar parece apacible y el sabor de la brisa es bueno. Para mí tiene el aspecto de guardar muchos secretos de antaño y cosas maravillosas y hermosas entre sus tesoros y lugares nobles y también en los corazones de los que viven dentro de los muros».

Ahora bien, Eriol venía desde el sur y por delante de él se extendía un camino recto bordeado en uno de sus lados por un alto muro de piedra gris sobre el que había muchas flores, y sobre el que también asomaban grandes tejos oscuros en algunos sitios. A través de ellos, mientras subía por el camino, vio brillar las primeras estrellas, como lo cantó después en un canto que le dedicó a esa bella ciudad.

Ahora se encontraba en la cima de la colina y entre sus casas y dando un paso quizá casual inició el descenso por un sendero serpenteante hasta que, habiendo bajado un poco por la ladera occidental de la colina, una minúscula vivienda atrajo su mirada; las cortinas de las ventanas estaban cerradas por completo, pero aun así una luz cálida y deliciosa, como de corazones contentos, se filtraba a través de ellas. Entonces en su corazón nació la nostalgia de amable compañía, y el deseo del viaje murió en

él... e impulsado por un gran anhelo se acercó a la puerta de la cabaña y llamó, y le preguntó a alguien que acudió y abrió cuál podría ser el nombre de esta casa y quién vivía en ella. Y le dijeron que era Mar Vanwa Tyaliéva, o la Cabaña del Juego Perdido, y el nombre le causó gran asombro. Vivían allí, le dijeron, Lindo y Vairë que la habían construido hacía muchos años, y con ellos estaban no pocos de su gente y sus amigos e hijos. Y eso le causó más asombro todavía al ver el tamaño de la casa, pero el que le había abierto, percibiendo lo que Eriol pensaba, le dijo: —Pequeña es la morada, pero más pequeños aún son los que moran aquí... porque el que entre en ella ha de ser en verdad pequeño, o por propia buena voluntad volverse pequeño al pisar el umbral.

Dijo entonces Eriol que su más anhelado deseo era entrar en la casa y solicitar de Vairë y Lindo una noche de cálido hospedaje, si les parecía bien, pues él tenía voluntad de volverse lo bastante pequeño allí en la puerta. Dijo entonces el otro: —Entra —y Eriol avanzó y, ¡vaya!, tuvo la impresión de que era una casa amplia y de muy abundante deleite, y el señor de ella, Lindo, y su esposa, Vairë, se adelantaron a saludarlo; y él sintió en el corazón una complacencia que nunca había conocido, aunque al desembarcar en la Isla Solitaria mucha había sido su alegría.

Y cuando Vairë hubo pronunciado las palabras de bienvenida y Lindo le hubo preguntado cómo se llamaba y de dónde venía y hacia dónde esperaba dirigirse y él hubo contestado que se llamaba el Forastero y que venía de las Grandes Tierras<sup>2</sup>, y que iba allá donde el deseo de viajar lo llevase, la comida de la noche fue servida en la vasta sala y a ella fue invitado Eriol. En esta sala, a pesar de que era el tiempo del estío, habían sido encendidos tres grandes fuegos: uno en el extremo lejano del recinto y uno a cada lado de la mesa y, a excepción de la luz de estos fuegos, todo estaba en cálida penumbra cuando Eriol entró. Pero en ese momento acudió mucha gente portando velas de distintos tamaños y formas, en candelabros de variado diseño; muchos eran de madera tallada y otros de metal batido, y fueron puestos al azar sobre la mesa central y sobre las de los lados.

En ese momento sonó un gran gong lejos en la casa con dulce clamor, y siguió un sonido como de muchas risas mezcladas con un gran estrépito de pisadas. Entonces le dijo Vairë a Eriol

al verle la cara llena de feliz asombro: —Ésa es la voz de Tombo, el Gong de los Niños, que se encuentra junto a la Sala del Juego Recuperado, y suena una vez para convocarlos a esta sala a la hora de comer y de beber, y tres veces para convocarlos al Salón del Leño Encendido a la hora de contar cuentos. —Y añadió Lindo—: Si al sonar una vez hay risas en los corredores y estrépito de pisadas, ya verás cómo las paredes se sacuden de alegría y estruendo cuando suena tres veces a la tarde. Y el sonido de los tres golpes es el momento más feliz del día para Pequeñocorazón, el Custodio del Gong, como lo declara él mismo, que tanta felicidad ha conocido en tiempos de antaño; y es tan anciano que sus años son incalculables a pesar de la alegría que lleva en el alma. Navegó en Wingilot con Eärendel durante ese último viaje en el que buscaron Kôr. Fue el sonido de este Gong en los Mares Sombríos el que despertó al Durmiente en la Torre de Perla que se alza allá lejos al oeste, en las Islas del Crepúsculo.

Tanto sobrecogieron a Eriol estas palabras, pues le pareció que le abrían un nuevo mundo muy bello, que nada más oyó hasta que Vairë lo invitó a sentarse. Levantó entonces la cabeza y ¡he aquí que la sala y todos sus bancos y sillas se habían llenado de niños de toda especie, tipo y tamaño, y salpicados entre ellos había gentes de todo aspecto y edad! En una cosa se parecían todos: en todos sus rostros había una expresión de gran felicidad iluminada por la alegre expectativa de nuevas alegrías y deleites por venir. La suave luz de las velas también los iluminaba a todos ellos; resplandecía sobre trenzas brillantes y relumbraba sobre cabellos oscuros, o aquí y allí encendía un pálido fuego sobre mechones ya encanecidos. Mientras Eriol los contemplaba, todos se pusieron de pie y entonaron en coro el canto del Servicio de las Carnes. Luego fue traída la comida y dispuesta delante de ellos, y entonces los que traían las fuentes y los que servían y los que tendían la mesa, y el anfitrión y la anfitriona, los niños y el convidado se sentaron; pero antes Lindo bendijo la comida y a los comensales. Mientras comían, Eriol trabó conversación con Lindo y con su esposa, contándoles historias de sus aventuras de otro tiempo, especialmente aquellas con que se había topado en el viaje que lo había traído a la Isla Solitaria, y preguntándoles a su vez muchas cosas referentes a la bella tierra y (sobre todo) a la bella ciudad en la que se encontraba ahora.

Lindo le dijo: —Aprende entonces que hoy, o más probablemente ayer, cruzaste las fronteras de la región que se llama Alalminórë o la «Tierra de los Olmos», que los Gnomos llaman Gar Lossion o el «Lugar de las Flores». Esta región se considera el centro de la isla y su más bello reino; pero por encima de todas las ciudades y pueblos de Alalminórë está Koromas o, como algunos la llaman, Kortirion, y ésta es la ciudad en la que ahora te encuentras. Tanto porque está en el corazón de la isla como por la altura de su poderosa torre, los que hablan de ella con amor la llaman la Ciudadela de la Isla o aun del Mundo. Y no sólo es por ese gran amor, pues toda la isla acude aquí en busca de sabiduría y dirección, de cantos y de conocimiento; y aquí en un gran *korin* de olmos vive Merili-Turingi. (Para entendernos, un *korin* es un muro circular, ya sea de piedra, de espinos o aun de árboles, que rodea un prado verde). Meril lleva la sangre de Inwë, al que los Gnomos llaman Inwithiel, el que fue Rey de todos los Eldar cuando habitaban en Kôr. Eso ocurrió en días anteriores a que se escuchara el lamento del mundo y de que Inwë los condujera a las tierras de los Hombres; pero esas magnas y tristes cosas y el cómo los Elfos llegaron a esta isla bella y solitaria, quizá te las cuente en otra ocasión.

»Pero al cabo de muchos días, Ingil, hijo de Inwë, viendo que este lugar era muy hermoso, descansó aquí y reunió a su alrededor a la mayoría de los más sabios y los más hermosos, de los más alegres y los más bondadosos de todos los Eldar<sup>3</sup>. Aquí entre esos muchos llegaron mi padre Valwë, que fue con Noldorin al encuentro de los Gnomos, y el padre de mi esposa Vairë, Tulkastor. Era del linaje de Aulë, pero había vivido largo tiempo con los Flautistas de la Costa, los Solosimpi, de modo que fue de los primeros en llegar a la isla.

»Luego Ingil construyó la gran torre<sup>4</sup> y llamó a la ciudad Koromas o “el Reposo de los Exiliados de Kôr”, y es por esa torre que se la conoce ahora sobre todo como Kortirion.

A esas alturas la comida estaba llegando a su fin; entonces Lindo llenó su copa, y después de él Vairë y todos los que estaban en la sala, pero a Eriol le dijo: —Esto que ponemos en nuestras copas es *limpë*, la bebida de los Eldar, de los jóvenes y los viejos por igual, y bebiéndola nuestros corazones se mantienen jóvenes y las bocas se nos llenan de cantos, pero esta bebida yo

no puedo administrarla: sólo Turinqi puede servirla a aquellos que no son de la raza de los Eldar, y aquellos que la beben después deben quedarse a vivir para siempre con los Eldar de la Isla hasta que llegue la hora de partir en busca de las familias perdidas de nuestra estirpe. —Entonces llenó la copa de Eriol, pero la llenó con el vino dorado de los antiguos toneles de los Gnomos; y después todos se pusieron de pie y brindaron «por la Partida y el Reencendido del Sol Mágico». Luego sonó el Gong de los Niños tres veces, y un alegre estrépito se elevó en la sala, y algunos abrieron grandes puertas de roble de par en par a un extremo de la sala, aquel en que no había hogar. Entonces muchos tomaron las velas que estaban colocadas en pies de madera y las sostuvieron en alto mientras otros reían y charlaban, pero todos abrieron un sendero en medio del gentío por el que avanzaron Lindo y Vairë y Eriol, y cuando éstos cruzaron las puertas, la multitud los siguió.

Eriol vio entonces que se encontraban en un corto y amplio corredor, y la parte superior de los muros estaba cubierta de tapices; y esos tapices ilustraban historias ambientadas en lugares que él no conocía en ese momento. Sobre los tapices parecía haber pinturas, pero no podía verlas a causa de las sombras, pues los portadores de velas venían detrás, y delante de él la única luz procedía de una puerta abierta por la que se filtraba un resplandor rojo, como de una gran hoguera. —Ése —dijo Vairë— es el Hogar de los Cuentos que arde en la Sala de los Leños; arde allí durante todo el año, porque es un fuego mágico que ayuda al relator a contar cuentos... pero allí vamos ahora —y Eriol dijo que eso le parecía mejor que ninguna otra cosa.

Entonces todos entraron riendo y conversando en el cuarto de donde venía el resplandor rojo. Era un precioso cuarto como podía apreciarse aun a la luz de las llamas que bailaban sobre las paredes y el techo bajo, mientras que en los recovecos y rincones había sombras profundas. Alrededor del gran hogar había muchas alfombras y cojines blandos; y ligeramente hacia un lado había un sillón profundo con brazos y patas tallados. Y era de una tal naturaleza, que Eriol sintió entonces y en todas las otras ocasiones que entró en el cuarto a la hora de contar cuentos, que cualquiera que fuera el número de gentes que allí hubiera,

el cuarto daba la impresión de ser lo suficientemente espacioso, no demasiado grande, pero nunca abarrotado.

Entonces todos se sentaron donde quisieron, viejos y jóvenes, pero Lindo se sentó en el sillón y Vairë sobre un cojín a sus pies, y Eriol, regocijado junto al rojo resplandor aunque era verano, se tendió cerca del hogar.

Dijo entonces Lindo: —¿De qué tratarán los cuentos esta noche? ¿De las Grandes Tierras y de las moradas de los Hombres; de los Valar y Valinor; del Oeste y sus misterios, del Este y su gloria, del Sur y sus descampados nunca recorridos, del Norte y su poder y su fuerza; o de esta isla y su gente; o de los antiguos días de Kôr donde vivió otrora nuestro pueblo? Pues esta noche tenemos con nosotros a un huésped, un hombre de vastos y excelentes viajes, un hijo de Eärendel, según creo. ¿Tratarán de viajes, de exploraciones navieras, de los vientos y el mar?<sup>5</sup>

Pero a esta pregunta algunos respondieron una cosa y otros otra, hasta que Eriol dijo: —Os lo ruego, si los demás están de acuerdo, por esta vez contadme acerca de esta isla, y de toda esta isla sobre todo me gustaría aprender acerca de esta buena casa y sobre sus bellos moradores, doncellas y muchachos, porque de todas las casas ésta me parece la más encantadora y de todas las reuniones ésta la más dulce que haya contemplado.

Dijo Vairë entonces: —Sabed, pues, que antiguamente, en los días de<sup>6</sup> Inwë (y es difícil remontarse más atrás en la historia de los Eldar), había un lugar de bellos jardines en Valinor junto a un mar plateado. Bueno, este lugar estaba cerca de los confines del reino, pero no lejos de Kôr, aunque por causa de la distancia a la que se encontraba de Lindelos, el árbol del sol, había allí una luz como la del atardecer del verano, salvo sólo cuando se encendían en la colina al crepúsculo las lámparas de plata, y entonces unas lucecillas blancas bailaban y se estremecían en los senderos persiguiendo motas oscuras bajo los árboles. Era éste un momento de alegría para los niños, porque era sobre todo a esta hora que un nuevo camarada descendía por el camino llamado Olórë Mallë o la Senda de los Sueños. Me han contado, aunque la verdad no la conozco, que el camino llegaba por rutas sinuosas hasta las moradas de los Hombres, pero nunca nos aventurábamos por esas rutas cuando nosotros íbamos allí. Era un camino de márgenes profundos y grandes setos

colgantes, más allá de los cuales se erguían muchos árboles altos donde parecía habitar un susurro perpetuo; pero no rara vez enormes luciérnagas revoloteaban por los bordes herbosos.

»Ahora bien, en este lugar de jardines un alto portón enrejado que brillaba dorado en el crepúsculo se abría a la senda de los sueños, y desde allí partían muchos caminos serpenteantes formados por altos setos de boj hasta el más bello de todos los jardines, y en medio de ese jardín se levantaba una cabaña blanca. De qué estaba hecha o cuándo se habría construido nadie lo sabía ni lo sabe ahora, pero me contaron que brillaba con una luz pálida, como si estuviera hecha de perla, y que el techo era de paja, pero que esas pajas eran de oro.

»Resulta que a un costado de la cabaña había un matorral de lilas blancas, y en el otro extremo un poderoso tejo, con cuyos vástagos los niños construían arcos o por cuyas ramas trepaban al techo. Pero todo pájaro que alguna vez cantó, acudía a las lilas y cantaba dulcemente. Ahora bien, las paredes de la cabaña se inclinaban por la edad, y los múltiples ventanucos poseían un enrejado retorcido en las formas más extrañas. Nadie, se decía, vivía en la cabaña, que estaba sin embargo guardada en secreto y con celo por los Eldar para que ningún daño le ocurriera, aunque los niños que jugaban allí libremente no sabían que hubiera ninguna guardia. Ésta era la Cabaña de los Niños o del Juego del Sueño, y no del Juego Perdido, como se cantó erróneamente entre los Hombres... porque ningún juego se había perdido entonces, y aquí y ahora ¡ay! está la Cabaña del Juego Perdido.

»Éstos también eran los primeros niños: los hijos de los padres de los padres de los Hombres que aquí vinieron; y por lástima los Eldar intentaron guiar a todos los que venían por esa senda hasta la cabaña y el jardín, temiendo que los extraviados llegaran a Kôr y se enamoraran de la gloria de Valinor; porque entonces se quedarían allí para siempre y los padres se hundirían en un profundo dolor o errarían siempre en vano convirtiéndose en desarraigados y salvajes entre los hijos de los Hombres. Más aún, a algunos que llegaban al borde de los acantilados de Eldamar y allí se demoraban deslumbrados por las bellas caracolas y los peces de múltiples colores, las pozas de marea azules y la espuma de plata, los conducían a la cabaña seduciéndolos

gentilmente con el perfume de las flores. Sin embargo, aun así había algunos que oían en aquella playa las dulces flautas de los Solosimpi a lo lejos, y que entonces no jugaban con los otros niños, sino que subían a las ventanas más altas para mirar a lo lejos, esforzándose por conseguir ver algún lejano atisbo del mar y las costas mágicas más allá de las sombras y los árboles.

»Ahora bien, en su mayoría, los niños no entraban con frecuencia en la casa, sino que bailaban y jugaban en el jardín, recogiendo flores o persiguiendo a las abejas doradas y a las mariposas de alas bordadas puestas allí por los Elfos para su alegría. Y muchos niños se hicieron allí camaradas, que después se encontraron y se amaron en las tierras de los Hombres, pero de tales cosas quizá los Hombres sepan más de lo que yo pueda decirte. Sin embargo, como te he dicho, también estaban allí aquellos que habían oído las flautas de los Solosimpi a lo lejos; también otros que, aventurándose más allá del jardín una vez más, llegaban a escuchar el canto de los Telelli en la colina; y aun algunos que, después de conseguir llegar a Kôr, regresaban a su casa con la mente y el corazón maravillados. De los neblinosos recuerdos de estos niños, de sus narraciones inconclusas y de sus fragmentos de canción nacieron muchas leyendas extrañas que deleitaron a los Hombres por largo tiempo y quizá los deleitan todavía; porque de ellos surgieron los poetas de las Grandes Tierras<sup>7</sup>.

»Y cuando las hadas abandonaron Kôr, esa senda fue bloqueada para siempre con grandes rocas infranqueables, de modo que seguramente la cabaña permanece allí, vacía, y el jardín desnudo hasta el día de hoy, y así permanecerá hasta mucho después de la Partida cuando, si todo va bien, los caminos que atraviesan Arvalin y llegan hasta Valinor estarán atestados por los hijos y las hijas de los Hombres. Pero al ver que ningún niño iba ya allí en busca de gozo y deleite, el dolor y la opacidad se difundieron entre ellos, y los Hombres casi dejaron de creer y de pensar en la belleza de los Eldar y la gloria de los Valar, hasta que uno llegó de las Grandes Tierras y nos rogó dar alivio a la oscuridad.

»Sin embargo, ¡ay!, no hay camino seguro para los niños desde las Grandes Tierras hasta aquí, pero Meril-i-Turinqi prestó atención a su ruego y designó a Lindo, mi esposo, para trazar

algún buen plan. Pues bien, Lindo y yo, Vairë, hemos tomado bajo nuestro cuidado a los niños: el resto de los que encontraron Kôr y se quedaron con los Eldar para siempre; de modo que levantamos con buena magia esta Cabaña del Juego Perdido; y aquí se atesoran y se ponen en práctica los viejos cantos, los viejos cuentos y la música élfica. De vez en cuando nuestros niños parten otra vez en busca de las Grandes Tierras, y acuden junto a los niños solitarios y les susurran al atardecer cuando van a acostarse temprano a la luz de la noche y de las llamas de las velas, o consuelan a los que lloran. Me han dicho que algunos atienden a las quejas de los que han sido castigados o reprendidos, y escuchan sus cuentos y fingen ponerse de parte de ellos, y éste me parece a mí un raro y feliz servicio.

»No obstante no todos los que enviamos fuera regresan, y esto nos causa una gran pena, pues no es porque les tengamos poco amor que los Eldar se hacen cargo de los hijos venidos de Kôr, sino más bien por consideración a los hogares de los Hombres; sin embargo en las Grandes Tierras, como bien sabes, hay hermosos lugares y adorables regiones de gran seducción, por lo que sólo obedeciendo a una gran necesidad arriesgamos a alguno de los niños que están con nosotros. Sin embargo, la gran mayoría regresa y nos cuentan muchas historias y muchas cosas tristes de sus viajes... y ahora te he dicho casi todo cuanto hay por decir de la Cabaña del Juego Perdido.

Dijo Eriol entonces: —Pues son éstas tristes noticias, aunque no obstante, es bueno escucharlas, y me recuerda ciertas palabras que mi padre me dijo en mi temprana infancia. Había una vieja tradición entre los de nuestro linaje, dijo, según la cual uno de los antepasados de nuestro padre habría hablado de una hermosa casa y unos jardines mágicos, de una ciudad maravillosa, y de una música llena de belleza y nostalgia... y estas cosas dijo que las había visto y escuchado de niño, aunque no me contó cómo y dónde. Eso sí, toda su vida fue un hombre de mente inquieta, como si tuviera dentro de sí un anhelo expresado a medias de cosas desconocidas; y se dice que murió entre las rocas de una costa solitaria una noche de tormenta (y además que la mayoría de sus hijos y los hijos de éstos también han sido gente de mente inquieta) y creo que ahora conozco la verdad del asunto.

Y Vairë dijo que era probable que alguien del linaje de Eriol hubiera encontrado las rocas de Eldamar en aquellos días.

## NOTAS

1. *Gnomos*: el Segundo Linaje, los *Noldoli* (más tarde, *Noldor*). Para el uso de la palabra *Gnomos*, véase pág. 57; para la distinción lingüística que aquí se hace, véase la nota al final del capítulo.
2. Las «Grandes Tierras» son las tierras al este del Gran Mar. El término «Tierra Media» no se emplea nunca en los *Cuentos Perdidos*, y de hecho no aparece hasta los escritos de la década de 1930.
3. En ambos manuscritos a las palabras «de todos los Eldar» son seguidas por: «porque más nobles no los había, puesto que ser de la sangre de los Eldar era equivalente y bastante»; pero esto fue tachado en el segundo manuscrito.
4. Originalmente se leía «la gran Tirion», que fue luego reemplazado por «la gran torre».
5. Esta oración desde «Pues esta noche tenemos» reemplazaba en el manuscrito original a un texto anterior: «¿tratará sobre Eärendel el Errante, quien es el único entre los hijos de los Hombres que sostiene verdadero trato con los Valar y los Elfos, quien es el único de entre las gentes de su linaje que ha visto más allá de Taniquetil, que incluso es aquel que navega eternamente por el firmamento?».
6. El texto original era «antes de los días de», que se cambió por «en los primeros días de» y finalmente por el texto que aquí se ofrece.
7. Esta última frase fue un añadido al segundo manuscrito.

### Cambios hechos a los nombres que aparecen en *La Cabaña del Juego Perdido*

Los nombres se encontraban en esta época en un estado sumamente fluido, lo que reflejaba en parte el rápido desarrollo de las lenguas que estaba teniendo lugar en aquellos momentos. Hubo cambios en el texto original y también otros en diferentes épocas al segundo texto, pero para las notas siguientes no parece necesario entrar en detalles de cuándo y dónde ocurrieron esos cambios. Los nombres se dan en el orden en que aparecen en el cuento. Se utilizan los signos > y < para designar «cambio a» y «proviene de».

*Dor Faidwen* El nombre gnómico de Tol Eressëa fue cambiado muchas veces: *Gar Eglor* > *Dor Edloth* > *Dor Usqwen* > *Dor Uswen* > *Dor Faidwen*.

*Mar Vanwa Tyaliéva* En el texto original se dejó un espacio en blanco para el nombre élfico, que se rellenó más tarde con *Mar Vanwa Taliéva*.

*Grandes Tierras* A lo largo de todo el cuento es una corrección de *Tierras Exteriores*, después este último nombre designaría una ubicación distinta (tierras al oeste del Gran Mar).

*Wingilot* < *Wingelot*.

*Gar Lossion* < *Losgar*.

*Koromas* < *Kormas*.

*Meril-i-Turingi* El primer texto dice sólo *Turingi*, al que se añade en una de las ocasiones un espacio en blanco destinado a un nombre personal.

*Inwë* < *Ing* cada vez que aparece.

*Inwithiel* > *Gim Githil*, que fue a su vez *Githil*.

*Ingil* < *Ingilmo*.

*Valwë* < *Manwë* Parece posible que *Manwë* como nombre del padre de Lindo fuera un mero desliz.

*Noldorin* Originalmente el texto era *Noldorin* al que los Gnomos dan el nombre de *Goldriel*; *Goldriel* se transformó en *Golthadriel*, y luego la referencia al nombre gnómico quedó eliminada, dejando sólo *Noldorin*.

*Tulkastor* < *Tulkassë* < *Turenbor*.

*Solosimpi* < *Solosimpë* cada vez que aparece.

*Lindelors* < *Lindelorsë* < *Lindeloktë Racimo Cantante (Glingol)*.

*Telelli* < *Telellë*.

*Arvalin* < *Harmalin* < *Harwalin*.

### Comentario sobre *La Cabaña del Juego Perdido*

La historia de Eriol el marinero fue fundamental en la concepción original de la mitología de mi padre. En aquella época, como contó mucho después en una carta a su amigo Milton Waldman\*, la intención primordial de la obra era satisfacer su deseo de contar con una literatura específica y distintivamente *inglesa* referida a “faerie” (el mundo de las hadas):

\* *Cartas*, de J. R. R. Tolkien, ed. Humphrey Carpenter, 1981, pág. 144. La carta, casi con toda certeza, fue escrita en 1951.

Desde mis días más tempranos me afligió la pobreza de mi propio y amado país: no tenía historias propias (vinculadas con su lengua y su suelo), no de la calidad que yo buscaba y sí encontraba (como ingrediente) en leyendas de otras tierras. Las había griegas, célticas, en lenguas romances, germánicas, escandinavas y finlandesas (que me impactaron profundamente); pero nada inglés, salvo un empobrecido material barato.

En sus primeros escritos la mitología se enraizaba en la antigua historia legendaria de Inglaterra; y más aún, se asociaba particularmente con ciertos lugares del país.

Eriol mismo, pariente cercano de figuras legendarias del noroeste de Europa, llegó por fin al cabo de su viaje hacia el oeste a Tol Eressëa, la Isla Solitaria, donde habitaban los Elfos; y de ellos aprendió «Los Cuentos Perdidos de Elfinesse». Pero su papel debía ser al principio más importante en la estructura de la obra que (como llegó a resultar más tarde) simplemente el de un hombre de días futuros que llegó «al país de las Hadas» y adquirió allí conocimientos perdidos u ocultos, que dio a conocer después en su propia lengua: al principio Eriol iba a ser un elemento importante en el cuento de hadas mismo, el testigo de la ruina de la élfica Tol Eressëa. El elemento de historia inglesa antigua o «leyenda histórica» no iba a ser en un principio un mero marco aislado de los grandes cuentos que constituyeron después «El Silmarillion», sino una parte integral de su conclusión. El esclarecimiento de todo esto (en la medida en que esto sea posible) debe por fuerza posponerse hasta el final de los *Cuentos*; pero aquí cuando menos algo ha de decirse de la historia de Eriol hasta el momento de su llegada a Tol Eressëa y del sentido original de la Isla Solitaria.

La «historia de Eriol» se cuenta de hecho entre las cuestiones más intrincadas e inciertas de toda la historia de la Tierra Media y de Aman. Mi padre dejó los *Cuentos Perdidos antes de alcanzar su final*, y abandonó al mismo tiempo las ideas originales que tenía para concluirlos. Esas ideas pueden en verdad discernirse a partir de sus notas; pero éstas en su mayoría estaban escritas con lápiz a toda velocidad, ahora borrosas y desvanecidas y en algunos lugares indescifrables aun al cabo de un prolongado examen, escritas en tiritas de papel, desordenadas y sin fecha, o en un pequeño cuaderno en el que, mientras componía los *Cuentos Perdidos*, anotaba pensamientos y sugerencias. La forma común de estas notas sobre el elemento «Eriol» o «inglés» es la de breves esbozos, donde los rasgos narrativos sobresalientes, a menudo sin clara conexión entre sí, están apuntados a la manera de una lista; y varían de modo constante entre ellos.