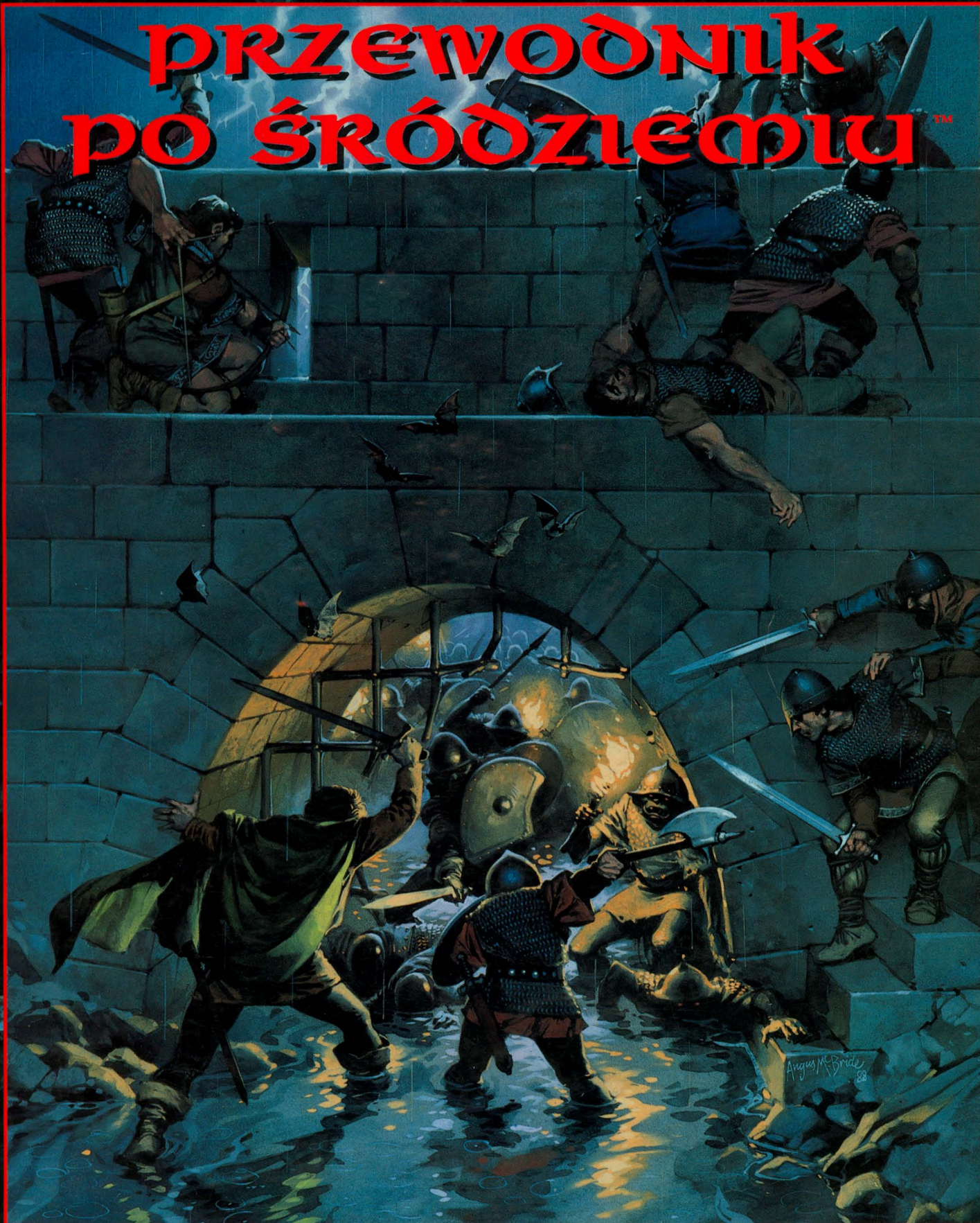




przewodnik po śródziemiu™



Na podstawie cyklu powieściowego J. R. R. Tolkiena WŁADCA PIERŚCIENI

New RPG Order

Prezentuje

Śródziemie - Przewodnik po Śródziemiu



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 147
Rozdzielczość.....: 2441x3444
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1998
Data release'u.....: 2010.12.27

Opis:

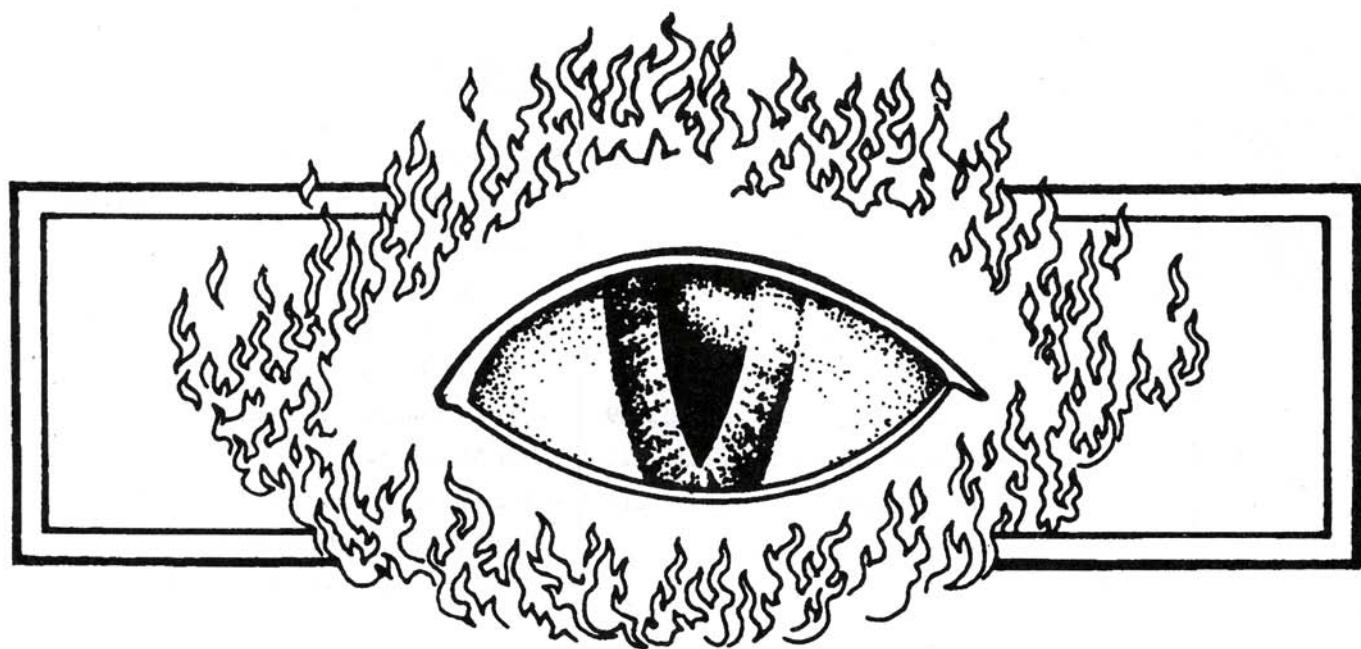
Śródziemie to najwspanialsza z krain fantasy. Każdy powinien ją dobrze poznać. Najlepszym na to sposobem jest ten podręcznik. Dzięki niemu poznasz języki elfów i krasnoludów, fascynującą historię dawnych wieków i zyskasz wiele informacji, niezbędnych graczom i Mistrzowi Gry.

Przewodnik po Śródziemiu pozwoli wam wędrować po krainie stworzonej przez J.R.R. Tolkiena. Poznając geografię, historię i kulturę poszczególnych ludów, staniesz się jednym z mieszkańców tego wspaniałego świata. Zgłębisz sekrety magii i polityki, odkryjesz nieznane kultury i tajemnicze miejsca. Ta książka zawiera wiele interesujących informacji i map, przydatnych nie tylko miłośnikom gier fabularnych, ale również wszystkim tolkienistom.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.



Przewodnik po Śródziemiu



„PRZEWODNIK PO ŚRÓDZIEMIU”

SPIS TREŚCI

1.0 Wstęp.....	4	9.0 Posługiwanie się językiem elfijskim.....	40
2.0 Źródła.....	5	9.1 Fonetyka i wymowa języka elfijskiego.....	40
3.0 Nazewnictwo.....	6	9.2 Gramatyka języka elfijskiego.....	42
4.0 Geografia Endoru.....	6	9.3 Pismo elfijskie.....	45
4.1 Położenie Endoru na Ardzie.....	7	9.4 Słownik elfijsko-polski.....	46
4.2 Góry.....	8	9.5 Słownik polsko-elfijski.....	56
4.3 Rzeki i zbiorniki wodne.....	9	10.0 Moc i magia.....	69
4.4 Formy krajobrazowe.....	10	10.1 Moc na Zachodzie.....	70
5.0 Klimat i warunki pogodowe.....	11	10.2 Moc na pozostałych obszarach Śródziemia.....	71
6.0 Narody i państwa.....	12	10.3 Moc w grach fabularnych.....	72
6.1 Historia Zachodu.....	12	11.1 Rozgrywanie kampanii w Śródziemni.....	73
6.2 Historia Dzikich Krain.....	24	11.1 Systemy gier fabularnych a Śródziemie.....	73
7.0 Mieszkańcy Endoru.....	27	11.2 Kilka ogólnych wskazówek.....	73
7.1 Wolne Ludy.....	27	12.0 Mapy i dodatki.....	74
7.2 Słudzy Ciemności.....	32	12.1 Mapy ilustracyjne.....	74
8.0 Języki, dialekty i systemy pisma Śródziemia.....	34	13.0 Glosariusz.....	81
8.1 Języki Zachodu.....	34	13.1 Glosariusz terminów.....	81
8.2 Języki Dzikich Krain.....	38	13.2 Spis nazw alternatywnych.....	138
		14.0 Bibliografia.....	141

*Celebrimbor
broniący Wrót
Domu Mirdain*



PODRĘCZNIK PRZYGOTOWALI:

Wersja oryginalna:

Autorzy: Peter C. Fenlon, Jr., Jessica M. Ney-Grimm.

Materiały dodatkowe: Terry K. Amthor.

Ilustracja na okładce: Angus McBride.

Ilustracje wewnątrz książki: Liz Danforth, Darrell Midgett.

Mapy wewnątrz książki: Pete Fenlon.

Współpraca przy projekcie: „Redaktor naczelny serii”: Jessica M. Ney-Grimm; „Redaktor Podręcznika”: Pete Fenlon; „Łamanie” Suzanne Young; „Skład” John Curtis; „Kierownictwo artystyczne”: Jessica Ney-Grimm; „Grafika na okładce”: Terry K. Amthor; „Redakcja”: Coleman Charlton, Heike Kubash, Chris Seeman, Eileen Smith, Carl Willner.

Współpracowali także: Kevin P. Barrett, Mark Begiebing, Steven Bouton, Andrew Christensen, Edward Dwinwiddie, Christian Gehman, William Hyde, Olivia H. Johnson, Cheryl Kief, Don Knight, John „Croc” Morgan, Ken Mosbauch, John David Ruemmler, Eileen Smith, Ruth Sochard-Pitt, Popowie, I. Haines Sprunt, Carl Willner, Kevin Williams, Tommy Williams.

KIEROWNICTWO ICE

Kierownik sprzedaży: Deane Begiebing;

Redaktor wydawnictwa: Coleman Charlton;

Prezes: Peter Fenlon;

„CEO”: Bruce Niedlinger;

Specjalne podziękowania dla: Laurie Battle, Richarda H. Brittona, Cthulu (alias „Big Dog”), Kurta „Hugo” Fishera, Olivii H. Johnson, Glenn „Monk” McCormick, Jeffa Ney-Grimma, Grega Stafforda i załogi Chaosium.

Wersja polska:

Tłumaczenie: Marcin Kaskiewicz.

Redakcja: Edward Kowalczyński.

Korekta: Elżbieta Szelsest.

Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał.

Skład i łamanie własne.

MERP is published by
Iron Crown Enterprises Inc.

Text for Polish translation is copyright
© 1998 by Wydawnictwo MAG

Copyright © 1982, 1983, 1989, 1992, 1998 Tolkien Enterprises. „Middle-earth Campaign Guide”, „The Hobbit” oraz „The Lord of the Rings”, a także wszystkie postacie i miejsca tam wymienione stanowią znaki handlowe i własność Tolkien Enterprises. Wszystkie miejsca i postacie z dzieł J. R. R. Tolkiena stanowią oprawnie chronione znaki handlowe, wykorzystywane zgodnie z licencją Grafton Books (Harper Collins), sukcesorem wydawnictwa Unwin Hyman, Ltd. oraz George Allen & Unwin, Ltd., Londyn, Anglia.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Uwaga: „Podręcznik po Śródziemiu” wydawnictwa ICE stanowi kompilację materiałów publikowanych poprzednio jako część dwóch książek: „A Campaign and Adventure Guidebook for Middle-earth” („Middle-earth Adventure Guidebook I”) oraz „Middle-earth Adventure Guidebook II”. Podczas gdy ICE dodało nieco nowego materiału i znowelizowało niektóre dane, większa część poniższego tekstu była już w druku.

ISBN 8386572-23-X

Wydawnictwo MAG

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa
tel./fax (0-22) 642-45-45, 624-82-85



Dunadański tropiciel

OD TŁUMACZA

W swojej krótkiej przedmowie do polskiego wydania „Przewodnika po Śródziemiu” muszę się przed Czytelnikiem usprawiedliwić. Mimo utrwalenia się w polskiej tradycji literatury kanonu tłumaczenia dzieł Tolkiena, jaki stworzyła Pani Maria Skibniewska, zdecydowałem się na złamanie tych reguł w kilku istotnych kwestiach.

Po pierwsze, powróciłem do oryginalnej pisowni większości słów pochodzenia elfickiego, a zwłaszcza do stosowania elfickiego „c” zamiast polskiego „k”, ze względu na rozdziały dotyczące zasad pisowni i fonetyki języka elfickiego. Tam też, ze względu na nieco „archaiczną” formę i stylistykę języka elfickiego, a zwłaszcza Quenyj, aby oddać ten charakter, musiałem odwoływać się do staropolskich form naszego języka. Starałem się tego unikać jednakże wszędzie indziej, tłumacząc zwroty i frazy współczesną polszczyzną.

Po drugie, tłumacząc kwestie gramatyki i fonetyki języka elfickiego, zmuszony byłem uciekać się w niektórych miejscach do przykładów angielskich, podając przy tym wymowę tych słów w języku polskim według standardowej transkrypcji. Niestety oryginalna fonetyka języka elfickiego została przez J. R. R. Tolkiena oparta na zgłoskach języka angielskiego i staroangielskiego, dlatego też występują tam dźwięki, których nie spotyka się w języku polskim. Takie same problemy występują też w części gramatycznej, ze względu na inny podział występujących trybów i czasów w języku angielskim i polskim. W odpowiednich miejscach znajdzie więc Czytelnik dodatkowe przypisy, wyjaśniające szerzej niektóre kwestie językowe.

Po trzecie, zdecydowałem się zaproponować nowe tłumaczenie kilkunastu nazw własnych, występujących w tej książce, podając przy tym jednak zawsze dotychczas istniejące tłumaczenia. Ponieważ imiona zawsze odgrywały olbrzymią rolę w historii i dziejach Śródziemia, starałem się podawać formy jak najbardziej zbliżone do oryginału, a wielokrotnie podawałem kilka tłumaczeń alternatywnych. Oczywiście zachowałem nazwy już powszechnie przyjęte, jak np. „Easterlingowie”.

Po czwarte, występuje również dość dużo nazw własnych, których nie tłumaczyłem, ze względu na ich powszechne używanie w istniejącym już kształcie. Idąc na kompromis czasami pozwoliłem sobie umieścić obok moją wersję tłumaczenia.

Po piąte wreszcie, pozwoliłem sobie zmienić nieco polskie końcówki osobowe spolszczonych wyrazów — jak „Gondoryjczycy”, zamiast „Gondorczyzy”. Zachowałem też oryginalny system miar, a więc cale/stopy/jardy oraz uncje/funty.

Wszelkie wstawki w nawiasach kwadratowych pochodzą ode mnie.

Dziękuję tym wszystkim, bez których tłumaczenie to by nie powstało, a zwłaszcza moim Rodzicom — za ich cierpliwość, oraz wszystkim innym, za ich cenne uwagi i spostrzeżenia. Im należą się wszelkie słowa pochwały, mnie natomiast wszelkie słowa krytyki. Do zobaczenia na szlakach Śródziemia.

Tłumacz,
Marcin Kaskiewicz
Łódź, 1997



1.0. WSTĘP

Spuścizna literacka pozostawiona nam przez Johna R. R. Tolkiena jest prawdziwie monumentalna. Jego twórczość fantasy to konsekwentne, gruntownie przemyślane, wielobarwne i emocjonujące, a przede wszystkim skłaniające do przemyśleń arcydzieło wyobraźni. Każdy, kto choć raz zagłębił się w jego świat, może „malować” swoje własne wizje flory, fauny oraz krajobrazu, jednocześnie zastanawiając się nad tymi elementami, które w tekstach książek oraz dodatkach potraktowano mniej lub bardziej pobieżnie. Nadając swoim fantazjom tak zadziwiającą głębię, Profesor Tolkien ofiarował nam świat oparty na solidnych fundamentach, z drugiej jednak strony można postawić niezliczone mnóstwo dotyczących tego świata, istotnych pytań, na które, niestety, brak jest odpowiedzi.

Ten przewodnik ma służyć pomocą tym, którzy chcieliby odkryć tolkienowskie Śródziemie i włączyć ów wspaniały świat do swoich gier fabularnych. Jak zapewne Czytelnik wie, gry te przypominają odgrywanie tworzonej na żywo powieści. Sędzia lub Mistrz Gry jest swego rodzaju aktorem-reżyserem. Pozostali gracze wcielają się w postacie głównych bohaterów. Od ich wyobraźni zależy to, jak spontanicznie będzie powstawała owa historia, jak rozwinię się akcja, jakie snuć się będą intrygi i toczyć przygody. Zbiór epizodów-przygód nazywany jest kampanią, a już od lat, właśnie w Endorze, czyli Śródziemiu, Mistrzowie Gry umieszczają akcję swoich gier. Żaden bowiem inny świat fantasy nie dorównuje pod względem głębi, tajemniczej mgiełki przygody czy konsekwencji kształtu temu, który zbudował Profesor Tolkien. Stanowi on więc wręcz idealne tło dla rozegrania w nim niejednej gry fabularnej.

Wydany przez ICE Przewodnik po Śródziemiu ma za zadanie pomóc zarówno Mistrzom Gry, jak i pozostałym uczestnikom w przyswojeniu sobie znajomości głównych cech Endoru, a także wczuciu się ów unikatowy charakter tego świata. Jest to najlepsze źródło informacji dla każdego użytkownika któregośkolwiek z głównych przewodników po grach fantasy, szczególnie zaś serii ICE Śródziemie(R). Dla tych, którzy pragną wkroczyć do krainy Endoru, doświadczyć jej magii i polityki, odkryć nowe kultury, oraz na tle jej zdumiewających kształtów i zwyczajów tworzyć swoje własne, nasz przewodnik będzie niezastąpiony.

Rozpoczynamy nasz podręcznik od ogólnych danych dotyczących geografii, klimatu, polityki, historii, narodów i języków Śródziemia. Dalej znajdują się wskazówki dotyczące użycia języka elfów; m.in. krótki słownik elfijskiego dla ludzi zainteresowanych tłumaczeniem zaskakująco bogatego słownictwa stworzonego przez Tolkiena. Przewodnik zawiera

również wiadomości odnośnie magii, religii oraz przebiegu samej gry. Na końcu Czytelnik może znaleźć wyczerpujący glosariusz haseł dotyczących nazw miejsc, przedmiotów oraz imion postaci z historii Śródziemia. Zbiór map i ilustracji na pewno pomoże lepiej zrozumieć niektóre zagadnienia. Oprócz map doskonale udokumentowanych północno-zachodnich kresów Śródziemia, podręcznik zawiera materiały obejmujące resztę kontynentu, a dotyczące także mniej znanych krain.

Książka ta powstała na podstawie rozległych badań. Staraliśmy się utrzymać wysoki poziom, jaki reprezentuje literatura J.R.R. Tolkiena. Dlatego przewodnik zawiera potwierdzone i udokumentowane dane geograficzne, kulturowe oraz lingwistyczne, przy czym materiał interpretacyjny dobrany został ze szczególną starannością, choć na pewno jest on dostosowany do określonych wzorów i schematów. ICE nie zamierza przedstawiać jedyne, czy „właściwego” punktu widzenia, bowiem chcemy tylko ułatwić Czytelnikowi wgląd w metody, jakimi posługiwał się Tolkien, pozwalające jednocześnie na obserwację i zrozumienie jego procesu kreacji Śródziemia. Staraliśmy się stworzyć podręcznik, a nie zbiór dogmatów. To źródło powinno pomóc Czytelnikowi w rozwiązaniu kilku własnych zagadek i ułatwić wypełnienie luk w fantastycznym krajobrazie Śródziemia.



2.0 ŹRÓDŁA

Tolkienowskie Śródziemie („Endor”) zostało opisane przez różnych komentatorów; m.in. przez trzeciego syna autora, Christophera R. Tolkiena. Niektóre zagadnienia dotyczące tej krainy i związane z nią historie opisano w najdrobniejszych szczegółach, podczas gdy inne pozostały w różnym stopniu osłonięte tajemnicą niepewności. Większość komentatorów skupia się na zachodnim (a właściwie północno-zachodnim) Endorze, środkowym kontynencie Ardy. Natomiast pozostałym rejonom, z wyjątkiem opisów najazdów lub informacji dotyczących zagadkowych poczynąń Władcy Ciemności, poświęca się niezbyt wiele miejsca i uwagi. Dlatego też Mistrz Gry, kierujący wydarzeniami rozgrywającymi się na Wschodzie, Północy lub Południu, w dużym stopniu zdany jest wyłącznie na własną intuicję. Mimo to, podstawowe zasady, które rządzą kreacją akcji i gry w tych rejonach, są proste. Należy po pierwsze (1) przyswoić sobie i poznać „zachodni sposób zachowań i działania”, a także ogólne położenie i ukształtowanie świata, a po drugie (2) upewnić się, czy zakładane przedsięwzięcia i wprowadzane elementy nie wchodzą w konflikt (lub, co najwyżej, czynią to w nieznacznym stopniu) z zaliczonymi, lecz istotnymi faktami, które można znaleźć w podstawowych źródłach, tzn. tekstach napisanych przez samego J.R.R. Tolkiena oraz opublikowanych przez jego syna Christophera, a które dotyczą danych obszarów. Przygody umiejscawiane na Zachodzie podlegają oczywiście większym ograniczeniom.

Poniżej zamieszczona jest krótka lista najbardziej pomocnych podstawowych i dodatkowych źródeł, które mogą okazać się bezcenne przy prowadzeniu na terenach Śródziemia jakiegokolwiek gry fabularnej. Aby zbadać Endor jeszcze dogłębniej, należy już posłużyć się kompletną bibliografią, zamieszczoną w rozdziale 14.0.

ŹRÓDŁA PODSTAWOWE

- Tolkien, J.R.R. „**Hobbit, czyli tam i z powrotem**”
Warszawa 1988, „Iskry”, przeł. Maria Skibniewska
- Tolkien, J. R. R. „**Wyprawa**”
Warszawa 1990, „Czytelnik” CiA Books/SVARO,
przeł. Maria Skibniewska
- Tolkien, J. R. R. „**Dwie Wieże**”
Warszawa 1990, „Czytelnik” CiA Books/SVARO,
przeł. Maria Skibniewska
- Tolkien, J. R. R. „**Powrót Króla**”
Warszawa 1990, „Czytelnik” CiA Books/SVARO,
przeł. Maria Skibniewska
- Tolkien, J. R. R. „**Silmarillion**” (red. Ch. Tolkien)
Warszawa 1990, „Czytelnik”, przeł. Maria Skibniewska
- Tolkien, J. R. R. „**Niedokończone opowieści**”
Warszawa 1995, Atlantis-Rubicon, przeł. Paulina
Braiter-Ziemkiewicz, Agnieszka Sylwanowicz

ŹRÓDŁA DODATKOWE

- Fonstad, Karen Wynn „**The Atlas of Middle-earth (Revised Edition)**”
Boston: Houghton Mifflin Co., 1991
- Foster, Robert „**The Complete Guide to Middle-earth**”
New York: Ballantine Books, 1978
- Tyler, J.E.A. „**The New Tolkien Companion**”
New York: Avon Books, 1978

Należy pamiętać, że „prace” opublikowane przez Profesora J.R.R. Tolkiena pozostają najważniejszym źródłem informacji o Endorze. Publikacje zredagowane i wydane po śmierci autora przez jego syna, Christophera, rzucają trochę dodatkowego światła na problemy dotyczące Śródziemia, aczkolwiek wartość sporej części tych materiałów jest trudna do oszacowania i wiele przedstawionych tam informacji zostało wykluczonych przez wymienione powyżej źródła podstawowe.

Przewodnik oparty jest przede wszystkim na utworach „Hobbit” oraz trylogii „Władca Pierścieni”, a w szczególności na dodatkach umieszczonych w jej trzeciej części, czyli „Powrocie Króla”. Autorzy podręcznika podjęli wszelkie starania, aby wszystkie informacje pozostawały w zgodzie z treścią pozycji zaliczanych do źródeł podstawowych. Ponieważ większość materiałów z książek wchodzących w skład serii ICE odnosi się przede wszystkim do historii Trzeciej Ery, stąd główną kopalnią wiedzy pozostawała trylogia „Władca Pierścieni”. „Silmarillion” i „Niedokończone opowieści” dostarczają natomiast niezbędnych danych dla kampanii osadzanych w realiach Pierwszej i Drugiej Ery Śródziemia. Zwłaszcza pierwsza z tych pozycji stanowi niewątpliwie klucz do stworzenia dogłębnego, całościowego obrazu kosmologicznego.

Ci z Czytelników, którzy pragną zaadaptować tolkienowskie Śródziemie jako tło swoich gier fabularnych, mogą także sięgnąć po inne pozycje publikowane przez ICE w ramach serii Śródziemie. Obejmują one szereg dodatków do gier przygodowych posegregowanych według tematów, takich jak „Narody Śródziemia”, „Królestwa Śródziemia”, „Twierdze Śródziemia” itp. Każdy z tych suplementów, skupiający się na pewnym fragmencie historii i realiów Trzeciego Wieku, stanowi przydatny i wygodny w użyciu podręcznik zarówno dla graczy jak i entuzjastów Śródziemia. Propozycje ICE zawierają także dane statystyczne oparte na podręcznikach „Middle-earth Role-Playing™ (MERP)”, „Lord of the Rings Adventure Game™ (LOR)” oraz „Rolemaster™ (RM)”. Te materiały są jednak na tyle elastyczne, że mogą być wykorzystane w większości gier fabularnych.





3.0 NAZEWNICTWO

Z racji tego, że przewodnika ma stać się źródłem informacji dla tych, którzy zamierzają włączyć się do gier fabularnych rozgrywanych na terenach Śródziemia, zawiera on wiele terminów dotyczących czysto technicznych aspektów samej zabawy. Definicje zamieszczone poniżej mają za zadanie wyjaśnienie ich znaczenia. Wiele jednak oryginalnych nazw i tłumaczeń z „Hobbita” oraz „Władcy Pierścieni” umieszczonych zostało nie tutaj, lecz w glosariuszu, w rozdziale 13.0.

Typ zbroi (TZ) — Zbroja to wierzchnie okrycie, które zapewnia ochronę temu kto je nosi. Typ zbroi odnosi się do jej poszczególnych rodzajów noszonych przez bohaterów lub potwory.

Przepływ — Przepływem określamy akt manipulacji mocą otrzymaną od obdarzonych nią boskich istot; w Śródziemiu — od Valarów. Profesje występujące w grach fabularnych, których przedstawiciele używają Przepływu to: klerycy, uzdrowiciele, animiści, rangerzy, astrologowie oraz czarnoksiężnik.

Bohater — Patrz „Bohater Gracza” i „Bohater Niezależny”.

Gra fabularna (GF lub z ang. RPG — Role Playing Game) — Rodzaj gry, w której gracze decydują o jej kształcie i odgrywają role poszczególnych „bohaterów”. Wzajemne kontakty między nimi, oraz oprawa w stylu fantasy są kontrolowane przez Mistrza Gry, który decyduje o wynikach i przebiegu wydarzeń, posługując się kodeksem reguł danej gry.

Mistrz Gry (MG) — Zwany w niektórych systemach także Sędzią, Arbitrem i Mistrzem Podziemi (Dungeon Master, DM). Jest on najwyższym autorytetem w danej grze. W jego gestii leży tchnięcie w grę życia poprzez kierowanie wydarzeniami i zapewnianie niezbędnych środków wspomagających wyobraźnię. Obok przedstawienia realiów gry, MG interpretuje jej zasady, kontroluje potwory i bohaterów niezależnych, a także utrzymuje odpowiednie tempo akcji i rozgrywki.

Bohater Niezależny (BN) — Istota lub stworzenie biorące udział w grze fabularnej, kontrolowane (tzn. „prowadzone” lub „grane”) przez Mistrza Gry albo któregoś z graczy, ale nie identyfikowane z żadnym określonym graczem. Z natury żaden bohater, który nie jest „Bohaterem Gracza” (BG), nie posiada tożsamości ludzkiego uczestnika. W ten sposób nie jest identyfikowany z żadnym z graczy, więc jego śmierć lub odejście nie stwarza sytuacji, w której jeden z graczy musi się wycofać lub wcielić w zupełnie nową postać.

Bohater Gracza (BG) — Istota lub osoba kontrolowana („prowadzona” lub „grana”) i identyfikowana z konkretnym uczestnikiem gry fabularnej. W tym kontekście BG jest graczem i vice versa.

4.0 WARUNKI GEOGRAFICZNE

Informacje zarówno o warunkach geograficznych, jak i kulturowych kontynentu Śródziemia są w dużym stopniu niepełne. Naprawdę szczegółowo Tolkien opisał jedynie miejsca, gdzie rozegrały się te z wydarzeń, które na długi czas zdominowały całe życie tego lądu oraz losy jego mieszkańców. Walka z Ciemnością rozgrywała się głównie na Północnym-Zachodzie i tam właśnie doszło do starcia najpotężniejszych mocy.

Cechy nie opisanych krain i ich mieszkańców w dużej mierze stanowią zagadkę. Wzmianki o nich ograniczono bowiem do lakonicznych informacji dotyczących „rozległego Wschodu” oraz istot i ludzi „z Południa” itp. Jednakże jest rzeczą oczywistą, że mumakile (słonie) przybyły z południowych kresów wielkiej pustyni (za terenami Haradwainów), choć najwyraźniej żyły w niszy ekologicznej i to przyczyniło się do ich przetrwania. W ten sposób, wykorzystując znajomość czynników geologicznych i meteorologicznych, możemy zrekonstruować usytuowanie tego regionu. Na południe od „Dalekiego Haradu” rozciągał się wówczas, oprócz pustyni, obszar stosunkowo bujnie rozwinięty. Fakt ten można tłumaczyć tym, że typ klimatu został zupełnie zmieniony przez wpływ rozciągającego się tam łańcucha górskiego. Z tego właśnie rejonu przybyło wielu wojowników Władcy Ciemności, a jego wybrzeże zostało zbadane i/lub skolonizowane przez wielkich żeglarzy Numenoru.

Wiemy, że elfy pochodzą ze Wschodu i wiele z nich powędrowało w czasach Pierwszej Ery na Zachód. Podróż ta zawiadła je do północno-zachodnich części Śródziemia. Później ze Wschodu nadciągnęli ludzie plemion Balchoth i Wainridów (obydwa z grupy ludów easterlingowskich). Przybyli oni z rejonów położonych poza Rhun, migrując pod naciskiem ludów mieszkających jeszcze dalej na wschód od ich ojczystych terenów. Czynniki geograficzne skierowały ich na terytorium Rhovanionu i ziemie tuż na północ od Mordoru. W ten sposób zaczyna rysować się ramowy szkic przebiegu ekspansji na wschodnie tereny poza Rhun.

Obraz ten daje możliwość stwierdzenia, iż po pierwsze grupy przedzierały się przez komin Rhun w kierunku Rhovanionu, a po drugie, że zaludniały tereny Wielkiej Pustyni Harad. Na wschód od pustyni rozciągało się pasmo gór oraz, opisywane jako „rozległe”, regiony, nad którymi rozprzestrzeniał się Cień Saurona. Na południowy wschód i zachód od tych gór osiedlali się Ludzie z Khandu, poddając się jednocześnie dominacji Mordoru. Lud ten przejściowo miał kontakt z Easterlingami, przynajmniej w chwili ich migracji za zachód, jednakże uwaga Khandyjczyków, zarówno pod wpływem działania sił Cienia, jak i geograficznych ograniczeń ich ojczystych terytoriów, koncentrowała się raczej na Czarnych Krainach.

Powstanie dwóch pasm górskich Mordoru - Ephel Duath („Góry Cienia”), rozciągającego się na jego zachodnich i południowych obrzeżach, oraz Ered Lithui („Góry Popiołu”), które stanowiło północną jego granicę, tłumaczone jest zwykle dużą aktywnością wulkaniczną na terenach Mordoru. W obu łańcuchach górskich można znaleźć funkcjonujące źródła, czy to powstałe pierwotnie, czy też stworzone ręką Saurona. Naturalnie ograniczone na zachodzie biegiem rzeki Anduiny, płynącej pomiędzy Mordorem a Białymi Górami, obydwie te pasma górskie tworzą fragment płyty tektonicznej i struktury łańcuchów górskich ciągnących się

dalej w kierunku wschodnim. Przy przyjęciu założenia o istnieniu naturalnych przestrzeni bądź przełęczy, którymi przemieszczali się ludzie pomiędzy Khandem a terenami na południe od Morza Rhun, możemy zrekonstruować linię, wzdłuż której, niejako na wschodniej granicy wielkiej pustyni Haradu, biegle łańcuchy górskie.

Inne charakterystyczne formy ukształtowania lądu Śródziemia to np.: Morze Rhun, o którym z kilku wzmianek można wywnioskować, iż było największym „morzem wewnętrznym” Endoru. Pozwala to kartografowi oszacować skalę wielkości innych formacji terenowych, w tym wypadku jezior i innych mórz słodkowodnych. Wiadomo również, iż Zatoka Forochel stanowiła fragment „o wiele większej zatoki”, a także to, że pustynne i jałowe tereny zimnej Północy rozciągały się na południe aż do, niejako sztucznie, wyznaczonych granic zaginionych krain Amoru i Angmaru. Pozwala to na uznanie tych granic za linie południowego zasięgu chłodnego klimatu.

Z tych informacji możemy uzyskać wiele, odmiennych niekiedy, interpretacji charakteru Dzikich Krain Endoru, obszarów, które — bądź co bądź — zajmują większą jego część. Uniknąwszy wpływów cywilizacji, tereny te odegrały drugoplanową rolę w politycznych, kulturalnych i militarnych zdarzeniach, które rozegrały się w Śródziemiu. Z drugiej strony obejmują one o wiele większe terytorium kontynentu niż lepiej i dokładniej opisany „Zachód”.

4.1 POŁOŻENIE ENDORU NA ARDZIE

Śródziemie jest położone na Ardzie (tak bowiem brzmi nazwa Ziemi, „Królestwa Manwego”); na północ od ponurego kontynentu Morenore, i na wschód od rozległego lądu Aman. Podróżowanie pomiędzy Endorem a Amanem przysparza wielu trudności, jako że w roku 3319 Drugiej Ery położenie mórz zostało zniekształcone i uległo „zagięciu”. Ci, którzy żeglują w kierunku Amanu, mogą szczęśliwie wylądować tam jedynie za pozwoleniem Valarów.

W ciągu Drugiej Ery, ludzie zamieszkiwali wyspę-kontynent, zwany Numenor, który wylonil się z Wielkiego Morza Rozdzielającego („Belegaer”), oddzielając Endor od Amanu. Położony był bliżej Amanu, jednak statki kotwiczące we wspaniałych portach wyspy-kontynentu wołały raczej podróżować pomiędzy Numenorem a Śródziemiem, aniżeli płynąć dalej na wschód. W Trzeciej Erze Arda była ciałem kulistym, jednak istnieją legendy sugerujące, że kontynent Amanu pozostał płaski.





4.2 GÓRY

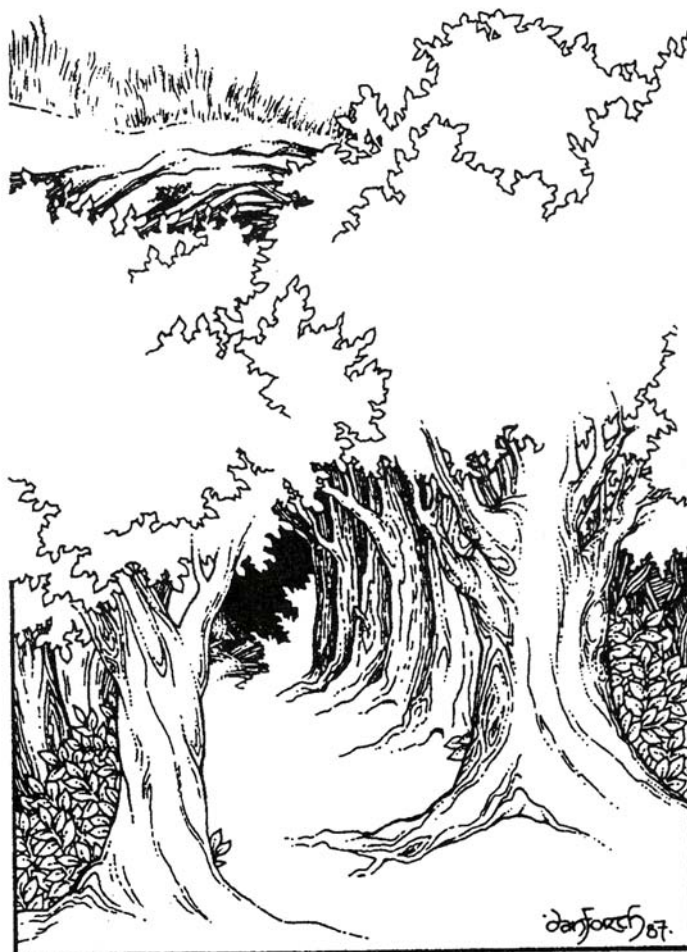
Największym łańcuchem zachodniej części Śródziemia są Góry Mgliste, częściowo wypiętrzone mocą uroku i zaklęć rzuconych przez Morgotha w czasach, kiedy do życia właśnie budziły się elfy. Góry te są doskonałym przykładem potęgi wewnętrznych sił i procesów, które przyczyniły się do uformowania tego kontynentu. Ich wysokość bezwzględna jest wręcz z niczym nieporównywalna, chociaż zbliżoną wysokość osiągają niektóre obszary Gór Białych oraz Gór Orocarni (quen. „Czerwone Góry”), leżących na Wschodzie. Szerokość Gór Mglistych jest raczej skromna, jednakże pogórza ciągną się w kierunku zachodnim przez wiele mil.

Zarówno Góry Mgliste (sind. „Hithaeglin”), jak i Góry Białe (sind. „Ered Nimrais”) są przez cały rok zaśnieżone. Zimna, wilgotna pogoda, w połączeniu z dużą wysokością powoduje, że Hithaeglin pokrywają ogromne, firmowe pola śnieżne oraz lodowe. Silna działalność lodowców rozwijających się na północnych krańcach Gór Mglistych tłumaczy istnienie licznych jezior i piargów. Z drugiej jednak strony, śniegi okrywające szczyty Gór Mglistych utrzymują się bardziej dzięki wysokości tych wypiętrzeń niż klimatowi czy szerokości geograficznej.

Niskie i ogrzewane przez sąsiednie pustynie góry Mordoru, Ered Lithui (sind. „Góry Popiołu”) i Ephel Duath (sind. „Plot Cienia”), nie są pokryte śniegiem. Połączone z nimi pasmo Ered Ormal (sind. „Góry Gorącego Złota”), jest także niezbyt wysokie i nie ośnieżone. Jego położenie jednak ma swój wpływ na rozkład pogody w tym rejonie, bowiem powoduje, głównie na wschodnich stokach, opady deszczu. Ered Luin (sind. „Niebieskie Góry”) i Ered Mithrin (sind. „Szare Góry”) są równie niskimi łańcuchami górskimi, jednakże ich szczyty otulają grube koce białych czap śniegu. Ze względu na północną szerokość geograficzną i bliskość rejonów o chłodnym klimacie, będących niejako spadkiem po czasach Morgotha, na obydwu pasmach, każdej zimy, notuje się opady rzędu dziesięciu do dwudziestu stóp śniegu. Z drugiej strony, w wyższych Żółtych Górach (sind. „Ered Laranor”), leżących na południu Endoru, bardzo rzadko pada śnieg.

Większość górskich łańcuchów charakteryzuje się stromymi zboczami z jednej strony, oraz łagodnie opadającym terenem z drugiej. Przedgórza są o wiele mniej poszarpane, i słabiej wyróżniają się w terenie po stronie gdzie szczyty gór gwałtownie opadają ku równinom. Po przeciwnej stronie górskich łańcuchów wzgórza łagodnie łączą krajobraz wyżyn z krajobrazem gór. Jako że na szczytach znajdują się linie działów wodnych, po tych łagodnych zboczach spływają w kierunku dolin całe masy wód pochodzących z opadów i roztopiających się śniegów. Największe płaskie przestrzenie, jakie można znaleźć w górach, wykazują zawsze lekkie nachylenie całego terenu.

Zarówno Góry Błękitne, jak i Góry Wschodnie są pozostałościami po wzniesieniach rozdartych podczas zmian tektonicznych, które miały miejsce po upływie Pierwszej Ery.



Poprzednie łańcuchy tworzyły niegdyś wschodnią ścianę Belleriandu i oddzielały, obecnie zatopione, tereny od obszarów zwanych Eriadorem. Na Wschodzie, Orocarni i Orosulo (quen. „Góry Wiatru”) tworzyły wówczas jeden, ciągnący się w kierunku południowym, łańcuch. Szczyty te, znaczące łagodną linię wybrzeża, oddzielały ocean od Wewnętrznego Morza Helcar. Jednakże, w wyniku kataklizmu, który miał miejsce pod koniec Pierwszej Ery, zarówno Ered Luin, jak i łańcuchy wschodnie zostały odłączone. Obecnie występują pomiędzy nimi duże przerwy i prześwity, więc teraz, tak naprawdę, Ered Luin to w rzeczywistości dwa oddzielne pasma górskie. Góry Błękitne natomiast przecina Zatoka Lhunu, która przy okazji odprowadza wodę z części Eriadoru.

Regiony występowania największej aktywności wulkanicznej to przede wszystkim: (1) Mordor, gdzie wiele gór zawdzięcza swe pochodzenie oraz czarne barwy skał wulkanom; (2) niektóre obszary Ered Ormal (znanych także pod nazwą Pasma Centralnego), a także (3) rozproszone szczyty i pogórza Dalekiej Północy, gdzie dawniej znajdowały się stare Ered Engrin (sind. „Góry Żelazne”), z których łańcuchem, połączone były kiedyś prawie wszystkie urwiste i poszarpane tereny Północy, włącznie z Szarymi Górami. Działalność wulkaniczna jest wciąż silna na tych obszarach, jako że żadna kraina dotknięta kiedykolwiek przez Morgotha nie może być łatwo oczyszczona z jego wpływów.

1. „quen.” skrót od „język quenyjski” — jeden z głównych języków Śródziemia. [Wszystkie przypisy w książce pochodzą od tłumacza].

2. „sind.” skrót od „język sindaryjski” — jeden z głównych języków Śródziemia.

4.3 WODY I ZBIORNIKI WODNE

Endor jest dużym kontynentem, wyposażonym przez naturę w liczne, dobrze nawodnione regiony, położone zwłaszcza tam, gdzie warunki klimatyczne i ukształtowanie terenu przyczyniają się do częstego zaopatrywania ładu w wodę. Żaden obszar Endoru nie jest całkowicie pozbawiony opadów. Nawet szczególnie suche obszary w Mordorze lub tereny środkowej części Wielkiej Pustyni poprzecinane są wyschniętymi korytami rzecznyymi lub kanałami, które okresowo wypełniają się dużymi ilościami.

Oceany

Tradycyjnie uznaje się, że Endor otaczają dwa zbiorniki wody, Belegaer (sind „Morze Wielkie”) od zachodu, oraz Ekkaia, inaczej zwane Wodami Okrążającymi od wschodu, północy i południa. W skład Belegaeru wchodzi wszystkie morza oddzielające Endor od Amanu i dlatego dotyka on jedynie zachodnich brzegów Śródziemia. Wszystkie inne morza uważa się za części Ekkaia.

Ekkaia to w istocie trzy oddzielne akweny. Jeden z nich, położony w południowej jego części, nosi nazwę Haragaer i oddziela Śródziemie od pobliskiego kontynentu Morenóre. Wielka Zatoka Ormal jest największą zatoką łączącą te dwa zbiorniki. Na wschodzie, elfy nazywają Ekkaie Rome-near, lub „Morzem Wschodnim”. Na północ od Endoru, Wody Okrążające noszą nazwę „Morza Lodowego” lub Helkearu. Słynne dzięki dwóm wielkim zatokom wchodzącym w jego skład, Morza Illuin i Zatoki Utim, Helkar jest często nazywane również Khelegaer (sind. „Morze Lodowate”) oraz Forogaer (sind. „Morze Północne”).

Niektóre miejscowe plemiona nadają oceanom swoje własne nazwy. Na przykład mapy Numenorejczyków zawierają nazwy poszczególnych mórz, tak więc terminy Belegaer i Ekkaia mogą uchodzić za ogólne imiona zbiorów mniejszych zbiorników słodkowodnych. Mistrzowie Gry mogą opisywać oceany jako grupy poszczególnych mórz.

Należy pamiętać o tym, że kataklizmy towarzyszące przemianom Wiosny Ardy oraz końcowi Pierwszej Ery radykalnie zmieniły kształt linii brzegowej Śródziemia. Właśnie w wyniku tych działań linia ta stała się tak nierówna i poszarpana. Zwłaszcza pierwsze z tych zdarzeń zniszczyło północne i południowe wybrzeża, a to ze względu na to, iż destrukcja Wielkich Latarni przywołała jakieś straszliwe moce, które jednocześnie stworzyły Zatokę Ormal i Morze Illuin. Ponadto do zmian w planowanej pierwotnie symetrii kształtów kontynentu przyczyniły się walki pomiędzy Morgothem a Valarami. Później, praktycznie na całej długości północnego wybrzeża zostało rozdarta podczas Wojny Gniewu, która zakończyła się upadkiem Czarnego Nieprzyjaciela. Północnozachodni Endor, włącznie z Beleriandem, oraz znajdującymi się pod panowaniem Morgotha krainami położonymi w obrębie i na północ od Gór Żelaznych został zatopiony. Większa część tego regionu utworzyła płaszczyznę nowego szelfu kontynentalnego. Cieśnina zwana Helcaraxe (quen. „Zgrzytający Łód”) poszerzyła się, tworząc w ciągu ciepłych letnich miesięcy wolny od lodu prześwit, prowadzący z Belegaer do Helkearu. Zaś na północnym wschodzie, starożytne Wewnętrzne Morze Helcar stało się częścią oceanu.

Trudno jest sklasyfikować aktualnie istniejące w pobliżu i dookoła Endoru prądy morskie. Większość z nich porusza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, jednakże niektóre prądy południowo-zachodnie oraz prądy płynące powyżej północnego wybrzeża zakłócają tę regułę. Także w brzegi położone blisko zachodniego przylądka Andrast uderza jeden z poruszających się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara morskich prądów. Zjawisko to wyjaśnia występowanie w tych rejonach licznych i gwałtownych sztormów.

Kiedy woda ochładza się, jednocześnie zwiększa swoją gęstość: niosąc w sobie mniej soli i spotykając ciepły prąd wpływa niejako pod niego. Dlatego też północny Belegaer, do którego dociera więcej zimnych prądów, jest morzem chłodnym o świeżej wodzie, nawet tam gdzie dominują ciepłe prądy powierzchniowe. Zderzenia ciepłych i zimnych prądów są również przyczyną silnych pływów i interesująco prezentujących się wirów wodnych.

Wody i zbiorniki śródlądowe

W Trzeciej Erze największym zbiornikiem śródlądowym Endoru jest Morze Rhun, mały akwen słodkowodny, położony w niskim, szerokim basenie. Nie posiada on połączenia z oceanem, a okoliczne, wyżej położone tereny odprowadzają do niego swoje zasoby wodne, które, mimo iż zawierają pewną ilość soli, znakomicie nadają się do picia.

Mistrzowie Gry przy przeglądaniu kolorowej mapy terenów odwodnionych, powinni zwrócić uwagę na położone na płaskowyżu we wschodniej części Śródziemia jeziora otoczone łądem. Swoje powstanie zawdzięczają one temu samemu kataklizmowi, który przełamał wschodnie pasma górskie i zmienił wygląd kontynentu pod koniec Dawnych Dni. Niektóre z tych jezior osuszane są przez podziemne strumienie, inne jednak pozostają głębokimi, akwenami nierucho-mej, stojącej wody.

W innych rejonach słodkowodne zbiorniki Endoru posiadają ujścia do oceanów. Dwie główne rzeki, Anduina (sind. „Wielka Rzeka”) oraz Talathranta (sind. „Szlak Równin”), płyną powoli i dystyngowanie na południe i północ, kierowane w te strony przez spadek grzbietów pasma górskiego biegnącego przez Endor na południowy-wschód. Odprowadzają one wody z większej części wnętrza kraju. Talathrant jest najdłuższą rzeką w Endorze, i niesie swoje wody od Ered Ormal aż do Zatoki Utim. Jednakże to Anduina jest pod względem długości, przepływu mas wody i roli, jaką odgrywa, stanowiąc geograficzną, naturalną granicę, największą i najpotężniejszą ze wszystkich rzek. Wszystkie inne powinny być oceniane podług niej.

Największym zbiornikiem słonej wody Śródziemia jest Numen, położone w Mordorze. Jeziora słonowodne występują zwykle tam gdzie jest ciepły klimat i w którym, w wyniku szybkiego parowania, woda uzyskuje większą zawartość soli. Naturalnie, istotnym czynnikiem są położone blisko powierzchni ziemi pokłady soli. Liczne słone jeziora pokrywają Wielką Pustynię, a także okoliczne niziny Haradu, jednakże większość z nich ma jedynie tymczasowy charakter.





4.4 FORMY KRAJOBRAZOWE

W Endorze znaleźć można każdy typ i rodzaj terenu, poczynając od stromych wzniesień aż po równinne płaskowyzę. Jest on tak samo zróżnicowany i zaskakujący jak nasz świat.

Wielka Pustynia

Rozległe obszary pustyni Harad stanowią czynnik zadziwiająco wpływowy, jako że w znacznej mierze przyczyniają się do powstania stanu wyizolowania skądinąd dobrze opisanego Zachodu. Swoim charakterem zaliczają się do tego rodzaju pustynnych obszarów, które są w stanie wyżywić ograniczoną, ale mimo to znaczną liczbę ludności. Mimo iż jest to niegościnniej rejon, rozwijają się zarówno handel, jak i osadnictwo. Wzdłuż wschodnich stoków wzgórz Ered Ormal i południowo-wschodnich krawędzi Ephel Onath położone są tereny, które są w stanie wyżywić sporą grupę ludności. Wędrując wzdłuż wybrzeży Umbaru oraz w obrębie niektórych południowych zatok zaludnionych przez ludzi z Numenoru, znaleźć można liczne miasta. Tereny te słyną zarówno ze swoich świetnych portów i handlu morskiego, jak i z piractwa. Z tych rejonów rekrutowali się niektórzy ze sług Saurona. Południową granicę pustyni stanowią Góry Południowe (Ered Laranor), wznoszące się gwałtowną linią z równinnych, otaczających je terenów. Brak wzgórz w tym rejonie wpływa na zmniejszoną ilość opadów, a przez to ogranicza powstawanie lokalnych rzek, co z kolei tłumaczy fakt, że nie ma tam wielu ufortyfikowanych osiedli. Dobre miejsce na miasto jest tutaj bardzo cenne.

Lasy i puszcze

Pierwotne puszcze, których częścią kiedyś Mroczna Puszcza i Szary Las, pokrywały niegdyś znaczną część Śródziemia. Możemy stwierdzić z całkowitą pewnością, że prawie cały obszar Eriadoru i Rhovanion był porośnięty gęstym, mieszanym lasem. Katakлизм, który spustoszył Endor pod koniec Pierwszej Ery, a także rabunkowa wycinka drzew dokonywana w tym rejonie przez Numenorejczyków pod koniec Drugiej Ery, przyczyniły się do niemal całkowitego wyniszczenia tych leśnych terenów.

Teraz północno-zachodnie lasy są rozproszone i bardziej zróżnicowane (np. lasy dębowe, bukowe itp.). Większe skupiska leśne, takie jak Mroczna Puszcza, Fangom i Eryn Vorn utrzymują swój do pewnego stopnia zróżnicowany charakter, ale większość z nich ma coraz bardziej ujednoliconą i delikatną naturę.

Tereny wschodnie, o umiarkowanym klimacie, pokryte są drzewami zrzucającymi liście. Obfite lasy, będące źródłem twardego drewna, okalają zbocza wschodnich łańcuchów górskich i pokrywają dużą część nizin na wybrzeżu. Egzotyczne odmiany drzew są najczęściej spotykane na południowym wschodzie.

Rozpowszechniona w naszym świecie tajga (drzewa iglaste), z wyjątkiem odległych, północno-wschodnich krańców kontynentu, właściwie nie występuje. Przyczyną tego jest wyjątkowo zimny klimat, będący spuścizną działalności Morgotha, sięgający daleko na południe, wzdłuż północnej granicy Endoru. Niektóre regiony, zwykle zalesione

drzewami iglastymi, są okresowo nawiedzane przez fale nieustannego zimna. Brak wrogiej działalności (np. wtedy gdy Angmar śpi snem zimowym) łagodzi zimno, ale mroźna kłątwa Melkora wciąż jest wszechobecna.

Mroczna Puszcza została przedstawiona na mapie jako las sosnowy, choć prawie na wszystkich terenach nizinnych jest to las mieszany. Wyjątkowo częste występowanie sosen i świerków oraz ogólne przemieszanie drzew iglastych i liściastych jest powodem, dla którego na mapie użyto symbolu jodły. Są to również tereny, na których wpływ sił drugoplanowych był największy; z powodu działalności Saurona las ten zyskał swe nowe imię.

Na Dalekim Południu, za obszarem Harad, Wielką Pustynią oraz Górami Południowymi żyją mumakile, zwane też „olifantami”. Ich ojczyzna, a także wszystkie okoliczne tereny, są pokryte lasami mieszanymi i dżunglą. Wilgotny klimat panujący na dobrze nawodnionych nizinach położonych wzdłuż brzegów Haragaeru powoduje, że tereny te są najbardziej zaludnione z wszystkich krain Endoru.

Równiny

Równiny przeważają na terenach wschodnich, północnych i południowych. Centrum kontynentu jest stosunkowo jałowe i nieprzyjazne. Zachód od Wschodu oddzielają bariery górskich łańcuchów oraz rozległe, równiny centralne. Stąd, pomimo, iż tereny te są bardzo żyzne, surowe warunki klimatyczne oraz stojąca na niezbyt wysokim poziomie technicznego rozwoju ludność plemion Easterling, sprawiają, że rolnictwo stanowi tutaj prawdziwe wyzwanie. Przyzwyczajony do nawodnionego terenu, zwany Rhun, jest dobrym i tradycyjnie w historii wybieranym miejscem migracji. Mimo tego, nawet tutaj niewiele ludów decyduje się wykarczować wysokie i ostre trawy zarastające ich pola uprawne.

Trawiaste równiny porastane przez najróżniejsze formacje roślinne rozciągają się, pomiędzy centralnymi i wschodnimi pogórzami, przez cały Wschód. Poza nierównymi pasmami gór, znaczącymi granicę strefy polarnej, znajdują się lasy północnej tundry i pola lodowe. Rozciągają się one również na terenach tzw. „północnych pustyni”, regionu zamieszkiwanego przez Forodwaith i Umli.

Obszar Centralnego Mordoru podzielony jest pomiędzy dwie wyżyny: Gorgoroth, która jest właściwie wysoko położoną, popękaną równiną, oraz Nurm. Gorgoroth jest kamienistą krainą pokrytą odpadkami wulkanicznymi i prawdziwym pustkowiem. Gleby Nurm są również pochodzenia wulkanicznego, ale są one stosunkowo żyzne, zwłaszcza wokół Morza Nurnen. W zachodniej oraz północno-zachodniej części Mordoru nie ma ani wielkich wyżyn, ani rozległych równin; są tam za to nie zalesione niziny, poprzecinane wzgórzami i rzadko rozmieszczonymi skupiskami drzew. Duża część tych terenów była uprawiana przed Wielką Plagą. Wiele wzgórz kryje zdradzieckie i niebezpieczne tajemnice. Inne obszary, takie jak niziny uformowane w Eriadorze i na Woldzie, są stosunkowo przyjazne dla człowieka.

5.0 WARUNKI KLIMATYCZNE
I POGODA

Klimat Endoru charakteryzuje się cechami, które powstały przy udziale zarówno naturalnych, jak i późniejszych, wtórnych sił i czynników. Poniżej przedstawionych jest kilka kluczowych dla tego zagadnienia faktów.

Wiatry

Większość wiatrów Endoru należy do zachodnich, płynących znad obszarów Zachodu i Belegaeru. Swą podróż w stronę północnego wschodu zaczynają opuszczając ocean; później zakreślają łuk, tak że kiedy osiągną Gaer Rhunen, kierują się na Wschód lub Południowy Wschód. Zimne wiatry północne napływają z Dalekiej Północy, podążając na południe aż do Gór Szarych i równin północnych. Trzecia grupa wiatrów, wiatrów północno-wschodnich rodzi się nad terenami południowymi i podąża na południowy zachód.

Czynniki łagodzące klimat

Wiatry napływające znad oceanów przynoszą wilgoć, a tym samym łagodzą klimat Śródziemia. W miarę oddalania się od wybrzeża, temperatury stają się bardziej zróżnicowane, podkreślając tym samym normalne warunki pogodowe regionu. Na Wschodzie to zróżnicowanie jest jeszcze bardziej widoczne, ponieważ wiatry wiejące ponad lądem przebyły już znaczny dystans. Bryzy lokalne łagodzą klimat wybrzeży, ale przeważające wiatry zachodnie oraz łańcuchy górskie powstrzymują ich przepływ w głąb lądu.

Krzywe temperatury

Ogólnie, w północnych szerokościach geograficznych występuje większe zróżnicowanie rodzajów występujących pór roku, a także bardziej radykalne skoki temperatury w ciągu roku. Wraz z przemieszczaniem się na południe, krzywe temperatur stają się bardziej wyrównane, bowiem różnice maksymalnych temperatur zimy i lata są w znacznym stopniu mniejsze.

Wpływy gór

Na wyższych wysokościach, warstwa powierzchniowa powietrza jest cieńsza i bardziej wystawiona na działanie zimna. Niska temperatura oraz ciśnienie sprzyjają skraplaniu, toteż wiatry szybko tracą tutaj przenoszoną wilgoć. Gdziekolwiek ciepły, obciążony wilgocią prąd powietrza osiąga pas zimna, kończy się to opadami.

Dlatego też tereny łańcuchów górskich, stojących na drodze wilgotnych lub stosunkowo dobrze nasyconych parą wodną wiatrów, są zwykle dobrze nawodnione. Natomiast w przypadku wyższych wypiętrzeń lądu, proces ten jest raczej nie uregulowany. Deszcze spadają zazwyczaj na stronę

nawietrzną wzniesień, podczas gdy strona zawietrzna pozostaje sucha. Tereny trawiaste bądź pustynie tworzą się więc zwykle po stronie stoków zawietrznych, choć nie zawsze reguła ta się sprawdza.

W niektórych przypadkach strona zawietrzna może być nawet bardziej nawodniona niż strona przeciwna. Tam, gdzie duży jest kąt nachylenia terenu od strony nawietrznej, a przy tym góry są stosunkowo niskie, deszcz może spaść po stronie pozbawionej wpływu wiatru. Dzieje się tak ponieważ na obszarach, gdzie zbocza górskie schodzą ostro w dół, powierzchnia, nad którą może skroplić się opad jest mniejsza. Dodatkowo punkt rosy może także być opóźniony przez stosunkowo długi okres ochładzania, bowiem gdy wiatry powstają w strefie suchej, skroplenie nie może praktycznie nastąpić aż do momentu, w którym nie wzniosą się one na znaczną wysokość.

Rejony spotkań mas powietrza

Ciepłe masy powietrza wędrujące z Południa napotykają zimne powietrze z Północy nad rejonami średnich szerokości geograficznych. W tej sytuacji tworzy się system regularnie powtarzających się typów pogody. Następnie przesuwają się one z zachodu na wschód, pod wpływem działania przeważających w tych strefach wiatrów. Fronty pogodowe zachowują się podobnie; gorące fronty, przynoszące ciepłe opady; surowe, burzowe fronty zimne; oraz przynoszące długie zimowe opady deszczu i śniegu, zaciskające się jak szczęki fronty burzowo-deszczowe.

Wpływ sił drugoplanowych

Zarówno Morgoth jak i Sauron mieli ogromny wpływ na ukształtowanie pewnych regionów Śródziemia. Na Dalekiej Północy, przez ogolnienie ziemi, a później rzucenie na nią zaklęć, Czarny Wróg pozostawił po sobie w spadku nieskończone i straszliwe zimno. Z tego powodu zimne wiatry polarne docierają do terenów położonych dalej na południe, niż miałyoby to miejsce bez zaistnienia wpływów mocy wtórnych. Jedyne wulkany oraz bryzy polarne mają na tych terenach jakikolwiek wpływ łagodzący. Sauron z drugiej strony, spowodował dwa rodzaje niekorzystnych zmian klimatu. W Angmarze spotęgował zimno, które istniało już w północno-zachodnich rejonach Gór Mglistych. W Mordorze natomiast, gorące prądy powietrza mieszają się z dziwnymi prądami zimna. W obu przypadkach, powietrze zostało pozbawione cech istotnych dla życia organizmów tego świata. Ohydne wyziewy oraz gryzący dym przyczyniają się do strasznej sytuacji panującej w Mordorze, a szczególnie na równinie Gorgorath.



GLÓWNE ŁAŃCUCHY GÓRSKIE ŚRÓDZIEMIA

Nazwa łańcucha	tłum. w jęz. sindaryjskim	tłum. w jęz. quenyjskim	Położenie	Śnieg	Wysokość (średnia)	Strona nawietrzna	Strona zboczystromych
Góry Popiołu	Ered Lithui	Orolithui	Mordor/Rhovanion	brak	6000 stóp	Pln.	Pln.
Góry Niebieskie	Ered Luin	Oroluine	Lindon/Enador	jesień/wiosna	8000 stóp	Zach.	Wsch.
Góry Górnego Złota	Ered Omal	Urmaldoronti	Centralny Endor	brak	5000 stóp	Pln.-zach.	Wsch.
Szare Góry	Ered Mithrin	Oromisti	Rhovanion	cały rok	6000 stóp	Pln.	Pld.
Góry Żelazne	Ered Engrin	Oronagri	NNE Endor	cały rok	9000 stóp	Pln.	Pld.
Góry Mgliste	Hithaeglir	Hisoronti	Eriador/Rhovanion	jesień/wiosna	13000 stóp	Zach.	Wsch.
Czerwone Góry	Ered Ceren	Orocami	Wschodni Endor	zima/wiosna	11000 stóp	Zach.	Zach.
Plot Cienia	Ephel Duath	Peldaio	Ithilien/Mordor	brak	7000 stóp	Pld.-zach.	Zach./Pld.
Białe Góry	Ered Nimrais	Oroninque	Rohan/Gondor	zima/wiosna	11000 stóp	Pld.-zach.	Zach.
Góry Wiatru	Ered-i-Sul	Orosulo	ESE Endor	zima	10000 stóp	Pln.-wsch.	Zach.
Żółte Góry	Ered Laranor	Orolanari	SSW Endor	niektóre zimy	7000 stóp	Pld.-wsch.	Pln.



6.0 NARODY I STOSUNKI POLITYCZNE

Ten rozdział poświęcony jest materiałom dotyczącym społeczno-politycznego tła prowadzonych na terenach Śródziemia kampanii. Zakres informacji zebranych w rozdziale 6.1 obejmuje wydarzenia, które rozgrywały się na Zachodzie lub na „Wielkich Ładach”. Rozdział 6.2 natomiast zawiera ogólne fakty z historii pozostałej części kontynentu.

6.1 HISTORIA ZACHODU

Poniżej zamieszczony został skrócony rys historyczny obejmujący najistotniejsze wydarzenia, jakie zawarte zostały w podaniach elfów lub historiach Wolnych Ludów. Te z nich, które miały miejsce przez Liczeniem Czasu opisane są w czasie przeszłym.

PRZED CZASEM

Przed Czasem nie istniało nic oprócz Eru — Jedynego. Z jego myśli narodzili się Ainurowie, Święte Istoty, słudzy, z których najlepiej znani są Valarowie i Majarowie.

Dali oni początek Wielkiej Pieśni, która wypełnia Pustkę i stała się kolejnym dziełem Eru. Z Pieśni narodził się Ea, będący wszystkim tym, co jest niebem i światem, a także Los. Wszystkie stworzenia, które miały wypełnić świat, były ściśle związane z Muzyką oraz losem w ten sposób zrodzonymi. Wszystkie — z wyjątkiem ludzi, którzy mieli pójść własną drogą.

Jednakże, jeden z Valarów wplótł we wzór ustanowiony przez Eru swoje własne wizje i tak powstał dysonans. Valarów, zwany wówczas Melkorem (quen. „Ten Który Wschodzi w Chwale”), a którego obecnie określamy imieniem Morgoth (sind. „Czarny Nieprzyjaciel”), zawiódł swym uczynkiem Jedyne.

Eru stworzył wizję swoich dzieci i powiadomił Świętych o przyszłym ich nadejściu. Mieli oni bowiem stworzyć miejsce dla elfów i ludzi. Tak narodziła się potrzeba kreacji Ardy i wielu Świętych przystąpiło do pracy nad kształtowaniem Ziemi. Tych, którzy tak postąpili nazywamy teraz Valarami. Największym spośród nich był Morgoth. Z jego to żądzy powstało Zło i rozpoczęła się wojna toczona przy tworzeniu nowego ładu. To, co miało być doskonałe w swym umiarkowaniu i symetrii, zostało przekształcone i zróżnicowane. Mimo to Arda pozostała w większej części okrągła i płaska.

PIERWSZA ERA

Początek Pierwszej Ery naznaczony był stworzeniem Światła Ardy.

Wiosna Ardy: Lata Latarni

Dysonans wprowadzony przez Morgotha trwał jeszcze przez jakiś czas. W tym okresie pozostali Valarowie poszukiwali sposobów oświecenia nowego świata. Wreszcie, na szczytach ogromnych filarów, pośród wód Morza Krążącego, osadzono dwie ogromne, wykute przez Aulego Kowala, lampy. Illuin stała na północy, a Ormal na południu, przy czym obie znajdowały się w pobliżu środkowego kontynentu Endoru. Oświeślały łąd, a rośliny i zwierzęta zaczęły wypełniać Arde nieśmiałą pieśnią rozkwitającego życia. Wciąż jednak elfy i ludzie spali.

Valarowie, którzy zdążyli wykluczyć Morgotha ze swego kręgu, swój dom umieścili na wyspie Almaren, położonej na rozległym jeziorze pośrodku Endoru. W czasie gdy radowali się tam pokojem, głęboko pod powierzchnią ładu, na Północy Śródziemia, ich wróg, Morgoth, zaczął drążyć długie tunele i korytarze jaskiń. Kryjówkę tę nazwał „Utumno” i tam też, gdzie już prawie nie sięgało światło Illuin, zamieszkał. Z tych wszystkich stworzeń Ardy, które udało mu się ściągnąć na ścieżki Mroku, stworzył niezliczone mnóstwo potworów. Wtedy właśnie, po raz pierwszy pojawiły się pająki, a oprócz tego, w tym samym czasie do rebelii przyłączyła się spora liczba złych Majarów, przede wszystkim balrogów.

Po pewnym okresie, gdy reszta Valarów osłabiła już nieco swoją czujność, Morgoth uderzył. Najpierw rozbił Ormal i Illuin. Biedne zwierzęta, które zdołały uniknąć śmierci w odmetach występującego z brzegów Morza, zginęły zmasakrowane przez rozszalałe, uwolnione ze strząskanych latarni płomienie. Śródziemie zostało praktycznie doszczętnie zniszczone, a wraz z powodzią rozwiało się marzenie Valarów o symetrii. Almaren zniknął z powierzchni ziemi.

Valarowie zapalali żądzą zemsty i zaatakowali armie Czarnego Nieprzyjaciela. Manwe, Lord Valarów, poprowadził w boju swoich współbraci, zmuszając Morgotha do tego, by, pod osłoną straszliwej ciemności, w popłochu wycofał się w niezgłębione czeluście Utumno. Ta piekielna siedziba stanowiła na razie dla niego bezpieczną kryjówkę, bowiem Valarowie musieli powstrzymać szalejące na powierzchni Śródziemia żywioły.

Powstanie Amanu

Kiedy kataklizm zakończył się, Valarowie opuścili Śródziemie. Na swą nową siedzibę wybrali najdalej na zachód wysunięte kresy Ardy, nieśmiertelne krainy Amanu. Za najwyższymi górami (Pelori) zbudowali Błogosławione Królestwo i od tego czasu do Amanu zalicza się Nieśmiertelne Krainy Valinoru. Morgotha natomiast, pozostawiono w Endorze, by mógł żyć na okaleczonym i całkowicie odmienionym Środkowym Kontynencie, rozświetlanym tylko blaskiem gwiazd, umieszczonych na niebie przez Elberthę (zwaną również Vardą).

Kiedy ukończono budowę Valinoru i wzniesiono przepiękne miasto Valmar (Valimar), z głębi Ardy wylonił się nowy dar. Na wzniesieniu Ezellohar, na zewnątrz zachodnich bram miasta Valarów, wykiełkowały dwa drzewka. Pielęgnowane przez Valarów, rosły i rozkwitały, świecąc bajecznie wspaniałym światłem, które rozblyskiwało i gasło w oszalamiającym tańcu. Napelniło ono swym blaskiem Aman, a Dwa Drzewa — białe Telperion i Złoty Laurelin — strumieniem swojego światła wyznaczały dwunastogodzinny dzień Valinoru. Pierwszy pelen zakreślony przez nie dzień rozpoczął Liczenie Czasu.

Lata Dwóch Drzew

Poniżej przedstawione są choć w nie do końca w chronologicznym porządku, najważniejsze wydarzenia, jakie miały miejsce po rozpoczęciu Liczenia Czasu.

— Mijają niezliczone lata. Przez cały czas Morgoth stara się odbudować swoją armię i wznawia próby przeciągnięcia Valarów na ścieżki Mroku. W tym właśnie czasie po stronie Zła pojawia się jeden z najpotężniejszych Majarów, Sauron (sind. „Gorthaur Okrutny”).

- Valar Aule (Kowal) tworzy z ziemi i kamienia Khazadów (krasnoludy). Zaczyna ich uczyć i obdarza ich mocą. Eru przerywa te działania, ponieważ krasnoludy nie były częścią jego planu. Jednakże Dzieci Aulego będą żyć, ale na razie zapadają w głęboki sen, bowiem to elfy będą Pierworodnymi.
- Valie Yavanna (quen. „Dająca Owoce”), małżonka Aulego Kowala i „Królowa Ziemi” przywraca do życia rośliny i zwierzęta Śródziemia, dając im ponownie zdolność rozkwitu i rozwoju. Entowie, zwani też Pasterzami Drzew, jako pierwsi wędrują po terenie Endoru.
- W Cuivienen, położonym w północno-wschodniej części Śródziemia, budzą się elfy. Nazywają siebie Qvendi, czyli „Mówiący”, jako że ich głosy nie przypominają głosów Kelvarów (sind. „Rosnących Rzeczy Które Się Poruszają”). To właśnie elfy nazywa się Pierworodnymi, wyróżniając je niejako z wszystkich Wolnych Ludów.
- Budzi się Siedmiu Ojców Krasnoludów. Ich plemiona rozdzielają się i każde z nich podąża własnym szlakiem.

- Elfów zaczynają badać tereny usytuowane wokół miejsca ich narodzin i rozwijają swój język. Tymczasem Valarowie są całkowicie nieświadomi faktu, że elfy już się przebudziły. Morgoth odkrywa ich obecność i szuka sposobów przejścia nad nimi władzy. Udaje mu się zaszcześcić w nich strach przez innymi Valarami.
- W czasie kolejnej swojej wycieczki po Endorze, jeden z Valarów, Orome (Łowca), odkrywa, że zgodnie z przepowiednią Eru, przebudziły się elfy. Jednakże wiele z nich jest śmiertelnie przerażonych, gdy spotykają go po raz pierwszy.
- Ze schwytanych jeńców bądź tych ze złych elfów, którym udało się odnaleźć drogę do przepaścistych szczybów Utumno, Morgoth tworzy orków. Wciąż też poszukuje sposobu na zniewolenie Dzieci Eru.
- W północno-wschodniej części Śródziemia, Morgoth wznosi olbrzymią fortecę. Zwana jest „Angband” (sind. „Żelazne Więzienie”), a jej celem ma być „ochrona” Endoru przed Valarami z Amanu. Podziemną budowlą zarządza Sauron, główny dowódca armii Czarnego Nieprzyjaciela.



- Yavannie i Orome udaje się przekonać resztę Valarów, że Morgoth planuje znieprawić elfy i objąć władzę w Endorze.
- Bitwa Potęg sprowadza Władców Valinoru ponownie do Śródziemia. Spychają oni raz jeszcze Morgotha do Utumno i zaciągają straż nad Cuivinen. Utumno jest oblężone i całkowicie zniszczone; Morgoth zostaje złapany i skuty łańcuchami przez Valara Tulkasa. Czarny Wróg jest umieszczony w więzieniu.
- Zachęczone przez Oromego, elfy wyprawiają do Valinoru grupę posłów, prowadzonych przez braci Ingwego, Finwego i Elwego. Wysłannicy powracają przynosząc swoim współplemięńcom opowieści o cudach Amanu.
- Trzy Szczepy Eldarów — Vanyarowie, Noldorowie i Teleri — w poszukiwaniu światła Dwóch Drzew i wybrzeży Amanu, wyruszają na zachód, rozpoczynając tym samym Wielką Podróż. Te z elfów, które nie chciały ruszyć w podróż, nazwane zostają „Avari” (quen. „Odmawiający”); w ramach tego odlamu elfów, zwanego też „Elfami Silvanajskimi”, wykształcą się później najprzeróżniejsze mniejsze grupy.
- Część elfów Teleri, Nandorczycy pod wodzą Lenwego, decyduje się pozostać po wschodniej części Gór Mglistych i posuwać się w kierunku południowym, wzdłuż brzegów rzeki Anduiny.
- Trzy Szczepy przybywają do Amanu. Jako pierwsi docierają tam Vanyarowie, tuż za nimi natomiast — Noldorowie.





- Teleri zostają w Śródziemiu, choć ostatecznie większość z nich dociera do celu podróży. Grupa ta, prowadzona przez Olwego, zostaje nazwana Morskimi Elfami. — Pozostała grupa, nad którą władzę piastuje lord Elwe, osiedla się w Śródziemiu. Wpływ na podjętą przez lorda Elwego decyzję o pozostaniu w Endorze ma niewątpliwie romans z Maią Melianą i miłość do ziemi Beleriandu. Ci, którzy pozostają razem z nim otrzymują miano Sindarów (quen. „Elfy Szare”), a ich władca przyjmuje imię „Elu Thingol”. Poślubia on Melianę i proklamuje Królestwo Doriathu. Jednym z największych następców Thingola jest Cirdan Opiekun Statków.
- Wszystkie Trzy Szczepy zasiedlają przede wszystkim wschodnie, rozciągające się wzdłuż brzegów morza królestwo Eldamar (quen. „Dom Elfów”), obszar oddzielony od Valinoru pasmem Gór Pelori. Noldoryjskim miastem staje się Tirion, podczas gdy Teleri wybierają położone nad morzem Alqualonde. W późniejszym okresie Vanyarowie wędrują na zachód w kierunku gór i promieniejących jasnym światłem okolic Valinoru.
- Sindarowie Thingola jako pierwsi napotykać krasnoludy (krasn. „Khazad” lub „Naugrim”), bowiem członkowie tej rasy zaczynają przedzierać się przez Góry Błękitne (sind. „Ered Luin”).
- Rumil, Noldor z Tirionu w Eldmarze tworzy pierwszy system pisma i spisuje po raz pierwszy historię rasy.
- Noldorowie tworzą wiele wspaniałych dzieł sztuki. Narasta w nich poczucie dumy i wiary w szczególne talenty ich szczepu. Jeden z nich, imieniem Feanor, uaktualnia pracę Rumila. Ponadto dokonuje on przełomu w sztuce szlifowania kamieni szlachetnych. To właśnie Feanorowi zawdzięcza się nazwanie Melkora „Morgothem”.
- Morgoth publicznie żałuje za swe winy, jednakże w głębi serca planuje ucieczkę. Valarowie wierzą w jego skruchę i po „trzech wiekach” w Siedzibie Mandosa, Czarny Nieprzyjaciel zostaje uwolniony. Manwe wybacza mu jego winy na progu bram Valinoru.
- Mija okres niepokoju. Morgoth przemierza Valinor pod czujnym okiem podejrzliwego Tulkasa Dzielnego i Ulwego (quen. „Lejący Wódę”), Władcy Wód. Czarny Nieprzyjaciel naucza Noldorów i wiele osób ulega czarowi jego przymilnego zachowania.
- Feanor tworzy trzy Silmarille; praktycznie niezniszczalne klejnoty, które mają stanowić wyobrażenie światła Dwóch Drzew, przechowując jego kształt i formę dla elfów. Są najcenniejszą i najpotężniejszą z wszystkich przedmiotów stworzonych przez Eldarów.
- Noldorowie, którzy, dzięki kłamstwom Morgotha, są przekonani o tym, iż Valarowie pożądamy Silmarilli, uzbrajają się i zaczynają mówić o rebelii. Finwe — Pan Noldorów, ojciec Feanora i Fingolfin — powiadamia Valarów o zamiarach jego ludu.
- Morgoth próbuje podstępnie ukraść Silmarille z domu Feanora w Tirionie, ale jego plany zostają udaremnione.

— Valarowie wreszcie zdają sobie sprawę z planów Morgotha i mają nadzieję, że opuścił on już Arde. Ustanawiają strażę na północ od Valinoru i Eldamaru. Tymczasem jednak Morgoth przybiera inną postać i przekrada się do Avatharu, w południowo-wschodniej części Amanu. Tam, w najbardziej ponurej krainie świata, spotyka złą demonicę Ungoliantę.

Długa Noc (Bezśłoneczny Rok)

- Morgoth decyduje się na zniszczenie Dwóch Drzew przy pomocy Ungolianty. Demon przybiera postać pająka i, pod okryciem jej zaklęcia Mroku, obydwoje przedostają się do Valimoru. Morgoth rani drzewa włócznią i ich soki rozlewają się. Ungolianta wysysa je, zatrzuwa Drzewa i wypijają do sucha Studnie Vardy.
- Morgoth włamuje się do skarbcza Finwego w Formenos, położonym w północno-wschodniej części Amanu. Kradnie wszystko co znajduje, włącznie z trzema klejnotami Silmarilli, następnie zaś zabija samego Finwego.
- Kiedy Dwa Drzewa umierają, Morgoth i Ungolianta, przez lodowe cieśniny Helcaraxe, uciekają do Śródziemia, a pościg powstrzymywany jest przez Mrok. Valinor zostaje okryty Ciemnością nieporównanie głębszą, niż jakiegokolwiek noc.
- Wielka Pajęczycza domaga się całej mocy i światła skradzionego z Amanu. Morgoth zdaje sobie sprawę, że nie może jej oszukać i próbuje wręczyć jej w ramach zapłaty wszystkie, z wyjątkiem Silmarilli, kamienie z Farnenos. Ungolianta pożera klejnoty i potężnieje. Żąda Silmarilli. Przerażony Morgoth wzywa strażę Balrogów, które wywożą Ungoliantę na południe.
- Feanor, jako najstarszy syn Finwego, obejmuje rządy nad Noldorami. Jego synowie przyłączają się do niego, kiedy zbiera dookoła siebie Noldorów. Wszyscy razem przysięgają zemstę każdemu, kto chciałby przywłaścić sobie Silmarille. Brat Feanora, Fingolfin, wraz ze swoim drugim synem Turgonem próbują uspokoić nieco emocje swoich współplemieńców, ponieważ nie chcą zatargu z Valarami. Wojska Feanora przygotowują się do wyprawy do Endoru. Pod koniec, kiedy nastroje Eldarów już bliskie są wrzenia spór grozi wybuchem wojny domowej. Fingon, pierwszy syn Fingolfin, nakłania ojca do jak najszybszego przyłączenia się do Feanora i wyruszenia przeciwko Morgothowi. Obawiając się rozłamu wśród Noldorów i widząc, że większość jego własnych ludzi popiera Fingona oraz frakcję feanoriańską, Fingolfin zgadza się poprowadzić swoich ludzi z powrotem do Śródziemia. Trzeci syn Finwego, Finarfin, stara się zachować neutralność, ale ostatecznie przyłącza się do wyprawy.



— Olbrzymi sztorm niszczy pewną liczbę Białych Statków, ale większości Noldorów udaje się uciec z życiem. Valarów powstrzymują innych ze swoich poddanych przed przyłączeniem się do rebeliantów, a Noldorowie zostają oszczędzeni z katastrofy dzięki Ulmo i jego pomocnikom.

— Na skraju zimnego obszaru zwanego Araman Noldorowie napotykają ciemną postać, która odzywa się do nich słowami „Przepowiedni Północy”. Tak jak poprzednio, mówi ona o wielkim cierpieniu i niektórzy utrzymują, że to sam Manwe jest prorokiem. Feanor reaguje gniewem i, postawiwszy żagle, wyrusza na wschód poprzez Belgaer (sind. „Wielkie Morze”), pozostawiając Fingolfiną i Finarfiną na skalistych wybrzeżach północno-wschodniego Amanu. Skruszony Finarfin powraca do Tirionu (gdzie zostaje mu wybaczone wszystko co zrobił i nadal sprawuje rządy nad Noldorami z Amanu). Fingolfin trwa jednak w swoim zamiarze, a jego wojska kontynuują wyprawę do Śródziemia.

— Morgoth buduje swoje nowe królestwo w Ered Engrin (sind. „Góry Żelazne”). Wgryza się niejako w ich krajobraz, drażąc teren pod szczytami i wzmacniając podziemny kompleks Angbandu. Z gruzu i materiałów pozostałych po budowie Angbandu buduje górską fortecę, zwaną Thangorodrim, w skład której wchodzi prze-

rażająca triada wzniesień, wznosząca się nad główną bramą wiodącą do podziemnego siedliska Czarne-
go Nieprzyjaciela. Oprócz tego, jeszcze przynajmniej dwanaście mniejszych bram Angbandu wyciętych zostaje w południowych ścianach Thangorodrim.

— Noldorowie przybywają do Śródziemia.

Lata Słońca i Księżyca

Okres ten obejmuje dwie wojny prowadzone pomiędzy Morgothem i Wolnymi Ludami. Do końca pierwszej, długiej wojny stoczonych zostaje pięć „Bitew”, stanowiących niejako jej główne części i etapy. Druga z wojen, Wojna Gniewu, stanowi kontynuację pierwszego z konfliktów, a podczas niej stoczona zostaje jedna Wielka Bitwa.

— Pierwsza Bitwa: Podczas Ucieczki Noldorów Morgoth uderza w północno-zachodniej części Śródziemia, na Beleriand. Siły sindaryjskiego królestwa Thingola, odpierają wschodnie armie Czarne-
go Nieprzyjaciela przy pomocy nandoryjskich elfów Denethora, syna Lenwego. Zachodnie wojska Morgotha oblegają sindaryjskie wybrzeża, znajdujące się pod kontrolą Cirdana.

— Wojownicy noldoryjscy wyruszają z Eldamaru w kierunku północnym. Posłaniec Manwego ostrzega ich przed tą ekspedycją, jako że Valarów przewidują masakrę. Jednakże, tylko niewielu Noldorów pozostaje w Tirianie. Jako pierwsze wyruszają siły Feanora, następnie, z większą częścią ludzi podąża Fingolfin. Tylną straż wojsk stanowią oddziały prowadzone przez Finarfiną i jego pierworodnego syna Finroda, którzy pozwalają przejąć Fingolfinowi dowództwo nad ich głównym kontyngentem. Feanora jednakże męczy marsz i nienawiść, jaką czuje do Morgotha nakazuje mu poszukać szybszego sposobu dotarcia do Endoru. Decyduje się uniknąć długiej podróży przez północne cieśniny Hecaraxe.

— Feanor zawraca swoją armię i maszeruje do Alqualonde. Tam prosi Olwego, Króla Telerich, o przyłączenie się do niego i zezwolenie Noldorom na postawienie żagli na Białych Statkach. Olwe odmawia, bowiem wciąż ufa on Valarom, a nigdy nie dawał posłuchu mściwym podszepcom Morgotha. Noldorowie próbują przejąć statki siłą, ale zostają pobici przez elfy Teleri. Oddziały Fingolfiną przybywają w samym środku bitwy i zostają zdziesiątkowane w walce po stronie swoich współbraci. Nie znając przyczyny takiego bratobójstwa elita armii Fingolfiną zmienia swoje nastawienie do wyprawy. Noldorowie podążają na północ wzdłuż wybrzeża Amanu, niektórzy łądem, część zaś morzem.





- Podczas, gdy elfy Feanora płyną na wschód a oddziały Fingolfiną przemierzają zimne pustkowia Aramanu i Helcaraxe, Valarowie próbują ocalić jak najwięcej ze światła Dwóch Drzew. Ostatni kwiat Telperionu zostaje umieszczony przez Aulego w dzbanie i w ten sposób powstaje Księżyc.
- Valarowie umieszczają Księżyc na niebie, aby wskazywał on szlachetnemu Fingolfinowi drogę oraz aby zmniejszył on straszliwą ciemność Morgotha. Po raz pierwszy Księżyc wstaje tej nocy, podczas której Fingolfin dociera do Śródziemia.
- Po siedmiokrotnym wzejściu Księżyca, na niebie pojawia się nowa „gwiazda”. Jest nią Słońce, stworzone z ostatniego owocu Drzewa Laurelin. Wschodzi ono pierwszy raz w dniu, w którym Fingolfin dociera do Mithrim.
- Ludzie (quen. „Atani”, sind. „Edam”) budzą się w Hildorien, we wschodniej części Śródziemia. Nazywani są Nowym Pokoleniem i wkrótce rozpoczynają wędrówki, kierując się na północ, południe i zachód.
- Druga Bitwa (Dagor-nuin-Giliath lub inaczej zwana też „Bitwą pod Gwiazdami”): Morgoth posyła kolejne swe siły na zachód na spotkanie Noldorów maszerujących przez Mithrim. Pragnie zniszczyć ich zanim zdolają zająć jakiegokolwiek pozycje czy tereny w Endorze. Noldorom udaje się pokonać główne oddziały orków i zwrócić się czołem do tych przegrupowujących się orkijskich oddziałów, które porzucają oblężenie Sindarów Cirdana. Armia Feanora spycha nieprzyjaciela przez równiny Ardgalen, w kierunku Thangorodrim. Orki, wzmocnione grupą Balrogów, zatrzymują Feanora i, podczas starcia, zabijają Wielkiego Króla. Synowie Feanora odpierają główny atak, ale bitwa nie kończy się jednoznacznym zwycięstwem żadnej ze stron. Mimo tego orki wycofują się, a Noldorowie mogą połączyć się w Beleriandzie ze swymi sindaryjskimi współbraćmi. Fingolfin zostaje obrany Wielkim Królem Noldorów.
- Ludzie po raz pierwszy stykają się z „Ciemnymi Elfami”, grupą Awarów (Silvanejczyków) napotkaną na Dalekim Wschodzie. Morgoth także dowiaduje się o nadejściu ludzkiego plemienia i wyrusza, by zniewolić. Wielu ludzi i Awarów schodzi na ciemną ścieżkę pod wpływem zaklęcia Ciemności, czcząc, choć w przerażeniu, Czarnego Nieprzyjaciela.
- Noldorowie osiedlają się na terenach Beleriandu, na północnym-zachodzie Śródziemia. Sindarowie pod panowaniem Thingola i Cirdana wciąż utrzymują swoje odrębne królestwa wzdłuż wybrzeża oraz w Doriath.
- W okolo 50 lat po nadejściu Noldorów Ulmo rozmawia z Finrodem i Turgonem o założeniu ukrytych królestw.
- Galadriel (sind. „Pani Światła”), siostra Finroda, pozostaje w Doriath. Tam poślubia Sindara Celeborna, który pochodzi z rodziny Thingola.
- Trzecia Bitwa (Dagor Aglareb, inaczej zwana „Sławetna Bitwą”): Znow, jak języki piekielnego ognia, armie Morgotha wylewają się z wnętrza Thangorodrim. Trójkierunkowy atak prowadzony jest przeciwko nowo powstałym królestwom Beleriandu. Orkowie są całkowicie pokonani. Elfy zaciągają strażę, mające oko na Angband i Thangorodrim.
- Pojawia się Glaurung, pierwszy zły gad oraz „Ojciec Smoków”. Chociaż jest wciąż jeszcze młody i nie osiągnął rozmiarów i sił dorosłego smoka, przepędza elfy spod bram Thangorodrim na południe przez Ardgalen. Gdy udaje mu się zmniejszyć kontrolę i nacisk elfów na Angbad, przerywa pościg i powraca do domu.
- Tak zwane Oblężenie oraz Długi Pokój, trwające prawie cztery wieki, umożliwia elfom zbudowanie ukrytych królestw (Gondolin i Nargothrond), a także ukończenie planów obronnych.
- Ze wschodu przybywają ludzie („Adan”, lm. „Edain”) z rodzin Aravado. Adańskie rody, Beorowie, Haladin oraz Marach, wraz ze „Ludźmi o Śniadej Cerze” z Bor i Ulfang osiedlają się na terenach Beleriandu.
- Czwarta Bitwa (Dagor Bragollach, zwana inaczej „Bitwą Nagłego Płomienia”): Tajemnicze strugi płomieni, wypływające z bram Thangorodrim, zalewają równinę Ardgalen pustosząc ją tak, iż od tej pory nazywana jest Anfauglith lub „Dławiący Pyl”. Rzeki ognia ścierają z powierzchni ziemi wystawione, elfijskie strażnice. Balrogowie i orki, którym towarzyszy dojrzały już Glaurung, podążają na południe i opanowują dużą część Beleriandu. Hithlum, a także ukryte królestwa unikają zniszczenia, ale spore połacie wschodniego Beleriandu zostają zrównane z ziemią. Fingolfin, Wielki Król Noldorów, rusza pod bramy Thangorodrim, gdzie wyzywa Morgotha na śmiertelny pojedynek. Rani Czarnego Nieprzyjaciela, który od teraz zostaje związany ze swym ciałem, ale sam przy tym ginie.

— Beren, syn władcy pierwszego spośród adańskich rodów, zakochuje się w Luthien Tinuviel, eldaryjskiej księżniczce Doriathu, córce Thingola i Meliany. Razem, w poszukiwaniu Silmarilli, podążają do Thangorodrim. Luthien śpiewa pieśń, która, w połączeniu z ciężarem Żelaznej Korony, usypia Morgotha. Beren odcina Silmarill z korony, a następnie obydwójce, z pomocą Thorondora, Władcy Orlów, próbują uciec. Jednakże w walce z Carcharothem, demonem w postaci wilka, Beren traci dłoń oraz Silmaril. Carcharoth polyka Klejnot i ucieka. Thingol przymuje Berena jako narzeczonego swej córki i kochankowie pobierają się. Carcharoth zostaje następnie zabity przez Huana, Wilczurę Valinoru, ale tuż przed śmiercią udaje mu się śmiertelnie ranić zarówno Huana, jak i Berena. Mablung wydobywa Silmarill z wnętrza Carcharotha i zwraca umierającemu Berenowi. Beren umiera, a Luthien oddaje swoją nieśmiertelność i ich duchy łączą się. Żyją jeszcze przez jakiś czas, mieszkając na Tol Galen.

— Podczas gdy Beren i Luthien mieszkają na Zielonej Wyspie, Silmarill dostaje się w ręce krasnoludów z Nogrodu. Naugrimowie osadzają klejnot w Nauglamirze, naszyjniku stworzonym dla Finroda, syna Finarfina. Naszyjnik często zmienia właścicieli, ale ostatecznie dostaje się w ręce doriathyjskiej księżniczki Elwingi, córki Diorego, którą od tej pory przyozdabia swym urzekającym pięknem.

— Piąta Bitwa (Nirnaeth Arnoediad, zwana też „Nielicznymi Łzami”): Trwa wciąż wojna, a rządy nad Noldorami obejmuje najstarszy syn Feanora, Maedhros. Fingon prowadzi kontrofensywę na zachodni Anfauglith, która stanowi część skoordynowanego ze wschodnią armią Maedhrosa ataku. Zostaje wzmocniony przez siły Turgona, władcy ukrytego królestwa Gondolin. Ta zachodnia armia wpada w zasadzkę wojsk Morgotha i oczekuje nadejścia Maedhrosa, które opóźniają szpiedzy oraz zdrajcy. Ostatecznie jednak, wspierany oddziałami ludzi i krasnoludów, dołącza on do głównej bitwy. Niestety, zdradzone przez ludzki ród Uldorów, elfy zostają pokonane. Uldorowie bowiem, w kluczowym momencie bitwy, atakują elfijskie tyły. Armia Morgotha przejmuje kontrolę nad prawie całym północnym Beleriandem z wyjątkiem Gondolinu. Miasto Turgona wciąż pozostaje dla Czarnej Nieprzyjaciela tajemnicą.

— Gondolin i jego skrywane dotąd miejsce pobytu zostają zdradzone. Położenie wszystkich, z wyjątkiem jednego, prowadzącego przez Tumladen, wiodące doń przejścia zostają ujawnione Morgothowi. Miasto, ostatnie królestwo założone przez Noldorów na obszarach Beleriandu, zostaje zaatakowane i zniszczone przez hordy orków, trolli, smoków i Balrogów. Gothmog, Władca Balrogów, ginie, ale miasto elfów i tak przestaje istnieć. Zagłada Noldorów wydaje się być dopełniona.

— Elwing uchodzi do Doriathu, zabierając ze sobą Silmarill. Earendil, Miłujący Morze, ucieka z Gondolin. Później poślubia Elwingę przy Bramie Sirionu. Elwing rodzi dwóch synów: Elronda i Elrosa. Earendil, jako władca położonego nad morzem Arvernieny oraz przyjaciel Cirdana Opiekuna Statków, zleca budowę słynnego okrętu Vingilot. Na jego pokładzie wypływa on później na poszukiwania swych zaginionych rodziców, Tuora i Idrili, mając żywić również przy tym nadzieję na odnalezienie Valinoru. Kiedy elfy, szukające Silmarilla Elwingi, atakują jego dom na wybrzeżu, Earendil znajduje się wciąż na morzu. Jego żona zabiera Nauglamir i rzuca się do morza, jednakże Valar Ulmo zmienia ją w ptaka i pomaga dotrzeć do Earendila. Oplakując stratę królestwa oraz schwytywanie swoich synów, Earendil zabiera Silmarill i kieruje się w stronę Nieśmiertelnych Łądów. Klejnot zapewnia mu szczęśliwą podróż. Szukając pomocy przeciw Morgothowi, łamie tym czynem valaryjski zakaz. Valarowie przyjmują go, ale nakazują mu stawić czoła swemu przeznaczeniu. Ponieważ w jego żyłach płynie zarówno krew zarówno ludzi, jak i noldoryjskich elfów, Żeglarzowi i jego spadkobiercom pozwala się wybrać między elfijską nieśmiertelnością a śmiercią, będącą przeznaczeniem ludzi. Earendil wybiera los elfa, ale jest zmęczony światem, podobnie jak Elwinga, do której powraca. Razem wracają do Amanu. Earendil oraz Silmarill Elwingi umieszczeni zostają na niebie, by podróżować po nim na pokładzie Vingilota, jako najjaśniejsze spośród pomniejszych gwiazd. Elwing odnajduje dla siebie miejsce na Ziemi, zamieszkując w białej wieży położonej niedaleko Belegaeru. Łączy się ze swoim ukochanym zawsze wtedy, gdy Earendil przepływa blisko Ardv.

— Wojna Gniewu (Wielka Bitwa): Przychylając się do prośb Earendila, Valarowie przygotowują się do zebrania wielkiej armii i wyruszenia do Śródziemia. Władcom Valinoru towarzyszą Noldorowie z Amanu, Vanyarowie oraz okręty Telerich. Łączą oni w Beleriand, gdzie przyłączają się doń oddziały Edainów. Nie przychodzą im natomiast z pomocą zamieszkujące Endor elfy. W szeregach armii Valarów znajdują się siły Wielkich Orlów dowodzonych przez Thorandora, do walki staje też Earendil. Thangorodrim i Angband zostają zaatakowane. Morgoth wysyła naprzeciw straszliwą armię, która zostaje pokonana. Największy ze smoków, Czarny Ancalagon, stacza pojedynek z Thorandorem i zostaje zabity przez Earendila. Jego śmierć pograża ostatecznie Thangorodrim. Żywioty i kataklizmy wstrząsają ziemią, a Morgoth zostaje zwyciężony. Jednakże duża część północno-zachodniego Endoru jest oddarta od kontynentu i znika pod powierzchnią morza. Z całego Beleriandu unikają zagłady tylko dwie krainy Lindonu. Obejmują one pozostałości terenu położonego na zachód od Błękitnych Gór.





- Pozostałe dwa Silmarille znajdują swój koniec w wodach oraz pod powierzchnią Ardy. Maedhros i Maglor, synowie Feanora, związani Przysięgą swojego ojca, odmawiają zwrotu odzyskanych Silmarilli do Amanu. Każdy z nich ogarnięty jest mocą posiadanego Klejnotu. Maglor wrzuca swój do Morza. Maedhros natomiast, ogarnięty szaleństwem, zrzuca się w ognistą otchłań, aż do śmierci zatrzymując Silmarill.
- Morgoth zostaje wtrącony do Próżni aż do końca czasu, ale wielu z jego poddanych (np. Sauron) ucieka, albo zostaje pogrzebanych głęboko pod powierzchnią lądu, gdzie trwają w przepastnych jaskiniach i korytarzach, wypełniających głębie Endoru.

DRUGA ERA

W Drugiej Erze wyróżnia się dwa istotne stadia: pierwszy przed, a drugi — po Upadku Numenoru. Nie wydaje się jednakże być możliwe dokładne umiejscowienie w czasie spisanych poniżej wydarzeń, które nastąpiły w okresie pomiędzy klęską Morgotha, a rokiem I Drugiej Ery.

Dla ludzi Śródziemia Druga Era to czasy upadku ich kultury. Edainowie żyli w blasku światła wiedzy, ale ich odejście ze Śródziemia i exodus elfów spowodowały gwałtowne obniżenie poziomu ludzkiej technologii i cywilizacji.

Przed Upadkiem

Vanyarowie, jak i większość Noldorów, wracają po zakończeniu Wojny Gniewu do Amanu. Galadriela wraz ze swoim mężem Celebornem, sindaryjskim elfem, pozostają w Śródziemiu.

Jako podziękowanie za pomoc, której Edainowie udzielili podczas Wojny Gniewu, Valarowie obdarzają ich własną wyspą położoną na Wielkim Morzu, na zachód od Endoru. W tym samym czasie nakładają na całą ludzkość tak zwany Zakaz Valarów, bowiem odtąd nikt z ludzi nie może żeglować na zachód, ku wybrzeżom Amanu.



Elfy Sindaryjskie

I — Elfy zakładają na ocalonych terenach Beleriandu (Forlindon i Harlindon) Królestwo Lindonu. Vanyarowie i większość Noldorów powracają do Amanu po Wojnie Gniewu. Sindarowie oraz ci z Noldorów, którzy zdecydowali się zostać, składają przysięgę na wierność Gil-galadowi (sind. „Gwiazda Blasku”), Władcy Lindonu. Cirdan Opiekun Statków zakłada sindaryjskie osiedla nad Zatoką Księżyca (sind. „Lhun”), w Szarych Przystaniach.

ok. 2-1000 — Efektem migracji Sindarów są masowe wędrówki Szarych Elfów na wschód. W międzyczasie w Morii, na terenach położonych obok pradawnej siedziby krasnoludów Khazad-dum, w Górach Mglistych, Noldorowie odkrywają mithril.

ok. 3-40 — Krasnoludy migrują z Gór Błękitnych i, przybывая do Khazad-dum, zwiększają zamieszkującą tam populację. Noldorowie z Eregionu, którzy osiedlili się w pobliżu, nawiązują pierwsze kontakty handlowe z krasnoludami. Głębokie Elfy, w odróżnieniu od Sindarów, nie mają żadnych problemów w kontaktach z Khazadami.

32 — Edainowie lądują na Numenorze, wielkiej wyspie położonej ok. 300 lig (900 mil) na zachód od Przylądka Andrast. Przybierają nazwę Numenorejczyków (sind. „Ludzi z Zachodu”) i zakładają królestwa pod rządami Elrosa, śmiertelnego syna Earendila i brata nieśmiertelnego Elronda.

442 — Śmierć Elrosa Tar-Minyatura, pierwszego króla Numenoru.

ok. 500 — Sauron ponownie wraca na powierzchnię Endoru.

600 — Po raz pierwszy, przy wybrzeżach Śródziemia, zauważone zostają numenorejskie statki.

600-1200 — Numenoryjscy podróżnicy i badacze płyną wzdłuż brzegów Śródziemia, a także podróżują w górę większości głównych rzek Wschodu i Południa. Ich wyprawy lądują na niemal wszystkich ważniejszych odcinkach wybrzeży kontynentu. Uczą ludzi nowych sposobów uprawy ziemi i budowania domów.

750 — Po znacznym napływie do Eregionu elfów z Lindonu, zostaje w Eregionie utworzone noldoryjskie Królestwo, gdzie rządy obejmuje Celebrimbór (sind. „Srebrna Dłoń”),

ok. 800 — Duża grupa Sindarów wyemigrowuje z zachodniego Eriadoru i wkracza do Eregionu. Prowadzi ich Oropher wraz ze swoim synem Thranduilem. Stosunki Sindarów i krasnoludów z Khazad-dum są raczej chłodne,

ok. 850 — Sindarowie Orophera opuszczają Eregion i przedzierają się przez Góry Mgliste. Na jakiś czas osiedlają się wśród swych krewnych w Lorinand (Sindarów zwanych kiedyś Nandorami).

ok. 950 — Sindarowie Orophera przekraczają Anduinę i kierują się na północ przez Wielką Zieloną Puszczy. Osiedlają się wśród mirkwoodzkich Elfów Silvanejskich, a Oropher zostaje Królem Królestwa Puszczy.

ok. 1000 — Sauron potajemnie pojawia się i zajmuje Mordor, rozpoczynając prace nad Barad-dur (sind. „Czarna Wieża”).

1200 — Wzdłuż zachodnich brzegów Endoru zakładane są pierwsze numenorejskie porty. Sauron, kryjąc się pod postacią przyjaznego elfom „Pana Darów”, próbuje pozyskać przychylność Eldarów. Gil-galad nie ufa mu i odmawia Zlemu przyjęcia propozycji współpracy. Jednakże kowale Eregionu są zauroczeni jego wiedzą i wspaniałymi darami.

1200-1500 — Flota numenorejska rozpoczyna budowę wież i portów, umieszczanych wzdłuż całego południowego, wschodniego i południowo-zachodniego wybrzeża Śródziemia. Sauron przedstawia elfijskim kowalom z Eregionu nowe sposoby wykuwania przedmiotów.

ok. 1350-1375 — Sauron namawia kowali z Eregionu, aby zbuntowali się przeciwko ograniczeniom, nałożonym przez Galadrielę. Celebrimbor, pragnąc dorównać swoimi umiejętnościami talentom, które były udziałem Feanora, a przy tym zazdroszcząc krasnoludom doskonałych zdolności rzemieślniczych, zostaje „Królem” Eregionu.

ok. 1375 — Galadriela przybywa do Khazad-dum i, poprzez Góry Mgliste, podróżuje do Lorinand. Tam zakłada Królestwo Lorien. Wielu Noldorów podąża za nią, jednakże Celeborn pozostaje.

ok. 1500 — Kowale elfów z Eregionu, których umiejętności osiągnęły poziom dla późniejszych pokoleń pozostający wręcz niedostępny, rozpoczynają prace nad Pierścieniami Władzy. Sprytne sugestie, podsuwane im przez Saurona, zaczynają dawać widoczne efekty.

ok. 1500-1580 — Wykutych zostaje kilkanaście mniejszej lub większej mocy Pierścieni Władzy. Sauron powraca do Mordoru.

ok. 1590 — Celebrimbor gromadzi Trzy Pierścienie Władzy: Nenyę, Naryę oraz Vilyę.

ok. 1600 — Sauron potajemnie wykuwa w głębiach Orodruiny (Góry Przeznaczenia) Jedyny Pierścień, angażując w jego stworzenie sporą część własnej mocy. Kiedy Czarny Władca wsuwa go na palec, Celebrimbor odkrywa prawdę. Elfów unikają noszenie Pierścieni Władzy, żeby uniknąć zniewolenia. Z pomocą Jedynego Pierścienia Sauron kończy budowę Barad-dur, której powstanie jest na zawsze związane z losami Pierścienia.

ok. 1601 — Sauron żąda od elfów, by te oddały mu Pierścień Władzy. Pierworodni odmawiają spełnienia jego roszczeń.

1693 — Rozpoczyna się wojna pomiędzy elfami a Sauronem. Elfów ukrywają Trzy Pierścienie i wysyłają emisariuszy do Lindonu, aby tam poszukiwać wsparcia w walce z armią orków.

1695 — Armie Saurona najeżdżają Eregion. Gil-galad z Lindonu wysłał na pomoc Celebrimborowi Elronda, nieśmiertelnego półelfiego syna Earendila (brata zmarłego półelfa Elrosa).



1697 — Celebrimbor zostaje zabity, a Eregion zostaje podbity. Choć Sauronowi nie udaje się zawładnąć elfijskich Trzech Pierścieni, to jednak zagarnia szesnaście pozostałych Pierścieni Władzy. Elrond, wraz z grupą Noldorów, uchodzi, opuszczając Eregion. Krasnoludy zamykają bramy Morii. Elrond zakłada Imladris (Rivendell), które ma służyć uciekinierom jako miejsce schronienia. Celeborn podąża z liczną grupą noldoryjskich uchodźców do Lorien, gdzie stara się zabezpieczyć i ufortyfikować swoje królestwo przed siłami Saurona.

1698 — Galadriela opuszcza Lorien i jedzie do Lindonu, aby pomóc Gil-galadowi.

1699 — Sauron rozszerza działania wojenne na tereny całego Eriadoru. Jego armie wkraczają i przejmują kontrolę nad całym tym terytorium.

1700 — Wielka flota numenorejska ląduje na wybrzeżach Lindonu. Ludzie i elfy pokonują Saurona, a w rok później wyzwalają Eriador.

1701-1800 — Sauron utrzymuje swoje strażnice na Zachodzie, a jednocześnie koncentruje swoją uwagę na Wschodzie w nadziei podporządkowania własnej Mocy większej liczby ludzi.

ok. 1780 - Podczas zwołanej w Imladris rady Gil-galad przekazuje najpotężniejszy Pierścień elfów, Vilyę, Elrondowi. Amroth, syn Galadrieli i Celeborna, pozostaje w Lorien jako władca tego królestwa.

Carcharoth





ok. 1800 — Numenorejczycy zaczynają rozszerzać swoje wpływy w Endorze. Zakładają nowe kolonie, wiele portów przekształca się w ich dominia. Do Gondoru przybywają pierwsi ich osadnicy, którzy wypierają rodowych mieszkańców nizin.

ok. 1800-2251 - Podstępne działanie Mroku zaczyna przynosić swoje efekty w Numenorze. Mieszkańcy zaczynają się kłócić. Wielu z nich wierzy, że Nieśmiertelne Łądy są źródłem nieśmiertelności i kwestionują dominację elfów nad tym. Dunadańska zazdrość powoduje, iż zaczynają oni tęsknić do życia w Amanie. Wielu z nich sprzeciwia się Zakazowi Valarów. Niektórzy twierdzą, że elfy są wrogami Numenoru, poglądom tym przeciwstawiają się jednak Numenorejczycy zwani Wiernymi. Podczas panowania Tar-Ciryatana (1869-2029) Numenorejczycy zaczynają ściągać daninę z ludów zamieszkujących Endor.

ok. 2000 — Zagarnięte przez siły Mroku Pierścienie Władzy zostają przekazane kilkunastu wybranym władcom krasnoludów i ludzi. Siedem Pierścieni wędruje do Khazadów, a dziewięć dostaje się w ręce ludzi. Zły odkrywa, że Klejnoty oddziałują na krasnoludy inaczej, niż to planował. Duma i chciwość Khazadów, faktycznie, wzmagają się, ale nie zyskują oni ani nieśmiertelności, ani nie poddają się zniewoleniu. Ponieważ krasnoludy odmawiają podporządkowania się rozkazom Saurona, zaprzysięga on zemstę całemu ich rodzajowi.

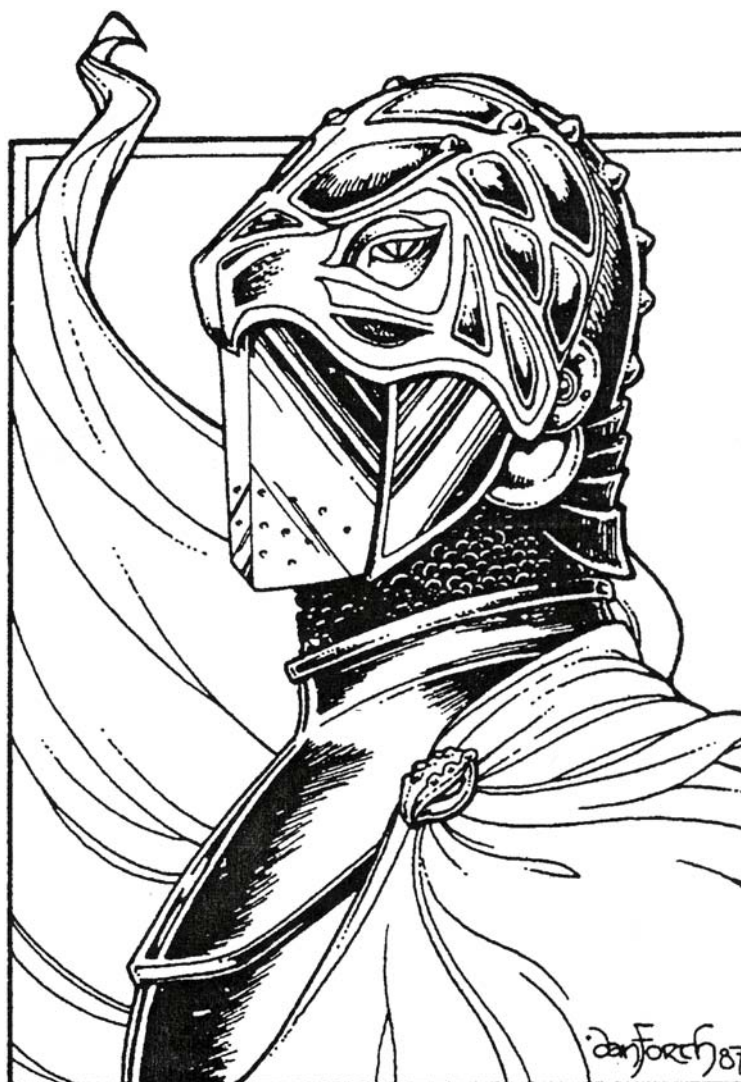
2251 — W okresie, gdy tron Numenoru obejmuje Tar-Atanamir, w Królestwie wybucha rebelia przeciwko elfom i Valarom z Amanu.

ok. 2251 — Po raz pierwszy w Śródziemiu pojawiają się Nazgule. Trzech z nich, Adunaphel, Akhorahil i Murazor, to władcy Czarnych Numenorejczyków.

2280 — Przystań Umbar zostaje rozbudowana i umocniona. Po wzniesieniu w jej obrębie olbrzymiej fortecy, staje się najważniejszą bazą numenorejską w Endorze. Jest idealnie umiejscowiona, bowiem jest to port doskonale osłonięty, a przy tym położoną z dala od niebezpiecznych tras lądowych. Także Umbar stoi na straży połączenia pomiędzy Numenorem a Śródziemniem.

2350 — W miejscu, gdzie wody Sirith łączą się z Anduiną, zostaje wzniesiony Pelagir. Wkrótce staje się głównym portem Wiernych, zamieszkujących Endor.

2899 — Ar-Adunakhor (adan. „Pan Zachodu”) zostaje królem Numenoru. Przybiera imię w języku adańskim, rozpoczynając przy tym prześladowania Wiernych. Ogłoszony zostaje zakaz publicznego używania języka elfijskiego. Polityka ta jest mniej lub bardziej wiernie kontynuowana przez trzech kolejnych Królów.



3175 — Tar-Palantir (quen. „Patrzący Daleko”) wstępuje na tron Numenoru i próbuje powstrzymać bunt swego narodu, narastający przeciwko elfom i Valarom. Popiera poglądy Wiernych, jednakże jego młodszy brat (Gimilkhad), siostrzeniec (Pharazon) oraz ugrupowanie skupiające większość Numenorejczyków (tzw. „Ludzie Króla”) przeciwstawiają mu się. Wybucha wojna domowa.

3255 — Zalamany i zmęczony Tar-Palantir umiera, pozostawiając tron swojej córce Miriel, która przybiera imię Tar-Miriel. Zostaje ona jednakże zmuszona do poślubienia swego kuzyna Pharazona, który szybko obwołuje się królem i zmienia swoje imię na Ar-Pharazon (adan. „Złoty”).

3261 — Ar-Pharazon prowadzi armię przez morze i tereny koło Umbaru, mając zamiar zniszczyć Saurona.

3262 — Demonstracja siły Numenorejczyków skłania Sauro-na do poddania się. Zostaje zakuty w łańcuchy i przewieziony do Numenoru.

3262-3310 — Sauron wkradka się w łaski króla i przeciąga jego poddanych na ścieżkę Mroku. Numenorejczycy są przekonani, że Zakaz Valarów to tylko sztuczka, która ma na celu obronę praw elfów do Nieśmiertelnego Łądu. Wierzą oni, że Aman zapewni wszystkim swoim mieszkańcom nieśmiertelność.

3310-3319 - Ar-Pharazon buduje Wielką Armadę.

3319 - Łamiąc Zakaz Valarów, flota numenorejska pod wodzą swojego króla, wyrusza na zachód, w stronę Amanu. Valarowie znoszą utrzymywaną dotychczas przez nich Straż nad Endorem i wzywają Eru, aby oczyścił świat. W momencie, gdy największe w historii ludzkości siły zbrojne rozpoczynają lądowanie na wybrzeżach Nieśmiertelnych Krain, zostają one wciągnięte do olbrzymiej rozpadliny, która otworzyła się za ich plecami, w dzień morze pomiędzy Amanem i Numenorem. Sam Numenor jest ogarnięty przez monstrualne fale ognia i wody, i jedynie najwyższy szczyt kontynentu, Meneltarma, pozostaje suchy. Z wyjątkiem Wiernych, giną wszyscy Numenorejczycy. Ciało Saurona zostaje zniszczone. Flota Wiernych, prowadzona przez Elendila oraz jego synów Isidura i Anariona, unika katastrofy i płynie w kierunku Endoru. Aman zostaje usunięty z powierzchni Ardy, a świat się zmienia. Nigdy więcej nie będzie już można żeglować bezpośrednio do Nieśmiertelnych Krain, ani bezpiecznie wylądować na ich wybrzeżach. Nieśmiertelne elfy miały docierać do Amanu za zgodą Valarów.

Po Upadku

3320 — Sauron powraca do Mordoru w odrażającej postaci, nigdy już bowiem nie będzie mógł przybrać innego, lepszego wyglądu. Powstają Królestwa na Wygnaniu: Amor zakładany jest w północnym Eriadorze, tam gdzie starożytni Edainowie składali w poświęconej ziemi kości przodków, i gdzie przesiąknięte chłodem wzgórze przypominały szczyty Numenoru. Na północnym brzegu Zatoki Belfalas powstaje Gondor i szybko rozrasta się aż po nizinną dolinę Anduiny. W specjalnych wieżach, rozproszonych na terenie obu Królestw, zostaje umieszczonych siedem Palantirów (Widzących Kamieni). Elendil wybiera życie w Amor, ale Główny Kamień umieszczony zostaje w Osgiliath, stolicy Gondoru.

ok. 3325-3441 - Większość Dunlendingów, a także innych, spokrewnionych z nimi plemion ludzkich, migruje na północ, spod wzgórz i dolin Białych Gór. Wielu z nich osiada w Dunlandzie, podczas gdy inni zmierzają do Eriadoru, albo zaludniają północno-wschodnie pogórza Gór Mglistych. Wieża Orthanku, zbudowana przez Dunedainów, ma nie tylko stanowić fortecę strzegącą granicy, ale również jest elementem łączącym Amor i Gondorem.

3429 — Stworzone na nowo armie Saurona wdzierają się gwałtownie na tereny Ithilien, spychając gondoryjską armię i zmuszając ją do przekroczenia Anduiny. Isildur ucieka do Amory, gdzie udaje mu się uzyskać pomoc. Anarion broni Gondoru.

3430 - Gil-galad i Elendil tworzą Ostatnie Przymierze elfów i ludzi.

3431 — Członkowie Przymierza docierają do Rivendell i przygotowują się do wojny.

3434 — Siły Przymierza przekraczają Góry Mgliste i przeprawią się przez Anduinę. Na polach Dagorladu (sind. „Pole Bitwy”), na północ od położonych niedaleko bram Mordoru, pokonują one główne lądowe siły armii Władcy Pierścieni. Wojska Saurona wycofują się do Mordoru. Ścigający oblegają Barad-dur. Król elfów, Oropher, ginie we wstępnym ataku, przypuszczonym na Czarną Wieżę. Królem Wielkiej Zielonej Puszczy zostaje jego syn, Thranduil.

3440 — Kamień zrzucony z Barad-dur zabija Anariona.

3441 — Barad-dur upada. Sauron zostaje pokonany w chwili, gdy Isildur odcina Jedyny Pierścień z jego ręki. Jednakże, podczas starcia, giną zarówno Elendil, jak i Gil-galad. Upiory Pierścienia uciekają w Mrok. Barad-dur zostaje zrównane z ziemią, ale fundamenty Czarnej wieży nie mogą być zniszczone dopóty, dopóki istnieje Pierścień. Isildur decyduje się zatrzymać Pierścień.

TRZECIA ERA

Ponieważ seria, do której należy ten podręcznik, dotyczy Endoru i faktów jego dotyczących, które zaistniały podczas Trzeciej Ery, większość wydarzeń, które dotyczą poszczególnych regionów, zamieszczonych zostało w odrębnych suplementach. Ramowe ujęcie historii kontynentu można również znaleźć w Dodatku B, zamieszczonym w tomie III „Władcy Pierścieni”, czyli w „Powrocie Króla”.

1 — Wystawia się strażę, mającą za zadanie obserwować Mordoru.

1-500 — Większość Ludzi Północy, migrując z Eriadoru, osiedla się ponownie w Rhovanion, na wschód od Anduiny.

2 — Isildur, obecnie król zarówno Gondoru, jak i Amoru, zostaje zabity na Polach Gladden w czasie podróży na północ wzdłuż brzegów Anduiny. Giną wszyscy jego trzej synowie, a Jedyny Pierścień znajduje swój koniec na dnie położonego obok rzeki stawu. Królestwa na Wygnaniu zostają rozdzielone i Gondor podążając własnymi ścieżkami polityki i kultury, zaczyna w ciągu następnego milennium gwałtownie się rozwijać.

ok. 250-850 — Amor znajduje się w stanie powolnego upadku. Stopniowo przenosi się jego stolicę z Annuminas do Fornost Erain.

490 — Pierwsza inwazja Easterlingów na Rhovanion.

748 — Gondor anektuje wszystkie ziemie na wschód od Anduiny, na północ od Mordoru, na południe od Zielonej Puszczy (Mroczna Puszcza) i na zachód od Morza Rhun. Gondorczyści nazywają to terytorium „Dor Rhunen”.

ok. 830 — Pomiędzy Gondorem i Królestwem Czarnych Numenorejczyków Haradu wybuchu konflikt.

861 — Amor zostaje podzielony na trzy pomniejsze królestwa: Arthedain, Cardolan i Rhudaur.

ok. 913 — Pierwsze poważne kampanie gondoryjskie, skierowane przeciwko Haradowi.

933 — Gondor zajmuje należący do Czarnych Numenorejczyków port Umbar, który jest stolicą Haradu. Wkrótce potem, Władcy Haradu rozpoczynają oblężenie miasta.

ok. 1000 — Sauron jeszcze raz powstaje do walki. Valarowie wysyłają do Śródziemia pięciu Majarów Istari (Czarodziejów), aby ci utrzymywali na tym terenie równowagę wszechrzeczy.

1015-1149 — Gondor, pod panowaniem króla Cirahera (zwanego też „Hyarmendacilem Pierwszym”), dochodzi do szczytu swojej potęgi.

1050 — Armie gondoryjskie rozbijają Haradrimów.

ok. 1050 — Ponownie pojawiają się Nazgule, a Sauron, powróciwszy na powierzchnię ziemi udaje się do Doi Gundur. Nad Wielką Zieloną Puszczą zaczyna stopniowo nadpływać Mrok. Powoli też przyjmuje się nazwa „Mroczna Puszcza”, nowe miano Puszczy.

ok. 1050-1300 — Trzy plemiona hobbitów migrują przez Góry Mgliste na zachód, do Eriadoru.





- ok. 1300 — Nazgule zostają po raz kolejny dostrzeżone nad Śródziemiem. Ich przywódca, Upiorny Król, zakłada w północnej części Gór Mglistych Angmar i spiskuje przeciwko trzem państwom, które są sukcesorami Arnoru.
- ok. 1301-1350 W Mroku pogrąża się też Rhudaur. Dunlendingowie przejmują władzę i sprzymierzają się z Angmarem. Wybuchła wojna pomiędzy Arthedainem i Cardolanem a ich wspólnymi wrogami, Angmarem i Rhudaurem.
- ok. 1400 — Hobbity z rodu Stoorów ponownie przekraczają Góry Mgliste i osiedlają się na Polach Gladden.
- 1409 - Cardolan zostaje opanowany przez armie Angmaru. Rogrog zabija Ostohera, ostatniego władcę Cardolanu, w walce pod Zalesionymi Kurhanami (sind. „Tymn Gorthad”). Arthedainowi ledwie udaje się uniknąć napaści.
- 1409-1636 — Cardolan przestaje istnieć jako państwo.
- 1432-1447 — Walka o władzę między gondoryjskimi rodami. Morscy Lordowie z Południa, dowodzeni przez Castamira z Pelagiru, przejmują rządy w królestwie. Król Eldacar uchodzi do Rhovanionu.
- 1447 — Po dziesięcioletnim pobycie na wygnaniu, Eldacar wraca by upomnieć się o tron Gondoru. Jego armia, w skład której wchodziły oddziały Ludzi Północy oraz Gondoryjczyków lojalistów, ściera się w proch rebelianckie wojska Castamiru pod Przecięciem Erui. Buntownicy wycofują się na morze i podbijają Umbar, rozpoczynając tam tym samym rządy „Korsarzy”.
- 1600 — Hobbity otrzymują pozwolenie na zasiedlenie części Arthedainu. Ich ziemie lenne otrzymują miano Shire. Przez następne dekady obserwuje się na tych terenach znaczny napływ nowych osadników.
- 1635-1637 — Wielka Plaga, zbiorowisko wyniszczających chorób i epidemii, pustoszy obszary Rhovanionu, Gondoru i Eriadoru. Stopniowo wyludniają się tereny Calenardhonu, północnego terytorium, zwanego później Rohanem. Wieża Orthank (Isengard, zwany też Angrenost), jakkolwiek wciąż stoi na straży, jest jednak coraz rzadziej używana.
- 1640 — Stolica Gondoru zostaje przeniesiona z Osgiliath, położonego nad Anduiną, do pobliskiego Minas Anor. Osgiliath, bardzo wyludnione przez Plagę, chyli się powoli ku upadkowi.
- 1810 — Gondor wypiera Korsarzy z Umbaru.
- 1856-1899 — Easterlingowska konfederacja, zwana Jeźdźcami Wain (Wainridersi), wkracza do Rhovanionu i spycha gondoryjskie armie na zachód, przez Anduinę. Gondor opuszcza swoje wschodnie przyczółki, podczas gdy na północ od Pół Gladden, w dolinie Anduiny, zbierają się uchodźcy Ludzi Północy.
- ok. 1900-1975 — Ludzie Północy, zamieszkujący Dolinę Anduiny, przybierają miano Eotheodów.
- 1974 — Armie Upiornego Króla najeżdżają terytorium Arthedainu.
- 1975 — Ostatni król Arthedainu, Arvedui, tonie w Lodowej Zatoce. Gdy tonie jego statek, giną również dwa spośród Palantirów, kamień z Annuminas i, drugi, z Amon Sul. Armia, w skład której wchodzi oddziały gondoryjskie, i sprzymierzone z Gondorem siły eriadorijskie, pokonuje Upiornego Króla. Upada Angmar.
- 1977 — Eotheodowie migrują na północna wyżej położone tereny Doliny Anduiny.
- 1980 — Upiorny Król ponownie zjawia się w Mordorze, zwołując podległe mu Upiory Pierścienia. Balrog Morii przybywa i zabija Durina VI.
- 1981 — Krasnoludy opuszczają Khazad-dum.
- 1999 — Uchodźcy z Khazad-dum osiedlają się w Ereborze (Góry Samotne).
- 2000 — Nazgule oblegają gondoryjskie, górskie miasto Minas Ithil.
- ok. 2000-2200 — Krasnoludy z Rodu Durina zaczynają się osiedlać w południowej części Gór Szarych. Unikają kontaktu z polującymi na Uschniętych Wrzosowiskach smokami.
- 2002 — Nazgule opanowują Minas Ithil i przejmują znajdujący się tam Palantir (Kamień Ithil). Zmieniają nazwę grodu na Minas Morgul. Minas Anor otrzymuje miano Minas Tirith (sind. „Wieża Straży”).
- 2050 — Król Upiorów zabija króla Gondoru Eamura, tuż pod Minas Morgul, powodując tym samym koniec linii dynastycznej królów Gondoru. Mardil, pierwszy z Namiestników, obejmuje we władanie Królestwo Południa. Orthank zostaje zamknięta na klucz, który później przewieziony jest do Minas Tirith. Niewielki, pozostawiony przy Orthanku oddział, ma za zadanie pilnować wieży.
- 2063-2460 — Sauron zjawia się na Wschodzie. Nad terenami północno-zachodniego Endoru rozciąga się czas Strzeżonego Pokoju. Eriador zaś zaczyna nawiedzać pochodzące z Forodwaith oraz z północnych wzgórz Gór Mglistych, wilki.
- ok. 2460-2510 — Balchothowie, którzy tworzą kolejną falę easterlingowskich najeźdźców, napadają na Gondor i przeprawiają się przez Anduinę przy Niezmierzonych Głębiach. Większość terenów północnych zostaje spustoszona, ale Balchothom nie udaje się zniszczyć Dunedainów do końca. Najeźdźcy są ostatecznie pokonani pod Parth Celebrant, gdzie napotykają armie gondoryjską, wspartą w krytycznym momencie posiłkami eotheodyjskimi pod dowództwem Eorla. Ludzie Północy z Eotheodu otrzymują w posiadanie kraj Calenardhonu, chociaż Gondoryjczycy zatrzymują w swym posiadaniu dolinę rozciągającą się wokół Orthanku. Władcy Konnych Jeźdźców nazywają Calenardhon Riddermarkiem. Inne szczepy znają te tereny pod mianem „Rohanu”.
- 2563 — Hobbit z rodu Stoorów, zwany Deagolem, odnajduje w ciemnych wodach Pół Gladden Jedyny Pierścień. Jego kuzyn Smeagol (inaczej zwany Gollumem) morduje go i zabiera Pierścień.
- 2475 — Orki napadają na Osgiliath. Mieszkańcy uciekają na zachód. Chociaż teren ten zostaje wyzwolony, pozostaje niezamieszany aż do końca Trzeciej Ery.
- 2590 — Smoki zamieszkujące Góry Szare zaczynają przesładować osiedlone tam krasnoludy, które w efekcie opuszczają te obszary. Niektórzy z krasnoludzkich uciekinierów powracają do Ereboru, podczas gdy inni podążają na wschód, w kierunku Gór Żelaznych.
- 2758 — Armia dunlندیjska napada na Rohan i pustoszy tamtejsze niziny. Król Heim zepchnięty zostaje do obrony w Helmowym Jarze (Ostiras) i cytadela jest obleżona. W międzyczasie flota Haradrimów z Umbaru uderza na Gondor.



2758-59 — Tak zwana Długa Zima. Mieszkańcy terenów Eriadoru, Rohanu i pewnych części Rhovanionu straszliwie cierpią.

2759 — Heim, ostatni z pierwszej linii władców Znaku, umiera. Rozpoczyna się druga linia królów. Dumlendingowie zostają wypchnięci z Rohanu. Saruman Biały zostaje wpuszczony do Orthanku, gdzie kontynuuje dokładne studia nad mocami Ciemności, w którą się już powoli zanurza.

2770 — Smaug Złoty, wielki, uskrzydłony smok, leci z Uschniętych Wrzosowisk na południe. Niszczy Dale i dewastuje okoliczne tereny, przepędzając tym samym krasnoludy z Ereboru. Naugrimowie uciekają w Góry Żelazne. Ludzie z Dale uchodzą na południe, do Esgarothu (Nadziejne Miasto), nad Długim Jeziołem (Annen).

2793-2799 - Wzdłuż wschodnich zboczy Gór Mglistych toczy się Wielka Wojna Pomiędzy Krasnoludami i Orkami.

2845 — Król Thrain II, Król Ludu Durina, zostaje schwytyany przez Saurona i uwięziony w Dol Guldur. Razem z nim ginie ostatni z należących do krasnoludów Siedmiu Pierścieni.

2850 - Gandalf Szary, poszukując Thraina wkrada się do Dol Guldur. Czarodziej odkrywa prawdziwą tożsamość Nekromanty.

2885-3019 — Haradrimowie z Umbar i Haradu z uporem prowadzą serię kolejnych kampanii, w których ataki kierowane są na wybrzeża Gondoru.

2901 — Mieszkańcy Gondoru zaczynają opuszczać Ithilien i migrują, przeprawiając się przez Anduinę, dalej na zachód.

2911-2912 — Zima Upadku uderza w tereny Eriadoru i Rhovanionu. Białe Wilki, które się pojawiają, są szczególnie silne. Woda z roztopiających się śniegów zatapia niziny. Porzucony zostaje Tharbad, ostatnia pozostałość gród starego Cardolanu. Handel pomiędzy Eriadorem i Rohanem/Gondorem, już przedtem prowadzony sporadycznie, zamiera teraz zupełnie.

2939 — Saruman odkrywa, że Jedyny Pierścień znajduje się w pobliżu Pól Gladden i że Sauron rozpoczął już tam poszukiwania. Biały Czarodziej strzeże pilnie swej wiedzy.

2941 — Biała Rada (złożona z Czarodzieji, Elronda, Cirdana, Galadrieli i innych lordów eldaryjskich) wywabia Saurona z Dol Guldur. Hobbit Bilbo odzyskuje Jedyny Pierścień od Golluma. Podczas ataku na Esgaroth ginie Smaug. Krasnoludy zajmują na powrót Erebor i, przy pomocy Wielkich Orłów oraz elfów Thranduila, pokonują główną armię orków i wargów w Bitwie Pięciu Armii.

2944 — Ludzie Północy kończą odbudowę Dale.

2951 — Sauron, teraz zamieszkujący Mordor, ogłasza przybycie i odkrywa swoje plany. Dol Guldur jest znowu zajęty przez Nazgule, a Czarny Władca rozpoczyna odbudowę Barad-duru.

2953 — Biała Rada spotyka się po raz ostatni. Saruman klamie, informując ich o miejscu, gdzie znajduje się Pierścień. Orthank zostaje wzmocniona i ufortyfikowana.

2954 — Ithilien jest całkowicie opuszczone. Orodruina (Góra Przeznaczenia) wybucha ponownie płomieniem.

3000 — Saruman używa po raz pierwszy Palantira, Kamienia Orthanku. W tym momencie Sauron przejmuje władzę nad umysłem Białego Czarodzieja.

3018-3019 — Wojna Pierścieni. Saruman uchodzi z Endoru. Sauron zostaje wypędzony, a Jedyny Pierścień zostaje zniszczony. Wszystko i wszyscy, którzy byli z nim związani, są unicestwieni lub pozbawieni swojej mocy.

3021 — W drugiej połowie roku kończy się Trzecia, a zaczyna Czwarta Era.



*Dumlendyjski
animista*



6.2 HISTORIA DZIKICH KRAIN

Ogólnie określona grupa Dzikich Ludów zawiera w sobie zbiór kultur i społeczeństw, znajdujących się na najróżniejszym poziomie rozwoju cywilizacyjnego. Niektórzy z nich, jak np.: Womaw, są o wiele bardziej zaawansowanym kulturowo społeczeństwem niż mniej szlachetni ludzie, zamieszkujący bardziej jednak znane i dokładniej opisane tereny północno-zachodniego Endoru. Stąd trudno o jakieś uogólnienia, a wszelkie porównania powinny być prowadzone ze szczególną ostrożnością.

DZIKIE KRAINY PRZED ROKIEM I TRZECIEJ ERY

Praktycznie cały wczesny okres Pierwszej Ery w historii Endoru charakteryzował się migracjami Ludów ze Wschodu, bowiem tam właśnie pojawiły się po raz pierwszy elfy i ludzie. Elfy Avari (Silvanejczycy) opuszczają Cuivienien i przenoszą się powoli wzdłuż wybrzeży. Podróżując przez nietknięte jeszcze stopą człowieka, dzikie puszcze w głąb kraju, niosąc tam swoją kulturę i wynalazki. Ludzie, którzy obudzili się w Hildorien, rozmnażając się szybko, zajmują w stosunkowo krótkim czasie rozległe tereny.

Mniej więcej sto lat po tym, gdy w Hildorien obudziło się Następne Pokolenie, pierwsze ludzkie, lintadoryjskie plemiona docierają do północno-zachodnich wybrzeży kontynentu, gdzie napotykają Eldarów. Plemiona Aravado zajmują południowe Śródziemie w dużo późniejszym czasie. Ich podróż opóźniały takie przeszkody, jak Ered Harmał, pustynia Harad czy Zatoka Ormał. Dopiero wiele wieków po tym, jak Edainowie napotkali Eldarów, Aravadoryjczycy udaje się wreszcie przedrzeć przez Żółte Góry (sind. „Ered Laranor”) Południa i zasiedlić tę część kontynentu.

Przez cały ten okres historia zarówno ludzi, jak i elfów warunkowana była dwoma głównymi czynnikami: stałą obecnością Morgotha i jego sług oraz rozwojem i podziałem obu ras na najprzeróżniejsze podgrupy, rody, szczepy, plemiona i podrasy. Do połowy Drugiej Ery, w miejsce Morgotha, jako jednej z głównych sił kształtujących Endor, pojawia się Sauron. W chwili, gdy na wybrzeża Endoru docierają ze swoją kulturą i wiedzą przywódcy Numenoru, powstaje trzecia, licząca się siła, wpływająca na historię tego kontynentu.

Wpływy Ciemności

Wielu ludzi z plemion aravadoryjskich, a także elfów Avari, pogrążyło się w Ciemności Morgotha w tamtych dniach. Jego armie zasilane były przez ludzi, którzy czcili go za manifestację ignorancji, nienawiści i strachu. Wyhodował on również z ciał skorumpowanych i zdeprawowanych elfów, głównie Avari, orki. Eldarowie, którzy w większości uniknęli tych procesów, utrzymują, iż orki wywodzą się od ludzi. Większość podległych Morgothowi ludów wyrusza na północ, aby wziąć udział w wojnach przeciwko Eldarom i Wolnym Ludom. Reszta z nich wędruje po swoich ojczystych krainach lub wzdłuż swoich nomadyjskich szlaków, szanując niewiele więcej niż czystą moc i potęgę, organizując podboje i łupieżcze wyprawy. Bazują oni raczej na sile, niż na dyplomacji, co ma swoje odbicie w rzadkich, ulotnych sojuszach i stanie ciągłej wojny i zagrożenia.

Wraz z upadkiem Morgotha rozluźnia się jedyny węzeł łączący jego sługi. Dzicy krewni rozchodzą się w różne strony,

wciąż tocząc swoje wojny. Niektóre z większych grup zakładają swego rodzaju federacje i strzegą całkiem sporych terytoriów. Ponieważ większość z owych ludów wywodzi się z Najdalszego Wschodu, toteż ich ekspansja i migracje spychają sąsiadów w kierunku zachodnim. Owo przemieszczanie się na Zachód i Południe słabszych ludów jest także rezultatem zaistnienia wzdłuż zachodnich wybrzeży silniej rozwiniętych cywilizacji. Społeczeństwa znajdujące się na wysokim poziomie rozwoju kulturowego łatwiej opierają się atakom plemion nomadyjskich, niż rozproszone w rzadkich skupiskach plemiona wewnątrz kraju.

Pojawienie się Saurona na scenie historii przyczynia się do zaistnienia nowej, jednoczącej i scalającej te ludy siły. Raz jeszcze wielka potęga jest w stanie skupić luźne grupy w jedno imperium. Część z nich zostaje wcielona do armii Mordoru, większość jednak po prostu czcí Władcę Ciemności, każda na swój odmienny, szczególnie sposób, postępując przy tym zgodnie z jego życzeniami i płacąc daniny.

Rozprzestrzenianie się terytorialne Ludów

Na ogół mieszkańców Endoru składają się ludy o bardzo odmiennym charakterze i cechach plemiennych. Wraz z upływem czasu niektóre z nich zostały wyniszczone lub zasymilowane przez inne. W tamtych czasach jednak, gdy młode pokolenia opuszczały swe dotychczasowe siedziby, oznaczało to coś więcej niż tylko powstanie nowego odłamu rodzinnego szczepu. Jeżeli bowiem niektórzy opuszczali swych współbraci i wyruszyli na poszukiwanie nieznanых krain, bądź gdy poziom rozwoju cywilizacyjnego społeczeństwa zezwalał na narodziny dających się wyraźnie wyodrębnić subkultur i podgrup, to było to wyrazem wewnętrznego dążenia człowieka do poszukiwania czegoś nowego i odmiennego, do stworzenia własnej, niepowtarzalnej kultury. Nowe tereny i nowe otoczenie stanowią naturalne wyzwanie i sprawdzian dla przełomowych rozwiązań i zmienionych zachowań. Historia ludzi jest w całej swej rozciągłości związana z tym procesem, a populacja tej rasy pod koniec Pierwszej Ery znacznie przewyższa liczebnie społeczności innych nacji. Rozwój elfów jest znaczący i zauważalny, jednakże wraz z upływem czasu kończy się on dość gwałtownie.

Druga Era to okres kulturowego upadku, zauważalnego wśród ludzi zamieszkujących północno-zachodni Endor, to znaczy Lintadoryjczyków. Dostrzec ten proces można zresztą u dosłownie wszystkich szczepów adańskich. Na dodatek, najbardziej rozwinięci i mądrzy Edainowie przenoszą większość wiedzy hildoryjskiej do Numenoru.

Wschodni i południowi Hildoryjczycy, Aravadoryjczycy, nie odczuwają relatywnie tak znacznego upadku. Z drugiej strony narody te nigdy nie posiadały tylu talentów i wynalazków jak ich adańscy bracia, bowiem ich wiedza rozwijała się bez pomocy eldaryjskich nauczycieli. Podczas Drugiej Ery wędrowali oni i zajmowali nowe terytoria, przyswajając sobie nowe zwyczaje w nowych ojczyznach. Gęściej rozmieszczone społeczności na Wschodzie, zmusiły niektórych Aravadoryjczyków do wędrowki na zachód i południe, choć z racji na zasiedlenie już całego kontynentu, te wędrowki mają nieco mniejsze znaczenie. Tak naprawdę bowiem to nie położenie geograficzne jest najważniejsze. Liczbę zamieszkujących go osób będzie warunkowała jego przydatność do zasiedlenia, dlatego nawet niektórzy ludzie i elfy z północno-zachodniego Śródziemia wędrowali w kierunku wschodnim.

Ci z ludzi, którzy mieli na tyle dużo szczęścia, iż udało im się napotkać Elfy Silvanejskie, znajdują się pod silnym wpływem wiedzy i wyżej rozwiniętej kultury Pierworodnych. Inni z kolei budowali swe cywilizacje przy pomocy Numenorejczyków, którzy zakładają swoje pobliskie przystanie około 1200 roku Drugiej Ery. Wynikiem tego jest cała gama najróżnorodniejszych kultur i społeczeństw ludzi i elfów.

Na tym etapie pojawia się w historii kolejna znacząca siła. Począwszy od roku 2251 Drugiej Ery, przez trzy kolejne stulecia, mordoryjski Władca Ciemności angażuje się bezpośrednio w politykę numenorejską. Z jednej strony Sauron pożąda całkowitej władzy i dominacji nad światem, z drugiej jednak czuje jeszcze respekt przed walecznością Dunedainów i obawę przed królami Numenoru. Stąd z wielką rozważą chce się zbliżyć do starannie wybranych lordów i zaofiarować im Pierścień Władzy. Oczywiście najbardziej odpowiadają jego planom niejako wyizolowani władcy kolonii. Pierścień przyjmuje trzech „Czarnych Numenorejczyków” i razem z sześcioma innymi upadłymi monarchami, przemieniają się oni w Nazgule. Teraz, niezależni i potężni, numenoryjscy władcy, poszukują własnych dróg do potęgi i sposobów na wydarcie sąsiadom kolejnych krain, aby włączyć je do swoich terytoriów. Jednakże odmiennie niż inni chciwi i wiecznie niezadowoleni władcy numenoryjskich kolonii, dostają się oni w sidła terrorku i strachu o wiele większego niż ten, który tworzy swoją obecnością flota przybywająca z ojczyzny w celach zemsty.

Lata 2250-3319 Drugiej Ery to lata sepii rewolucji i secesji, w które wciągnięty został Numenor i jego endoryjskie posiadłości. Nad większością z nich utrzymano kontrolę, ale sporo kolonii przekształciło się w niezależne państwa. Większość z nich już wcześniej starała się zachować charakter odrębnych narodów, kultywujących swoją własną rasową i etniczną tożsamość, a uzyskanie niepodległości przyspieszyło i wzmogło tylko te procesy. Wraz z Upadkiem Numenoru dawne jego kolonie pozostawione są sobie samym i muszą stawić czoło przyszłości. Większość z nich przetrwa i pod koniec Drugiej Ery, wzdłuż wybrzeży i obszarów nadrzecznych, na wszystkich terenach Dzikich Krain Śródziemia istnieje cały szereg „państw-sukcesorów”.

Numenorejskie posiadłości na terenie Śródziemia

Po roku 600 Drugiej Ery, Numenorejczycy podejmują cały szereg podróży badawczych do Śródziemia. Ponieważ ich sztuka nawigacji i kunszt budowy statków osiągnęły poziom niespotykany dotychczas w dziejach ludzkości, nie mieli oni żadnych problemów z opłynięciem kontynentu dookoła. Odkrywają i wypróbowują niemal każde większe ewentualne miejsce kotwiczenia i każdą żeglowną trasę. Podczas kolejnych sześciu wieków penetrują wnętrze Endoru dzięki rzekom i trasom wodnym. Napotykają wszelkie grupy społeczności elfów i ludzi. Dla narodów zamieszkujących tamte krainy, owe początkowe kontakty były niezwykle cenne, bowiem numenorejskie techniki budowlane i rolnicze przekazane nowym cywilizacjom stanowią w wielu przypadkach bodziec rozwoju kolejnych kultur i społeczeństw. Poza tym, nie licząc Eldarów, Ludzie z Numenoru są najlepiej wykształconymi mieszkańcami Amanu.

Do połowy trzynastego stulecia Drugiej Ery kontakty i obecność Numenorejczyków na kontynencie są już nieco bardziej skoordynowane i uporządkowane. Dookoła kluczowych



Dunadańska dama

portów powstają stale faktorie, tak zwane „niebiańskie miasta”, pozwalające Ludziom z Zachodniej Wyspy naprawiać uszkodzenia i uzupełniać zapasy ich wspaniałych statków. Numenorejczycy wywożą nieprzerobione materiały i surowce do ojczyzny, a do Śródziemia przywożą gotowe towary, tworząc handlowe imperium. W ciągu kolejnych sześciu stuleci szczególnie wyraźnie widać mieszanie się na niektórych obszarach kultur lokalnych i dunadańskich. Jakkolwiek zajmowanie przez numenorejskich kupców wiosek, i cytateli, budowania stacji przeladunkowych, ma mieć charakter przejściowy, daje się jednak dostrzec ogromny tego wpływ na niepodległość i niezależność tych państwów.

Okolo roku 1800 Drugiej Ery zmiany w polityce wewnętrznej Numenoru, powodują wzrost ambicji numenorejskich w kontaktach z ludami zamieszkującymi Endor. Faktorie przekształcają się w punkty odległej kolonizacji, a numenoryjscy osadnicy, zaczynają zajmować ziemie położone dookoła dotychczasowych przyczółków. Z czasem militarne ekspedycje ujarzmiają i niszczą wrogich i opornych sąsiadów, podbijają spokojniejsze obszary, tworząc nowe lenna dla swych coraz bardziej egocentrycznych królów. Z wielką gwałtownością i wigorem, podczas każdego w miarę spokojniejszego okresu rządów, Ludzie z Westernesie ściągają daniny i trybuty.

Kultura najeźdźców dominuje wszędzie tam gdzie się oni osiedlają. Z czasem jednak tubylcze tradycje przesiąkają również do dunadańskich kolonii, różnicując je jeszcze bardziej. Lokalne stosunki polityczne niekiedy stanowią odbicie sporów i walk, jakie toczą się w ojczyźnie najeźdźców. Tak samo jak i tam, tak i tutaj Wierni pozostają oddani Eldarom, a z drugiej strony również grupa ludzi kwestionujących Zakaz Valarów. Pojawiają się także i inne problemy. Lordowie kolonii zaczynają zajmować się swoimi własnymi, partykularnymi interesami, co, połączone z ogólną niechęcią do znienawidzonych podatków i rozwojem



oddziałujących na siebie kultur, rodzi myśli o niepodległości. Egoistyczna, agresywna polityka numenorejska stanowi raczej niezbyt pozytywny przykład dla ich przedstawicieli w Endorze. Pod koniec dwudziestego wieku Drugiej Ery, niektóre kolonie rozpoczynają samodzielne działania na arenie politycznej, poszukując przy tym możliwości i sposobów secesji. Otwartych rewolucji jest niewiele, bowiem armie numenorejskie są zbyt potężne, lecz niektórzy, odważni władcy nie zważają na poglądy ich oficjalnych królów. Trend ten nasila się w chwili, gdy polityka numenorejska wchodzi w fazę zwiększonej gwałtowności, a w administracji zaczyna panować coraz większy chaos. Działania władców, pożądanymi władzy, ukierunkowuje się już wyraźnie na uzyskanie niepodległości.

DZIKIE KRAINY PO ROKU I TRZECIEJ ERY

Po roku I Trzeciej Ery, na kontynencie rozpoczyna się tysiącletni okres względnego spokoju. Sauron jest pokonany, a jego wpływy zanikają. Wojny i wędrówki ludności wciąż trwają, a niektóre stare koalicje i dyskusje, bezpośrednio lub pośrednio związane z Czarnym Władcą, wciąż rozpalają umysły wszystkich. Mimo to, w ogólnym rozrachunku, jest to era, w której ludy dzikich krain skupiają się raczej na własnych problemach.

Wpływy Numenorejczyków, kiedyś tak potężne na obszarach, na których początkowo wznoszono faktorie, a później fortece, kolonie, i państwa sukcesorskie, teraz, podczas pierwszego millenium Pierwszej Ery, również podlegają kryzysowi i nie są zbyt wielkie. Mieszanie się idei kulturowych stanowi najlepszą charakterystykę długiego okresu tej części historii. Z fortec Czarnych Numenorejczyków wciąż wysyła się militarne ekspedycje, lecz w większości przypadków ich uwaga koncentruje się na aktualnych sąsiadach. Dunadańscy lordowie czystej krwi, najbardziej podlegli wypływowi mieszania się ras do tego czasu, tracą swą odmienną rasową w zastraszającym tempie. Na terenach Haradu, władcy Umbaru i związanych z nim państewek mają już ciemną skórę i zaczynają wyglądać i zachowywać się jak tubylczy królowie. W ogólnym jednak rozrachunku żadna z zewnętrznych sił nie wychodzi ze zdarzeń rozgrywających się w tej epoce na tyle potężna, by spowodować kolejny, poważny konflikt.

Niestety, era spokoju kończy się, gdy z powrotem na scenie pojawia się Sauron. Po roku 1050 Trzeciej Ery, słudzy Ciemności, z nowymi mocami i siłą, znów wzniecają niepokój i strach. Całe narody poddają się zaklęciu Złego. Zjawisko to przybiera na sile w chwili opuszczenia przez Saurona jego siedziby w Dol Guldur, w 2063 roku Trzeciej Ery. Przez blisko czterysta lat (do 2460), Czarny Władca przebywa na Wschodzie, kierując tam swoimi, choć dość niewielkimi podbojami. Po zaspokojeniu swych potrzeb, wraca na Zachód, po drodze niejako wprowadzając całe narody na cywilizowane terytoria swoich wrogów. Przybycie w 2460 do Rhovanionu konfederacji plemion Easterlingów, znanej jako „Balchoth”, a pochodzącej ze Wschodu, nie jest przypadkiem.

Po roku 1000 Trzeciej Ery do Dzikich Krain wkraczają także dwaj inni wielcy majarscy lordowie - dwaj Czarodzieje „niebieskich barw” - Alatar i Pallando, którzy mają za zadanie przywrócić równowagę świata. Przez jakiś czas towarzyszy im Saruman, który jako Biały Czarodziej jest władcą Porządku. Wkrótce jednakże Saruman wraca na Zachód, pozostawiając swych kompanów w trakcie wykonywania powierzonego im zadania.

Migracje ludności

Poniżej przedstawiona jest lista podstawowych sił i czynników, które miały swój udział w wywołaniu wędrówek ludności i związanych z nimi konfliktów podczas Trzeciej Ery. Większość wojen i zmian jest rezultatem łańcuchowej reakcji zdarzeń, które często dotyczą terenów bardzo odległych od tych, na których pojawiło się ognisko zapalane. Wykaz ten pomoże Mistrzowi Gry skonstruować ramy ogólnego schematu sił wpływających na wędrówki ludności.

- (1) **Siły drugorzędne:** Sauron i jego podwładni, wszyscy słudzy Morgotha, a także Istari — wszyscy oni mają możliwość bezpośredniego lub pośredniego wpływu na politykę i cele ludów, tym samym mogą spowodować konflikty lub migracje. Posługują się wszelkimi sposobami, metodami i narzędziami, jakie tylko wyobraźnia może podsunąć.
- (2) **Potrzeby terytorialne:** Gdy populacja się zwiększa, nie jest w stanie sama siebie wyżywić. Dlatego jej członkowie poszukują nowych terytoriów do zasiedlenia. Niektóre społeczności migrują po wyczerpaniu lokalnych, kontrolowanych przez nie zasobów naturalnych. Głód stanowi doskonały powód do zmiany miejsca pobytu i skierowania się gdzie indziej, zwłaszcza jeżeli dana społeczność jest choć w niewielkim stopniu mobilna.
- (3) **Zarazy:** Choroby i epidemie ciągle trwają w aktywnym lub uśpionym stanie, a większość plemion wykształciła całkowitą lub częściową odporność immunologiczną co do chorób, z którymi ma często do czynienia. Choroby adaptują się jednak do nowych warunków, a więc mogą mutować i zmieniać swój charakter. Gdy ofiarami tej choroby są osoby, które stykają się z nimi po raz pierwszy, ulegają zarażeniu, ponieważ ich organizmy nie są w stanie odeprzeć skutecznie wirusów. Stąd zaraza zaczyna się rozprzestrzeniać w całej populacji. Często jest to kilka różnych epidemii, które atakują różne szczepy i plemiona jednocześnie. Każda choroba osłabia zakażonego i czyni go jeszcze mniej odpornym na kolejne wirusy. Gdy nowa grupa wkracza na dany teren, jej członkowie są bardzo podatni na lokalne choroby, zwłaszcza gdy oba regiony różnią się dość znacznie od siebie. Ciepłsze tereny niosą ze sobą większe zagrożenie, jako że duża część mikroorganizmów czuje się w nich najbardziej komfortowo.
- (4) **Warunki kulturowe:** Niektóre ze społeczności uważane są za wojownicze. Dzieje się tak często pod wpływem pewnych, aktualnie istniejących okoliczności, lecz w wielu sytuacjach przypisać należy to doświadczeniom i zwyczajom każdego z owych narodów. Jeżeli dany lud wykształcił kilka mechanizmów polegających na militarnym rozwiązywaniu sporów, gwałtowność stanowi faktycznie jego, niejako wrodzoną, cechę. W dodatku plemiona nomadyjskie i półnomadyjskie potrzebują rozległych przestrzeni, które pozwoliłyby im żyć zgodnie z odwiecznymi tradycjami. W efekcie mogą one być zaangażowane w o wiele więcej konfliktów i scysji z sąsiadami czy innymi potencjalnymi wrogami niż ludy bardziej osiadłe. Wraz z upływem czasu narody te wykształcają umiejętności efektywnego, a przy tym długiego prowadzenia wojen, stanowiąc duże niebezpieczeństwo dla innych. Często bowiem wyruszają ze swoich siedzib tylko po to, aby rozwiązać własne problemy zgniatając niewygodnych sąsiadów.

7.0 MIESZKAŃCY ENDORU

Tradycyjna klasyfikacja mieszkańców Śródziemia zawiera się w podziale na „Wolne Ludy” i „Śługi Ciemności”. Druga z wymienionych grup obejmuje rasy zła oraz rasy będące podwładnymi Mroku.

7.1 WOLNE LUDY

Rozdział ten zawiera wyczerpujący spis różnorodnych społeczeństw zaliczanych do Wolnych Ludów. Obok kultur dość powszechnie znanych, przedstawiono tutaj również barwny tłum cywilizacji często żyjących w całkowitej nieświadomości lub ignorancji co do zjawisk zachodzących w otaczającym ich świecie. Ludy te wykształciły swoje własne wierzenia i tradycje, a choć niektóre z nich podążają za słowem Saurona, czy to pod wpływem groźby, czy to pod wpływem ostatnich polityczno-religijnych zmian, jednakże w żadnym wypadku nie należą one do złych. Mistrz Gry nie powinien zezwalać na zaliczanie ich do Śług Ciemności.

ELFY (QUENDI)

Elfy, choć w zasadzie są podobne do Śmiertelnych Ludzi, wyróżniają się jednak kilkoma subtelnymi, lecz istotnymi cechami. Są wyższe i szczuplejsze niż większość z Później Narodzonych. Wzrost elfijskich mężczyzn waha się przeciętnie pomiędzy 6 a 6 stopami i 10 calami, przy wadze od 150 do 230 funtów. Elfijki mają od 5 stóp i 6 cali do 6 stóp i 2 cali wzrostu i są, tak jak mężczyźni, równie szczupłe. Elfy nie mają zarostu, i co do zasady, są mniej owłosione na ciele niż ludzie. Ze względu na ich wrodzoną wysoką odporność na wysoką, jak i niską temperaturę powietrza, elfijskie ubranie służy raczej dekoracji, kamuflażowi lub podkreśleniu wdzięku i skromności. Generalnie, elfy są o wiele delikatniejsze w swym zachowaniu niż ich śmiertelni bracia, mają o wiele bardziej wyszukane maniery i niewzruszalne zasady moralne. Ich zmysły są nadzwyczaj sprawne, zwłaszcza słuch i wzrok. W nocy, pod gwiazdzystym niebem, lub gdy wszędzie księżyc, przy przejrzystym powietrzu, widzą jak w świetle dnia. Zdolność ta jest ograniczona w przypadku słabego oświetlenia, jednakże nawet w miejscu, gdzie według ludzi panują już „egipskie ciemności”, elfy i tak jeszcze widzą na kilka metrów dookoła.

Co jest jednak najważniejsze, elfy się nie starzeją. Są nieśmiertelne, a ich ciała odporne na wszystkie wirusy i bakteryjne zakażenia. O ile nie zginą w jakimś gwałtownym starciu, bądź same nie zdecydują się na śmierć — żyją wiecznie. Większość z tych, które umierają, czyni to z własnej woli, bądź to znużona życiem bez określonego celu, bądź w momencie jakiegoś chwilowego podniecenia. Odniesione przez nich rany goją się im szybko i bez blizn, nie potrafią jednak regenerować utraconych kończyn. Z sobie wrodzonym wdziękiem, dochodzą do wieku dojrzałości.

Elfy nie potrzebują snu. Zamiast niego, odpoczywają medytując nad zdarzeniami z przeszłości i wspomnieniami, które, niezatarte, potrafią przywołać z zadziwiającą dokładnością i precyzją. Zapadają w ten podobny do transu stan zazwyczaj na około dwie godziny każdego dnia, potrafią jednak funkcjonować przez wiele dni odpoczywając przy tym bardzo niewiele lub wręcz wcale. Jeżeli jednak już się w tym stanie medytacji znajdują, niezwykle trudno jest je z niego wyprowadzić; budzą się w chwili, którą wcześniej zaplanowały.

Quendi dzielą się na dwie grupy na Eldarów i na Avari. Elfy Avari zwane są również Elfami Silwanejskimi. Trudno jest określić ile szczepów wyodrębniło się w obrębie każdej z tych dwóch gałęzi. Zamieszczony poniżej wewnętrzny podział Eldarów przeprowadzony został ze względu na najbardziej charakterystyczne i wyraziste cechy.

Eldarowie

Do elfów eldaryjskich zalicza się Vanyarów, Noldorów i Telerich. Podział ten jest synonimiczny z podziałem na hufce prowadzone przez Ingwego, Finwego i Elwego podczas wędrówki z Cuivienen na Zachód.

Vanyarowie „Piękne Elfy” to najdostojniejsze i najszlachetniejsze z elfów eldaryjskich. Wyemigrowały wkrótce po przybyciu Valarów do Valinoru (Nieśmiertelnych Krain) i do dnia dzisiejszego wciąż zamieszkują Aman. Mają jasnozłociste włosy, niebieskie oczy i delikatną skórę, emitującą dostrzegalną aurę. Są zazwyczaj bardzo utalentowane muzycznie i wręcz predestynowane do noszenia odzieży w kolorach bieli, złota i srebra.

Noldorowie: „Wysokie Elfy” („Elfy Głębokie”) są nieco bardziej krępej budowy ciała (choć i tak wciąż smuklejsi niż ludzie) i bardziej smagli, niż ich vanyaryjscy kuzyni. Cera Noldorów jest równie delikatna, jednakże jakby lekko opalona. Mają one, z niewieloma wyjątkami, czarne lub ciemne, brązowe włosy. Oczy występują praktycznie w każdym kolorze, choć dominują piwne i orzechowe.

„Wysokie Elfy” są bardzo zręcznymi i, może nieco nazbyt z tego dumnymi, budowniczymi i rzemieślnikami. Z wszystkich trzech odłamów Eldarów, to właśnie one są najbardziej wykwalifikowanymi i utalentowanymi w sztuce obróbki metalu: czy to wyrobu broni, zbroi, czy też biżuterii. Ich jubilerzy dzierżą w tej dziedzinie całkowitą palmę pierwszeństwa. Ta grupa elfów także najchętniej zamieszkuje miasta, budując dla siebie doskonale w rozplanowaniu skupiska delikatnych w wyglądzie, marmurowych domów. Noldorowie są także najbardziej ze wszystkich elfów ciekawskie, przepelnione wręcz żądzą poznania wszystkiego, co istnieje dookoła nich. Ta instynktowna pasja spowodowała jednak to, że już niedługo Noldor zszedł ze ścieżki światła.

Teleri: Trzecia i najmniej szlachetna grupa, zaliczana do Eldarów, jest równocześnie najbardziej liczna. Składa się ona z całego szeregu przeróżnych plemion, z których najsłynniejszy szczep wydają się stanowić Elfy Sindaryjskie (Szare Elfy).

Tak naprawdę Teleri rozpoczęły swoją wędrówkę wraz ze swoimi współbraćmi, jednak wiele plemion teleryjskich odłączyło się podczas podróży przez północno-zachodni Endor. Elfy Sindaryjskie — największy szczep Telerich, po wkroczeniu na tereny Beleriandu, nie zgodziły się na przeprawę przez morze do Valinoru. Pozostały w Śródziemiu, osiedlając się na terenach Doriathu, pod przywództwem króla Thingola. Pod koniec Pierwszej Ery wielu z Sindarów pożeglowało na Zachód albo zamieszkało w Lindon lub Lorien, pod rządami władców noldoryjskich.





28

Ent

Jeżeli chodzi o wygląd fizyczny, Szare Elfy bardzo przypominają Elfy Silwanejskie, choć zwykle są nieco bardziej muskularne. Większość Sindarów ma jasnoniebieskie lub zielone oczy. Zgodnie ze swoim przydomkiem, gustują one w ubraniach o szarym, neutralnym kolorystyce. Taki strój ma wręcz zdumiewające walory kamuflujące, zwłaszcza w świetle księżyca.

Avari

Do Awarów zalicza się wszystkich tych Quendi, którzy odmówili uczestnictwa w Wielkiej Wędrówce. Grupa ta jest znaczna, zróżnicowana, i rozproszona na terenie całego Śródziemia. Niektórzy z nich, jak np.: elfy z Mrocznej Puszczy, żyją wśród Eldarów. Nostalgia za morzem jest u nich o wiele mniejsza niż u Eldarów, jako że nigdy nie widzieli światła Amanu (podczas gdy „zakosztowali” ich nawet Sindarowie). W miejsce owych instynktownych więzi z morzem, u elfów awaryjskich wykształciło się niezwykle silne przywiązanie do dziewiczych terenów Endoru, a zwłaszcza lasów. Na Zachodzie zwie się Elfy Silwanejskie „Leśnymi Elfami”.

Avari są o wiele liczniejsi i bardziej nieokrzesani w zachowaniu niż ich bracia. Zwykle bywają nieco rumiani na twarzy, z włosami w kolorze piasku i niebieskimi lub zielonymi oczami. Ich ciała zachowały typową lekkość kształtów, choć nie są tak wysocy, jak inni Quendi. Niezwykle sprawnie i cicho się poruszają, szczególnie w lesie. Są również utalentowani muzycznie, lecz nie dorównują jednak w tym Pięknym Elfom.

Plemiona awaryjskie preferują stroje w kolorach leśnej zieleni, szarości i brązu. Ich ubrania są o wiele praktyczniejsze w kształcie, niż udrapowane suknie i tuniki Pięknych Elfów. Są jednak równie doskonale uszyte i misternie udekorowane.

KRASNOLUDY (KHAZAD)

Krasnoludy, inaczej „Naugrim” (Naugrimowie), są potomkami Siedmiu Ojców Khazadu, Krasnoludzkiego Plemienia, stworzonymi z kamienia przez Vala Aule (Kowala). Wywodzące się z nich siedem krasnoludzkich rodów wybudowało swoje siedziby w odległych od siebie miejscach, zawsze jednak u podnóża lub w samych górach, góry bowiem uważane są przez nich za święte. Jako swego boga czczą Aulę, zwanego przez nich „Mahal”.

Krasnoludy są niewysokie, krępe o rumianej cerze, wzrost mężczyzn waha się średni między 4 a 5 stopami. Mają głęboko osadzone oczy i ciemne włosy. Zapuszczają długie brody, malując je, bądź zaplatając w warkocze. Z racji na wrodzoną odporność na choroby i niezwykłą siłę, żyją średnio 150 — 250 lat. Niektórzy z nich dożywają nawet lat 400.

Naugrimowie odznaczają się doskonałym wzrokiem pod ziemią i w miejscach prawie absolutnej ciemności. Ich rzemiosło znajduje się na bardzo wysokim poziomie, a w obróbce kamienia jest wręcz niedoścignione. Tak jak orki, są również mistrzami w tworzeniu przedmiotów z metalu, jednakże obok wytrzymałości i użyteczności, wyroby krasnoludów mają w sobie pewne wewnętrzne piękno. Żadna też z ras nie umie tak dobrze wydobywać w kopalniach kruszców.



Stosunkowo niezbyt płodni i niechętnie nastawieni do małżeństwa czy zakładania rodziny (kobiety stanowią mniej niż jedną trzecią ich społeczności), krasnoludy rzadko dochowują się potomków w młodym wieku. Znają magię i pewne określone zaklęcia, jednakże kpią sobie często na drogach z czarodziejów i sposobów czy sytuacji, w których używają oni zaklęć. Wolą bowiem stosować owe moce przy tworzeniu materialnych przedmiotów.

Krasnoludy porozumiewają się w Khuzdul, pilnie strzeżonym języku, dostępnym tylko i wyłącznie członkom ich rasy. Zapisują go przy użyciu Angerthas Moria, odmiany runicznego pisma Cirth. Khuzdul odznacza się twardymi spółgłoskami i używa trójspółgłoskowych wzorców do oznaczania pewnych ogólnych pojęć. Na przykład struktury w postaci „KZD” odnoszą się do krasnoludów lub rzeczy nierozdzielnie związanych z ich tożsamością (np.: Khazad — krasnoludy, Khuzdul — język krasnoludzki).

Najsłynniejszym rodem krasnoludzkim jest ród wywodzący się od Durina Nieśmiertelnego, będąc przy tym najbardziej znaczącym, szanowanym i najszlachetniejszym z wszystkich Siedmiu Domów Khazadu. Krasnoludy z rodu Durina, zwane „Długobrodymi”, rozpoznawane są dzięki swoim niezwykle długim, rozczesanim na dwie części brodom, które często zaplatają w warkocze i zatykają sobie za pas. Uwielbiają kolorowe ubrania z kapturami i ręczną broń. Jeżeli zaistnieje potrzeba użycia broni strzeleckich, najchętniej sięgają po kusze, choć wielu z nich jest doskonale obytych z lukami. Lubują się w najprzeróżniejszych, mechanicznych urządzeniach. Rodową siedzibą Ludu Durina jest Khazad-dum, zwany wśród elfów Morią lub Hadhodrendem.

ENTOWIE (ONODRIM)

Do momentu przybycia elfów, Onodrim („Enydz”), mimo iż stanowią najstarszą z wszystkich posługujących się mową ras, tkwili w stanie odrętwienia. To właśnie Quendi nauczyli Entów mówić i naklonili ich do ruchu.

Będąc pasterzami lasów, Entowie przypominają w swym wyglądzie drzewa, z tym że każdy z ich szczepów upodobał się do innego gatunku drzew. Reprezentują stąd zadziwiającą różnorodność zarówno kształtów i cech charakteru. Są niezmiernie mądre, lecz niezbyt szybkie w myśleniu, a do tego równie powolne w działaniu.

Entowie są z natury łagodni, jednakże rozgniewane, mogą być straszne w swym zachowaniu. Tak jak korzenie drzew potrafią kruszyć ogromne skały, mogą to uczynić również Entowie — tyle że w przeciągu kilku sekund. Onodrim są też wyjątkowo twardzi. O ile nie użyje się ognia, prawie niemożliwe jest ich zabicie.

Będąc rasą zanikającą, Entowie przejawiają tendencję do powrotu do stanu uśpienia jako drzewa. Nie rozmnażają się, jako że mężczyźni i kobiety ich rasy rozdzielili się dawno temu. Zaginięcie entyjskich żon, które na przełomie lat faktycznie zniknęły z kart historii, zagraża przetrwaniu tego niezwyklego gatunku.

Blisko spokrewnieni z Entami są Huorni, czyli duchy drzew, których Onodrim strzegą. Te dzikie istoty to Entowie, którzy nigdy się nie poruszyli, bądź którzy zagubili ślad swego kulturowego dziedzictwa ze względu na nudę, zapomnienie dawnych dni, czy wreszcie zwykłe zgorzknienie. Po pewnym okresie, Ent może przeobrazić się w Huorna i vice versa.

HOBBICI (KUDUK)

Są najmniejszą z ras posługujących się mową. Ich wzrost nie przekracza 4 stóp, co przy stosunkowo dużej wadze sprawia, że są nieco pulchne, niekiedy wręcz nawet grube. Mają duże, owłosione, czasami nawet pokryte gęstym futrem stopy, co sprawia, że są prawie całkowicie odporne na zimno. I, oczywiście, prawie zawsze chodzą nie obuci. Jest to lud cichy, nie narzucający się innym, który woli żyć sobie spokojnie we własnych wioskach. Uwielbiają dobre trunki i smaczne jedzenie, są bowiem prawdziwymi smakoszami. Najlepszą jednak rozrywką są dla nich wizyty w domach ukochanych przyjaciół.

Są w stanie bardzo cicho się poruszać, a ponadto odznaczają się niezwykle, wrodzona zręcznością. Dzięki zadziwiającej wytrzymałości Kuduk mogą znieść najsilniejsze magiczne i fizyczne ataki i zniszczenia, nawet jeżeli oddziałują one na nie przez długi czas.

Wśród hobbitów wyróżnia się trzy podstawowe rody, które w pewnym sensie stanowią prawie oddzielne plemiona: Harfootów, Stoorów i Fallohidów. Wysocy, smukli jasnowłosi Fallohidowie są najmniej liczną, najbardziej ciekawską światą i awanturczą grupą. Pod tym względem są oni bardzo bliscy elfom i ludziom. Niżsi, brązowowłosi Harfootowie są z kolei najczęściej spotykanymi przedstawicielami tej rasy. Hobbity te trzymają się razem z krasnoludami, jako że obie rasy uwielbiają poszarpane pagórki i wzgórzami tereny. Stoorowie ze swoim wzrostem i liczebnością plasują się pomiędzy owymi dwiema grupami swoich kuzynów. To właśnie to plemię przeniosło się w piętnastym wieku Trzeciej Ery na tereny Dzikich Krain, osiedlając się na Polach Gladden (Polach Radości), w pobliżu zachodniego brzegu Anduiny.

LUDZIE (HILDOR)

Ludzie, czy inaczej Hildor, zwani są również Następcami lub Drugim Pokoleniem. Jest to rasa śmiertelna, w skład której wchodzi cała rzesza przeróżnych grup i podras. W aspekcie kulturowym, dosyć szybko ludzie rozdzielili się na dwa odłamy: Lintadoryczyków i Aravadoryczyków. Eldarowie, którzy znali tylko Lintadoryczyków z Zachodu, klasyfikowali ludzi ze względu na inne kryterium. Rozróżniali oni bowiem „Dostojnych Ludzi” (to znaczy przyjaciół elfów) i tych bardziej nieokrzesanych, prostaków — „Zwykłych Ludzi”.

Dostojni Ludzie, Edain (l.poj. „Adan”), są nawet wyżsi od elfów. Wzrost mężczyźni waha się bowiem w granicach między 6 a 7 stopami. Są też bardziej grubości i fizycznie silniejsi, ale równocześnie mniej zwinni niż Pierworodni. Ich włosy przybierają zwykle barwę ciemnego brązu lub czerni tak głębokiej, jak kolor węgla, oczy natomiast są niebieskie, szare lub czarne. Dunedainowie cechują się też jasną skórą i prawie zawsze są gładko ogoleni.

Zwykli Ludzie są niżsi, bowiem mężczyźni osiągają od 5 stóp i 6 cali do 6 stóp i 4 cali, kobiety natomiast od 5 do 5 stóp i 10 cali wzrostu. Co do zasady, są oni też bardziej krępi niż Dunedainowie. Włosy i oczy mają we wszystkich typowych kolorach, choć węglowa czerni włosów Dostojnych Ludzi zdarza się rzadko. Są mniej dystygowani w swoim zachowaniu, niż ich kuzyni. Mężczyźni często też noszą wasy i brody.

Ci z Edainów, w których żyłach płynie czysta adańska krew, mogą dożyć wieku 250-300 lat. Są urodzonymi wojownikami i to właśnie oni byli twórcami najwspanialszych imperiów w historii, bowiem ich wrodzona energia, rzutkość i przedsiębiorczość idealnie współgrała z ich fizycznymi walorami. Tym niemniej większość z endoriańskich Edainów utraciła stopniowo poczucie swojej odrębności. W czasach Trzeciej Ery jedyną adańską grupą o jakimkolwiek znaczeniu stanowią Dunedainowie, zwani też „Edainami Zachodu”.

Dunedainowie

Nazwa „Dunedainowie” odnosi się do Numenorejczyków i ich potomków, osiadłych na obszarze Śródziemia, grup, których członkowie odznaczali się sporą siłą, zarówno fizyczną, jak i umysłową, długowiecznością, a także bogatą i wysoko rozwiniętą kulturą, w znacznej mierze opartą na elfjskiej. Tak, jak inni Edainowie, odziedziczyli oni po elfach nie tylko część ich cywilizacyjnego dorobku, ale również noszą w swoich żyłach ślady elfjskiej krwi.

Jak Czytelnik zapewne sobie przypomina, Dunedainowie (l.poj. „Dunadan”) początkowo zasiedlali wyspę-kontynent Numenoru (Andor), położoną daleko na zachód od Śródziemia. W czasie Drugiej Ery podbili oni lub skolonizowali wiele obszarów położonych wzdłuż zachodnich, południowych i wschodnich wybrzeży Endoru. Niestety, wzrastająca wśród niektórych z ich lordów żądza władzy, doprowadza do zniszczenia w połowie Drugiej Ery ich rodzinnej wyspy. Ów „Upadek” był bezpośrednim rezultatem przeprowadzonej przez nich na Nieśmiertelne Krainy inwazji i wyzwania rzuconego Valarom.

Ci z Numenorejczyków, którzy pozostali i których zwano „Wiernymi”, próbowali się przeciwstawić takiej polityce i nienawiści do elfów, wiodącej nieuchronnie do Upadku. Dlatego też zostali oni ocaleni, gdy Numenor zniknął pod falami Rozdzielającego Morza. Wierni uniknęli kataklizmu,





a następnie, schroniwszy się w Śródziemiu, założyli królestwa na Wygnaniu: Arnor i Gondor. Z pogromu ocalało jednakże również wiele grup „Niewiernych”, w większości tych, które znajdowały się w przeróżnych rozproszonych na terenach Endoru koloniach dunadańskich.

Wśród tych ostatnich najbardziej znani są „Czarni Numenorejczycy”, z Umbaru. Miano to odnosi się raczej do ich politycznych i społecznych zapatrywań poglądów, niż wyglądu fizycznego członków grupy, choć, później, w istocie zasymilowali się oni z ciemnoskórymi, rdzennymi plemionami, zamieszkującymi pewne terytoria, w szczególności Harad.

Dunlendingowie

Dunlendingowie, zwani także „Ludźmi Wzgórz” lub „Dunmenami” (l.poj. „Dunman”), początkowo zamieszkiwali wzgórza i doliny położone w obrębie i dookoła Gór Białych (Ered Nimrais). Podczas Drugiej Ery, plemiona dunlendyjskie przewędrowały jednak bardziej na północ, osiedlając się na zachodnich obrzeżach Gór Mglistych, a także na niektórych obszarach Eriadoru, np.: koło Bree. Ich najważniejszą siedzibą jest Dunland (dunael.¹ „Dunfearan”), położony we wschodniej części Eriadoru, w miejscu, w którym południowo-zachodnie stoki wzgórz Hithaeglir wznoszą się ponad Przepaścią Rohanu. Rodziny żyjące na tych terenach w pełni zachowały odwieczne tradycje tego szczepu, podczas gdy gdzie indziej, większość Dunlendingów przejęła zwyczaje krajów i narodów, wśród których przyszło im się osiedlić.

Kultura Dunlendingów oparta jest na podstawach stworzonych przez ich przodków, którzy sami siebie nazywali Daen Lintis, a której to nazwy wielu z Dunmanów używa zresztą do dzisiejszego dnia (Zombie Dunharrow były pozostałością jednej z owych starożytnych daeńskich armii). Obserwując dunlendyjskie miejsca kultu bóstw można powiedzieć, iż jest to raczej naród przesądny, niż religijny, tym niemniej dość cywilizowany. Są bardzo utalentowani i doskonale wyuczeni jeśli chodzi o obróbkę kamienia. Potrafią także wznosić monumentalne, ziemne budowle. Żyją w dobrze zorganizowanych, doskonale przystosowanych do obrony osadach, położonych na górzystych terenach. Większość ich tradycji przekazywana jest jednak tylko ustnie.

Dunlendingowie to odważni, zażarci w walce żołnierze, dość często toczący militarne spory i utarczki ze swoimi sąsiadami, nawet gdy są to dwie grupy tej rasy. Pomimo tego, że organizacja ich sił wojskowych jest raczej kiepska, stanowi poważne zagrożenie dla swoich wrogów, którymi w szczególności są Druedainowie (Wosowie) i Ludzie Północy (włącznie z Rohirrimami).

Dunlendingowie są średniego wzrostu, ciemnowłosi, śniadzi i stosunkowo „prymitywni”. Stroją się w kolorowe, welniane ubrania, obwieszają biżuterią i farbują włosy. Wiele z nich nosi też tatuaże. Doskonale obcy z górami, są wspianymi murarzami i rzeźbiarzami kamienia.

Druedainowie (Wosowie)

Wosowie nazywają siebie samych „Drughu”. Elfy natomiast zwą ich „Druedain”, co oznacza „Dzikich Ludzi”. Niekiedy określa się ich również mianem „Dzikich Ludzi Lasów”, jako że doskonale radzą sobie z rzemiosłem drewna. Ta starożytna, ludzka rasa podczas Trzeciej Ery zamieszkuje Las Druadański w Anorien i dzikie terytoria Andrastu.

Obszary, z których się wywodzą są dość rozległe, jednakże ich samych jest już niewiele, jako że nie asymilują się dobrze, ani też nie potrafią spokojnie współmieszkać i koegzystować z innymi ludźmi. Są wrogo nastawieni zarówno do Dunlendingów, jak i do Ludzi Północy (Rohirrimowie niekiedy, dla sportu, urządzali na nich polowania).

Od obu tych nacji Druedainowie różnią się nie tylko wyglądem, ale i językiem. Niewysocy, krępi, raczej jasnowłosi i ze skąpo owłosionym ciałem, posługują się językiem, który stanowi boczną gałąź rozwoju języków południowego wybrzeża i jest dość daleko spokrewniony z dunaelskim, językiem używanym przez Dunlendingów.²

Pewne zaklęcia wezwań, unikatowe formy magii zrodzonej w naturze, oraz siły Drugów, duchów ich własnych przodków, są przez Wozów wykorzystywane do ochrony dziwnych nieco w formie świętych miejsc kultu, w których stawiają oni niesamowite, rzeźbione, własne wizerunki. Owe rzeźby pukaelskie, posiadają „moce związane z życiem”, takie jak wzrok, czy zdolność poruszania się.

Easterlingowie

Ogólną nazwą Easterlingów zwyczajowo określa się wszystkie ludzkie rasy zamieszkujące terytoria na wschód od zachodnich wybrzeży Morza Rhun i na północny-wschód od Ered Harmal. Na tych obszarach napotkać można olbrzymią różnorodność kultur i narodów. Mistrz Gry powinien pamiętać, że nazwa ta jest tylko i wyłącznie zwyczajowa. Wyraża ona bowiem punkt widzenia osób zamieszkujących północno-zachodnie Śródziemie. Termin ten właściwie odnosi się do wszystkich tych grup ludzi, „których sposoby zachowań i tradycje są obce i których terytoria pozostają całkowicie nieznane”.

Haradrimowie

Określając ten lud nazwy „Haradrim”, „Haradwaith” (która odnosi się także do ich terytorium) i „Południowcy”, są mianami synonimicznymi. W języku sindaryjskim „Haradrim” oznacza „Ludzi Południa”. Naród ten wykształcił się z niewielkich, zbiorowych wspólnot ludzkich, które założyły swe osady i domostwa na obrzeżach Wielkiej Pustyni Haradu. Tym samym mianem jednakże mieszkańcy północno-zachodniego Endoru określają ludzi osiedlonych na terenach położonych jeszcze dalej na południe, za Żółtymi Górami.

Haradrimowie są zwykle smukli, a przy tym ich włosy odznaczają się niezwykle ciemnymi kolorami. Często ubierają się na modłę nomadów, co niejako spowodowane jest półpustynnym charakterem ich ojczystych ziem. Ich wspólną cechą jest to, iż wszyscy doskonale jeżdżą konno, jednakże z wyjątkiem tego faktu, haradrimskie podkultury różnią się tak znacznie, iż niemożliwe jest nawet szczegółowe ich wyliczenie, a co dopiero opisanie w tak krótkiej notatce. Sporo plemion charakteryzuje się podobną budową fizyczną i mówi językiem spokrewnionym z jedną z dwóch gałęzi językowych.

Numenorejska kolonizacja zachodniego Haradu (np.: Umbar) była przyczyną wymieszania się kultur dunadańskich i haradrimskiej oraz stworzenia wielu pośrednich modeli cywilizacyjnych. W efekcie tego niektórzy z Haradrimów przypominają Czarnych Numenorejczyków, czy nawet Dunedainów z Gondoru. Do nasilenia tych procesów przyczyniły się również, prowadzone na tych terenach, gondoryjskie podboje.

1. „dunael.” — język dunaelski, mowa Dunlendingów.

2. chodzi tutaj o język pukaelski; zobacz rozdz. 8.2

Lossothowie (Śnieżni Ludzie)

Lossockie plemiona łowią ryby i polują na terenach tajgi i tundry, na Dalekiej Północy. Krępi i stosunkowo niscy nomadzi tych plemion, często zwani są „Śnieżnymi Ludźmi” lub „Forodwaithami”. Drugie z tych mian odnosi się także do ich terytorium. Jest to biedny i prymitywny naród, który żyje praktycznie z dnia na dzień, żywiąc się tym co nomadom uda się znaleźć czy upolować w lasach lub złowić w wodach Zatoki Forochel. Lossadańska społeczność oparta jest na polujących lub łowiących grupkach, w których członkowie tej rasy żyją i z którymi to grupkami wędrują. Niektórzy zajmują się wytwarzaniem prymitywnych przedmiotów codziennego użytku z kamienia lub brązu, ale większość produkuje narzędzia z nie wyprawionych skór, kości, futer i wnętrzości upolowanych zwierząt. Ich kontakt z elfami i innymi ludźmi jest dość ograniczony, stąd handel prowadzi zwykle między swoimi grupami.

Ludzie Północy

Ludzie Północy są także zwani Northronami. Jest to rasa wysokich, silnych, gęsto owłosionych ludzi o jasnej karnacji, do których zalicza się również Rohirrimów z Rohanu. Kultura tego narodu dominuje na terenach rozciągających się od Dorwinionu poprzez północny Rhovanion, aż do wschodnich zboczy Gór Niebieskich. Ludzie Północy zasiedlają „Doliny Anduiny”, niektóre przełęcze i wzgórza zarówno w obrębie, jak i u północnych podnóży Gór Mglistych, a także większość terytoriów północnego Eriadoru.

Są bardzo niezależnymi, lecz doskonałymi myśliwymi i wojownikami. Ich kultura wzniosła się na nieco wyższy poziom, dzięki częstym kontaktom z Wollnymi Ludźmi, to jest krasnoludami, elfami i Edainami. Niektóre z grup wchodzących w skład tej rasy posługują się swoimi własnymi językami (atliducki, nahaiduck, gramucki, rohirrik, itp.), podczas gdy reszta (np.: Ludzie z Dale) posługują się westronskim.

Variagowie

Variagowie są ciemnoskórni ludźmi, zamieszkującymi Krainę Khandu, półpustynną równinę, położoną na południowy-wschód od Mordoru i północny-zachód od Haradu. Przez ten wyżyny kraj wiedzie główny szlak handlowy, prowadzący ze Wschodu na tereny Wielkiej Pustyni Haradu. Z racji tego, iż jest to dość wysoko wydźwignięty, położony między dwoma masywami górskimi teren, nadaje się on do zamieszkania. Dzięki niewielkim rzeczkom i temperaturom czyniącym z tego obszaru kraj nieco bardziej przyjazny dla człowieka, Khand, biorąc pod uwagę rozmieszczenie i odległości pomiędzy sąsiadującymi ze sobą osiedlami, jest zaludniony bardzo gęsto.

Variagowie stanowią dominującą w swoim regionie grupę kulturową. Są wręcz urodzonymi najemnikami, często bardzo brutalnymi i wyjątkowo lubującymi się w sztuce wojennej. Dyplomacją Variagów rządzi całkiem nieskomplikowane zasady, bowiem opiera się ona na spiskach, zdradach i otwarcie prowadzonych wojnach. Nie wnikając w to, czy należałoby uznać powyższy fakt za element rozwoju rasy, należy zauważyć, że w całym Endorze Variagowie, poddani dość bliskiemu i długiemu kontaktowi z Mordorem, zyskali reputację najbardziej okrutnej ludzkiej rasy.

Są bardzo zręcznymi jeźdźcami, mimo to jednak dużą część ich sił bojowych stanowią oddziały pieszych wojowników. Będąc równie doskonałymi pasterzami, zajmują się hodowlą osłów i wielbłądów, choć przede wszystkim przeciętni Variagowie opiekują się stadami gęsi, owiec i koni. Sadzą jęczmień i, podobnie jak zamieszkujące dalej na południe grupy, uprawiają pewne specyficzne odmiany bawełny. Jednak najchętniej zajmują się handlem, końmi, i pasterstwem, które uważają za istotę rolnictwa.



Mając dość ograniczony dostęp do drewna, wytwarzają przedmioty kamienne, a do budowy swoich domów używają bądź to formowanych z błota cegieł, bądź też niewyprawionych skór lub wojłoku. Rzemiosło metalu jest u nich na zaskakująco wysokim poziomie, i wykuwane przez nich elementy uzbrojenia uznawane są za jedne z najlepszych.



32

*Wojownik Trolli
Kamiennych*

7.2 SŁUDZY CIEMNOŚCI

Sily Ciemności zawsze dążyły do tego, aby wykorzystywać inne istoty jako narzędzia Zła. Ponieważ siły te nie są obdarzone mocą tworzenia życia, pozostaje im tylko próbować wyhodować swoje sługi, przekształcając w nie i deprawując żyjące istoty. W wyniku takich właśnie działań i procesów powstały hordy orków, trolli, wargów, smoków, upadłych bestii, itp., które, jak zaraza, nawiedzały Wolne Ludy Śródziemia na przełomie dziejów kontynentu. Żadna z tych ras nie była dogłębnie zła od samego początku swojego istnienia, choć wiele spośród nich miało predyspozycje do wejścia na ścieżkę Mroku i Ciemności. Przyczynił się do tego niewątpliwie Morgoth, który wyhodował powolne sobie istoty, a czyniąc to, wsączył w ich umysły żądze i zwyczaje, które w efekcie zrodziły obecną wiarę tych stworów w strach, nienawiść i chęć mordu. W późniejszych czasach miejsce Morgotha zajął Sauron, kontynuując przygotowywanie nowych i coraz straszniejszych potworów, a wszystko to w zamiarze podbicia Śródziemia i przejęcia władzy nad kontynentem.

Jedną z charakterystycznych cech Endoru jest to, iż w jego atmosferze „forma podąża za uczuciami”. Z tego względu charakter istoty warunkuje w olbrzymim stopniu jej wygląd zewnętrzny. Z tego też powodu, po pewnym czasie, kształty fizyczne naprawdę złych istot stanowią odzwierciedlenie ich własnego „ja”, a wielkiej trzeba przy tym potęgę i mocy, by tę erozję i degradację ciała powstrzymać. Stąd balrogi szybko uświadamiają sobie, iż nie są w stanie przybierać kształtów w miarę przyjemnych dla oka, bowiem zostają przywiązane do zdegradowanej formy i wyglądu własnych, okropnych ciał. Zmiany te zachodzą o wiele wolniej u Saurona i jego mistrza Morgotha. Z każdym jednak wykonanym przez nich dziełem, czy przedmiotem, w którego kreację zaangażowali własną moc, zostają tym osłabieni, a przez to również przywiązani do swoich gnijących, choć wciąż bezkształtnych i nie do końca materialnych form. Do tego dnia Sauron egzystuje tylko zamknięty w więzieniu własnej, żywej ciemności.

W poniższych notatkach przedstawieni zostali najistotniejsi nie ludzcy bądź nieumarli słudzy Ciemności. Ci z nich, których określa się mniej lub bardziej odpowiednim dla nich mianem „bestii” czy „potworów” (jak na przykład smoki, upadłe bestie, robakolaki, wargowie, crebainy i inne), dokładniej omawiani są w podręczniku pt.: „Stwory Śródziemia”.

Balrogi (Valaraukar)

„Demony Potęgi” są mistrzami terroru i brutalnej siły. Ze względu na to, iż wywodzą się od Maiarów, są istotami, których moce i umiejętności przewyższają zwykle akceptowaną siłę innych mitologicznych demonów. Ich zdolności nie mieszczą się w żadnych w granicach, wyznaczonych wartościami zwykłych, fizycznych sług Ciemności.

Nigdy żadna, pojedyncza istota Mroku (z wyjątkiem Saurona, i, ewentualnie, Sarumana, o ile przyjmniemy, iż był on na tyle skażony złem) w Śródziemiu nie posiadała większej siły fizycznej, niż te istoty. Balrogi wywodzą się z Nieśmiertelnych Krain, i stamtąd, tak, jak Saruman i Istari, przybyli. Ich względna siła fizyczna, w porównaniu z siłą mieszkańców Środkowego Kontynentu, jest niewyobrażalnie wielka. Nawet smoki obawiają się ich nadejścia.

Balrogi zostały opisane na wiele sposobów przez tę nieliczną garstkę szczęśliwców, którym udało się przeżyć



spotkanie z demonami. Mówiono, iż były one zarówno płomieniem, jak i mrokiem. Olbrzymie, a przy tym zmiennokształtne, uskrzydłone i oślizgłe, silniejsze niż uścisk największego węża, a do tego dzierżyły miecz w kształcie czerwonego płomienia i olbrzymi bicz z wieloma sznurami. Jeśli chodzi o ich walory, jako przeciwnika w walce, to przez Legolasa zostały nazwane największą, z wyjątkiem władcy Czarnej Wieży, zagładą elfów. Gandalf (patrz poniżej - Istari) z Balrogiem Morii zmagał się ponad dziesięć dni.

W kontekście gry i rozgrywanych przygód, balrogi powinno się uznać za silniejsze od każdej istoty, z którą gracze mogą się spotkać. Swoją potęgą przyćmiewają większość niewielkich armii. Bohaterowie, którzy natkną się na nie, powinni zwykle wykonać rzut na „morale” bądź „odporność”, ustalony przez Mistrza Gry, który odpowie na pytanie, czy gracze decydują się na ucieczkę w panice, poszukiwanie schronienia lub kryjówki, poddanie się, czy po prostu wpadają w głęboki szok. Jeżeli jakiś niezwykle odważny, bądź, prawdopodobnie, szalony, bohater zechce stanąć do walki, powinien się przygotować na spotkanie z potworem dzierżącym przeróżne bronie i stosującym różne metody walki. Balrog może bowiem przeciwko niemu wykorzystać (1) olbrzymią, owiniętą dookoła swego ciała płachtę ognia, która może być prawie natychmiast, na żądanie właściciela, zapalona, chyba że ugaszona zostanie wodą; (2) ognisty miecz w jednej, i ogromny bicz w drugiej ręce, przy czym obie te bronie dla normalnego, humanoidalnego wojownika i jego parametrów są co najmniej dwuręczne; (3) straszliwą, niespotykaną siłę fizyczną; (4) zdolność do manipulowania kształtem; (5) „skrzydła”, które pozwalają mu latać, chyba że zostanie siłą zmuszony do operowania w niewielkiej, zamkniętej przestrzeni, bądź ograniczony stropem; (6) mroczne ciało o niezwyklej sprężystości, które może wytrzymać upadek do wody z tysięcy metrów, choć będzie to go bolało; i wreszcie (7) wygląd, będący wyobrażeniem czystego terroru i przerażenia.

Żadna z istot nie powinna być zdolna do wytrzymania większej ilości ran, do wyższej odporności na zaawansowaną magię i lepsze bronie, czy do przetrzymania największych skoków skrajnych temperatur, niż, z wyjątkiem być może Czarodziei (Istari) lub niektórych smoków, balrogów. Bohater Gracza, nawet na najwyższym poziomie, ma bardzo małe szanse na zwycięstwo w konfrontacji z taką potęgą.

Nazgule (Ulairi)

Nazgule, zwane również niekiedy „Upiorami Pierścienia”, bądź po prostu „Dziwięcioma”, były kiedyś wielkimi władcami ludzi. Każdy z tych zniewolonych przez Saurona w czasach Drugiej Ery lordów, pożyławszy większej władzy i przyjął jeden z Dzięci Pierścieni Ludzi. Ponieważ tymi Pierścieniami rządził Jedyny Pierścień i przypisane one były niejako do Czarne Władcy, Nazgule zostały niewolnikami Złego.

W pewnym sensie Nazgule są nieśmiertelne. Jako istoty nieumarłe, nie mogą posiadać ciał związanych z życiem. Tak naprawdę żyją w świecie Mroku, którym rządzi Władca Pierścieni. Działają zwykle indywidualnie, ale czasami też kolektywnie, jako wysłannicy i najbardziej zaufani oficerowie swojego mistrza. Sauron jest w stanie „odczuwać” i obserwować otoczenie, w którym się znajdują, poprzez ich niematerialne ciała.

Upiomy Król Angmaru, zwany także władcą Morgul, jest dowódcą wszystkich Nazguli. Jest Lordem Ulairi i posiada największą moc i zdolność indywidualnych działań i zachowań.

Nazgule boją się wody, niektórych ognia i imienia „Elbereth”. W normalnych warunkach są dosłownie ślepe, ale posiadają nadzwyczaj rozwinięte zmysły węchu i tym podobnych, które pozwalają im przezwyciężyć tę słabość i zapewniają olbrzymią przewagę w ciemnościach. Ich moc jest umniejszona w ciągu dnia, a Khamul, drugi z Nazguli, właściwie lęka się światła. Niektóre z reszty istot dzielą z nim tę obawę. Tym niemniej, Upiory zwykle potrafią przezwyciężyć swoje słabości.

Orki (Yrch)

Wychodowane przez Morgotha w Pierwszej Erze, orki szybko stały się sługami Ciemności. Z drugiej jednak strony, miały one zarówno kulturowe, jak i psychiczne predyspozycje do wejścia na ścieżkę Mroku i rozpoczęcia „życia zgnilizny”, bowiem ich przodkami były upadłe elfy, których ciała i umysły zostały przez Czarne Nieprzyjaciela skrócone i przetworzone.

Orki występują w dwóch rodzajach. Większość z nich to pomniejsze lub zwykłe orki, o wzroście średnio około czterech do pięciu stóp, obdarzone nieco groteskowym w kształcie pyskiem z wystającymi kłami. Uruk-hai, Większe Orki, natomiast osiągają wzrost nawet do sześciu stóp i mają bardziej „ludzki” wygląd. Obie te grupy odznaczają się ciężką, solidną budową ciała, mają długie kończyny i grubą skórę.

Ponieważ zostały wychowane na robotników i wojowników, orki nie respektują prawie żadnych norm czy wartości, oprócz zwykłej, brutalnej siły, i są najbardziej wydajne, gdy pracują pod „skoncentrowaną wolą”. Wszystkie bez wyjątku są krwiożerczymi i okrutnymi kanibalami, nie dbającymi przy tym o jakiegokolwiek więzy społeczne. Zwykle tworzą się wśród nich niewielkie plemiona/klany, oparte na rządach silnego przywódcy, przy czym każda z tych grup używa własnego dialektu. Większość orków jest także utalentowanymi kowalami, a ich umiejętności w tej dziedzinie są bardzo znaczne. Tak naprawdę tylko krasnoludy i Noldorowie reprezentują wyższy poziom użyteczności, chociaż niekiedy wyglądają kiepsko i jakby nie dokończone, a elementy uzbrojenia wykonane przez nie sprawują się doskonale w czasie walki. O pięknie

natomiast ciężko jest tutaj mówić, ponieważ orki rzadko zajmują się wykuwaniem czegoś, co nie jest związane bezpośrednio z walką czy wykonywaną przez nie akurat pracą.

Pomniejsze orki rodzą się, żyją i umierają w Ciemności. Nienawidzą światła i jeżeli znajdują się na odkrytym słońcu, zostają oślepione. Większe Orki, kształtowane z nieco większą uwagą, mogą działać również w dziennym świetle. Ich umiejętności mowy, organizowania się, rozumowania i walki są na wyższym poziomie niż zdolności ich współpracowników. Niektórzy twierdzą, iż Uruk-hai są dziełem Sarumana Białej Ręki, i stworzone zostały z krzyżówek członków ras orków i ludzi, wydaje się jednak, że po raz pierwszy pojawiły się w Mordorze, a geneza ich powstania nie ma nic wspólnego z dziejami Następnego Pokolenia. O ile pomniejsze orki najchętniej walczyły zakrzywionymi, krótkimi mieczami i niewielkimi toporami, o tyle Uruk-hai zwykle dzierżyły proste miecze i używały wiele bardziej różnorodnych zbiorów broni dodatkowych.

Trolle (Tereg)

Budując swoje królestwo straszliwej nienawiści, Sauron z wielką uwagą dobierał potencjalne, możliwe do wykorzystania, instrumenty postrachu. W momencie gdy jego mistrz, Morgoth, przekształcał ludzi w karykatury dzieci Eru, Sauron poszukiwał możliwości stworzenia nowego rodzaju wojowników z tych istot, które miał pod ręką. Choć nie mógł przecież stworzyć życia, to jednak, wykorzystując swoje mistrzostwo w hodowli i manipulacji gatunkami, dzięki umiejętnemu i selektywnemu zapładnianiu, udało mu się stworzyć sługi o wiele silniejsze i odporniejsze. Czarny Władca ciągle jeszcze mimo to szukał sposobów na zwiększenie siły i zręczności orków i trolli, które, od chwili jego przybycia do Mordoru w roku 1000 Drugiej Ery, stanowiły trzon czarnych armii.

Tak jak orki, trolle (sind. „Tereg”) zostały pierwotnie wyhodowane przez Czarne Nieprzyjaciela (sind. „Morgoth”) podczas Pierwszej Ery Śródziemia. Stworzono je na wzór skrzywionego, straszliwego odbicia kształtów Entów. Na początku były głupie, jak kamienie z których je stworzono, choć później były już w stanie porozumiewać się dziwną, głuchą, gardłową mową. Nie można było im przypisać ani powierzyć żadnych działań wymagających inteligencji, ale to nie grało jednak większej roli. Były olbrzymie (sięgające nawet dziesięciu stóp wzrostu), rozrośnięte i twarde, jak skała. Subtelność nie była ich przeznaczeniem, stąd trolle kruszyły swoich wrogów czystą, brutalną siłą.

Sauron jednakże poszukiwał jeszcze lepszych efektów w formowaniu kształtów i walorów swoich sług. Efektem tych prac było stworzenie w chwili pojawienia się Złego na scenie historii Drugiej Ery, nowego gatunku trolli, prawie niemożliwego do pokonania. Od tego czasu poprzekształcał on większość z twórców swojego mistrza i, w momencie ostatniego pojawienia się w Śródziemiu, zaczął w sekrecie tworzyć nowe siły. Dysponował w tej sytuacji niewielkimi, ale ciągle wzrastającymi liczebnie grupkami „Morteregów” (sind. „Czarnych Trolli”). Te niesamowite istoty, względnie szybkie, zdolne do podejmowania decyzji, mogły działać w każdej godzinie.

W przeciwieństwie do swoich powolnych współpracowników, Górskich i Kamiennych Trolli, Czarne Trolle mogą działać na własną rękę i, bez większych obaw, wystawić się na działanie otwartego światła słonecznego, choć szczerze go nienawidzą. Górskie Trolle natomiast, wystawione na działanie promieni słonecznych, zostają oślepione, a Kamiennie Trolle wracają do postaci skały, z której zostały wykonane.



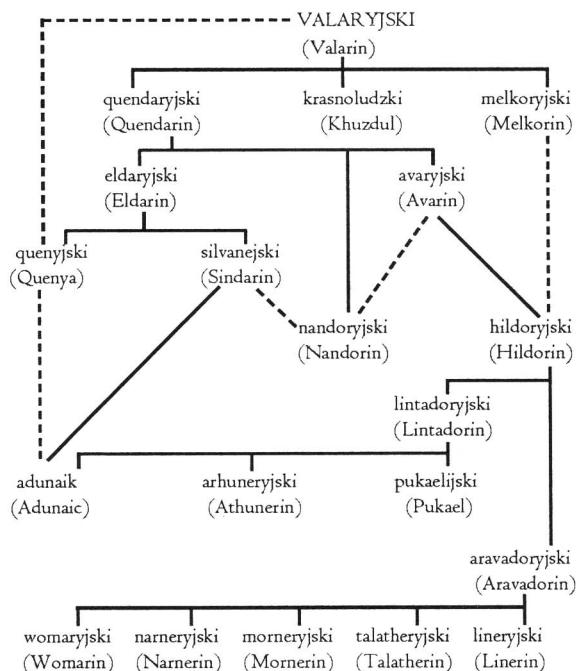


8.0 ZAGADNIENIA JĘZYKOWE

Profesor Tolkien, który, między innymi, był także filologiem i lingwistą, często wspominał, iż zarówno „Hobbit”, jak i „Władca Pierścieni” zrodziły się w celu stworzenia usystematyzowanego, bogatego tła zakrojonej na wielką skalę historii języków elfijskich. Każda endoryjska kultura, niezależnie od tego, jakie miała znaczenie i jak dokładnie była przez Tolkiena opisywana, uzyskała własny, indywidualny język. Bowiem tak jak w naszym świecie, to właśnie język stanowił element pozwalający na intuicyjne poznanie i zrozumienie charakteru danej rasy czy kultury. Oprócz tego, jest to nieodzowna, spajająca świat fantasy w koherentną całość klamra, a dla Tolkiena język stanowił wyzwanie i zachętę do twórczych wysiłków.

Stąd też Mistrz Gry powinien dolożyć wielkiej staranności i dobrze przyswoić sobie przedstawiane poniżej schematy i informacje. Istotnym faktem jest na przykład to, że z języków elfijskich wywodzi się adunaik i kilka innych języków, używanych przez bardziej zaawansowane w rozwoju rasy ludzi. Te lingwistyczne powiązania pozwalają naświetlić istniejącą, o wiele szerszą relację: kulturowy związek pomiędzy Eldarami a Edainami. Innymi słowy, powiązane ze sobą grupy językowe dostarczają Mistrzowi Gry obrazu ewolucji i interakcji, zachodzący pomiędzy poszczególnymi społecznościami.

Poniższy diagram stanowi bardzo uproszczony schemat ewolucji języków endoriańskich. Pozwala on zauważyć to, iż wpływy którym podlegały języki mówione, takie, jak adunaik, pochodziły z więcej niż jednego źródła. Powiązania te bowiem w znakomity sposób odzwierciedlają różnorodność kulturowe i wzajemne oddziaływania pomiędzy narodami.



Poniżej zamieszczony został praktyczny, choć dość zwięzły opis najważniejszych rodzajów języków używanych w Śródziemiu.

8.1 JĘZYKI NA ZACHODZIE

Pod koniec Trzeciej Ery większość z narodów zamieszkujących północno-zachodni Endor posługuje się językiem bądź to opartym na języku sindaryjskim (szaroelfijskim) lub westrońskim (tzw. Mowie Wspólnej). Obie te, dość daleko spokrewnione ze sobą grupy językowe, wywodzą się z quendaryjskiego, jednego z trzech języków „pierwotnych”. Będący podarunkiem Eru język został nadany elfom przez Valara Oromeo.

Dwa pozostałe starożytne języki, Khuzdul i Melkorin, stworzone zostały odpowiednio przez Valara Aulego i Melkora. Khuzdul był językiem, którego Aule nauczył krasnoludy. Do dzisiaj praktycznie pozostaje on właściwie „językiem sekretnym” i nie zmienionym w swojej formie. Melkoryjski natomiast stanowił podstawę do wyewoluowania się dużej liczby odmian, z których jednakże większość jest już językami martwymi. W tej dziwnej grupie lingwistycznej można doszukać się korzeni Czarnej Mowy Saurona.

JĘZYKI ELFIJSKIE

Eldarin, język Eldarów, jest praktycznie „ojcem języków” północno-zachodniego Endoru. Z niego wykształciły się zarówno quenyjski i sindaryjski, a także cały szereg języków ludzkich. Jego wpływy są zauważalne również prawie we wszystkich innych językach, a to ze względu na bogactwo jego słownictwa. Pozwala ono bowiem, dzięki swojemu niezwykle szerokiemu zakresowi, wykorzystać olbrzymią i silną obrazowość tego języka.

Aż do momentu rozpoczęcia Wielkiej Wędrówki elfów przez Śródziemie, istniał tylko jeden starożytny język elfijski (Quendarin — język quendaryjski). Sytuacja ta jednak zmieniła się w chwili, gdy Pierworodni rozdzielili się w swojej wędrówce. Eldarowie, którzy wyemigrowali ze wschodniego Endoru w poszukiwaniu światła Amanu, w trakcie podróży i podczas kontaktów z Valarami i Majarami, stworzyli niejako język zwany później eldaryjskim. Pozostali na Wschodzie Avari zachowali stary język, który następnie z czasem przekształcił się w Avarin — język silvanejski (avaryjski).

Eldarin szybko ewoluował w kierunku podziału na dwie grupy językowe, Quenya i Sindarin. Językiem quenyjskim posługiwali się osiedleni w Amanie Vanyarowie i Noldorowie, natomiast sindaryjski był językiem szczepów elfów Teleri, które nie przepłynęły przez morze. Praktycznie aż do momentu powrotu większości Noldorów do Śródziemia, oba te języki kształtowały się bez jakichkolwiek kontaktów ze sobą.

Quenya (quenyjski, pięknoelfijski)

Quenya jest jednym z najpiękniejszych języków, językiem, który charakteryzuje się płynnością rytmu, wspaniałą melodyjnością i doskonałą strukturą. Rozwinął się on na obszarach Nieśmiertelnych Krain, gdzie podlegał oddziaływaniu samych wielkich Valarów. Innymi słowy, można by powiedzieć, że niejako kształtowali go oni ponownie swoimi działaniami. Jest to więc język Vanyarów, Noldorów i wielu z Teleri zamieszkujących Aman.

Quenyjski jest również używany w Śródziemiu, ale rzadko kiedy w mowie potocznej i codziennej. Jedynymi grupami istot, które używają go do codziennej konwersacji, są Entowie i Noldorowie. Uznaje się go za rodowity język Noldorów z Lorien, a także tych elfów noldoryjskich, które osiedliły się na terenach wybrzeży Lindonu (zwłaszcza

w Forlindon i okolicach Szarych Przystani), choć te dumne elfy posługują się także sindarinem. Z drugiej jednak strony obie wspomniane noldoryjskie grupy są niewielkie, a ich członkowie dość nieuchwytni i rzadko spotykani, stąd ludzie w trakcie swojego krótkiego życia mają naprawdę niewiele okazji, aby usłyszeć dźwięki quenyi.

Jedyną rasą ludzi, która ma ciągle kontakt z tym językiem, są Dunedainowie. Język ten był bowiem używany w numenorejskich sądach, gdzie stosowano go we wszystkich oficjalnych urzędowych tekstach i we wygłaszanych przemówieniach (przynajmniej aż do chwili wybuchu rewolty przeciwko elfijskim wpływom na Numenorze). Po Upadku Numenoru, Wierni, którzy założyli Królestwa Amoru i Gondoru uznali quenyę za język królewski. Pospólstwo natomiast porozumiewało się wykorzystując adunaik, tak, jak zresztą czyniono to jeszcze w Numenorze. Język adunaicki został jednak z czasem wyparty przez wykształcony z niego westroński.

Zarówno Sindarowie, jak i Avari używają quenyjskiego, ale tylko jako języka, w którym przekazują swoją wiedzę i tradycje, a niektóre z gałęzi ich nauk doprowadzają go wręcz do spirytualistycznej doskonałości. Generalnie jednak uważa się, iż quenyjski reprezentuje kulturę Noldorów, którą z kolei gardzi większość endoryjskich elfów.

Sindaryjski (Sindarin, szaroelfijski)

Sindarin jest językiem Szarych Elfów, które jednocześnie z nim rozwinęły pismo runiczne, zwane „Certar” (quen. „Runy”) lub inaczej „Cirth”. Jako język o bardziej praktycznym charakterze i zastosowaniu, sindaryjski jest o wiele mniej liryczny w swym kształcie i wydźwięku, niż quenyjski czy, jeszcze starszy, eldaryjski. Wykształcony z eldaryjskiego, różni się od niego w o wiele większym stopniu niż Quenya. Wprowadzane innowacje i wewnętrzna ewolucja tego języka spowodowane były potrzebą odzwierciedlania zmienności i niestalości śmiertelnych krain.

Szaroelficki rozwijał się wśród zamieszkujących północno-zachodnie Śródzieńie Sindarów, choć obecnie stanowi główny i najważniejszy język większości obszarów Endoru. Miał przy tym olbrzymi wpływ na różnicowanie się sporej grupy odmian języków ludzi, a zwłaszcza dialektów, którymi posługują się grupy północne. Edainowie początkowo przyjęli sindaryjski jako swój własny język i nawet Dunedainowie, którzy przecież zawsze szanowali quenyjski, posługują się językiem opartym na szaroelfijskim, wykorzystywanym przez ich przodków. Typowo sindaryjsko brzmią zwłaszcza dunadańskie imiona.

Sindaryjski, jako ojczysty lub drugi język, jest używany przez praktycznie wszystkich endoryjskich Eldarów. Szaroelfijski jest stosowany także przez silwanejskie grupy elfów (np.: Leśne Elfów z Mroczonej Puszczy), nad którymi panują lub dominują Eldarowie. Co więcej, równie często mówią nim członkowie dunadańskiej arystokracji gondoryjskiej i eriadorskiej, jak i świątli ludzie pochodzący z narodów, których kultura, gospodarka czy polityka znajdują się pod wpływami Dunedainów.

Sindarin stosowany jest w niezliczonych odmianach, wersjach i dialektach, różniących się na tyle sposobem wymowy, iż niekiedy ciężko jest zidentyfikować ową jego „wersję” jako właśnie sindaryjski. Niemniej jednak pozostaje on podstawowym językiem elfijskim Zachodu, a to z tego powodu, iż jest to najbardziej dostępny, zrozumiały i najłatwiejszy do przyswojenia język elfów. Słowa pochodzące z niego zostały inkorporowane nawet przez Mowę Wspólną (czyli język

westroński), głównie za pośrednictwem adunaiku. Tradycja języka sindaryjskiego dominuje w większości kultur związanych z westrońskim.

Języki silwanejskie (avaryjskie, Avarin)

Zasięg terytorialny języków silwanejskich, inaczej zwanych avaryjskimi, i wykształconych z nich dialektów, używanych na Zachodzie, nie jest łatwy do ustalenia. Oczywiście jest, że dominują one wśród elfów zamieszkujących obszary północnego Rhovanionu (zwłaszcza Mroczonej Puszczy). Z drugiej strony wiadomo, iż Elfów Silwanejskich przyczyniły się do rozprzestrzenienia się tego języka na wszystkich terenach lasów czy gór, w których osiedlali się Avari. Stąd należy przyjąć, iż rodzina języków silwanejskich stanowi największą, przeważającą praktycznie na terenie całego Śródzieńia, gałąź języków elfijskich.

Istotny jest tutaj fakt, iż Elfów Avari przewyższają liczebnie Eldarów nawet na Zachodzie, bowiem największe skupiska Elfów Silwanejskich znajdują się właśnie na terenach takich, jak Lorien czy Leśne Królestwo, które są bądź co bądź obszarami znajdującymi się pod rządami Eldarów. Stąd też Avarin, zwany też językiem Leśnych Elfów, jest bardzo popularny nawet w regionach tradycyjnie kojarzonych z dominacją języka sindaryjskiego. Często też zresztą i Sindarowie przyswajają sobie silwanejski jako drugi lub trzeci język, w celu porozumiewania się z podległymi sobie szczepami.

Avarin jest najmniej szlachetnym i najbardziej zróżnicowanym językiem spośród trzech podstawowych gałęzi języków elfijskich. Dialekty silwanejskiego, które napotyka się na terenach Śródzieńia, brzmią niekiedy równie melodyjnie i płynnie, jak quenya, z drugiej zaś strony trafiają się i takie, które bardziej mogłyby kojarzyć się z varadją — zgrzytliwą mową używaną przez Variagów.

Tengwar

Na obszarach Zachodu, na których największą popularnością cieszą się elfijski i westroński, dominują również dwa podstawowe systemy pisma. Pierwszym, starszym z tej pary, jest Tengwar („Litery”), który stworzony został przez Eldarów w Nieśmiertelnych Krainach i, początkowo, związany był głównie z językiem quenyjskim. Tradycyjna wersja tego systemu składa się z trzydziestu sześciu symboli, które stosowano w celu oznaczenia całej gamy różnorodnych konstrukcji i symboli pisma. Obecnie Tengwar można spotkać wszędzie tam, gdzie pisze się w języku westrońskim. Od samego początku był to system zapisu struktury fonetycznej, choć we wcześniejszej fazie rozwoju składał się on tylko z symboli korespondujących ze spółgłoskami. Niektóre jednak z ras ludzi czy elfów wprowadziły do systemu samogłoski, inne zaś, aby otrzymać zapis niezbędnych dźwięków samogłoskowych, stosując różnego rodzaju znaki diakrytyczne. Płynne kształty liter Tengwaru doskonale nadają się do przenoszenia ich na papier za pomocą pióra czy pędzla. Są jednak przy tym zbyt pozawijane, aby dały się łatwo i bez wysiłku uwiecznić dłutem w kamieniu.

Cirth (Certar)

Nieco kanciaste w wyglądzie znaki pisma Cirth (zwanego również „Certarem” lub, w tłumaczeniu z języka quenyjskiego, „Runami”) zostały opracowane przez Sindarów i idealnie nadają się do zapisywania inskrypcji runicznych. Tak samo jak Tengwar, Cirth rozpowszechnił się na terenie Śródzieńia w wielu, często bardzo zróżnicowanych wariantach. Jedną z takich wersji, Angerthas Moria („Wydłużone Runy





Morii") stanowi formę pisma zaadaptowaną przez krasnoludy dla reprezentacji ich ojczystego języka, Khuzdulu. Niektóre z wersji sindaryjskich run używane są nawet przez ludzi.

W sytuacji, gdy jakiś konkretny zapis jest stworzony przy pomocy jednego z powyższych zestawów znaków, przy tym odzwierciedla inny język, niż ten, którym posługuje się osoba odczytująca zapis, obojętne, czy jest ona z tej samej wersji pisma, niezależnie od tego, czy będzie to Tengwar czy Cirth, niekoniecznie prowadzi do automatycznego zrozumienia niuansów tekstu. Oba systemy pisma rozwijają się zresztą i różnicują z zawrotną prędkością, jako że modyfikowane są one zgodnie z wymaganiami języków, które reprezentują. Mistrz Gry nie powinien zezwolić na łatwe odczytanie pisma, którego symbole zna gracz, lecz które to znaki reprezentują dźwięki języka znanego mu w niewielkim stopniu, lub wręcz całkowicie mu obcego.

JĘZYKI LUDZI PÓŁNOCY

Wszystkie języki ludzkie wywodzą się z Hildorinu, mowy Ludu Hildorien. W wyniku zdarzeń historycznych i ewolucji, język hildoryjski wyewoluował dwie główne rodziny językowe: (1) lintadoryjską, w skład której wchodzi większość języków północno-zachodniego Endoru; i (2) aravadoryjską, która obejmuje zarówno południowe podgrupy językowe, jak i języki Śnieżnych Ludzi z Dalekiej Północy. Języki aravadoryjskie dominują także na innych obszarach Śródziemia (patrz rozdział 8.2).

Westron (język westroński)

Nazywany jest także Mową Wspólną, jako że posługuje się nim większość ludzi na Zachodzie, choć jest kilka wyjątków. Do tych ostatnich zalicza się przede wszystkim Wośów, Dunlendingów oraz Rohirrimów (Ludzi z Rohanu). Westrońskiego używają krasnoludy, znajdujące się w „miejscach publicznych” (używają też sindaryjskiego, choć już w mniejszym stopniu). Mimo tych wyjątków, to właśnie westroński używany jest jako środek porozumiewania się na wszelkiego rodzaju spotkaniach, naradach i w dyskusjach politycznych, w których uczestniczą przedstawiciele różnych ras.

Tak naprawdę, westroński stanowi mieszaninę nieco prostszej wersji adunaiku i całej gamy endoriańskich dialektów. O ile jednak łatwo daje się w nim wyczuć wpływy struktur językowych, które wywodzą się z sindaryjskiego, z dialektów Ludów Północy i języków Południa, o tyle większość słownictwa przejęta została jednak z adunaiku.

Adunaik (język adunaicki)

Adunaik był językiem numenorejskich Dunedainów i wywodzi się z mowy Sindarów, używanej przez wczesne pokolenia Edainów. Jest to język z którego z kolei wykształcił się westroński, i, mimo to, wciąż jest dialektem jeszcze stosowanym (choć już coraz rzadziej) przez wyższe klasy społeczne Gondoru. Jako że jest on spokrewniony z językami Ludów Północy, daje się w nim odszukać pewne delikatne podobieństwa i elementy wspólne z dialektami używanymi przez ludzi z Dolin Anduiny. Choć faktycznie jest już niezwykle rzadko stosowany i spotykany, w żadnym jednak wypadku nie można stwierdzić, iż jest on językiem „martwym”.

Rohirrik (język rohhiricki)

Rohirrimowie z Rohanu posługują się językiem Ludów Północy (język foradanijski), daleko spokrewnionym z językiem Edainów (z którego wykształcił się potem adunaik),

choć przy tym charakterystycznym, bowiem nieco odmiennym od dialektów używanych przez sąsiednie narody. Obie te grupy językowe wywodzą się ze wspólnego źródła. Rohirrik charakteryzuje się względną stałością swoich cech, co spowodowane jest przez bardzo spory konserwatyzm Rohirrimów i ich przywiązanie do tradycji. Dlatego też struktury językowe, których używają oni współcześnie, są bardzo podobne do tych, które stosowali ich przodkowie. Jedynie zachodzące w nim zmiany polegają na delikatnym dostosowywaniu go do wymogów dnia codziennego oraz na uszczelnieniu stosowanych przez niego konstrukcji. Takie modyfikacje zachodziły przede wszystkim wśród ludzi zamieszkujących Górną Dolinę Anduiny. Mimo to jednak, pozostaje on nadal językiem archaicznym i tak naprawdę ludzie osiedleni w Rhovanionie (Mroczna Puszcza i przylegające doń okolice) porozumiewają się przede wszystkim przy pomocy westrońskiego. Większość natomiast poprzednio funkcjonujących wśród tych plemion dialektów została wchłonięta, bądź wyparta przez silniejsze grupy języków i w efekcie zaniechana w codziennym użytku.

Hobbicki

W okresie późnych lat Trzeciej Ery, język hobbicki stanowi — wśród wszystkich wywodzących się z języka westrońskiego dialektów — jeden z najdziwniejszych. Nie ma bowiem żadnych zapisów ani przekazów typowo języka hobbickiego (kuduckiego), najwyraźniej też hobbici, przez większą część swojej historii, bazowali na dialekcie stworzonym w oparciu o języki sąsiadujących z nimi ludzi. Wczesnohobbicki, używany w czasach przed powstaniem Shire'u i w początkowych latach jego istnienia, był właściwie dialektem rhovanionijskich Ludzi z Północy. W miarę jednak, jak hobbit w Shire przyswajały sobie modyfikowany twórczo do ich własnych potrzeb język westroński, ta forma hobbickiego uległa z czasem stopniowemu obumarciu.

JĘZYKI LUDZI POŁUDNIA

Na wstępie należy zauważyć, iż powiązania i relacje, jakie daje się zaobserwować pomiędzy dialektami wchodzącymi w skład używanych na Południu języków haradanijskich, tworzą obraz bardzo zagmatwany. Możliwe jest jednakże wyodrębnienie co najmniej dwóch podstawowych grup. Istotne przy tym jest to, że ani jedna, ani druga nie jest w żaden sposób spokrewniona z językami southrońskim czy haradrimskim, używanymi przez ludzi z Haradu.

Języki Ludów Południa

Do tej grupy języków haradanijskich zalicza się zarówno język Dunlendingów (Dunael), jak i mieszkańców Bree (breejski). Pewne wpływy tej grupy były również zauważalne w starohobbickim (kuduckim). Języki tej rodziny wykształciły się z dialektów używanych w czasie Dawnych Dni na terenach dolin Białych Gór. Dzisiaj dominują one na większości terenów górskich północno-zachodu. Język dunaelijski, mowę Dunlendingów, można usłyszeć wszędzie tam, gdzie lud ten się osiedlał, przede wszystkim jednak oczywiście w Dunlandzie. Zaliczane do tej gałęzi lecz mniej rozpowszechnione dialekty, stosowane są na obszarach południowych pogórzy Gór Mglistych i zachodnich Gór Białych. W żadnym z nich jednakże nie daje się zauważyć jakichkolwiek podobieństw z językami Ludzi Północy czy Dunedainów.

1. chodzi tutaj o Eotheodów, potomków Ludzi z Północy, osiadłych w Dolinach Anduiny, niedaleko Pół Gladden.

Język pukaelijski (Pukael)

Wosów, zwanych też „Dzikimi Ludźmi Zachodu” myli się dość często z Dunlendingami, bowiem w pewnym okresie obie te grupy koegzystowały na obszarach pogórzy Gór Białych. Tym niemniej, Wosowie różnią się dość znacznie od członków drugiej grupy, i to nie tylko budową ciała, ale także i charakterem. Całkiem niepodobny do dunaelskiego jest również, używany przez Wosów, gardłowy, głucho brzmiący język pukaelijski. O ile jednak z niego to wykształcił się daenaelski, który z kolei tradycyjnie uznawany jest za przodka Dunaelu (jak również i języków, którymi posługiwano się na wybrzeżach Gondoru przed pojawieniem się tam Dunedainów), o tyle w uszach dunaelskojęzycznych Dunlendingów brzmi on już całkiem obco. Fakt ten podkreśla nie tylko szybkość przemian, jakim ulegały języki z niego się wywodzące, ale także owo specyficzne brzmienie i konstrukcje tego dialektu.

Pukaelu używa się na terenach Lasu Druadan, który porasta obszary rozciągające się wzdłuż północnych skrajów Gór Białych (na zachód i lekko na północ od Minas Tirth). Spokrewnione z pukaelijskim dialekty można napotkać na Andraście, półwyspie zachodniego Gondoru.

KHUZDUL (JĘZYK KRASNOLUDZKI)

Wśród wszystkich, występujących na terenach Śródziemia języków, Khuzdul wydaje się być najbardziej niedostępnym i najrzadziej słyszany. Niewielu nie będących krasnoludami miało szansę w ogóle go usłyszeć, a jeszcze mniej kiedykolwiek się go uczyło. Wśród Khazadów język ten jest językiem, w którym przekazywane są tradycje i wiedza rasy, i który używany jest w szczególnie uroczystych chwilach. Stąd Naugrimowie, podczas rozmów z ludźmi i elfami używają albo westrońskiego, albo któregośkolwiek innego, ludzkiego dialektu. Co więcej, posuwają się nawet do tego, iż w sytuacjach, w których muszą działać w obecności członków innych ras, przyjmują specjalne, „publiczne” imiona. Swoich własnych, „wewnętrznych”, strzegą z wielką zacietością i gorliwością. Efektem tych zabiegów jest osłonięcie całunem tajemnicy sporej części ich historii, jako że stworzone przez nie teksty, aby nie ujawnić żadnych imion i w ogóle języka, nie są spisywane w krasnoludzkim. Jedynymi próbkami, dającymi jakikolwiek wgląd w jego strukturę i charakter, są nazwy kilku miejsc oraz kilka okrzyków bojowych wydanych w ogniu walki.

Khuzdul jest językiem twardo brzmiącym, charakteryzującym się tworzonymi gardłowo słowami i częstym używaniem charakterystycznej, wydłużonej zgłoski „h” (wymawianej więc, na przykład, w słowie Khazad jako K-ha-zade; złożenie liter „th” wymawia się T-ha). Konstrukcja słów opiera się na kombinacjach samogłosek wpłatanych w podstawę tworzoną przez trzy „rdzeniowe” spółgłoski. Spółgłoski bowiem mają za zadanie nakreślać pewną ogólną koncepcję słowa, podczas gdy samogłoski wskazują specyficzne dla danego słowa znaczenie, odpowiadające generalnej idei wyrazu.

Przykład: *K(Kh) + Z + D = ogólne pojęcie związane z tożsamością krasnoludów i idei ściśle z nią związanych. Stąd Khuzdul (język krasnoludzki), Khazad (krasnoludzki — akcentowana pierwsza samogłoska) i Khazad (krasnoludy, akcent położony na drugiej samogłosce) są wariacjami i uściśleniami tego tematu. K(Kh) + L + D — ogólne pojęcie tożsamości szkieła (np.: kbeled — szkieło).*

Niewiele innych elementów tego dziwnego języka zostało dotychczas odkrytych i zbadanych. Przypuszcza się jednakże, że krasnoludy wskazują przypadek dopełniacza w zdaniu, przesuwając nazwę przedmiotu dzierzonego za rzeczownik oznaczający dzierzawcę, a następnie łącząc oba wyrazy za pomocą myślніка (np.: Khazad-dum = dosł. Krasnoludzka siedziba, Dom Krasnoludów).

Teksty pisane w Khuzdulu mają nieco kanciasty i runopodobny wygląd, co spowodowane jest faktem, iż krasnoludy stosują zmodyfikowaną wersję Cirthu, zwaną Angerthas Moria.

INNE JĘZYKI ZACHODU

Większość używanych na Zachodzie języków znajduje się pod mniejszym lub większym wpływem dialektów opisanych powyżej. Niemniej jednak, języki te są całkowicie odrębną grupą i nie są częścią żadnej z dotychczas omawianych rodzin.

Entyjski

Entowie posiadają swój własny ojczysty język, który powstał jeszcze w czasach przedhistorycznych. Mowa ich jest nierozdzielnie związana z innymi aspektami entyjskiej kultury. Zdania wymawiane są w nim tak niezwykle wolno, że w pewnej chwili stają się całkowicie niezrozumiałe dla elfów, ludzi, krasnoludów czy innych ras. W niezwykle rzadkich sytuacjach, gdy Entowie rozmawiają z członkami innych ras, używają oni zwykle queny, języka, którego nauczycieli Noldorowie. Entowie znają również inne języki, ale używają ich bardzo niechętnie i niezbyt często.

Czarna Mowa

Czarna Mowa została wymyślona przez Władcę Pierścieni w czasie Drugiej Ery. Mimo że mowa ta znajduje się pod silnym wpływem melkonińskich języków Utumno i Angbadu, w dużym stopniu przejmuje koncepcje eldarińskiego. Pod koniec epoki, wraz z upadkiem Saurona, zmniejsza się populacja porozumiewająca się tym językiem. Pozostaje on jednak w użyciu, choć rzadko w swojej pierwotnej, czystej postaci. Na co dzień używają go tylko wyżsi rangą i ważniejsi podwładni Czarnej Władcy. Popularniejsze i częściej spotykane są różnego rodzaju dialekty, które wykształciły się z Czarnej Mowy, choć w większości utraciły one jej jakość i poziom. Czarną Mową lub kombinacją Mowy i westrońskiego posługują się pewne grupy orków. Całkiem poprawnie używają jej przerażające Olog-hai, najbardziej elitarna rasa trolli Saurona. Większość jednak ludzkich mieszkańców Mordoru używa własnych języków. Ludzie z Num (Nurningowie), na przykład, używają mordoryjskiego, języka z rodziny aravadorijskich, wywodzącego się z Talatherinu i Ioradij.

Język orkijski

Pod mianem języka orkijskiego nie kryje się jeden język, ani też nawet jakaś grupa językowa. Nazwa ta obejmuje bowiem swym zakresem cały szereg języków szczepowych rodów, których wspólną, łączącą cechą jest tylko sporej wielkości grupa słownictwa, w tym — głównie przekleństw. Dla żadnego z tych dialektów nigdy nie ustalono żadnych, specjalnie dla nich skonstruowanych, struktur gramatycznych. Zamiast tego orkijskie dialekty oparte są na bądź to westrońskim, bądź Czarnej Mowie, bądź też obu naraz. Niektóre z plemion używają form języków południowych. Z powodu takiego zróżnicowania, porozumiewanie się i komunikacja pomiędzy orkami są wyjątkowo utrudnione, choć niektóre





bardziej inteligentne i oświecone orki niekiedy potrafią posługiwać się nieco bardziej zrozumiałymi formami westrońskiego.

Poniżej zamieszczone zostały przykłady przetłumaczonej mowy orkijskiej (należy przy tym pamiętać iż przekładu mowy orkijskiej rzadko kiedy udaje się dokonać ze stuprocentową dokładnością):

„Ugluk u bangronk”

Ugluk do szamba

„sba pushdg Saruman-glob”

ze śmiertczącym plugastwem Saumana

„bubbosh skai”

flaków świni syn

(- z rozdziału „Uruk-hai”, „Władca Pierścieni”, tom II)

Jedna z nie przetłumaczonych pieśni dostarcza nam nieco dodatkowego materiału do poznania orkijskich dźwięków, jak również melodii i kadencji zdań:

1 — Ta -ruta dum-da damu-da dum /

ta-rara dum-da dum-da bum

2 — Da-duda rum-ta rum-ta rum /

ta-dada rum-ta rum-ta dum /

3 — Ta-bumba romba bunda-roma bania-romba bum-ta num

Da-dura dara lamba bum / ta-lamba dum rumta rum!

Ta-bum-da-dom / ta-rum-ta-rom /

ta-bum-ta-lamba dum-da-dom / /

(— z niepublikowanego skryptu J.J.R. Tolkiena.)

Języki Haradu

Nie znany jest zasięg oddziaływania języka westrońskiego na tym terenie. Należy uznać raczej za pewnik fakt, że, ze względu na przebiegające tamtędy szlaki handlowe, mówi się nim wśród ludzi zajmujących się handlem i politycznymi górami, nawet na terenach pustyni. Używany jest również w Khandzie. Z drugiej jednak strony, niewiele, oczywiście, będzie z niego pożytku w jakichś szczególnie wyizolowanych lub niekosmopolitycznych terenach, zwłaszcza jeżeli ludzie tam zamieszkujący nie są wykształceni.

Haradrimowie jednakże bazują na swoim własnym, namerijskim dziedzictwie językowym. Północni Haradrimowie mówią odmianami języka haradaickiego (Haradaic), południowic natomiast — apysaickiego (Apysaic). Dialekty należące do obu tych grup językowych mają wspólne korzenie, bowiem wywodzą się z hyaraiku (Hyaiaic), co z kolei oznacza, iż należą do aravadoryjskiej grupy językowej. Natomiast języki takie jak adunaik, westron, język dunaclijski i pukaclijski, z drugiej strony, wywodzą się z lintadoryjskiej rodziny lingwistycznej.

Variagowie z Khandu są rasą wyróżniającą się, jeśli chodzi o język, bowiem zachowują oni odrębność swojej kultury, jak i mowy. Posługują się językiem varadjańskim (Varadja), który, należy również do rodziny języków aravadoryjskich. Stanowi on część podrodziny talatheryjskiej, mimo widocznych w tym języku wpływów i naleciałości namerińskich. Varadja wywodzi się z języka ioradjańskiego (Ioradja) i ma raczej nieco więcej cech wspólnych z językami Ludzi z Num (mordoryjski), niż z mową Haradrimów, hyaraikiem.

Język Śnieżnych Ludzi

Lossothowie, inaczej zwani „Forodwaith”, zamieszkują tereny znane powszechnie pod nazwą „Północnych Pustkowi”. Popularnie też zwani Śnieżnymi Ludźmi, Lossothowie zamieszkują na odległych i chłodnych obszarach, gdzie

praktycznie żadne inni plemiona nie ośmielają się zapuszczać ani, tym bardziej, tam osiedlać. Lud ten posługuje się językiem labbajskim (Labba), prymitywnym, aravadoryjskim językiem gałęzi morneryjskiej. Jedynym pokrewnym tej mowie językiem jest urdaryjski (Urdarin), którym posługują się ludy zamieszkujące odległe północno-wschodnie obszary Endoru. Jako że Labba jest raczej językiem dość obco i dziwnie brzmiącym dla ludów zachodnich, wielu z Lossothów posługuje się także westrońskim.

Labbajski jest odbiciem biednej, prymitywnej i surowej kultury Lossothów. Z racji tego, że współpowstał on wraz z ich kulturą, nie znajdują w nim odzwierciedlenia pojęcia im nie znane (mimo iż mogą one być całkiem bliskie innym ludziom), takie jak np.: „pustynia”. Z drugiej jednak strony, mają oni tysiące najróżniejszych słów i określeń na wyrażenie pojęć i myśli związanych ze śniegiem czy lodem.

8.2 JĘZYKI DZIKICH KRAIN - WSCHODU, POŁUDNIA I PÓŁNOCY

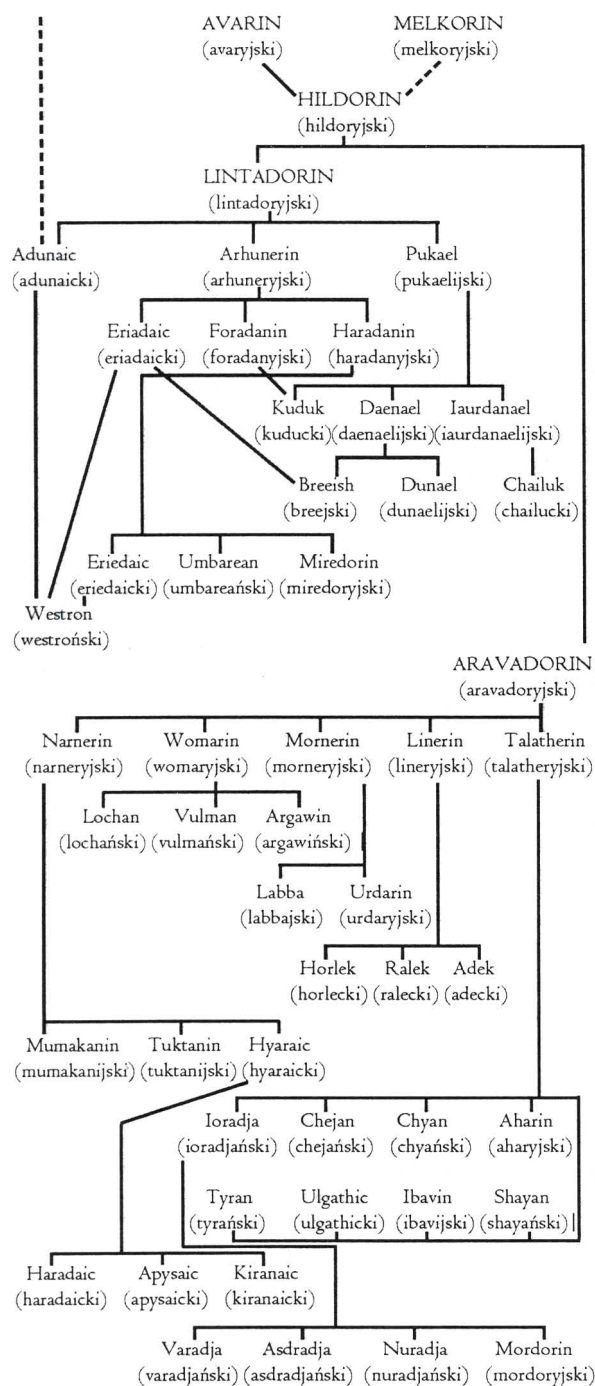
Najodpowiedniejszym i, niestety, praktycznie tylko jedynym możliwym sposobem wskazania relacji lingwistycznych zachodzących na Wschodzie, Południu i Północy jest przedstawienie tylko dość ogólnikowych wskazówek, bowiem, w większości przypadków, nie znane są jakiekolwiek detale dotyczące tych dialektów. Stąd wielce pomocny być tutaj może twórczy wysiłek podjęty w celu rozróżnienia specyficznych odrębności kulturowych oraz lingwistycznych powiązań i relacji istniejących na tych obszarach.

Nie można mówić o jakichkolwiek wyraźnych, określonych liniach podziału czy rozróżnienia, jeśli chodzi o języki i kulturę na obszarach zwartego wnętrza terenów kontynentu. Sąsiadujące grupy nieustannie się bowiem ze sobą stykają, przyswajając dzięki temu obce elementy kulturowe i do pewnego stopnia się integrując. O ile wiadomo, znacznie większy wpływ na większość z terenów znajdujących się poza wschodnim Endorem miały języki Elfów Silwanejskich niż język sindaryjski. Stąd też ludzie posługują się tam językami inspirowanymi przez dialekty silwanejskie i bazującymi raczej na strukturach charakterystycznych dla aravadoryjskiej rodziny językowej. Na marginesie trzeba jednak zauważyć, iż mimo sporej liczby tych ludów, ich wpływ na ogólny przebieg historii Śródziemia był stosunkowo mniej znaczny niż posługujących się dialektami lintadoryjskimi mieszkańców Zachodu.

Diagram na następnej stronie przedstawia teoretyczne podsumowanie rozwoju głównych grup językowych, które można napotkać na terenach poza północno-zachodnim Endorem

Tak naprawdę głęboki wpływ na Wschód i Południe miały języki lintadoryjskie, a wśród nich zwłaszcza adunaik i westroński. Niezaprzeczalnie jest on zauważalny szczególnie na terenach przygranicznych i w regionach tych z wybrzeży, które były wykorzystywane przez Numenorejczyków. Westrońskim na przykład posługują się warstwy dobrze wykształconych ludzi, zamieszkujących tereny daleko na wschód od morza Rhun i na południe od Rzeki Poros.

Poniższa charakterystyka regionów leżących poza terenami Zachodu, ma nieco odmienny charakter i kształt. W przeciwieństwie do północno-zachodniej części Śródziemia, informacje i dane dotyczące tych obszarów są bowiem w dużej mierze nieuporządkowane i niekompletne. Również



ludy zamieszkujące na tych obszarach są raczej nie zorganizowane i/lub prymitywne. Można by wskazać cały szereg przyczyn tego stanu, ale dwie z nich nasuwają się natychmiast: (1) elfijskie wpływy na tych terenach były ograniczone ze względu na fakt, iż wielu przedstawicieli tej rasy wyruszyło na Wielką Wędrówkę, a grupy i szczepy pozostałych podzieliły się na mniejsze i przemigrowały; i (2) brak dominującej rasy ludzi, takiej jak Edainowie, oznaczał, że nikt nie był w stanie zjednoczyć i połączyć tylu rozległych obszarów. Wydaje się więc, iż na terytoriach Dzikich Krain znaleźć można o wiele mniej plemion czy szczepów w jakimś stopniu jednolitych kulturowo i politycznie, a już na pewno nie ma tam w ogóle żadnej potężnej, zdolnej wpłynąć na losy świata, siły lub mocy.

Stwierdzić więc należy, iż tylko Zachód był wystarczająco na tyle „blisko” Nieśmiertelnych Krain, by na tym terytorium, w czasach, gdy zasiedlali je już ludzie, zamieszkac

mogły spore rzesze zorganizowanych w jakieś konkretne grupy elfów. Kombinacja intensywności wpływu kultury elfijskiej i poddanych w większym lub mniejszym stopniu jej dominacji mas ludzkich prowadziła w czasach Pierwszej i Drugiej Ery do transferu dorobku kulturalnego. Efektem tego była potężna adańska kultura, która w późniejszych czasach stanowiła podstawę do stworzenia królestwa Nume-noru i państw będących jego sukcesorami (Arnór i Gondor). Z tego też powodu, podczas gdy mieszkańcy Zachodu mogli być świadkami powstawania i rozwijania się tak zaawansowanych kulturowych konstrukcji, jak język westroński („Mowa Wspólna”), Cirth czy Tengwar, tak zwane Dzikie Krainy były dopiero zasiedlane przez liczne, poroździelane grupy, posługujące się niezwykle wielką liczbą różnorodnych, mniejszej wagi języków i systemów pisma. Oczywiście dawało się odczuć wpływ elfów poza obszarami Zachodu, bowiem wielu Silwancjskich Elfów zamieszkiwało wschodnie puszcze, ale ich obecność na tamtych terenach nie miała cech tak wielkiej dominacji. Również zakładane przez wielkich numenorejskich kapitanów na wschodnich i południowych wybrzeżach Śródziemia miasteczka i cytadele nie dały początku żadnemu znaczącemu królestwu.

JĘZYKI WSCHODU I POŁUDNIA

Wschód i Południe, przez wiele lat narażone były na liczne wahania i zmiany zaludnienia tych terenów, stąd bardzo ważne jest, aby Czytelnik uświadomił sobie, iż mozaika kulturowa, jaką zdają się tworzyć te obszary, jest wciąż obrazem wiecznie zmiennym i niestabilnym. Przedstawione poniżej wskazówki powinny być pomocne dla tych Czytelników, którzy zechcą zadać sobie trud skonstruowania kulturowych i językowych grup tych obszarów.

- (1) Społeczeństwa te to z reguły wyizolowane struktury kulturowe z wręcz prymitywną polityczną i techniczną organizacją, posiadające w istocie niewiele wspólnych elementów (elementu takiego, jakim mogłaby być na przykład ogólna, powszechna, wspólna mowa). Ten stan jest nieco zmodyfikowany na terenach bardziej zorganizowanych, które odczuły wpływ elfijskich, saurońskich czy dunadajskich osadników.
- (2) Komunikacja i podróżowanie są szczególnie utrudnione. Drogi, trakty i szlaki znajdują się w o wiele gorszym stanie, niż na Zachodzie, rzadziej też można trafić na większe, zurbanizowane i gęściej zamieszkane obszary.
- (3) Języki i rodzaje pisma mają więcej odmian, przy czym jednak umijętność czytania i pisanie jest bardzo rzadko spotykana.
- (4) O wiele częściej prowadzi się tam wojny, są one jednak toczone na mniejszą skalę. Co prawda armie są liczne i duże, ale nie posiadają tak wyrafinowanego uzbrojenia, jak te na Zachodzie.
- (5) Istnienie szlaków handlowych, mimo że generalnie jest ich niewiele i są znacznie gorszej jakości, ma wielki wpływ na lokalne wydarzenia. Handel stanowi bowiem praktycznie jedyny „język”, dzięki któremu można się porozumiewać z praktycznie każdą zamieszkującą na tamtych obszarach społecznością.
- (6) Indywidualni politycy mają wpływy na niewielkich obszarach.





JĘZYKI PÓŁNOCY

Tereny odległej Północy zamieszkują zarówno ludy Forodwaith, jak i Umli. Ich dorobek kulturalny jest jedyny w swoim rodzaju, bowiem nie daje się zauważyć jakichkolwiek większych podobieństw do kultury innych grup. Ludy te są stosunkowo biedne i żyją w rozproszonych, niewielkich grupach rodzinnych lub równie niedużych klanach. Ich technologia znajduje się na bardzo niskim poziomie. Obszary przez nie zamieszkiwane to tereny przenikliwego chłodu i wiecznej zmarzliny. Niewielu ludzi interesowało się więc tymi plemionami, a jeszcze mniej grup ludzkich mogło wywierać na nie jakiś wpływ.

Grupy kulturowe spotykane na Północy mogą mieć jakieś pokrewne sobie grupy na południu — tak, jak często się to dzieje we współczesnym świecie. Tym niemniej jednak, niezależnie od stopnia pokrewieństwa historycznego, różnice pomiędzy tymi grupami zawsze będą ogromne. Nie używają one tych samych technik życia codziennego, mają innych sąsiadów, żyją na terenach całkowicie odmiennych pod względem warunków geograficznych i, co najważniejsze, zawsze kultury ich oparte są na odmiennych wzorcach i konwenansach społecznych.

NAZWY MIEJSC NA TERENACH POŁOŻONYCH POZA ZACHODEM

Tak jak podkreślano to wyżej, zasięg oddziaływania kultury elfijskiej i adańskiej (np.: poprzez adunaik) na terenach położonych poza obszarami Zachodu jest dość ograniczony — mimo to jednak istnieje, podporządkowany wszystkim regułom narzuconym przez rozwój kultury i historię. Z tego też powodu o wiele istotniejszą rolę na tych terenach odgrywają dialekty silwanejskie. Z racji tego, iż są one językami o mniej muzycznym brzmieniu niż inne dialekty eldaryjskie, „zmiękczone” wpływy językowe Zachodu na tych obszarach nie są zbyt widoczne. Należy wręcz zauważyć, że wraz z przemieszczaniem się w kierunku Południa, napotykan tam dialekty mają coraz bardziej twardy i szorstki wydźwięk. Ta tendencja wzmacniana jest dodatkowo przez wpływy najróżniejszych języków Ciemności. Większość bowiem ludzi zamieszkujących tereny poza obszarami Zachodu, w większym lub mniejszym stopniu znajdowała się w jarzmie sił bądź to Morgotha, bądź Saurona.

Sytuacja ta odzwierciedlona jest przez umieszczone na kolorowej mapie nazwy. Są one niesłychanie zróżnicowane, jednakże większość doskonale obrazuje stosunkową twardość lub gardłowość tamtejszych języków, spowodowaną albo silwanejskim lub arawadoryjskim pochodzeniem, albo też znacznym wpływem Czarnej Mowy.

9.0 POSŁUGIWANIE SIĘ JĘZYKIEM ELFIJSKIM

Wielu podróżnych, których szlaki zawiodły na tereny Wolnych Ludów Endoru, marzyło o chwili, w której będą mogli spocząć w Rivendell, wsłuchując się w słodkie dla ucha pieśni elfijskich minstrelów, rozbrzmiewające w Sali Ognia. Pieśni, w których silwanejscy magowie pragną powrócić w cień konarów drzew Wielkiej Zielonej Puszczy, by tam świętować razem z leśnymi władcami. Pieśni, w których strudzony i wyczerpany elfi wojownik prosi o uleczenie ran i chwilę odpoczynku pod kwitnącymi w pełni wiosny mallomami Lothlorien. Poniższe materiały mają za zadanie pozwolić Mistrzowi Gry na zapewnienie Bohaterom Graczy możliwości dobrego kontaktu z oryginalnymi przykładami kultury Eldarów i krain, których obszary znajdują się pod wpływem elfijskiej myśli i języka.

Na rozdział ten składają się informacje dotyczące elfijskiej wymowy i fonetyki, gramatyki tego języka, a także, podzielony na dwie części słownik języka elfijskiego. Pierwsza część to polskie tłumaczenie quenyjskich i sindaryjskich wyrazów oraz rdzeni słowotwórczych, druga natomiast to odpowiedniki polskich słów w językach eldaryjskich. Celem tej dokumentacji pozwoli Mistrzowi Gry zarówno na wykreowanie autentycznych imion dla Eldarów i ich siedzib, jak i na okraszenie mowy elfijskich władców frazami zaczerpniętymi z quenyi czy sindarinu. Z drugiej strony da ona mu również możliwość rozszyfrowania takich nazw jak na przykład Annon-in-Gelydh czy Rammas Echor.

9.1 WYMOWA I FONETYKA JĘZYKA ELFIJSKIEGO

Ten rozdział, w zamierzeniu autorów, ma służyć jako zwięzły podręcznik do poprawnego wymawiania słów języków eldaryjskich. W celu jak najbardziej ścisłego oddania intencji Tolkiena, autorzy zaczerpnęli wiadomości dotyczące fonetyki z uwag Profesora, zawartych przez niego w „Powrocie Króla”. Bardziej dokładne informacje dotyczące ewolucji fonemów pierwotnej postaci języka elfijskiego w fonemy quenyi i sindarinu znaleźć można we „**Władcy Pierścieni**”, Dodatku E⁹.

SPÓŁGŁOSKI

- | | |
|----|--|
| C | zawsze czytane jest jak „k” (wymawiane nieco dłużej), nigdy natomiast jako „s”. Stąd „Celebrimbor” będzie wymawiane jako „Kelebrimbor”. Niekiedy, w pisowni niektórych słów można napotkać literę „k”, jak na przykład w słowach „ <i>kelvar</i> ” czy „ <i>kelind</i> ”. |
| CH | dźwięk identyczny z „ch” w szkockim wyrazie „ <i>loch</i> ” lub niemieckim „bach”. Czytane jako polskie „k” (krótki). Nigdy nie jest czytane tak, jak angielskie „ch” z wyrazów „ <i>chime</i> ” czy „ <i>hurl</i> ” (w nich zbliżone jest do polskiego „cz”). Przykłady słów z tą spółgłoską to: „ <i>achint</i> [ekiant]”, „ <i>achuir</i> [ekuir]”. |
| DH | dźwięczne lub „miękkie” „th” z języka angielskiego. Jest identyczny z dźwiękiem „th” występującym w angielskich słowach typu „ <i>these</i> ”, ale nie „th” ze słowa „ <i>thron</i> ”. Przykłady: „ <i>skannedh</i> ”, „ <i>galadhl</i> ”, „ <i>habodhl</i> ”. |
| F | identyczne z polskim „f” z wyrazu „ <i>fitro</i> ”, z wyjątkiem sytuacji, gdy występuje na końcu słowa. Wtedy zbliżone jest bardziej do polskiej zgłoski „w” — na przykład: „ <i>Nindalf</i> [Nindah]”, „ <i>Fladrif</i> [Fladrin]”. |
| G | czytane zawsze jak polskie „g”. Stąd „ <i>Region</i> ”, czy „ <i>Eregion</i> ” czytane będzie odpowiednio jako [region] i [region]. |
| H | co do zasady czytane jak polskie „h” w wyrazie „ <i>hokeg</i> ”. Quenyjska zgłoska „ht” z wyrazów takich, jak „ <i>habud</i> ”, „ <i>tehtu</i> ” czy „ <i>ohitar</i> ” wymawiana jest jak niemieckie „ht” ze słowa „ <i>acht</i> ” (zbliżone do polskiego, bezdźwięcznego, nieco wydłużonego „ch”).
J w złączeniach, w których poprzedza inna samogłoskę na początku wyrazów w języku sindaryjskim, przyjmuje spółgłoskowy wydźwięk, podobny do polskiego „j” i angielskiego „y” w wyrazie „ <i>yonder</i> ”. Przykład: „ <i>Jawas</i> ” [jawas]. |
| L | zbliżone do polskiego „l” lecz nieco zmiękczone (może brzmieć niekiedy jak polskie „ł”). Palatalizacja tej spółgłoski następuje najczęściej przy pomocy samogłosek „e” i „i”. Polskie słowo „ <i>fotel</i> ” Eldar stranskrybował by jako [foteil]. |
| NG | wymawiane jako „n” z wyjątkiem sytuacji, gdy znajduje się na końcu wyrazu — wtedy czyta się je jako „ng” — Zgłoska „ndz”, występująca początkowo |



	w quenyi we wczesnych latach rozwoju tego języka, podczas Trzeciej Ery przekształciła się w czyste „r”. Stąd słowo „ <i>Gnold</i> ” przybrało postać „ <i>Nold</i> ”.
PH	wymawiane jest jak polskie „r”. Stosowane jest (1.) na końcach wyrazów, gdy występuje tam zgłoska „r” (np.: „ <i>ph</i> ” labędź); (2.) gdzie zgłoska „r” związana jest, lub wywodzi się z „r”, np.: „i-Phenannath” Hobbici (inaczej „ <i>perianie</i> ”); wreszcie (3.) w kilku słowach, w środku, gdzie oznacza długie „r” (wykształcone z „ <i>pp</i> ”) tak, jak w (zewnątrzny mur).
QU	odpowiada polskiemu „ <i>q</i> ”. Zestawienie to często pojawia się w quenyi, nie występuje natomiast w języku sindaryjskim.
R	zawsze jest wymawiane z lekką wibracją — w sposób bardzo zbliżony do polskiego „r”. Nigdy też głoska ta nie ginie przed spółgłoskami, tak jak to się dzieje w angielskim. Tylkojęzykowe „r” orków lub krasnoludów, gardłowe i wymawiane z ostrą wibracją języczką, brzmiało dla Eldarów okropnie.
S	wymawiane bezdźwięcznie (tak, jak polskie „s”), nigdy natomiast jako [z], taka wymowa tej głoski podczas Trzeciej Ery nie występowała.
TH	bezdźwięczne „ <i>th</i> ” języka angielskiego (brak jest odpowiadającej głoski w języku polskim), występujące w np.: „ <i>thought</i> ” czy „ <i>through</i> ”. W języku quenyjskim głoska ta przeewoluowała w mowie na „ <i>r</i> ” (w pisowni jest to nadal „ <i>th</i> ”). Przykład: (quen.) „ <i>thil</i> ”, (sind) „ <i>thil</i> ” (świecić, jaśnieć).
TY	zbliżone do polskiego „ <i>t</i> ”, choć wymawiane nieco dłużej. Przykład: „ <i>tyar</i> ”, „ <i>tyulma</i> ”.
V	jest wymawiana jak polskie „w”. Nie występuje na końcach wyrazów.
W	zbliżone do głębokiego, długiego polskiego „ <i>ł</i> ”, lub angielskiego „ <i>w</i> ” w „ <i>num</i> ”. Napotykaną często dyftong HW czytany jest również jako „ <i>r</i> ” jednakże krótkie.
Y	w języku quenyjskim wymawiane jest jako polskie „j”. W sindarinie jest to samogłoska. Występujący dość często dyftong HY zbliżony jest do polskiego „ <i>ji</i> ”, w „ <i>okno</i> ”, czy „ <i>stomga</i> ”. Początkowo dość często występujące na końcach więcej niż jedno sylabowych wyrazów podwojone spółgłoski, zwykle w trakcie ewoluowania języka były skracane. <i>Dlate</i> -go też „ <i>Rohan</i> ” najpierw brzmiał „ <i>Rochann</i> ” który to wyraz z kolei wywodził się ze słowa „ <i>Rodund</i> ”.

SPÓŁGŁOSKI

AE	wymawiane jest zwykle jako polska zgłoska [ai]. Jednakże, w nazwach „ <i>Aegnor</i> ” i „ <i>Nirnaeth</i> ” jest to kombinacja dwóch, odpowiednio [aegnor] i [nirnaeth], a nie [aignor] czy [nirnaith].
AI	czytane jak zestawienie dwóch polskich samogłosek „ <i>ai</i> ”, jednakże dłużej niż AE.
AU	wymawiane jest jak polskie „ <i>au</i> ”. Przykład: „ <i>Sauron</i> ” [sauron].
E	zawsze wymawiana jest wyraźnie, niezależnie od tego, czy znajduje się w środku, czy na końcu wyrazu. W sytuacji, gdy znajduje się na końcu słowa często zapisywana jest jako „ <i>e</i> ” z kropkami na górze.
EA, EO	samogłoski obydwu złożeń zawsze tworzą dwie sylaby. Najczęściej zapisywane są jako „ <i>ea</i> ” i „ <i>eo</i> ”. Na początku niektórych wyrazów, zwłaszcza imion, przyjmują one postać „ <i>Ea</i> ” i „ <i>Ed</i> ”, tak jak to jest w „ <i>Earna</i> ” czy „ <i>Eol</i> ”.
EI	zgłoska zbliżona do polskiego [ej], nieco dłuższa. Przykład: „ <i>Teiglin</i> ” [teiglin].

ER, IR, UR	w sytuacji, gdy któryś z tych dyftongów znajduje się przed spółgłoską, bądź też na końcu wyrazu, zgłoska [r] zanika i wymawiana jest bardzo lekko (jak angielskie „ <i>air</i> ”, „ <i>year</i> ” czy „ <i>moor</i> ”).
IE	dyftong, składający się z dwóch oddzielnie wybrzmiewających głosek. Przykład: „ <i>Niema</i> ” [nienna].
OE	z reguły czytane jest, jak polska zgłoska [o]. Niekiedy jednak, zwłaszcza w nazwach, dyftong ten przekształca się w dwie, oddzielnie brzmiące i wymawiane samogłoski. Stąd „ <i>Nagyl</i> ” i „ <i>Loeg</i> ” wymawiać się będzie odpowiednio [noegith] i [loeg].
UI	dyftong wymawiany jak dwie oddzielne samogłoski, tak jak w polskim słowie „ <i>ruina</i> ”. Przykład: „ <i>Bruinen</i> ” [bruinen].
U	wymawiane tak, jak polskie „ <i>u</i> ”. Stąd „ <i>Hurin</i> ”, „ <i>Tirrin</i> ” czy „ <i>Tuna</i> ” wymawiane są jako [hurin], [turin] i [tuna].

Należy zauważyć, iż obok samogłosek „*a*”, „*ai*”, i „*au*”, które uwzględniono już na powyższej liście, w języku quenyjskim występują jeszcze dyftongi „*oi*”, „*iu*”, „*eu*”, przy czym tworzą one jedną sylabę i wymawiane są jako jedna zgłoska. Wszelkie inne pary samogłosek są fonetycznie rozdzielone, tworząc tym samym oddzielne sylaby. W oryginalnej pisowni często, choć nie zawsze, właściwą wymowę wskazują znaki diakrytyczne.

Dyftongi „*ae*”, „*ai*”, „*ei*”, „*ou*”, „*ui*” i „*au*” stanowią elementy konstrukcji języka sindaryjskiego (zobacz: więcej informacji na temat dyftongów znajduje się w rozdziale 9.3). Wszelkie inne złożenia samogłosek są dysylabiczne. W sytuacjach, gdy dyftong „*au*” występuje na końcu słowa, często zapisywany jest jako „*an*”.

Samogłoski „*i*”, „*e*”, „*ai*”, „*o*” i „*u*” są wymawiane identycznie jak w języku polskim.

Długie quenyjskie samogłoski „*e*” i „*ai*”, prawidłowo wymówione, są o wiele wyraźniejsze i bardziej zwarte niż krótkie samogłoski. Osoby posługujące się westrońskim zwykle wymawiają je odpowiednio [a] i długie [o], ale Eldarowie uważają to za przejaw prowincjonalizmu i formę błędną. Jednakże w stosunku do osób, które frazę „*yeni unotime*” (długie, niezliczone lata) wymówią jako [jejni uonataim] można pokusić się o stwierdzenie, iż przebywały w towarzystwie Bilba, Meriego i Pippina.

Znak akcentu, wpisany nad akcentowaną sylabą krótkich, najczęściej jednosylabowych wyrazów, oznacza typową w języku sindaryjskim, szczególnie długą samogłoskę. Stąd fraza „*Hin Hurin*” brzmi [hiin huurin].

AKCENT

Pozycja akcentu i nacisku kładzonego w słowach języka elfijskiego jest ściśle zdeterminowana przez formę i kształt słowa. W wyrazach dwusylabowych, prawie zawsze, akcent pada na pierwszą z nich. W wyrazach dłuższych zasadą jest akcentowanie sylaby przedostatniej, o ile zawiera ona długą samogłoskę, dyftong, lub samogłoskę, po której następują dwie (lub więcej) spółgłoski. Jeżeli sylaba przedostatnia zawiera samogłoskę krótką, po której następuje tylko jedna spółgłoska lub wręcz nie następuje żadna, akcent pada na sylabę poprzedzającą, czyli trzecią od końca. Ów ostatni sposób akcentowania wyrazów występuje szczególnie często w języku quenyjskim.

W poniższych przykładach samogłoski akcentowane zaznaczone są dużą literą: „*isIldur*”, „*Orome*”, „*erEssed*”, „*fEanor*”, „*ancAlima*”, „*elentAr*”, „*dEnethor*”, „*etbElion*”, „*pelArgi*”, „*silIven*”.

1. Dodatek ten został pominięty przez Marię Skibniewską w jej tłumaczeniu „Władcy Pierścieni” (patrz rozdział 2.0).

2. Język elfijski jest językiem dość podobnym pod względem wymowy i używanych zgłosek do języka angielskiego. Stąd dźwięki elfijskie oddane były za pomocą zgłosek angielskich. Tłumacz starał się przedstawiać najbardziej zbliżone zgłoski polskie, choć, niestety, nie jest to wszędzie możliwe ze względu na niewystępowanie niektórych z nich w naszym języku.



9.2 GRAMATYKA JĘZYKA ELFIJSKIEGO

Na podstawie zasad i reguł wyprowadzonych z nazw, fraz i wierszy prezentowanych przez Tolkiena we „Władcy Pierścieni” i innych jego pracach, możliwe jest konstruowanie zdań w eldarinie poprawnych gramatycznie. Daje się bowiem, pomimo skromnego materiału badawczego, ustalić pewne generalizacje i ogólne zasady. Z drugiej strony, przedstawione poniżej wskazówki nie mają stanowić kompletnego studium gramatyki języków eldaryjskich. Podręcznik ten bowiem nie może aspirować do opisanie wszystkich, typowych dla każdego języka, nieregularności i niuansów. Ma on raczej dostarczyć Mistrzowi Gry takiej podstawy teoretycznej, aby był on w stanie nadać swojej kampanii posmak oryginalnej, prawdziwej atmosfery i kultury Śródziemia. Tak więc poniżej zamieszczone zostały najistotniejsze, zdaniem autorów, i najbardziej użyteczne spostrzeżenia dotyczące języka elfijskiego.

GRAMATYKA JĘZYKA QUENYJSKIEGO

Struktura gramatyczna języka quenyjskiego budowana jest zarówno poprzez dodawanie odpowiednich końcówek do rdzenia wyrazu, jak również poprzez manipulowanie szykiem wyrazów w zdaniu. Stąd też wszystkie czasy, liczba mnoga, przypadek dopełniacza (dzierżenie, posiadanie przedmiotów, cech, itp.) i elementy przyimkowe istnieją praktycznie tylko jako formy przyrostków, które semantycznie same w sobie, o ile nie zostaną dodane do żadnego innego wyrazu, znaczą niewiele.

CZASOWNIKI

Każdy czasownik w języku quenyjskim może być koniugowany w pięciu czasach¹, w liczbie pojedynczej i mnogiej, a także — poprzez dodawanie przyrostków zaimków osobowych „ja”, „my” i „ty” — przez trzy osoby². Jeżeli podmiot zdania jest w liczbie mnogiej, czasownik musi także zostać użyty w liczbie mnogiej. Stąd więc np.: „eleni silar” (gwiazdy świecą). Podstawowe formy odmiany czasownika wyglądają następująco:

- dla czasu teraźniejszego: rdzeń + „-a”
- dla czasu teraźniejszego, liczby mnogiej: rdzeń + „-ar”
- dla czasu przeszłego: rdzeń + „-e”
- dla czasu przeszłego, liczby mnogiej: rdzeń + „-er”
- dla czasu przyszłego: rdzeń + „-uva”
- dla czasu przyszłego, liczby mnogiej: rdzeń + „-uvar”
- dla trybu rozkazującego: rdzeń + „-e”
- dla trybu rozkazującego, liczby mnogiej: rdzeń + „-er”
- dla trybu łączącego: rdzeń + „-ai”
- dla trybu łączącego, liczby mnogiej: rdzeń + „-air”

Przyrostki osobowe przedstawiają się następująco: „-n” dla „i”, „-(l)met” dla „my” i „-he” dla „ty”. W drugiej z wymienionych osób, w przyrostku „-(l)met”, litera „l” może niekiedy zastępować końcówkę „i”, oznaczającą liczbę mnogą. Poniżej podano przykładowe odmiany czasowników „być” i „spozstrzegać”.

Czas teraźniejszy:

„nan” jam jest, jestem
„malmet” myśmy są, jesteście
„naye” tyś jest, jesteś
„elan” ja spostrzegam
„elalmet” my spostrzegamy
„elaye” ty spostrzegasz

Czas przyszły:

„nunan” jam będę
„nuvalmet” my będziemy
„nuvaye” tyś będziesz
„eluvan” jam spostrzegę
„elavalmet” my spostrzeczemy
„eluvaye” ty spostrzeczysz

Tryb rozkazujący

„nen” niechaj ja będę, niech będę!
„nelmet” niechaj my będziemy, niech będziemy!
„nehe” tyś bądź, bądź!
„elen” niechaj ja spostrzegę, niech spostrzegę!
„elalmet” niechaj my spostrzeczemy, niech spostrzeczemy!
„elaye” tyś spostrzeż, spostrzeż!

Czas przeszły:

„ne” jam był, byłem
„nelmet” myśmy byli, byliśmy
„nehe” tyś był, byłeś
„elen” jam spostrzegł, spostrzegłem
„elalmet” myśmy spostrzegli, postrzegliśmy
„elaye” tyś spostrzegł, spostrzegłeś

Tryb łączący:

„nam” obym (abym) był
„nailmet” obyśmy (abyśmy) byli
„naye” obys (abys) był
„lain” obym (abys) spostrzegł
„elailmet” obyśmy (abyśmy) spostrzegli
„elaye” obys (abys) spostrzegł

Wiele quenyjskich rdzeni słowotwórczych można wyodrębnić z pojawiających się w dziełach Tolkiena przykładów fraz tego języka. Spis kilkunastu w ten sposób uzyskanych morfemów słowotwórczych przedstawiono poniżej.

„aj” spostrzegać;	„quen” mówić, powiedzieć;
„and” mijać, przechodzić obok;	„quant” wypełniać, napieniać;
„el” dostrzegać;	„nun” włożyć się, błagać się;
„enquant” napieniać;	„ng” zwiać się, klebić się, skręcać;
„entel” powracać;	„ng” rozszczepiać;
„hi” znajdować;	„sil” świecić, błyszczeć;
„hel” odejść, odpłynąć;	„sir” płynąć;
„khit” podążać, iść śladem kogoś;	„tel” kończyć, być ostatnim;
„keir”, „cir” ciąć, rozszczepiać;	„tim(t)” iskrzyć się, migotać;
„lail” chwalić, wychwalać;	„tintil” mrugać, migotać;
„lan” lizać;	„tir” strzec, obserwować;
„lin(t)” śpiewać;	„tul” przybywać;
„mar” wytrzymywać, znosić;	„untup” okrywać;
„n” być, egzystować;	„ur” grzać, podgrzewać, być gorącym;
„nal” płakać;	„utun” znajdować;
„ortan” wznosić, podnosić;	„un” wyjeżdżać;
„pel” iść dookoła, zataczać kręgi, okrążyć.	

RZECZOWNIKI

Jednym z charakterystycznych elementów języka quenyjskiego, a także sindaryjskiego, są rzeczowniki złożone. Formy te tworzy się poprzez umieszczenie przed głównym, znaczeniowotwórczym elementem złożenia odpowiedniego deskryptora. Szyk tych wyrazów najczęściej wskazuje nam, iż deskryptor jest w dopełniaczu, natomiast bardzo rzadko są to dwa oddzielne słowa. W jednym, tym samym złożeniu mogą być łączone elementy zarówno quenyi, jak i sindarinu. Poniżej podano przykłady takich złożań wraz z możliwymi ich tłumaczeniami.

„Alqualonde”	„labędzia przystań”	„Przystani labędzi”
„Angarath”	„żelazny mistrz”	„Mistrz żelaza”
„Telperinquar”	„srebrna pieśń”	„Pieśń Srebra”
„Cuivienen”	„budząca się dolina”	„Dolina Przebudzenia”
	„zachodni człowiek”	„Człowiek (z) Zachodu”

1. To, czy czasownik jest dokonany czy nie, trzeba rozpatrywać w kontekście zdania, bowiem języki elijskie nie rozróżniają tych form czasownika poprzez stosowanie jakichś konkretnych końcówek.

2. Zarówno język quenyjski, jak i sindaryjski w odmianie czasownika nie stosuje rozróżnienia na tryby i czasy. Stąd — pięć czasów, a nie trzy i dwa tryby. Jednakże w celu ułatwienia Czytelnikowi powiązania tych zagadnień z językiem polskim, tłumacz umieścił polskie pojęcia gramatyczne.

3. Tryb łączący — ang. „Subjunctive” — nie ma odpowiednika w języku polskim. W języku elfijskim — tak, jak w angielskim — stosuje się go dla wyrażenia czynności pożądaných, przypuszczalnych, proponowanych, nierealnych. Najczęściej używa się go w celu wyrażenia emocjonalnego stosunku mówiącego do wyrażanego przez niego życzenia. Ze względu na brak odpowiednika w języku polskim, formy trybu łączącego tłumaczy się rozmaicie. W zależności od kontekstu może to być zdanie podrzędne (np.: „To niemożliwe, ŻEBYŚMY mieli tam iść”), wykrzyknik (np.: „OBYŚ długo żył!”), itp.

4. Stosunek quenyi do współczesnego języka elfów jest mniej więcej taki, jak języka staropolskiego do współczesnej polszczyzny. Stąd też, zdaniem tłumacza, quenyję — dla oddania jej specyficznego charakteru — powinno się, w miarę możliwości, tłumaczyć wykorzystując stylizowane na staropolski formy archaiczne (przy odmianie czasownika wraz z zaimkiem osobowym najczęściej sprowadza się to do przeniesienia końcówki osobowej czasownika na zaimek).

Liczbę mnogą rzeczowników zakończonych jedną lub więcej samogłoskami tworzy się przez dodanie końcówki "-i". Do wyrazów kończących się samogłoskami, co do zasady, dodaje się w celu utworzenia liczby mnogiej końcówkę "-r". Wyjątkiem są jednak słowa kończące się na "-e" [długie], bowiem ich liczba mnoga powstaje poprzez zmianę owej samogłoski "-e" na końcówkę "-i".

"elen" gwiazda	"eleni" gwiazdy
"las" liść	"lassi" liście
"mir" klejnot	"miri" klejnoty
"alda" drzewo	"aldu" drzewa
"falma" fala	"flamar" fale
"fana" chmura	"fanyar" chmury
"loke" wąż	"loke" węże
"lomelindë" słowik	"lomelindi" słowiki

Forma dzierżawcza tworzona jest poprzez opuszczenie (o ile występuje), końcowej samogłoski, a następnie dodanie końcówki „o”. W przypadku rzeczowników w liczbie mnogiej dodaje się bowiem tylko końcówkę „-on” i tej samogłoski nie opuszcza się.

"Vard" Vardy	"Vardi" Vardy
"Calaciry" Calaciry	"Calaciry" Calaciry
"Nienna" Nienny	"Nienna" Nienny
"Silmarilil" Silmarilow	"Silmarillion" Silmarilow
"aldar" drzew	"aldaron" drzew
"fanyar" chmur	"fanyaron" chmur

Wszystkie praktycznie **morfemy przymkowe** quenyjskiego umieszcza się na końcu danego słowa. Nie opuszcza się też wtedy końcowej samogłoski. Przyrostkami przymkowymi quenyi są "-o", "-ello" i "-esse", przy czym znaczą one „z, skądś” lub „w”.

"Oiolosse" z Wiecznie Śnieżnobiałego	"Oiolosseo" z Wiecznie Śnieżnobiałego
"Sindanori" z szarej krainy	"Sindanoriello" z szarej krainy
"Lorien" z Lorien	"Loriendesse" z Lorien
"Alqualonde" Alqualonde	"Alqualondeo" Alqualonde
"Cuivienen" w Cuivienen	"Cuivienendesse" w Cuivienen

Tzw. **morfem dualistyczny** (liczbę podwójną⁵) wyraża się poprzez dodanie na końcu wyrazu końcówki "-t".

„maryat” jej obie dłonie, ręce	„met” nas dwoje
--------------------------------	-----------------

Większość **przymiotników** poprzedza rzeczownik, którego dotyczą. Rzeczowniki w liczbie mnogiej muszą mieć również przymiotniki w liczbie mnogiej. W przypadku tych ostatnich uzyskuje się ją poprzez zamianę kończącej wyraz samogłoski na końcówkę "-e", bądź poprzez samo tylko dodanie tej końcówki.

„lente yuldar” łagodny podmuch, lekka bryza	„lisse mirworeva” słodki nektar
---	---------------------------------

SZYK I STRUKTURA ZDANIA

Zdania w quenyi zazwyczaj budowane są według jednego z trzech, przedstawionych poniżej schematów.

podmiot — orzeczenie — dopełnienie

"*bië untupa Calaciryo miri*"

mgła okrywa klejnoty Calaciryo

dopełnienie — orzeczenie — podmiot

"*tier undulave lumbule*"

drogi zostały rozmyte przez ciężkie deszcze

dopełnienie — podmiot - orzeczenie

"*maryat Elentari ortane*"

Królowa gwiazd wzniosła swoje obie ręce w górę

Czasowniki na końcu zdania stawia się tylko w przypadku pytań.

"*Si man yulma nin enquantuva?*"

A więc kto czarę dla mnie napelni?

Z drugiej strony czasownik rozpoczyna zdanie tylko wtedy, gdy charakter emocjonalny zdania jest zmieniony.

"*Nai biruvalye Valimar.*"

Niech stanie się tak, że znajdziesz Valimar (życzenie pomysłowości)

"*Autta i lome!*"

Przechodzi już noc!

Jeżeli rzeczownik stojący w zdaniu przed czasownikiem ma przyrostek przymkowy, to wtedy za podmiot zdania uznaje się rzeczownik, który następuje po czasowniku.

"*sindanoriello caita mornire i falmalinnar*"

(dosł.) z szarych krain układa się ciemność falach na (ciemność z szarych krain układa się na falach)

GRAMATYKA JĘZYKA SINDARYJSKIEGO

Oba główne języki elfjskie — sindarin i queny — ewoluowały z jednego języka pierwotnego. Mimo jednak faktu, iż w trakcie ich rozwoju na przełomie tysiącleci powstało między nimi wiele, zwłaszcza w gramatyce i słownictwie, różnic, to sporo elementów pozostało bez zmian — elementów takich, jak, na przykład, stosowanie przyrostków w celu przekazania struktury gramatycznej. Poniżej przedstawiono krótki zarys gramatyki sindarinu.

CZASOWNIKI

Każdy sindaryjski czasownik może być odmieniany w sześciu czasach⁶. Podstawowe formy odmiany czasownika wyglądają następująco:

dla czasu teraźniejszego: rdzeń + "-a"

dla czasu przeszłego: rdzeń + "-ant"

dla czasu przyszłego: rdzeń + "-ath"

dla trybu rozkazującego: rdzeń + „-o"

dla trybu imiesłowu: root + "-iel"

dla trybu posiłkowego (czas uprzednio-teraźniejszy): rdzeń + "-i".

Poniżej przedstawiono kilka przykładów odmiany czasowników "*byc*", "*sławić, nychwalać*" i "*słuchać*".



5. Liczba podwójna występowała kiedyś w języku staropolskim jako odrębna forma odmiany rzeczownika, oznaczając szczególnie rodzaj mnogości przedmiotów (dwa). W wyniku rozwoju języka i jego ekonomiki — zanikła.

6. Orzeczeniem jest czasownik odmieniony w jednym z czasów lub trybów.

7. Patrz przypis 2.

8. Patrz przypis 1.

9. Gramatyka sindaryjska uznaje za odrębny czas formy imiesłowowe czasowników (odpowiadają one w dosłownym znaczeniu polskim imiesłowom czynnym). Wyrażają one czynność trwającą przez jakiś okres, z kontekstu natomiast wynika, czy dzieje się to w przeszłości, teraźniejszości czy przyszłości. Stąd również w zależności od kontekstu należy tłumaczyć takie zdania na polski.

10. Tryb posiłkowy (odpowiednik angielskiego czasu „present perfect”) służy do wyrażania czynności uprzednich (przeszłych), które, rozpoczęte w przeszłości, wciąż jeszcze trwają (np.: „Mieszkam tutaj od stycznia”, lub trwa ich skutek (np.: „Otworzyłem drzwi” — skutek — drzwi są otwarte — wciąż trwa). Stąd też bierze się polskie określenie tego czasu — „czas uprzednio-teraźniejszy”. Jak łatwo zauważyć, główne przesłanki zdań odnoszą się raczej do teraźniejszości (fakt, iż TERAZ mieszkam, mimo iż trwa to od stycznia; fakt, iż drzwi są TERAZ otwarte, mimo iż dokonałem czynności otwarcia w przeszłości), choć w zależności od kontekstu tłumaczone będzie to polskim czasem przeszłym bądź teraźniejszym (Stąd też podwójne tłumaczenie przykładów).

**Czas teraźniejszy:**

"na" jest
"egleru" słaWi, wychwała
"lasta" słuCha

Czas przeszły:

"nant" był
"eglerant" słaWił, wychwalał
"lastant" słuChał

Czas przyszły:

"nath" będzie
"eglerath" będzie słaWił, będzie wychwalał
"lastath" będzie słuChał

Tryb rozkazujący:

"no" bądź!
"egleru" wysławiaj!, chwał! "egleriel" słaWiący, wychwalający
"lasto" słuChaj "lastiel" słuChający

Imiesłów:

"niel" będący

Tryb posiłkowy

(czas uprzednio-teraźniejszy)⁹:

"ni" jest (był)
"egleri" słaWi (słaWił), wychwała (wychwalał)
"lasti" słuCha (słuChał)

Aby wskazać, iż podmiotem zdania jest osoba mówiąca („ja”), dodaje się do wyrazu, zgodnie z poniższym wzorem, samogłoskę i końcówkę "-n";

czas teraźniejszy: rdzeń + "-on"

czas przeszły: rdzeń + "-en"

czas przyszły: rdzeń + "-ath" + "-on"

tryb posiłkowy (czas uprzednio-teraźniejszy): rdzeń + "-in"

Proszę porównać ten wzór z przykładami.

Czas teraźniejszy:

"non" (ja) jestem
"egleron" (ja) słaWię,
(ja) wychwalam
"laston" (ja) słuCham

Czas przeszły:

„nen" (ja) byłem
„egleren" (ja) słaWiłem,
(ja) wychwalałem
„lasten" (ja) słuChalem

Czas przyszły:

"nathon" (ja) będę
"eglerathon" (ja) będę słaWił, (ja) będę wychwalał
"lastathon" (ja) będę słuChał

Tryb posiłkowy (czas uprzednio-teraźniejszy):

"nin" (ja) jestem (byłem)
"eglerin" (ja) słaWiłem (słaWię), (ja) wychwalałem (wychwalam)
"lastin" (ja) słuChalem (słuCham)

Wiele sindaryjskich rdzeni słowotwórczych można wyodrębnić z pojawiających się w dziełach Tolkiena przykładów fraz tego języka. Spis kilkunastu w ten sposób uzyskanych morfemów przedstawiono poniżej.

"chel" trzymać; kontynuować jakąś czynność;	"lin" śpiewać, nucić (modlitwę);
"cu" żyć, mieszkąć;	"n" być, egzystować;
"dar" zatrzymać się, chromać;	"nal" płakać;
"diu" wpatrywać się w coś;	"nor" jechać konno;
"ech" robić, czynić;	"on" dawać;
"ed" otwierać;	"ped" mówić;
"egler" sławić, wychwalać;	"teitl" rysować;
"hiu" odnajdywać, znaleźć;	"pen" nachylać się;
"last" służyć;	"tiu" obserwować, strzec;

RZECZOWNIKI

Liczbę mnogą sindaryjskich rzeczowników konstruuje się generalnie poprzez zmianę występującej w słowie samogłoski. Co do zasady, akcentowane "a" przechodzi w "e", nieakcentowane „a" przechodzi w "ai", natomiast "o" przechodzi w "e", "i" lub "y".

"adan" człowiek	„edat" ludzie
"amon" brama	"ennyn" bramy
"aran" król	"erain" królowie

"barad" wieża

"dan" opiekun

"mallon" złotoliste drzewo

"Onod" ent

"orch" ork

"orod" góra

"ras" róg

"beriad" wieże

"dain" opiekunowie

"melyrn" złotoliste drzewa

"Eryd" entowie

"yrcb" orki

"ered" góry

"ruis" rogi

Zbiorowe rzeczowniki kolektywne (czyli wszystkie te, które wskazują na pewną grupę przedmiotów) tworzy się poprzez dodanie końcówki "-athor", lub, jeśli wyraz odnosi się do ludzi, końcówki "-rim".

"elenath"	wszystkie gwiazdy;
"pheriannath"	cała rasa hobbitów;
"Galadrim"	całość Ludu Drzew;
"Robirrim"	wszyscy Mistrzowie Koni;
"Angmarim"	wszyscy Ludzie z Angmaru;

Jeśli opisywany przedmiot, osoba, pomysł jest wspaniały, ogromny, bardzo znaczący to, dla podkreślenia tego faktu, do wyrazu go określającego dodaje się zwykle końcówkę "-on".

"aearon"	wielkie morze, wspaniałe morze;
"umbron"	wielka zagłada;
"baugliron"	wielka przeszkoda;
"Tauro"	Wielki Las

Cząstki przymkowe w języku sindaryjskim zwykle następują po rzeczowniku, do którego się odnoszą. Natomiast formy dzierżawcze (dopełniacz) najczęściej określone są przez szyk zdania.

"Annon edbellen"	Portal elfów, brama elfów
"Fennas nogothrim"	Brama ludu krasnoludów

W przypadku gdy chcemy zastosować przymki "z (sқаd)" i "z (z cзegoś)", w sindarinie przed słowem określającym źródło pochodzenia stawia się wyraz "o" (nie dołącza się go, tak, jak to się dzieje w quenyi, do samego rzeczownika).

SZYK I STRUKTURA ZDANIA

Szyk zdań języka sindaryjskiego konstruuje się zwykle według jednego z poniższych wzorców.

dopełnienie — orzeczenie — podmiot

"le linnathon"

(do) ciebie śpiewać-będę-ja

(zaimek osobowy jest wyrażony w formie przyrostka i dołączony do czasownika)

orzeczenie — dopełnienie

"na venui Dunadan"

(to) jest (przynajmniej) ostatni Dunadan

orzeczenie — podmiot

"noro lim, noro lim, Asfaloth!"

ruszaj, ruszaj, Asfaloth!

podmiot — orzeczenie — dopełnienie

"!Naur dan i ngaurhoth!"

Niech ogień weźmie wilkołaki!

Wszelkie określniki czasowników najczęściej umieszczane są za samym czasownikiem, choć również można je wstawić na koniec zdania.

"Cuio i Pherian annan!"

(dosł.) Niech żyją halflingi długo!

9. Patrz przypis na poprzedniej stronie.

10. Patrz przypis na poprzedniej stronie.

11. Patrz przypis 6.

9.3 PISMO ELFIJSKIE

Poniższe wskazówki mają za zadanie ośwoić Mistrza Gry z charakterem i zasadami rządzącymi tengwarem, systemem zapisu mowy najczęściej spotykanym wśród oświeconych ludów zachodniego Endoru.

TENGWAR („LITERY”)

Wystylizowane przez Feanora litery tengwaru używane są przez wiele osób. Każda litera zbudowana jest z trzonu i luku. Różnice pomiędzy znakami sprowadzają się do wydłużenia (9-16) lub redukcji (17-24) trzonu, oraz otwarcia, lub zamknięcia luku (1, 5, 9, 13, 17, 21 oraz 3, 7, 11, 15, 19, 23 są literami o otwartym luku).

Kolumna dotycząca odpowiadających poszczególnym literom tengwaru alternatywnych zgłosek, skupia się na dźwiękach stosowanych w innych niż westroński, językach ludzkich. Mistrz Gry powinien być jednak świadom tego, iż ten spis dotyczy języków zapisywanych na Zachodzie. W szerszym spojrzeniu regułą są raczej wszelakie modyfikacje tego systemu. Społeczeństwa generalnie niepiśmienne, grupy zamieszkujące Dzikie Kraje, bestie i słudzy Ciemności — jeśli w ogóle zapisują swą mowę — będą to robić przy użyciu własnych systemów i znaków.

Czytelnik powinien odwołać się do „Dodatku E” z „Władcy Pierścieni”, w którym poniższe zagadnienia zostały ujęte nieco szerzej.

SAMOGŁOSKI

ZGŁOSKI — Wydaje się, iż większość języków Śródziemia stosuje tradycyjne zgłoski dla podstawowych samogłosek „i”, „e”, „a”, „o”, „u”. Sindarin stosuje także „y” i przedniojęzykowe „u”, później zapisywane jako „u” akcentowane i wymawiane jak polskie [(j)u], np.: w „Lhun”.

KRÓTKIE SAMOGŁOSKI - Wszystkie samogłoski są krótkie, o ile nie są oznaczone w jakiś specyficzny sposób (porównaj jednak poniżej: samogłoski złożone).

DŁUGIE SAMOGŁOSKI - W oryginalnym zapisie sindarinu długie samogłoski są wskazywane poprzez akcent (np. „Numenor”). W przypadku przedniojęzykowego „u” lub samogłosek w akcentowanych słowach jednosylabowych, stosuje się akcent daszkowy (np.: „Udun”). W innych językach długie samogłoski oznaczane są najróżniejszymi znakami diakrytycznymi (np.: Czarna Mowa — „Nazgul”; quenya — „Aule”; Haradaic „Mumakil”).

SAMOGŁOSKI ZŁOŻONE (DYFTONGI) - Sindaryjskie dyftongi to „ai”, „ae”, „ei”, „oe”, „ui” i „au”. Wymawia się je przy pomocy jednej zgłoski (choć w polskim będą one w większości przypadków brzmieć tak, jak oddzielnie przeczytane dwie samogłoski).

ai — jak polskie [aj]; jak w wyrazie „raj”;

ae — jak polskie [ae]; jak w wyrazie „aerodynamika”;

ei — jak polskie [ej]; jak w wyrazie „dłużej”;

oe — jak polskie [oj]; jak w wyrazie „ojciec”;

ui — jak polskie [ui]; jak w wyrazie „ruina”;

au — jak polskie [au]; jak w wyrazie „autobus; jest ekwiwalentem z „aw”.

Tak, jak wskazano to już powyżej, wszystkie inne samogłoski wymawia się oddzielnie. Więcej informacji na temat elfijskiej wymowy znajdzie Czytelnik w rozdziale 9.1.

1. Patrz rozdział 9.1, przypis *1..

2. Patrz rozdział 9.1.

Litera	Westron	Alternatywne	Elfijskie
1 -	t	t	t
2 -	P	P	P
3 -	c	k	k
4 -	k	kw	k*
5 -	d	d	d; nd w quenyi
6 -	b	b	b; mb w quenyi
7 -	j	g	j**; ng w quenyi
8 -	g	gw	twarde g; ngw w quenyi
9 -	th	th	twarde th (jak np.: ang. "thin" * **)
10 -	i'	f	f; v jeśli występuje na końcu wyrazu
11 -	sh	kh	sh**
12 -	ch	khw/hw	kh
13 -	dh	dh	miękkie th (jak np.: ang. "these" *3.)
14 -	V	V	v; zastosowane na końcu wyrazu f
15 -	zh	gh	zh**
16 -	gh	ghw/w	gh**
17 -	n	n	n
18 -	m	m	m
19 -	n	ng	n
20 -	nw	nw	w; niekiedy bezdźwięczne
21 -	r	r	słabe r (jak np.: "rok")
22 -	w	w	dźwięczne w
23 -	y	y	y jako spółgłoska
24 -	Y	y	y; bezdźwięczna
25 -	r	r	rh; wibrujące r (jak np.: "kort")
26 -	r	rh	rh; lub rd w quenyi
27 -	l	l	l; dźwięczne
28 -	l	lh	lh; bezdźwięczne
29 -	s	s	s; bezdźwięczne (jak np.: "skóra")
30 -	s	s	odmiana 29
31 -	Z	z	z**
32 -	z	z	odmiana 31
33 -	h	sh	h
34 -	w	hw	hw; bezdźwięczne w quenyi
35 -	y	y	odmiana 23
36 -	w	w	odmiana 22

* Okazjonalnie, dla podkreślenia nacisku, używane zamiast

liter „c” we „Władcy Pierścieni”.

** Dźwięk nie stosowany w sindarinie.

*** Wymawiane w quenyi jako „s”.





ZAPIS SAMOGŁOSEK

Oryginalnie, samogłoski w tengwarze oznaczano wyłącznie przy pomocy znaczków lub tehtar (symboli diakrytycznych). Większość języków nadal się tego trzyma, choć kilka odmian elfijskich (np.: Styl Belerianu, odczytany na zachodniej bramie Morii) wprowadza kilka oddzielnych liter na oznaczenie zgłosek samogłoskowych.

Podstawowy kształt tehty oznacza krótką samogłoskę. Umieszczenie jej uzależnione jest od sposobu, w jaki dany język zwykle kończy wyrazy. Jeśli jest to język taki jak sindarin, gdzie wyrazy kończą się z reguły spółgłoską, oznaczenia umieszczane są nad następną spółgłoską. W językach takich, jak quenya, w których wyrazy kończą się zwykle samogłoską, oznaczenia są stawiane nad poprzedzającą spółgłoską. W przypadku, gdy nie ma spółgłoski, nad którą umieścić by można znaczek, miejsce litery zajmuje „krótki myślник”.

Długie samogłoski oznacza się dwójako: (1) poprzez podwojenie lub modyfikację samego znaku; bądź (2) poprzez przeniesienie znaku poza „długi myślnik”, łączący dwie litery spółgłoskowe zamiast brakującej spółgłoski. Pierwsza procedura może wydawać się skomplikowana, bowiem przy niektórych oznaczeniach (np.: podwójny akcent czy kropki, stosowane na oznaczenie litery „y”) trudno jest wskazać podwójny ekwiwalent pojedynczego znaku. Tym niemniej sporo języków wciąż się tej reguły trzyma.

Poniższe zestawienie nie jest spisem najpowszechniej występujących oznaczeń samogłosek. Tak samo, jak dzieje się to w przypadku spółgłosek, nie ma jednego ustalonego schematu, a każdy język wykształca swoje własne, odmienne oznaczenia.

Znak (Tehta)	Samogłoska
••	a
•	i
˘	e
˘˘	u
˘˘˘	o
˘˘˘˘	y
˘˘˘˘˘	w
(dla „au”, „ou”, „aw”, „ow”)	

9.4 SŁOWNIK

ELFIJSKO-POLSKI

Zastosowane skróty:

(Q.) — język quenyjski

(S.) — język sindaryjski

Uwaga

Wszelkie odniesienia, ujęte w „[]”, odwołują się do „Dodatku”, umieszczonego na końcu rozdziału 9.5.

A

Aab-, abar — (Q.) odmówić, zaprzeczyć

adan (l.mn. edain) — (S.) człowiek

aderthad — (S.) ponownie łączący,

jednoczący

adu (du) — (S.) podwójny, dwa

aeg — (S.) srogi, zagorzały, okrutny

aelin — jezioro, staw

acw - (S.) ptak

aglar — (S.) chwała, świetność

aiglos — (S.) sopel

aika - (Q.) ostry

aikale — (Q.) szczyt

ailin — (Q.) staw, małe jezioro

aina — (Q.) święty

ainu (l.mn. amur) — (Q.) Święta Istota

ainulindale — (Q.) Pieśń Tworzenia

(dosłownie „Muzyka Ainurów”)

aiqa — (Q.) step

aira — (Q.) czerwony, w kolorze

miedzi

aire — (Q.) morze; patrz także poni-

żej: „ear”

aista - (Q.) bać się

aiwe — (Q.) mały ptak

aksa — (Q.) wąska szczelina, wąwóz,

przełęcz

alak- (alag-) — (Q.) pośpieszny

(a)lamle — (Q.) drzewo wiazu

ala — (Q.) nie

alasse — (Q.) radość, wesołość

alata — (Q.) promieniowanie, blask

alda — (Q.) drzewo

alka — (Q.) promień światła

alkar — (Q.) chwała, doskonałość

alkarinqa — (Q.) promienny

alma — (Q.) dobrobyt, dobry los

alph — (S.) łabędź

alqua — (Q.) łabędź

alta — (Q.) ogromny, olbrzymi

alya — (Q.) prosperujący, bogaty,

szczęściarski

am — (Q.) w górę, gómy, kierunek

ruchu, (przedrostek)

amarth - (Q.) zagłada, katastrofa

amba — (Q.) odwrócony do góry

nogami

amil (amme) — (Q.) matka

amme (amil) — (Q.) matka

amon (l.mn. emyn) — (S.) wzgórze

ampa — (Q.) hak

ampano — (Q.) drewniana budowla

amrun — (S.) wschód słońca, wschód

anar — (Q.) słońce; zobacz także

„Anarion”

an (ana)(na) — (Q.) do, w kierunku

an(d) — (Q.) długi

anca (anka) - (Q.) szczęki

anda - (Q.) długi

andamundo — (Q.) słoń

ando — (Q.) brama

andon (l.mn. andoni) — (Q.) wielkie

wrota

andune — (Q.) wschód słońca, wschód

ang — (S.) żelazo

anga - (Q.) żelazo

angaina — (Q.) żelazny

angamando — (Q.) żelazne więzienie

andgand — (S.) żelazne więzienie

ango (l.mn. angwi) — (Q.) wąż

anguloke — (Q.) smok

anna — (Q.) podarek

annon (l.mn. ennyn) — (S.) wielkie

drzwi wrota

anor — (S.) słońce, światło słoneczne

anta — (Q.) prezent, podarunek

annun — (S.) zachód słońca, zachód

apa — (S.) po, następnie

apsa — (Q.) jedzenie (gotowane)

ar- — (Q.) oprócz tego, poza tym, na

zewnątrz

ar(a) — (Q.) wysoki, szlachetny,

królewski; przedrostek Ar- stawiany

był przed imionami Królów Nume-

noru, wyrażanych w Adunaicu

-ar, -aro — (Q.) przyrostek wykorzy-

stywany do przekształcania czasow-

nika w rzeczownik oznaczający wy-

konawcę danej czynności, na przy-

kład ze słowa „ortan” oznaczające-

go „podnosić na duchu” powstaje

„ortabaro” — „osoba, która podnosi

na duchu”, „pocieszyciel”

ara — (Q.) świt

aran — (S.) król

arato — (Q.) champion, człowiek wy-

bitny

arda — (Q.) królestwo

are (l.mn. ari) — (Q.) dzień

are — (Q.) światło słoneczne

arie — (Q.) (biały) dzień

arien — (Q.) słoneczny (odnosi się do

Majarów)

arin — (Q.) rano, poranek

arina — (Q.) wczesny ranek, błąd

świt

arka - (Q.) wąski

arma (l.mn. armar) - (Q.) dobra, do-

bytek, posiadane przedmioty

arta — (Q.) miejsce otoczone murem, fort, forteca
 arthe — (S.) królestwo
 arwa — (Q.) (przyrostek) władający, posiadający nad czymś kontrolę
 arya — (Q.) dzień (12 godzin)
 aryon — (Q.) dziedzic, spadkobierca
 as — (Q.) słońce, promienie, światło słoneczne
 asmalinde — (Q.) (dosłownie) żółty ptak, żółtodziób
 assa — (Q.) dziura, otwór
 asto — (Q.) kurz
 ata — (Q.) znowu, jeszcze raz, ponownie
 atan (1.mn. atani) — (Q.) człowiek
 atar (1.mn. atari) — (Q.) ojciec
 athir - (S.) szpieg
 athrad — (S.) bród, przechodzić przez bród
 ato — (Q.) przyrostek używany do tworzenia przekształcania czasownika w rzeczownik, na przykład: „nor” oznaczającego „jeździć konno” powstaje „norato” — „jeździec”
 atsa — (Q.) chwyt, łuk, pazur
 atta — (Q.) dwa
 aur (or, re) — (S.) dzień
 aure — (Q.) światło słoneczne, dzień
 auta — (Q.) wymyślać, tworzyć, dawać początek, wynajdować
 ava — (Q.) na zewnątrz, jeszcze raz, ponownie, z powrotem
 avar (1.mn. Avari) — (Q.) niechętny, oporny, odnosi się do „Opornych”, czyli elfów nie eldaryjskich
 avakuma — (Q.) zewnętrzne egzystencji, Nicość, Próźnia

B

bal — (S.) władza, potęga, moc
 band — (S.) więzienie, przymus
 bar — (S.) mieszkanie, miejsce osiedlenia
 bar(a) — (S.) brązowy
 barad (1.mn. beraid) — (S.) wieża
 bas — (S.) chleb
 bauglir — (S.) ten, kto stosuje prze-moc, kto zmusza
 be — (S.) jest, jesteśmy, jesteście, są, zobacz także „ea”, „i”
 bel — (S.) przepowiadać, domyslać się, wróżyć
 beleg — potężny
 beleth — (S.) królowa
 beth — (S.) słowo
 bor — (S.) pięść
 bragol — (S.) nagły
 brethil — (S.) srebrna brzoza
 brith — (S.) żwir
 brui — (S.) głośny, hałaśliwy

C

cabed — (S.) czeluść, parów, skok, przeskok
 cabor - (S.) żaba
 calen — (S.) zielony
 cam — (S.) ręka
 carak — (S.) kiel, ząb
 caran — (S.) czerwony
 carcharoth — (S.) czerwona gardziel, czerwone wole
 carag — (S.) ząb, zobacz także „carak-”
 caras — (S.) miasto
 carica - (Q.) kiel
 carch (carak) — (S.) kiel
 carne — (Q.) czerwony
 cassa — (Q.) helm
 ceber — (S.) długi gwóźdź, żelazny kolec
 cel — (S.) biegnący, bieganie
 celeb — (S.) srebrny, srebro
 chaint (caint) - (S.) kształt
 chil (hil) — (S.) dziedzic, spadkobierca
 chost (cost) — (S.) ząb
 cir (1.mn. cair) - (S.) statek, okręt
 cirith — (S.) przesmyk, przełęcz
 ciry (kir-) — (S.) okręt o ostro zakończonym dziobie
 ciryatan (cirdan) — (S.) opiekun okrętów, budowniczy okrętów
 coimas — (Q.) chleb życia
 coire — (Q.) najwcześniejszy okres wiosny, sam jej początek, krzątania, zamieszanie
 collo — (Q.) płaszcz
 cormallen — (Q.) złoty krag
 coron — (Q.) nasyp, kopiec
 crist — (S.) rębacz, kamieniarz, drwal
 cu - (S.) luk
 cuivie — (Q.) przebudzenie
 cul — (Q-) złoto, czerwony; w słowie „Culurien”
 curu — (Q.) zdolność, umiętność

D

dacii — (S.) zwycięzca
 dae — (S.) cień
 daio — (Q.) cień
 dagor — (S.) bitwa
 dagnir — (S.) zagłada, klęska
 dal — (S.) stopa
 dan (tan, 1.mn. dain) — (S.) kowal, opiekun
 dannedh (danwedh) — (S.) okup, wykupić z niewoli
 daro — (Q.) zatrzymać się
 del — (S.) horror
 deloth — (S.) wstręt, nienawiść
 den — (Q.) luka, wyrwa, przerwa, przepaść, przejście, przeprawa
 denie — (S.) skarga, lament

dim — (S.) mroczny, posepny
 din — (S.) cichy
 dimen — (S.) strzeżony
 dol - (S.) głowa, szczyt wzgórza
 dolen — (S.) ukryty
 dor - (S.) kraj
 draug — wilk
 dring — (S.) młot
 dru — (S.) dziki
 du — (S.) noc, zaciemnione światło
 duin — (S.) (długa) rzeka
 dun — (S.) zachód (kierunek)
 dur — (S.) ciemny, mroczny, ponury, ukryty

E

ea — (S.) jest, jesteśmy, jesteście, są
 ear — (Q.) morze
 earen — (Q.) wewnętrzne morze
 echiant — (S.) stworzony, ukształtowany
 echor — (S.) okrążyć, otoczyć
 echuir — (S.) zamieszanie, krzątanie
 edain (1.poj. adan) — (S.) ludzie
 edhel — (S.) elf
 edro — (Q.) otwarty, otwierać
 eglath - (S.) opuszczony, porzucony
 ehte (ekko) — (Q.) włócznia
 ehtele — (Q.) źródło wody
 ehtyar (1.mn. ehtari) — (S.) włócznik; zobacz „ohtar”
 eithel — (S.) studnia, źródło
 eket (?) krótki miecz
 el, elen — (Q.) gwiazda; Zgodnie z legendą elfijską słowo „ele” było prymitywnym okrzykiem „spójrzcie”, który wydały z siebie elfy, gdy po raz pierwszy ujrzały gwiazdy. Z tego faktu tradycyjnie wywodzi się pochodzenie starożytnych słów oraz przymiotniki „elda” i „elena”, oznaczające „gwiazdzisty”. Te właśnie dwa słowa występują w rdzeniach bardzo wielu wyrazów. Sindaryjskim odpowiednikiem słowa „Elda” było „Edhel” (1.mn. „Edhil”), jednakże formą tak naprawdę korespondującą było „Eledh”, którą napotkać można w „Eledhwen”
 elentari — (Q.) gwiazdna królowa
 elerina — (Q.) ukoronowany gwiazdami
 elrond — (Q.) sklepienie gwiazd, gwiazdzisty nieboskłon
 emer — (Q.) pasterz, pastuch
 ened, enedh, ende, enya, endya, ende — (Q.) środek, środkowy
 -en — (S.) oznaczenie dopełniacza (odpowiednik angielskiego "of"), zobacz także "-i-", "-in-", "na"
 engwa — (Q.) niezdrowy, powodujący mdłości, chorowity





enqe — (Q.) sześć
enta — (Q.) (przymiotnik) ten po dru-
giej, dalszej stronie, tamten
ephel — (S.) zewnętrzne ogrodzenie,
zewnętrzne linie murów
er — (Q.) jeden, sam
ereb — (Q.) wyizolowany
erebor — (Q.) samotnie stojąca góra
eresse — (Q.) samotność
eressea — (Q.) samotny
erde — (Q.) nasienie, siąc
erer (edr-) — (S.) otwarty, otwierać
erka — (Q.) kolczasty grzbiet
erka- — (Q.) klucz
erkasse — (S.) ostrokrzew
ernil — (S.) książę
erya — (Q.) pojedynczy, jedyny
esgal — (Q.) osłona, ukrycie
esgar — (Q.) trzcinowe łóżko
eske — (Q.) szeleszczący dźwięk
esse — (Q.) początek, imię
essea — (Q.) początkowy, pierwotny,
najważniejszy
esta — (Q.) pierwszy, nazywać
este — (Q.) odpoczywać
estel — (S.) nadzieja
estolad — (S.) encampment
et — (S.) na zewnątrz
ethir — (S.) odpływ rzeki, ujście, delta
ethuil — (S.) czas wiosny

F

faika — (S.) godny pogardy, podły
faina — (Q.) emitować światło, świecić
faire — (Q.) promieniowanie, blask
falas — (S.) wybrzeże, linia fal uderza-
jących o brzeg
falasse — (Q.) wybrzeże, linia fal ude-
rzających o brzeg
falla — (Q.) piana, pienie się
falma — (Q.) (spieniona, już zalama-
na) fala, grzywacz
falmar — (Q.) wodna nimfa
fan(g) — (S.) broda, zarost
fana — (S.) chmura, aura
fanga — (Q.) broda, zarost
fanui — (S.) zachmurzony, zadymiony
fanya — (Q.) chmura, aura
faroth — (S.) lowca, prześladowca,
ścigający
farya- — (Q.) wystarczać, zadowalać
fasse — (Q.) skłębione, potargane włosy
fasta - (Q.) kłębić, płatać się, targać
faug — (S.) ziewać, gapić się, ziać, stać
otworem
fauka - (Q.) ziejący jakąś dziurę,
z otwartymi ustami, spragniony
fea — (Q.) męstwo, zapal, duch, dusza
fealoke — (Q.) rozrzucający iskry
smok
felag — (S.) jaskinia, grot

felya- — (Q.) jaskinia, grot
fen (l.mn. fennas) — (S.) portal, drzwi
fenda- — (Q.) próg, początek, przed-
sionek
feren, fene- — (Q.) buk
feuya- — (Q.) czuć wstręt, żywić nie-
nawiść
filit (l.mn. filiki) - (Q.) mały ptak
fim — (S.) cienki, szczupły, wysmukły
fin- (fine) - (Q.) włos
finde — (S.) warkocz z włosów
finwe- — (Q.) człowiek z włosami,
imię pierwszego z przywódców
Noldorów
fire (l.mn. firi) — (Q.) człowiek
śmiertelny
fir(i) — (Q.) śmiertelnik, człowiek
śmiertelny
fima — (Q.) (przym.) śmiertelny
firin — (Q.) nieżywy, umarły
firn — (S.) nieżywi (rzeczownik wystę-
pujący w liczbie mnogiej)
firy — (Q.) człowiek, istota ludzka,
ludzki
formen — (Q.) północ
flad — (S.) skóra
for (forn, forod) — (S.) północ
formaite — (S.) praworęczny, zręczny,
zwinny
formen(ya) — (Q.) północ
fom (forod, for) — (S.) północ, pra-
wo, północny, znajdujący się na
prawo
forya — (Q.) prawy, prawo
fuin — (S.) mrok, ciemność

G

gaer — (S.) morze
gal — (S.) świecić, błyszczeć
galvom (helevom) — (S.) czarne szkło
galad — (S.) promieniowanie, blask
galadh — (S.) drzewo
galen — (S.) zielony
gaur — (S.) wilkołak
gaya — (Q.) strach, trwoga, strach,
straszny, bać się
gebir — (S.) długi gwoździć, kolec
gil — gwiazda
gir — (S.) statek, okręt
girth - (S.) drżący
glam — (S.) wróg
glin — blysk, blask (zwłaszcza w odnie-
sieniu do oczu); w słowie „Maeglin”
glor — (S.) złoty (kolor)
gol - (S.) płaszc, okrycie
golodh (l.mn. golodhrim, gelyth) —
(S.) wiedza, mądrość; Odnosi się to
przede wszystkim do „mądrych”,
„bogatych w wiedzę” elfów. Patrz
także „gul”

gon — (S.) dowódca, dowodzący
gond — (S.) kamień
gor — (Q.) przerażenie, horror, starch,
trwoga, bać się
goroth — (S.) strach, horror, przeraże-
nie, obawa, bać się
goth — (S.) nieprzyjaciół
grist — (S.) kamieniarz, drwal, rębacz
grod — (S.) kopanie, kopać, zamie-
szkiwanie, osiedlanie się pod ziemią
grodh — (Q.) kopanie, kopać, zamie-
szkiwanie, osiedlanie się pod ziemią
guin(ar) żyjący, istota żywa
gul — (S.) wiedza magiczna, magia,
czarnoksiężstwo
gund — (S.) kamieniarz, drwal, rębacz
gur — śmierć; w słowie „Gurthang”
gwaith — ludzie, naród; zwłaszcza
w nazwie „Gwaith-i-Mirdain”, po-
równaj też „Eenedwaith” — „Środko-
wy Lud”, nazwa krainy położonej
pomiędzy Szarą Powodzią a Isen,
oraz zamieszkującego ją ludu
gwath (wath) — cień

H

habar — (S.) kopanie, wykopaliska,
prace wydobywcze (wykopaliskowe)
hae — (S.) odległy, daleki (dystans)
hadhod — rdzeń w wyrazie „Hadho-
dhron” (tłumaczenie słowa „Kah-
zad-dum”), który miał za zadanie
oddać przy pomocy sindaryjskich
dźwięków krasnoludzki rdzeń
„Khazad”
hahta — (Q.) sterta, nasyp, kopiec, ku-
rhan
haira- — (Q.) odległy, daleki, bardzo
oddalony
hala — (Q.) ryba, rybka
halatir — (Q.) zimorodek
halda — (Q.) ukryty, zasłonięty, zama-
skowany, zaciemniony, osłonięty
halya- — (Q.) ukrywać, taić, zasłaniać,
maskować, skrywać
ham- — (Q.) zasiadać, siedzenie, sie-
dzisko
handa- — (Q.) inteligentny, nauczony,
obdarzony mądrością
handasse- — (Q.) inteligencja
hande- — (Q.) zrozumienie, wiedza,
mądrość
handele- — (Q.) intelekt, umysł
harna — (Q.) ranny, zraniony
hante — (Q.) rozłamać, rozłożyć na
części
hanya- — (Q.) rozumieć, rozróżniać
sposstrzegać, pojmować
hanu — (Q.) męczyzna, męski, samiec
har- (ham, harad) — (S.) południe

(h)aran (l.mn. harani) — (Q.) wódz, herszt
(h)arama — (Q.) skarb, kosztowność
harna — (Q.) ranny, zraniony
hama- — (Q.) ranić, rwać, szarpać
(h)arwe — (Q.) skarb, zapas
harwe — (Q.) ranić, rana
(h)arya — (Q.) posiadać, władać czymś
(h)aryon — (Q.) dziedzic, spadkobierca
hat- (terhat) rozłamać, rozłączyć
haudh — kurhan; w nazwach „Haudh-en-Arwen” czy „Haudh-en-Elleth”
helda — (Q.) całkowicie obnażony, odsłonięty, nagi, odkryty
heledh — (S.) szkło, szyba
helevorn (galvorn) — (S.) czarne szkło
helka — (Q.) lód, lodowy, lodowato zimny
helk — (Q.) lodowato zimny
helke — (Q.) lód
helle — (Q.) mróz
helma — (Q.) skóra
helwa — (Q.) (blade lub w chłodny dzień) niebo
hen — (S.) oko
hendi — (Q.) oko
hera — (Q.) szef, dowódca, główny, najistotniejszy
heren — (Q.) los, szczęście, fortuna
herenya — (Q.) pobłogosławiony, szczęśliwy, bogaty
heri — (Q.) pani, lady, dama, władczyni
heru — (Q.) pan, lord, władca; „Władca” w słowach takich, jak „Herumor”, „Herunumen”, „sindaryjskie „hir” w „Gonnhirrim”, „Rohirrim”, „Barahir” oraz „hiril” („pani”) w „Hirilorn”
(-)hildi — (Q.) wyznawcy, zwolennicy, słudzy, odnosi się szczególnie do „naśladowców” i „członków świty” lub do ludzi śmiertelnych
hilya - (Q.) podążać za kimś, podążać za czyjąś wiedzą nauką
him — chłodny; w „Himland”
hini — dzieci
hir — (S.) władca, lord, pan
hiril — (S.) pani, władczyni, lady
hiruva — (S.) znaleźć
hisie — (Q.) mgła
hiswa — (Q.) mglisto-szary, szarawy, zamglony
hith — (S.) mgła
ho — (Q.) od, z
hon — (Q.) serce
holme - (S.) zapach, odór
hollen — (S.) zamknięty
hopa — (Q.) przystać
hore — (Q.) impuls, bodziec, odruch
horea — (Q.) impulsywna reakcja, gwałtowny odruch

home — (Q.) naleganie, nagle potrzeba, nagle konieczność
horta — (Q.) nalegać, naciskać, zmusić do ucieczki
hortale — (Q.) nagły, gwałtowny
hosta- — (Q.) spora ilość czegoś, znaczna liczba
hosta- — (Q.) zbierać, gromadzić
hoth — (S.) masa, tłum, horda; słowo prawie zawsze występuje w kontekście pejoratywnym
huan — (S.) pies, (szczególnie) pies myśliwski
huine — (Q.) mrok, ciemność
huo - (Q.) pies, (szczególnie) pies myśliwski
huor(e) - (Q.) męstwo, odwaga, twardość (w sensie nieustępliwości) serca
hwan (hwandi) — (Q.) gąbka, pasożyt, myć gąbką
hwarin — (Q.) skrzywiony, zgięty, nieuczciwy, przewrotny
hwama — (Q.) poprzeczka
hwesta — (Q.) dech, oddech, lekki wiatr, bryza, oddychać
hwesta- — (Q.) dmuchać, pykać
hwinde — (Q.) wir, wirować
hwinva- — (Q.) obracać się, wirować, kręcić się
hyalma — (Q.) skorupa, lupina, muszla
hyapat — (Q.) brzeg (morza, jeziora), wybrzeże
hyarin — (Q.) jestem wierny
hyarmaite — (Q.) leworęczny
hyamen — (Q.) południe
hyarmenya — (Q.) południowy
hyarya — (Q.) lewy, lewo, na lewo
hyaste — (Q.) szczelina, rozpadlina, szrama, blizna
hyelle — (Q.) szkło, szklany

I

i (l.mn. in) — (S.) odpowiednik angielskiego rodzajnika określonego „the”; jesteś, jest, jesteście, jesteście, są
-i(n)- — (S.) od, z, ze, na, służy do oznaczenia formy dopełniacza i przydawki (odpowiednik angielskiego słówka „of”)
indyo — (Q.) potomek (zwłaszcza „wnuk”)
ia — (Q.) bezdenne próżnia, niekończący się szyb, przepaść, otchłań (w słowie „Moria”)
iale — (Q.) trwałe, trwające
iant — (Q.) most
iath — (Q.) płot, ogrodzenie, mur
iaur — (Q.) stary

iavas — (S.) jesień
il- — (Q.) nie, służy do zaprzeczania czasownika
ilfrin — (Q.) nieśmiertelny
ihn — (Q.) jasnoniebieski
iluve — (Q.) całość, wszystko, wszech-rzecz (w słowie „Iluvatar”)
ilya — (Q.) wszystko, całość
im — (S.) pomiędzy, głęboki
in — (S.) wąski
-in- - (S.) od, z, ze, na, służy do oznaczenia formy dopełniacza i przydawki (odpowiednik angielskiego słówka „of”)
indo — (S.) serce, nastrój, humor
indis - (Q.) panna młoda
inga — (Q.) pierwszy
(i)ni — (Q.) kobieta
intya- — (Q.) zgadywać, przypuszczać
intya — (Q.) zgadywanie, przypuszczenie, pomysł, idea
intyale — (Q.) wyobraźnia, imaginacja
inya- — (Q.) kobieta, kobiecie, damski, żeński, płci żeńskiej
-ir — (Q.) przyrostek służący do przekształcania czasownika w rzeczownik, np.: z czasownika „ran” — wędrować, powstaje słówko „randir” — wędrowiec
ira — (Q.) wewnętrzny, domowy
isil — (Q.) księżyc
ista — (Q.) wiedzieć
istar (l.mn. istari) Mądry, Wiedzący, Czarodziej Majarów
istima- — (Q.) mądry, wiedzący, nauczony, wykształcony
istyar (l.mn. istyari) — (Q.) nauczony, światły, uczony
ita- — (Q.) iskrzyć, błyskać
ithil — (S.) księżyc
ithilaur — (S.) ogień księżycowy

K

kaima — (Q.) łóżko
kaimasan (l.mn. kaimasambi) — (Q.) sypialnia
kainen — (Q.) dziesięć
kal- (gal-) — (Q.) świecić, błyszczeć, jaśnieć, blask
kala — (Q.) światło
kalina — (Q.) blask, emanowanie światłem
kalma — (Q.) lampa, światło
kalpa — (Q.) statek wodny
kalta — (Q.) blask, świecić, błyszczeć, jaśnieć
kambe — (Q.) wklęsnięcie, wnętrze dłoni
kane — (Q.) waleczność





kano — (Q.) dowódca, dowodzący, z tego wywodzi się drugi element imion takich, jak „Fingon” czy „Turgon”
kan(ta) — (Q.) cztery
kanta- — (Q.) kształtować
kanya — (Q.) śmiały, zuchwały
kar — (Q.) jeleni
kar — (Q.) dzieło, czyn, uczynek
kar- — (Q.) czynić, robić
karakse — (Q.) ostrokół, palisada z zaostzonych pni
karne (karani) — (Q.) czerwony
karo — (Q.) zdobywca, aktor
kel- — (Q.) odejść, odjechać, (o wodzie) spłynąć, odpłynąć
kelma — (Q.) kanał
kelume — (Q.) struga, strumień, potok, prąd
kelva(r) — (S.) zwierzę, żywe stworzenie, które potrafi uciekać
kemen (kem-, ken) — (Q.) ziemia; w słowie „Kementari”, odnosi się to przede wszystkim do ziemi jako płaskiej powierzchni znajdującej się pod „menel” czyli „niebiosami”
kentano (kemnaro) — (Q.) garncarz
khelek — (S.) lód
khil- (hil-) - podążać
kilya — (Q.) szczelina, rozpadlina
kir- — (Q.) ciąć, rozszczepiać, pękać
kirisse — (Q.) ciąć, sieć, smagać, przesyć czymś, wbić na coś
kirka — (Q.) sierp
kirya (ciry) — (Q.) statek, okręt
kor — (S.) przybywający, ten, kto przybywa
korko — (Q.) wrona, gawron
koromindo — (Q.) kopuła sklepienie
koron — (Q.) sfera, kula
kosta — (Q.) klótnia, klócić się
kotumno — (Q.) nieprzyjaciół, wróg
ku(a) — (Q.) gołąb
ku - (Q.) luk
kuile — (Q.) życie, żyć, być żywym
kuina — (Q.) żywy
kuive — (Q.) przebudzenie
kuivea — (Q.) przebudzony, budzący się
kullo — (Q.) czerwone złoto
kulina — (Q.) w kolorze ognia, płomienisty
kulu — (Q.) złoto (metal)
kuluina — (Q.) pomarańczowy
kuluinn — (Q.) ze złota, złoty
kuluma — (Q.) pomarańcza
kuma - (Q.) dziura, jama, pustka, próżnia
kumbe — (Q.) kopiec, nasyp
kundu — (Q.) książę
kurwę — (Q.) zręczność, biegłość, rzemiosło, sztuka

L

la (laume) — (Q.) nie, służy do zaprzeczenia czasownika (odpowiednik angielskiego „not”)
lad — (S.) równina, dolina
laden — (S.) rozległy, szeroki
laer — (S.) lato, pieśń, lament, skarga
laike — (Q.) bystrość umysłu, spostrzegawczość
laima — (Q.) cień, mrok, zasłaniać
lain — (Q.) nić, nitka, rozwijać, nawiązać coś
laiqa — (Q.) zielony, zieleni
laire — (Q.) wiersz, poemat
laira — (S.) cienisty, ciemny, dwuznaczny, podejrzany
laive — (Q.) maść, umaszczenie
laiwa — (Q.) chorowity, niezdrowy
lala — (Q.) zaprzeczać
lalaith — (S.) śmiech
lama — (Q.) echo, pogłos, dzwonięcie
lamba — (Q.) język (ciało)
lamina — (Q.) odbijający dźwięk, powtarzający
lammath — (S.) powtarzające się głosy
lamm (lammen) - (S.) język (ciała)
lamma — (Q.) dźwięk
lamya — (Q.) dźwięczeń, wydawać dźwięk
lapsa — (Q.) lizać
landa — (Q.) obszerny, szeroki
lanta — (Q.) upaść, padać, runąć
lango — (Q.) miecz o szerokiej klingi, dziób okrętu
lanko — (Q.) gardło, gardziel
lanne — (Q.) ubranie, odzież
lanya — (Q.) fala, machać ręką
lara - (Q.) płaski
las (l.mn. lassi) — (S.) liść
lasse — (Q.) ucho
lasta — (Q.) słuchać
latta — (Q.) dół, jama, szyb, dziura
lauka — (Q.) gorący
laure — (Q.) złoty (kolor)
lav- — (Q.) wytwarzać, wydawać, poddawać się, pozwalać przyznać, zezwalać
leo — (Q.) cień
lembas — (S.) chleb podróżny
lempe — (Q.) pięć
lende — (Q.) lewy
lepse — (Q.) palec
lesta- — (Q.) wyjeżdżać, zostawiać
leuka- — (Q.) rozluźnić, popuszczać, zwalniać (tempo)
lhach — (S.) rozszalały płomień
lhaw — (S.) ucho
lhug — (S.) wąż
lhun — (S.) niebieski, błękit
-li — (Q.) wiele, dużo
lia — (Q.) doskonale spleciona nić, nić jedwabna, nić pąjąca

liante — (Q.) pająk
-lie — (Q.) ludzie, naród
lilta — (Q.) taniec
limpe — (Q.) wino
lin — (Q.) kaluża, sadzawka, basen, zwykły, czczy, zwyczajny
lin- — (Q.) śpiewać, wydawać dźwięki układające się w muzykę tworzyć muzykę; zwłaszcza w „Ainulindale” „Laurelin”, „Lindar”, „Lindon”, „Fred Lindon”, „lomelindi”
linda — (Q.) czysty, bez skazy, uczciwy, piękny
linda („a” akcentowane) — (Q.) słodkobrzmiący, pełen słodyczy
lindale — (Q.) muzyka
linde — (Q.) ton, melodia, pieśń, śpiew, piosenka
lindo (l.mn. lindor) — (Q.) pieśniarz, ptak śpiewający
lindornea — (Q.) ozdobiony wieloma dębami
linga- — (Q.) wieszać, powiesić
lingwe — (Q.) ryba
linna — (S.) pieniący się, spieniony
linqe — (Q.) mokry, wilgotny
linya — (Q.) kaluża, sadzawka, basen
lir — (Q.) rząd
lirin — (Q.) śpiewam, nucę pieśń, śpiewam inkantację
lis(sen) — (Q.) miód
lith — (S.) popiół
litse — (Q.) piasek
live — (Q.) choroba, mdłości, złe samopoczucie
lo — (Q.) noc
loa — (S.) wzrost, (ludzki) rok
lok- — zakręć, pętla
loke — (Q.) wąż (w przenośni i dosłownie)
lokse — (Q.) włos
lom — (S.) echo
lome — (Q.) czas nocy, mroki nocy
lomelinde — (Q.) śpiewak zmierzchu, słowik
lona — (Q.) ciemny
lond (lonn) — (S.) port, przystań
lor — (S.) złoty (kolor)
los(se) — (Q.) śnieg
loss — (S.) śnieg
lost - (S.) pusty
lote — (Q.) kwiat
loth — (S.) kwiat
lukę — (Q.) oczarowanie, zaklęcie wezwania
lume — (Q.) czas
luin — (Q.) błękitny
lumbe — (Q.) mrok
lumna - (Q.) uciążliwy, ciężki, uciskający, gnębiący, ciężący, złowieszczy, fatalny

lumna — (Q.) klamać
lung — (S.) ciężki
lunga — (Q.) ciężki
lunte — (Q.) łódka, łódź
lusta — (Q.) pusty
lussa- — (Q.) szeptać
lusse — (Q.) szmer, szemranie, dźwięk
szeptania

M

mab — (S.) ręka
macar (vagor) — (S.) żołnierz
mae govannon — (S.) (dosłownie)
wspaniale napotkany! (pozdrowienie)
maeg — (S.) ostry, kłujący
mahta- — (Q.) walczyć (z bronią w ręku)
maile — (Q.) żądza, ochota, pożądanie
mailea — (Q.) pożądlivy
maite (l.mn. maisi) — (Q.) ręka
maika — (Q.) ostry, kłujący
maíwe- — (Q.) mewa
makar — (Q.) kupiec, handlarz
makii — (Q.) miecz
maksa — (Q.) miękki, giętki, podatny
makse — (Q.) ciasto
mai- — (Q.) złoto, złoty krąg
malda — (Q.) złoto
malinda — (Q.) złoty
maile- — (Q.) ulica
malo — (Q.) złoty proszek
malwa — (Q.) błady, pal, granica,
otoczyć
man — (Q.) dobry, błogosławiony,
bezzenny; w słowach takich, jak
„Aman”, „Manwe”; również w wy-
razach takich, jak „Amandil”, „Ara-
man”, „Umanyar” wywodzony
z wyrazu „Aman”
mande (manad) — (Q.) los, fatum, za-
gląda, koniec
mandos — (S.) osądzać, sędzia
manka — (Q.) handel, handlować
mankale — (Q.) handel
manu — (Q.) odeszły duch
mapa — (Q.) chwycić, opanować coś
mar (mbar) — (Q.) mieszkanie
maranwe — (Q.) przeznaczenie
marta — (Q.) przeznaczony, naznaczo-
ny przeznaczeniem
marya — (Q.) błady, pal, granica, otoczyć
masta — (Q.) chleb
masta- — (Q.) piec (czasownik)
mat- — (Q.) jeść
mbando — (Q.) więzienie
megil — (S.) miecz
meglivom — (Q.) czarny niedźwiedź
mel- — (Q.) kochać, miłość
mellon - (S.) przyjaciel
melyanna (melian) - (S.) drogi poda-
runek

men — (Q.) droga, sposób, kierunek;
występuje w słowach „Numen”,
„Hyarmen”, „Romen”, „Formen”
mena — (Q.) region, okolica
menel — (Q.) niebios; w słowach ta-
kich, jak „Meneldil”, „Menelma-
car”, „Meneltarma”
mente — (Q.) punkt, wskazywać, ko-
niec, kończyć
mere — (Q.) życzenie, pożądanie, po-
żądać, życzyć sobie coś
mereth — (S.) uczta, uroczystość; wy-
stępuje w „Mereth Aderthad”, tak-
że w „Merethrond” — Sali uczt
w Minas Tirith
merka — (Q.) dziki, srogi
merya — (Q.) uczta, uroczystość
meryale — (Q.) święto
met (meth) — (S.) ostatni, koniec,
kończyć
mi- — (Q.) w, wewnątrz
miksa- — (Q.) mokry, wilgotny
milka- — (Q.) chciwy
milme — (Q.) pożądanie, żądza,
chciwość
milya- — (Q.) tęsknić za czymś
min(e)ya — (Q.) pierwszy
minas — (S.) wieża
minda- — (Q.) widoczny, okazały, wy-
bitny, sławny
Minhiriath — (S.) pomiędzy rzekami;
region pomiędzy Brandywiną i Sza-
rym Potokiem
minna — (Q.) wewnątrz
mindó — (Q.) samotna wieża
minqe — (Q.) jedenaście
mir — (S.) klejnot, biżuteria
mire — (Q.) klejnot; w „Elemmire”
miril (l.mn. mirilli) — (Q.) błyszczący
klejnot
mirilya- — (Q.) blask, polysk, lśnić,
błyszcząc
mirima- — (Q.) wolny, uwolnić
miruvor — (S.) miód pitny, ciemne piwo
miste — (Q.) delikatny deszcz
mith — (S.) szary; w „Mithlond”,
„Mithrandir”, „Mithrim”, poza
tym w „Mitheithel” — nazwa rzeki
Siwe Źródło w Eriadorze
mitya — (Q.) wewnętrzny, położony
we wnętrzu kontynentu
miule — (Q.) jęczący, skomlający
moina — (Q.) dobrze znany, drogi sercu
mol — (Q.) niewolnik
mor(e)i — (Q.) czarny; „Ciemność”
w słowach „Mordor”, „Morgoth”,
„Moria”, „Moriquendi”, „Morme-
gil”, „Morwen” itp
morchaint — (S.) kształty ciemności
mordo — (Q.) cień, ciemność

more — (Q.) noc, czerń
morgul — (S.) czarna sztuka
morko — (Q.) niedźwiedź
moma — (Q.) mroczny, posepny,
ciemny, ponury
mota — (Q.) trud, praca
moth — (S.) zmierzch; w nazwie „Nan
Elmoth”
motto — plama, skaza, plamić
mu — (Q.) nie
muile — (Q.) tajemnica, sekret
muina — (Q.) ukryty, sekretny
mundo — pysk, nos

N

na — (S.) przysłówek oznaczający for-
mę dopełniacza
na(n) — (Q.) ale
naer — (S.) straszny
nahta — (Q.) ukąszenie, kęs
nai — (S.) być może
naíke — (Q.) ostry ból
naíkele — (Q.) bolesny
naina- — (Q.) lamentować, skarżyć się
naire — (Q.) lament, skarga
namarie — (S.) pożegnanie, „żegnajcie!”
naimba — (Q.) młot
nan(d) - (Q.) dolina; w „Nan Dun-
gortheb”, „Nan Elmoth”, „Nan
Tathren”
nanda — (Q.) podmokła równina
nande — (Q.) harfa, grać na harfie
Nanduhirion — (S.) dolina mętnych stru-
mien, „Dolina Mętnych Potoków”
nar — (Q.) ogień, zobacz „Narsil”,
„Narya”, a także pierwotne formy
słów takich, jak „Aegnor (Aikanaro
„Ostry Płomień” lub „Spadający
Ogień”) i „Feanor” (Feanaro
„Duch Ognia”)
naraka — (Q.) szorstki, surowy, gwał-
towny
narda — (Q.) węzeł, pętla
narmo — (Q.) wilk
nam — (Q.) opowieść, baśń, legenda
narqelion — (Q.) jesień, (dosłownie)
„dogasający w ogniu”
naru — (Q.) czerwony
nasse — (Q.) cień, kolec, gwóźdź
nasta- — (Q.) uklucie, kłuc, przekłuwać
natse- — (Q.) pajęczyna, sieć
naug — (S.) krasnolud; w słowie „Na-
ugrim: porównaj też „Nogrod”
z hasłem „groth”, słowo spokrew-
nione również z innym wyrażeniem
sindaryjskim służącym do okreś-
lenia krasnoludów, „Nogoth”, liczba
mnoga „Noegyth”, („Noegyth Ni-
bin”, „male, nic nie znaczące kra-
snoludy”) i „Nogothrim”





nauko — (Q.) krasnolud
 naule — (Q.) wycie wilków
 naur — (S.) ogień
 nauta — (Q.) związany, skierowany,
 zobligowany
 neuma — (Q.) pułapka, złapać w sidła,
 usidlić
 neuna — (Q.) drugi
 neuro — (Q.) następca, sukcesor
 ndaedelos — (S.) strach, bać się
 ndengin — (S.) umarł (rzeczownik
 występujący w liczbie mnogiej)
 -(n)dil — (S.) przyjaciel, poświęcenie,
 bezinteresowna miłość; jako przy-
 miotnik jest bardzo częstym zakoń-
 czeniem imion
 ndola — (Q.) pagórek
 ndu — (Q.) na dół, z wysoka; w que-
 nyjskim słowie „numen”
 -(n)dur - (S.) poświęcenie, bezintere-
 sowna miłość; jako przymiotnik jest
 bardzo częstym zakończeniem
 imion
 neithan — (S.) pozbawiony, zrzucony
 z urzędu, niesprawiedliwy, zły
 nelde — (Q.) trzy
 neldor — (S.) buk
 nelet (nelki) - (Q.) ząb
 nen — (Q.) woda, staw, jezioro, laguna
 nenda — (Q.) nachylający się, opadający
 nende — (Q.) zbocze
 nengwe — (Q.) nos, nosowy
 ner (l.mn. nerī) — (Q.) dorosły męz-
 czyzna, dorosły samiec
 nerte — (Q.) dziewięć
 nessa — (Q.) młody
 nesse — (Q.) młodość
 nessima — (Q.) młodzieńczy
 ngwaw — (S.) wycie, ryk
 ni - (Q.) ja
 ni — (S.) kobieta, samica, żeński, płci
 żeńskiej
 nib(in) — (S.) mały, nieistotny, drobny
 nien — (S.) żaloba, smutek
 nieninque — (Q.) płatek śniegu
 nim — (S.) biały
 nin — (S.) mokry
 ninde — (Q.) cienki, szczupły
 ninniah — (S.) tęcza
 ninque — (Q.) biały
 nirwa — (Q.) poduszka, wyściółka,
 oprzeć się o coś
 niphred — (S.) bladeść
 nire (nie) — (Q.) lza, rwać, szarpać
 mrn(aeth) - (S.) lza(y)
 nis(se) (l.mn. nissi) — (Q.) kobieta,
 samica
 nisse — (Q.) oprócz, poza tym
 nite — (Q.) wilgotny, pokryty rosą
 no — (Q.) plodzić, tworzyć

noa — (Q.) wyobrażać sobie, myśleć
 nogoth (l.mn. noegyth, nogothrim) —
 (S.) krasnolud
 nola — (Q.) mądry, nauczony
 noldo (l.mn. noldor) — (Q.) mądry,
 Odnosi się do „wiedzących”, „mą-
 drych” elfów
 nole — (Q.) długie studia, wiedza, na-
 uka, zobacz także „gul”
 nolwe — (Q.) mądrość, sekretna wiedza
 nore (no, ono) — (Q.) ludzie, lud, klan
 nore („e” długie) — (Q.) kraj, miejsce
 zamieszkania, siedziba
 nomo — (Q.) dąb
 norsa — (Q.) olbrzym, olbrzymi, gi-
 gantyczny
 not- — (Q.) liczyć się z czymś, rachować
 note — (Q.) liczba, numer
 nulla (nulda) — (Q.) seretny, ciemny,
 przyćmiony, sekret
 numen — (Q.) zachód, zachodni, (do-
 słownie) „kierunek zachodzącego
 słońca”
 nun — (Q.) poniższy, spodni
 nura — (Q.) głęboki, głęboko, pochło-
 nięty
 nute — (Q.) wiązać, supłać, supel, węzeł
 nwalka — (Q.) okrutny
 nwalya — (Q.) męczyć, dręczyć,
 torturować
 nyano — (Q.) szczur
 nyare — (Q.) baśń, historia, saga
 nyarin — (Q.) (ja) mówię
 nyelle — (Q.) dzwon, dzwonić dzwo-
 nem, dźwięczeń
 nyello — (Q.) śpiewak, pieśniarz

O

o- — (Q.) razem
 -o — (Q.) przyrostek służący do prze-
 kształcania czasownika w rzeczow-
 nik, np.: „lin” (śpiewać) przekształ-
 ca się w „lindo” (śpiewak)
 ohta — (Q.) wojna
 ohtar — (S.) wojownik, żołnierz
 oio — (Q.) zawsze, kiedyś, kiedykolwiek
 olor — (Q.) sen, marzenie, marzyć
 olos — (Q.) śnieg, śnieżyć
 olosse — (Q.) śnieg kwiatów (poetyckie)
 olva(r) — (S.) roślina(y), krzew(y), ro-
 snąca rzecz z korzeniami w ziemi
 olwa — (Q.) gałąź, kończyzna
 oma — (Q.) głos, głosić, wypowiadać
 oman — (Q.) samogłoska
 ondo — (Q.) kamicznik, pestka, ukamie-
 niować
 onod — (S.) ent
 onta — (Q.) tworzyć, kreować, plodzić
 ontaro — (Q.) rodzic, ten, który splo-
 dził

orch (l.mn. yrch) — (S.) ork, goblin,
 demon (pomniejszy)
 ore — (Q.) powstanie (zbrojne),
 wzrost
 orko (l.mn. orqi) - (Q.) ork, goblin,
 demon (pomniejszy)
 orme — (Q.) (powstały z zemsty lub
 z popędliwości) gniew, pośpiech,
 okrucieństwo
 om — (S.) drzewo; w słowach „Cele-
 born”, „Hirilorn”, porównaj także
 „Fangom” („Brodzące drzewo”)
 i „mallorn”, l.mn. „mellyrn”, —
 drzewa z Lothlorien
 oma — (Q.) pośpieszny, pochopny,
 nieprzemysłany
 oro- — (Q.) wysoki, wysokość, wzno-
 sić się, podnosić, góra, do góry
 (kierunek)
 orto — (Q.) szczyt, wierzchołek
 orod (l.mn. ered) — (S.) góra
 oron (l.mn. oronti) — (Q.) góra
 orta — (Q.) wstawać, podnosić się,
 wzrastać, powstawać (też zbrojnie),
 dźwignąć podwyższać
 orto — (Q.) szczyt (także w przeno-
 śni), wierzchołek
 orto- — (Q.) szczyt
 os(t)(to) — (Q.) miasto, miasteczko
 otoczone murami, forteca
 osse — (Q.) terror, przemoc
 ossirand — (Q.) kraina siedmiu rzek
 (słowo utworzone na podstawie te-
 matu liczebnika „siedem” — w que-
 nyjskim „otso”, w sindarinie „odo”)
 otoron (l.mn. otoroni) - (Q.) brat
 krwi, brat przysięgi
 otso — (Q.) siedem
 oy — (Q.) trwający wiecznie

P

panda — (Q.) ogrodzenie, miejsce
 ogrodzone
 palan — (Q.) daleki i rozległy; w sło-
 wie „palantiri”, „Tar- Palantir”
 palantiri — (Q.) widzące kamienie
 (dosłownie „ci, którzy oglądają
 z daleka”)
 palla — (Q.) ekspansywny, zaborczy,
 obszerny
 palme — (Q.) powierzchnia
 palure — (Q.) krajobraz, pejzaż
 palya — (Q.) rozpościerać się, rozta-
 czać się
 pano — (Q.) kawałek ukształtowanego
 (obrobionego) drewna
 panta — (Q.) rozwijać, rozpościerać
 panya- — (Q.) ustawiać, nastawiać, re-
 perować, naprawiać
 parka — (Q.) suchy, suszyć

parma — (Q.) książka
 parmálambe — (Q.) Quenya (dosłownie „język książek”)
 parth — (S.) pole, dam
 pasta — (Q.) gładki, równy, gładzić, wyrównywać
 pe — (Q.) usta, pysk, ujście rzeki, wylot
 pedo — (S.) mówić, rozmawiać
 pel- — (Q.) iść dookoła, zataczać kolo, okrążyć, otoczyć
 pelargir — (Q.) reda (ogrodzone miejsce lub przystań) królewskich statków
 pelennor — (Q.) kraina otoczona murami
 pelon - (Q.) łańcuch górski; coś wysokiego, zagradzającego drogę
 pende — (Q.) opadające zbocze
 per- — (Q.) pół (przedrostek)
 peredhel (l.mn. peredhil) — (S.) półelf
 perian (l.mn. perianath) halfling, hobbit
 pertorog (l.mn. pertereg) — (S.) pół-troll
 perya — (Q.) dzielić na pół, przepoławiać
 pilind (l.mn. pilindi) - (Q.) strzala
 pin(nath) — (S.) grzbiet(y) górski, zbocze(a)
 pirya — (Q.) sko, syrop
 piuta — (Q.) płwocina, płuc
 poika — (Q.) czysty, czyścić
 polda — (Q.) silny, mocnon zbudowany, solidny, krzepki, tęgi
 por — (Q.) pięść
 pore — (Q.) mąka
 punta — (Q.) spółgłoska zwarta
 pusta — (Q.) zatrzymywać, zaprzestać, ustać
 putta — (Q.) kropka (w interpunkcji)

Q

qualm — (Q.) nieżywy, umarły
 qualme — (Q.) agonia, śmierć
 quame — (Q.) choroba, mdłości
 quanta — (Q.) pelen, obfity
 quar(i) — (Q.) ręka, wręczać, doręczać
 quare — (Q.) pięść
 quelet(si) — (Q.) zwłoki
 quelle — (S.) zanikający, blednący, wędnący
 quende (l.mn. quendi, quendelie) — (Q.) elf (dosłownie „mówiący”)
 quen- — (Q.) mówić, rozmawiać, powiedzieć
 quenta — (Q.) zapis, historia, spisywać kroniki
 quesse — (Q.) pióro, opierzyć się
 quet — (Q.) mówić
 quetta — (Q.) słowo, wyraz, wyrazić coś
 quinga — (Q.) luk

R

ra (l.mn. ravi) — (Q.) lew
 raen — (S.) wędrujący, włóczęący się
 raika — (Q.) zgięty, wygięty, nieuczciwy, przewrotny, niewłaściwy
 rais — (Q.) szczyty, wierzchołki
 raime — (Q.) polowanie, polować, pościg, poszukiwanie
 raka — (S.) wilk
 ram(mas) — (S.) ściana, mur, otoczyć murem, zamurować
 rama — (Q.) skrzydło
 ramba — (Q.) ściana, mur, otoczyć murem, zamurować
 ramaloke — (Q.) uskrzydłony wąż, latający smok
 ran- — (S.) wędrować, włóczyć się, błąkać się, błądzić
 rana - (Q.) księżyc (dosłownie „wędrowiec”, „błądzący”)
 randir — (S.) wędrowiec, pielgrzym
 rangwe — (Q.) sążeń, mierzyć głębokość
 ranko (l.mn. ranqi) — (Q.) ramię, broń
 rant — (S.) bieg; w nazwie rzek „Adu-rant” (w złożeniu z wyrazem „adu” — „podwójny”) oraz w „Celebrant” („Srebrne Złoże”)
 ranya — (Q.) błądzić, błąkać się
 ras (l.mn. rais) — (S.) róg (w nazwach szczytów górskich)
 rasat — (Q.) dwanaście
 rasse — (Q.) róg (w nazwach szczytów górskich)
 rast — (S.) wybrzeże, nabrzeże, osiąść na brzegu (mieliznie)
 rath — (S.) łóżce rzeki, ulica
 raug — (S.) demon
 rauko — (Q.) demon
 rauta — (Q.) metal, metalowy
 rava — (Q.) dziki, szalony
 ram — (S.) sieć, oko w sieci, złapać w sieć
 rena — (Q.) krawędź, rąbek, obwódka, granica, otoczyć
 rerin — (Q.) (ja) sięję
 rhandir — (S.) pielgrzym
 rhiw — (S.) zima
 rhun — (S.) wschód
 rie — (S.) korona, koronować
 riel — (Q.) dziewczyna w girlandach
 rif — (S.) kora drzewa
 rig- — (Q.) związać, splatać, pleść, kłębić się
 rihta — (Q.) szarpnięcie, skurcz, drgawka, skręcenie, skręt
 ril — (Q.) wspaniałość, znakomitość; w słowach „Idril”, „Silmaril”,

także w „Anduril” (miecz Aragorna) i „mithril” (srebro Morii). Quenyska forma imienia „Idril” brzmiała „Itarille” (lub „Itarilde”), stworzona z rdzenia „ita-” „błyskać, iskrzyć”

rilma — (S.) błyszczące światło
 rilya — (Q.) blask, połysk, wspaniałość
 rim — (S.) masa, tłum, liczny
 rimba — (Q.) liczny, częsty
 rimbe (rimba) masa, tłum, liczny
 rimpa — (Q.) mknący, lecący
 rin — (S.) pamięć, wspomnienie
 rina — (Q.) ukoronowany
 rinda — (Q.) okrągły, kolisty
 rinde — (Q.) koło, okrąg
 ring — (S.) chłód, zimno; w słowach „Ringil”, „Ringwil”, „Himring”
 ringe — (Q.) chłód, zimno
 rinke — (Q.) gwałtowny wstrząs, kwitnąć
 ris(t) — (S.) rozdzierać, rozszczepiać
 rista — (Q.) cięcie, przecięcie
 rista- — (Q.) ciąć, przecinać
 roch (l.mn. rech) — (S.) koń
 rog — (S.) demon.
 rohan - (S.) kraina koni
 roina — (Q.) rumiany, rudy
 roita- — (Q.) prześladować, ścigać
 rokko - (Q.) koń, konnica, jazda (wojsko)
 rom- — (Q.) dźwięk trąbki
 toma — (Q.) głośny dźwięk, dźwięk trąbki
 romba — (Q.) róg, trąbka
 romen — (Q.) powstanie (zbrojne), wschód słońca, wschód
 romenya — (Q.) wschodni
 rona — (Q.) wschód
 ronda - (Q.) jaskinia, pieczara
 rond — (S.) kopuła, sklepienie, dach lukowy lub kopułowy, zadaszone pomieszczenie
 ronyo — (Q.) ścigający (ten, kto prowadzi pościg)
 roquen (l.mn. requain) — (S.) rycerz
 ros — (S.) piana, pył wodny, rozpylać, pienieć
 rosse — (Q.) delikatny deszcz, rosa
 roth — (S.) kopanie, wykopaliska, prace wydobywcze (wykopaliskowe)
 rudh — (S.) łysy, jałowy
 ruin — (S.) czerwony płomień; w słowie „Orodrui”
 runda — (Q.) palka, surowy kawałek drewna
 runya — (Q.) czerwony płomień
 russe — (Q.) wygładzony, obrobiony metal, ostrze
 ruth — (S.) gniew: w „Aranruth”





S

saira — (Q.) mądry
 sairon — (Q.) czarodziej
 salpa- — (Q.) pić przez rurkę, wsysać, zlizywać
 salqe — (Q.) trawa
 sambę — (Q.) pokój, pomieszczenie
 sammath — (S.) pomieszczenia
 samno — (Q.) stolarz, cieśla, budowniczy, opiekujący się drewnem
 sanda — (Q.) trwałe, stałe, prawdziwe, solidny
 sanga — (Q.) naciskać, tłoczyć (się)
 sangwa — (Q.) trucizna, truć
 sank — (Q.) pęknięcie, szczelina, rozłam
 sanya — (Q.) posłuszny, normalny, działający według prawa
 sanye — (Q.) zasada, norma, prawo
 sar (l.mn. sardi) — (Q.) mały kamień
 sara — (Q.) gorzki
 sam — (S.) (mały) kamień
 saura — (Q.) zgnily, zepsuty, plugawy, sprośny, wstrętny, cuchnący
 sauron — (Q.) (z)nieuważony
 sava — (Q.) sok
 selde- — (Q.) córka
 senda- — (Q.) spoczywający, odpoczywający, w spokoju
 -ser — (Q.) przyjaciel (przyrostek)
 sere- — (Q.) odpoczynek, pokój, spoczywać
 sereg — (S.) krew, w słowie „seregon”
 serin- — (Q.) (ja) spoczywam, (ja) odpoczywam
 serke — (Q.) krew
 sermo (seron) — (Q.) przyjaciel
 si — (S.) terazsi(n) - (Q.) teraz
 sikil — (Q.) sztylet, nóż
 sil- — świecić, błyszczeć (białym lub srebrnym światłem, blaskiem); porównaj rdzeń „thil-”
 silme — (S.) błyszczące srebro, srebrzyste światło
 sinda (l.mn. sindar) - (Q.) Szary Elf
 sinde — (Q.) szary
 sinta — (Q.) krótki
 siny — (S.) nowy
 sir — rzekasir- — (Q.) płynąć, wypływać, przypływ (morza)
 sirannon — (S.) (dosłownie) wrota strumienia, ujście rzeki
 siril — (Q.) zatoczka, strumyk, rzeczka
 sirith — (S.) przepływający
 silue — (Q.) podnieta, bodziec, namiętność, podburzanie
 solor — (Q.) fale rozbijające się o brzeg, piana (na falach), ślizgać się po falach
 soron (sorne) (l.mn. sorni) orzeł

star — (Q.) punkt, wskazywać, łąd, półwysp
 suhto — (Q.) ciąg, łyk, zarzucanie sieci, połów
 sukin — (Q.) (ja) piję
 sul - (Q.) wiatr
 sulka — (Q.) bulwa, korzeń jadalny
 sule — (Q.) oddech
 sulime — (Q.) trzeci miesiąc roku, sulime
 sulo — (Q.) kielich, puchar, roztruchan
 sungwa — (Q.) naczynie do picia, kielich
 suya- — (Q.) oddychać, odetchnąć, szeptać

T

ta — (Q.) ten tutaj, ten, to, ono
 taina — (Q.) przeciągający się (w czasie), wydłużony, przedłużony
 taita — (Q.) przedłużać
 take — (Q.) (on) przypina, (on) wiąże
 tal- (tal) - (Q.) stopa
 talan — (Q.) podłoga, grunt, ziemia
 talath — płaski łąd, równina; w słowach „Talath Dimen”, „Talath Rhunen”
 tallune (talrunya) — (Q.) podeszwa (stopy), spód
 talma - (Q.) fundament, podstawa, baza, korzeń
 talta — (Q.) nachylać się, przychyłać, skłaniać, nachylenie, opadający, pochylać
 talta- — (Q.) opadać w dół, nachylać się
 tambaro — (Q.) dzięciol
 tarnin — (Q.) (ja) pukam, (ja) stukam
 tampa — (Q.) szpunt, korek
 tanka — (Q.) pewny, solidny, zdecydowany
 tankil — (Q.) broszka
 tano — (Q.) rzemieślnik, rękodzielnik, kowal
 tanta- — (Q.) podwójny, podwojony
 tamwe — (Q.) konstrukcja, urządzenie, przyrząd, narzędzie, dzieło rzemieślnicze
 tape — (Q.) (on) zatrzymuje, (on) hamuje
 tar- — (Q.) wysoki, dostojny; przedrostek używany w quenyjskich imionach numenorejskich królów; także w słowie „Annatar”; żeńska forma tego słowa — „tari” („ta, która jest dostojna, królowa”) — występuje w słowach „Elentari”, „Kementari”; porównaj także „tarma” („ślup, filar”) w „Meneltarma”

tara — (Q.) wysoki, wzniosły, wyniosły
 tari — (Q.) dostojna, wysoka, królowa
 tarka — (Q.) róg (zwierzęcy)
 tarma — (Q.) ślup, filar
 taro — (Q.) dostojny, wysoki, król
 tarya — (Q.) twardy, surowy, sztywny, uparty
 tasare — (Q.) wierzba; w słowach „Tasarinan”, „Nan-tasarion”
 tathar — wierzba, giętki; przymiotnik w formie „tathren” występuje w słowie „Nan-tathren”
 taty- — (Q.) powtarzać, dublować, podwajać
 taur — (S.) puszcza, las, drewno
 taure — (Q.) puszcza, las, drewno
 tea — (Q.) droga, trakt, prosta linia
 tehta — (Q.) znak, symbol, znak diakryczny
 teke — (Q.) (on) pisze
 tekil — (Q.) pióro, rylec do pisania
 tel(de) — (Q.) koniec, ostateczność, być ostatnim; w słowie „Telen”
 telima — (Q.) końcowy, ostateczny
 telcontar — (S.) kroczący, maszerujący, podążający
 telep — (Q.) srebro, srebrny
 telepsa (telpina) — (Q.) ze srebra, srebrny, srebrzysty
 teler (l.mn. teleri) Morski Elf
 telko — (Q.) noga, kończyna, łodyga, źdźbło, rufa
 tella — (Q.) tylny, ostatni, na szarym końcu
 telme — (Q.) kaptur, nakrycie głowy
 telpe (telep) — (Q.) srebro, srebrny; w słowie „Telperion”
 telume — (Q.) kopuła, sklepienie (zwłaszcza w odniesieniu do „niebios”)
 telumehar — (Q.) Orion (gwiazda), (dosłownie) wojownik nieba
 tema — (Q.) rząd, seria, linia
 ten — (Q.) ścieżka, kurs, linia, kierunek, droga, trasa
 tengwa — (Q.) litera, znak
 tenkele — (Q.) system pisma, zbiór znaków
 tere — (Q.) przez, poprzez, na wskroś
 teren (terene) — (Q.) wysmukły, szczupły, cienki
 tereva — (Q.) piękny, doskonały, jasny, bystry, przenikliwy
 thalion — silny, nieustraszony; w słowach „Cuthalion”, „Thalion”
 thanc — (S.) kiel
 thang — (S.) kłopot, opresja, ucisk, znużenie
 thar- — (Q.) w poprzek, poprzecznie, poprzez, na wskroś

thara-pata — (Q.) skrzyżowanie, rozdroże, rozstaje dróg
 tharbad — (S.) skrzyżowanie, rozdroże, rozstaje dróg
 thaur(on) - odrażający, budzący niechęć
 thaich (siach) — (S.) bród, przecho-
 dzić przez bród
 thil — (S.) świecić się, błyszczyć
 thlio — (Q.) polyskiwać, błyszczyć,
 świecić
 thin(d) — (S.) szary; w słowie „Thin-
 gol”
 thol — ster (dosłownie i w przenośni)
 thon — sosna (drzewo); w słowie
 „Dorthanion”
 thond — (S.) korzeń
 thoniel — (S.) ta, która podpala, ta,
 która wznica, ta, która rozżarza
 thor — (S.) potok (rwący), ulewa
 thoron — (S.) orzeł
 thur(ing) — (S.) sekret, sekretny, tajem-
 nica, tajemniczy
 tikse — (Q.) kropka, plama, znak
 til(de) — (Q.) punkt, róg
 tin- — (Q.) iskra, iskrzyć, błyszczyć
 tinda — (Q.) błyszczyć, migotający
 tinde — (Q.) migotanie, błysk
 tine — (Q.) to migocze, to się błyszczy
 tinko — (Q.) metal, metalowy
 tinta — (Q.) spowodować że się bly-
 szczy, rozpalic, rozżarzyć
 tintina — (Q.) to się błyszczy
 tinme — (Q.) iskrzyć się, migotać
 tinwe — (Q.) iskra, migotanie
 tir — (Q.) obserwować strzec, rozta-
 czać opiekę
 tirin — (Q.) (ja) obserwuję, (ja) strzegę
 tirion — (Q.) wieża obserwacyjna,
 strażnica
 tirith — (S.) obserwujący, strzegący
 titta — (Q.) malutki, drobny
 tiuka — (Q.) gruby, tłusty
 tiuko — (Q.) udo
 tiuya- — (Q.) puchnąć, nabrzmiwać,
 rosnąć
 to — (Q.) welna
 toa — (Q.) welniany
 tol (l.mn. tolle) — (Q.) wyspa
 tolto — (Q.) osiem
 topa — (Q.) dach, zadaszenie
 topa- — (Q.) pokrywać dachem, zada-
 sząć
 torech — (S.) legowisko, matecznik,
 nora
 toron (l.mn. toroni) brat
 torog (l.mn. tereg) — (S.) troll
 tuia — (Q.) kielkować wypuszczać pę-
 dy, rozkwitać
 tuile — (Q.) czas rozkwitania, wiosna

tuilindo (tuilelino) — (Q.) (dosłow-
 nie) ptak wiosenny, jaskółka
 tukin — (Q.) (ja) rysuję
 tulin — (Q.) (ja) przychodzę, (ja)
 przybywam
 tulka — (Q.) silny, pewny, trwały, nie-
 zachwiany
 tulko — (Q.) popierać, wzmacniać,
 krzepić, wspierać
 tum — (Q.) dolina; w słowach „Tum-
 halad”, „Tumladen”; porównaj tak-
 że „Utumno”, które w sindarinie
 wyrażane jest „Udun” (imię używa-
 ne później na oznaczenie głębokiej,
 górskiej doliny, położonej pomię-
 dzy Morannonem a ujściem Iseny)
 - w Morii, Gandalf nazwał balroga
 „Ogniem z Udun”
 tumbalemorna — (Q.) czarna, głęboka
 dolina
 tumbo — (Q.) dolina
 tumpo — (Q.) garb, zgarbić się
 tundo — (Q.) wzgórze, pagórek
 tuo — (Q.) wigor, siła fizyczna, krzep-
 kość
 tups — (Q.) strzecha, kryć strzechą
 tur — (S.) siła, władza, moc, mistrzo-
 stwo (w czymś)
 ture — (Q.) siła, władza, moc, mistrzo-
 stwo (w czymś)
 turin — (Q.) (ja) kontroluję, (ja) wła-
 dam, (ja) rządę
 turma — (Q.) tarcza, osłonić
 tussa — (Q.) krzak, krzew
 tyalangan - (Q.) harfista
 tyalie — (Q.) sport, gra, zabawa, sztu-
 ka
 tyar — (Q.) przyczyna, spowodować
 tyavin — (Q.) (ja) smakuję coś, (ja)
 próbuję
 tyelka — (Q.) szybki, prędko, zwinny,
 zręczny
 tyulma — (Q.) maszt

U

u- — (Q.) nie (w kontekście zła lub je-
 mu zaprzeczenia)
 uial — (Q.) brzask, zmierzch, półmrok
 uile — (Q.) wodorost, roślina płożąca
 się
 uin — (Q.) (ja) nie robię, (ja) nie czy-
 nie, (ja) nie
 ulya- — (Q.) wlewać, napelniać
 umarth - (S.) zły los, zła fortuna
 umb — (S.) puste miejsce, jama, dziura
 umbar — (Q.) los, fatum, zagłada
 umin — (Q.) (ja) nie jestem
 ungo — (Q.) czarna chmura
 ungol — (S.) pajak
 ulgundo — (Q.) zdeformowana istota,
 odrażająca bestia

ungwe — (Q.) mrok, przygnębienie
 ungwale — (Q.) torturować, tortura
 unqale — (Q.) agonia, śmierć
 unqe — (Q.) puste miejsce, jama, dziu-
 ra, pusty
 usqe — (Q.) dymić, kopcić, śmier-
 dzieć, dym
 ur — (Q.) ogień
 ur- — (Q.) gorący, gorąco
 urin — (Q.) słońce
 uruloke — (Q.) uskrzydłony wąż,
 smok
 uruva (uruite) — (Q.) ognisty, pło-
 mienny, porywczy
 urya- — (Q.) płonąć, świecić, rozbłysk,
 wybuch
 uvanimo — (Q.) potwór, monstrum
 uve — (Q.) obfitość
 uvea — (Q.) obfity (bardzo)

V

vaiwa — (Q.) wiatr, wiać
 vahta- — (Q.) plamić, brudzić się
 val- — (Q.) moc, siła; w słowach „Va-
 lar”, „Valacirca”, „Valaquenta”,
 „Valarauka”, „Val(i)mar”, „Vali-
 nor”
 vala (l.mn. valar) — (Q.) moc, bóg
 valaina (l.mn. valainar) — (Q.) du-
 chowny, bogini
 valarauko (l.mn. valaraukar) — (Q.)
 demon nocy (S. = balrog)
 vaiasse — (Q.) boskość, bóstwo
 valie (l.mn. valie) — (Q.) żeńska siła,
 żeńska moc, valarska królowa
 valinor — (Q.) kraina potęgi, ład mocy
 valya — (Q.) posiadanie boskich mocy
 i/lub boskiego autorytetu
 van (l.mn. vani) — (Q.) gęś
 vanima — (Q.) jasny, uczciwy, jasnow-
 losy
 vanimo (l.mn. vanimor) — (Q.) pię-
 kne dziecko
 vanta — (Q.) marsz, spacer
 vanta- — (Q.) maszerować, spacero-
 wać, przejść się
 vanya — (Q.) piękny
 Vanya (l.mn. Vanyar) — (Q.) Piękne
 Elfy
 vara — (Q.) brudny, zaplamiony
 vama — (Q.) bezpieczny, zabezpieczony
 varne (varni-) — (Q.) ciemnobrązowy
 ve — (S.) jako
 vea — (Q.) dorosły, człowieczy
 veaner — (Q.) dorosły mężczyzna
 veasse — (Q.) wigor, krzepkość
 vedui — (S.) trwać
 veo (-we) — (Q.) mężczyzna, człowiek
 verie — (Q.) śmiałość, zuchwałość
 verka — (Q.) dziki





verno (l.mn. vernor) — (Q.) mąż
 veni — (Q.) małżeńska para, małżeństwo
 verya — (Q.) odważny, śmiały
 verya — (Q.) ośmielić się
 vesse — (Q.) żona
 vesta — (Q.) małżeństwo, zaślubiny
 vesta — (Q.) zaślubiać, przysięgać, kontrakt, zawierać umowę
 vestale — (Q.) ceremonia ślubna, ślub, przysięga
 vie — (Q.) męskość, wigor
 vilwa — (Q.) powietrze
 vilya — (S.) niebo
 vin(ya) — (S.) nowy
 vinde — (S.) bładoniebieski, szarobłękitny
 viltā — (S.) blaknąć, pojaśnić
 vinya — (S.) wieczór
 vista — (S.) powietrze (jako substancja)
 vor — (S.) czamy
 vor- — (Q.) ciągly, powtarzający się, ustawiczny (przedrostek)
 voro — (Q.) zawsze, ciągle
 vorima — (Q.) ciągly, powtarzający się, raz za razem
 voronwa — (Q.) trwający, wytrzymujący
 voronwie — (Q.) wytrzymałość, trwałość, trwanie

W

waen — (S.) plama, plamić, zabarwiać
 wath — (S.) cień (odbicie kształtu człowieka, drzewa, etc)
 -we (veo) — (Q.) mężczyzna, człowiek; występuje bardzo często jako zakończenie imion, np.: „Manwe”
 wen (wende) — (Q.) dziewczyna; występuje bardzo często jako zakończenie imion, np.: „Earwen”, „Morwen”
 wen — (Q.) młodzińczy, świeżość
 wene — (Q.) dziewictwo
 wenya — (Q.) wiosenna zieleń, lekka zieleń, żółtozielony, świeży
 wing — (Q.) piana, pył wodny, grzbiet fali
 wilwarin (l.mn. wilwarindi) — (Q.) motyl

Y

ya — (Q.) dawno temu, tam
 y, „a” akcentowane — (Q.) dawno temu, poprzednio
 yaive — (Q.) szydzić, wyśmiewać
 yalme — (Q.) krzyk, hałas, krzyczeć, wrzeszczeć
 yalumea — (Q.) dawny, dawno miniony (poetyckie)

yana — (Q.) tamten (dawno temu, przeszły)
 yana — (Q.) święte miejsce, sanktuarium
 yanga — (Q.) ziewać
 yanta — (Q.) jarzmo, ujarzmić, wpręgać w jarzmo
 yar (yaren) — (Q.) krew
 yara — (Q.) starodawny, przeszły, starożytny
 yare — (Q.) stare czasy, dawniejsze czasy
 yaresse — (Q.) dawno dawno temu, pewnego razu (początki opowieści)
 yat (yaht-) — (Q.) szyja
 yatta — (Q.) przesmyk, wąska szyja
 yave — (Q.) owoc, plód
 yavie — (Q.) jesień
 yawe — (Q.) jar, szczelina, zatoka
 yelda (yelme) — (Q.) drogi, przyjaciel-ski, przyjazny
 yelde (-iel) — (Q.) córka
 (y)ello — (Q.) krzyk, krzyczeć
 yelma — (Q.) nienawidzący, wstrętny
 yelta — (Q.) nienawidzieć, budzić wstręt
 yelwa — (Q.) wstrętny, odrażający
 yen (l.mn. yeni) — (S.) rok (rok elfijski, składający się z 144 ludzkich lat)
 yen (yen-) — (Q.) rok
 yenia — (Q.) ostatni rok, poprzedni rok
 yerna — (Q.) stary, znoszony
 yerya — (Q.) wiek (człowieka), starzec się, znaszać się
 yesta — (Q.) pożądać, pożądanie
 yondo (-ion) — (Q.) syn
 yula — (Q.) żarzące się drewno, zgłiszcza
 yulma — (Q.) głownia, piętno, znakować
 yulme — (Q.) rozżarzone węgle, żar, gorąco
 yuyo — (Q.) oboje

9.5 SŁOWNIK POLSKO-ELFIJSKI)

Zastosowane skróty:

(Q.) - język quenyjski
 (S.) - język sindaryjski

A

agonia — qualme, unqale (Q.)
 aktor — karo (Q.)
 ale — na(n) (Q.)
 aura — fana (S.)
 aura — fanya (Q.)

B

bać się — ndaedelos, goroth (S.)
 bać się — aista, gaya, gor (Q.)
 basen — lin, linya (Q.)
 baśń — nam, nyare (Q.)
 baza — talma (Q.)
 bezpieczny — vama (Q.)
 bez skazy — linda (Q.)
 bezzenny — man (Q.)
 biały — nim (S.)
 biały — ninque (Q.)
 bieganie — cel (S.)
 biegłość — kurwe (Q.)
 biegnący — cel (S.)
 bieg — rant (S.)
 bitwa — dagor (S.)
 bizuteria — mir (S.)
 bładoniebieski — vinde (S.)
 bladeść — niphred (S.)
 blade — małwa, marya (Q.)
 blaknąć — viltā (S.)
 blask — alata, faire, kal- (gal-), kalina, kalta, mirilya-, rilya (Q.)
 blask — galad (S.)
 blask (zwłaszcza w odniesieniu do oczu) — glin
 blednący — quelle (S.)
 blizna — hyaste (Q.)
 błyskać — ita- (Q.)
 błąkać się — ran- (S.)
 błąkać się — ranya (Q.)
 błędzić — ran- (S.)
 błędzić — ranya (Q.)
 błękit — lhun (S.)
 błękitny — luin (Q.)
 błogosławiony — man (Q.)
 blysk — glin
 blysk — tinde (Q.)
 błyszczący — tinda (Q.)
 błyszczyć (białym lub srebrnym światłem, blaskiem) — sil- błyszczyć — gal, thil (S.)
 błyszczyć — kal- (gal-), kalta, mirilya-, thlio, tin- (Q.)
 bodzić — hore, silue (Q.)
 bogaty — alya, herenya (Q.)
 bogini — valaina (l.mn. valainar) (Q.)

bolesny — naikele (Q.)
boskość — vaiasse (Q.)
bóg — vaia (l.mn. valar) (Q.)
bóstwo — vaiasse (Q.)
brama — ando (Q.)
brat krwi, brat przysięgi — otoron (l.mn. otoron i) (Q.)
brat (Q.) — toron (l.mn. toroni)
brązowy — bar(a) (S.)
broda — fan(g) (S.)
broda — fanga (Q.)
broń — ranko (l.mn. ranqi) (Q.)
broszka — tankil (Q.)
bród — athrad, thaich (siach) (S.)
brudny — vara (Q.)
brudzić się — vahta- (Q.)
bryza — hwesta (Q.)
brzask — uial (Q.)
brzeg (morza, jeziora) — hyapat (Q.)
budowla drewniana — ampano (Q.)
budowniczy okrętów — ciryatan (ciran) (S.)
budowniczy — samno (Q.)
budzący nienawiść — odrażający budzący się — kuivea (Q.)
budzić wstręt - yelta- (Q.)
buk — feren, feme- (Q.)
buk — neldor (S.)
bulwa — sulka (Q.)
być może — nai (S.)
bwać ostatnim — tel(de) (Q.)
być żywym — kuile (Q.)
być — n- (Q., S.)
bystrość umysłu — laike (Q.)
bystry — tereva (Q.)

C

całość — iluve, ilya (Q.)
ceremonia ślubna — vestale (Q.)
champion — arato (Q.)
chciwość — milme (Q.)
chciwy — milka- (Q.)
chleb — bas (S.)
chleb — masta (Q.)
chleb podróżny — lembas (S.)
chleb życia — coimas (Q.)
chłodny — him
chlód — ring (S.)
chlód — ringe (Q.)
chmura — fana (S.)
chmura — fanya (Q.)
choroba — live, quame (Q.)
chorowity — engwa, laiwa (Q.)
chwała — aglar (S.)
chwała — alkar (Q.)
chwycić — mapa (Q.)

chwyt — atsa (Q.)
ciagle — voro (Q.)
ciasto — makse (Q.)
ciąć — kir-, kirisse, rista- (Q.)
ciągły — vor-, vorima (Q.)
ciąg — suhto (Q.)
ciążący — lumna (Q.)
cichy — din (S.)
ciemnobrązowy — vame (varni-) (Q.)
ciemność — fuin (S.)
ciemność — huine (Q.)
ciemność — mordo (Q.)
ciemny — dur, laira (S.)
ciemny — lona, moma, nulla (nulda) (Q.)
cienisty — laira (S.)
cienki — firm (S.)
cienki — ninde, teren (terene) (Q.)
cień — dae (S.)
cień — daio, gwith (wath), laime, leo, mordo (Q.)
cień (odbicie kształtu człowieka, drzewa, itp.) - wath (S.)
ciem — nasse (Q.)
cieśla — samno (Q.)
cięcie — rista (Q.)
ciężki — lumna, lunga (Q.)
ciężki — lung (S.)
córka — selde-, yelde (-iel) (Q.)
cuchnący — saura (Q.)
czarna chmura — ungo (Q.)
czarna, głęboka dolina — tumbale-moma (Q.)
czarna sztuka — morgul (S.)
czarne szkło — galvorn (helevorn) (S.)
czarne szkło — helevorn (galvorn) (S.)
czarnoksiężstwo — gul (S.)
czarny — mor(e)i (Q.)
czarny — vor (S.)
czarny niedźwiedź — meglivorn (Q.)
Czarodziej Majarów — istar (l.mn. istari)
czarodziej — sairion (Q.)
czas - lume (Q.)
czas nocy — lome (Q.)
czas rozkwitania — tuile (Q.)
czas wiosny — ethuil (S.)
czczy — lin (Q.)
czeluszka — cabed (S.)
czem — more (Q.)
czerwona gardziel — carcharoth (S.)
czerwonawy — aira (Q.)
czerwone wole — carcharoth (S.)
czerwone złoto — kullo (Q.)
czerwony — caran (S.)

czerwony — came, cul-, karne (karani), naru (Q.)
czerwony płomień — ruin (S.)
czerwony płomień — runya (Q.)
częsty — rimba (Q.)
człowieczy — vea (Q.)
człowiek — adan (l.mn. edain) (S.)
człowiek — atan (l.mn. atani) (Q.)
człowiek — firyra, veo (-we), -we (veo) (Q.)
człowiek śmiertelny — fire (l.mn. firi) (Q.)
człowiek wybitny — arato (Q.)
człowiek z włosami — finwe- (Q.)
cztery — kan(ta) (Q.)
czuć wstręt — feuya- (Q.)
czynić — kar- (Q.)
czyn — kar (Q.)
czysty - linda, poika (Q.)
czyścić - poika (Q.)

D

dach (łukowy lub kopułowy) — rond (S.)
dach — topa (Q.)
daleki (dystans) — hae (S.)
daleki — haira- (Q.)
daleki i rozległy — palan (Q.)
dama — heri (Q.)
damski — inya- (Q.)
dam — parth (S.)
dawać początek — auta (Q.)
dawniejsze czasy — yare (Q.)
„dawno, dawno temu” (początki opowieści) — yaresse (Q.)
dawno miniony (poet.) — yalumea (Q.)
dawno temu — yá (Q.)
dawny — yalumea (Q.)
dąb — nomo (Q.)
dech — hwesta (Q.)
delta — ethir (S.)
demon nocy (S = balrog) — valarauko (l.mn. valaraukar) (Q.)
demon (pomniejszy) — orch (l.mn. yrch) (S.)
demon (pomniejszy) — orko (l.mn. orqi) (Q.)
demon — raug, rog (S.)
demon - rauko (Q.)
deszcz (delikatny) — miste, rosse (Q.)
długi — an(d), anda (Q.)
dmuchać — hwesta- (Q.)
do — an (ana)(na) (Q.)
dobra — arma (l.mn. armar) (Q.)
dobrobyt — alma (Q.)



1. Forma części polsko-elfijskiej zdefiniowana jest kształtem i zasobem słownikowym części elfijsko-polskiej. Słownik polsko-elfijski jest nieco bogatszy pod względem hasłowym, ze względu na dużą wieloznaczność słów elfijskich. Hasła ułożono w sposób funkcjonalny, tzn. tłumaczeń terminów złożonych, nazw itp., należy poszukiwać pod literą początkową kluczowego wyrazu złożenia. Jeżeli inne wyrazy złożenia będą się znajdowały przed słowem kluczowym, będą one ujęte w nawias (np.: „(błyszczący) klejnot” znajduje się w części pod literą „K”). Wyjątkiem są tutaj umieszczone w słowniku nieliczne formy osobowe czasowników, one bowiem znajdują się pod pierwszymi literami ujętych w nawias zaimków osobowych (np.: „(ja) kieruje” jest pod literą „J”).

Elementy charakterystyczne dla języka elfijskiego, uwzględnione w części elfijsko-polskiej, a nie mające konkretnego, jednoznacznego, bądź podobnego pod względem zastosowania odpowiednika w języku polskim, zostały umieszczone w „Dodatku”, na końcu tego rozdziału. Tłumacz zdecydował się na zebranie ich w tej grupie, bowiem trudno jest je umieścić prawidłowo w treści tak ograniczonego funkcjonalnie słownika, jednakże spełniają istotną rolę w używaniu języka elfijskiego.



dobry los — alma (Q.)
dobry — man (Q.)
dobytek — ama (l.mn. armar) (Q.)
do góry (kierunek) - oro- (Q.)
dolina — lad (S.)
„Dolina Mętnych Potoków” — Nan-
duhirion (S.)
dolina — nan(d), tum, tumbo (Q.)
domowy — ira (Q.)
domyslać się — bel (S.)
dorosły mężczyzna — ner (l.mn. neri),
veaner (Q.)
dorosły samiec — ner (l.mn. neri) (Q.)
dorosły — vea (Q.)
doskonałość — alkar (Q.)
doskonały — tereva (Q.)
dostojna — tari (Q.)
dostojny — tar-, taro (Q.)
dowodzący — gon (S.)
dowodzący — kano (Q.)
dowódca — gon (S.)
dowódca — hera, kano (Q.)
dół — latta (Q.)
drewno (nie obrobione) — runda (Q.)
drewno — taur (S.)
drewno — taure (Q.)
dręczyć — nwały- (Q.)
drgawka — rihta- (Q.)
drobny — nib(in) (S.)
drobny — titta (Q.)
droga — men, tea, ten (Q.)
podarunek — melyanna (melian) (S.)
drogi sercu — moina (Q.)
drogi — yelda (yelme) (Q.)
drugi — neuna (Q.)
drwal — crist, grist, gund (S.)
drzewo - alda (Q.)
drzewo — galadh, om (S.)
drzwi — fen (l.mn. fennas) (S.)
drżący — girith (S.)
dublować — tatya- (Q.)
duch — fea (Q.)
duchowny - valaina (l.mn. valainar) (Q.)
dusza — fea (Q.)
dużo — -li (Q.)
dwa — adu (du) (S.)
dwa — atta (Q.)
dwanaście — rasat (Q.)
dwuznaczny — laira (S.)
dym — usqe (Q.)
dymić — usqe (Q.)
działający według prawa — sanya (Q.)
dzieci — hini
dziedzic — aryon, (h)aryon (Q.)
dziedzic — chil (hil) (S.)
dzielić na pół — perya (Q.)
dzieło — kar, tamwe (Q.)
dzień — are (l.mn. ari), aure (Q.)
dzień — aur (or, re) (S.)
dzień (biały) — arie (Q.)
dzień (12 godzin) — arya (Q.)

dziesięć — kainen (Q.)
dziewczyna — wen (wende) (Q.)
dziewczyna w girlandach — riel (Q.)
dziewictwo — wene (Q.)
dziewięć — nerte (Q.)
dzięcioł — tambaro (Q.)
dziki — dru (S.)
dziki — merka, rava, verka (Q.)
dziób okrętu — lango (Q.)
dziura — assa, kuma, latta, unqe (Q.)
dziura — umb (S.)
dzwonić (dzwonem) — nyelle (Q.)
dzwonienie — lama (Q.)
dzwon — nyelle (Q.)
dźwięczeń — lamy, nyelle (Q.)
dźwięk - lamma (Q.)
szepć — lusse (Q.)
szmer — lusse (Q.)
dźwięk trąbki — roma, rom- (Q.)
dźwignąć — orta (Q.)

E

echo — lama (Q.)
echo — lom (S.)
ekspansywny — palla (Q.)
elf (dosłownie „mówiący”) — quende
(l.mn. quendi — quendelie) (Q.)
elf-edhel(S.)
emanowanie światła — kalina (Q.)
emitować światło — faina (Q.)
ent — onod (S.)

F

fala — lany (Q.)
fala (spieniona, zalamana) — falma (Q.)
fale rozbijające się o brzeg — solor (Q.)
fatalny — lumna (Q.)
fatum — mande (manad), umbar (Q.)
filar — tamma (Q.)
fort — arta (Q.)
forteca — arta, os(t)(to) (Q.)
fortuna — heren (Q.)
fundament — talma (Q.)

G

gałąź — olwa (Q.)
gapić się — faug (S.)
garb — tumpo (Q.)
gardło — lanko (Q.)
gardziel — lanko (Q.)
garncarz — kentano (kemnaro) (Q.)
gawron — korko (Q.)
gąbka — hwan (hwandi) (Q.)
geś — van (l.mn. vani) (Q.)
giętki — maksa (Q.)
gigantyczny — norsa (Q.)
gil — gwiazdągładki - pasta (Q.)
gładzić — pasta (Q.)
głęboki — nura (Q.)
głęboko — nura (Q.)
głosić — oma (Q.)

głos — oma (Q.)
głośny — brui (S.)
głośny dźwięk — roma (Q.)
głowa — doi (S.)
głownia — yulma (Q.)
główny — hera (Q.)
gnębiący — lumna (Q.)
gniew (powstały z zemsty lub z popę-
dliwości) — omne (Q.)
gniew — ruth (S.)
goblin — orch (l.mn. yrch) (S.)
goblin — orko (l.mn. orqi) (Q.)
godny pogardy — faika (S.)
gołąb - ku(a) (Q.)
gorąco — ur-, yulme (Q.)
gorący — ur- (Q.)
gorący — lauka (Q.)
gorzki — sara (Q.)
góra — oro-, oron (l.mn. oronti) (Q.)
góra — orod (l.mn. ered) (S.)
górnym — am- (Q.)
grać na harfie — nande (Q.)
granica — malwa, marya, rena (Q.)
gra — tyalie (Q.)
gromadzić — hosta- (Q.)
grota — felag (S.)
grota — felya- (Q.)
gruby — tiuka (Q.)
grunt — talan (Q.)
grzbiet fali — wing (Q.)
grzbiet(y) górski — pin(nath) (S.)
grzywacz (fala) — falma (Q.)
gwałtowny — hortale, naraka (Q.)
gwiazda — el, elen (Q.)
gwiezdna królowa — elentari (Q.)
gwieździsty nieboskłon — elrond (Q.)
gwóźdź — nasse (Q.)
gwóźdź — gebir, ceber (S.)

H

hak — ampa (Q.)
halfling — perian (l.mn. perianath)
halas — yalme (Q.)
halaśliwy - brui (S.)
handel — manka-, mankale (Q.)
handlarz — makar (Q.)
handlować - manka- (Q.)
harfa — nande (Q.)
harfista — tyalangan (Q.)
helm — cassa (Q.)
herszt — (h)aran (l.mn. harani) (Q.)
historia — nyare, quenta (Q.)
hobbit — perian (l.mn. perianath)
horda — hoth (S.)
horror — del, goroth (S.)
horror — gor (Q.)
humor — indo (S.)

I

idea — intya (Q.)
imaginacja - intyale (Q.)

imię — esse (Q.)
 impuls — hore (Q.)
 intelekt — handele- (Q.)
 inteligencja — handasse- (Q.)
 inteligentny — handa- (Q.)
 iskra — tin-, tinwe (Q.)
 iskrzyć — ita- (Q.)
 iskrzyć się — tinme (Q.)
 iskrzyć — tin- (Q.)
 istota ludzka — firy (Q.)
 istota żywa — guin(ar)
 iść dookoła — pel- (Q.)

J

jako — ve (S.)
 (ja) kontroluję — turin (Q.)
 jałowy — rudh (S.)
 jama — kuma, latta, unqe (Q.)
 jama — umb (S.)
 (ja) mówię — nyarin (Q.)
 ja - ni (Q.)
 (ja) nie czynię — uin (Q.)
 (ja) nie jestem — umin (Q.)
 (ja) nie robię — uin (Q.)
 (ja) nie — uin (Q.)
 (ja) nucę pieśń — lirin (Q.)
 (ja) obserwuję — tirin (Q.)
 (ja) odpoczywam — serin- (Q.)
 (ja) piję — sukin (Q.)
 (ja) próbuję — tyavin (Q.)
 (ja) przybywam — tulin (Q.)
 (ja) przychodzę — tulin (Q.)
 (ja) pukam — tarnin (Q.)
 jar — yawe (Q.)
 (ja) rysuję — tukin (Q.)
 (ja) rządę — turin (Q.)
 jarzmo — yanta (Q.)
 (ja) sięję — rerin (Q.)
 jaskinia — felag (S.)
 jaskinia — felya-, ronda (Q.)
 jaskółka — tuilindo (tuilelino) (Q.)
 (ja) smakuję coś — tyavin (Q.)
 jasnoniebieski — ilin (Q.)
 jasnowłosy — vanima (Q.)
 jasny — tereva, vanima (Q.)
 (ja) spoczywam — serin- (Q.)
 (ja) strzegę — tirin (Q.)
 (ja) stukam — tarnin (Q.)
 jaśnieć — kal- (gal-), kalta (Q.)
 (ja) śpiewam inkantację — lirin (Q.)
 (ja) śpiewam — lirin (Q.)
 (ja) władam — turin (Q.)
 jednaście — minqe (Q.)
 jeden — er (Q.)
 jednoczący — aderthad (S.)
 jedyny — erya (Q.)
 jedzenie (gotowane) — apsa (Q.)
 jeleń — kar (Q.)
 jesień; (dosłownie) „dogasający
 w ogniu” - narqelion (Q.)
 jesień — iavas (S.)

jesień — yavie (Q.)
 jest - be („e” akcentowane), ea (S.)
 jestem wierny — hyarin (Q.)
 jesteście — be, ea, i (l.mn. in) (S.)
 jesteś — i (l.mn. in) (S.)
 jesteśmy — be, ea, i (l.mn. in) (S.)
 jest — i (l.mn. in) (S.)
 jeszcze raz — ata, ava (Q.)
 jeść - mat- (Q.)
 jezioro — aelin (S.)
 jezioro — nen (Q.)
 jęczący — miule (Q.)
 język (ciał) — lamm (lammen) (S.)
 język (ciało) - lamba (Q.)

K

kaluża — lin, linya (Q.)
 kamieniarz — crist, grist, gund (S.)
 kamień — gond (S.)
 kamień (mały) — sam (S.)
 kamień — ondo (Q.)
 kanał — kelma (Q.)
 kaptur — telme (Q.)
 katastrofa — amarth (Q.)
 kawałek ukształtowanego (obrobione-
 go) drewna — pano (Q.)
 kęs — nahta (Q.)
 kiedykolwiek — oio (Q.)
 kiedyś — oio (Q.)
 kielich — sulo, sungwa (Q.)
 kiel — carak-, carch (carak), thanc (S.)
 kiel — carca (Q.)
 kielkować — tuia (Q.)
 kierunek — men, ten (Q.)
 kierunek ruchu (przedrostek) - am- (Q.)
 klan — nore (no, ono) (Q.)
 (blyszczący) klejnot — miril (l.mn.
 mirilli) (Q.)
 klejnot — mir (S.)
 klejnot — mire (Q.)
 kłęska — dagnir (S.)
 kłamać — lumna- (Q.)
 kłębić się — fasta, rig- (Q.)
 kłopot — thang (S.)
 kłócić się — kosta (Q.)
 kłótnia — kosta (Q.)
 klucz — erka- (Q.)
 klucz — nasta- (Q.)
 kłujący — maeg (S.)
 kłujący — maika (Q.)
 kobiety — inya- (Q.)
 kobieta — (i)ni, inya-, ni („i” akcento-
 wane), nis(se) (l.mn. nissi) (Q.)
 kochać — mel- (Q.)
 kolczasty grzbiet - erka (Q.)
 kolec — gebir (S.)
 kolec — nasse (Q.)
 kolisty — rinda (Q.)
 koło - rinde (Q.)
 koniec — mande (manad), mente,
 tel(de) (Q.)

koniec — met (meth) (S.)
 konieczność — home (Q.)
 konnica — rokko (Q.)
 konstrukcja — tamwe (Q.)
 kontrakt — vesta- (Q.)
 końcowy — telima (Q.)
 kończyć — mente (Q.)
 kończyć — met (meth) (S.)
 kończyzna — olwa, telko (Q.)
 koń — roch (l.mn. rech) (S.)
 koń — rokko (Q.)
 kopać — grod (S.)
 kopać — grodh (Q.)
 kopanie — grodh (Q.)
 kopanie — grod, habar, roth (S.)
 kopcić - usqe (Q.)
 kopiec — coron, hahta, kumbe (Q.)
 kopuła — rond (S.)
 kopuła — koromindo (Q.)
 kopuła — telume (Q.)
 kora drzewa — rif (S.)
 korek — tampa (Q.)
 korona - rie (S.)
 koronować — rie (S.)
 korzeń jadalny — sulka (Q.)
 korzeń — taima (Q.)
 korzeń — thond (S.)
 kosztowność — (h)arama (Q.)
 kowal — dan (tan — l.mn. dain) (S.)
 kowal — tano (Q.)
 kraina koni — rohan (S.)
 kraina otoczona murem - pelennor (Q.)
 kraina potęgi — valinor (Q.)
 kraina siedmiu rzek — ossiriand (Q.)
 kraj — dor (S.)
 kraj — nore (długie „e”) (Q.)
 krajobraz — palure (Q.)
 krasnolud — naug, nogoth (l.mn. no-
 egyth, nogothrim) (S.)
 krasnolud — nauko (Q.)
 krawędź — rena (Q.)
 kreować — onta (Q.)
 krew — sereg (S.)
 krew — serke, yar (yaren) (Q.)
 kręcić się — hwinya- (Q.)
 kroczyć — telcontar (S.)
 kropka — tikse (Q.)
 kropka (w interpunkcji) — putta (Q.)
 król — aran (S.)
 król — taro (Q.)
 królestwo — arda (Q.)
 królestwo — arthe (S.)
 królewski — ar(a)- (Q.)
 królowa — beleth (S.)
 królowa — tari (Q.)
 królowa valarska — valie (l.mn.
 valie) (Q.)
 krótki — sinta (Q.)
 kryć strzechą — tupse (Q.)
 krzak — tussa (Q.)
 krzątająca — coire (Q.)





krzątania — echuir (S.)
 krzepić — tulko (Q.)
 krzepki — polda (Q.)
 krzepkość — tuo, veasse (Q.)
 krzew — tussa (Q.)
 krzew(y) — olva(r) (S.)
 krzyżać — yalme (Q.)
 krzyżać — (y)ello, yalme (Q.)
 krzyk — (y)ello (Q.)
 książę — ernil (S.)
 książę — kundu (Q.)
 książka — parma (Q.)
 księżyc (dosłownie „wędrowiec”, „błądzący”) — rana, isil (Q.)
 księżyc — ithil (S.)
 kształt — chaint (caint) (S.)
 kształtować — kanta- (Q.)
 kształty ciemności — morchaint (S.)
 kula — koron (Q.)
 kupiec — makar (Q.)
 kurhan — hahta (Q.)
 kurhan — haudh kurs — ten (Q.)
 kurz — asto (Q.)
 kwiat — lote (Q.)
 kwiat — loth (S.)
 kwiecień, czwarty miesiąc roku — Viresse (Q.)
 kwitnąć — rinke (Q.)

L

lady — hen (Q.)
 lady — hiril (S.)
 laguna — nen (Q.)
 lament — denie, laer (S.)
 lament — naire (Q.)
 lamentować — naina- (Q.)
 lampa — kalma (Q.)
 las — taur (S.)
 las — taure (Q.)
 lato — laer (S.)
 ład mocy — valinor (Q.)
 ład — star (Q.)
 lecący — rimpa (Q.)
 legenda — nam (Q.)
 legowisko — torech (S.)
 lewo — hyarya (Q.)
 leworęczny — hyarmaite (Q.)
 lew — ra (l.mn. ravi) (Q.)
 lewy — hyarya, lende- (Q.)
 liczba — note (Q.)
 liczny — rim (S.)
 liczny — rimba, rimbe (rimba) (Q.)
 liczyć się z czymś — not- (Q.)
 linia fal uderzających o brzeg — falas (S.)
 linia fal uderzających o brzeg — falassi (Q.)
 linia — tema, ten (Q.)
 liść — las (l.mn. lassi) (S.)
 litera — tengwa (Q.)

lizać — lapsa (Q.)
 lodowato zimny — helk, helka (Q.)
 lodowy — helka (Q.)
 lord — heru (Q.)
 lord — hir (S.)
 los — heren, mande (manad), umbar (Q.)
 lód — helka, helke (Q.)
 lód — khelek (S.)
 lśnić — mirilya- (Q.)
 lud — nore (no, ono) (Q.)
 ludzie — edain (l.poj. adan) (S.)
 ludzie — gwaithludzie — -lie, nore (no, ono) (Q.)
 ludzie śmiertelni — fir(i) (Q.)
 ludzki — firy (Q.)
 luka — den (Q.)

Ł

labędź — alph (S.)
 labędź — alqua (Q.)
 łańcuch górski — pelori (Q.)
 lodyga — telko (Q.)
 lowca — faroth (S.)
 łożę rzeki — rath (S.)
 łódka — lunte (Q.)
 łódź — lunte (Q.)
 łóżko — kaima (Q.)
 luk — atsa, ku, quinga (Q.)
 luk — cu (S.)
 lupina — hyalma (Q.)
 lyk — suntu (Q.)
 łysy — rudh (S.)
 lza — nire (nie) (Q.)
 lza(y) — nirn(aeth) (S.)

M

machać ręką — lany (Q.)
 magia — gul (S.)
 malutki — titta (Q.)
 male jezioro — ailin (Q.)
 mały kamień — sar (l.mn. sardi) (Q.)
 mały — nib(in) (S.)
 mały ptak — aiwe (Q.)
 mały ptak — filit (l.mn. filiki) (Q.)
 małżeńska para — veru (Q.)
 małżeństwo — vesta (Q.)
 marsz — vanta (Q.)
 marzenie — olor (Q.)
 marzyć — olor (Q.)
 masa — hoth, rim (S.)
 masa — rimbe (rimba) (Q.)
 maskować — halya- (Q.)
 maszerować — vanta- (Q.)
 maszerujący — telcontar (S.)
 maszt — tyulma (Q.)
 maść — laive (Q.)
 matecznik — torech (S.)
 matka — amil (amme), amme (amil) (Q.)

małość — golodh (l.mn. golodhrim, gelyth) (S.)
 małość — hande-, nolwe (Q.)
 mądry — istima-, noia, saira- (Q.)
 mądry — noldo (l.mn. noldor) (Q.)
 Mądry, Wiedzący — istar (l.mn. istari)
 mąka — pore (Q.)
 małżeństwo — veru (Q.)
 mąż — verno (l.mn. vemor) (Q.)
 mdłości — live, quame (Q.)
 melodia — linde (Q.)
 metalowy — rauta, tinko (Q.)
 metal — rauta, tinko (Q.)
 metal wygładzony lub obrobiony — russe (Q.)
 mewa — maive- (Q.)
 męczyć — nwalya- (Q.)
 męski — hanu (Q.)
 męskość — vie (Q.)
 męstwo — fea, huor(e) (Q.)
 męczyzna — hanu, veo (-we), -we (veo) (Q.)
 mglisto-szary — hiswa (Q.)
 mgła — hisie (Q.)
 mgła — hith (S.)
 miasteczko otoczone murami — os(t)(to) (Q.)
 miasto — caras (S.)
 miasto — os(t)(to) (Q.)
 miecz krótki — eket (?) miecz — makii (Q.)
 miecz — megil (S.)
 miecz o szerokiej klindze — lango (Q.)
 miejsce ogrodzone — panda (Q.)
 miejsce osiedlenia — bar (S.)
 miejsce otoczone murem — arta (Q.)
 miejsce zamieszkania — nore (dlugie "e")(Q.)
 mierzyć głębokość — rangwe (Q.)
 mieszkanie — bar (S.)
 mieszkanie — mar (mbar) (Q.)
 miękki — maksa (Q.)
 migotać — tinme (Q.)
 migotający — tinda (Q.)
 migotanie — tinde, tinwe (Q.)
 miłość — mei- (Q.)
 (bezinteresowna) miłość — (n)dil, - (n)dur (S.)
 miód — lis(sen) (Q.)
 miód pitny — miruvor (S.)
 mistrzostwo (w czymś) — tur (S.)
 mistrzostwo (w czymś) — ture (Q.)
 mknący — rimpa (Q.)
 młodość — nesse (Q.)
 młody — nessa (Q.)
 młodzieńczy — nessima, wen (Q.)
 młot — dring (S.)
 młot — naimba (Q.)
 moc — bal-, tur (S.)

mocno zbudowany — polda (Q.)
 moc — ture, val- (Q.)
 moc — vala (l.mn. valar) (Q.)
 mokry — linqe, miksa- (Q.)
 mokry — nin (S.)
 monstrum — uvanimo (Q.)
 Morski Elf — teler (l.mn. teleri) (Q.)
 morze — aire, ear (Q.)
 morze — gaer (S.)
 most — iant (Q.)
 motyl — wilwarin (l.mn. wilwarindi) (Q.)
 mówić — pedo (S.)
 mówić — quen-, quet (Q.)
 mroczny — dim, dur (S.)
 mroczny — morna (Q.)
 mrok — fuin (S.)
 mrok — huine, laime, lumbe, ungwe (Q.)
 mroki nocy — lome (Q.)
 mróz — helle (Q.)
 mundo — pyskmur — iath, ramba (Q.)
 mur — ram(mas) (S.)
 muszla — hyalma (Q.)
 muzyka — lindale (Q.)
 myć gąbką — hwan (hwardi) (Q.)
 myśleć — noa (Q.)

N

nabrzeże — rast (S.)
 nabrzmiewać — tiuya- (Q.)
 nachylać się — talta, talta- (Q.)
 nachylający się - nenda (Q.)
 nachylenie — talta (Q.)
 naciskać — horta, sanga (Q.)
 naczynie do picia — sungwa (Q.)
 na dół — ndu (Q.)
 nadzieja — estel (S.)
 nagi — heida (Q.)
 nagły — hortale (Q.)
 nagły — bragol (S.)
 na — -i(n)-, -in- (S.)
 najistotniejszy — hera (Q.)
 najważniejszy — essea (Q.)
 nakrycie głowy — telme (Q.)
 nalegać — horta (Q.)
 naleganie — horne (Q.)
 na lewo — hyarya (Q.)
 namowa — silue (Q.)
 napelnić — ulya- (Q.)
 naprawiać — panya- (Q.)
 naród — gwaithnaród — -lie (Q.)
 narzędzie — tamwe (Q.)
 nasienie - erde (Q.)
 nastawiać — panya- (Q.)
 następca — neuro (Q.)
 następnie — apa (S.)
 nastrój — indo (S.)
 nasyp — coron, hahta, kumbe (Q.)
 na szarym końcu — tella (Q.)

nauczony — handa-, istima-, istyar (l.mn. istyari), noia (Q.)
 nauka — noie (Q.)
 nawijać coś — lain (Q.)
 na wskroś — tere, thar- (Q.)
 na zewnątrz — ar-, ava (Q.)
 na zewnątrz — et (S.)
 naznaczony przeznaczeniem — marta (Q.)
 nazywać — esta (Q.)
 Nicość — avakuma (Q.)
 nić jedwabna - lia (Q.)
 nić — lain (Q.)
 nić pajęcza — lia (Q.)
 nić pleciona — lia (Q.)
 nie — ala-, mu (Q.)
 nie (służy do zaprzeczania czasowni-
 ka) — il-, la (laume) (Q.)
 nie (w zaprzeczeniach wyrazów)
 [patrz: Dodatek, przypis 4.] - u- (Q.)
 niebieski — lhun (S.)
 niebios — menel (Q.)
 niebo (blade lub w chłodny dzień) —
 helwa (Q.)
 niebo — vilya (S.)
 niechętny — avar (l.mn. Avari) (Q.)
 niedźwiedź — morko (Q.)
 nieistotny — nib(in) (S.)
 niekończący się szyb — ia (Q.)
 nienawidzący — yelma (Q.)
 nienawidzieć — yelta- (Q.)
 nienawiść — deloth (S.)
 nie przemyślany — orna (Q.)
 nieprzyjaciół — goth (S.)
 nieprzyjaciół — kotumno (Q.)
 niesprawiedliwy — neithan (S.)
 nieśmiertelny — ilfrin (Q.)
 nieuczciwy — hwarin, raika (Q.)
 niewłaściwy — raika (Q.)
 niewolnik — mol (Q.)
 niezachwiany — tulka (Q.)
 niezdrowy — engwa, laiwa (Q.)
 nieżywi (rzeczownik występujący
 w liczbie mnogiej) — fim (S.)
 nieżywy — firin, qualin (Q.)
 nitka — lain (Q.)
 noc — du (S.)
 noc — lo, more (Q.)
 noga — telko (Q.)
 nora — torech (S.)
 normalny - sanya (Q.)
 norma — sanye (Q.)
 nos — nengwe (Q.)
 nosowy — nengwe (Q.)
 nowy — sir (Q.)
 nowy — siny, vin(ya) (S.)
 nóż — sikil (Q.)
 numer — note (Q.)

O

obawa — goroth (S.)
 obdarzony mądrością — handa- (Q.)
 obfitość — uve (Q.)
 obfity (bardzo) — uvea (Q.)
 obfity — quanta (Q.)
 obnażony — helda (Q.)
 oboje — yuyo (Q.)
 obozowisko — estolad (S.)
 obóz wojskowy — estolad (S.)
 obracać się — hwinya- (Q.)
 obserwować, strzec — tir (Q.)
 obserwujący — tirith (S.)
 obszerne — landa, palla (Q.)
 obwódka — rena (Q.)
 ochota — maile (Q.)
 oczarowanie — luke (Q.)
 odbijający dźwięk — lamina (Q.)
 oddalony — haira- (Q.)
 oddech — hwesta, sule (Q.)
 oddychać — hwesta, suya- (Q.)
 odejść — kel- (Q.)
 odeszły duch — manu (Q.)
 odetchnąć — suya- (Q.)
 od — ho (Q.)
 od — -i(n)-, -in- (S.)
 odjechać — kel- (Q.)
 odkryty — helda (Q.)
 odległy — hae (S.)
 odległy — haira- (Q.)
 odmówić — ab-, abar (Q.)
 odór — holme (S.)
 odpłynąć — kel- (Q.)
 odpływ rzeki — ethir (S.)
 odpoczynek — sere- (Q.)
 odpoczywać — este (Q.)
 odpoczywający — senda- (Q.)
 odrażająca bestia — ulgundo (Q.)
 odrażający — yelwa (Q.)
 odrażający — thaur(on) odruch (gwał-
 towny) — horea (Q.)
 odruch — hore (Q.)
 odsłonięty — helda (Q.)
 odwaga — huor(e) (Q.)
 odważny — verya (Q.)
 odwrócony do góry nogami — amba
 (Q.)
 odzież — lanne (Q.)
 ogień księżycowy — ithilnaur (S.)
 ogień — nar, ur (Q.)
 ogień — naur (S.)
 ognisty — univa (uruite) (Q.)
 ogrodzenie — iath, panda (Q.)
 ogromny — alta (Q.)
 ojciec — atar (l.mn. atari) (Q.)
 okazały — minda- (Q.)
 oko — hen (S.)
 oko — hendi (Q.)
 okolica — mena (Q.)
 oko w sieci — ram (S.)





okrągły — rinda (Q.)
 okrag — rinde (Q.)
 okrążyć — echor (S.)
 okrążyć — pel- (Q.)
 okręt — cir (l.mn. cair), gir (S.)
 okręt — kirya (cirya) (Q.)
 okręt o ostro zakończonym dziobie —
 cirya (kir-) (S.)
 okrucieństwo — orme (Q.)
 okrutny — aeg (S.)
 okrutny — nwalka (Q.)
 okrycie — gol (S.)
 okup — dannedh (danwedh) (S.)
 olbrzymi — alta (Q.)
 olbrzymi — norsa (Q.)
 olbrzym — norsa (Q.)
 (on) hamuje — tape (Q.)
 ono — ta (Q.)
 (on) pisze — teke (Q.)
 (on) przypina — take (Q.)
 (on) wiąże — take (Q.)
 (on) zatrzymuje — tape (Q.)
 opadać w dół — talta- (Q.)
 opadające zbocze — pendu (Q.)
 opadający — nenda, talta (Q.)
 opanować coś — mapa (Q.)
 opiekujący się drewnem — samno (Q.)
 opiekun — dan (tan — l.mn. dain) (S.)
 opiekun okrętów — ciryatan (cirdan)
 (S.)
 opierzyć się — quesse (Q.)
 opomy — avar (Q.)
 opowieść — nam (Q.)
 opresja — thang (S.)
 oprócz — nisse (Q.)
 oprócz tego — ar- (Q.)
 oprzeć się o coś — nirwa (Q.)
 opuszczony — eglath (S.)
 Orion (gwiazda) — telumehtar (Q.)
 ork — orch (l.mn. yrch) (S.)
 ork — orko (l.mn. orqi) (Q.)
 orzel — soron (sorne) (l.mn. sorni)
 (Q.)
 orzel — thoron (S.)
 osądzać — mandos (S.)
 osiąść na brzegu (mieleźnie) — rast
 (S.)
 osiem — toltó (Q.)
 osłona — esgal (Q.)
 osłonić — turma (Q.)
 osłonięty — halda (Q.)
 ostateczność — tel(de) (Q.)
 ostateczny — telima (Q.)
 ostatni — met (meth) (S.)
 ostatni rok — yenia (Q.)
 ostatni — tella (Q.)
 ostrokół — karakse (Q.)
 ostrokrzew — erkasse (S.)
 ostry — aika, maika (Q.)
 ostry ból — naika (Q.)

ostry — maeg (S.)
 ostrze — russe (Q.)
 ośmielić się — verya- (Q.)
 otchłań — ia (Q.)
 otoczyć murem — ramba (Q.)
 otoczyć murem — ram(mas) (S.)
 otoczyć — echor (S.)
 otoczyć — malwa, marya, pel-, rena
 (Q.)
 otwarty — edro (Q.)
 otwarty — erer (edr-) (S.)
 otwierać — edro (Q.)
 otwierać — erer (edr-) (S.)
 otwór — assa (Q.)
 owoc — yave (Q.)
 ozdobiony wieloma dębami — lindor-
 nea (Q.)

P

padać — lanta (Q.)
 pagórek — ndola (Q.)
 pagórek — tundo (Q.)
 pajak — liante (Q.)
 pajak — ungol (S.)
 pajęczyna — natse- (Q.)
 palec — lepe (Q.)
 palisada z zaostzonych pni — karakse
 (Q.)
 pal — malwa, marya (Q.)
 palka — runda (Q.)
 pamięć — rin (S.)
 pan — heru (Q.)
 pan — hir (S.)
 pani — heri (Q.)
 pani — hiril (S.)
 panna młoda — indis (Q.)
 parów — cated (S.)
 pasożyt — hwan (hwandi) (Q.)
 pasterz — emer (Q.)
 pastuch — emer (Q.)
 pazur — atsa (Q.)
 pejzaż — palure (Q.)
 pelen — quanta (Q.)
 pelen słodczy — linda („a" akcento-
 wane) (Q.)
 pestka — ondo (Q.)
 „pewnego razu" (początki opowieści)
 — yaresse (Q.)
 pewny (w sensie: jakiś) — tanka (Q.)
 pewny (w sensie: całkowicie o czymś
 przekonany) — tulka (Q.)
 pękać — kir- (Q.)
 pęknięcie — sanku (Q.)
 pętla — lok- pętla — narda (Q.)
 piana — falla, wing (Q.)
 piana (na falach) — solor (Q.)
 piana — ros (S.)
 piasek — litse (Q.)
 pić przez rurkę — salpa- (Q.)
 piec (czasownik) — masta- (Q.)
 pieczara — rinda (Q.)
 piękny — tereva (Q.)
 pielgrzym — randir, rhandir (S.)
 pieniący się — linna (S.)
 pienię — ros (S.)
 pieni się — falla (Q.)
 pierwotny — essea (Q.)
 pierwszy — esta, inga, min(e)(ya) (Q.)
 pies (szczególnie pies myśliwski) —
 huan (S.)
 pies (szczególnie pies myśliwski) —
 huo (Q.)
 pieśniarz — lindo (l.mn. lindor), ny-
 elio (Q.)
 pieśń — laer (S.)
 pieśń — linde (Q.)
 Pieśń Tworzenia (dosłownie „Muzyka
 Ainurów") — ainulindale (Q.)
 pięć — lempe (Q.)
 piękne dziecko — vanimo (l.mn. vani-
 mor) (Q.)
 Piękne Elfy — Vanya (l.mn. Vanyar)
 (Q.)
 piękny — linda, vanya (Q.)
 pięść — bor (S.)
 pięść — por, quare (Q.)
 piętno — yulma (Q.)
 piosenka — linde (Q.)
 pióro — quesse, tekil (Q.)
 piwo (ciemne) — miruvor (S.)
 plama — motto-plama — tikse (Q.)
 plama — waen (S.)
 plamić — vanta- (Q.)
 plamić — motto
 plamić — waen (S.)
 płatać się — fasta (Q.)
 pleść — ng- (Q.)
 płuć — piuta (Q.)
 plugawy — saura (Q.)
 plwocina — ptuta (Q.)
 płaski — lara (Q.)
 płaski łąd — talath płaszcz — collo
 (Q.)
 płaszcz — gol (S.)
 płatek śniegu — nieninque (Q.)
 plci żeńskiej — ni („i" akcentowane),
 inya- (Q.)
 plodzić — no, onta (Q.)
 płomienisty — kulina (Q.)
 płomienny — uruva (uruite) (Q.)
 płonąć — urya- (Q.)
 plot — iath (Q.)
 plód — yave (Q.)
 płynąć — sir- (Q.)
 po — apa (S.)
 pobłogosławiony — herenya (Q.)
 pochłonięty — nura (Q.)
 pochopny — orna (Q.)
 pochyły — talta (Q.)
 początek — esse, fenda- (Q.)

początkowy — essea (Q.)
 podarek — anna (Q.)
 podarunek — anta (Q.)
 podatny — maksa (Q.)
 podążać za czyjąś wiedzą, nauką — hilya (Q.)
 podążać za kimś — hilya (Q.)
 podążać — khil (hil-)
 podążający — (-)hildi (Q.)
 podburzanie — silue (Q.)
 poddawać się — lav- (Q.)
 podejrzany — laira (S.)
 podeszwa (stopy) — tallune (talrunya)

 podłoga — talan (Q.)
 podły — faika (S.)
 podmokła równina — nanda (Q.)
 podnieta — silue (Q.)
 podnosić — oro- (Q.)
 podnosić się — orta (Q.)
 podwojony — tanta- (Q.)
 podstawa — talma (Q.)
 poduszka — nirwa (Q.)
 podwajać — taty- (Q.)
 podwojny — adu (du) (S.)
 podwojny — tanta- (Q.)
 podwyższać — orta (Q.)
 poemat — laire (Q.)
 pogłos - lama (Q.)
 pojaśnić — vilita- (S.)
 pojedynczy — erya (Q.)
 pojmwować — hany- (Q.)
 pokój (w sensie: pomieszczenia) — sambe (Q.)
 pokój (w sensie: spokój, brak walki) - sere- (Q.)
 pokrywać dachem — topa- (Q.)
 pole — parth (S.)
 polować — raime (Q.)
 polowanie — raime (Q.)
 położony we wnętrzu kontynentu — mitya (Q.)
 polów — suhto (Q.)
 południe — har- (harn, harad) (S.)
 południe — hyarmen (Q.)
 południowy — hyarmenya (Q.)
 polyskiwać — thlio (Q.)
 polysk — mirilya-, rilya (Q.)
 pomarańcza — kuluma (Q.)
 pomarańczowy — kuluina (Q.)
 pomieszczenia - sammath (S.)
 pomieszczenie — sambe (Q.)
 pomiędzy — im (S.)
 pomiędzy rzekami — Minhiriath (S.)
 pomysł — intya (Q.)
 poniższy — nun (Q.)
 ponownie — ata, ava (Q.)
 ponownie łączący — aderthad (S.)
 ponury — dur (S.)
 ponury — moma (Q.)

popierać — tulko (Q.)
 popiół — lith (S.)
 poprzeczka — hwama (Q.)
 poprzecznie — thar- (Q.)
 poprzednio — y („a" akcentowane)

 poprzedni rok — yenia (Q.)
 poprzez — tere, thar- (Q.)
 popuszczać — leuka- (Q.)
 poranek — arin (Q.)
 portal - fen (l.mn. fennas) (S.)
 port — lond (lonn) (S.)
 porywcy — uruva (uruite) (Q.)
 porzucony — egla(th) (S.)
 posepny — dim (S.)
 posepny — morna (Q.)
 posiadać — (h)arya (Q.)
 posiadane przedmioty — arma (l.mn. armar) (Q.)
 posiadanie boskich mocy i/lub boskiego autorytetu — valya (Q.)
 posłuszny - sanya (Q.)
 poszukiwanie — raime (Q.)
 pościg — raime (Q.)
 pośpiech — orme (Q.)
 pośpieszny - alak- (alag-), orna (Q.)
 poświęcenie — (n)dil, -(n)dur (S.)
 potargane włosy — fasse (Q.)
 potęga — bal- (S.)
 potężny — belegpotok — kelume (Q.)
 potok (rwący) — thor (S.)
 potomek (zwłaszcza „wnuk") — indyo (Q.)
 potrzeba — home (Q.)
 potwór — uvanimo (Q.)
 powiedzieć — quen- (Q.)
 powierzchnia — palme (Q.)
 powiesić — linga- (Q.)
 powietrze — vilwa (Q.)
 powietrze (jako substancja) — vista (S.)
 powodujący mdłości — engwa (Q.)
 powstanie (zbrojne) — ore, romen (Q.)
 powstawać (również: zbrojnie) — orta (Q.)
 powtarzać — taty- (Q.)
 powtarzające się głosy — lammath (S.)
 powtarzający się — vor-, lamina, vori-ma (Q.)
 poza tym — ar-, nisse (Q.)
 pozbawiony — neithan (S.)
 (pozdrowienie) (dosłownie) wspaniale napotkany! - mae govannon (S.)
 pozwalac — lav- (Q.)
 pożądać — mere, yesta (Q.)
 pożądanie — maile, mere, milme, yesta (Q.)
 pożądlivy — mailea (Q.)
 pożegnanie — namarie (S.)

półelf — peredhel (l.mn. peredhil) (S.)
 półmrok — uial (Q.)
 północ — for (forn, forod), fom (forod, for) (S.)
 północ — formen, formen(ya) (Q.)
 północny — fom (forod, for) (S.)
 pół (przedrostek) — per- (Q.)
 półtroll — pertorog (l.mn. pertereg) (S.)
 półwysep — star (Q.)
 praca — mota (Q.)
 prawdziwy — sanda (Q.)
 prawo (w sensie: kierunek, położenie) - forya (Q.)
 prawo (w sensie: zasady, reguły) — sanye (Q.)
 praworęczny — formaite (S.)
 prawo, znajdujący się na prawo — fom (forod, for) (S.)
 prawy — forya (Q.)
 prąd — kelume (Q.)
 prezent — anta (Q.)
 prędko — tyelka (Q.)
 promienie — as- (Q.)
 promieniowanie — alata, faire (Q.)
 promieniowanie — galad (S.)
 promienny — alkarinqa (Q.)
 promień światła — alka (Q.)
 prosperujący — aly- (Q.)
 prosta linia — tea (Q.)
 próg — fenda- (Q.)
 Próznia — avakuma (Q.)
 próznia — kuma (Q.)
 [bezdenna] próznia — ia (Q.)
 przebudzenie — cuivie, kuive (Q.)
 przebudzony - kuivea (Q.)
 przechodzić przez — athrad (S.)
 przechodzić przez bród — thaich (siach) (S.)
 przeciągający się (w czasie) - taina (Q.)
 przecięcie — rista (Q.)
 przecinać — rista- (Q.)
 przedłużać — taita (Q.)
 przedłużony — taina (Q.)
 przedsięwzięcie — fenda- (Q.)
 przejście — den (Q.)
 przejść się — vanta- (Q.)
 przekłuwać — nasta- (Q.)
 przełęcz — aksa (Q.)
 przełęcz — cirith (S.)
 przemoc — osse (Q.)
 przenikliwy — tereva (Q.)
 przepaść — den, ia (Q.)
 przepływający — sirith (S.)
 przepolawiać — perya (Q.)
 przepowiadać — bel (S.)
 przeprawa — den (Q.)
 przerażenie — gor (Q.)
 przerażenie — goroth (S.)





przerwa — den (Q.)
 przeskok — cabed (S.)
 przesmyk — cirith (S.)
 przesmyk — yatta (Q.)
 przeszły — yara (Q.)
 przeszyc czymś — kirisse (Q.)
 przesładować — roita- (Q.)
 przesładowca — faroth (S.)
 przewrotny — hwarin, raika (Q.)
 przeznaczenie — maranwe (Q.)
 przeznaczony — marta (Q.)
 przez — tere (Q.)
 przybywający — kor (S.)
 przychyłać — talta (Q.)
 przyczyna — tyar (Q.)
 przyćmiony — nulla (nulda) (Q.)
 przygnębienie — ungwe (Q.)
 przyjaciel — mellon, -(n)dil (S.)
 przyjaciel (przyrostek) — ser, sermo

(seron) (Q.)

przyjacielski — yelda (yelme) (Q.)
 przyjazny — yelda (yelme) (Q.)
 przymus — band (S.)
 przypływ (morza) — sir- (Q.)
 przypuszczać — intya- (Q.)
 przypuszczenie — intya (Q.)
 przyrząd — tamwe (Q.)
 przysięgać — vesta- (Q.)
 przysięga — vestale (Q.)
 przystań — hopa (Q.)
 przystań — lond (lonn) (S.)
 przyznać — lav- (Q.)
 ptak - aew (S.)
 ptak śpiewający — lindo (l.mn. lindor) (Q.)
 puchar — sulo (Q.)
 puchnąć — tiuya- (Q.)
 pulapka — neuma (Q.)
 punkt — mente, star, til(de) (Q.)
 puste miejsce — umb (S.)
 puste miejsce — unqe (Q.)
 pustka — kuma (Q.)
 pusty — lost (S.)
 pusty — lusta, unqe (Q.)
 puszcza — taur (S.)
 puszcza — taure (Q.)
 pykać — hwesta- (Q.)
 pył wodny — ros (S.)
 pył wodny — wing (Q.)
 pysk - pe (Q.)

Q

Quenya (dosłownie „język książek”) —
 pamalambe (Q.)

R

rachować — not- (Q.)
 radość — alasse (Q.)
 ranić — ranko (l.mn. ranqi) (Q.)
 rana — harwe (Q.)

ranić — harna-, harwe (Q.)
 ranny — hama (Q.)
 rano — arin (Q.)
 razem — o- (Q.)
 raz za razem — vorima (Q.)
 rąbek — rena (Q.)
 reakcja (impulsywna) — horea (Q.)
 reda (ogrodzone miejsce lub przystań)
 królewskich statków — pelargir (Q.)
 region — mena (Q.)
 reperować — panya- (Q.)
 rębacz — crist, grist, gund (S.)
 ręka — cam, mab (S.)
 ręka — maite (l.mn. maisi), quar(i) (Q.)
 rękodzielnik — tano (Q.)
 robić — kar- (Q.)
 rodzic — ontaro (Q.)
 rok (ludzki) — loa (S.)
 rok (rok elfijski, składający się z 144
 ludzkich lat) — yen (l.mn. yeni)
 (S.), (Q.)

rok — yen (yen-) (Q.)
 rosa — rosse (Q.)
 rosnać — tiuya- (Q.)
 roślina płożąca się — uile (Q.)
 roślina(y) — olva(r) (S.)
 rozbłysk — urya- (Q.)
 rozdroże — thara-pata (Q.)
 rozdroże — tharbad (S.)
 rozdzierać — ris(t) (S.)
 rozkwitać — tuia (Q.)
 rozległy — laden (S.)
 rozluźnić — leuka- (Q.)
 rozłamać — hante (Q.)
 rozłamać — hat- (terhat)
 rozłam — sanko (Q.)
 rozłączyć — hat- (terhat)
 rozłożyć na części — hante (Q.)
 rozmawiać — pedito (S.)
 rozmawiać — quen- (Q.)
 rozpadlina — hyaste (Q.)
 rozpalic — tinta (Q.)
 rozpościerać — panta (Q.)
 rozpościerać się — palya (Q.)
 rozpylać — ros (S.)
 rozróżniać spostrzegać — hanya- (Q.)
 rozrzucający iskry smok — fealoke
 (Q.)

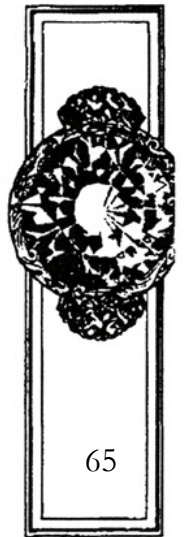
rozstaje dróg — thara-pata (Q.)
 rozstaje dróg — tharbad (S.)
 rozszalały płomień — lhach (S.)
 rozszczepiać — kir- (Q.)
 rozszczepiać — ris(t) (S.)
 roztaczać opiekę — tir (Q.)
 roztaczać się — palya (Q.)
 roztruchan — sulo (Q.)
 rozumieć — hanya- (Q.)
 rozwijać — lain, panta (Q.)
 rozżarzyć — tinta (Q.)
 rozżarzone węgle — yulme (Q.)

róg — romba, til(de) (Q.)
 róg (w nazwach szczytów górskich) —
 ras (l.mn. rais) (S.)
 róg (w nazwach szczytów górskich) —
 rasse (Q.)
 róg (zwierzęcy) — tarka (Q.)
 równina — lad (S.)
 równina — talath równy - pasta (Q.)
 rudy — roina (Q.)
 rufa — telko (Q.)
 rumiany — roina (Q.)
 runać — lanta (Q.)
 rwać — harna-, nire (nie) (Q.)
 ryba — hala, lingwe (Q.)
 rybka — hala (Q.)
 rycerz — roquen (l.mn. requain) (S.)
 ryk — ngwaw (S.)
 rylec do pisania — tekil (Q.)
 rząd — lir, tema (Q.)
 rzeczka — siril (Q.)
 rzeka (długa) — duin (S.)
 rzeka — sir
 rzemieślnicze — tamwe (Q.)
 rzemieślnik — tano (Q.)
 rzemiosło — kurwę (Q.)

S

sadzawka — lin, linya (Q.)
 saga — nyare (Q.)
 sam — er (Q.)
 samica — ni („i" akcentowane), nis(se)
 (l.mn. nissi) (Q.)
 samiec — hanu (Q.)
 samogłoska — oman (Q.)
 samotna wieża — mindo- (Q.)
 samotnie stojąca góra — erebor (Q.)
 samotność — eresse (Q.)
 samotny — eressea (Q.)
 sanktuarium — yana (Q.)
 są — be, ea, i (l.mn. in) (S.)
 sążeń — rangwe (Q.)
 sekret — muile, nulla (nulda) (Q.)
 sekretny — muina (Q.)
 sekretny - thur(ing) (S.)
 sekret — thur(ing) (S.)
 sen — olor (Q.)
 serce — hon (Q.)
 serce — indo (S.)
 seria — tema (Q.)
 sędzia — mandos (S.)
 sfera — koron (Q.)
 siać — erde (Q.)
 sieć — kirisse, natse- (Q.)
 sieć — ram (S.)
 siedem — otso (Q.)
 siedzibę — nore (długie „e") (Q.)
 siedzenie — ham- (Q.)
 siedzisko — ham- (Q.)
 sierp — kirka (Q.)
 silny — polda, tulka (Q.)

silny — rhalion siła fizyczna — tuo (Q.)
 siła — tur (S.)
 siła — ture, val- (Q.)
 skarb — (h)arama, (h)arwe (Q.)
 skarga — denie, laer (S.)
 skarga — naire (Q.)
 skarżyć się — naina- (Q.)
 skaza — mottoskierowany — nauta (Q.)
 sklepienie gwiazd — elrond (Q.)
 sklepienie — rond (S.)
 sklepienie — koromindo (Q.)
 sklepienie (zwłaszcza w odniesieniu do „niebios”) — telume (Q.)
 skłaniać - taita (Q.)
 skłębione — fasse (Q.)
 skok — cabed (S.)
 skomłacy — miule (Q.)
 skorupa — hyalma (Q.)
 skóra — flad (S.)
 skóra — helma (Q.)
 skręcenie — rihta- (Q.)
 skręt — rihta- (Q.)
 skrywać — halya- (Q.)
 skrzydło — rama (Q.)
 skrzywiony — hwarin (Q.)
 skrzyżowanie — thara-pata (Q.)
 skrzyżowanie — tharbad (S.)
 skurcz — rihta- (Q.)
 sławny — minda- (Q.)
 słodkobrzmiący — linda („a” akcentowane) (Q.)
 słoneczny (odnosi się do Majarów) — arien (Q.)
 słoń — andamundo (Q.)
 słońce — anar, as-, urin (Q.)
 słońce — anor (S.)
 słowik — lomelinde (Q.)
 słowo — beth (S.)
 słowo — quetta (Q.)
 słuchać — lasta (Q.)
 słudzy - (-)hildi (Q.)
 słup — tarma (Q.)
 smagać - kirissee (Q.)
 smok — anguloke, uruloke (Q.)
 smok latający — ramaloke (Q.)
 smutek — nien (Q.)
 śnieg kwiatów (poetyckie) — olosse (Q.)
 sok — sava, pirya (Q.)
 solidny — polda, sanda, tanka (Q.)
 sopol — aiglos (Q.)
 sosna (drzewo) — thon spacerować — vanta- (Q.)
 spacer — vanta (Q.)
 spadkobierca — aryon (Q.)
 spadkobierca — (h)aryon (Q.)
 spadkobierca — chil (hil) (Q.)
 spieniony — linna (Q.)
 spisywać kroniki — quenta (Q.)
 splatać — rig- (Q.)
 spływać (o wodzie) — kel- (Q.)
 spoczywać — sere- (Q.)
 spoczywający — senda- (Q.)
 spodni — nun (Q.)
 spokojnie, w spokoju — senda- (Q.)
 spora ilość czegoś — hosta- (Q.)
 sport — tyalie (Q.)
 sposób — men (Q.)
 spostrzegawczość — laike (Q.)
 spowodować — tyar (Q.)
 spód — tallune (talrunya) (Q.)
 spółgłoska zwarta — punta (Q.)
 spragniony — fauka (Q.)
 sprośny — saura (Q.)
 srebrna brzoza — brethil (Q.)
 srebrny — celeb (Q.)
 srebrny — telep, telepsa (telpina), telpe (telep) (Q.)
 srebro — celeb (Q.)
 srebro — telep (Q.)
 srebro — telpe (telep) (Q.)
 (blyszczące) srebro — silme (Q.)
 srebrzyste światło — silme (Q.)
 srebrzysty — telepsa (telpina) (Q.)
 stogi — aeg (Q.)
 stogi — merka (Q.)
 stać otworem — faug (Q.)
 stały — sanda (Q.)
 strach — gor (Q.)
 stare czasy — yare (Q.)
 starodawny — yara (Q.)
 starożytny — yara (Q.)
 stary - iaur, yerna (Q.)
 starzeć się — yerya (Q.)
 statek — cir (lmn cair), gir (Q.)
 statek - kirya (cirya), kalpa (Q.)
 staw — aelin staw — ailin, nen (Q.)
 step — aiqa (Q.)
 ster (dosłownie i w przenośni) — thol sterta - hahta (Q.)
 stolarz — samno (Q.)
 stopa — dal (Q.)
 stopa — tal- (tal) (Q.)
 strach — gaya, gaya (Q.)
 strach — goroth, ndaedelos (Q.)
 straszny — gaya (Q.)
 straszny — naer (Q.)
 strażnica — tirion (Q.)
 struga — kelume (Q.)
 strumień - kelume (Q.)
 strumyk — siril (Q.)
 strzala — pilind (l.mn. pilindi) (Q.)
 strzecha — tupse (Q.)
 strzeżący - tirith (Q.)
 strzeżony — dimen (Q.)
 studia (długa nauka) - nole (Q.)
 studnia — eithel (Q.)
 stworzony — echiant (Q.)
 suchy — parka (Q.)
 sukcesor — neuro (Q.)
 supel — nute (Q.)
 suplać — nute (Q.)
 surowy — naraka, tarya (Q.)
 suszyć — parka (Q.)
 symbol — tehta (Q.)
 syn — yondo (-ion) (Q.)
 sypialnia — kaimasan (l.mn. kaima-sambi) (Q.)
 syrop — pirya (Q.)
 system pisma — tenkele (Q.)
 szalony — rava (Q.)
 szarawy — hiswa (Q.)
 szarobłękitny — vinde (Q.)
 szarpać — hama-, nire (nie) (Q.)
 szarpnięcie — rihta- (Q.)
 Szary Elf — sinda (l.mn. sindar) (Q.)
 szary — mith, thin(d) (Q.)
 szary — sinde (Q.)
 szczupły — ninde (Q.)
 szczelina — hyaste, kilya, sank, yawe (Q.)
 szczęki — anca (anka) (Q.)
 szczęściarski — aly (Q.)
 szczęście — heren (Q.)
 szczęśliwy — herenya (Q.)
 szczupły — firm (Q.)
 szczupły — teren (terene) (Q.)
 szczur — nyano (Q.)
 szczyt — aikale, orto, orto- (Q.)
 szczyt (także w przenośni) — orto (Q.)
 szczyt wzgórza — doi (Q.)
 szczyty — rais (Q.)
 szef — hera (Q.)
 szeleszczący dźwięk — eske (Q.)
 szemranie — lusse (Q.)
 szeptać — lussa-, suya- (Q.)
 szeroki — laden (Q.)
 szeroki — landa (Q.)
 sześć — enqe (Q.)
 szklany — hyelle (Q.)
 szkło — heledh (Q.)
 szkło — hyelle (Q.)
 szlachetny — ar(a)- (Q.)
 szmer — lusse (Q.)
 szorstki — naraka (Q.)
 szpieg — athir (Q.)
 szpunt — tampa (Q.)
 szrama — hyaste (Q.)
 sztuka — kurwe, tyalie (Q.)
 sztylet — sikil (Q.)
 sztywny — tarya (Q.)
 szyba — heledh (Q.)
 szybki — tyelka (Q.)
 szyb - latta (Q.)
 szydzić — yaiwe (Q.)
 szyja — yat (yaht-) (Q.)
 szyjka (od butelki, itp.) wąska — yatta (Q.)





Ś

ścigający (ten, kto prowadzi pościg) — ronyo (Q.)
ściana — ramba (Q.)
ściana — ram(mas) (Q.)
ścieżka — ten (Q.)
ściągać — roita- (Q.)
ścigający — faroth (Q.)
ślizgać się po falach — solor (Q.)
ślub — vestale (Q.)
śmiałość — verie (Q.)
śmiały — kanya, verya (Q.)
śmiech — lalaith (Q.)
śmierć — qualme, unqale (Q.)
śmierdzieć — usqe (Q.)
śmiertelnik — fir(i) (Q.)
śmiertelny (przymiotnik) — firima (Q.)
śnieg — loss (Q.)
śnieg — los(se), olos (Q.)
śnieżyć — olos (Q.)
śpiewać — lin- (Q.)
śpiewak — nyello (Q.)
śpiewak zmierzchu — lomelinde (Q.)
śpiew — linde (Q.)
środek — ened, enedh, ende, enya, endya, ende („e” długie) (Q.)
środkowy — ened, enedh, ende, enya, endya, ende („e” długie) (Q.)
(błyszczące) światło — rilma (Q.)
światło — kala, kalma (Q.)
światło słoneczne — anor (Q.)
światło słoneczne — are, as-, aure (Q.)
światło zaciemnione — du (Q.)
światły — istyar (l.mn. istyari) (Q.)
świecić — faina, kal- (gal-), kalta, thlio, urya- (Q.)
świecić — gal (Q.)
świecić się — thil (Q.)
świecić — sil- świetność — aglar (Q.)
świeżość — wen (Q.)
świeży — weny (Q.)
Święta Istota — ainu (l.mn. ainur) (Q.)
święte miejsce — yana (Q.)
święto — meryale (Q.)
święty — aina (Q.)
świt — ara (Q.)
(błady) świt — arinya (Q.)

T

taić — halya- (Q.)
tajemnica — muile (Q.)
tajemnica — thur(ing) (Q.)
tajemniczy — thur(ing) (Q.)
ta, która podpala — thoniel (Q.)
ta, która rozżarza — thoniel (Q.)
ta, która wznieca — thoniel (Q.)
tamten (dawno temu, przeszły) — yana (Q.)
tamten — enta (Q.)

tam — ya (Q.)
taniec — lilta- (Q.)
tarcza — turma (Q.)
targać — fasta (Q.)
ten dalszy (rzeczownik) — enta (Q.)
ten, kto przybywa — kor (Q.)
ten, kto stosuje przemoc — bauglir (Q.)
ten, kto zmusza — bauglir (Q.)
ten po drugiej (przymiotnik) — enta (Q.)
ten — ta (Q.)
ten tutaj — ta (Q.)
teraz — si (Q.)
teraz — si(n) (Q.)
terror — osse (Q.)
tęcza — ninniach (Q.)
tęgi — polda (Q.)
tęsknić za czymś — milya- (Q.)
tłoczyć (się) — sanga (Q.)
tłum — hoth, rim (Q.)
tłum — rimbe (rimba) (Q.)
tłusty — tiuka (Q.)
(to) błyszczy się — tine (Q.)
(to) błyszczy się — tintina (Q.)
(to) migocze — tine (Q.)
ton — linde (Q.)
tortura — ungwale (Q.)
torturować — nwalya- (Q.)
torturować — ungwale (Q.)
to — ta (Q.)
trakt — tea (Q.)
trasa — ten (Q.)
trawa — salqe (Q.)
trąbka — romba (Q.)
troll — torog (l.mn. tereg) (Q.)
trucizna — sangwa (Q.)
truć — sangwa (Q.)
trud — mota (Q.)
trwać — vedui (Q.)
trwający — iale, voronwa (Q.)
trwający wiecznie — oy (Q.)
trwałość — voronwie (Q.)
trwały — iale, sanda, tulka (Q.)
trwanie — voronwie (Q.)
trwoga — gaya, gor (Q.)
trzciniastne łóżko — esgar (Q.)
trzeci miesiąc roku, sulime — sulime (Q.)
trzy — nelde (Q.)
twardość (w sensie nieustępliwości) serca, twardy — tarya (Q.)
tworzyć — auta, no, onta (Q.)
tworzyć muzykę — lin- (Q.)
tylny — tella (Q.)

U

ubranie — lanne (Q.)
ucho — lasse (Q.)
ucho — lhaw (Q.)
uciążliwy — lumna (Q.)

uciskający — lumna (Q.)
ucisk — thang (Q.)
uczciwy — linda, vanima (Q.)
uczony — istyar (l.mn. istyari) (Q.)
uczta — mereth (Q.)
uczta — merya (Q.)
uczynek — kar (Q.)
udo — tiuko (Q.)
ujarzyć — yanta (Q.)
ujście rzeki — sirannon (Q.)
ujście — ethir (Q.)
ujście rzeki — pe (Q.)
ukamieniować — ondo (Q.)
ukąszenie — nahta (Q.)
ukoronowany gwiazdami — elerina (Q.)
ukoronowany — rina (Q.)
ukrycie — esgal (Q.)
ukryty — dolen, dur (Q.)
ukryty — halda, muina (Q.)
ukrywać — halya- (Q.)
uksztaltowany — echiant (Q.)
ukłucie — nasta- (Q.)
ulewa — thor (Q.)
ulica — maile- (Q.)
ulica — rath (Q.)
umarli (rzeczownik występujący w liczbie mnogiej) — ndengin (Q.)
umarły — firin, qualin (Q.)
umaszczenie — laive (Q.)
umiejętność — curu (Q.)
umysł — handele- (Q.)
uparty — tarya (Q.)
upaść — lanta (Q.)
uroczystość — mereth (Q.)
uroczystość — merya (Q.)
urządzenie — tamwe (Q.)
usidlić — neuma (Q.)
uskrzydłony wąż — uruloke (Q.)
ustać — pusta- (Q.)
usta — pe (Q.)
ustawiać — panya- (Q.)
uwolnić — mirima- (Q.)

W

walczyć (z bronią w ręku) — mahta- (Q.)
waleczność — kane (Q.)
warkocz z włosów — finde (Q.)
wąska szczelina — aksa (Q.)
wąski — arka (Q.)
wąski — in (Q.)
wawóz — aksa (Q.)
wąż — ang (l.mn. angwi) (Q.)
wąż — lhug (Q.)
wąż uskrzydłony — ramaloke (Q.)
wąż (w przenośni i dosłownie) — loke (Q.)
wbić na coś — kirissee (Q.)
wczesny ranek — arinya (Q.)
welna — to (Q.)

welniany — toa (Q.)
 wesołość — alasse (Q.)
 wewnątrz — mi-, minna (Q.)
 wewnętrzne morze — earen (Q.)
 wewnętrzny — ira (Q.)
 wewnętrzny — mitya (Q.)
 wędrować — ran- (Q.)
 wędrowiec — randir (Q.)
 wędrujący — raen (Q.)
 węzeł — narda, nute (Q.)
 w górę — am- (Q.)
 wiać — vaiwa (Q.)
 wiatr — sul wiatr (lekki) — hwesta (Q.)
 wiatr — vaiwa (Q.)
 wiaz (drzewo) — (a)lamle (Q.)
 wiązać — nute (Q.)
 widoczny — minda- (Q.)
 widzące kamienie (dosłownie „ci,
 którzy oglądają z daleka”) — palan-
 tin (Q.)
 wieczór — vinya (Q.)
 wiedza — golodh (l.mn. golodhrim,
 gelyth) (Q.)
 wiedza — han de- (Q.)
 wiedza magiczna — gul (Q.)
 wiedza — noie (Q.)
 wiedzący — istima- (Q.)
 wiedzieć — ista- (Q.)
 wiek (człowieka) — yerya (Q.)
 wiele — li (Q.)
 wielkie drzwi wrota — annon (l.mn.
 ennyn) (Q.)
 wielkie wrota — andon (l.mn. andoni)
 (Q.)
 wiersz — laire (Q.)
 wierzba- tasare (Q.)
 wierzba — tathar
 wierzcholek- orto (Q.)
 wierzchołki — rais (Q.)
 wieszać — linga- (Q.)
 wieża — barad (l.mn. beraid) (Q.)
 wieża — minas (Q.)
 wieża obserwacyjna — tirion (Q.)
 wędniący — quelle (Q.)
 więzienie — band (Q.)
 więzienie — mbando (Q.)
 wigor — tuo, veasse, vic (Q.)
 wilgotny — linqe, miksa-, nite (Q.)
 wilk — draugwilk — namo (Q.)
 wilkolak — gaur (Q.)
 wilk — raka (Q.)
 wino — limpe (Q.)
 wiosenna zieleń — wenya (Q.)
 wiosna (najwcześniejszy okres) — coire
 (Q.)
 wiosna — tuile (Q.)
 wir — hwinde (Q.)
 wirować — hwinde, hwinya- (Q.)
 w kierunku - an (ana)(na) (Q.)
 wkłnięcie — kambe (Q.)

w kolorze miedzi — aira (Q.)
 w kolorze ognia — kulina (Q.)
 wlewać — ulya- (Q.)
 władać czymś — (h)arya (Q.)
 władający (przyrostek) - -arwa (Q.)
 władca — hir (Q.)
 władca — heru (Q.)
 władczyni — heri (Q.)
 władczyni — hiril (Q.)
 władza — bal-, tur (Q.)
 władza — ture (Q.)
 włóczyć się - ran- (Q.)
 włos — fin- (fine), lokse (Q.)
 włóczący się — raen (Q.)
 włócznia — ehte (ekko) (Q.)
 włócznik — ehtyar (l.mn. ehtari) (Q.)
 w — mi- (Q.)
 wnętrze dłoni — kambe (Q.)
 woda — nen (Q.)
 wodna nimfa — falmar (Q.)
 wodorost — uile (Q.)
 wojna — ohta (Q.)
 wojownik nieba (dosłownie) — telu-
 mehtar (Q.)
 wojownik — ohtar (Q.)
 wolny — mirima- (Q.)
 wódz — (h)aran (l.mn. harani) (Q.)
 w poprzek — thar- (Q.)
 wpręgać w jarzmo — yanta (Q.)
 wrona — korko (Q.)
 wróżyć — bel (Q.)
 wróg — glam (Q.)
 wróg — kotumno (Q.)
 wrzeszczeć — yalme (Q.)
 wschodni — romenya (Q.)
 wschód — amrun, rhun (Q.)
 wschód — andune (A.)
 wschód — romen, rona (Q.)
 wschód słońca — amrun (Q.)
 wschód słońca — andune, romen (Q.)
 wskazywać — mente, star (Q.)
 wspaniałość — ril, rilya (Q.)
 wspierać — tulko (Q.)
 wspomnienie — rin (Q.)
 wstawać — orta (Q.)
 wstręt - deloth (Q.)
 wstrętny — saura, yelma, yelwa (Q.)
 wstrząs (gwałtowny) — rinke (Q.)
 wsysać — salpa- (Q.)
 wszechrzecz — iluve (Q.)
 wszystko — iluve, ilya (Q.)
 wybitny — minda- (Q.)
 wybrzeże — falasse, hyapat (Q.)
 wybrzeże — falas, rast (Q.)
 wybuch — urya- (Q.)
 wycie — ngwaw (Q.)
 wycie wilków — naule (Q.)
 wydawać dźwięk- lamya (Q.)
 wydawać — lav- (Q.)
 wydłużony — taina (Q.)

wygięty — raika (Q.)
 wyizolowany — ereb (Q.)
 wyjeżdżać — lesta- (Q.)
 wykopaliska, prace wydobywcze (wy-
 kopaliskowe) — habar, roth (Q.)
 wykształcony — istima- (Q.)
 wykupić z niewoli — dannedh (dan-
 wedh) (Q.)
 wylot — pe (Q.)
 wymyślać — auta (Q.)
 wynajdować — auta (Q.)
 wyniosły — tara (Q.)
 wyobraźnia — intyale (Q.)
 wyobrażać sobie — noa (Q.)
 wypływać — sir- (Q.)
 wypowiadać (się) — oma (Q.)
 wyrazić coś — quetta (Q.)
 wyraz — quetta (Q.)
 wyrównywać — pasta (Q.)
 wyrwa — den (Q.)
 wysmukły — fim (Q.)
 wysmukły — teren (terene) (Q.)
 wysoka — tari (Q.)
 wysoki — ar(a)-, oro-, tar-, tara, taro

wysokość — oro- (Q.)
 wyspa — tol (l.mn. tolle) (Q.)
 wystarczać — farya- (Q.)
 wyściółka — nirwa (Q.)
 wyśmiewać — yaive (Q.)
 wytrzymałość — voronwie (Q.)
 wytrzymujący — voronwa (Q.)
 wytwarzać — lav- (Q.)
 wyznawcy — (-)hildi (Q.)
 wzgórze — amon (l.mn. emyn) (Q.)
 wzgórze — tundo (Q.)
 wzmacniać — tulko (Q.)
 wzniosły — tara (Q.)
 wznosić się — oro- (Q.)
 wzrastać — orta (Q.)
 wzrost — loa (Q.)
 wzrost — ore (Q.)

Z

z — ho (Q.)
 z, ze — i(n)-, -in- (Q.)
 zabarwiać — waen (Q.)
 zabawa — tyalie (Q.)
 zabezpieczony — vama (Q.)
 zaborczy — palla (Q.)
 zachmurzony — fanui (Q.)
 zachodni — numen (Q.)
 zachód — annun (Q.)
 zachód (dosłownie) „kierunek zacho-
 dzącego słońca” — numen (Q.)
 zachód (kierunek) — dun (Q.)
 zachód słońca — annun (Q.)
 zacieniony — halda (Q.)
 zadaszać — topa- (Q.)
 zadaszenie — topa (Q.)





zadaszone pomieszczenie — rond (Q.)
zadowalać — farya- (Q.)
zadymiony — fanui (Q.)
zagłada — amarth, mande (manad),
umbar (Q.)
zagłada — dagnir (Q.)
zagorzały — aeg (Q.)
zakłęcie wezwania — luke (Q.)
zakręt — lok- (Q.)
zamaskowany — halda (Q.)
zamglony — hiswa (Q.)
zamieszanie — coire (Q.)
zamieszanie — echuir (Q.)
zamieszkiwanie, osiedlanie się pod
ziemią — grode (Q.)
zamieszkiwanie, osiedlanie się pod
ziemią — grodh (Q.)
zamknięty — hollen (Q.)
zamurować — ramba (Q.)
zamurować — ram(mas) (Q.)
zanikający - quelle (Q.)
zapach — holme (Q.)
zapal — fca (Q.)
zapas — (h)arwe (Q.)
zapis — quenta (Q.)
zaplamiony — vara (Q.)
zaprzeczać — lala, ab-, abar (Q.)
zaprzestać — pusta- (Q.)
zarost — fan(g) (Q.)
zarost — fanga (Q.)
zarzucanie sieci — suhto (Q.)
zasada — sanye (Q.)
zasiadać — ham- (Q.)
zasłaniać — halya-, laime (Q.)
zasłonięty — halda (Q.)
zaślubiać — vesta- (Q.)
zaślubiny — vesta (Q.)
zataczać koło — pel- (Q.)
zatoczka — siril (Q.)
zatoka — yawe (Q.)
zatrzymywać — pusta- (Q.)
zatrzymać się — daro (Q.)
zawierać umowę — vesta- (Q.)
zawsze — oio, voro (Q.)
zab — carag, carak-, chost (cost) (Q.)
zab — nelet (nelki) (Q.)
zbierać — hosta- (Q.)
zbiór znaków — tenkele (Q.)
zbocze(a) — pin(nath) (Q.)
zbocze — nende (Q.)
zdecydowany — tanka (Q.)
zdeformowana istota — ulgundo (Q.)
zdobywca — karo (Q.)
zdolność — curu (Q.)
zepsuty — saura (Q.)
ze srebra — telepsa (telpina) (Q.)
zewnątrze egzystencji — avakuma (Q.)
zewnątrzne linie murów — ephel (Q.)
zewnątrzne ogrodzenie — ephel (Q.)
ze złota - kuluinn (Q.)

zezwać — lav- (Q.)
zgadywać — intya- (Q.)
zgadywanie — intya (Q.)
zgarbić się — tumpo (Q.)
zgięty — hwarin, raika (Q.)
zgliszcza — yula (Q.)
zgniły — saura (Q.)
ziać — faug (Q.)
ziewający jakąś dziurą — fauka (Q.)
zieleni — laiqa (Q.)
zieleni jasna — wenya (Q.)
zielony — calen, galen (Q.)
zielony — laiqa (Q.)
ziemia — kemen (kem- ken), talan (Q.)
ziewać — faug (Q.)
ziewać — yanga- (Q.)
zima — rhiw (Q.)
zimno — ring (Q.)
zimno — ringe (Q.)
zimorodek — halatir (Q.)
zlizywać — salpa- (Q.)
zła fortuna — umarth (Q.)
złapać w sidła — neuma (Q.)
złapać w sieć — ram (Q.)
złe samopoczucie — live (Q.)
złoto — cui- (Q.)
złoto — mal- (Q.)
złoto — malda (Q.)
złoto (metal) — kulu (Q.)
złoty (kolor) - glor (Q.)
złoty (kolor) — laire (Q.)
złoty (kolor) — lor (Q.)
złoty krąg — comallen (Q.)
złoty krąg — mal- (CL)
złoty — kuluinn (Q.)
złowieszczy — lumna (Q.)
zły los — umarth (Q.)
zły — neithan (Q.)
zmierzch — moth (Q.)
zmierzch — uial (CL)
zmusić do ucieczki — horta (Q.)
znaczna liczba — hosta- (Q.)
znak diakrytyczny — tehta (Q.)
znakomitość — ril (Q.)
znakować — yulma (Q.)
znak — tehta, tengwa, tikse (Q.)
znałeć — hiruva (Q.)
znany dobrze — moina (Q.)
znaszać się — yerya (Q.)
(z)nienawidzony — sauron (Q.)
znoszony — yerna (Q.)
znowu — ata (Q.)
znużenie — thang (Q.)
zobligowany — nauta (Q.)
zostawić — lesta- (Q.)
z otwartymi ustami — fauka (Q.)
z powrotem — ava (Q.)
zraniony — hama (Q.)
zręczność — kurwe (Q.)
zręczny — formaite (Q.)

zręczny — tyelka (Q.)
zrozumienie — hande- (Q.)
zrzucony z urzędu — neithan (Q.)
zuchwałość — verie (Q.)
zuchwały — kanya (Q.)
zwalniać (tempo) — leuka- (Q.)
związany — nauta (Q.)
zwierzę — kelva(r) (Q.)
zwijać — rig- (Q.)
zwinny — formaite (Q.)
zwinny — tyelka (Q.)
zwłoki — quelet(si) (Q.)
zwoleńnicy — (-)hildi (Q.)
zwycięzca — daci (Q.)
zwyčajny — lin (Q.)
zwykły — lin (Q.)
z wysoka — ndu (Q.)

Ż

źdźbło — telko (Q.)
źródło (dosłownie i w przenośni) —
eithel (Q.)
źródło (wody) — ehtele (Q.)

Ż

żaba — cabor (Q.)
żałoba — nien (Q.)
żar — yulme (Q.)
żarzące się drewno - yula (Q.)
żądza — maile, milme (Q.)
„żegnajcie!” — namarie (Q.)
żelazne więzienie — andgand (Q.)
żelazne więzienie — angamando (Q.)
żelazny — angaina (Q.)
żelazny kołec — ceber (Q.)
żelazo — ang (Q.)
żelazo — anga (Q.)
żeńską moc, żeńska siła - valie (l.mn.
valie) (Q.)
żeńską siłą — valie (l.mn. valie) (Q.)
żeński — inya-, ni („i” akcentowane)
(Q-)
żołnierz — macar (vagor), ohtar (Q.)
żona — vesse (Q.)
żółtodziób — asmalinde (Q.)
żółtozielony — wenya (Q.)
żółty — malinda (Q.)
żółty proszek — malo (Q.)
żółty ptak (dosłownie) — asmalinde
(Q.)
żwir — brith (Q.)
życie — kuile (Q.)
życzenie — mere (Q.)
życzyć sobie coś — mere (Q.)
żyć — kuile (Q.)
żyjący - guin(ar)
żywe stworzenie (które potrafi ucie-
kać) - kelva(r) (Q.)
żyć nienawidzić — feuya- (Q.)
żywy — kuina (Q.)

DODATEK:

1. Rzeczownik oznaczający WYKONAWCĘ danej CZYNNOŚCI w języku quenyjskim tworzy się poprzez dodanie do czasownika określającego tę czynność następujących przyrostków: "-ar", "-aro", "-ato", "-ir", "-o" (np.: „ortan” pocieszać — „ortabaro” pocieszyciel; „nor” jeździć konno — „norato” jeździec; „ran” wędrować — „randir” wędrowiec; „lin” śpiewać — „lindo” śpiewak).
2. Krasnoludzki rdzeń „Khazad” w języku sindaryjskim oddaje się przy pomocy rdzenia „hadhod” (np.: „Hadhodhrond” — „Kahzad-dum”).
3. W celu utworzenia formy DOPEŁNIACZA w języku sindaryjskim stosuje się morfemy łączące „-en-” oraz „-in-” oraz przysłówki „na”.
4. Język sindaryjski (i generalnie język elfijski) ma dość podobną strukturę do języka angielskiego. Jednym z takich elementów wspólnych jest występowanie w obu językach rodzajnika określonego: sindaryjskiego „i (l.mn. in)” stanowiącego odpowiednik angielskiego „the”.
Rodzajnik określony nie ma odpowiednika w języku polskim, choć czasami (w zależności od kontekstu) tłumaczy się go jako „ten”, „dany”. Rodzajnik ten nawiązuje do rzeczownika, który pojawił się po raz pierwszy już we wcześniejszym zdaniu, a teraz jest nam już znany. Rodzajnik ten więc niejako potwierdza, iż wciąż mówimy o tym samym przedmiocie, osobie itp., np.:
„Teithen ithil. I ithil na celeb-bar.”
Namalowałem orla. (Ten) Orzeł jest srebrnobrunatny.
5. Zaprzeczenia typu: „dobry” - „niedobry”, „ładnie” - „nieładnie”, itp., tworzy się przy pomocy quenyjskiego przyrostka „u-”, spełniającego rolę angielskiego „un-” i polskiego „nie-”. 6. PRZYMIOTNIK w języku quenyjskim można również utworzyć z tematu czasownika. Dodaje się wówczas końcówkę „-ime”, dla której brak jest niestety jednoznacznego odpowiednika, choć większość takich form można tłumaczyć poprzez dodanie przyrostka „-liwy”, np.: „kochać” — „kochliwy”, „łamać” - „łamlivy”, ale „dyskutować” - „nadający się do dyskusji”. Stąd zdać się tutaj należy na własną intuicję językową.

10.0 MOC I MAGIA

J. R. R. Tolkien w swoich dziełach porusza wiele istotnych tematów, do których niewątpliwie należy zaliczyć problemy deprawującego wpływu mocy i nie usankcjonowanej magii na istoty Endoru. Idee Równowagi Rzeczy i trzech motywów pieśni Eru postrzegane są bowiem poprzez pryzmat walki z Ciemnością.

MAGIA NIEBŁOGOSŁAWIONĄ

Ani Morgoth, ani też Sauron nie respektują praw natury a tym bardziej nakazów Myśli Eru. W żaden sposób nie czują się nimi związani w sytuacji, gdy, korzystając ze swych mocy, uruchamiają straszliwe źródła swojej magii i potęgi. By zaspokoić swoje żądze, rzucają zaklęcia, kreując nowe i przemieniając już stworzone istoty. Inni, tacy jak na przykład Saruman, w poszukiwaniach magicznej wiedzy i siły, również tracą z oczu idee Równowagi. Ów Biały Czarodziej, używając do tego magii prawego pochodzenia, zaczyna dokonywać rzeczy wybiegających poza nałożone nań granice jego misji i zadań. Tak naprawdę poszukuje nieprawych, a przez to złych, źródeł siły i mocy. Z tego też powodu stacza się w stronę Mroku. Zawsze bowiem w Śródziemiu nieusankcjonowane władanie magią ostatecznie ściągnie na władającego potęgą szaleństwo i tragedię. Nieposłuszeństwo tego rodzaju nieodwracalnie sprowadza upadek pozmornie wszechmocnych magów.

Należy więc podkreślić, iż na terenie Śródziemia pożądanie i poszukiwanie „pozanaturalnych” źródeł jest wielce niebezpieczne, bowiem takie źródła są po prostu nieprawe. Taka magia jest „niebłogosławiona” i dlatego jest sprzeczna z Równowagą Rzeczy. Dopóki nie zostanie pobłogosławiona, lub w jakiś inny sposób usankcjonowana, pozostaje w najlepszym razie nieprawą, a w najgorszym po prostu złą. Każdy z magów władających taką magią ryzykuje, praktycznie cały czas, popadnięcie w obłęd i poddanie się potędze Zła. Ci z magów, którzy ostatecznie nie tylko będą taką magię posiadać, ale zdecydują się ją jeszcze ponadto wykorzystać, niebezpieczeństwo to tym bardziej zwiększają.

MAGIA BŁOGOSŁAWIONA

Pomimo faktu, iż magia tego rodzaju występuje bardzo rzadko, błogosławiona moc może pochodzić z wielu źródeł. Stanować może bądź to wrodzoną cechą jakiejś rasy, bądź też może być związana z czymś pochodzeniem, miejscem, gdzie postać się znajduje, czy wreszcie zadaniem lub misją, którą ktoś wykonuje. Pochodzić może również z jakiegoś błogosławionego artefaktu, oraz z naturalnych właściwości pewnych, konkretnych miejsc. Stąd też, aby ustalić charakter danego rodzaju magii, należy pamiętać o określeniu natury oraz źródła pochodzenia magicznego artefaktu i zaklęcia. Święte miejsca, przedmioty oraz istoty posiadają niejako specjalne prawa do emanowania magii, istniejącej w nich od chwili samego ich powstania.

Z drugiej strony, nie wystarczy tylko w prawy sposób magię posiadać. Jakiegokolwiek bowiem naruszenie jej granic może spowodować zniszczenie leżącego u jej podstaw błogosławieństwa. Najszlachetniejsi nawet więc magowie pozostają błogosławieni tylko o tyle, o ile zachowują się zgodnie z narzuconymi im ograniczeniami. Stąd muszą oni dostosowywać do Równowagi Wszechrzeczy zarówno swój zakres okazywanej mocy, jak i samo z niej korzystanie.





DZIAŁAJĄC ZGODNIE Z ZASADAMI

Podsumowując więc, należy stwierdzić, iż ten, kto włada niebłogosławioną mocą i magią, albo, co gorsza, ją wykorzystuje — nieuchronnie ściąga na siebie zagładę. Ta zasada determinuje niejako działania Mistrza Gry oraz graczy w sytuacji wszystkich kontaktów z magią Śródziemia. W praktycznym wymiarze przedstawia się to następująco:

- Po pierwsze należy określić charakter i naturę mocy magicznej. Czy jest ona w jakikolwiek sposób pobłogosławiona? Jeśli nie, oznacza to, że jest bardzo niebezpieczna, i, najprawdopodobniej, bardzo zła.
- Po drugie, zakładając, iż magia jest pobłogosławiona, należy ustalić, czy istnieją jakieś ograniczenia i restrykcje związane z jej zastosowaniem i wykorzystywaniem.

Z racji tego, iż wszelkie elementy związane z władaniem i wykorzystywaniem artefaktów oraz z umiejętnością rzucania czarów są niezwykle istotne dla konstruowania wiarygodnej i pełnowartościowej kampanii, powyższy test powinien być przez Mistrza Gry stosowany z wielką ostrożnością i starannością. Gracze z kolei powinni pamiętać, iż równie, jak brak błogosławieństwa, niebezpieczne jest „majstrowanie” przy magicznych przedmiotach i generalnie stosowanie magii przez osoby takich umiejętności nie posiadających. O ile bohaterowie nie są niejako z natury dostrojeni do magii (jak np.: Wosowie wykorzystujący magię Pukel), nie posiadają jakichś usankcjonowanych talentów (jak np.: amoriański jasnowidz odczytujący proroctwa dla swego króla) lub nie zostali obdarowani jakimś prawym prezentem (np.: zaklętym mieczem jako nagrodą w zamian za pomoc okazaną elfiowskiemu kowalowi), ich działania mogą być kierowane takim pożądaniem mocy, jaki nieuchronnie prowadził do upadku Numenoru.

Mistrz Gry powinien stworzyć wiarygodny rodowód i przyczynę zaistnienia w grze każdego z magicznych przedmiotów, inkantacji, formuł, itp. Historia taka będzie wskazywała na to, czy przedmiot wymaga postępowania zgodnego z Naturą — Równowagą Wszechrzeczy — czy też, być może, będzie prowadził do poddania graczy szaleństwu i ciemności, w efekcie powodując tragedię. W tym ostatnim przypadku, można, na przykład, wprowadzić do gry świadka takiej, kiedyś już zaistniałej katastrofy.

10.1 MOC NA ZACHODZIE

W początkowym zamierzeniu, historie stworzone przez Profesora Tolkiena miały stanowić przede wszystkim tło dla badań nad językiem elfijskim. Koncentrowały się one bowiem na tych częściach historii, w których najpełniej daje się zaobserwować rozwój owych dialektów.

Zachód, pozostając stosunkowo najbliższym Nieśmiertelnych Krain, jest tym obszarem Śródziemia, w którym koncentruje się życie i kultura Pierworodnych. Stanowi miejsce odpoczynku i odprężenia dla Eldarów. Jest celem prawie wszystkich elfów podróżujących przez Morze Otaczające. To na tym niewielkim w porównaniu do całego kontynentu splachetku ziemi rozwijał się sindarin, a co poniektórzy śmiertelni mogli nawet usłyszeć tutaj quenę. Na Zachodzie też najpierw pojawiły się tengwar i cirth.

Stąd całkiem naturalnym wydaje się być fakt, iż historyczne rozważania Tolkiena skoncentrowały się właśnie przede wszystkim na tym regionie. Mając tak unikatową w skali kontynentu charakterystykę, Zachód i rozgrywane się tutaj wydarzenia zdają się dominować nad całym praktycznie Endorem. Wciąż na Zachód skierowana jest baczna uwaga Valarów, jako że to przecież tutaj ostatecznie osiadł Morgoth i tutaj walczy on z Eldarami. Tutaj też próbuje kontynuować tę zbrodniczą działalność Sauron, który również dąży do tego, aby stać się Królem Ludzi i Panem Śródziemia.

Również to właśnie na Zachodzie Edainowie spotykają Eldarów i kładą podwaliny pod kulturę dunadańską. Ci zamieszkujący północno-zachodnie tereny Śródziemia ludzie z odłamu lintadoryjskiego pozostaną najbardziej zaawansowanym szczepem całej swojej rasy. W porównaniu do swoich współbraci z innych regionów kontynentu, Edainowie i Ludzie Północy są na najwyższym poziomie pod względem rozwoju technologicznego, są bardziej oświeceni i wykształceni, i wreszcie o wiele lepiej zorganizowani politycznie.

Historia Zachodu jest więc historią tych grup i plemion, które, jako jedne z niewielu, potrafią wpływać na losy całego kontynentu. Z tego też powodu Tolkien opisuje wszystkie zdarzenia z „zachodniego” punktu widzenia. Wszelkie rozważania dotyczące ludzi i zdarzeń rozgrywających się gdzieś indziej muszą być prowadzone również z tej perspektywy, bowiem to właśnie Zachód jest miejscem o najpoważniejszym znaczeniu; miejscem, gdzie skupia się większość endoryjskiej mocy.

AMAN JAKO SKUPISKO MOCY

Niewątpliwie zadziwiająco długą manifestację wielkiej mocy i potęgi na Zachodzie można tłumaczyć istnieniem jedynych w swoim rodzaju więzów łączących kontynent z Amanem. Oczywiście ogromny wpływ na historię Endoru ma fakt, iż to właśnie to miejsce wybrał na swoją siedzibę Morgoth, ale z drugiej strony niebagatelną też rolę odgrywa tutaj bliskie sąsiedztwo innych Ainurów. Nie zatarte ślady pozostawia przecież przede wszystkim ich obecność w Bitwie Potęg.

Z czasem jednak owa magia słabnie. Z jej apogeum i równocześnie nasileniem widocznych efektów mamy do czynienia przede wszystkim w czasie Pierwszej, i, w mniejszym już jednak stopniu, drugiej Ery. Do końca Trzeciej Ery, jej istnienie jest już raczej słabo zauważalne (nie licząc smoków, balroga, Białego Sarumana i, oczywiście, Saurona). Moc ta rozprasza się nadal w trakcie Czwartej Ery, a ten zanik jest zaakcentowany i jeszcze bardziej nasilony poprzez odejście Quendich.

Z racji tego, iż możliwość wykorzystania magii związana jest nierozdzielnie z naturą tych, którym ten dar jest przekazywany, fizyczne, choć rozciągnięte w czasie odejście Ainurów i Quendich niewątpliwie zmniejsza zakres występowania otwartej i jawnej magii. W miarę, jak Valarowie ustanawiają swoją straż nad Śródziemiem, etap za etapem — pod koniec Pierwszej Ery i wraz z upadkiem Numenoru — zmienia się Równowaga Wszechrzeczy i ewoluuje naturalna tolerancja Endoru. Kiedy Valarowie interweniują w Trzeciej Erze, nie czynią już tego maszerując jako władcy Valinoru. Zamiast takiego spektakularnego działania wysyłają Istari (Czarodziejów). Właśnie dlatego, iż natura Endoru się zmieniła, ich Moce ograniczają same sobie zakres ich działania. Niebezpieczeństwo nie jest już tak groźne jak niegdyś, a więc i wykorzystywana moc nie może być tak wielka.



Tych pięciu czarodziejów to Majarowie, potężni krewni Saurona. Jednakże, mimo iż są równie silni, nakładają sobie sami ograniczenia. Jako wierni i prawi, Istari działają (przynajmniej początkowo) zgodnie ze swoim ograniczonym mandatem. Czarodzieje wykorzystują magię, tylko wtedy, gdy jest to naprawdę niezbędne. Nim rzuca zaklęcia, udzielają najpierw rad. Działają jako ambasadorowie, nie kierując, a raczej asystując swoim sprzymierzeńcom w walce z Ciemnością, i starając się tym samym zachować Równowagę Wszechrzeczy. Dlatego też wydają się być o wiele bardziej słabsi, niż są w rzeczywistości.

SAURON JAKO SKUPISKO MOCY

Koncentrację mocy na Zachodzie podkreśla fakt obecności właśnie tam Saurona. Sauron nie zalicza się do tych osobistości, które narzucają sobie jakiekolwiek ograniczenia w sytuacji, gdy uważają za potrzebne działanie i okazanie wielkiej potęgi i mocy. Potrafi rzeczywiście operować ostrożnie i cicho, zwłaszcza, kiedy kryje się gdzieś po wielkiej kłęsce, ale zdolny jest też do nieokielzanych wybuchów mocy. Ci, którzy żyją pod kontrolą jego Oczu Bez Powiek, szczególnie cenią sobie zdolność „nieściągania” na siebie jego uwagi.

To samo też uczucie ogranicza działanie elfów i krasnoludów, które potrafią posługiwać się magią. Niektóre z nich zwracają szczególną uwagę na to, by nie naruszyć Równowagi Wszechrzeczy, inne się po prostu boją. Jeszcze inne schodzą ze ścieżki Światła. Wielu z nich umiera walcząc ze swoimi braćmi i współplemienicami, albo też z innymi Wolnymi Ludami. Niektórzy giną z rąk Saurona lub jego sług. Ci więc, którzy poszukują mocy i próbują z niej później korzystać, są najbardziej narażeni na zarazę, szaleństwo i wreszcie zagładę.

MOCE UKRYTE LUB NATURALNE

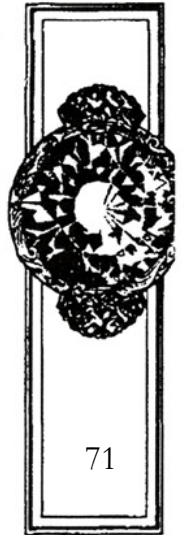
Do czasów Trzeciej Ery, prawi mistrzowie magu czynią użytek ze swych mocy (przynajmniej na Zachodzie) w sekrecie. Ludzie z Zachodu i hobbity nie bardzo lubią magię. Niewielu z nich zna się na niej, bardziej bowiem jest to temat legend i opowieści, niżli codziennego życia. Wiele też osób boi się wszelkich czarodziejów i magików, utożsamiając „magię” ze „złem”. To wszystko z kolei tworzy atmosferę, w której magiczne działania i zjawiska rzadko daje się spostrzec, bowiem są one utożsamiane albo łączone ze zjawiskami naturalnymi. Tak więc znowu podkreślony zostaje zmieniający się charakter wykorzystania magii. Tolkien, dla zilustrowania tych przemian, stale podsuwa przykład natury. „Starzenie się” i „przekształcanie się” ładu akcentuje przede wszystkim fakt ewolucji charakteru Endoru, który ciągle dąży do form i postaci mniej umagicznionych. Kontynent przekształca się powoli w świat, w którym będą dominować Ludzie Śmiertelni.

10.2 MOC NA POZOSTAŁYCH OBSZARACH ŚRÓDZIEMIA

Używanie mocy na Wschodzie i Południu połączone jest z mniejszymi ograniczeniami, jeśli chodzi o zachowanie Równowagi Wszechrzeczy, ale z drugiej strony taka moc jest odpowiednio słabsza. Rejony te są dzikie i możliwa jest do przyjęcia inna koncepcja równowagi. Mieszkańcy owych terenów więcej uwagi przypisują swoim własnym „naturalnym równowagom” — inne też kryteria będą stosowane do ustalenia co jest, a co nie jest „pobłogosławione”. Z drugiej strony, z powodu rozdrobnienia kulturowego, społecznego i politycznego, gdy mamy do czynienia z niekiedy całkowicie od siebie odmiennymi plemionami, a także z powodu, iż polityka i stosunki dyplomatyczne stoją na niezbyt zaawansowanym poziomie, żaden z tych narodów nie miał ani dość potencjału, ani zdolności, by wpłynąć znacząco na losy kontynentu.

Zasada ta sprawdza się szczególnie wśród ludów gorącego Południa. Podczas Drugiej Ery Numenor bezlitośnie wykorzystuje ich rozdrobnienie polityczne, przejmując kontrolę nad większością południowych wybrzeży Endoru. Tam też, w wyniku upadku Numenoru, powstaną później państwa Czarnych Numenorejczyków.

Znaczniejsze i posiadające kontrolę nad większą mocą magiczną królestwa wschodnie prowadzą lepiej zorganizowaną politykę, ale wkrótce wpadają w konflikt z Władcą Pierścieni. Sauron korumpuje lub zabija ich przywódców (np.: Khamul Easterling i Uvatha Vanag). Ostatecznie też Czarny Władca „uwodzi” i przejmuje kontrolę nad Południem, podbijając Czarnych Numenorejczyków. Całym swoim posiadłościom narzuca surowe rządy.





Elfy na Wschodzie, nim dotrą do nich Valarowie i światło Dwóch Drzew, dość dużo wędrują, kultywując przy tym wartości wspólne wszystkim zamieszkującym tamte regiony ludom. Przede wszystkim jednak wyznają światopogląd dość egoistyczny, skierowany głównie na ich plemię. Stąd też potrzeby i zachowania ich różnią się od tych, które charakteryzują Eldarów z Zachodu. W efekcie Avari rzadko kontaktują się z innymi ludami i rzadko też dzielą się swoją magią. Używają swoich skromnych, choć dość zróżnicowanych mocy aby unikać lub pozbywać się nieznanych, nieprzyjaznych lub niepożądanych osób.

Tą samą cechą charakteryzują się ich mniej utalentowani sąsiedzi — Hildorowie. Tak stosunkowo nieograniczone poszukiwanie i wykorzystywanie mocy magicznych czyni mieszkańców „dzikich krain” szczególnie podatnymi na korupcję oraz na podbój. To z kolei wyjaśnia dlaczego podczas Drugiej i Trzeciej Ery Sauron mógł ze względną łatwością kontrolować swoje dominia.

10.3 MOC W GRACH FABULARNYCH

Istniejąca dychotomia w stosowaniu mocy w Śródziemiu wpływa na portret endoryjskich terenów i zamieszkujących je ludzi. Konstruując jakąkolwiek kulturę czy społeczeństwo w realiach Zachodu, Mistrz Gry musi szczególnie starannie pokazać owe ograniczenia dotyczące stosowania magii. Nie wielu jest ludzi używających mocy, a choć niektóre z ludów faktycznie mają pewien „magiczny” potencjał w sobie samych, z jawną tego demonstracją można spotkać się niezmiennie rzadko. Wszędzie zresztą jest to dość niezwykle, ale szczególnie nie spotykane na Zachodzie.

MAGIA W REALIACH ZACHODNICH

Elfy z Zachodu stosują magię w codziennym życiu. Dunadańscy jasnowidze korzystają z pomocy magicznych kamieni i luster, a dunadańscy artyści i rzemieślnicy wytwarzają obdarzone mocą miecze i inne przedmioty. Krasnoludy władają odmienną, własną i nieco nietypową mocą. Produkują zaklęte narzędzia do wykuwania podziemnych korytarzy, potężne bronie, tajemnicze zabawki i niesamowite, precudowne urządzenia mechaniczne. Tym niemniej wszystkie te umiejętności nie są bynajmniej szeroko znane i praktykowane przez wiele osób. Magia bardzo rzadko jest wykorzystywana poza zamkniętym kręgiem pewnych grup i społeczności. Wśród hobbitów jest ona raczej domeną legend i opowieści i tak samo jest zresztą wśród ludzi; tak naprawdę przecież wielu z nich ani nie słyszało w ogóle o magii, ani tym bardziej nie widziało na własne oczy jej wykorzystania.

*Stojące Kamienie
z Łokeńskiej Doliny
(Góry Białe)*

MAGIA W REALIACH WSCHODU I POŁUDNIA

Tak jak wcześniej zauważono, magia na Wschodzie i Południu jest słabsza niż na Zachodzie, ale za to prezentuje się w szerszej skali. Tutaj bez obaw Mistrz Gry może skonstruować społeczeństwo, dla którego jednym z fundamentów codziennego życia będzie właśnie moc. Umiejętności rzucania czarów mogą być stosunkowo powszechne, w zależności, na przykład, albo od kontaktów danego społeczeństwa z elfami, Dunedainami lub wpływu tych dwóch grup, albo od jakichś specyficznych związków społeczeństw z pewnymi, określonymi formami mocy. Co prawda zorganizowanie i wpływ polityki tych regionów mogą nie być tak doskonałe, jak na Zachodzie, ale to z kolei nie wyklucza przecież wykorzystywania magii, wyrażającej się w miriadach religii, rytuałów czy magicznych działań. Choć faktycznie trzeba zauważyć, iż tym, co powstrzymało owe narody i zniszczyło wszystkie powstające, południowe i wschodnie imperia, był brak dobrej politycznej organizacji ludów oraz ich podatność na korupcję. Szeroko rozprzestrzeniona możliwość posiadania i wykorzystywania magii skutkuje zarówno w odmiennych zachowaniach ludzi, chęci udziału w jakiejś przygodzie, itp., a z drugiej strony kładzie szeroki trakt dla nadchodzącego Zła.



11.0 ROZGRYWANIE KAMPANII W ŚRÓDZIEMIU

W samej naturze gier fantasy leży ich kreatywność. Zarówno Mistrz Gry, jak i gracze uczestniczą w tworzeniu „żywej powieści”, gdzie każdy z obecnych może konstruować swój własny układ wydarzeń. Kiedy Mistrz Gry dostarcza opisów zdarzeń i miejsc, przed oczyma graczy przesuwają się kolejne obrazy, pobudzające ich wyobraźnię do działania. Podobnie zresztą ilustracje w książkach fantasy są przecież ostatecznie odzwierciedleniem porównania tego, co pisze autor, z tym, jak przyjmuje to czytelnik.

Śródziemie Tolkiena jest wciąż żywe w sercach wszystkich osób, które podążały jego ścieżkami. Tak więc wydaje się naturalne, że należałoby wykorzystać ten niezwykle fundament w kontekście gier fabularnych. W ten sposób ci, którym Śródziemie naprawdę zapadło w pamięć, mogą poznać je jeszcze raz w bardziej atrakcyjnej, aktywnej formie. Mogą wtedy też spróbować zapełnić luki i odkryć te tajemnice, które zawsze ich fascynowały.

11.1 SYSTEMY GIER FABULARNYCH A ŚRÓDZIEMIE

Niektóre z systemów gier fabularnych są dość mobilne w swojej strukturze, natomiast przy wykorzystaniu niektórych innych potrzebne będą dość istotne zmiany, aby to, co uzyskamy odpowiadało autentycznej atmosferze Śródziemia. Jedynymi systemami zaprojektowanymi specjalnie dla Endoru są „Lord of the Rings Adventure Game” oraz „Middle-earth Role Playing” wydawnictwa ICE. Niektórzy z graczy zapewne zechcą skorzystać z bardziej zaawansowanego systemu albo też z tego, do którego są przywiązani i przyzwyczajeni. Nie ma z tym żadnych problemów, bowiem świat Tolkiena z łatwością można wpasować w ramy wszelkich systemów, zwłaszcza jeśli chodzi o tereny położone poza granicami Zachodu. Z drugiej strony trzeba pamiętać że to właśnie „Hobbit, czyli tam i z powrotem” oraz „Władca Pierścieni” stanowiły inspiracją dla większości z twórców systemów gier fabularnych. Istoty przypominające elfy, hobbity, krasnoludy, orki czy trolle pojawiają się prawie w każdym świecie RPG.

Niezależnie jednak od możliwości adaptacyjnych Śródziemia, Mistrz Gry, który będzie chciał skorzystać z systemu gier fabularnych opartego na surowych i skomplikowanych zasadach średniowiecznej mitologii botswańskiej, będzie jednak musiał system ten przed przeniesieniem doń Endoru nieco zmodyfikować. Należy więc upewnić się czy i w którym punkcie zasady systemu muszą być zmienione i jak te zmiany wpłyną na uzasadniającą je filozofię. Nieostrożne usunięcie bądź montaż zasad może bowiem naruścić równowagę gry.

11.2 KILKA OGÓLNYCH WSKAZÓWEK

„Zastosuj jakąś skalę dla oceny swych możliwości”: Określ rozmiar gry, liczbę graczy, wielkość terytorium, po którym chcesz się poruszać, poziom mocy magicznych na tym terenie spotykanych.

„Ustal konkretne warunki i okoliczności”: Wykorzystaj mapy i inne dostępne źródła, aby wybrać obszar, który najlepiej odpowiada Twoim planom i zamierzeniom. Jeśli chcesz znaleźć region gdzie, co prawda, natychmiast będziesz mógł otrzymać dokładne szczegóły i dane, ale który będzie nieco mniej podatny na innowacje, wybierz teren położony w granicach doskonale udokumentowanego Zachodu. Jeżeli będziesz jednak chciał zostawić otwarte furtki dla własnej kreatywności i wyobraźni, wybierz którekolwiek inne miejsce. Zważ na fakt, iż nawet wtedy, być może, mógłbyś znaleźć jakieś materiały, moduły lub suplementy, obejmujące wybrany przez ciebie lub sąsiedni obszar, które mogłyby stanowić wielce wygodną podstawę dla Twojej pracy. Ustalając konkretne ramy kampanii, pamiętaj o dokładnym przyjrzeniu się lokalnym kulturom, polityce, geografii, ekonomii, systemach militarnych tego rejonu, itp., bowiem jeżeli prawidłowo wybierzesz i przygotujesz miejsce rozgrywania swojej przygody, możesz uzyskać wspaniałe efekty.

„Wybierz ciekawy okres”: Uważnie wybieraj okres, w którym będzie rozgrywać się Twoja kampania. Ery ogarnięte plagą wojen odznaczają się niesamowitą niestabilnością, a z drugiej strony są wręcz niewyczerpaną składnicą możliwości i pomysłów. Niektóre okresy mogą być lepiej udokumentowane, co czyni je jednak mniej podatne na zmiany. Heroiczne wyprawy, których celem będzie wpłynięcie na los świata, najlepiej jest chyba umieszczać w Czwartej Erze, w przeciwnym bowiem wypadku pewne wydarzenia mogą być z góry wiadome i przewidywalne. Oczywiście masz pełne prawo zmieniać sytuacje i uwarunkowania historyczne, dzięki czemu uzyskasz całkiem nowe rozwiązania. Pamiętaj jednak, iż Czwarta Era to „Czas Ludzi”, okres w którym wiele elfów odchodzi, a zarówno hobbity, jak i krasnoludy ludzi unikają. Zresztą w tym czasie świat ma już coraz mniej i mniej szacunku dla tych starych ras.

„Wykorzystuj źródła”: Łącz swoje materiały źródłowe.

Kiedy będziesz projektował swoją kampanię — korzystaj zarówno z pierwszo-, jak i drugoplanowych pozycji.

„Twórz konsekwentną całość”: Wykreuj pewną stabilną całość ram Twojego świata. Umotywuuj najważniejsze wydarzenia i fakty, aby móc odpowiadać na pytania dlaczego ten świat jest taki, jaki jest. Określ sposoby, dzięki którym mieszkańcy świata utrzymują się przy życiu, dokąd i kiedy migrują, jaką mają pogodę, itp., — wszystko po to, abyś mógł zaplanować sobie pewne regularne, ale też i „losowe” zjawiska i wydarzenia. Skonstruuj społeczeństwa powiązane z krainami, w których żyją. Jeśli grupa nie wywodzi się z danego regionu, ustal dlaczego tak jest i jaki wpływ ma nowe otoczenie na ich stare zwyczaje. Z wielką uwagą wprowadź do świata religię, politykę i wszelkie sprawy wojenne. Niezwykle silne królestwo, które podbija znaczne terytoria i jest w stanie skruszyć Mordor, wymagałoby wielu wyjaśnień.



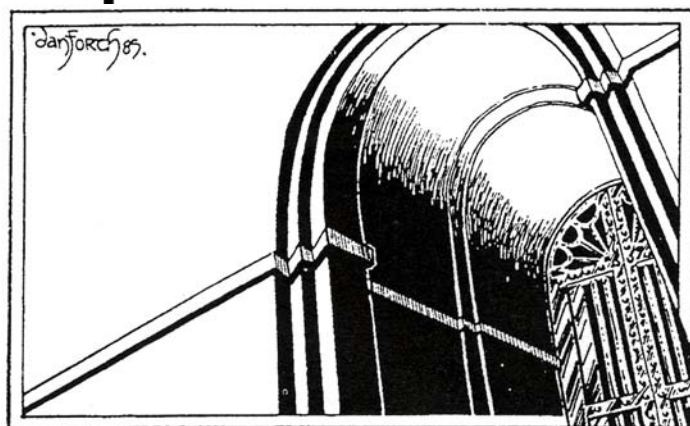


„Wykorzystaj mapy”: Korzystaj z jak największej liczby map, aby móc zobrazować istotne szczegóły, a z drugiej strony zapewnić jakieś ramy tego świata. Mając do dyspozycji ogólną mapę, możesz tworzyć nowe rozwiązania, podczas gdy wciąż będziesz trzymał się konkretnej całości.

„Dostosuj swoje reguły do zasad świata”: Sprawdź, co mówią zasady Twojego systemu na temat kultur i ludów, na których są one oparte. Dokonaj niezbędnych zmian, aby przystosować system do warunków Śródziemia. Na przykład pod rządami Twojego systemu smoki i balrogi mogą nie istnieć, mogą być zbyt słabe, albo występować zbyt często. Sprawdź, czy w jakikolwiek sposób oddziałuje to na równowagę gry. Jeśli tak, to musisz dokonać niezbędnych poprawek, aby to zrekompensować.

„Umiej się dostosować”: Pamiętaj, iż ważniejszy od technicznej regułki, jest dobrze skonstruowany świat. Świat, który zresztą nieustająco się zmienia i sam określa swoje prawa i zasady nim rządzące. Mistrz Gry może dlatego tworzyć nowe reguły i modyfikacje bez większych oporów i problemów. Zarówno wszystkie warunki świata i historie w nim się rozgrywające są o wiele bardziej dostosowane do życia niż jakikolwiek system gier fabularnych.

Mistrz Gry powinien też pamiętać, iż może bez przeszkód pozwolić na to, aby gracze zmienili bieg historii przed Czwartą Erą.



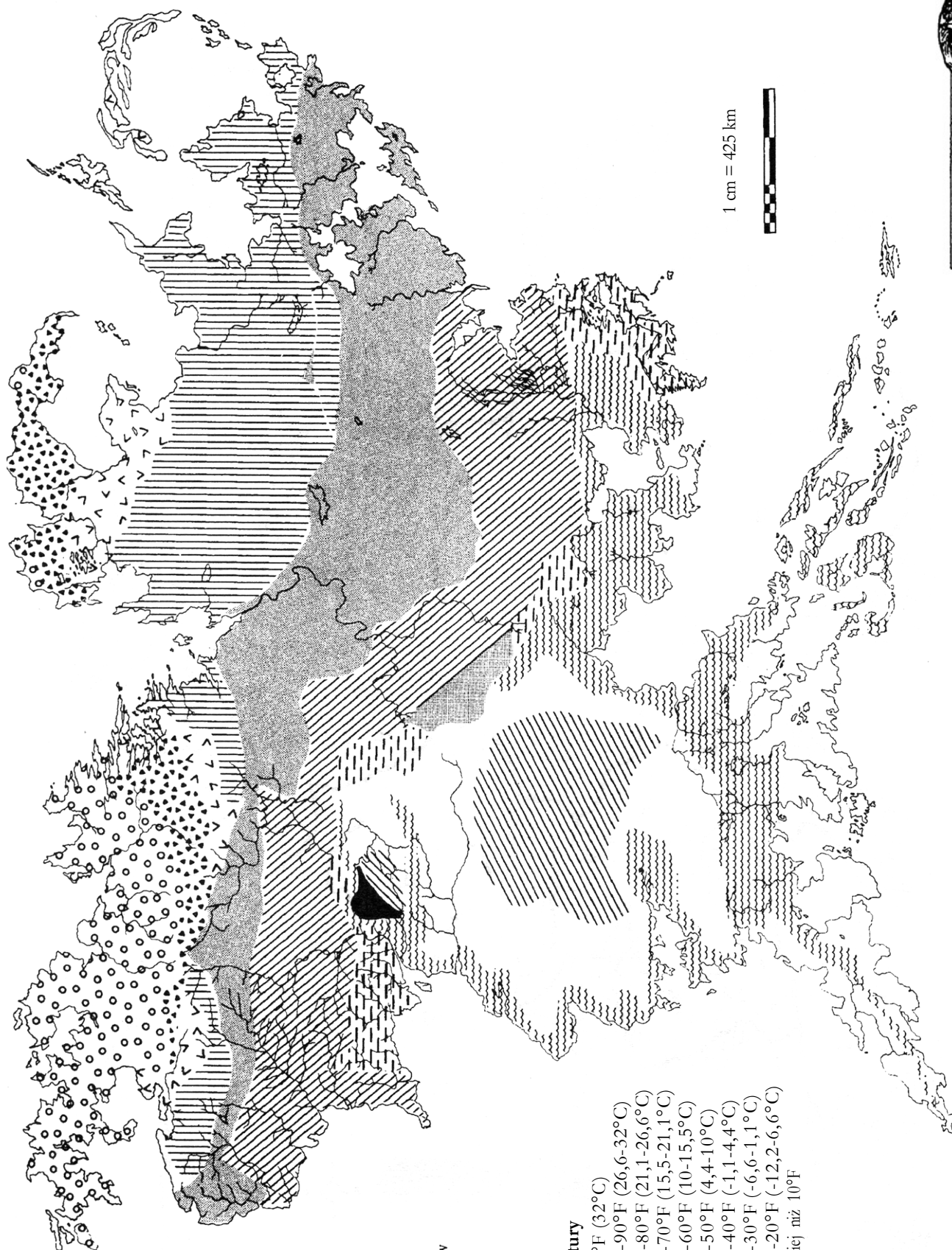
12.0 MAPY I DODATKI

Jak już wcześniej wskazano, niezbędnym elementem dla wszystkich, bez wyjątku, kampanii prowadzonych na terenach Endoru są mapy. Profesor Tolkien uwielbiał wszelkie mapy i plany i bardzo chętnie z nich korzystał. Czytelnik natomiast ów chwalebny zwyczaj powinien sobie przyswoić. Ostatecznie przecież żadna podróż (prawdziwa czy też wyimaginowana) nie może się tak naprawdę bez pomocy mapy udać.

Wydany przez wydawnictwo ICE suplement pt.: „Realms of Middle-earth” („Królestwa Śródziemia”) zawiera szczegółowe mapy poszczególnych fragmentów kontynentu, obejmujące swym zasięgiem obszary 37.400 (170 x 220) i 149.600 (340 x 440) mil kwadratowych. Na znajdujących się w tym pakiecie planach stosuje się standardowe symbole i ujednoliconą (1 cal = 20 mil) skalę. Można się nimi posługiwać przy pomocy dołączonej do pakietu, folderowej, składanej mapy, na której umieszczono siatkę geograficzną i schemat poszczególnych mappek. Te mniejsze są tak dobrane, aby pasowały do siebie po złożeniu, i ukazywały tereny położone na granicach ich rozcięć. W ten sam sposób można uzyskać olbrzymią mapę ukazującą doskonale mozaikę wszystkich obszarów całego kontynentu. Dokładniejsze informacje na temat tego jak posługiwać się tymi mapami, danymi tam zawartymi oraz jak łącznie wykorzystywać wszystkie te materiały, znajdzie Czytelnik w „Northwestern Middle-earth Campaign Atlas” („Atlas dla kampanii Północno-zachodniego Śródziemia”), który zawiera kompletny zestaw replik tych map w zredukowanej skali.

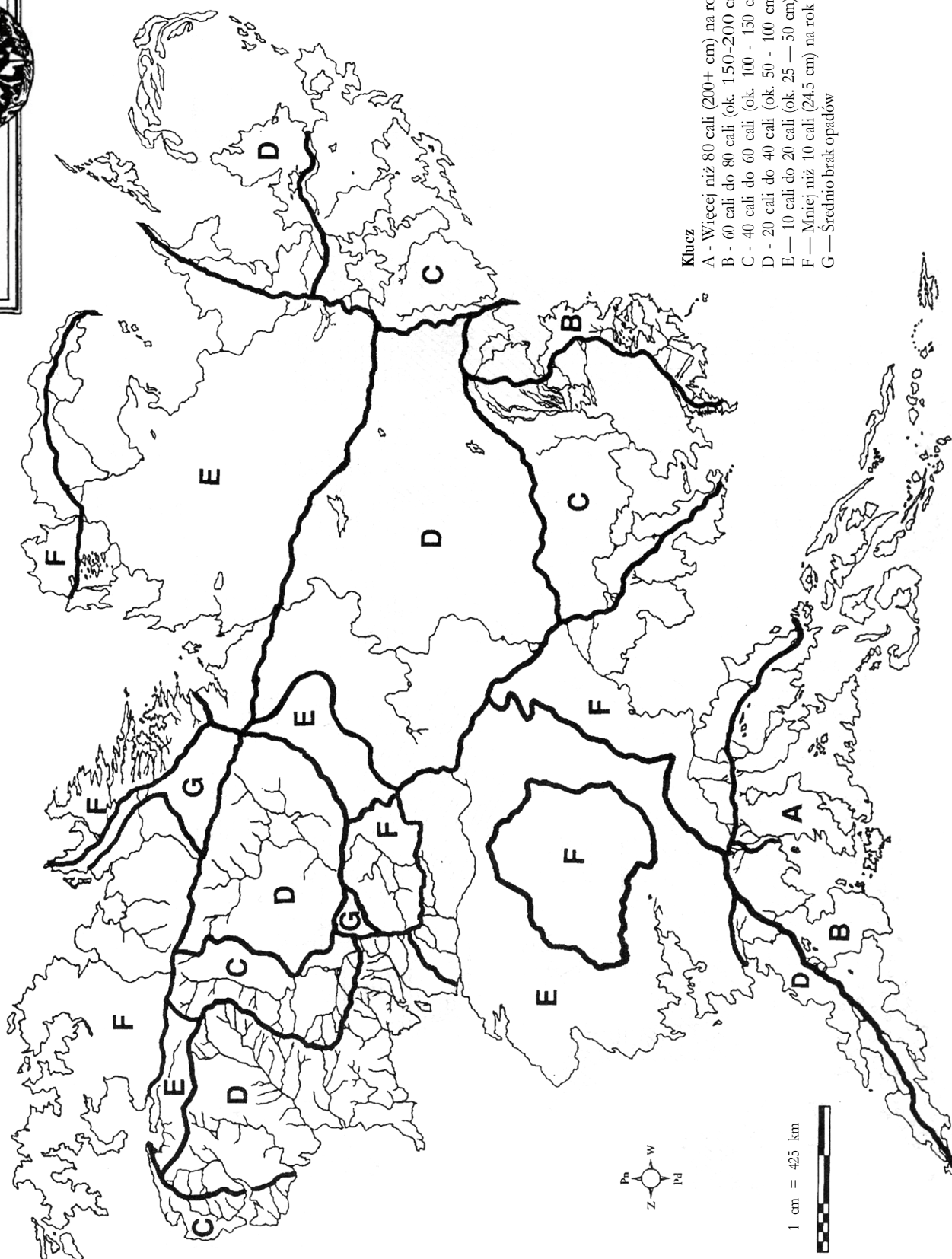
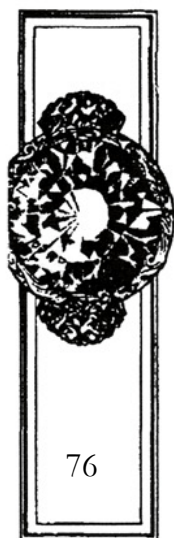
12.1 MAPY ILUSTRACYJNE

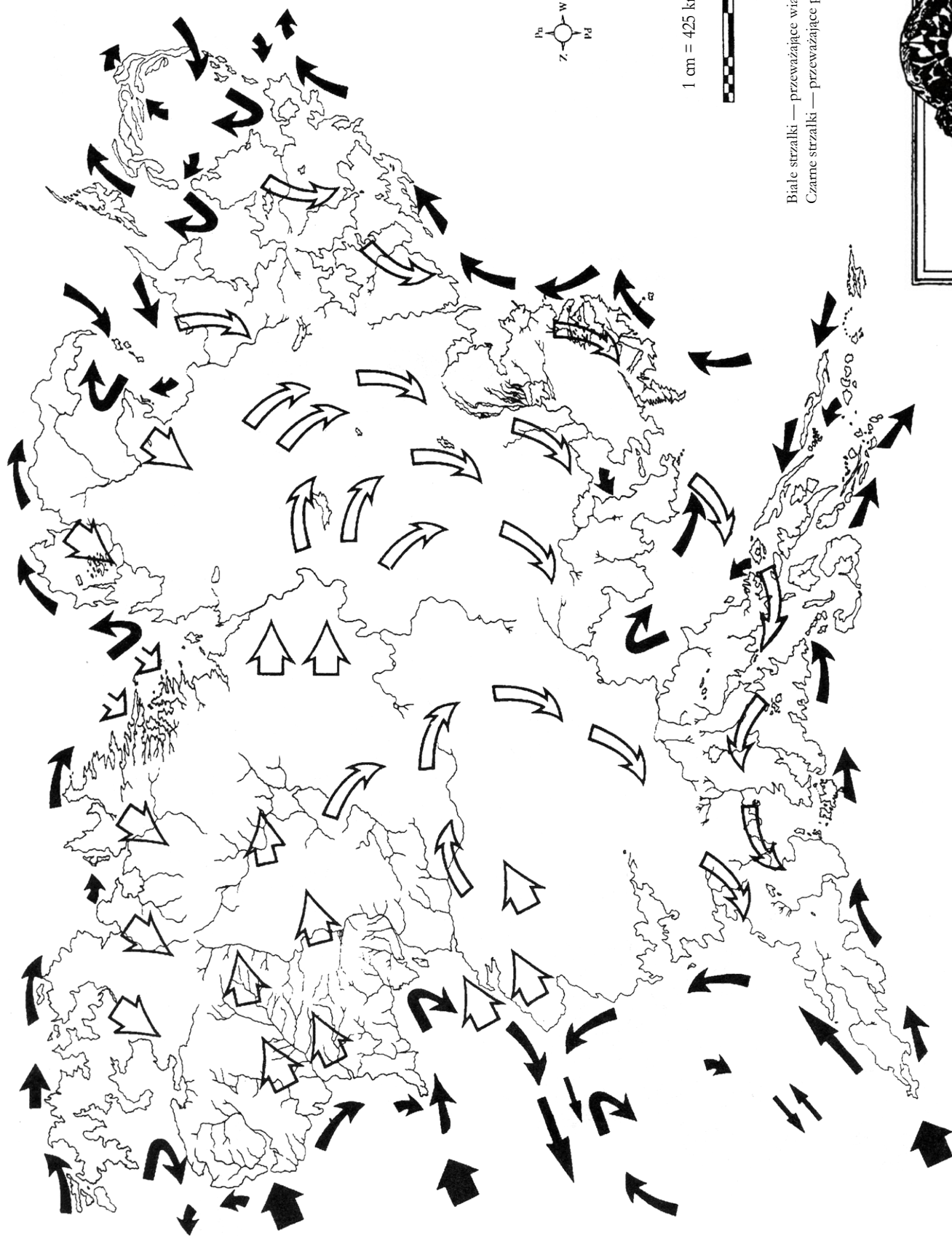
Poniżej przedstawiono zbiór map obrazujących najważniejsze elementy i aspekty życia kontynentu. Każda z nich zaopatrzona jest w tytuł i legendę z wyjaśnieniami, dzięki czemu łatwiej będzie korzystać z nich przy użyciu odpowiednich tabel i dodatkowych informacji. Na mapach zilustrowano dostępne szczegóły i wiadomości dotyczące społecznych i kulturowych aspektów życia Śródziemia. Oczywiście, przedstawiono również informacje obrazujące warunki endoryjskiego klimatu.



Strefy opadów

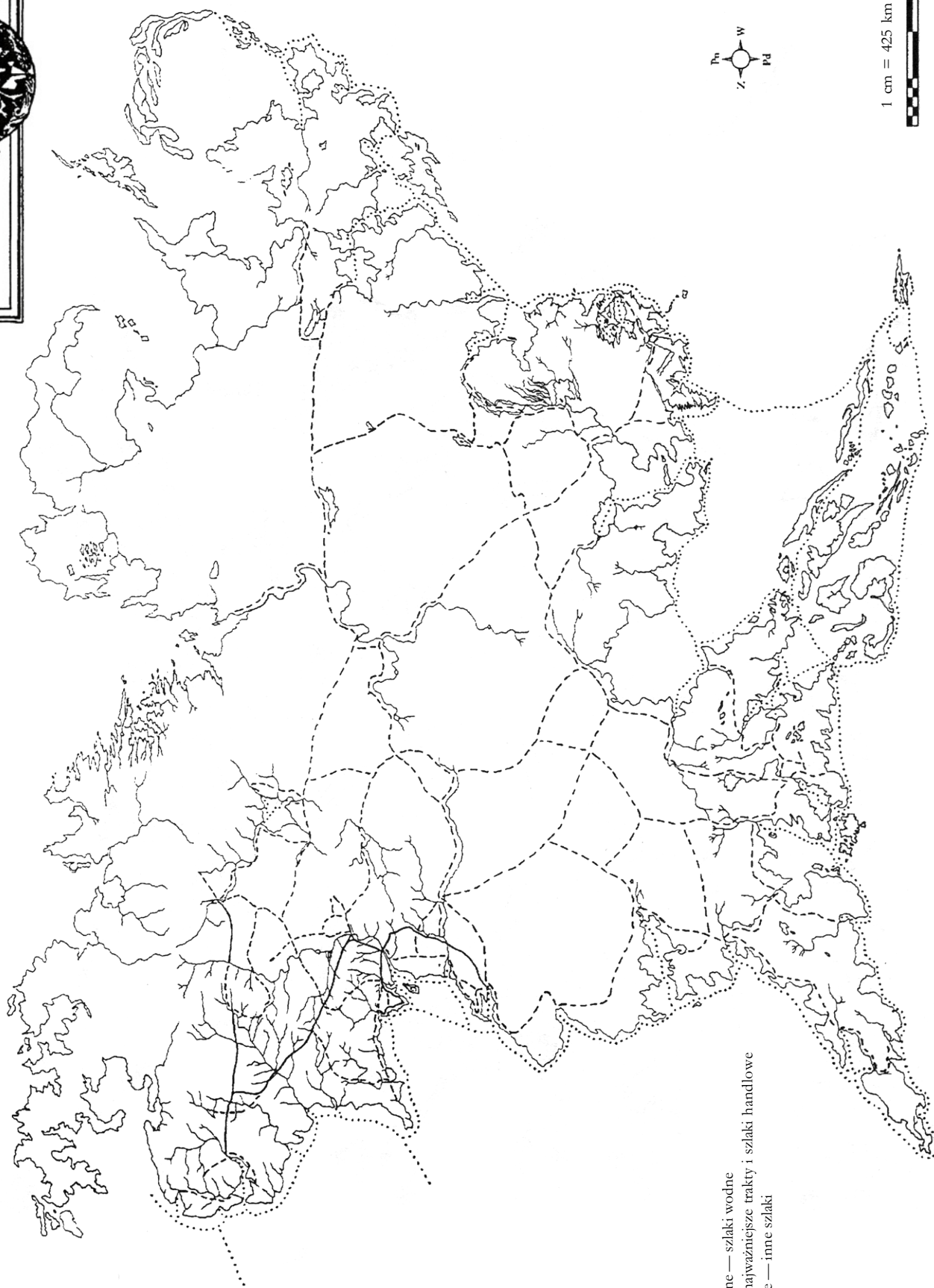
76





Szlaki handlowe

78



Klucz

Linie kropkowane — szlaki wodne

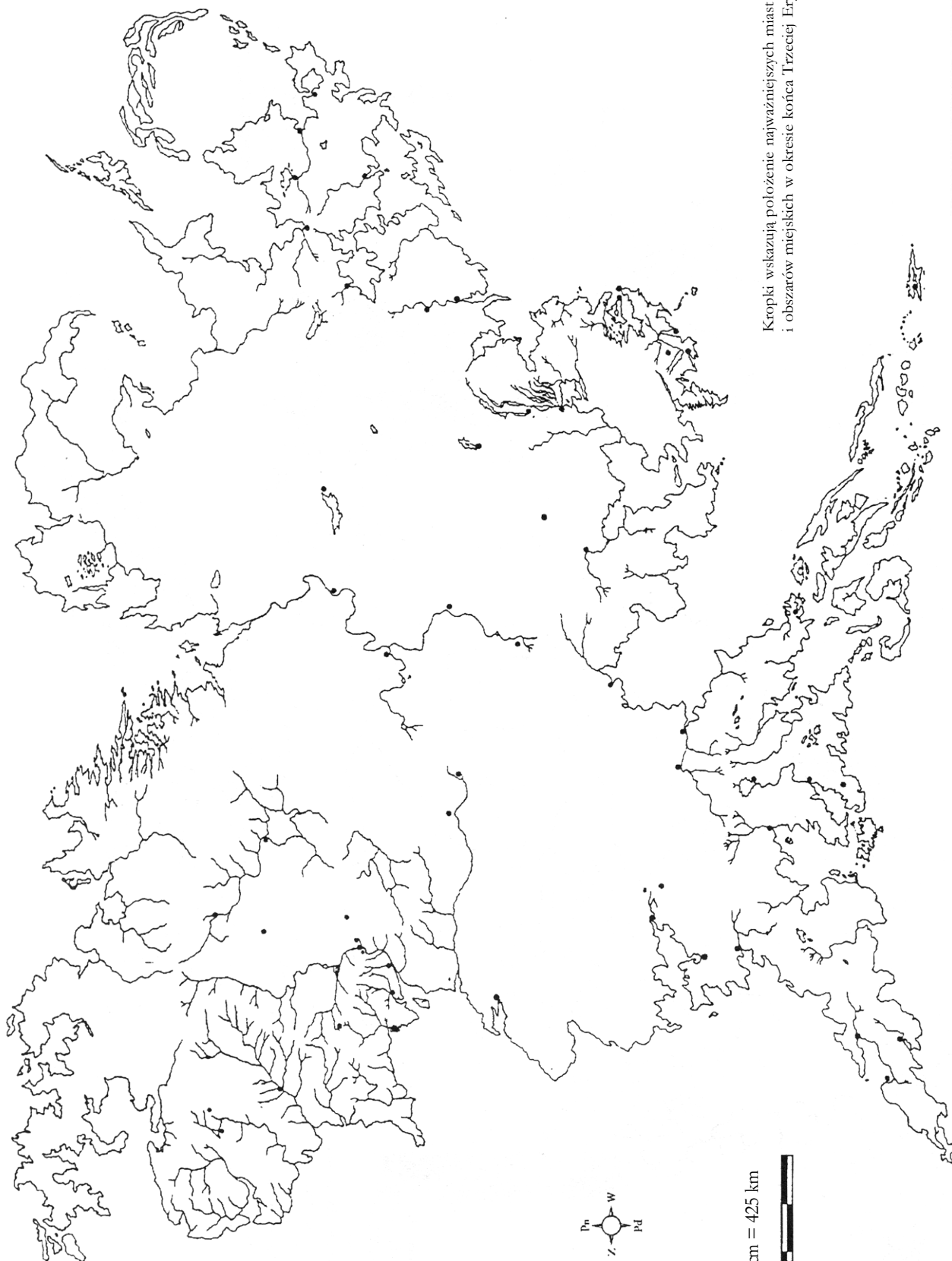
Linie ciągłe — najważniejsze trakty i szlaki handlowe

Linie przerywane — inne szlaki



1 cm = 425 km





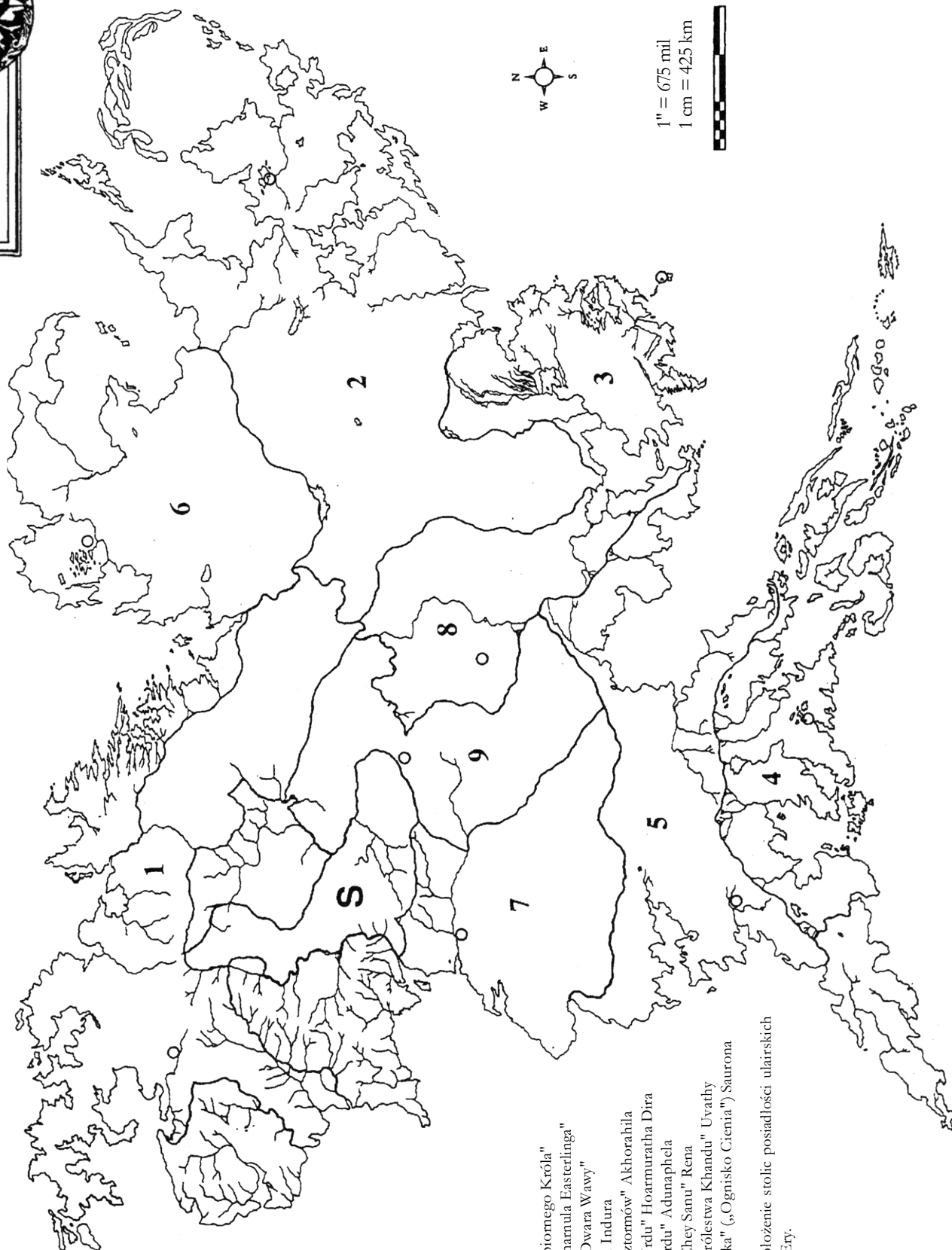
1 cm = 425 km



Kropki wskazują położenie najważniejszych miast
i obszarów miejskich w okresie końca Trzeciej Ery.



Królestwa i posiadłości dziewięciu Upiorów Pierścienia



Legenda

- 1 — „Imperium Upiornego Króla”
- 2 — „Cesarstwo Khamula Easterlinga”
- 3 — „Dominium Dwara Wawy”
- 4 — „Mumakan” Ji Indura
- 5 — „Królestwo Sztormów” Akhorahila
- 6 — „Królestwo Urdu” Hoarmuratha Dira
- 7 — „Królestwo Ardu” Adunaphela
- 8 — „Królestwo Chey Sanu” Rena
- 9 — „Cesarstwo Królestwa Khandu” Uvathy
- S — „Kramy Śródka” („Ognisko Cienia”) Saurona

Kółka wskazują położenie stolic posiadłości ulairskich w czasie Trzeciej Ery.

13.0 GLOSARIUSZ

W bieg akcji „Władcy Pierścieni” J.R.R. Tolkien wpłótł między innymi cykl faz księżycy, przebiegających w Endorze w latach 3018 i 3019 Trzeciej Ery. Zdziwienie Sama Gamgee, gdy ten po pobycie Drużyny Pierścienia w Lorien zobaczył rosnący półksiężyc, wydaje się być bardzo rzeczywiste, bowiem taka faza księżycy powinna właśnie nastąpić. A przecież heroiczna podróż Froda do ognistej Orodruiny — zarówno w głównym tekście książki, jak i w dodatkach — opisuje przy okazji tysiąclecia historii i przedstawia olbrzymią ilość szczegółów.

Na barki Mistrza Gry spada ciężar takiej samej dbałości o szczegóły, gdy będzie on tworzył scenariusz swojej kampanii, rozgrywającej się w Śródziemiu. Z drugiej strony, może on się trochę pogubić, stając twarzą w twarz z całą masą nie znanych, obco brzmiących nazw i imion. Stąd też poniższy indeks ma za zadanie posłużyć mu jako zbiór krótkich, encyklopedycznych wiadomości o drobnych, a bardzo niekiedy istotnych szczegółach tego świata.

Rozdział ten zawiera hasła zebrane z najważniejszych dzieł Tolkiena. Pozwoli on Mistrzowi Gry w kilka sekund odnaleźć informacje o położeniu Angmaru, definicję apysaiku czy Gwaith-i-Mirdain. Każde hasło poparte jest kilkoma odniesieniami do literatury w postaci odsyłaczy do stron, a rozdział 13.2 pozwoli odnaleźć hasła, gdy mistrz dysponuje tylko inną, mniej znana nazwą.

13.1. GLOSARIUSZ TERMINÓW

I HASEŁ¹⁾.

A

Adena — (l.poj. „Aden”, Adeńczycy lub inaczej Adeni). Konfederacja plemion apysańskich, zamieszkujących krainy południowo-zachodniego Endoru, konkretnie Hyam, Elom i Miredor.

Adorn — Dopływ rzeki Iseny. Razem z Iseną, Adorn stanowił zachodnią granicę Rohanu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 166, t.III 65, 153-154.

Adrahil [I] — (sind.). W 1444 roku Trzeciej Ery służył on jako dowódca sił gondoryjskich, walczących z Jeźdźcami Wain [Wainridersami]. Zwany też Adrahilem „z Dol Amroth”. Prawdopodobnie był przodkiem Adrahila [2]. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 46, 76, 80.

Adrahil [Z] — (sind.). Książę Dol Amroth i ojciec Imrahila. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 80.

Adun. — Skrót oznaczający adunaik, język, którym posługiwali się Edainowie (niekiedy oznaczany też „A”).

Adunaik — Język, którym posługiwali się Ludzie z Numenoru. „Patrz”: „Niedok. opow.”

Adunakhor — (Ad. „Władca Zachodu”). Imię, które przybrał dziewiętnasty król Numenoru. On to też po raz pierwszy przyjął imię wyrażone w adunaiku, języku Numenorejczyków. W języku quenyjskim jego imię brzmiało Herunumen. „Patrz”: „Silmar.” 3Z6.

Aduranta — (sind. „Podwójny Strumień”, „Strumień Dwóch Nurtów”). Szósty i najbardziej wysunięty na południe dopływ Gelionu w Ossiriandzie. Nazwa opisuje charakterystycznie rozdzielający się bieg koryta rzeki, która dzieląc się na dwa nurty w ten sposób opływa wyspę. „Patrz”: „Silmar.” 147, 228, 287.

Aeglos [I] - (sind. „Śnieżny Kolec”). Krzew, który rozkwitał na Amon Rudh. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 143, 216.

Aeglos [2] — (sind. „Śnieżny punkt”). Włócznia Gil-galada. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 332; „Silmar.” 358; „Niedok. opow.” t.I 216.

Aegnor - (quen. „Dziki Ogień”). Czwarty syn Finarfina i brat Galadrieli. Wraz ze swoim bratem, Angrodem, bronił północnych stoków Dorthonionu. Poległ w bitwie Dagor Bragollach. „Patrz”: „Silmar.” 67, 96, 142, 180, 182; „Niedok. opow.” t.II 47.

Aelin-uial — (sind. „Stawy Zmierzchu”). Otoczone bagiennymi terenami miejsce, gdzie rzeka Aros wpadała do Sirionu. „Patrz”: „Silmar.” 135, 146, 202, 266, 282; „Niedok. opow.” t.I 215.

Aerandir - (sind. „Morski Wędrowiec”). Jeden z trzech marynarzy, którzy towarzyszyli Earendilowi w jego ostatniej podróży poprzez Morza Cienia. „Patrz”: „Silmar.” 302.

Aerina — Zona Broddy Easterlinga, a także krewniaczka Hurina w Dor-lominie. Pomogła Morwenie po bitwie Nirnaeth Arnoediad. „Patrz”: „Silmar.” 241, 263; „Niedok. opow.” t.I 97, 157-158.

Aghan — Drug (Wos), sławny uzdrowiciel, który pojawia się w baśni „Wierny Kamień”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t. III 172-174.

Aglarond — (sind. „Błyszczące Pieczary”). Groty w Helmowym Jarze w Ered Nimrais. Nazwę tę odnosi się również do położonej u wylotu jaru fortecy, której jednak właściwe miano brzmi Homburg — Rogaty Gród. Groty te zwano „Wład. Pierś.” t.II 195, 264; „Silmar.” 355; „Niedok. opow.” t.III 160-162.

Aglon — (sind. „Wąski Przesmyk”). Wąska przełęcz, położona pomiędzy Dorthonionem a wzniesieniami znajdującymi się na zachód od wzgórza Himring. „Patrz”: „Silmar.” 148, 162, 183.

Ailinel — Starsza z dwóch młodszych sióstr Tar-Aldariona. Młodsza nosiła imię Almiel. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 25, 33, 80, 96.

Ainulindale — (quen. „Muzyka Ainurów”). Zwana też „Wielką Muzyką” lub „Wielką Pieśnią”. To dzięki niej — gdy śpiewali ją Ainurowie, stworzona została Ea. Nazwę tę nosiła także Opowieść o Historii Stworzenia, spisana za Dawnych Dni, prawdopodobnie przez Rumila z Tirionu. „Patrz”: „Silmar.” 11-15, 17-18, 23-24, 27, 43-44, 48, 54, 76, 85, 124, 250.

Ainurowie - (quen. „Święci”). Bóstwa będące sługami Eru, stworzone jego myślą. Mimo iż są one bezcielesnymi duchami, mają męską lub żeńską płć. Mogą również przybierać kształty innych żyjących istot. Większość z Ainurów zamieszkuje razem z Eru w Bezcasowych Przestrzeniach na zewnątrz Eii, jednakże niektórzy z nich - Valarowie i Maiarowie — przebywają na Eii. Ainurów zwie się także „Śpiewającymi”, „Duchami” lub „Świętymi Duchami”. „Patrz”: „Silmar.” 11-17, 23-24, 42-43, 46, 48, 62, 124, 250, 285.

Akallabeth - (adun. „Upadły”). Nazwa w jęz. adunaickim (numenorejskim), będąca odpowiednikiem quenyjskiego słowa „Atalante”. Tak samo była zatytułowana była relacja o upadku Numenoru. „Patrz”: „Silmar.” 342, 315, 353; „Niedok. opow.” t.II 13.

Alcarinque — (quen. „Wspaniała”). Jedna z nowszych i jaśniejszych gwiazd, stworzonych i przygotowanych przez Valarów na nadejście Pierworodnych. „Patrz”: „Silmar.” 51.

Alcarondas - Wspaniały okręt, zwany także Morskim Zamiem, na którym Ar-Farazon pożeglował na zachód, łamiąc tym samym Zakaz Valarów. „Patrz”: „Silmar.” 338.



¹⁾ Skróty dotyczące konkretnych pozycji oznaczają: „Silmar.” - „Silmarillion”; „Wład. Pierś.” - „Władca Pierścieni” - t.I „Wyprawa”, t.II „Dwie Wieże”, t.III „Powrót Króla”; „Niedok. opow.” - „Niedokończone opowieści” - t.I, t.II, t.III; „Hobbit” - „Hobbit, czyli tam i z powrotem”. Podane po skrótach cyfry odsyłają Czytelnika do konkretnych fragmentów polskich wydań, określając strony, na których bądź to znajduje się dane hasło, bądź też strony zawierające informacje kontekstowo lub merytorycznie związane z tym hasłem, choć samo hasło może tam nie występować.



Aldburg — Rohanyjska siedziba Eomera. Tam także znajdował się dom Eorla Młodego. Aldburg wybudowany został na miejscu dunadańskiego miasta Calmire. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 156.

Aldor — Ostatni król rohirryjski, który podejmował skuteczne działania odwetowe przeciwko plemionom Dunlendingów, poszukujących miejsca do zasiedlenia w dolinach górskich w pobliżu Isengardu. Był trzecim królem Rohanu, synem Bregi, który z kolei był synem Eorla Młodego. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 161-162.

Aldudenie — (quen. „Lament po stracie Dwóch Drzew”). Ułożona i skomponowana przez Vanyara Elemnirego pieśń oplakująca śmierć Dwóch Drzew. „Patrz”: „Silmar.” 87.

Alfirin — Mały, biały kwiatek, który przepięknie rozkwitał na kopcach pogrzebowych królów Rohanu. Zwany także jest „uilos” lub „simbelmyne” (Wieczne Pamiętający). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 141-142, t.III 71; „Niedok. opow.” t.I 68, 77, t.III 62, 79.

Algund — Członek bandy banitów (Gaurwaith), do której przyłączył się Turin. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 122, 128, 132, 214.

Almaren — (quen.). Wyspa na wielkim jeziorze w centralnej części Śródziemia, gdzie po pierwszej rebelii i walce z Melkorem, ale przed drugim zachwianiem przez niego Równowagi Wszechrzeczy mieli na Ardzie swoją pierwszą siedzibę Valarowie. „Patrz”: „Silmar.” 36-38, 120.

Almarian — Córka numenorejskiego marynarza Veantura, królowa, żona piątego króla Numenoru, Tar-Meneldura, i matka Tar-Aldariona. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 25, 29-34, 40, 46, 78, 86, 96.

Almiel — Młodsza z dwóch siostr Tar-Aldariona. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 25, 33.

Alqualonde — (quen. „Łabędzia Przystań”). Położone na wybrzeżu Amanu, na północno-wschodnich brzegach Zatoki Eldamaru. Główne miasto i port Telerich. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 114-115, 116-120.

Aman — (quen. „Błogosławione Królestwo”). Kontynent położony na zachód od Śródziemia, na Dalekim Zachodzie, za Wielkim Otaczającym Morzem. Mieści się tam Valinor, dom Valarów i wielkiego Rodu Elfów — elfów, które założyły swoje siedziby wzdłuż brzegów tego łądu. Na zachodzie Amanu znajdują się Sa-le Oczekiwania, miejsce śmierci. Zwany jest także Nieśmiertelnymi lub Nieumierającymi Krainami, która to nazwa obejmuje swoim zakresem zarówno Tol Eresseę, jak i Aman, i wskazuje na mieszkańców obu tych miejsc — nieśmiertelnych. „Patrz”: „Silmar.” szczególnie 37-8, 69, 321-2; „Niedok. opow.” t.I 41, t.II 15, 90, 115, 116-118, 131, 147, 174, t.III 194, 195.

Amandil — (sind. „Miłujący Aman”). Ostatni przed Upadkiem książę Adunie w Numenorze. Był potomkiem Elrosa i ojcem Elendila. Wyruszył z wyprawą do Valinoru i nigdy z niej nie powrócił. „Patrz”: „Silmar.” 330-332 334-337, 340, 356; „Niedok. opow.” t.II 95.

Amarie — (quen.) Elfjka ze szczepu Vanyarów, ukochana Finroda Felagunda. Kiedy ten, wygnany, wyruszył do kram Endoru, pozostała w Valinorze. „Patrz”: „Silmar.” 156.

Amdir — Król Lorien i ojciec Amrotha. Zginął w Bitwie Dagorladu. Zwany był także Malgalad. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 130, 135-136, 161.

Amlach — Syn Imlacha, wnuk Maracha (przywódca trzeciego z ludzkich plemion, które wkroczyły do Beleriandu), zamieszkiwał w Estoladzie. Początkowo odmówił zbrojnego wystąpienia przeciwko Czamemu Nieprzyjacielowi i przyłączył się do Bregi, żeby poprzeć rebelię przeciwko sojusznikowi Eldarów i Edainów. Jednakże po tym, gdy wysłannik zła wykorzystał jego postać, Amlach zawrócił ze złej drogi i służył pod rozkazami Noldorów Maedhrosa. „Patrz”: „Silmar.” 173-175.

Amon Dorthir — (sind.) Szczyt w górskim łańcuchu Ered Weithrin. Jego cień padał na jedyne przejście z Dor-lominu do Beleriandu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 96, 216.

Amon Din — (sind. „Ciche Wzgórze”). Miejsce, gdzie rozpalano pierwszy z alarmowych, świetlnych sygnałów Gondoru, łączących Minas Anor (Minas Tirith) z północnymi fortalicjami i terenami. „Patrz”: „Wład. Pierś.” 16; „Niedok. opow.” t.III 58, 78, 83.



Amon Ereb — (sind. „Samotne Wzgórze”). Samotne, pojedyncze wzniesienie, znajdujące się we Wschodnim Belerian-dzie, pomiędzy uskokiem Ramdala i rzeką Gelion. „Patrz”: „Silmar.” 113, 146-147, 184; „Niedok. opow.” 109.

Amon Ethir — (sind. „Wzgórze Zwiadu”, „Wzgórze Szpiegów”). Wzgórze wzniesione przez Finroda Felagunda miłą na wschód od Bramy Nargothrond. „Patrz”: „Silmar.” 266-267; „Niedok. opow.” tI 169-173.

Amon Gwareth — (sind.). Położone na otoczonej górami równinie Tumladen wzgórze, na którym zbudowano Gondolin. „Patrz”: „Silmar.” 151, 164, 293, 295-6.

Amon Lanc - (sind. „Nagie Wzgórze”, „Goly Szczyt”). Stożek wygasłego wulkanu, znajdujący się przy południowej granicy Wielkiej Zielonej Puszczy. Później zwany był Dol Guldur. „Patrz”: „Niedok. opow.” tIII 16, 28.

Amon Obel — (sind.). Wzgórze w środkowej części Lasu Brethil, na którym zbudowano fortalicję Ephel Brandir. „Patrz”: „Silmar.” 248, 264, 269; „Niedok. opow.” tI 150, 159, 178, 182, 198.

Amon Rudh — (sind. „Łysy Pagórek”). Samotne wzniesienie położone na równinie na południe od Lasu Brethilu. Swoją siedzibę, zwaną „Sharbhund”, miał tam krasnolud Mim i jego dwaj synowie. Później stała się ona kryjówką bandy rozbójników Turina. „Patrz”: „Silmar.” 245, 247-9, 251, 282; „Niedok. opow.” tI 142-144, 216, 219-225.

Amon Sul — (sind. „Wzgórze Wiatrów”). Nie porośnięty żadną roślinnością szczyt położony na południowych krańcach Wietrznych Wzgórz w Eriadorze. W języku westronskim zwany Wichrowym Czubem. „Patrz”: „Silmar.” 354-355; „Wład. Pierś.” tI 25, 236, 259, tIII 342, 392; „Niedok. opow.” tIII 27, 216, 219, 222.

Amras — (quen.). Bliźni brat Amroda i najmłodszy z synów Feanora. Zarówno Amras, jak i Amrod zginęli podczas napaści na lud Earendila przy Ujściu Sirionu. „Patrz”: „Silmar.” 60, 96, 149, 171, 184, 301.

Amroth — (sind.) Elf sindaryjski, przez pewien czas król Lorien, kochanek Nimrodel. Utonął w Zatoce Belfalas. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 120, 124-129, 130-140, 154, 160, 165, tIII 80. Odnosnie kraju Amrotha (wybrzeża Belfalas niedaleko Dol Amroth), „patrz”: „Władca Pierś.” tIII 312, 474; „Niedok. opow.” tII 28, 89. Odnosnie Nieba Amrotha, patrz Edellhond.

Anach — (sind.). Przełęcz w Ered Gorgoroth prowadząca z Taur-nu-Fuin (Dorthonion) do Doriathu. „Patrz”: „Silmar.” 244, 250, 252, 295; „Niedok. opow.” 76, 136.

Anar — (quen.). Quenyjska nazwa Słońca. „Patrz”: „Silmar.” 117-119; „Niedok. opow.” 29.

Anardil — (sind.). Imię nadane Numenorejczykowi Tar-Aldarionowi. Tak samo zwano też szóstego króla Gondoru; ukochany przez swój naród, nosił on też imię „Anardilya”. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 25, 26, 64, 87, 96.

Anarion — (sind.) Młodszy syn Elendila, który wraz z ojcem i bratem Isildurem uniknął kataklizmu Zatopienia Numenoru i założył w Śródziemiu królestwa Numenorejskie na wygnaniu. Poległ podczas oblężenia Barad-duru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 333, tII 369, tIII 163; „Silmar.” 331, 340, 353-354, 357-359, 361; „Niedok. opow.” tII 90, tIII 28, 214. Odnosnie numenorejskiego króla, Patrz Tar-Anarion.

Anamima — (quen.). Nazwa gwiazdozbioru, oznaczająca mniej więcej „ukoronowany Słońcem”. „Patrz”: „Silmar.” 51.

Ancalagon — (sind.) Najpotężniejszy z uskrzydłonych smoków Morgotha. Gad został uśmiercony przez Earendila. „Patrz”: „Wład. Pierś.” 95; „Silmar.” 307.

Ancalime - Imię córki Aldariona, którym ten obdarzył zasadzone przez siebie w Armenelos drzewo z Eresseii. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 68. Odnosnie władającej Królowej Numenoru, patrz Tar-Ancalime.

Andor - (sind. „Kraina Daru”). Valaryjskie określenie Numenoru (Yozayan). „Patrz”: „Silmar.” 316-17, 339, 342.

Andram - (sind. „Wielki Mur”, „Długi Mur”). Nazwa, biegnącego w kierunku wschód-zachód, uskoku dzielącego teren Beleriandu. „Patrz”: „Silmar.” 112, 146-147. Ramdal (sind. „Koniec Muru”) stanowi wschodni punkt końca uskoku.

Andrast - (sind. „Długi przylądek”). Górzysty przylądek pomiędzy rzekami Iseną i Lefnuią, zwany także Ras Morthil. Porównaj także: Druwaith Iaur. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 28, 89, 166, 168, tIII 159, 177-178, 182.

Andrath - (sind. „Długa wspinaczka”). Wzgórze pomiędzy Południowymi Dolinami i Kopcami Dolin, którego zboczem przebiegała Droga Północno-Południowa (Zielony Trakt [Zielona Ścieżka]). „Patrz”: „Niedok. opow.” tIII 127.

Androg — Człowiek z Dor-lominu, przywódca bandy banitów, do której przylączył się Turin. „Patrz”: „Niedok. opow.” tI 122-128, 131-147, 216, 221, 225.

Androth - (sind.). Groty wśród wzgórz położonych na zachód od jeziora Mithrim, gdzie Tuor został przygarnięty przez Elfy Szare i gdzie zamieszkiwał następnie z bandą banitów. „Patrz”: „Silmar.” 291, 375; „Niedok. opow.” tI 23-24.

Anduina - (sind. „Długa Rzeka”). Inaczej też zwana Wielką Rzeką, na wschód od Gór Mglistych. Bieg swój rozpoczyna w Ered Mithrin, w Rhovanionie, płynie w kierunku południowym i wpada do Zatoki Belfalas. Przez Eotheodów zwana jest Długą Powodzią. Porównaj: Ethir Anduin, Langwell. „Patrz”: „Silmar.” 59, 110, 325, 353-354, 357, 360, 362-363, 366-369. „Wład. Pierś.” tI 25, 333, 513, tII 24, passim, tIII 19, passim; „Niedok. opow.” tII 17, 123, 138-141, 149, 156, 159-165, 170-173, tIII 85, 11-112, 117-118, 160-162, 176-177, 199, 206, 219. Odnosnie Doliny Wielkiej Rzeki. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 156.

Andunie — Miasto i przystań na zachodnim wybrzeżu Numenoru. „Patrz”: „Silmar.” 317, 326-328, 330; „Niedok. opow.” tII 16, 20, 25, 38, 42, 49, 89-90, 92, 95, 97. Odnosnie książąt Andunie „patrz”: „Silmar.” 327; „Niedok. opow.” tII 25, 38, 90, 92, 96, 101. Odnosnie Zatoki Andunie. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 16.

Andustar — Zachodni półwysep Numenoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 14, 15, 92. Odnosnie Łądów Zachodnich, „patrz”: „Niedok. opow.” 14, 15, 92, 96, 101. Odnosnie Pani Zachodnich Łądów, Erendis. „Patrz”: „Niedok. opow.” 35.

Anfalas - (sind. „Długie Wybrzeże”, westr. „Langstrand”). Górzysty region pomiędzy ujściami rzek Lefnuu i Morthondu. Lenno Gondoru na zachód od prowincji Dor-en-Emil i Lamedonu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tIII 52; „Niedok. opow.” tII 154, tIII 178.

Anfauglith — (sind. „Dławiący Pyl”). Nazwa rozległej równiny Ard-galen po jej spustoszeniu przez Morgotha podczas Bitwy Nagłego Płomienia. Zwana także Dor-nu-Faughlith (sind. „Kraina pod dławiącym kurzem”). „Patrz”: „Silmar.” 181, 193, 215, 230-231, 233, 252, 254, 259, 278, 307; „Niedok. opow.” tI 21, 81.





Angainor — (sind.). Łańcuch wykuty przez Aulego i dwukrotnie użyty do spętania uwięzionego Melkora. „Patrz”: „Silmar.” 56, 308.

Angband — (sind. „Żelazne Więzienie”, „Piekło Żelaza”). Ogromna wieża-twierdza Morgotha w północno-zachodniej części Śródziemia. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 268; „Silmar.” Passim; szczególnie 50, 92-3, 112-113, 140; „Niedok. opow.” tI 23, 51, 72, 77, 81, 95, 106, 111, 127-128, 134, 223-225, tII 58, tIII 180. Odnośnie Oblężenia Angbandu „patrz”: „Silmar.” 137, 141, 145, 149, 159, 180-182, 191, 201; „Niedok. opow.” tI 46, 227-231.

Angelimar — Dwudziesty książę Drugiego Domu Dol Amroth i dziadek Imrahila (który podczas Wojny o Pierścień był Lordem Dor Ernil). „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 143.

Anghabar — (sind. „Żelazne Doły”). Kopalnia w Górach Okrężnych, otaczających równinę Gondolinu. „Patrz”: „Silmar.” 166.

Anglachel — (sind.). Miecz wykuty z rudy meteorytowego żelaza, ofiarowany Thingolowi przez Eolę. Później Thingol przekazał go Belegowi. Po przekuciu go dla Turina miecz otrzymał nazwę Gurthang. „Patrz”: „Silmar.” 245-246, 251, 253-256; „Niedok. opow.” tI 215.

Angmar — (sind. „Żelazny Dom”). Angmar został założony ok. 1300 Trzeciej Ery przez Upiomego Króla, władcy Nazguli. Ovo królestwo zła położone było na wysokiej wyżynie północno-wschodniego Eriadoru i swym zasięgiem obejmowało pokryte lodem zbocza Mglistych Gór. Wschodnią granicę Angmaru stanowiły terasy Gundaloku nad północno-zachodnią Anduiną i sieć podziemnych twierdz (zwłaszcza Góry Gundabad) przecinająca Mgliste Góry. Armie, które stacjonowały wzdłuż tych linii obrony, stanowiły ciągłe zagrożenie dla ludów ze wschodniego Rhovanionu. Na zachodzie z kolei, trzy państewka, dunadańscy spadkobiercy Amoru - Cardolan, Arthedain i Rhudaur — zostały poddane kontroli nazgulskiej władzy. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 21, 210, tIII 113; „Niedok. opow.” tIII 76, 87, 136, 187, 222.

Angrim — (sind.). Ojciec Gorlima. Gorlim zdradził służbę Morgotha, Sauronowi, miejsce ukrycia się Barahira. „Patrz”: „Silmar.” 194.

Angrist - (sind. dosł. „Żelazny Rozszczepiacz”). Nóż zrobiony przez Telchara z Nogrodu. Beren zabrał go potem Curufinowi i wykorzystał go do wyluskania Silmarila z korony Morgotha. „Patrz”: „Silmar.” 214, 219.

Angrod — (quen.). Trzeci syn Finarfina. Wraz ze swoim bratem, Aegnore, bronił północnych stoków Dorthonionu. Poległ w bitwie Dagor Bragollach. „Patrz”: „Silmar.” 67, 96, 132-133, 142, 155, 180, 182, 258; „Niedok. opow.” tI 72, 234, tII 114, 147.

Anguirel — (sind.). Miecz Eolę. Został wykonany z tego samego kruszcu (rudy żelaza wydobytej ze spadłego z nieba meteorytu), co Anglachel. „Patrz”: „Silmar.” 246.

Annael - Szary Elf pochodzący z Mithrimu. Był przybrany ojcem Tuora. „Patrz”: „Silmar.” 291; „Niedok. opow.” tI 21-27, 33, 78.

Annatar - (sind. „Pan Darów”). Imię, jakim sam sobie obdarzył Sauron w okresie Drugiej Ery. Wtedy właśnie, przybrawszy złudnie szlachetną postać, ukazywał się i kontaktował z tymi Eldarami, którzy zdecydowali się pozostać w Śródziemiu. Zwany był też Artano lub Aulendil. „Patrz”: „Silmar.” 349; „Niedok. opow.” tII 123, 153.

Annon-in-Gelydh - (sind. „Brama Noldorów”). Wejście do podziemnego koryta rzecznej, biegnącego pod zachodnią partią gór Dor-lominu. Prowadziło ono do Cirith Ninniach oraz do zachodniego morza. „Patrz”: „Silmar.” 291; „Niedok. opow.” tI 23-28, 72.

Annuminas - (sind. „Wieża Zachodu”, „Wieża Zachodu Słońca”). Miasto, które zostało wybudowane przez Elendila Wysokiego, króla Amoru i Gondoru. Wzniesiono je na wzgórzach ciągnących się wzdłuż południowych wybrzeży Mętnej Jeziora (sind. „Nenuial”) w latach 3320 i 3325 Drugiej Ery. Powszechnie uważano je za pierwszą i tradycyjną stolicę Amoru. Wraz z upadkiem sił Amoru, zmniejszyło się równocześnie znaczenie miasta, a dwór przeniósł się do Fornostu. Miasto odzyskało swą świetność w Czwartej Erze, dzięki staraniom króla Elessara. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 333, tII 261, tIII 321; „Silmar.” 354-355, 360; „Niedok. opow.” tIII 216, 221.

Anorien — (sind. „Kraina Słońca”, rohh. „Sunlending”). Mimo, iż była to teoretycznie prowincja, w rzeczywistości Anorien było w Gondorze jednym z najważniejszych obszarów, znajdujących się pod królewską kontrolą. Księstwo zostało założone przez Anariona, na stolicę obrano Minas Anor (później zwaną Minas Tirith). Anorien, leżąc na północ od Ered Nimrais, obejmowało swoim zasięgiem wszystkie krainy znajdujące się na północ od rzeki Erui, południe od rzeki Onodlo (Rzeki Entów), wschód od strumienia Merring i zachód od Anduiny. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 164, tIII 58, 65, 69, III, 156-159, 178, 182.

Apys. — Skrót stosowany dla oznaczenia języka apysaickiego, apysaiku, mowy plemion pochodzących z Południa — Haradimów (patrz niżej).

Apysaic — najważniejsza i najbardziej rozpowszechniona rodzina językowa południowo-zachodniego Endoru. Apysaic jest najczęściej utożsamiany z Ludem Apysaninów (l.poj. „Apysan”). Lud ten przeemigrował przez Ered Hamal w dwóch dużych falach migracyjnych. Pierwsze plemiona posługujące się Apysaikiem osiedliły się w południowo-zachodnich częściach Dalekiego Haradu. Druga fala Apysaninów wkroczyła do Haradu około 1500 lat później, przejmując faktycznie kontrolę nad Haradem. Ich języki dokładniej określa się zwykle jako Nowy lub Północny Apysaik, przy czym mowa ta znajduje się pod silnym wpływem Haradaiku.

Ar-Abattarik - (adun.). Dziewiętnasty władca Numenoru. Jego quenyjskie imię brzmiało „Tar-Ardamin”. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 100, 107.

Ar-Adunakhor (adun.). Dwudziesty władca Numenoru. Jego quenyjskie imię brzmiało „Tar-Herunumen”. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 91, 100, 107.

Aragorn — Trzydziesty dziewiąty, w linii prostej, spadkobierca Isildura. Po Wojnie o Pierścień zasiadł na tronie króla zjednoczonych królestw Amoru i Gondoru. Później zaślubił Arwenę, córkę Elronda. Gdy służył Ecthelionowi II w Gondorze, zwany był Thorongilem („Orlem z Gwiazd”). W Bree nosił natomiast przydomek Obieżyświata. Porównaj także: Elessar. „Patrz”: „Wład. Pierś.” passim; „Silmar.” 369-71; „Niedok. opow.” tII 147-154, tIII 33, 66, 109, 116-119, 134, 154-155, 194, 198, 214-216, 222. Odnośnie Obieżyświata „patrz” też „Niedok. opow.” tIII 137. Odnośnie Thorongila „patrz”: „Niedok. opow.” 212, 221.

Araman — Jalone pustkowienie, rozciągające się wzdłuż wybrzeża Amanu, pomiędzy Górami Pelori a morzem, ciągnące się na północ, aż do Helcaraxe. „Patrz”: „Silmar.” 81, 91, 99, 101, 103-104, 119, 121, 125, 131, 294.

Arandor — (sind. „Królewski Kraj”). Fragment Mittalmaru w Numenorze, który obejmował swym zasięgiem port Romenny, szczyt Meneltarny i miasto Armenelos. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 14, 18.

Aranruth - („Gniew Króla”). Imię miecza Elu Thingola. Miecz ten przetrwał zrujnowanie Doriathu i dostał się za pośrednictwem Elwinga w ręce Elrosa i kolejnych królów Numenoru. „Patrz”: „Silmar.” 245; „Niedok. opow.” t.II 23.

Aranwe — (quen.). Elf z Gondolinu, ojciec Voronwego. „Patrz”: „Silmar.” 292; „Niedok. opow.” t.I 42, 62.

Aranwion — (quen. „Syn Aranwego”). Voronwe. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 70.

Aratan - Drugi syn Isildura, poległ wraz ze swoim ojcem w trakcie walk na Polach Gladden. „Patrz”: „Silmar.” 359; „Niedok. opow.” t.III 16, 19-20, 28.

Aratarowie — („Wyniesieni Wysoko”). Ośmiu Valarów, którzy obdarzeni są największą mocą i władzą. „Patrz”: „Silmar.” 28.

Arathom - Ojciec Aragorna. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 235, t.III 53; „Silmar.” 369.

Aravador — (eldar. „Pozostający na uboczu”, „Zaprzeczający”). Jedna z dwóch podstawowych gałęzi rasy Hildorów (Ludzi). Członkowie plemion tej grupy pozostali w czasie Pierwszej Ery na Wschodzie. Ludzie aravadorijscy osiedlali się sukcesywnie na obszarach wschodniego i południowego Endoru. Z tej grupy wywodzą się Varaigowie, Haradrimowie i Easterlingowie.

Ar-Belzagar — (adun.) Osiemnasty król Numenoru. Jego imię w języku quenyjskim brzmiało Tar-Calmacil. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 100, 107.

Arcyklejnot — Wspaniały klejnot znaleziony pod Ereboem (Samotną Górą). „Patrz”: „Hobbit” passim; „Niedok. opow.” t.III 97.

Arda - (quen. „Miejsce”, „Królestwo”). Cały świat, stworzony przez sługi Eru, Valarów, jako królestwo Manwego. Zalicza się do niej Endor (Śródziemie) i Aman, ale nie Menel (Niebo). W Pierwszej i drugiej Erze Arda pozostawała okrągła i płaska. W Trzeciej Erze przekształcono ją w sferę. „Patrz”: „Silmar.” passim, szczególnie 15; „Niedok. opow.” t.II 94-95, 228, t.II 24, 67, 153, t.III 197.

Ard-galen — (sind.). Wielka, trawiasta równina rozciągająca się na północ od Dorthonionu. Po jej spustoszeniu nazwana została Anfauglith i Dor-nu-Faughlith. Pierwotna nazwa oznacza „Zielony Obszar”. Porównaj: Calenardhon (Rohan). „Patrz”: „Silmar.” 126, 136-138, 140-142, 148, 181.

Aredhel - (sind. „Szlachetna Elfijka”, „Szlachetna Córa Elfów”). Siostra Turgona z Gondolinu. Została schwytana przez Eolę w Nan Elmoth i urodziła mu syna Maeglina. Zwana była także Ar-Feiniel, Białą Panią Noldorów, Białą Panią Gondolinu. „Patrz”: „Silmar.” 67, 157-166, 246; „Niedok. opow.” t.I 76.

Ar-Gimilzor — Dwudziesty drugi król Numenoru. Przesłał Elendilich. Jego imię w języku quenyjskim brzmiało Tar-Telemnar. „Patrz”: „Silmar.” 326-327; „Niedok. opow.” t.II 101, 107.

Argonath - (sind. „Kamienni Królowie”). Zwane inaczej Kolumnami Królów. Były to olbrzymie posągi Isildura i Anariona, znajdujące się nad Anduiną, na północnej granicy Gondoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 366, 528, t.II 20; „Silmar.” 355, 362.

Ariena — (quen.). Majarka, której Valarowie powierzyli sterowanie okrętem Słońca. „Patrz”: „Silmar.” 117-120.

Armenelos — (sind.) Gród Królów w Numenorze. „Patrz”: „Silmar.” 318, 320, 328, 330-332, 355; „Niedok. opow.” t.II 14, 19, 25, 28, 35, 40, 48, 52, 57, 67, 68, 93.

Arminas - Elf Noldoryjski, który wraz z Gelmirem spotkał w Annon-in-Gelydh Tuora, a następnie wyruszył do Nargothrondu, aby tam ostrzec Orodretha o jego niebezpieczeństwie. Porównaj także: Gelmir (2). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 28, 72, 233-235.

Amach - (dunn. „Kraj Słońca”). Jest oryginalną daenaelską nazwą, którą określano obszar obejmujący dzisiaj najbardziej wysunięty na wschód region czterech dystryktów Lebennionu. Jest to termin archaiczny, choć uważa się go za prawidłowo skonstruowany wyraz sindaryjski. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 156.

Amor — (sind. „Kraj Króla”, „Królewska Kraina”). Obejmuje swym zasięgiem praktycznie większość Eriadoru, a z dwóch „Królestw na wygnaniu” jest Amor tym bardziej wysuniętym na północ. Jest stąd nazywany Królestwem Północnym, podczas gdy siostrzane Królestwo Gondoru Królestwem Południowym. Amor został założony przez Elendila Wysokiego w 3320 roku Drugiej Ery. Zasiadli go „Wierni” Numenorejczy, którym udało się uciec i uniknąć zniszczeń i zatopienia podczas kataklizmu Upadku Numenoru. Numenorejczy ci dominowali nad „rdzennymi” mieszkańcami tych terenów praktycznie aż do upadku królestwa. W 861 roku Trzeciej Ery Amor rozdzielił się na trzy państwa sukcesorskie: Arthedain, Cardolan i Rhudaur. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 26, 333, 335, t.III 174; „Silmar.” 354, 370; „Niedok. opow.” t.II 169-171, t.III 26, 32-34, 46, 78, 156, 211.

Aros — (sind.). Rzeka opływająca Doriath od południa. „Patrz”: „Silmar.” 112, 133, 145-146, 148, 158, 176, 284, 286-287; „Niedok. opow.” t.I 109.

Arossiach — (sind.). Brody na Arosie, znajdujące się w pobliżu północno-wschodniego krańca Doriathu. „Patrz”: „Silmar.” 145, 158-159, 162-163.

Arpel — (adun. „Pel Królewski”). Główne miasto i port w Pel Bight. Zwane było także Katerre. Oprócz Orp Angwi jest to najbardziej wysunięte na zachód miasto na wybrzeżu Haragaru.

Ar-Pharazon [Ar-Farazon] — (adun. „Złoty”). Dwudziesty czwarty i ostatni zarazem król Numenoru. Jego imię w języku quenyjskim brzmiało Tar-Calionem. Wziął do niewoli Saurna, lecz następnie dał się opętać jego złu, w efekcie czego wyruszył na czele zgromadzonej wielkiej floty na wojnę z Amanem. „Patrz”: „Silmar.” 328-331, 334, 338-339, 341, 353; „Niedok. opow.” t.II 13, 90, 102, t.III 81.

Arroch — Imię konia Hurrina. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 99.

Ar-Sakalthor — (adun.). Dwudziesty drugi władca Numenoru. Jego imię w języku quenyjskim brzmiało Tar-Falassion. Był ojcem Ar-Gimilzora. „Patrz”: „Silmar.” 327; „Niedok. opow.” t.II 101.

Artamir — Najstarszy syn króla Gondoru, Ondohera, Zginął w bitwie przeciwko Jeźdźcom Wain. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 44, 46.

Arthad - Jeden z dwunastu towarzyszy Barahira w Dorthonionie. „Patrz”: „Silmar.” 186.





Arthedain — (sind. „Królestwo Edainów”). Wysunięte najbardziej na zachód, jedno z trzech królestw, na które rozdzielił się w dziewiątym wieku Trzeciej Ery Amór. Arthedain ograniczony był rzekami Baranduiną [Brandywiną] i Lhun, rozciągając się w kierunku wschodnim aż do Wichrowych Wzgórz. Głównym miastem królestwa było Fomost. Po roku 861 Trzeciej Ery, Arthedain pozostał niezależnym państwem. Przetrwał jako królestwo dunadańskie, aż do przejścia go przez siły Upiornego Króla z Angmaru w 1974 roku Trzeciej Ery. Wraz z jego upadkiem ostatnie pozostałości Północnego Królestwa poszły w niepamięć. Imię Arthedainów było jednakże zachowane wśród niewielkiej, lecz jednakże jednolitej pozostałej po nim populacji adańskiej (dunadańskiej). (L.poj. „Arthadan”, lmn. „Arthedain”). „Patrz”: „Niedok. opow.” tIII 34, 222.

Arthorien — Wschodni region Doriathu, położony pomiędzy rzekami Aros i Celon. „Patrz”: „Niedok. opow.” tI 109.

Arvedui — (sind. „Ostatni Król”). Imię ostatniego króla Arthedainów, zasiadającego na tronie tuż przed upadkiem i przejściem królestwa przez armię Upiornego Króla. Arvedui utopił się w Zatoce Forochel. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 26. „Niedok. opow.” tIII 147, 207, 219, 222-223.

Arvernien — (sind.). Przybrzeżna kraina Śródziemia, położona na zachód od ujścia delty rzeki Sirion. Porównaj: pieśń śpiewaną przez Bilba w Rivendell: „Był marynarzem Earendil, w Arvernien mieszkał mieście...”. „Patrz”: „Silmar.” 298.

Arwena [Arwen] — (sind. „Szlachetna Dziewczyna”). Córka Elronda i Celebriany. Wyszła za mąż za Aragorną, stając się tym samym królową Gondoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 311-325; „Niedok. opow.” tII 148, tIII 26, 34.

Ar-Zimrathon — (adun.). Dwudziesty pierwszy władca Nume-noru. Jego imię w języku quenyjskim brzmiało Tar-Hostamir. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 101.

Ascar — (quen. „Pośpieszny”, „Porywczy”). Wysunięty najbardziej na północ dopływ rzeki Gelion w Ossiriandzie. Później, gdy skarb Doriathu został zatopiony w jego wodach, Ascar został nazwany Rathlorielem (sind. „Złote łóżce”, „Złote Koryto”). „Patrz”: „Silmar.” 197, 147-148, 168, 175, 288.

Asdriagowie — Grupa wojowniczych, nomadyjskich plemion, które zajmowały część centralnych i wschodnich obszarów Talath Harroch (sind. „Równiny Południowych Koni”), tuż na wschód za Dagorladem.

Asgon — Człowiek z Dor-lominu, który razem z innymi pomógł uciec Turinowi, po tym, gdy ten ostatni zabił Broddę. „Patrz”: „Niedok. opow.” tI 158.

Atanatar Alcarin — („Dzielny”, „Chrobry”). Szesnasty król Gondoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” tIII 198.

Atani — (quen. „Drugi Lud”, „Ludzie”; 1. poj. „Atan”). Mieszkające w Beleriandzie elfy przez bardzo długi czas знаły tylko Ludzi należących do trzech rodów Przyjaciół Elfów, dlatego też nazwa ta (w jęz. sindaryjskim brzmiąca „Adan”; lmn. „Edain”) kojarzyła się szczególnie z tymi rodami. Rzadko kiedy była używana do oznaczenia innych plemion ludzkich, które bądź to przybyły później do Beleriandu, bądź o których wiadano, że żyją na wschód od gór. Tym niemniej jednak termin ten określa Ludzi w ogóle. Zwani są oni także „Przybyłymi Później”, „Następcami” („Hildor”), „Młodszyimi Dziećmi Iluvatar”, „Engwar” („Chorowitymi”), „Apanonar” („Następnie Urodzeni”) „Atanatar” (quen. „Ojcowie Ludzi”) oraz

„Finimar” („Śmiertelni”). „Patrz”: „Silmar.” 43, 122, 172. Odnosnie Edainów. „Patrz”: „Silmar.” 172-171, 176-179, 188-189, 237, 240, 289, 315, 317-318, 441; „Niedok. opow.” tII 88, 141, tIII 167-170, 178-180.

Aule — (quen.). Valar, należący do Aratarów. Był kowalem oraz mistrzem rzemiosł, a także małżonkiem Yavanny. „Patrz”: „Silmar.” 16, 18, 23, 25-26, 29-31, 35-36, 40, 42, 45-37, 49-55-56, 58, 66, 69, 71, 78, 89, 97, 107, 116, 316; „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 122, 153, tIII 190. Odnosnie Dzieci Aulego (krasnodudów). „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 122.

Avallone — (quen.) Przystań i miasto Eldarów, położone na Tol Eressei. „Patrz”: „Silmar.” 316, 319, 321, 328, 339, 342-343, 356, 361; „Niedok. opow.” tII 40, 49, 90, tIII 223.

Avari — (quen. „Opomi”, „Ci, którzy odmówili”). Nazwa nadana wszystkim tym elfom, które odmówiły przyłączenia się do wędrowki z Cuivienen na Zachód. Elfy Avari, zwane też Elfami Silwanejskimi, stanowią przytłaczającą większość Pierwotnych i, oczywiście, wszystkie z elfów, które nie są Eldarami, są Elfami Avari. Z drugiej jednak strony, choć wszystkie Elfy Avari są równocześnie „Ciemnymi Elfami” lub, inaczej, Moriquendi, to jednak nie wszystkie elfy Moriquendi są Elfami Avari (np.: Sindarowie, Noldorowie czy Laliquendi). „Patrz”: „Silmar.” 57-58, 109, 116, 349; „Niedok. opow.” tII 117, 156.

Avarim — (quen. „Tłumy Odmawiających”). Osiedlony najbardziej na wschód, stanowiący odgałęzienie subgrupy aravadorijskiej, szczerp Później Urodzonych. Avarim byli bliskimi sojusznikami Avari, „pożyczając” od nich nawet ich quenyjski przydomek i przejmując wiele z dorobku ich kultury.

Avathar — („Cienie”). Opuszczony i zapomniany kraj na wybrzeżu Amanu, rozciągający się na południe od zatoki Eldamar, pomiędzy górami Pelóri a morzem. W tym właśnie miejscu Melkor spotkał się z Ungoliantą. „Patrz”: „Silmar.” 83-84, 91, 119.

Azaghal — (khuzd.). Władca krasnodudów z Belegostu. W bitwie Nimaeth Amoediad, będąc już w agonii, ostatnim ciosem zranił Glaurunga. „Patrz”: „Silmar.” 235; „Niedok. opow.” tI 107, 186, 214.

Azanulbizar - (khuzd. „Dolina Dim Rill”, westr. „Dimrill Dale”, sind. „Nanduhirion”). Dolina ta położona jest po wschodniej stronie Mglistych Gór, tam gdzie toczy swoje wody rzeka Celebrant. Dolina jest jakby wciśnięta pomiędzy trzy olbrzymie szczyty: Fanuidhol, Caladhras i Celebdil. Wielkie Wrota (Zachodnia Brama). Morii „spoglądają” na Azanulbizar, a Schody Krasnodudów, rozpoczynające się przy portyku, łączą się ze Schodami Dimrilla, a następnie, prowadząc wzdłuż kilku wodospadów, przecinają dolinę i przechodzą w drogę, która biegnie w stronę Lorien. W centrum doliny znajduje się Jezioro Zwierciadlane. W roku 2799 Trzeciej Ery, rozegrała się tutaj bitwa, zwana Bitwą Azanulbizara (Nanduhirion). Zakończyła się śmiercią orkijskiego lorda Azoga i zwycięstwem krasnodudów. Tym samym dobiegła kresu Wielka Wojna Krasnodudów i Orków. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 386 „Niedok. opow.” tIII 55, 85, 95-97. Odnosnie Doliny Dimrilla „patrz”: „Niedok. opow.” tIII 118. Odnosnie Jeziora Zwierciadlanego (khuzd. „Kheled-zaram”). „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 386, 450; tII 193.

Azog — (cz. mowa). Ork z Morii i zabójca Thora. Zginął w Bitwie Azanulbizara, z rąk Daina Żelaznostopego. „Patrz”: „Niedok. opow.” tIII 85, 95-96.

B

Bag-End — Nazwa miejsca zamieszkania Bilba Bagginsa w Hobbitonie, w Shire. W późniejszych latach mieszkał tam Frodo Baggins, a następnie Sam Gamgee. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 39, 46, t.II 397; „Niedok. opow.” t.III 136-137.

Bagginsowie — Nazwisko rodowe rodziny hobbitów z Shire. „Patrz”: „Hobbit” passim; „Wład. Pierś.” passim; „Niedok. opow.” t.III 101, 117-118, 127.

Balan — Imię Beora Starego, które nosił zanim podjął służbę u Finroda. „Patrz”: „Silmar.” 171.

Balar - (sind.). Wielka zatoka rozciągająca się na południu Beleriandu, do której wpadał Sirion. Takie samo imię nosiła również wyspa znajdująca się w zatoce (opisana w legendzie jako jedna ze wschodnich ostróg Tol Eressei, która odłamała się od wyspy), gdzie, po Nimaeth Arnoediad, zamieszkali Cirdan i Gil-galad. „Patrz”: „Silmar.” 55, 60, 63, 108, 142, 144, 192, 238, 298, 300-301. Odnosnie zatoki Balar „patrz”: „Niedok. opow.” t.I 46, 68. Odnosnie Wyspy Balar „patrz”: „Niedok. opow.” t.I 46, 71-72, 73-77, t.II 142.

Balchotch [Balkowie] — Jedno z plemion ludów Easterlingów, spokrewnione dość blisko z Jeźdźcami Wain. W 2510 roku Trzeciej Ery najechali oni na Calenardhon, i, w Bitwie na Polach Celebrantu, ponieśli klęskę. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 53-54, 59, 67, 76-77.

Balin - (khuzd.). Krasnolud z Domu (Rodu) Durina. Był towarzyszem Thorina Dębowej Tarczy w jego wędrówce w czasie Wyprawy do Ereboru. Przez krótki czas władca Morii. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 313, 432-436; „Niedok. opow.” t.III 102, 134.

Balrog - (sind. „Demon Mocy”; quen. Valarauko, lmn. Valaraukar). Demon Ognia w służbie Morgotha. Porównaj także: Gothmog. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 445-447 t.II 134, 359; „Silmar.” 31, 50, 92, 126, 128, 145, 181, 183, 201, 234-235, 296-297, 307.

Bar Enib — (sind.). Forteca w Dor-Cuarthol, położona nieco na południe od Amon Rudh. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 223.

Barach — Leśniczy z Ludu Haleth, występujący w opowieści „Wierny Kamień”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 172-175.

Barad Nimras — (sind. „Wieża Białego Rogu”). Wieża wzniesiona przez Finroda Felagunda na przylądku na zachód od Eglarestu. „Patrz”: „Silmar.” 144, 238.

Barad-dur — (sind. „Czarna Wieża”). Twierdza Saurona znajdująca się w Mordorze. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 25, t.III 112; „Silmar.” 325, 329, 341, 356, 359, 368, 370; „Niedok. opow.” t.II 157, t.III 16, 26-27, 75, 98, 110, 112, 119, 182, 210, 216, 220. Barad Eithel - (sind. „Wieża Źródła”). Forteca Noldorów wzniesiona w Eithel Sirion. „Patrz”: „Silmar.” 232; „Niedok. opow.” t.I 94.

Baragund — Ojciec Morweny, żony Hurina. Był bratankiem Barahira i jednym z jego dwunastu towarzyszy w górach Dorthonionu. „Patrz”: „Silmar.” 178, 186, 193, 241, 307; „Niedok. opow.” t.I 79, 89, t.II 90.

Barahir - Ojciec Berena. Ocalił Finroda Felagunda w bitwie Dagor Bragollach i dostał od niego pierścień. Sam poległ w Dorthonionie. Odnosnie dalszej historii Pierścienia Barahira, który stał się dziedzictwem domu Ilidura, „Patrz”: „Wład. Pierś.” Dodatek A. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 268; „Silmar.” 178, 182, 186-7, 193-7, 199-203, 225, 228; „Niedok. opow.” 89.

Baran - Starszy z synów Beora Starego. „Patrz”: „Silmar.” 171.

Baranduina — (sind. „Długa Złoto-brunatna Rzeka”; westr. „Brandywina” [„Brandywine”]). Duża rzeka, zbierająca wodę z Wiecznie Mrocznego Jeziora [Evendim] (Nenuial) w Arthedainie, która, po przebyciu zachodniego i Centralnego Eriadoru, wpada do Belegaru na północ od Rast Voru (sind. „Czarny Przylądek”) Minhiriathu. Rzeka ta tworzy część zachodniej granicy Carodolanu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 20-25, 288; „Niedok. opow.” t.II 28, 88, 128, 166, t.III 34, 88.

Bar-en-Danwedh — („Dom Okupu”). Nazwa, którą krasnolud Mim nadał swojej siedzibie na Amon Rudh, gdy odstąpił ją Turinowi. Porównaj także: „Echad i Sedryn”. „Patrz”: „Silmar.” 247, 249, 251; „Niedok. opow.” t.I 145, 151, 216, 221.

Bar-en-Nibing-noeg — (sind. „Dom małych krasnoludów”). Miejsce na Amon Rudh, gdzie mieszkał krasnolud Mim. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 145.

Beffraen — Stosunkowo prymitywny lud, zamieszkujący południowy Minhiriath. Spokrewniony jest on prawdopodobnie z Druedainami, czyli Wosami, z Druwaith laur (Starego Kraju Pukaelów). Podobnie jak Ludzie ze wzgórz Rhufauru i innych górzystych regionów, leżących w sąsiedztwie Mglistych Gór, są oni potomkami starożytnego ludu znanego jako Mebion Bron.

Beijabar — („Beorningowie”). Różnorodne grupy Ludzi z Północy, związanych ze starożytnym kultem Niedźwiedzia z Eriadoru i zachodniego Rhovanionu. Spokrewnieni są z Ludźmi Lasów i, w mniejszym stopniu, z Ludźmi Północy z Dzikich Krain. Stali się niedostępną, tajemniczą, choć wielce szanowaną w dawniejszych czasach grupą. Zamieszkują w dolinie Anduiny, na zachodnich Obrzeżach Mrocznej Puszczy i wzdłuż wschodnich stoków Gór Mglistych. Niektórzy z nich, tak jak Beom posiadają moc zmieniania kształtów. „Patrz”: (Bejorningowie) „Wład. Pierś.” t.I 312; „Niedok. opow.” t.III 27, 118.

Beleg — Znakomity łucznik i dowódca wojsk Thingola strzegących pogranicza Doriathu. Zwany był Cuthalionem (sind. „Mistrzem Łuku”, „Silnym Łukiem”). Był Przyjacielem i towarzyszem Turina, z którego ręki zginął. „Patrz”: „Silmar.” 189, 224-5, 229, 242-6, 249, 251-5, 276; „Niedok. opow.” t.I 51, 72, 76, 104-105, 109, 112, 120-122, 128-135, 195, 214-216.

Belegar — (sind. „Wielkie Morze”). Ocean na wschodzie Endoru, dzielący Śródziemie od Amanu, znajdującego się na jego zachodnim brzegu. Zwany także Mocnym (Wielkim) Morzem, Morzem Zachodu, Wielką Wodą, Morzem Otaczającym lub też po prostu Belegarem. Wody tego oceanu miesza się z wodami Haragaera na południowy wschód od Methamu (Hyarnumente). „Patrz”: „Silmar.” 38, 103, 291; „Niedok. opow.” t.I 27, 32-33, 43, 46, t.II 23, 25-28, 33, 35, 41, 66, 131, 142.

Belegost — (sind. „Wielka Twierdza”). Jeden z dwóch grodów krasnoludów, założonych w Górach Błękitnych. Sindaryjska wersja krasnoludzkiej nazwy brzmi „Gabilgathol”. Zwane też czasami Mickleburgiem. „Patrz”: „Silmar.” 106-8, 110, 134, 159, 229, 234-5, 248, 283, 286; „Niedok. opow.” t.I 77, 106, 186, 213, t.II 122, 149.

Belegund — Ojciec Riany, żony Huora. Był bratankiem Barahira i jednym z jego dwunastu towarzyszy w Dorthonionie. „Patrz”: „Silmar.” 178, 186, 193, 241. „Niedok. opow.” t.I 81, t.II 90.

Beleriand — (sind. „Wielki Kraj”). Nazwa tego regionu prawdopodobnie najpierw oznaczała „Krajinę Balaru” i pierwotnie odnosiła się tylko do terenów położonych przy ujściu Sirionu,





naprzeciwko wyspy Balar. Później objęła szersze obszary prawnego Wybrzeża Północno-Zachodniego Śródziemia, na południe od fiordu Drengist, a także wszystkie krainy rozciągające się na południe od Hithlumu i na wschód, aż do podnóży Gór Błękitnych. Krainy te, linią swojego koryta, dzieliła na Beleriand Wschodni i Zachodni rzeka Sirion. Podczas wstrząsów pod koniec Pierwszej Ery Beleriand został rozbity i zalany przez morze tak iż zachował się tylko region zwany Ossiriandem (Lindon). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 333, t.II 427; „Silmar.” passim, szczególnie 142-149; „Niedok. opow.” t.I 21, 27-28, 33-37, 44, 81, 89, 95-96, 106, 109, 122, 82, 213, 227, t.II 23, 89, 113, 116-119, 123, 136,

Belfalas — (sind. „Wybrzeże Potęgi”). Wielki, pagórkowaty półwysp w południowym Gondorze. Obszar ten wciną się w równie wielką zatokę o tej samej nazwie. Nazwy „Belfalas” używa się również zamiennie do określenia kraju zwanego Dor-en-Emil, ale nie jest to chyba określenie najtrafniejsze. Tak naprawdę bowiem Belfalas obejmuje tylko południową część Dol-en-Emil, będącą książeccym lennem Gondoru. Władają nim książęta z Doi Amroth, a obejmuje swym zasięgiem obszar pomiędzy rzekami Gilrain i Ringlo. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 23, t.III 16; „Silmar.” 354; „Niedok. opow.” t.II 28, 89, 130-132, 138-143, 154, 169, t.III 33, 177.

Belthil - (sind. „Boska Światłość”). Był to wizerunek Telperiona wykonany w Gondolinie przez Turgona. „Patrz”: „Silmar.” 152.

Belthronding — (sind.). Nazwa łuku Belega Cuthaliona, pogrzebanego wraz z nim. „Patrz”: „Silmar.” 254.

Beor — Zwany Starym. Był przywódcą pierwszych ludzi, którzy przybyli do Beleriandu. Został wasalem Finroda Felagunda. Był założycielem rodu Beora, zwanego też Najstarszym Rodem Ludzkim albo Pierwszym Rodem Edainów. Porównaj Balan. „Patrz”: „Silmar.” 168-171, 178-180, 186; „Niedok. opow.” t.III 178. Odnośnie rodu, ludu albo szczepu Beora. „Patrz”: „Silmar.” 171-173, 175, 178-179, 182, 189, 193, 203; „Niedok. opow.” t.I 79, 89-91, 214, t.II 23, 29-30, 89-90, t.III 178.

Bereg — Wnuk Barana, syna Beora Starego. Był przywódcą buntu i rozłamu wśród Ludzi z Estoladu. Powrócił na drugą stronę gór do Eriadoru. „Patrz”: „Silmar.” 173-5.

Beregar — Człowiek z Ziemi Zachodnich, z Numenoru, potomek rodu Beora, ojciec Earendis. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 23, 35, 40, 42, 51, 56-57.

Beren [I] - Syn Barahira. Odlupal Silmaril z korony Morgotha, aby dać go Thingolowi w zamian za zgodę na małżeństwo z Luthien, córką Thingola. Podczas ucieczki dopadł go Carcharoth, Wilk z Angbandu, i odgryzł mu rękę, w której trzymał Silmaril - stąd Beren zwany był Erchamionem (sind. „Jednoręki”). Sam Beren, po powrocie do króla Thingola bez Silmarila, nadał sobie imię Camlost (sind. „Pustoreki”). Później został zabity przez Carcharotha, jednakże, jako jedyny ze śmiertelników, wrócił ze świata umarłych i żył z Luthien na wyspie Tol Galen w Ossiriandzie. Walczył z krasnoludami przy Sam Athrad. Był pradziadem Elronda i Elrosa, i protoplastą królów numenorejskich. Zwany też Camlostem, Erchamionem i Jednorękim. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 266, t.II 428; „Silmar.” 147, 178, 186, 193-203, 205, 207-29, 241, 257, 283, 287-9, 301; „Niedok. opow.” t.I 80-81, 89, 105, 109-110, 121, 169, 232, t.III 23.

Beren [2] — Dziewiętnasty namiestnik Gondoru, który oddał klucze do Orthancu Sarumanowi. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 163, 209.

Bereth — Siostra Baragunda i Belegunda. Była przodkinią Erendis. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 90-91.

Beruthiel — Królowa, żona Tarannona Felastura, dwudziestego króla Gondoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 422; „Niedok. opow.” 199-200.

Biała Rada - Zgromadzenie Mędrców, zbierające się z przerwami pomiędzy 2463 a 2953 rokiem Trzeciej Ery. Zwykle zwane po prostu Radą. Zostało sformowane w celu przeciwstawienia się i zwalczanie Saurona. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 72, 78, t.II 96, 246, t.III 339; „Silmar.” 365, 367-368; „Niedok. opow.” t.II 153, t.III 87-88, 94, 100, 128-133, 136, 163, 209-212, 220. Odnośnie utworzonej znacznie wcześniej Rady Mędrców, także zwanej Białą Radą. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 120-130, 153.

Białe Drzewo — „Patrz”: Telperion (Białe Drzewo Valinoru), Galathilion (Białe Drzewo Tirionu), Nimloth [I] (Białe Drzewo Numenoru). Białe Drzewa z Minas Ithil i Minas Anor. „Patrz”: „Silmar.” 332, 336, 355, 357-359, 361, 370. Odnośnie Białego Drzewa z Tol Eressëi, patrz Celeborn [I]. Białe Góry — (sind. „Ered Nimrais”). Góry ze szczytami okrytymi wiecznym śniegiem, rozciągające się od Przylądka Andrastu, aż do Minas Anor (Minas Tirith), tuż na zachód od Anduinu. Pod Białymi Górami, pomiędzy Harrowdale (na północy) i Erech (na południu), wiodą Ścieżki Umarłych. Pod względem budowy geologicznej góry owe należą do orogenez typu alpejskiego i wznoszą się na wysokość ponad 11.000 stóp. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 351, t.II 369, 375, t.III 20; „Silmar.” 110; „Niedok. opow.” t.II 134, 164, t.III 71-72, 159, 177.

Bilbo Baggins — Hobbit z Shire, który odnalazł Jedyny Pierścień. Porównaj także Bagginsowie. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 85-95, 100-109, 118, 136, 212.

Bitwa na Równinach — Bitwa rozegrana w 1856 roku Trzeciej Ery na polach rozciągających się na południe od Mrocznej Puszczy. Z rąk armii Jeźdźców Wain poniósł w niej klęskę król Gondoru, Narmacil II. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 40, 45, 73.

Bitwa nad Gwathlo — Bitwa rozegrana w 1700 roku Drugiej Ery, która zakończyła się rozgromieniem Saurona przez Numenorejczyków. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 129.

Bitwa o Dale — Jedna z bitew toczonych podczas Wojny o Pierścień (3019 rok Trzeciej Ery). Północna armia Saurona, pod dowództwem Khamula Easterlinga, została pokonana poprzez ludzi z Dale i krasnoludy z Ereboru. W bitwie tej zginęli zarówno Brand z Dale, jak i Dain II Żelaznostopy. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 93-95.

Bitwa o Obóz — Zwycięstwo Eamila II Gondoryjskiego, odniesione nad Jeźdźcami Wain w Ithilien, w 1944 roku Trzeciej Ery. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 46.

Bitwa o Rogaty Gród — Napaść armii Saurona na Rogaty Gród, dokonana podczas Wojny o Pierścień. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 155.

Bitwy o Beleriand — Pierwsza bitwa: „Patrz”: „Silmar.” 112. Druga z bitew (Bitwa pod Gwiazdami): Porównaj: Dagor-nuin-Giliath. Trzecia bitwa (Bitwa Chwalebna): Porównaj: Dagor Aglareb. Czwarta bitwa (Bitwa Nagłego Plomienia): Porównaj: Dagor Bragollach. Piąta bitwa (Bitwa Nieprzeliczonych Łez): porównaj Nirmaeth Arnoediad. Wielka Bitwa, „patrz”: „Silmar.” 307, 315, 347.

Bitwy u Brodów na Isenie — Dwie batalie toczone podczas Wojny o Pierścień pomiędzy Jeźdźcami Rohanu i siłami Saurumana, stacjonującymi w Isengardzie. Pierwsza bitwa — „patrz”: „Niedok. opow.” t.III 136; druga bitwa — „patrz”: „Niedok. opow.” t.III 145.

Bor — Przywódca Easterlingów, który wraz z swoimi trzema synami służył Maedhrosowi i Maglorowi. „Patrz”: „Silmar.” 189, 229.

Borlach — Jeden z trzech synów Bora. Poległ wraz z braćmi w bitwie Nimaeth Armoediad. „Patrz”: „Silmar.” 189.

Borlad — Jeden z trzech synów Bora. „Patrz”: Borlach.

Boromir [I] — Prawnuk Beora Starego, i dziadek Barahira, ojca Berena. Był pierwszym księciem Ladosu. „Patrz”: „Silmar.” 178.

Boromir [2] — Starszy syn Denethora II, namiestnika Gondoru. Jeden z członków Bractwa Pierścienia (Drużyny Pierścienia). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I Passim; „Niedok. opow.” t.II 170-172, t.III 34, 112, 119, 126, 134.

Boron — Ojciec Boromira [I]. „Patrz”: „Silmar.” 178.

Borondir — Zwany Udalaphem „Bezstrzebiennym”. Jeździec z Minas Tirith, który przywiózł Eorłowi wiadomość od Ciriona, wzywając o pomoc. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 53-55, 77.

Borthand — Jeden z trzech synów Bora; patrz Borlach.

Bozisha-Dar — (harad./apys. „Dar Bogiń”). Główne miasto żyznej wyżyny zwanej Raj, położonej na południowo-zachodnim Dalekim Haradzie. Przez osoby posługujące się językiem westronskim, zwane było Surowym Portem. Miasto położone jest w miejscu, gdzie rzeka Rijeka wpada do wielkiej zatoki Tulwang. Często zwie się to miasto po prostu Dar.

Bozisha-Miraz — (harad./apys. „Posąg Bogiń”). Imię, jakiego południowi Haradrimowie używają na określenie Dalekiego Haradu.

Bracegirdlesowie — Nazwisko rodowe rodziny hobbitów z Shire. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 53; „Niedok. opow.” t.III 125. Odnosnie Lobeli Barcegridle „patrz”: „Niedok. opow.” t.III 136. Odnosnie Huga „patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 62.

Bramy Lata — Wielki festyn organizowany w Gondolinie. W wigilię tego święta siły Morgotha napadły na gród. „Patrz”: „Silmar.” 296.

Brand — Trzeci król Dale, wnuk Barda Łucznika. Zginął w Bitwie o Dale. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 312, 330; „Niedok. opow.” 94.

Brandir — Zwany Kulawym. Był władcą Ludu Halethy po śmierci swego ojca, Handira. Kochał się w Nienor. Zginął z rąk Turin. „Patrz”: „Silmar.” 264-5, 269-76; „Niedok. opow.” t.I 159-161, 178-182, 187, 187, 198, 216, 219.

Bratobójstwo — Rzeź Telerich dokonana przez Noldorów w Alqualonde. „Patrz”: „Silmar.” 101, 103-104, 123, 132, 153, 155-156, 167, 170, 188.

Brązowe Krainy — Opuszczony i wyludniony region pomiędzy Mroczną Puszcza i Emyrn Muil. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 52, 55, 66.

Bree — Najważniejsza wioska w Kraju Bree, położona na skrzyżowaniu numenorejskich dróg w Eriadorze. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 26, 208; „Niedok. opow.” t.III 27, 87, 94, 96, 116, 127, 136. Odnosnie Ludzi z Bree „patrz”: „Niedok. opow.” t.III 159-160, 180. Odnosnie hobbitów z Bree „patrz”: „Niedok. opow.” t.III 180.

Brego — Drugi król Rohanu, syn Eorla Młodego. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 153; „Niedok. opow.” t.III 156, 161.

Bregolas — Ojciec Baragunda i Belegunda, poległ w bitwie Dagor Bragollach. „Patrz”: „Silmar.” 178, 182, 186; „Niedok. opow.” t.I 79-81.

Bregor — Ojciec Barahira i Bregolasa. „Patrz”: „Silmar.” 178; „Niedok. opow.” t.I 89. Odnosnie luku Bregora, przechowywanego w Numenorze, „patrz”: „Niedok. opow.” t.II 23.

Brethil — Las rosnący pomiędzy rzekami Teiglin i Sirion, będący siedzibą Haladzinów (Ludu Halethy). „Patrz”: „Silmar.” 144, 177, 186, 189-191, 213, 230-231, 233, 237, 244, 247, 250, 259, 264-265, 268-270, 275-276, 280-281; „Niedok. opow.” t.I 76, 89, 96, 122, 122-128, 150, 159-161, 178-182, 198, 217, t.III 174-177. Odnosnie Ludzi, Ludu z Brethil „patrz”: „Niedok. opow.” t.I 79, 128, 159, 186, porównaj też Leśni Ludzie. Odnosnie „Czarnego Ciemia Brethilu” patrz Gurthang.

Brithor — (sind. „Błyszczący Potok”). Cztery z dopływów Gelionu w Ossiriandzie. „Patrz”: „Silmar.” 147.

Brithiach — (sind.). Bród na Sirionie, znajdujący się na północ od lasu Brethil. „Patrz”: „Silmar.” 158, 163, 177, 190, 252, 279-280; „Niedok. opow.” t.I 56, 76, 129.

Brithombar — (sind.). Północna z dwóch przystani, założonych na wybrzeżu Falas w Beleriandzie. „Patrz”: „Silmar.” 64, 127, 144, 238, 300; „Niedok. opow.” t.I 44, 72, 76, t.II 142.

Brithon — Rzeka wpadająca do Wielkiego Morza w Brithombarze. „Patrz”: „Silmar.” 238; „Niedok. opow.” t.I 76.

Brodna — Easterling, który po bitwie Nimaeth Armoediad osiadł w Hithlumie, ożenił się z Aeriną, krewną Hurina. Zginął z rąk Turina. Zwany także „Przybyły”. „Patrz”: „Silmar.” 241, 263; „Niedok. opow.” t.I 97, 150-158.

Brody na Isenie — Przeprawa przez Isenę, którą to przebiegał słynny Numenorejski gościniec, łączący Gondor i Amór. W języku sindaryjskim brody Te nosiły nazwę Athrad Angren i Ethraid Engrin. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 168, t.III 52; „Niedok. opow.” t.II 170, t.III 15, 65, 78, 125, 136, 134-144, 156-162, 219.

Brody na Porosie — Przeprawa przez rzekę Poros, którą przebiegała Droga Haradzka. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 43.

Bród Carrock [Bród przy Samotnej Skale] — Bród przecinający Anduinę pomiędzy Carrock (Samotną Skalą) a wschodnim brzegiem rzeki. Nazwa ta prawdopodobnie Odnosi się jednak też do Starego Brodu, gdzie Stara Leśna Droga przecinała Anduinę, położonego na południe od Carrock. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 311; „Niedok. opow.” t.III 27.

Bród Entów — Bród prowadzący przez rzekę Wodę Entów. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 43, 46; „Niedok. opow.” t.III III-II2.

Bruinena — (sind. „Głośna Woda”). Rzeka, przepływająca przez Eriador, tworząca północną granicę Eregionu. Na wysokości Tharbadu łączy się ona z Mitheithel, i od tego też miejsca rozpoczyna się bieg rzeki zwanej Gwathlo. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 169. Odnosnie Brodów na Bruinienie, poniżej Rivendell, „patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 24, 276, 326; „Niedok. opow.” t.III 134.

Bruzda [Folde] — (rohh.). Region obejmujący południową część Rohanu, wokół Edorasu. Stanowił część Ziem Królewskich (Dzielin Królewskich). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 92-94; „Niedok. opow.” t.III 156.

Bur Esmer — Główne miasto handlowe, położone na południowo-zachodnim Dalekim Haradzie. Leży przy drodze zwanej Men Falas (sind. „Droga Wybrzeża”), około 150 mil na zachód od Bozish-Dar. Tuż obok przepływa rzeka Sires.





C

Cabed Naeramarth — (sind. „Skok Okropnego Przeznaczenia”). Nazwa, którą nadano wozowi Cabed-en-Aras po samobójczym skoku doń Nienor. „Patrz”: „Silmar.” 274, 280-281; „Niedok. opow.” t.I 200, 212, 219.

Cabed-en-Aras — (sind. „Jeleni Skok”). Głęboki wąwóz, w którym płynie rzeka Teiglin. W wąwozie tym Turin zabił Glaurunga, a Nienor zginęła po samobójczym skoku ze ścian wąwozu. „Patrz”: „Silmar.” 271, 273-274, 276; „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 193, 201-213, 219-225.

Cair Andros — Wyspa na rzece Anduinie, leżąca na północ od Minas Tirith, ufortyfikowana przez Gondor w celu obrony Anduiny. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 103; „Niedok. opow.” t.III 46, 58, 83, 177.

Calacirya — (quen. „Przełęcz Światła”). Przełęcz w łańcuchu gór Pelori, w której wznosiło się zielone wzgórze Tuna. „Patrz”: „Silmar.” 66, 68-69, 81, 120, 303.

Calaquendi — (quen. „Elfy Światła”). Nazwa obejmująca te z elfów, które żyją lub żyły w Amanie (Elfy Wysokiego Rodu). Por. Ciemne Elfy. „Patrz”: „Silmar.” 58, 62, 124, 127.

Calembel — (sind. „Wielka Zieleni”). Główne miasto Laedonu, usytuowane na szczycie wzgórza górującego nad zachodnim brzegiem rzeki Ciril. Niedaleko miasta rzekę przecina brodem droga wiodąca z Linhir i Ethring. Trakt ten biegnie następnie dalej w kierunku zachodnim, przez Szyję Tarlanga do Erechu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 74.

Calenardhon — (sind. „Zielona Prowincja”). Rozległy, porośnięty głównie trawą obszar pomiędzy rzekami Iseną i Anduiną. Jego północną granicę stanowi linia lasu Fangorn oraz rzeki Limlath (Limlight — „Wapiennego Światła”), natomiast południowa granica wyznaczona jest linią Białych Gór. W 2510 roku Trzeciej Ery, krainę tę przekazano Rohirrimom, którzy zmienili jej nazwę na Rohan. Głównym miastem Calenardhomu jest Calmirie. „Patrz”: „Silmar.” 362; „Niedok. opow.” t.II 66, 124, 129, t.III 27, 40, 45, 53, 55, 58, 65, 78, 159, 209.

Calenhad — Szóste ze wzgórz sygnałów świetlnych Gondoru, umiejscowione w Ered Nimrais. Nazwa prawdopodobnie znaczyła „zielona przestrzeń”, i odnosiła się do płaskiego, zarosniętego trawą wierzchołka wzgórza. Słowo „had” wywodzi się (po mutacji spółgłosek) z „sad” (sind. „miejsce”, „punkt”). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 16; „Niedok. opow.” t.III 78.

Calimehtar — Trzynasty król Gondoru. Odnosił zwycięstwo w bitwie z Jeźdźcami Wain, toczoną na równinie Dagorlad w 1899 roku Trzeciej Ery. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 39-46, 74-76.

Calmidon — „Wieża świetlna” wzniesiona na Tol Uinen w zatoce Romenna. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 36.

Caradhras — (sind. „Czerwony Róg”, khuzd. „Branzibar”). Najwyższy z trzech imponujących szczytów, wznoszących się ponad Morią. W przeciwieństwie do sąsiednich gór, Caradhras nie ma koloru łagodnej szarości. W jego wygładzie bowiem przeważają skały pochodzenia wulkanicznego, odznaczające się czerwonym lub nawet różowym odcieniem. Szczególnie widoczne jest to podczas wschodu oraz zachodu słońca, gdy odbite promienie podkreślają czerwień skał, ale efekt ten ujawnia się także za dnia, przy odpowiednim kącie patrzenia. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 386, 390, t.III 339.

Caragdûr — (sind.). Przepaść po północnej stronie, wznoszącego się w Gondolinie wzgórza Amon Gwareth, dokąd stracono skazanego na śmierć Eola. „Patrz”: „Silmar.” 166.

Caranthir — (quen.). Czwarty syn Feanora, zwany Ciemnym. Był najstarszym i najbardziej popędlivym z wszystkich braci. Rządził w Thargelionie. Zginął podczas napaści na Doriath. „Patrz”: „Silmar.” 67, 96, 132-134, 148, 155, 159, 171, 175-176, 183, 189, 290.

Caras Galadon — (sind. „Miasto Wspaniałego Drzewa”). Miasto obrane na stolicę Lorien po powrocie Galadrieli w 1981 roku Trzeciej Ery. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 476, t.II 94, 135; „Niedok. opow.” t.II 139, 165, 174.

Carcharoth — (sind.). Olbrzymi wilk Angbandu, który odgryzł Berenowi rękę, w której ten trzymał Silmaril. Zabił go Huan w Doriath. Imię w tekście przetłumaczone zostało jako „Czerwona Paszcza”. Nazywany był jednak także Anfaugliem (sind. „Szczęki Pragnienia”) i Wilkiem. „Patrz”: „Silmar.” 217-220, 222-224; „Wład. Pierś.” t.I 268; „Niedok. opow.” t.I 168.

Cardolan — (sind. „Kraina Czerwonego Wzgórza [Czerwonych Wzgórz]”). Obszar obejmujący najbardziej wysuniętą na południe część Amoru, ograniczona od zachodu Baranduiną, a od północy Drogą Wschodnią. Od roku 861 do 1409 Trzeciej Ery, Cardolan stanowił oddzielne, niezależne królestwo dunadańskie, które zostało zniszczone przez siły Upiornego Króla z Angmaru. Ostatni rządzący księżę zginął w walce pod Kurhanami, na skraju starego Lasu. Cardolan był najgęściej zaludnionym obszarem starego Amoru. Mieszkała tam spora populacja Dunlendingów, eriadorskich Ludzi z Północy, i Dunedainów, a także rozproszone grupy Beffraenów. „Patrz”: „Silmar.” 354; „Niedok. opow.” t.III 127, 136.

Cam Dum — Główna forteca Angmaru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 204; „Niedok. opow.” t.III 194.

Camen — (sind. „Czerwona Woda”). Rzeka spływająca z Żelaznych wzgórz i łącząca się następnie z Bystrą [Biegnącą] Rzeką. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 194

Carnil — Nazwa (czerwonej) gwiazdy. „Patrz”: „Silmar.” 51.

Carrock [Samotna Skała] — Skalisty wysepka w wyższym biegu Anduiny. Porównaj Bród Carrock. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 39, 73-76, 118, 134, 199.

Celduin [Celduin] — (sind. „Biegnąca Rzeka” [„Bystra Rzeka”]). Rzeka płynąca z Samotnej Góry do Morza Rhun. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 40, 53, 194-196.

Celebdil — (sind. „Srebrna puszcza”, khuzd. „Zirak-zigil”). Szczyt wznoszący się nad Morią. Z trzech wierzchołków, Celebdil jest wysunięty najbardziej na południe. Pokryty jest grubą warstwą śniegu i jest najbielszy. Na półce niedaleko wierzchołka góry wzniesiona została Wieża Durina. Pod nią rozpoczynają się Niekończące się Schody, które łączą szczyt, miasto krasnoludów i, wykute głęboko w dół, Podziemia. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 386, 434, t.II 134, t.III 336.

Celeborn (I) — (sind. „Srebrne Drzewo”). Imię drzewa rosnącego na Tol Eressei, wyhodowanego ze szczepu Galathilion. „Patrz”: „Silmar.” 66, 320; „Niedok. opow.” t.II 175.

Celeborn (2) — (sind.). Elf sindaryjski, pochodzący z Doriathu, krewny Thingola, mąż Galadrieli. Gdy upłynęła Pierwsza Era pozostał wraz z nią w Śródziemiu. Celeborn wraz z żoną rządili Lothlorien. Quenyskie imię elfa brzmiało

Teleporno, co oznaczało „Wysoki i Srebrny”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 476, 479, t.III 319-336; „Silmar.” 136, 287, 310, 363; „Niedok. opow.” t.II 77, 114-115, 116-124, 130, 135-139, 147-149, 155, 160, 174-175, t.III 28, 35.

Celebrant [Celebranta] — (sind. „Srebrna Żyła”, khuzd. „Kibil-nala”). Rzeka płynąca w kierunku wschodnim z Gór Mglistych, z Kheledzaram. W połowie swojego biegu zasilana jest wodami Nimrodel (sind. „Pani Białej Jaskini”), przecina Lorien i wreszcie wpada do Anduiny. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 343, 439, t.III 336; „Silmar.” 363; „Niedok. opow.” t.II 164, t.III 29-31. Odnośnie tłumaczenia „Srebrna Żyła”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 138, 164-165, t.III 29, 118. Porównaj także: Pola Celebrantu.

Celebriana — Córką Celeborna i Galadrieli, która poślubiła Elronda. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 500-501; „Niedok. opow.” t.II 119-120, 124, 130, 136, 148.

Celebrimbor — (sind. „Srebrnoręki”). Syn Curufina, który pozostał w Nargothrondzie, gdy jego ojca stamtąd wygnano. W Drugiej Erze był to najznakomitszy kowal Eregionu. To on właśnie był twórcą Trzech Pierścieni Elfów. Został zabity przez Saurona. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 332, 336, 416; „Silmar.” 213, 348, 351; „Niedok. opow.” t.II 122-129, 139, 147-149, 153.

Celebros — (sind. „Srebrna Piana”, „Srebrny Deszcz”). Strumień w Brethil, wpadający do Teiglinu, w pobliżu Przeprawy. „Patrz”: „Silmar.” 269; „Niedok. opow.” t.I 178, 186, 193, 198.

Celegom — Trzeci syn Feanora, nazywany Pięknym. Aż do bitwy Dagor Bragollach władał on, wraz z bratem Curufinem, obszarem Himladu. Mieszkał później w Nargothrondzie, gdzie uwięził Luthien. Pan wilczego psa Huana. Zginął z rąk Diora w Menegroth. „Patrz”: „Silmar.” 67, 69, 96, 126, 148, 158-159, 162, 183, 203-205, 208-209, 212-214, 222, 228-229, 290, 348; „Niedok. opow.” t.I 76, t.II 121.

Celon — Rzeka płynąca w kierunku południowo-zachodnim ze wzgórza Himring, będąca dopływem Arosu. Nazwa rzeki oznacza „strumień spływający z wyżyn”. „Patrz”: „Silmar.” 112, 148, 159, 162, 171, 176, 187; „Niedok. opow.” t.I 109.

Celos — Jedna z rzek Lebenninu w Gondorze. Jest dopływem Sirithu. Nazwa prawdopodobnie wywodzi się z rdzenia „kelu-” („wypływać łagodnie na zewnątrz”), z przyłączoną końcówką „-sse”, „-ssa”, spotykaną w quenyjskim słowie „kelusse” („odświeżenie, woda spadająca łagodnie ze skalnego występu”). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 135-136.

Celosien — (sind. „Kraina Płynącego Śniegu”). Jeden z czterech dystryktów Lebenninu, wysunięty najbardziej na północ. Półdziki teren, ograniczony biegiem rzek Gilrain i Sirith, pomiędzy Ered Nimrais, aż do rzeki Serni.

Ceorl — Jeździec Rohanu, który przywiózł wiadomości o Drugiej Bitwie u Brodów na Isenie. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 168; „Niedok. opow.” 153, 155.

Cerin Amroth — (sind. „Kopiec Amrotha”). Miejsce zamieszkania króla Lorien, Amrotha, podczas Trzeciej Ery. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 473; „Niedok. opow.” t.II 91, 130, 138-139, 154.

Cermie — (quen.). Nazwa w języku quenyjskim siódmego miesiąca roku, datowanego według kalendarza numenorejskiego, odpowiadającego lipcowi. Jego sindaryjska nazwa brzmi „ce-veith”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 41-42, 46.

Ciemne Elfy — „Patrz”: Elfy Ciemne.

Ciemny Władca - Określenie Morgotha („Patrz”: „Silmar.” passim; „Niedok. opow.” t.I 111) i Saurona. „Patrz”: „Silmar.” passim; „Niedok. opow.” t.II 114.

Círdan — („Budowniczy Okrętów”). Elf ze szczepu Telerich, władca wybrzeża Falas (Zachodni Beleriand). Po zniszczeniu Szarej Przystani w następstwie Bitwy Nirnaeth Arnoediad, uciekł wraz z Gil-galadem na Wyspę Balar. W Drugiej i Trzeciej Erze był strażnikiem Szarej Przystani w Zatoce Lhun. Po przybyciu Mithrandira powierzył mu Naryę, Pierścień Ognia. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 333, 365, t.III 397; „Silmar.” 64, 106, 108, 112-13, 126, 134, 144, 154, 193, 238, 258, 298, 300-301, 310, 359, 363, 365-366, 371; „Niedok. opow.” t.I 27, 43, 72, 77, 232, 234-235, t.II 25-28, 65, 67, 78, 116, 124, 143, 153, t.III 33, 183, 201, 223.

Cirion — Dwudziesty panujący namiestnik Gondoru, który podarował Calenardhon Rohirrimom po Bitwie na Polach Celebrantu, w 2510 roku Trzeciej Ery. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 369; „Niedok. opow.” t.III 27, 39, 55, 60-73, 77, 79, 159-160. Odnośnie Kronik / Opowieści Ciriona i Eorla, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 27, 39, 54, 72. Odnośnie lubowania Ciriona. „Patrz”: „Niedok. opow.” 72, 81, 154, 161. Odnośnie słów przysięgi. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 65, 81.

Cirith Caradhras — (sind. „Przełęcz Czerwonego Rogu”, „Brama Czerwonego Rogu”; krasn. „Lagil Barazinbar”). Wysoko położona przełęcz, przecinająca Góry Mgliste pomiędzy Caradhras i Celebdil. Łączy Eregion z Lorien. Na jej wschodniej stronie droga kończy się przy Schodach Krasnoludów, które biegą wzdłuż wodospadów zasilających Kheled-zaram.

Cirith Ithil — (sind. „Przełęcz Księżyca”). Główna przełęcz, która wiedzie poniżej Minas Ithil i Wieży Cirith Ungol. Podażaly nią oddziały wojskowe, a także karawany handlowe. Przedostać się nią było o wiele łatwiej, niż na przykład Cirith Ungol, ze względu na opłaty. Po upadku Minas Ithil zmieniono nazwę na „Przełęcz Morgula” i oczywiście obsadzono ją szczerlnie wojskami Saurona.

Cirith Ninniach — (sind. „Żleb Tęczy”). Nazwa, nadana przez Tuora wawozowi, który poprowadził go z zachodnich wzgórz Dor-lominu do fiordu Drengist. Stamtąd Tuor przedostał się już bezpośrednio do Zachodniego Morza. Porównaj Annon-in-Gelydh. „Patrz”: „Silmar.” 291; „Niedok. opow.” t.I 29, 63.

Cirith Thoronath - (sind. „Żleb Orłów”). Wysoko położona przełęcz w górach na północ od Gondolinu, gdzie Glorfindel walczył z Balrogiem i spadł w przepaść. „Patrz”: „Silmar.” 297.

Cirith Ungol — (sind. „Rozpadlina Pajęczycy”). Starożytna, mocno wijąca się droga, biegnąca przez Ephel Duath, ponad Minas Morgul. Jest prawie równoległa z Cirith Ithil, choć nieco bardziej osłonięta. Część tej trasy biegnie przez legowisko Sheloby [Szeloby]. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 320; „Niedok. opow.” t.III 28.

Cirth — Runy, opracowane pierwotnie przez Daerona z Dor-riathu. „Patrz”: „Silmar.” 111.

Ciryatur — Numenorejski admirał, dowodzący flotą wysłaną przez Tar-Minastira na pomoc Gil-galadowi w walce z Sauronem. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 129-130, 166.

Ciryon - Trzeci syn Isildura. Zginął wraz z ojcem na Polach Gładen. „Patrz”: „Silmar.” 359; „Niedok. opow.” t.III 15, 18, 28.





Cotton, farmer — Tolman Cotton, hobbit z wsi Nad Wodą. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 163.

Crissacgrim — Szczyty górskie, wznoszące się na południe od Gondolinu, gdzie miały swoje gniazda orły Thorondora. „Patrz”: „Silmar.” 145, 185, 190, 221, 244, 279; „Niedok. opow.” t.I 56, 77.

Cuivienen — (quen. „Woda Przebudzenia”). Jezioro w Śródziemiu, gdzie zbudziły się pierwsze elfy i gdzie odnalazł je Orome. „Patrz”: „Silmar.” 52-55, 57-58, 61, 95, 116, 285; „Niedok. opow.” t.II 113-114, 123.

Curufin — (quen.). Piąty syn Feanora, zwany Przebiegłym. Był ojcem Celebrimbora. Odnosnie pochodzenia jego imienia, patrz Feanor; odnośnie historii Curufina, patrz Celegomn. „Patrz”: „Silmar.” 67, 96, 148, 158-159, 162-163, 183, 203-205, 208, 212-215, 219, 221-222, 228-229, 290, 348; „Niedok. opow.” t.I 76, t.II 122.

Czarne Lata — Lata, które nastąpiły po śmierci Celebrimbora, kiedy to wiele elfów uciekło do Lindonu i poza morze. Wszystkie złe istoty i przedmioty z czasów Morgotha znalazły się pod panowaniem Saurona, który rządził wtedy jako „Władca Ziemi”. „Patrz”: „Silmar.” 352, 358.

Czarne Lata — Okres dominacji Saurona w Drugiej Erze. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 37, 428, t.III 19; „Niedok. opow.” t.III 159.

Czerwona Droga — (sind. „Men Caran”). Droga, której nazwa powstała od czerwonego kolorytu kamieni, którymi została wyłożona i utwardzona. Droga ta rozpoczynała się przy Brodzie Sam, na Baranduinie, a następnie, przecinając zachodni Cardolan, biegła w kierunku południowo-wschodnim, docierając na wysokości Metraithu (Thalion) do Starej Drogi Północnej (Zielonej Drogi).

Czerwona Strzała — „Strzała wojenna”, którą przesyłano z Gondoru do Rohanu, jako dowód wezwania o posilki do Minas Tirith. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 153, 219.

Czerwone Oko — Inna nazwa „Oka bez powiek”, emblematu Saurona. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 29-32.

Czwarta Era (C.E.) — Czwarta z opisanych er historii Śródziemia, „Era Ludzi”. Rozpoczęła się wraz z chwilą odpłynięcia Trzech Pierścieni i ich Powiemików za morze, na Zachód. W tej właśnie erze większość elfów zamieszkujących jeszcze Śródziemie odpłynęła do Nieśmiertelnych Krain. Inne rasy, takie jak hobbiti i krasnoludy, zaczęły szukać skrytych siedzib i samotności, bowiem ich tradycje i kultura nie były już rozumiane przez Dominujących mieszkańców Śródziemia — ludzi.

D

Daen Coentis — (dunwy. „Zręczni (Uzdolnieni) Ludzie”). Przodkowie Dunlendingów i (pośrednio) Druedainów (Wosów) z Białych Gór. Potomkami Daen Coentis byli także Eređrimowie z Dor-en-Ernil. Członkowie tej zapomnianej już prawie całkowicie rasy byli rdzennymi, ludzkimi mieszkańcami na większości tych terenów, które dzisiaj określamy jako centralny i zachodni Gondor. Rasa ta, o niezwykle rozwiniętych zdolnościach animistycznych, zabobonna i pracowita, pozostawiła na czczonych przez siebie i uważanych za święte wzgórzach i wysoko położonych dolinach olbrzymią ilość kamiennych płaskorzeźb i megalitycznych konstrukcji. Własną tradycję śledzili oni poprzez związki kobiecych linii genealogicznych.

Za najwyższą, własną boginię uznawali natomiast Panią Ziemi (będącą manifestacją Yavanny). Ich język, Daenael, często zwany jest starym Dunaelem, bowiem stanowił on podstawę rozwoju mowy Dunlendingów, dunaelu.

Daeron - (sind.). Minstrel i najznakomitszy uczony na dworze króla Thingola. Wynalazł i opisał znaki pisma runicznego, zwanego cirth. Kochał się w Luthien i dwukrotnie ją zdradził. Przyjaciel (możliwe, iż także krewny) Serosa. „Patrz”: „Silmar.” III, 134, 199, 207, 221-222, 310; „Niedok. opow.” t.I 105, 215.

Dagnir — Jeden z dwunastu towarzyszy Barahira w Dorthonionie. „Patrz”: „Silmar.” 186.

Dagor Aglareb - (sind. „Bitwa Chwalebna”). Trzecia z wszystkich wielkich bitew, które stoczono w wojnach o Beleriand. „Patrz”: „Silmar.” 137-138, 140, 148, 150.

Dagor Bragollach — (sind. „Bitwa Nagłego Plomienia” lub też po prostu Bragollach). Czwarta z wielkich bitew, które stoczono w wojnach o Beleriand. „Patrz”: „Silmar.” 181-182, 187, 189, 192-193, 229, 232, 238, 258; „Niedok. opow.” t.I 46, 72-73, 78-80, 234.

Dagor Dagorath - (sind.). Koniec Świata, przewidziany przepowiednią, mówiącą o tym, że Melkor powróci, a Manwe zostanie zrzucony ze swojej góry. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 194-94, 200.

Dagorlad — (sind. „Pole Bitwy”). Rozległa, płaska, porośnięta trawą równina, rozciągająca się na północ i północny-wschód od Udun i głównej przełęczy prowadzącej do Mor-doru. Była miejscem wielkiej bitwy rozegranej między armią Ostatniego Sojuszu Ludzi i Elfów, a siłami Saurona, pod koniec Drugiej Ery (w roku 3434). Wszyscy, którzy polegli w tej bitwie, zostali spaleni i pochowani we wnętrzu wzniesionego tam kurhanu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 270, 299; „Silmar.” 357, 360; „Niedok. opow.” t.II 124, t.III 15, 40-41, 43, 52, 74-76, 83. Odnosnie Bitwy na równinie Dagorlad. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 130, 135-136, 160. Późniejsze bitwy, które tam się rozegrały to: zwycięstwo króla Calimethara nad Jeźdźcami Wain, w roku 1899 Trzeciej Ery — „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 40-42; klęska i śmierć króla Ondohera w 1944 roku Trzeciej Ery. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 43.

Dagor-nuin-Giliath — (sind. „Bitwa pod Gwiazdami”). Druga z wszystkich bitew w wojnach o Beleriand, stoczona w Mithrimie po przybyciu Feanora do Śródziemia. „Patrz”: „Silmar.” 125.

Dain Żelaznostopy — (khuzd.) Władca Krasnoludów z Żelaznych Wzgórz, później Król pod Górąmi. Zginął w Bitwie o Dale. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 312, 330; „Niedok. opow.” t.III 90-93.

Dairuin — Jeden z dwunastu towarzyszy Barahira w Dorthonionie. „Patrz”: „Silmar.” 186.

Dale — Kraj Bardingów, położony u stóp Góry Erebor. Jego władcy byli sprzymierzeńcami Królestwa Krasnoludów pod Górąmi. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 36, 51; „Niedok. opow.” t.III 27, 40, 87. Porównaj także: Bitwa o Dale.

Daleki Harad — (westr./sind. „Dalekie Południe”). Południowe obszary rozległego, Jalewego terenu zwanego Haradem. Daleki Harad obejmuje wszystkie Krainy położone na północ od przedgórza Żółtych Gór i na południe od Symbolicznej linii łączącej An Aras na Belegarze i Clyan, wzdłuż południowych

stoków Ered Harmal. Najlepiej rozwinięte centrum kulturowe i najbogatszy Region dalekiego Haradu to wyżyna Raj.

Dalemańczy - Ludzi z Północy, zamieszkujący w Dale.

Danan Lin — (dunn. „Wykształceni Ludzie”). Określenie pochodzące z dialektu osiedlonego najbardziej na wschód plemienia Daen Lintis. Danan Lin jest określeniem synonimicznym z Daen Lintis.

Dawne Dni - Pierwsza Era, nazywana niekiedy Najdawniejszymi Dniami. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 24, 208, t.II 52; „Silmar.” 29, 39, 122, 234, 256, 283, 287, 296, 358, 370.

Deagol - Stoor z Doliny Anduiny, znalazca Jedynego Pierścienia. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 84; „Niedok. opow.” t.III 134.

Denethor [I] — Syn Lenwego. Był przywódcą elfów nandorjskich w ich marszu przez Góry Błękitne. Wraz z nimi osiedlił się w Ossiriandzie. Zginął na Amon Ereb podczas pierwszej bitwy wojen o Beleriand. „Patrz”: „Silmar.” 59, 110, 112-113; „Niedok. opow.” t.I 109.

Denethor [2] — Dwudziesty szósty i ostatni rządzący namiestnik Gondoru i władca Minas Tirith, w czasie Wojny o Pierścień. Był ojcem Bormira i Faramira. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 336, 339, 542, t.II 22, t.III 17, 20, 50, 156, 164; „Niedok. opow.” t.III 11, 195, 208, 215-222.

Deor - Siódmy król Rohanu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 328; „Niedok. opow.” t.III 162-165.

Dimbar — Kraj leżący pomiędzy rzekami Sirion i Mindeb. „Patrz”: „Silmar.” 145, 147, 158, 190, 213, 244-246, 250, 252, 279; „Niedok. opow.” t.I 55-56, 61, 76, 128, 135, 216.

Dior — Zwany także Aranelem lub Eluchilem (sind. „Spadkobiercą Thingola”). Był synem Berena i Luthien, i ojcem Elwingi, matki Elronda. Do Doriathu przybył z Ossiriandu po Śmierci Thingola i, po śmierci Berena i Luthien, otrzymał Silmaril. Zginął, zabity w Menegroth przez synów Feanora. „Patrz”: „Silmar.” 228, 287-290, 294, 298, 301, 306, 308, 311; „Niedok. opow.” t.II 104-105.

Dirhavel - Człowiek z Dor-lominu, który był autorem „Nam i Hin Hurin” („Opowieści o Dzieciach Hurina”). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 213.

Dimaith — Formacja bitewna Dunedainów, mająca postać i kształt klina. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 16, 31.

Długa Zima - Zima na przełomie lat 2758-2759 Trzeciej Ery. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 101, 163.

Długie Bagna - (sind. „Aelinann”). Podmokła kraina otaczająca koryto w niższym biegu Leśnej Rzeki (sind. „Taurduin”), na wschód od Mrocznej Puszczy i na zachód od Długiego Jeziora.

Długie Jezioro — (sind. „Annen”). Długie, głębokie jezioro, położone na Bystrej [Biegnącej] Rzeki na wschód od Mrocznej Puszczy i południe od Samotnej Góry. Tutaj „spotykają się” dwie rzeki - Bystra oraz Leśna — Taurduina. Niedaleko miejsca zbiegu dwóch rzecznych prądów wznosi się wodne miasto [Esgaroth]. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 56; „Niedok. opow.” t.II 161.

Dni Uciezki — Elfjskie określenie Czarnych Lat. „Patrz”: „Silmar.” 352.

Dol Amroth — (sind. „Wzgórze Amroth”). Miasto i związany z nim zamek, położony na wybrzeżu północno-zachodniego Belfalasu (zachodni Dor-en-Ennil). Stolica Książęcego

Kraju. Początkowo (przed 1981 rokiem Trzeciej Ery) zwany był Lond Emil (sind. „Książęca Przystań”). Nazwa Dol Amroth odnosi się także do wzgórza, wielkiego, granitowego masywu wznoszącego się w Zatokę Belafals, na którym to wzgórzu wzniesiono miasto i cytadelę. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 19; „Niedok. opow.” t.II 89, 130, 142-143, 154, t.III 77, 79. Odnośnie książąt z Dol Amroth. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 142-143, 154, t.III 60, 65, 77, 79. Porównaj także: Angelimar, Adrahil, Imrahil.

Dol Baran — (sind.). Wzgórze położone w południowym końcu Gór Mglistych, gdzie Peregrin Tuk spojrział w palantir z Orthanku. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 248; „Niedok. opow.” t.III 209.

Dol Guldur — (sind. „Wzgórze Czarów”). Pozbawione drzew wzniesienie w Południowo-Zachodniej części Mrocznej Puszczy, będące fortecą Czarnoksiężnika [Nekromanty⁴], w Trzeciej Erze rozpoznanego jako Saurona. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 342, t.II 321, 428; „Silmar.” 365-6, 367-9; „Niedok. opow.” t.II 123, 135-137, 149, t.III 28, 53-55, 62, 77, 85-89, 100, 103, 105, 111-112, 127-132. Porównaj także: Amon Lanc.

Dolina Kamiennych Wozów — Dolina w Lesie Druadańskim, położona na wschodnim krańcu Ered Nimrais. Nazwa stanowi przekład terminu „Imrath Gondriach”; „imrath” oznacza „długą, wąską dolinę z drogą lub strumieniem, ciekim wodnym biegnącym przez całą jej długość”). „Patrz”: „Niedok. opow.” 83, 174.

Dolmed — (sind. „Mokra głowa”). Wielka góra w Ered Luin, wznosząca się w pobliżu krasnoludzkich miast Belegost i Nogrod. „Patrz”: „Silmar.” 106-107, 113, 234, 288.

Dor Daedeloith — (sind. „Kraj Cienia Zgrozy”). Kraj Morgotha na północy. „Patrz”: „Silmar.” 126, 128, 131.

Dor Dinen — (sind. „Milczący Kraj”, „Cicha Kraina”). Kraj, w którym nikt nie przebywał i nie mieszkał. Rozciągał się pomiędzy górnym biegiem Esgalduiny i Arosu. „Patrz”: „Silmar.” 145.

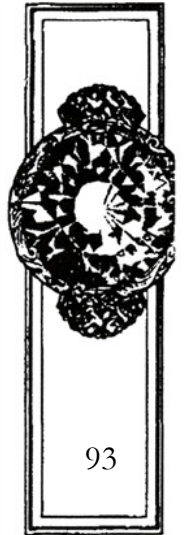
Dor Firm-i-Guinar — (sind. „Kraj Żyjących Umarłych”). Nazwa regionu w Ossiriandzie, gdzie po swoim powrocie osiedlili się Beren i Luthien. „Patrz”: „Silmar.” 228, 288.

Dor-Cuarthol - (sind. „Kraj Łuku i Helmu”). Nazwa krainy bronionej przez Belegę i Turina, gdy przebywali oni w swojej kryjówce na Amon Rudh. „Patrz”: „Silmar.” 250; „Niedok. opow.” t.I 223, 228.

Dor-en-Ennil — (sind. „Książęca Kraina”). Dziedzina książęca w południowo-centralnym Gondorze. Władali nią książęta z Dol Amroth. Obejmowała swoim zasięgiem obszary pomiędzy rzekami Gilrain i Sereni oraz Morthondem i Ringlo. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 135, 154.

Doriath - (sind. „Kraj Ogrodzony”, „Kraj Otoczony Płotem”, „Dor Iath”). Nazwa odnosi się do regionu opasanego Obręczą Meliany, przedtem nazywanego Egladorem. Było to królestwo Thingola i Meliany w lasach Neldoreth oraz tzw. Region, ze stolicą Menegroth nad Esgalduiną. Nazywany także Ukrytym Królestwem. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 333, t.II 428; „Silmar.” passim, patrz szczególnie 113, 145-146; „Niedok. opow.” t.I 55, 76, 78, 89, 100, 120, 128, 136, 144, 158, 161, 165, t.II 25, 114-115, 117, 142, 148, 162, t.III 182.

Dorlas - Człowiek z grupy Haladinów, z Brethilu. Wyruszył wraz z Turinem i Hunthorem, aby walczyć z Glaurungiem,



⁴ W oryginale: „Necromancer”, stąd alternatywne tłumaczenie.



lecz przestraszył się i uciekł. Zginął z ręki Brandira Kulawego. „Patrz”: „Silmar.” 264-265, 270-271, 274-275; „Niedok. opow.” t.I 159-161, 180, 185, 186-193, 200, 216. Odnosnie żony Dorlasa (nie znana z imienia). „Patrz”: „Silmar.” 275; „Niedok. opow.” t.I 192, 208.

Dor-lomin - (sind.). Region w południowej części Hithlumu, stanowiący terytorium Fingona, oddany w lenno rodowi Hadora. Tam mieszkali Morwena i Hurin. „Patrz”: „Silmar.” 104, 141, 144, 178, 186, 189, 191, 193, 230, 236, 241-242, 255, 258, 261-265, 274-275, 279, 284-285, 291; „Niedok. opow.” t.I 21-28, 72-77, 95, 96, 100-106, 122, 150, 158, 161, 175, 208, 255, 232, t.II 90, t.III 179. Odnosnie „Pani na Dor-lominie” (Morweny). „Patrz”: „Silmar.” 241; „Niedok. opow.” t.I 94, 97, 157-158, 163. Odnosnie Gór Dor-lomiu, części Ered Wethrin, która tworzyła południową linię graniczną Hithlumu, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 52. Odnosnie władców Dor-lominu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 93-95 (Hurin) i „Niedok. opow.” t.I 155, 158 (Turin). Odnosnie smoka Dor-lominu, Porównaj: Smoczy Helm.

Dorthonion — (sind. „Kraj Sosen”). Wielka, porośnięta lasem, górską krainą, rozciągająca się wzdłuż północnej granicy Beleriandu. Później została nazwana Taur-nu-Fuin (sind. „Las pod Osłoną Nocy”) i Delduwath (sind. „Horror Nocnego Cienia”). Porównaj: pieśń Drzewca w „Wład. Pierś.”: „Między sosny na wyżynie Dorthonion wspiałem się zimą”. „Patrz”: „Silmar.” 55, 112, 126, 132, 137-138, 142, 145, 147-148, 172, 178, 181-184, 186, 192-194, 196-197, 230; „Niedok. opow.” t.I 72, 79, 96, 128, 136, 225, t.III 29.

Drake — Termin właściwie synonimiczny ze słowem „smok” [ang. Dragon], choć o nieco ogólniejszym wydźwięku.

Dramborleg - Olbrzymi topór Turina, przechowywany w Numenorze. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 25.

Draugluin — (sind.). Ogromny wilkołak, zabity przez Huana w Tol-in-Gauroth. W skórze tej bestii Beren wkroczył do Angbadu. „Patrz”: „Silmar.” 210, 216-217.

Drel — region Eriadoru, położony w południowo-zachodnim rogu kontynentu, w pobliżu Metharnu (Hyarnumente). Ten ciepły, suchy kraj porośnięty jest Wielkim lasem Valagalen. Nazwa krainy pochodzi od imienia, jakie nosiło apysańskie plemię, zamieszkujące ten region. Grupa ta, zwana też Ludźmi z Drel, jest spokrewniona z Pelami i Adenami.

Drengist — (sind.). Długi fiord przebijający Ered Lomin, góry stanowiące zachodni „mur graniczny” Hithlumu, pomiędzy Lammothem i Nevrastem. „Patrz”: „Silmar.” 60, 91, 104, 114, 125, 138, 141, 193; „Niedok. opow.” t.I 28-33, 235-236.

Droga Krasnoludów — Droga prowadząca w dół do Belerian-du z miast Nogrodu i Belegostu i przecinająca rzekę Gelion na brodzie Sam Athrad. „Patrz”: „Silmar.” 168, 171, 178; „Niedok. opow.” t.I 106-107. Także tłumaczenie Men-i-Nagrim, Starej Leśnej Drogi (Porównaj: Drogi), „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 80.

Drogi, szlaki, gościńce * — W okresie Starszych Dni, w Belerian-dzie istniały: (I) Trakt z Tol Sirionu do Nargothron-du, wiodący przez Skrzyżowanie Teiglinu, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 52, 76, 129, 189-190, 217; zwany był on też Starą Droga Południową. (2) Trakt Wschodni (Droga

Wschodnia), prowadzący z góry Taras na Zachodzie na, prawdopodobnie, Himring, przecinający Sirion na wysokości Brithiachy i Aros w Arossiachy, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 56, 76. (3) Porównaj Droga Krasnoludów. Na Wschodzie Błękitnych Gór istniały: (I) Wspaniały trakt numenorejski, łączący Dwa Królestwa, wiodący przez Tharbad i Brody na Isenie. Zwany był on też Droga Północ-Południe („Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 170, t.III 78), i (na wschód od Brodów na Isenie) Droga Zachodnia („Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 57), również Wielki Trakt („Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 65), Trakt Królewski („Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 156-159), szlak konny („Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 144), Droga Zielona („Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 127) oraz kilka innych pomniejszych szlaków. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 15, 27, 57, 61, 78, 115, 152, 155. (2) Odgałęzienie od Wielkiego Traktu, wiodące do Hornburga, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 144, 152 (porównaj Głęboka Droga). (3) Trakt z Isengardu do Brodów na Isenie. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 146, 154, 263. (4) Numenorejska droga wiodąca z Szarej Przystani do Rivendell, przecinająca Shire, zwana Szlakiem Wschód-Zachód („Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 149, t.III 27), Szlak Wschodni („Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 153, t.III 349; „Niedok. opow.” t.III 116); jak również kilka innych szlaków. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 15, 102, 106. (5) Droga prowadząca z Przełęczy Imladris, przecinająca na Starym Brodzie Anduinę i przebiegająca przez Mroczną Puszczę, zwana starym Szlakiem Leśnym („Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 28, 199, 199), Droga Leśna („Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 30) oraz Men-i-Naugrim, Droga Krasnoludów. (6) Numenorejskie szlaki na wschód od Anduinu, wliczając w to szlak prowadzący przez Ithilien, „Patrz”: „Niedok. opow.” 46, zwany Droga Północną, a także szlaki na wschód i północ od Morannonu, „Patrz”: „Niedok. opow.” 74.

Druedainowie — (westr. „Wosowie”, „Lud Dru”; pukaelijskie „Drughu”, „Drugowie”; quen. l.poj. „Ru”, „Ruatan”, l.mn. „Ruatani”; sind. „Dzicy Ludzie”, rohh. „Rog”, l.mn. „Rogin”; l.poj. „Druadan”). Druedainów, często nazywanych „Dzikimi Ludźmi (z) Lasu”, można spotkać w starych, pierwotnych lasach, takich jak Taur-in-Druadan rosnącym na północy Gondoru, Taur Andrast, porastającym Południowo-Zachodnie strony Białych Gór, Eryn Vorn (sind. „Czarne Puszcze”), w południowym Eriadorze, czy wreszcie, w Pierwszej Erze, w Lesie Brethil. Jest to niczym nie wyróżniająca się grupa ludzi trudniących się myślistwem i zbieractwem, jako że, nie przystosowawszy się i nie zasymilowawszy z innymi grupami ludzi, preferują życie w dzikich, niedostępnych lasach — stąd też ich nazwa. Ludzie ci są niewysocy, krępej budowy ciała, z niewielką ilością owłosienia. Nie przypominają swoim wyglądem żadnej innej ludzkiej rasy, choć są potomkami Daen Coentis i, pośrednio, spokrewnieni są z Dunlendingami i Eredrimami. Wosowie opanowali pewne szczególne formy zaklęć wezwania i innych uniikatowych form magii. Swoich świętych miejsc bowiem strzegą om przy pomocy dziwnych, rzeźbionych figur, przypominających ich samych („Ludzie Pukel”, „Pukele”). Rzeźby te są podobno obdarzane przez nich „siłami związanymi z życiem”, takimi jak wzrok i ruch. Orki nadaly Druedainom imię Oghor-hai („Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 169). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 159, 172-182, 196.

* Ang. „drake” oznacza „kaczora”. We wszystkich polskich tłumaczeniach stosowany jest termin „smok” bądź „gad”.

* W wielu miejscach, w polskich tłumaczeniach słowa „droga”, „trakt”, „gościńiec” stosuje się zamiennie.

Druga Era (D. E.) — Druga z er składających się na historię Śródziemia. Rozpoczęła się założeniem, po upadku Morgotha, Szarej Przystani i Lindonu. Kończy się natomiast w roku 3441 D.E., kiedy to Elendil i Gil-galad obalają Saurona, Isildur zabiera jedyny Pierścień, a Czarny Władca i Nazgule kryją się w Cieniu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 332.

Druwaith laur — (sind. „Stara Glusza Ludu Dru”, „Dawne Pustkowia Ludu Dru”). Pustkowia usytuowane na górzystym przylądku Andrastu. Zwane były też Starym Pustkowiem Pukaelów i Starym Krajem Pukaelów.

Duilwena [Duilwen] — Piąty z dopływów Gelionu w Ossirandzie. „Patrz”: „Silmar.” 147.

Dunedainowie — (sind. „Edainowie Zachodu”, l.poj. „Dunadan”). Są to Dostojni Ludzie, potomkowie tych z Edainów, którzy przybyli około roku 32 Drugiej Ery do Numeroru i zasiedlili wyspę-kontynent. Dunedainowie powracali do — Śródziemia, aby odkrywać, handlować, kolonizować i wreszcie, później, zdobywać wiele obszarów zachodniego, południowego i wschodniego Endoru. Niestety ich egoizm, zadufanie we własną potęgę i pożądanie władzy spowodował, iż odważyli się poprowadzić inwazję na Nieśmiertelne Kraje Valarów. Stąd, Eru (Jedyny) zniszczył w 3319 roku drugiej Ery ich wyspę. Ci z Numerorejczyków, którzy byli przeciwni będącej przyczyną tego „Upadku” polityce inwazji i nienawiści do Elfów, zostali nazwani „Wiernymi” i, gdy Numeror tonął, uratowani. Wypłynęli bowiem na wschód i dotarli do północno-zachodniego Śródziemia. Tam założyli „Królestwa na Wygnaniu” — Amor i Gondor. Generalnie ich populacja była raczej niewielka. Największy procent „Wiernych” znajdował się wśród Arthedainów - w Amozie. To ich kultura była tą kulturą dunadańską w najczystszej wydaniu. Upadek jednak przetrwało także wielu „Niewiernych” („Czarnych Numerorejczyków”). Ci również założyli swoje kolonie i niezależne państwa - takie, jak np.: Umbar. Nazwa „Dunedainowie” odnosi się do Numerorejczyków i ich potomków w Śródziemiu, grup, które posiadały szczególną fizyczną i psychiczną siłę, Dar długowieczności, a także kulturę znajdującą się pod silnym wpływem elfów. Ich rdzennym językiem jest adunaik. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 26, 338, t.II 137, t.III 53; „Niedok. opow.” t.II 66, 91, 96, 162, t.III 15-25, 34-40, 47, 111, 116, 127, 136, 159, 183, 194, 210, 223. „Silmar.” 29, 178, 317-325, 328-329, 333-334, 336, 339-342, 352-363, 365, 369, 370. Odnośnie Gwiazdy Dunedainów, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 34.

Dunharrow - (rohh. „Dunharg”; westr. „Ciemne miejsce całopalenia”, „Ciemna Świątynia”). Ufortyfikowana góra w łańcuchu Ered Nimrais, górująca nad wschodnim krańcem doliny Harrowdale. Ta starożytna cytadela służy jako miejsce do odbywania wyszukanego ceremoniału spalania zwłok, a także jako miejsce oddawania czci bogom. Dunharrow jest otoczone od południa, północy i wschodu odpowiednio trzema szczytami — Nagim Wierchem, Irensagą i Dwimorbergime. Na wysokości Harrowdale jest miejsce, gdzie droga prowadząca z Edorasu Przecina rzekę o nazwie Śnieżny Potok. Droga ta, ozdobiona na każdym zakręcie rzeźbami Pukeli, wijąc się wokół klifu na wschód od Harrowdale, Dociera do skalnego tarasu w zachodniej części Dunharrow. Stąd prowadzi ona dalej, przecinając Dunharrow jako szeroka aleja, wyznaczona przez dwa szeregi stojących kamieni. W południowo-wschodnim krańcu łąki, tuż u stóp Dwimorbergu (Nawiedzanej Góry) znajdują się Czarne

Drzwi, północne wejście na Ścieżkę Umarłych. Jest to jedna z dwóch Bram Umarłych. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 156. Odnośnie Umarłych z Dunharrow (Ludzi z Ered Nimrais, którzy zostali przeklęci przez Isildura za niedotrzymanie przysięgi sojuszu). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 159.

Dunhere - Jeździec Rohanu, władca Harrowdale. Walczył w bitwach u brodów na Isenie oraz na Polach Pellenoru — tam też zginął. „Patrz”: „Niedok. opow.” 148-153, 155.

Dunland - Kraina obejmująca swym zasięgiem północne stoki południowego końca Mglistych Gór, zamieszkała przez Dunlendingów. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 72, 156; „Niedok. opow.” t.II 169, t.III 125, 136, 159.

Dunlendingowie — (dunn. „Daen Lintis”). Dość prymitywna rasa Normalnych Ludzi, która w Drugiej Erze wyemigrowała z Białych Gór. Większość z plemion osiedliła się w Eriadorze, najczęściej wybierając Dunland, we wschodnim Enedhwaithu. Dunlendingowie, potomkowie Dean Coentis, są niewysokiego wzrostu, najczęściej krępej budowy ciała, mają rzadkie, brązowe włosy i rudawą, ogorzałą cerę. Mężczyźni mają średnio około pięciu stóp i dziesięciu cali wzrostu, kobiety natomiast około pięciu stóp i sześciu cali. Najczęściej są to osiedleni w górach górale oraz przebywający głównie wśród pagórkowatych terenów pasterze. Znani są pod przeróżnymi przydomkami: Dunmeni, Lud Dunnyjski, Dunlanderzy [Dunlandczycy], Eredrimowie, Górale z Białych Gór, etc. Spokrewnieni z nimi są Eredrimowie z Dor-en-Emil. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 57, 333; „Niedok. opow.” t.II 167, 170, t.III 149, 153, 156, 160. Odnośnie Dunlendinga, agenta i szpiega Sarmana, „zezowatego południowca” w gospodzie w Bree, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 127-129, 136.

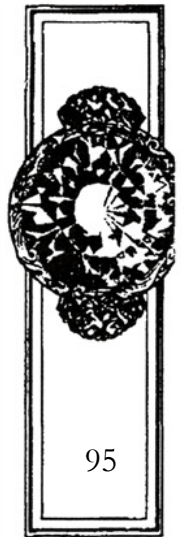
Durin I — (khuzd.) Najstarszy z Siedmiu Ojców Krasnoludów. Odnośnie spadkobiercy Durina, Thorina Dębowa Tarcza, „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 330, 390, t.II 135, 193; „Niedok. opow.” t.III 99. Odnośnie Ludu Durina. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 129, t.III 88-89, 99, 106. Odnośnie Domu/Rodu Durina. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 96-99.

Durin II - (khuzd.) Władca krasnoludów z Khazad-dumu (Morii) za czasów napaści Saurona na Eregion. „Patrz”: „Silmar.” 47, 358; „Niedok. opow.” t.II 129.

Dwa Drzewa Valinoru — Dwa drzewa stworzone przez pieśni mocy Yavanny, w której wyraziła ona całą miłość i szacunek dla wszystkiego, co posiada korzenie w ziemi. Telperion, Starsze z Drzew, rozsyłał srebrne światło ze swoich kwiatów. Złote promienie ze swoich kwiatów natomiast wysyłała Laurelin, Młodsze z Drzew. „Patrz”: „Silmar.” 39, 49-50, 57-58, 62, 64-65, 68-69, 73, 75, 80-81, 85-89, 111, 114-19, 122, 151-2, 285, 293, 299, 332; „Niedok. opow.” t.II 115, 117.

Dzicy Ludzie — Druedainowie. Niekiedy też, tradycyjnie, stosowano ten termin jako ogólną nazwę Ludzi z plemion Easterlingów, zamieszkujących za Anduiną. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 370, t.III 130-137; „Niedok. opow.” t.II 159-162.

Dzieci Iluvataru — Także: Dzieci Em. Tłumaczenie zwrotu „Hini Iluvataro” i „Eruhini”. Pierworodni i Następcy - Elfów i Ludzie. Także po prostu Dzieci, Dzieci Ziemi („Niedok. opow.” t.I 41), Dzieci Świata („Niedok. opow.” t.I 78). „Patrz”: „Silmar.” passim, szczególnie 15, 42, 264; „Niedok. opow.” t.I 230. Odnośnie Elderyjskich Dzieci (Elfów). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 88. Odnośnie Dwóch Pokoleń - elfów i ludzi, „Patrz”: „Silmar.” 302-4, 315.





Dziedzic Królestwa (Numenoru) [Spadkobierca Królestwa] — Tytuł nadawany przez królów Numenoru tym, których władcy chcieli widzieć na tronie królestwa, gdy sami oddawali urząd. Najczęściej nadawano go, gdy dziedzic osiągał wiek 100 lat. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 25, 28, 33, 36, 47, 63, 68, 79-80, 87, 89, 95, 108, 109.

Dziewięciu Wędrowców - Termin, który ironicznie przeciwstawiano Dziewięciu Czarnym Jeźdźcom: Bracto (Drużyna) Pierścienia. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 374, t.II 372; „Niedok. opow.” t.II 155, t.III 123, 194.

Dzikie Elfy - Określenie, które stosował krasnolud Mim, opisując Ciemne Elfy Avari. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 149.

Dzikie Krainy — Określenie używane w Rohanie dla wyodrębnienia terytoriów znajdujących się na zachód od Szczeliny Rohanu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 159.

E

Ea — („Egzystencja”). Ea oznacza dosłownie „To, co jest” lub „Niech się Stanie”. Było to słowo, które wypowiedział Iluvatar w chwili narodzin Wszechświata. Ea obejmuje wszystko, co istnieje — całość kreacji Eru — a więc Arde i Niebo (Menel). Strukturę tego bytu tworzyły wzory zawarte w Wielkiej Pieśni (Ainulindale) i do dzisiaj Ea jest tą muzyką kształtowana. Poza Eą znajdują się Bezczasowe Sale Eru (Jedynego) i Ainurów (Świętych Duchów) oraz Bezczasowa Próżnia (Nicość, Pustka). „Patrz”: „Silmar.” 17-18, 23-4, 29, 36, 40, 45, 53, 62, 85, 89, 98, 102, 115; „Niedok. opow.” t.II 25, t.III 194-195.

Eambar — (sind. „Mieszkaniec Morza”). Okręt wybudowany przez Tar-Aldariona jako jego pałac i dom, w którym mieszkał. Tam też znajdowała się siedziba Gildii Ryzykantów. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 29-34, 35-36, 50, 67, 89.

Earendil - (sind. „Kochanek Morza”, „Milujący Morze”). Zwany był też „Pólelfem”, „Błogosławionym”, „Promiennym”, „Żeglarzem”, a także Gil-Estel (sind. „Gwiazda Nadziei”). Syn Tuora i Idril, córki Turgona, ocalał z pogromu Condolimi (gdzie się urodził) i, przy ujęciu Sirionu, poślubił Elwingę, córkę Diora. Wraz z nią pożegłował do Amanu, by prosić o pomoc w walce przeciw Morgothowi („Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 228). Został wysłany ze swym statkiem „Vingilotem” na ocean niebios, mając na czołe Silmaril, zdobyty przez Berena i Luthien w Angbandzie (odnośnie Gwiazdy Earendila. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 492; „Niedok. opow.” t.I 43, t.II 23, 90). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 269, 324; „Silmar.” 124, 178, 295-296, 298, 300-305, 307, 311, 315, 318, 321-322, 329, 335-336, 339, 342, 348; „Niedok. opow.” t.I 72, 77, 213, t.II 23, 52, 64, 95, 148-149. Odnośnie „Ballady o Earendilu”. „Patrz”: „Silmar.” 300, 315. Odnośnie Kamienia Earendila (Ellassara). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 146-148.

Earendur [I] - (sind.). Młodszy brat Tar-Elendila, urodzony w 361 roku Drugiej Ery. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 78.

Earendur [2] — (sind.). Piętnasty książę Andunie, brat Lindorie (prababki Tar-Palantira). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 107.

Earendur [3] — (sind.). Dziesiąty król Amoru. „Patrz”: „Silmar.” 360.

Earnil II — (sind.). Trzydziesty drugi król Gondoru. Zwyciężył Haradrimowi Jeźdźców Wain w 1944 roku Trzeciej Ery. „Patrz”: „Silmar.” 362; „Niedok. opow.” t.II 133, t.III 42-44.

Earnur — (sind.). Syn Earnila, ostatni, trzydziesty trzeci król

Gondoru, na którym skończyła się linia Anariona. Umarł w Minas Morgul. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 369, t.III 314; „Silmar.” 362; „Niedok. opow.” t.III 47, 83.

Earrame — (sind. „Skrzydło Morza”). Nazwa okrętu Tuora. „Patrz”: „Silmar.” 299.

Earwen [Earwen] — Córka Olwego z Alqualonde, brata Thingola. Poślubiła Noldora Finarfina. To dzięki niej w żyłach Finroda, Orodretha, Angroda, Aegnora i Galadrieli płynęła krew Telerich — dlatego też otwarty był dla Nich wstęp do Doriathu. „Patrz”: „Silmar.” 67, 132, 155; „Niedok. opow.” t.II 115-116, 118, 120.

Easterlingowie — Zwani także Smagłymi Ludźmi, przybyli do Beleriandu ze Wschodu tuż po Dagor Bragollach i walczyli po obu stronach w bitwie Nirmaeth Armoediad. Morgoth dał im na siedzibę Hithlum, gdzie ciemnieżyli pozostałych tam jeszcze ludzi z Ludu Hadora. „Patrz”: „Silmar.” 189, 234, 237, 241, 263, 278, 291; „Niedok. opow.” t.I 21-23, 77-78, 96-100, 101, 150, 158. W Hithlumie zwani byli „Przybyłszami”, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 150, 156-158. W czasie Trzeciej Ery tym terminem określano ogólnie wszystkie grupy i fale migracyjne ludzi nadciągające do Gondoru z wschodnich regionów Śródziemia (porównaj: Jeźdźcy Wain, Balchoth). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 335, t.II 369, t.III 152; „Niedok. opow.” t.III 71, 73-74, 83, 161.

Echad i Sedryn - (sind. „Obozowisko Wiernych”). Nazwa nadana schronieniu Tuirna i Belega na Amon Rudh. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 223-224.

Echornath - (sind. „Góry Otaczające”). Położone na równinach Gondolinu. „Patrz”: „Silmar.” 136, 166, 279-280, 294-295, 297; t.I 56, 68, 76. Znane były też jako Ered en Echornath („Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 55), Góry Otaczające („Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 289; „Niedok. opow.” t.I 55, 76-77) i Góry Turgona („Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 56-57).

Ethelion [I] — Elfjski książę z Gondolinu. Podczas napaści i zniszczenia miasta zabił Gothmoga, wodza Balrogów, lecz sam też poległ. Zwany był też Panem Fontann i Strażnikiem Wielkiej Bramy. „Patrz”: „Silmar.” 126, 236, 292-293, 296; „Niedok. opow.” t.I 65, 70-72, 76-78.

Ethelion [2] — Dwudziesty piąty rządzący namiestnik Gondoru, drugi noszący takie imię. Ojciec Denethora II. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 26; „Niedok. opow.” t.III 213, 222.

Edainowie — (sind. „Następne Pokolenie”; 1. poj. „Adan”, quen. „Atani”). Pierwotnie termin ten odnosił się do wszystkich ludzi, później jednak został zawężony tylko do potomków Dostojnych Ludzi, którzy pierwsi zawarli pakt przyjaźni z elfami i przystąpili do walki z Czarnym Nieprzyjacielem, Morgothem. Do tych, tzw. Ojców Ludzi zalicza się wiele grup, najznaczniejszą chyba jednak stanowią Dunedainowie. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 371; „Niedok. opow.” t.I 21, 27, 41, 79-85, 89, 109, 122, 228-230, t.II 23, 33, 40, 45, 51-52, 80, 87, t.III 177-180. Porównaj także: Turin, Druedain, Dunedain.

Edhellond - (sind. „Elfjska Przystań”). Port i przystań elfów, położone w delcie rzeki Morthond. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 154, 165. Zwana była Przystanią Amrotha. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 139. Porównaj także: „Niedok. opow.” t.II 132, 143.

Edhelrim/Eledhrim - (sind. „Elfy”). Sindaryjskie słowa „edhel/eledh” wraz z końcówką liczby zbiorowej, „-rim”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 82.

Edoras — (rohh. „Sąd”, „Dwór”). Stolica Rohanu, wzniesiona na starożytnym wzgórzu, u szczytu łańcucha Białych Gór. Wybudowane z drewna i kamienia na planie kwadratu, na terasach wzgórza, jest ufortyfikowane, lecz możliwe do zdobycia. W takich sytuacjach jako schronienie dla mieszkańców miasta służy pobliskie Dunharrow. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 356, t.II 48, 133, 142, t.III 51; „Niedok. opow.” t.I 77, t.III 27, 112, 137, 153, 219. Odnosnie zaciągu Edorasu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 148, 156.

Edrahil — Wódz elfów z Nargothrond, towarzysz Berena i Finroda w ich wyprawie. Zginął w lochach Tol-in-Gaurhoth. „Patrz”: „Silmar.” 204.

Egalmoth — Osiemnasty rządzący namiestnik Gondoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 163.

Eglador — (sind.). Dawna nazwa Doriathu, zanim kraj został opasany Obręczą Meliany; prawdopodobnie związana jest ona z określeniem Eglath. „Patrz”: „Silmar.” 113.

Eglarest — (sind.). Najdalej na południe wysunięta przystań na wybrzeżu Beleriandu. „Patrz”: „Silmar.” 64, 112, 127, 144, 146, 238, 300; „Niedok. opow.” t.I 46, 72, 73, t.II 140-141.

Eglath — („Lud Opuszczony”, „Zapomniany Lud”, „Zapomniane Elfy”). Nazwa, którą nadaly same sobie elfy teleryjskie pozostałe w Śródziemiu i poszukujące Elwego (Thingola), podczas gdy główna część hufca Telerich wyruszyła do Amanu. „Patrz”: „Silmar.” 64.

Eilenach — Drugie z wzgórz sygnałowych Gondoru, wzniesione w Ered Nimeais. Jest to najwyższy punkt Lasu Druadańskiego. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 16; „Niedok. opow.” t.III 56-58, 78, 83.

Eilinel - Zona Gorlima Nieszczęśliwego. „Patrz”: „Silmar.” 194-5.

Eithel Sirion — (sind. „Źródła Sirionu”). Miejsce na wschodniej stronie stoków Ered Wethrin, gdzie Fingolfin i Finagon mieli swoją potężną fortecę (porównaj: Barad Eithel). „Patrz”: „Silmar.” 126-127, 141-142, 182, 193, 230, 232; „Niedok. opow.” t.I 85, 106.

Eket — Rodzaj krótkiego, obosiecznego miecza. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 33.

Elanor [I] — Mały kwiat o kształcie gwiazdy, który rósł w Tol Eressein i w Lothlorien. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 392; „Niedok. opow.” t.II 43, 91.

Elanor [2] — Cóрка Samwisa Gamgeeego, nazwana imieniem kwiatu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 393; „Niedok. opow.” t.II 91, t.III 34.

Elatan z Andunie — Numenorejczyk, mąż Silmarieny i ojciec Valandila, pierwszego władcy Andunie. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 25-28.

Elbereth — (sind. „Królowa Gwiazd”). Najważniejsza i najpotężniejsza z Valier, żona Manwego, zamieszkująca z nim na Taniquetil. Inne jej imiona to Varda (sind. „Wyniesiona”, „Wysoka”), Elentari i Tintalle („Rozpalająca”) — w Pieśni-lamencie Galadrieli w Lorien. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 509, t.II 438; „Silmar.” 24, 41, 51-52; „Niedok. opow.” t.I 96-97, t.III 190. Eld. — Skrót stosowany dla oznaczenia „Eldarinu”, pierwszego języka elfów.

Eldalonde — („Przystań Elfów”). Przystań położona w zatoce Eldanny, na północ od ujścia rzeki Nundunine, w Numenorze. Zwana była „Zieloną”, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 15-17.

Eldamar - (sind. „Dom Elfów”). Region Nieśmiertelnych Kraing, gdzie Mieszkają elfy. Obejmuje swoim zasięgiem dwie główne krainy. (1) niziny na Wschód od gór zachodniego Amanu (Pelori) oraz (2) wyspę Tol Eresseę, leżącą u wybrzeży Amanu. Takie samo miano nosi też duża morska zatoka. Region ten zwany jest także Elende. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 320, 502, t.II 260; „Silmar.” 63, 65-66, 68, 70, 77-78, 81-83, 99-100, 161, 206, 212, 302.

Eldanna — Duża zatoka na zachodzie Numenoru, zwana tak, bowiem „patrzyła w kierunku Eressei”. Oznacza „kierunek naprzód” („Elda”+ przyrostek „-(n)nna”). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 16-17.

Eldarowie - (quen. „Elfy”, „Lud Gwiazd”). Mianem tym obarczył wszystkie elfy Valar Orome („Patrz”: „Silmar.” 53). Później jednak znaczenie tego określenia uległo zmianie, bowiem donoszono je tylko do trzech szczepów elfów — Trzech Rodów (Vanyarów, Noldorów, i Telerich), które wyruszyły z Cuivienen w podróż na Zachód — niezależnie od tego, czy później pozostały, czy nie w Śródziemiu — w odróżnieniu od Avani. Elfy z Amanu i te wszystkie elfy, które kiedykolwiek Przebywały w Amanie, nazywano elfami Wysokiego Rodu (Tareldar) i Elfami Światła („Calaquendi”). Te zaś, które nigdy nie widziały Światła Dwóch Drzew zwano Ciemnymi Elfami, Umanyar. „Patrz”: „Silmar.” passim, porównaj też Elfy. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 305; „Niedok. opow.” t.I 33, 41, 46, 52, 78-95, 213, 219-234, t.II 16-18, 23-33, 42-46, 67, 80, 87-91, 109-116, 147-161, t.III 35-40, 65, 170-172, 196. Odnosnie języka Eldarów (Eldarin). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 106, 156-158. Odnosnie elfów z Beleriandu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 117, 142. Elfy z Eressei. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 23. W wielu innych przypadkach słowo „elfy” oznacza właśnie „Eldarów”.

Eldaryjski — Przysłówek używany np. w odniesieniu do języka Eldarów, języka quenyjskiego, nazywanego niekiedy „Szlachetnym Eldarinem” i językiem elfów Wysokiego Rodu.

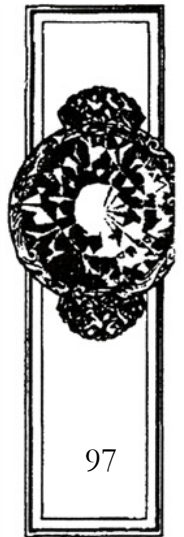
Elemmakil — Elf z Gondolinu, który był kapitanem straży zewnętrznej bramy. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 61-70.

Elemmire [I] - Imię gwiazdy. „Patrz”: „Silmar.” 51.

Elemmire [2] — Elf ze szczepu Vanyarów, który ułożył „Aldundenie, Lament po Stracie Dwóch Drzew”. „Patrz”: „Silmar.” 87.

Elendil — Zwany Smukłym. Syn Amandila, ostatniego księcia Andunie w Numenorze, potomek Earendila i Elwingi, lecz nie w prostej linii królów. Wraz ze swoimi synami Isildurem i Anarionem ocalił z zatopienia Numenoru, a następnie założył numenorejskie królestwa w Śródziemiu. Zginął wraz z Gilgaladem w walce z Sauronem pod koniec Drugiej Ery. Imię jego można tłumaczyć jako „Przyjaciel Elfów” (to znaczy Elen-dili) lub jako „Miłujący Gwiazdy”. Zwany był także Wiernym (Voronda). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 29, 83, t.II 22, t.III 216; „Silmar.” 331-332, 335-336, 340-341, 353-360, 363, 369-370; „Niedok. opow.” t.II 25, 90, 96, 109, 115, t.III 16, 27, 30, 62, 80, 181, 214, 223. Odnosnie spadkobierców Rodu Elendila. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 154, t.III 28, 62, 66, 214. Odnosnie Gwiazdy Elendila, patrz Elendimir. Odnosnie Kamienia Elendila (palantir z Eryn Beraid), „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 223.

Elendimir — Biały klejnot, noszony jako symbol królewskiej władzy królów Amoru (odnosnie dwóch klejnotów o tym imieniu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 26-27). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 15, 18-20, 27, 33-34. Odnosnie Gwiazdy Elendila, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 27, 34. Odnosnie Gwiazdy Północy Północnego Królestwa. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 34.





Elendur — (sind.). Najstarszy syn Isildura, poległ wraz z nim na Polach Gladden. „Patrz”: „Silmar.” 359; „Niedok. opow.” t.III 15-25, 28-34.

Elenwe — Żona Turgona. Zginęła podczas przeprawy przez Helkaraxe. „Patrz”: „Silmar.” 105, 161; „Niedok. opow.” t.I 95.

Elessar [I] — Wspaniały, zielony klejnot obdarzony leczniczymi mocami, wykonany w Gondolinie dla córki Turgona, Idrii, która później przekazała go swojemu synowi, Earendilowi. Elessar, który Arwenę podarowała Argonowi, mógł być tym samym Elessarem, który powrócił do Śródziemia lub też innym. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 143-149. Odnośnie Kamienia Earendila. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 172; „Niedok. opow.” t.II 147. Odnośnie Kamienia Elfów. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 154.

Elessar [2] — Imię, które Aragomowi przepowiedział Olorin, pod którym zasiadł w końcu na tronie odnowionego królestwa. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 507, 529, t.II 40, 137, t.III 52; „Niedok. opow.” t.II 147, 154, t.III 25, 34, 43, 72, 75, 80, 85, 200. Odnośnie Kamienia Elfów. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 154

Elfhelm — Jeździec Rohanu. Razem z Grimboldem dowodził wojskami Rohirrimów w Drugiej Bitwie u Brodów na Isenie. Rozgromił najeźdźców Anorien. za panowania króla Eomera został marszałkiem Wschodniej Marchii. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 141, 142-156, 180-182.

Elfjski Nowy Rok — Elfjski rok słoneczny (loa) rozpoczyna się w dniu zwanym Yestare, w wigilię pierwszego dnia wiosny (tuile). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 87, 95.

Elfwine Jasnowłosy — Syn króla Rohanu, Eomera oraz Lothriel, córki Imrahila, księcia Dol Amroth. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 35.

Elfy — (quen. „Quendi”). Nieśmiertelne dzieci Eru i najsłabsze z wszystkich Wolnych Ludów. Zwane są także Pierworodnymi, bowiem obudziły się do życia przed Ludźmi i Krasnoludami. Były też pierwszą rasą, która mówiła. Elfy osiedliły się w Śródziemi, jak i w Amanie. Zwane są także Dziećmi Iluvatar, Eldarami, Ciemnymi Elfami Elfami Światła etc. „Patrz”: szczególnie „Silmar.” 43-44, 52-53, 57, 102, 123-124, 321-322; „Wład. Pierś.” t.I 23, t.II 30, t.III 69.

Elfy Ciemne — Tym terminem określano w języku Amanu wszystkie elfy, które nie przeprawiły się przez Wielkie Morze. Niekiedy też stosowano określenie „Ciemne” (Moriquendi, sindaryjskim słowem oznaczającym „Elfy Ciemności”) i niekiedy termin ten bywa używany w tym znaczeniu („Patrz”: „Silmar.” 123, 132). Kiedy jednak Caranthir nazywa Elfem Ciemnym Thingolą, nadaje temu określeniu sens obraźliwy, zwłaszcza, że Thingol był w Amanie i nie zaliczał się do Moriquendich („Patrz”: „Silmar.” 62). W okresie wygnania Noldorów często nazywano tak elfy Śródziemia spoza szczepu Noldorów i Sindarów, tak że termin stał się niemal równoznaczny z Avari („Patrz”: „Silmar.” 123, 147, 169). Inne znaczenie ma nazwanie Szarego Elfa Eola Elfem Ciemnym („Patrz”: „Silmar.” 159, 162, 164, 246), choć na str. 165 Turgon niewątpliwie miał na myśli to, że Eol należał do Moriquendi. „Patrz”: „Silmar.” 58, 62, 106, 127.

Elfy Ciemności — Patrz Elfy Ciemne.

Elmo — Elf z Doriathu, młodszy brat Elwego (Thingola) i Olwego z Alqualonde. Zgodnie z niektórymi przekazami — dziadek Celeborna. „Silmar.” „Niedok. opow.” t.II 118-121.

Elostirion — (sind.). Najwyższa z wież na Eryn Beraid, w której umieszczono palantir, zwany Kamieniem Elendila. „Patrz”: „Silmar.” 355; „Niedok. opow.” t.III 219.

Elrond — („Kopuła Gwiazd”). Syn Earendila i Elwingi. Pod koniec Pierwszej Ery wybrał los Pierworodnych i pozostał w Śródziemi aż do końca Trzeciej Ery. Pan na Imladris (Rivendell) i powiernik Vilyi, Pierścienia Powietrza, otrzymanego od Gil-Galada. Zwany Mistrzem Elrondem lub Elrondem Półelfem. Brat Elrosa Tar-Minyatura. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 100, 231, 290, 528 passim, t.II 53, t.III 55, 336, 395; „Silmar.” 124, 300-302, 311, 318, 348-349, 359-360, 362-363, 365-368, 371; „Niedok. opow.” t.II 14, 109, 124-130, 135-136, 153, 156, t.III 15, 33, 194, 209. Odnośnie Synów Elronda. „Patrz”: „Silmar.” 370. Patrz też Rada Elronda.

Elros - („Piana Gwiazd”). Syn Earendila i Elwingi, który w końcu Pierwszej Ery wybrał los rodzaju ludzkiego i został policzony między ludzi. Był pierwszym królem Numenoru (zwanym Tar-Minyaturem) i dożył bardzo podeszłego wieku. „Patrz”: „Silmar.” 300-302, 311, 318, 324, 326-328, 331-332, 348, 383; „Niedok. opow.” t.I 72, t.II 19, 25-28, 78, 92-96, 109. Odnośnie linii Potomków Elrosa „Patrz” „Niedok. opow.” t.II 31, 33, 44, 51, 68, 80, 86, 96, 113-116.

Elured — (sind.). Starszy syn Diora. Zginął podczas napaści synów Feanora na Doriath. Imię ma to samo znaczenie co Eluchil (sind. „Dziedzic Elu”). „Patrz”: „Silmar.” 287, 289-290.

Elurin — (sind.). Młodszy syn Diora. Zginął wraz z bratem Eluredem. Imię znaczy „Wspomnienie o Elu (Thingolu)”. „Patrz”: „Silmar.” 287, 289-290.

Elwe — (quen.). Nosił przydomek Singollo (Szary Płaszcz). Wraz z bratem Olwem prowadził z Cuivienem hufce Telerich w wielkiej wędrówce na Zachód, dopóki nie zabłąkał się w Nan Elmoth. Późniejszy władca Sindarów, rządził wraz z Melianą królestwem Doriath. Otrzymał od Bereny Silmaril. Zginął w Menegroth z ręki krasnoludów. Zwany w jęz. sindaryjskim (Elu) Thingolem. Patrz: Ciemne Elfy, Thingol. „Patrz”: „Silmar.” 57-58, 60-65, 106, 285-286; „Niedok. opow.” t.II 107.

Elwinga - („Gwiezdny Pyl”). Córka Diora, która uciekła z Doriathu zabierając Silmaril. Przy ujęciu Sirionu zaślubiła Earendila i wraz z nim popłynęła do Valinoru. Matka Elrosa i Elronda. Porównaj także: Lanthir Lamath. „Patrz”: „Silmar.” 124, 178, 287, 289-290, 298, 300-306, 311; „Niedok. opow.” t.II 23, 119.

Emeldira — Zwana Kobietą o Męskim Sercu. Zona Barahira i matka Bereny. Wyprowadziła kobiety i dzieci rodu Beora z Dorthonionu po bitwie Dagor Bragollach. (Sama też wywodziła się z rodu Beora Starego, a jej ojciec także miał na imię Beren, lecz o tym nie ma mowy w tekście). „Patrz”: „Silmar.” 186, 193.

Emerie — Region wypasu owiec w Ziemiach Centralnych Numenoru (Mittalmar). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 15, 39-40, 57, 64, 67, 78-80, 86-87. Odnośnie Białej Pani Emerie (Erendis). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 57.

Eryn Beraid — (sind. „Wieżowa Góra”). Góra położona w zachodnim Eriadorze, na której wzniesiono Białe Wieże. Patrz Elostirion. „Patrz”: 354-355, „Niedok. opow.” t.III 219, 223. W tekście przetłumaczone jako „Wieżowe Wzgórze”.

Emyn Muil — (sind. „Mroczne Wzgórza”, „Ponure Pagóry”). Pofałdowany, skalisty (zwłaszcza we wschodniej części) region, rozciągający się w pobliżu Nen Hithoel („Wód Chłodnej Mgły”), tuż przy Wodogrzmotach Raurosu. „Patrz”: „Wład. Pierś.”; „Niedok. opow.” t.II 165, t.III 53, 118, 156, 160.

Emyn-nu-Fuin — (sind. „Góry pod Osloną Nocy”). Późniejsza nazwa Gór Mrocznej Puszczy. Wcześniej zwane Emyr Duir (sind. „Ciemne Góry”). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 28.

En Egladil — (sind. „Zakątek”, „Kąt”). Region południowego Rhudaury, pomiędzy rzekami Hoarwellą i Głośną Rzeką oraz Trollowymi Kłami. Słynął z dużej ilości rodzin Stoorów, które tam się osiedliły.

Endor — (sind. „Ład Środkowy”, „Śródziemie”). Endor to sindaryjska nazwa środkowego Kontynentu Ardy, zwanego także Ennor lub Endore.

Enedwaith — (sind. „Lud Środka”). Ludzie żyjący pomiędzy rzekami Szarą Powodzią (Gwathlo) i Iseną. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 78, 128, 165, t.III 117, 125, 142-144, 159, 177, 182.

Enerdil — Kowal oraz jubiler z Gondolinu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 143-147.

Entowie — (sind. „Onod”; lmn. „Enyd” lub „Onodrim”). Pasterze Drzew Śródziemia. Są jedną z najstarszych i najpotężniejszych ras Ardy. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 52, 84-115, 130-131, 196, 208, 249; „Niedok. opow.” t.II 166, t.III 83, 153, 155. Zwani także są Pasterzami Drzew. „Patrz”: „Silmar.” 49, 288.

Entulesse — („Powrót”). Statek, na którym Veantur Numenorczyk wyruszył na pierwszą wyprawę do Śródziemia. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 23.

Eofor — Trzeci syn Brega, drugiego króla Rohanu. Przodek Eomera. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 156.

Eohere — termin stosowany przez Rohirimów na określenie pełnej grupy ich kawalerii. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 54, 77, 79, 156.

Eol — Zwany Ciemnym Elfem. Znakomity kowal mieszkający w Nan Elmoth. Poślubił Aredhele, siostrę Turгона. Był przyjacielem krasnoludów i twórca miecza Anglacha (Gurthanga). Ojciec Maeglina. Skazany na śmierć i zabity w Gondolinie. „Patrz”: „Silmar.” 107, 159-166, 246; „Niedok. opow.” t.I 76.

Eomer - Bratanek i mleczny syn Theodena. W czasie Wojny o Pierścień Był Trzecim Marszałkiem Marchii. Po śmierci Theodena objął tron jako osiemnasty król Rohanu. Przyjaciół króla Elessara. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 42-52, 78, 144, 149, 153, 155-206, 233, 558, t.III 53-55, 74-98, 128, 174-190, passim; „Niedok. opow.” t.III 32, 79, 81, 135, 155-159, 201.

Eomund [I] — Główny dowódca armii Eotheodów za czasów rządów Eorla. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 65.

Eomund [2] — Główny marszałek Marchii Rohanu. Poślubił Theodwynę, siostrę Theodena. Ojciec Eomera i Eowyny. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 39, t.III 144-146; „Niedok. opow.” t.III 153-154, 156.

Eonwe — Jeden z najpotężniejszych Majarów, zwany Heroldem Manwego. Wódz armii Valarów w ataku na

Morgotha pod koniec Pierwszej Ery. „Patrz”: „Silmar.” 29, 303, 307-310, 316, 347; „Niedok. opow.” t.III 192-194.

Eored — Oddział jazdy Eotheodów. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 42, 48, t.III 135; „Niedok. opow.” t.III 40, 58, 78, 143-144, 156.

Eorl Młody — Władca Eotheodów. Wraz ze swoją armią przybył na pomoc z dalekiej Północy, aby pomóc Gondorowi w walce z Balchothów. W podarunku za to otrzymał od Ciriona, namiestnika Gondoru, tereny Calenardhonu. Był pierwszym królem Rohanu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 37, t.III 67; „Niedok. opow.” t.II 27, 35-36, 45, 53-55, 65, 77, 154-156. Zwany był władcą Eotheodów, Panem Jeźdźców, władcą Rohirimów, królem Calenardhonu, Królem Marchii Jeźdźców. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 45, 53-55, 65, 77. Odnośnie Kronik Opowieści Ciriona i Eorla. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 27, 62, 73, 156, 160. Odnośnie Przysięgi Eorla. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 27, 53-55, 160. Tekst przysięgi. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 63-63.

Eotheodzi — (rohh. „Ludzie Koni”). Potomkowie plemion Ludzi z Północy, którzy osiedlili się w Rhovanionie, pomiędzy 1856 a 1899 rokiem Trzeciej Ery. Początkowo plemiona hodowców koni zasiedlały dolinę Anduiny (w pobliżu Pól Gladden), później zostały one zmuszone przez najeżdżające ich plemiona Jeźdźców Wain do emigracji. W 1777 roku Trzeciej Ery wyemigrowali na północ, w okolice dolin górnego biegu Anduiny. Tam przyjęli nazwę Ewotheodów. Później, w 2510 roku Trzeciej Ery przenieśli się na południe do Calenardhonu, w Gondorze, gdzie założyli Królestwo Rohanu i znani byli pod mianem Rohirimów. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 40, 46, 62, 73-78, 80.



Eol





Eothraim — (rohh. apys. „Wspaniali Jeźdźcy”). Sześć plemion Ludzi z Północy, hodowców koni, którzy zajmowali równiny południowego Rhovanionu aż do 1856-99 roku Trzeciej Ery. Zwani też Gimuteothrainami lub „Związkiem Wspaniałych Koni”. Są przodkami kultury Eotheodów i Rohirrimów.

Eowyna - Siostra Eomera, żona Faramira. Zabiła Władcę Nazguli podczas Bitwy na Polach Pelennoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 152, 159-65, t.III passim; „Niedok. opow.” t.III 153.

Epesse — Przydomek otrzymywany przez Eldarów, jako dodatek po właściwym imieniu (essi).

Ephel Brandir — (sind. „Ostrokół Brandira”). Osiedle ludzi z Brethilu na Amon Obel, zwane także Ephel. „Patrz”: „Silmar.” 264, 269-71; „Niedok. opow.” t.I 159, 178, 182, 198, 204.

Ephel Duath — (sind. „Plot z Cieni”). Łańcuch górski pomiędzy Gondorem a Mordorem, zwany także Górą Cienia. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 334; „Silmar.” 354, 356, 361; „Niedok. opow.” t.III 46, 76.

Erebor — („Samotna Góra”). Samotny szczyt, położony w północno-centralnym Rhovanionie, na wschód od Mrocznej Puszczy i północ od Długiego Jeziora. Bystra Rzeka (sind. „Celduin”) ma pod tą górą swoje źródła, i stamtąd rusza ona na północne Dzikie Pustkowia, spadając wodospadem na południowe zbocze tej góry. Pod górą znajdował się królestwo krasnoludów oraz siedlisko Smauga. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 36, 110, 313, t.II 161, t.III 198, 204; „Niedok. opow.” t.III 40, 85, 95, 106.

Erech — (dunn. „Miejsce Przerżenia”). Wysoko położona dolina w górnym biegu Morthondu, w Lamedonei, na południe od Ścieżek Umarłych. Jej nazwa pochodzi od porośniętego trawą, kamienistego wzniesienia, na którym leży półsferyczny Kamień z Erech, przywieziony tutaj z Numenoru przez z Isildura. Nad doliną górują mury miasta Sam Erech, położonego na zachód od Szyi Tarlonga. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 64-65; „Silmar.” 355.

Ered Gorgoroth — (sind. „Góry Zgrozy”). Łańcuch górski rozciągający się na północ od Nan Dungortheb, zwany również Gorgoroth. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 268, t.II 428; „Silmar.” 93, 112, 145, 158, 176, 197, 213, 244; „Niedok. opow.” t.I 56.

Ered Harmal — (sind. „Góry Złotego Południa”). Łańcuch górski w południowo-centralnym Endorze.

Ered Lithui — (sind. „Góry Popielne”). Szczyty wyznaczające południową granicę Mordoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 310; „Niedok. opow.” t.III 46, 75.

Ered Lomin - (sind. „Góry Echowe”). Łańcuch górski odgradzający Hithlum od zachodu. „Patrz”: „Silmar.” 125, 141. Odnosnie Echowych Gór Lammothu, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 29.

Ered Luin - (sind. „Góry Błękitne”). Zwane także Ered Lindon (sind. „Góry Lindonu”). Po zaburzeniach i wstrząsach pod koniec Pierwszej Ery, Ered Luin utworzyły północno-zachodnie pasmo nadbrzeżne Śródziemia. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 25, t.II 90; „Silmar.” 60, 106-107, 110, 133-136, 147, 159, 168, 286, 347-348, 352, 354; „Niedok. opow.” t.II 88, 114, 149, t.III 172. Tłumaczone jako Góry Błękitne i Góry Zachodnie.

Ered Mithrim — (sind. „Szare Góry”). Łańcuch górski rozciągający się ze wschodu na północny zachód od Mrocznej Puszczy. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 53.

Ered Tarthonion — (sind. „Góry Wyniosłych Szczytów”). Pogórze Dor-en-Enil, znajdujące się w centralnym Belfalasie. Przecinają częściowo łańcuch Białych Gór. Większość tych terenów, zwłaszcza dolin, zamieszkują Eredrimowie.

Ered Wethrin — (sind. „Góry Cienia”). Wielkie, wygięte w łuk pasmo górskie otaczające Dor-nu-Faughlith (Ard-Galen) od zachodu i tworzące ścianę między Hithlumem a zachodnim Beleriandem. „Patrz”: „Silmar.” 125-128, 134, 138, 141-142, 151, 172, 181-183, 186, 193, 205, 211, 230, 233, 236, 248, 253-254, 258-259, 264, 279-280, 292; „Niedok. opow.” t.I 33, 43, 98, 159, 178, 235.

Eredrim — (sind. „Mieszkańcy Gór”). Spokrewnione z Dunlendingami plemiona wyżyn i pogórza Dor-en-Enil. Są potomkami Daen Coentis.

Eregion — (sind. „Kraj Ostrokrzewu”, westr. „Hollin”). Wyżynny region Eriadoru, pomiędzy rzekami Glanduiną i Bruineną, składający się głównie z terenów pagórkowatych. Rozciąga się na zachód od Mglistych Gór. Wschodni Eregion wznosi się aż na wysokość gór, podczas, gdy zachodni, to przeważnie wzgórze przecinane licznymi strumieniami. Długi łańcuch wzgórz, „Linia Hollinu”, biegnie przez centrum tego obszaru. Od roku 1687 Trzeciej Ery Eregion systematycznie się wyludniał, a teraz słynie z dużej ilości zamieszkujących tam hobbitów ze szczepu Stoorów. Na terenie Eregionu znajdują się również Zachodnie Wrota Morii, przy których płynie rzeka Sirannon, główny dopływ Glanduiny. U stóp zachodnich stoków Mglistych Gór, Celebom i Galadriela założyli królestwo Noldorów, związane dość mocno z Khazad-dumem. W królestwie tym powstały m. in. Pierścienie Elfów. Państwo zostało zniszczone przez Sauro-na. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 76; „Silmar.” 348, 350-351; „Niedok. opow.” t.II 77, 113, 135, 147, 160, 169-170. Odnosnie Hollinu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 385; „Silmar.” 348; „Niedok. opow.” t.II 120-121.

Erelas — Czwarte ze wzgórz sygnałowych Gondoru w Ered Nimrais. Prawdopodobnie nazwa jest jeszcze pochodzenia przednumenorejskiego, i choć ma cechy i wygląd nazw języka sindaryjskiego, to znaczenie tego słowa wdaje się być nieco pokrewnie. Było to „zielone, niezalesione wzgórze” — a więc część „er-” — pojedynczy i część „la(s)”, dające razem „Samotny Liść”, mogła oddawać wygląd, składnąd porośniętego lasem wzgórze, w nimie lub gdy opadną liście. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 78.

Erellont - Jeden z trzech żeglarzy, którzy towarzyszyli Earendilowi w podróżach. „Patrz”: „Silmar.” 302.

Erendis - Żona Tar-Aldariona („Żona Marynarza”). Pomiedzy tym dwojgiem zrodziło się najpierw wielkie uczucie, które potem przerodziło się w nienawiść. Matka Tar-Ancalime. Książę Andunie, Valandil, nadał jej imię Uineniel („córkę Uinen”). Jej imię w quenyjskim brzmi Tar-Elestime („Pani Gwiazdzistych Brwi”). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 25-63, 66-80, 87-91, 109, t.III 34, 181-182. Zwana była Panią Ziem Zachodnich oraz Białą Panią Emerie.

Eriador — Cale tetytorium rozciągające się na północ od rzeki Iseny oraz pomiędzy Błękitnymi (sind. „Ered Luin”), a Mglistymi Górąmi (sind. „Hithaeglir”), na którym znajdowało się Królestwo Amoru (oraz Shire Hobbitów). Północna granica tego regionu przebiega wzdłuż wyżyny i pogórza biegnącego w kierunku północnym z Cam Dum i dochodzi do

Lodowej Zatoki Forochel. Południową granicę niektóre źródła umiejscawiają na linii wyznaczonej biegiem rzek Szarej Wody (sind. „Gwathlo”) oraz Łabędziej Wody (sind. „Glanduin”), choć większość uważa, że kraj ten kończy się na obszarze na północ od tradycyjnej, zachodniej granicy Gondoru. Nazwę Eriador tłumaczy się dość swobodnie, jako „Puste Krainy”, obejmując nią tereny Minhiriathu, Eregionu, Cardolanu, Rhudauru, Arthedainu i, najczęściej, Dunlandu i Eredhwaithu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 24-25, 239; „Silmar.” 59-60, 107, 110, 175, 325, 354, 359-360, 362-363, 363; „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 28, 65-67, 80, 87-90, 119, 134, 137-138, t.III 15, 94-95, 117, 162-163, 194.

Erkenbrand - Jeździec Rohanu, Pan na Zachodniej Bruździe i Rogatym Grodzie. Za panowania króla Eomera był marszałkiem Zachodniej Marchii. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 168, 170, 172, 186, 188, 191, 199; „Niedok. opow.” t.III 145-149, 153-154, 155-156.

Eru — („Jedyny”, „Ten, który jest sam”; quen. „Ojciec Wszystkiego”, Iluvatar). Twórca Ei i wszystkich rzeczy — tutaj i wszędzie. „Patrz”: „Silmar.” II, 23, 29, 47-49, 85, 98, 102, 105, 115, 327, 331, 341. Odnośnie Sal Eru na Meneltarmie, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 106. Porównaj także: Dzieci Iluvatara.

Eruhantale — („Dziękczynienie Eru”). Jesienne święto w Numenorze. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 15, 28, 89.

Erukyeme — („Modlitwa do Eru”). Wiosenne święto w Numenorze. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 15, 40, 90.

Eruhaitale — („Prośba do Eru”). Święto w połowie lata, w Numenorze. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 15.

Eryn Vorn — (sind. „Ciemny Las”). Duży przylądek na wybrzeżu Minhiriathu, na południe od ujścia Baranduinu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 167.

Esgalduina — (sind. „Rzeka pod Zasłoną”). Rzeka Doriathu, oddzielająca od siebie lasy Neldoreth i Regionu, wpadająca dalej do Sirionu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 120; „Silmar.” 108, 145, 158, 197, 222, 224, 267, 287; „Niedok. opow.” t.I 105, 173-175.

Esgaroth — (sind. „Welon Piany”[?]). Miasto nad jeziorem. Olbrzymie centrum handlowe i port, położony na środku Długiego Jeziora. Jest to główny punkt wymiany dóbr pomiędzy Leśnymi Elfami Mrocznej Puszczy i Ludźmi z Północy, z Dzikich Krain. „Patrz”: „Hobbit” passim; „Wład. Pierś.” t.I 56;

Este — („Odpoczynek”). Jedna z Valier, małżonka Valara Irma (Lorien). „Patrz”: „Silmar.” 23, 27, 30, 71, 117-118.

Estelmo — Szlachcic Elendura, który przetrwał klęskę na polach Galdden. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 24-26, 30.

Estolad - („Obozowisko”). Kraj położony na południe od Nan Elmoth, gdzie osiedlili się po przejściu przez Góry Błękitne do Beleriandu ludzie podlegający Beorowi i Marachowi. „Patrz”: „Silmar.” 171-173, 175-176.

Ethir Anduin — (sind. „Odpływ Anduinu”). Nazwa delty Wielkiej Rzeki w Zatoce Belfalasu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 130, 134, t.III 200.

Ezellohar — Zielone Wzgórza Dwóch Drzew Valinoru, zwane w języku quenyjskim Corollaire. „Patrz”: „Silmar.” 38, 49, 86, 89-90.

F

Falas - Zachodnie wybrzeże Beleriandu, na południe od Nevrastu. „Patrz”: „Silmar.” 64, 109, 112-113, 126, 144, 193, 230, 238, 258; „Niedok. opow.” t.I 45-46, 72. Odnośnie przystani Falas. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 142.

Falathar - Jeden z trzech żeglarzy, którzy towarzyszyli Earendilowi w jego podróżach. „Patrz”: „Silmar.” 302.

Falathrimowie [Falathrim] — Elfy ze szczepu Telerich, których władcą był Cirdan. „Patrz”: „Silmar.” 64; „Niedok. opow.” t.I 44.

Fallohidzi [Fallohides] — Jeden z trzech szczepów, który wyróżnia się wśród Hobbitów, opisany w prologu do „Władcy Pierścieni”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 18; „Niedok. opow.” t.II 36.

Fangom — Najstarszy z Entów i strażnik Fangomyjskiego Lasu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 84-114, 121, 130, 206, 216, 229, 243-246, t.III 30, 317-321; „Niedok. opow.” t.II 152, 166, t.III 155. W tekście imię to tłumaczone było jako Drzewiec [„Treebeard” — „Drzewna Broda”].

Fangom, Las [Las Fangomyjski] — (sind. „Broda Drzewa”). Spory kompleks leśny, który rozciąga się na długość okółu stu dwudziestu pięciu mil, wzdłuż południowych zboczach Mglitych Gór, rozszerzając się nawet w niektórych miejscach do stu mil. Przez Fangom płyną rzeki Mętna Woda i Woda Entów. Jest to jeden z najstarszych lasów w Śródziemiu, dom i protektorat Entów. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 503, t.II 30, 45, t.III 61; „Niedok. opow.” t.II 133, 166, t.III 65, 74, 80, 118, 161. W Rohanie zwany jest po prostu Lasem Entów.

Fanuidhol — (sind. „Głowa w chmurach”; khuzd. „Bundushathur”). Wysunięty najbardziej na wschód i charakteryzujący się najbardziej szarym kolorem szczyt wznoszący się ponad Morią. Jego najwyższe partie są najczęściej skryte w chmurach szarej mgły. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 386, 449, t.III 336.

Faramir [I] — Młodszy syn króla Ondohera z Gondoru. Zginął w bitwie z jeźdźcami Wain. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 40, 46.

Faramir [2] — Młodszy syn Denethora II, namiestnika Gondoru. Kapitan rangersów z Ithilien. Po Wojnie o Pierścień pozostał księciem Ithilien, jak i namiestnikiem Gondoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 343-386; „Niedok. opow.” t.III 119, 196, 214, 221.

Feanor - (quen.). Najstarszy z synów Finwego (jedyńy z małżeństwa Finwego z Miriel), przyrodni brat Fingolfin i Finarfin. Był najpotężniejszym z Noldorów, przywódcą ich buntu. Stworzył własną formę pisma. Wykonał Silmarile i palantiry. Zginął w Miethnie, podczas bitwy Dagor-nuin-Giliath. Prawdziwe jego imię brzmiało Curufinwe (quen. „curu” oznaczało „umiejętność, zdolność”) i nadał je swemu piątemu synowi, Curufinowi. On sam jednakże był powszechnie znany pod imieniem nadanym mu przez matkę, czyli „Feanaro” — „Duch Ognia”. Sindaryjska forma tego imienia brzmiała „Feanor”. „Patrz”: „Silmar.” rozdz. V-IX i XIII passim; patrz szczególnie: 67, 70-1, 74, 115; „Wład. Pierś.” t.I 413; „Niedok. opow.” t.I 29, 108, t.II 115-121, 121-123, 143. W innych miejscach często jego imię Wymieniane jest w zwrocie „synowie Feanora”. „Patrz”: „Silmar.” passim; „Niedok. opow.” t.I 213. Odnośnie Feanorejczyków. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 148. Odnośnie Lamp Feanora (Feanorejskich). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 28, 72, 225.





Feanturi — (quen. „Mistrzowie Duchów”). Valarówie Namo (Mandos) i Immo (Lorien). „Patrz”: „Silmar.” 26-27; „Niedok. opow.” t.III 196.

Felagund — Imię, pod którym znany był król Finrod po założeniu Nargothrond. Słowo to pochodzi z języka krasnoludzkiego („felak-gundu” znaczy „rębacz jaskiń”, jednakże w tekście tłumaczone jest ono jako „Władca Jaskiń”, „Patrz”: „Silmar.” 67). „Patrz”: Finrod. Odnosnie Wrót Felagunda, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 169-173.

Felarof — Koń Eorla Młodego. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 144; „Niedok. opow.” t.III 55, 78.

Fenmarch [Bagnista Marchia] - Region Rohanu rozciągający się na zachód od strumienia Mering. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 93; „Niedok. opow.” t.III 78.

Ferny — Rodzina [Dużych] Ludzi, zamieszkująca w Bree. Odnosnie Billa Ferny „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 215, 231, 249, t.III 343, 361; „Niedok. opow.” t.III 136.

Fili — (khuzd.). Krasnolud z Rodu Durina. Bratanek i towarzysz Thorina Dębowa Tarcza. Zginął w Bitwie Pięciu Armii. „Patrz”: „Hobbit” passim; „Niedok. opow.” t.III 106.

Finarfin — (quen.). Trzeci syn Finwego, młodszy z dwóch przyrodnych braci Feanora. Pozostał w Amanie po wygnaniu Noldorów i panował nad resztą ludu w Tirionie. Spośród książąt noldorskich tylko on jeden i jego potomstwo mieli złote włosy, odziedziczone po jego matce Indis, która była elfijką vanyaryjską (Porównaj: Vanyarowie). Był ojcem Finroda, Orodretha, Angroda, Aegnor i Galadrieli. „Patrz”: „Silmar.” 67, 72, 77, 79, 96-97, 99, 102-103, 120, 200, 212, 306; „Niedok. opow.” t.II 115-116. Liczne inne wzmianki odnoszą się do synów Finarfina bądź do ludu Finarfina. „Patrz”: „Silmar.” passim; „Niedok. opow.” t.I 27, 72, 230, t.II 115, 116, 120, 147, 154.

Finduilas [I] — Córka Orodretha, ukochana Gwindora. On nadal jej też imię Faelivryny. Została porwana przez orki podczas ich napaści na Nargothrond i zabita przy przeprawie na Teiglinie. Pogrzebana na Haudh-en-Elleth. „Patrz”: „Silmar.” 256-257, 260-262, 264, 268, 275; „Niedok. opow.” t.I 51, 76, 158, 159, 264.

Finduilas [2] - Córka Adhrahila, księcia Doi Amroth. Została żoną Denethora II, namiestnika Gondoru. Była matką Boromira i Faramira. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 316; „Niedok. opow.” t.III 213, 221.

Fingolfin — (quen.). Drugi syn Finwego, starszy z dwóch przyrodnych braci Feanora. Władal jako Najwyższy Król Noldorów w Beleriandzie. Osiadł w Hithlumie. Zginął, zabity w pojedynku przez Morgotha. Był ojcem Fingona, Turgona i Areldhel. „Patrz”: „Silmar.” 67-68, 72, 80, 86, 96-97, 99, 101, 103-105, 117, 125, 128-129, 131, 134-136, 141, 144, 156, 172, 178, 180, 182-187, 239; „Niedok. opow.” t.I 56, 77-85, t.II 90. Imię to jest też często wymieniane jest w wielu innych wzmiankach w związku z synami i ludem Fingolfin. Odnosnie Domu (Rodu) Ludu Fingolfin „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 62, 96, 232. Odnosnie syna Fingolfin (Turgona). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 23, 62.

Fingon — (quen.). Najstarszy syn Fingolfin, zwany Walecznym, uratował Maedhrosa z Thangorodrimu. Po śmierci ojca został Najwyższym Królem Noldorów. Zginął zabity przez Gothmoga w bitwie Nimaeth Amoediad. Ojciec Gil-galada. „Patrz”: „Silmar.” 67, 96-97, 99, 101, 103-104, 129-131,

138, 141, 144, 157, 167, 182, 186, 193, 196, 229-238, 298, 348; „Niedok. opow.” t.I 23, 79-85, 89, 95, 106, 213. Odnosnie syna Fingona (Gil-galada). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 64.

Finrod - (quen.). Najstarszy syn Finarfina. Był zwany „Wiernym” i „Przyjacielem Ludzi”. Założyciel i król Nargothrond, stąd też wywodzi się jego imię Felagund („felak-gundu” znaczy „rębacz jaskiń”, jednakże w tekście tłumaczone jest ono jako „Władca Jaskiń”). Spotkał w Ossinandzie pierwszych Ludzi, którzy przekroczyli Góry Błękitne. W bitwie Dagor Bragollach został ocalony przez Barahira. Swoje zobowiązanie wobec niego spełnił towarzysząc Berenowi w jego wyprawie. Zginął w obronie Berena w lochach Tol-in-Gaurhoth. Poniższe wzmianki stron obejmują także hasło Felagund. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 118; „Silmar.” 67, 96, 99, 105, 129, 132, 134-6, 142, 144, 146, 149, 152, 154-156, 168-173, 177, 179, 182-183, 192, 196, 200, 202-206, 208-212, 222, 248, 250, 258, 260, 262, 265-267, 282-283, 285; „Niedok. opow.” t.I 52, 76, 123, 160, 169-173, t.II 115, 120, 147, 154, t.III 34.

Finwe — (quen.). Przywódca Noldorów w ich wędrówce z Cuivien na Zachód. Był królem Noldorów w Amanie i ojcem Feanora, Finarfina i Fingolfin. Zginął, zabity przez Morgotha w Formenos. „Patrz”: „Silmar.” 57-58, 60-61, 64-72, 74, 77-81, 86-90, 94, 153 (poza tym jego imię wymieniane jest także w związku z jego synami i rodem); „Niedok. opow.” t.II 113.

Firien, Dolina — Nazwa wąwozu, z którego wypływał strumień Mering. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 59, 78.

Firien, Las — Pełna nazwa tego lasu brzmi Las Halifrien. Odnosnie on w Ered Nimrais, wokół strumienia Mering, a także na zboczach Halifrien. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 59, 78, 82. Zwany jest także Firienholt, Szepczący Las i Las Grozy.

Flet — (sind. „Talan”, lmn. „Telain”). Platformy budowane z białego drewna, na których znajdowały się domy Galadhrimów (sind. „Ludzi Drzew”) z Lorien. Praktycznie nigdy nie mają one ścian, ani też dachu czy nawet zadaszenia i ogrodzenia. Jedyną osłoną dla tych platform są liście mallomów, a od wiatru chroni się je ruchomymi, przenośnymi, plecionymi zasłonami. Na platformy wchodzi się za pomocą lekkich jak piórko drabinek linowych. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 460;

Folkwin [Folewine] — Czternasty król Rohanu, pradziad Theodena. Zdobył ponownie zachodnią część Marchii Rohanu, rozciągającą się pomiędzy Adomą i Iseną. „Patrz”: „Niedok. opow.” 78, 153.

Formenos — (sind. „Forteca Północy”, „Północna Forteca”). Twierdza Feanora i jego synów, wzniesiona w północnej części Valinoru. Została zbudowana po wypędzeniu Feanora z Tirionu. „Patrz”: „Silmar.” 80-81, 86, 90-92, 153.

Fornost Erain — (sind. „Północna Forteca Królów”). Numenorejskie miasto położone na północnych Wzgórzach Eriadoru. Zwane było także „Północnym Grodem Królów”. Początkowo Fornor służył jako miejsce letnich wypoczynków, a potem schronienie królów Amoru. Pomiędzy 250 a 850 rokiem Trzeciej Ery dwór instytucje królewskie stopniowo przenosiły się z Annuminas do Fornoru. To ufortyfikowane miasto zostało uznane za stolicę, gdy w 861 roku Trzeciej Ery upadł Amor. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 26, 333, t.III 63, 347; „Silmar.” 354; „Niedok. opow.” t.III 15, 27, 78, 156, 222.

Forodwaithowie [Forodwaith] — (sind. „Lud z Krain Północnych”). Termin ten odnosi się do ludów zamieszkujących Forochel (sind. „Lodowa Północ”), najbardziej wysuniętego na północny zachód regionu Śródziemia. Niekiedy, nieco błędnie, interpretuje się go jako „Krainy Północnych Ludów”, co spowodowało, iż wielu ludzi używało go jako określenia północnej części Eriadoru, tradycyjnie zwanego „Północnym Pustkowiem”. Podstawową grupą wśród Forodwaithów są Lossothowie. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 134.

Forstar - Północny przylądek Numenoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 14, 16, 25. Nazwę tę tłumaczono jako „Ziemie Północne” („Niedok. opow.” t.II 14) i Północną Krainę.

Forthwini — Syn Marhwiniego. Przywódca Eotheodów za czasów Onodhera, króla Gondoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” 43.

Forweg - Człowiek z Dor-lominu. Był kapitanem bandy banitów (Gaurwaith), do której przyłączył się Turin. Z rąk tego ostatniego zresztą zginął. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 122-125, 215-216.

Framsberg [Gród na Zrzebie] — Wzniesione w północnej części Mglistych Gór, na szczycie położonego po wschodniej stronie łańcucha wzgórz, doskonale strategicznie umiejscowione, ufortyfikowane miasto Eotheodów. Dominuje ono nad doliną Langwelli. Jest to główne miasto i centrum kulturalno-handlowe Eotheodów, w rzeczywistości też skupia się tam cały handel krain dolin górnego biegu Anduiny. Framsburg opuszczono w 2510 roku Trzeciej Ery, gdy Eotheodzi przenieśli się dalej na południe Rohanu.

Frealaf — Dziesiąty król Rohanu, bratanek króla Heima Żelaznorekiego. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 325; „Niedok. opow.” t.III 163.

Freca — Wasal króla Heima Żelaznorekiego, zginął z jego ręki. „Patrz”: „Niedok. opow.” 153-154.

Frodo — Frodo Baggins, Hobbit z Shire. Był Powiernikiem Pierścienia w czasie Wojny o Pierścień. „Patrz”: „Wład. Pierś.” passim; „Silmar.” 370; „Niedok. opow.” t.I 216, t.II 91, 114-115, 116, 140, 138, 160, t.III 36, 73, 85, 101, 107, 125, 136.

Frumgar — Przywódca w marszu na północ, podjętym przez Eotheodów, migrujących z Dolin Anduiny. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 77.

Fuinarowie [Fuinar] — (quen. „Elfie Cienie”, l.poj. „Fuina”). Fuinarowie są dość tajemniczymi elfami silwanejskimi lub avaryjskimi, zamieszkującymi okolice wielkiego lasu Valagalen w Drel.

Fuinur — Numenorejczyk renegat, który pod koniec Drugiej Ery zyskał władzę nad Haradrimami. „Patrz”: „Silmar.” 357.

G

Gady [Robale¹⁾] — Termin dość ogólnie odnoszący się do smoków i stworów smokopodobnych, często jednakże używany generalnie do wszystkich stworzeń odznaczających się niezwykłą siłą i wężowatymi kształtami ciała.

Galadhon — Syn Elma (młodszego brata Olwego i Elwego). Galadhon był ojcem Celeborna. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 117, 175.

Galadhrimowie [Galadhrim] — (sind.). Elfy z Lorien. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 138-139, 165, 176.

Galador — Pierwszy władca Dol Amroth, syn Imrazora Numenorejczyka i elfki Mithrellas [Mithrelli]. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 143, t.III 79.

Galadriela — (quen.). Córka Finarфина, siostra Finroda

Felagunda. Była jednym z przywódców noldoryjskiej rebelii przeciwko Valarom („Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 100). Poślubiła Celeborna z Doriathu i po zakończeniu Pierwszej Ery pozostała wraz z nim w Śródziemiu. W Lothlorien była Strażniczką Nenyi, Pierścienia Wody. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 473-495, 498, 520, t.II 35, 51, t.III 55, 321-336 passim, 382; „Silmar.” 68, 96, 105, 135-136, 152-154, 156, 173, 203, 287, 310, 363, 365-366; „Niedok. opow.” t.II 17, 68, 114-129, 130, 153, t.III 54-60. Teleryjską i quenyjską formą jej imienia była „Al(a)tariel” („Dziewczyna Ukoronowana Świetlistym Wieńcem”), natomiast jej ojciec zwał ją „Artanis”, a matka - „Nerwen”. Zwana była także Panią Noldorów, Panią Złotego Lasu i Białą Panią.

Galathil - Syn Elma, brat Celeborna i ojciec Nimloth (matki Elwingi). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 120, 175.

Galathilion — (quen.). Białe Drzewo Tirionu, stworzony przez Yawanę dla Vanyarów i Noldorów obraz Telperionu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 310; „Silmar.” 66, 320.

Galdor — Zwany Smukłym lub Wysokim. Był synem Hadora Lorindola i władcą Dor-luminu. Ojciec Hurina i Huora. Zginął pod Eithel Sirion. „Patrz”: „Silmar.” 178, 183, 186, 189-191, 193, 241, 255, 282, 307; „Niedok. opow.” t.I 28, 79, 85, 95, 106, 158.

Galvorn — (sind.). Metal (stop) wynaleziony przez Eola. „Patrz”: „Silmar.” 159.

Gamee — Rodowe nazwisko rodziny hobbitkiej zamieszkującej Shire. „Patrz”: Elanor, Hamfast, Samwise.

Gamil Zirak — (khuzd.). Kowal, krasnolud, zwany „Starym”. Był mistrzem i nauczycielem Telchara z Nogrodu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 107.

Gandalf — (rohh. „Elfia Różdżka”). Majar, sługa Manwego. Był ostatnim z Istarich („Bractwa Czarodziejów”). Był członkiem Bractwa Pierścienia (Drużyny Pierścienia) i zwany wtedy Gandalfem Szarym. „Patrz”: „Wład. Pierś.” passim. Imię „Gandalf” było imieniem, pod którym był znany wśród Ludzi z Północy. („Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 187, 195). „Patrz”: „Silmar.” 365; „Niedok. opow.” t.I 76, 77, t.II 120, t.III passim. W Nieśmiertelnych Krainach zwano go jego „prawdziwym” imieniem - Olorin. („Patrz”: „Silmar.” 30). Z kolei wśród elfów znany był pod przydomkiem Mithrandira (tłumaczonego jako „Szary Pielgrzym”, „Szary Posłaniec” lub „Szary Wędrowiec”). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 369, 485, t.II 125, 370, t.III 16, 41, 86; „Silmar.” 365-371. Na Południu nosił imię Incanusa, wśród krasnoludów - Tharkun (khuzd. „Człowiek z Laską”), w Rohanie Greyhame („Szary Płaszcz”) i, przez Smoczego Języka, również Lathspell („Złe wieści”).

Gaurwaith — Nazwa bandy banitów i zbójców, która grasowała na zachodnich obrzeżach Doriathu, do której przyłączył się Turin. Objął on potem jej przywództwo. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 122, 126, 128. Nazwę tę tłumaczono jako Ludzie Wilki, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 122, 128.

Gelion — Wielka rzeka płynąca przez Wschodni Beleriand, rozpoczynająca swój bieg ze źródeł na wzgórzu Himring i na górze Rerir. Zasilają ją w Ossiriandzie wody rzek spływających z Błękitnych Gór. „Patrz”: „Silmar.” 60-61, 106-107, 112, 133, 145-148, 168, 171, 175, 183, 228, 284, 286-288.

Gelion Większy - Jedna z dwóch głównych gałęzi tworzących na północy rzekę Gelion. Ma swoje źródła na Górze Rerir. „Patrz”: „Silmar.” 147.



¹⁾ W oryginale: „Worms”.



Gelmir [I] — (sind.). Elf z Nargothrond, brat Gwindora. Został wzięty do niewoli w bitwie Dagor Bragollach, później zabito go przed murami Eithel Sirion, aby sprowokować obrońców tej fortecy, przed bitwą Nirmaeth Arnoediad. „Patrz”: „Silmar.” 229, 232.

Gelmir [2] - (sind.). Noldoryjski elf ze szczepu Angroda. Wraz z Aminasem natknął się w Annon-in-Gelydh na Tuorę, a później ruszył do Nargothrond, żeby ostrzec Orodretha o jego niebezpieczeństwie. „Patrz”: „Silmar.” 258; „Niedok. opow.” tI 27, 28, 72-73, 234-235.

Gethron — Człowiek z domostwa Hurina, który wraz z Grithniem towarzyszył Turinowi do Doriathu, a następnie wrócił do Dor-lominu. „Patrz”: „Niedok. opow.” tI 100, 106.

Ghan-buri-Ghan — Wódz Druedainów, „Dzikich Ludzi” z Lasu Druadańskiego. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tIII 130-3; „Niedok. opow.” tIII 174. Jako Ghan występuje. „Patrz”: „Niedok. opow.” tIII 180.

Gildia Kowali (Numenoru) — Członkowie tej gildii odznaczyli się niezwykłymi umiejętnościami w pracy z metalem, kucia mieczy, ostrzy toporów, włóczni i noży. Przed nastaniem ery królewskich podbojów, przedmioty te wytwarzano raczej dla podtrzymania tradycji rzemiosła, niż dla wyposażenia i uzbrojenia wojowników na polu walki. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 22.

Gildia Rzyśników — Stowarzyszenie marynarzy utworzone przez Tar-Aldariona. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 25-34, 34-35, 52, 76, 87, 89.

Gildor [I] — Adan, pochodzący z Pierwszego Rodu, który był jednym z dwunastu towarzyszy Barahira w górach Dorthonionu. „Patrz”: „Silmar.” 186.

Gildor (Inglorion) [2] — Noldor, pochodzący z Rodu Hurina (poprzez linię Finroda). Aż do wybuchu Wojny o Pierścień mieszkał w Imladris. Był przyjacielem Bilba Bagginsa. Oddziały Wędrującej Kompanii Gildora strzegły północno-centralnego Eriadoru. W czasie swoich wypraw od czasu do czasu zaglądał do Lindonu i na Wieżowe Wzgórze, tam też użył zachodniego palantiru. Ostatecznie, wraz z Ostatnią Podróżą Powierników Pierścienia, Gildor wyruszył do Amanu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 118-184 passim, tII 250, tIII 395.

Gil-galad — (sind.). „Gwiazda Światłości”. Imię, pod którym później był znany Ereinion („Latorośl Królów”, „Szczenie Królów”), syn Fingona. Po śmierci Turgona został ostatnim Wysokim Królem Noldorów w Śródziemiu i pozostał w Lindonie aż do końca Pierwszej Ery. Wraz z Elendilem był przywódcą Ostatniego Sojuszu Ludzi i Elfów i razem z Elendilem zginął w walce z Sauronem. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 83, 255, 262, 333, 345; „Silmar.” 186, 238, 298, 301, 310, 325-326, 348-349, 352-355, 357-359, 362-363; „Niedok. opow.” tI 216, tII 18, 25, 42, 64, 59, 77, 87, 92, 123, 135, 153, 160, 175. Zwany był też Królem Elfów. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 64. Odnosnie Kraju Gil-galada (Lindonu), „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 42. Porównaj także: Ereinion.

Gilmith — Siostra Galadora, pierwszego władcy Dol Amroth. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 143.

Gilrain — Rzeka Lebenninu, w Gondorze, wpadająca do zatoki Belfalas, na zachód od Ethir Anduin. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tIII 194; „Niedok. opow.” tII 134, tIII 79.

Gimilkhad — (adun.). Młodszy syn Ar-Gimilzora i Inzilbeth,

ojciec Ar-Farazona, ostatniego króla Numenoru. „Patrz”: „Silmar.” 327-328; „Niedok. opow.” tII 134, tIII 79.

Gimilzagar — Drugi syn Tar-Calmacila. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 112.

Gimli - (khuzd.). Krasnolud pochodzący z Rodu Durina, syn Gloina. Był członkiem Bractwa Pierścienia (Drużyny Pierścienia). „Patrz”: „Wład. Pierś.” passim; „Niedok. opow.” tII 121, tIII 26, 85, 107, 154, 200.

Ginglith - Rzeka w Zachodnim Beleriandzie, zasilająca powyżej Nargothrond rzekę Narog. „Patrz”: „Silmar.” 203, 259.

Gladden - Rzeka spływająca z Mglistych Gór i łącząca się z Anduiną na Polach Galdden. Sindaryjskie tłumaczenie tej nazwy brzmi Sir Ninglor. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 264; „Niedok. opow.” tIII 28, 110, 112, 118, 136.

Glamdring — („Młot na Wrogów”). Miecz, który pierwotnie należał do Turgona, króla Gondolinu, lecz który zaginął w chwili, gdy miasto dostało się w ręce Morgotha. Ostrze to zostało odzyskane przez Gandalfa w Trzeciej Erze. On też nosił je podczas Wojny o Pierścień. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 379, tII 147, tIII 150; „Niedok. opow.” tI 76.

Glanduina [Glanduin] - (sind.). „Łabędzia Woda”, „Rzeka Graniczna”. Główna rzeka wyznaczająca swoim biegiem południową granicę Eregionu. Płyne w kierunku zachodnim, spływając z Gór Mglistych, a następnie, łącząc się z Tharbadzie z Mitheithelą, tworzy Gwathlo. Zwana jest „Łabędzią Wodą”, bowiem w górnym biegu rzeki, zwłaszcza w Ost-in-Edhil, wiele łabędzi ma swoje łęgowiska i gniazda. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 173. Porównaj także: Nin-in-Eilph.

Glaurung — Pierwszy ze smoków Morgotha, zwany Ojcem Smoków. Uczestniczył w Bitwach Dagor Bragollach, Nirmaeth Arnoediad i w napaści na Nargothrond. Rzucił swój czar na Turina i Nienor. Zginął, zabity przez Turina w Cabed-en-Aras. Zwany był także Wielkim Gadem lub Gadem Morgotha. W wielu odniesieniach zwany jest po prostu Smokiem lub Wielkim Gadem Angbadu lub Złotym Gadem Angbadu. „Patrz”: „Silmar.” 138, 178, 181, 183, 234-235, 59-63, 265-267, 269-273, 275-277, 280, 282, 292, 296; „Niedok. opow.” tI 51, 109, 154, 161, 172, 182, 219, 234.

Glingal — („Wiszący Plomień”). Wizerunek Laurelinu, wykonany przez Turgona w Gondolinie. „Patrz”: „Silmar.” 152.

Glirhuin - Minstrel z Brethilu. „Patrz”: „Silmar.” 281.

Glithui — Rzeka spływająca z Ered Wethrin, stanowiąca dopływ Teiglinu. „Patrz”: „Niedok. opow.” tI 51, 76, 96.

Gloin - (khuzd.). Krasnolud z Rodu Durina, towarzysz Thorina Dębowa Tarcza. Ojciec Gimlego. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 311-313, 333-366 passim, tII 39, tIII 70; „Niedok. opow.” tIII 99, 103.

Gloredhela [Gloredhel] - (sind.). Córnka Hadora Lorindola z Dor-lominu i siostra Galdora. Poślubiła Haldira z Brethilu. „Patrz”: „Silmar.” 189; „Niedok. opow.” tI 79, 96.

Glorfindel — (sind.). Elf z Gondolinu, który zginął na Cirith Thoronath w walce z Balrogiem po ucieczce ze zniszczonego przez orki miasta. Jego imię oznacza „Złotowłose”. „Patrz”: „Silmar.” 236, 297-298. Zwany także Elfem z Rivendell. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 288, 293, 330-366 passim; „Niedok. opow.” tIII 134.

Gollum — Hobbit ze szczepu Stoorów, pierwotnie noszący imię Smeagola. Odzyskał Jedyny Pierścień z koryta Anduiny.

„Patrz”: „Wład. Pierś.” passim; „Niedok. opow.” t.I 216, t.III 110, 117-118, 128, 134.

Golodhrimowie — (sind.). Noldorowie. W jęz. sindaryjskim słowo „golodh” jest odpowiednikiem quenyjskiej formy „Noldo”, natomiast końcówka „-rim” oznacza liczbę mnogą. Porównaj także: Annon-in-Gelydh, Brama Noldorów. „Patrz”: „Silmar.” 161.

Golug - (Czarna Mowa). Orkijska nazwa Noldorów. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 131.

Gondolin - (sind. „Ukryta Skala”). Ukryty, tajemniczy gród króla Turgona otoczony kręgiem Gór Okrężnych (Echoriath). Został zniszczony przez Morgotha. Pierwotna, quenyjska nazwa Gondolinu brzmiała „Ondolinde” („Kamienna Pieśń”). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 333; „Silmar.” 67, 126, 150-152, 157-158, 161-167, 185, 190-192, 220, 230-231, 233, 235-236, 239, 250, 279-280, 291-298, 301, 304, 311, 318; „Niedok. opow.” t.I 72-78, 89, 95, 213, t.II 26, 48, 121, 143, 149, t.III 79-80. Odnośnie Ondolinde, Ukrytego Miasta. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 40, 78. Odnośnie Ukrytego Królestwa. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 23, 53, 56, 70, 78. Odnośnie Ukrytej Krainy. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 235.

Gondolindrimowie — (sind.). Ludzie z Gondolinu. „Patrz”: „Silmar.” 166, 192; „Niedok. opow.” t.I 73-74. Zwani także Ukrytym Ludem, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 43, 56.

Gondor - (sind. „Kraj Kamieni”). Gondor, zwany także Południowym Królestwem, jest dużym królestwem dunadańskim, położonym na zachód od Mordoru i północ od Zatoki Belfalas. Swoim zasięgiem obejmuje kilka odrębnych krain: (zgodnie z ruchem wskazówek zegara, licząc od północy): Calenardhon (po roku 2510 Trzeciej Ery zwany Rohanem); Anorien; Ithilien; Lossamach; Lebennin; Belfalas; Lamedon; Anfalas (łącznie z Pinnath Gelin); oraz Andrast. Położone nad Anduiną Osgiliath aż do roku 1640 Trzeciej Ery spełniało funkcje oficjalnej stolicy Gondoru. Później dwór przeniósł się do Minas Anor (Minas Tirith). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 25, 333, t.II 24, t.III 16; „Silmar.” 354, 356-362, 369-370; „Niedok. opow.” t.II 13, 25-28, 89, 136, 162, 167, 170, t.III część pierwsza i druga — passim, 78, 99, 100, 136, 142, 177, 181, 184, 194, 201, 209-216, 219-213. Odnośnie grodu Gondoru (Minas Tirith). „Patrz”: „Silmar.” 370; Odnośnie Południowych Krain / Południowego Królestwa / Królestwa Południa. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 133, t.III 27, 47, 63, 65, 69, 73, 156. Odnośnie Gondoryczyków. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 66, 159-162 (Porównaj także: Wielkich Ludzi Zachodu, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 63).

Gorgoroth - (sind.). Nazwa płaskowyżu w Mordorze, rozciągającego się pomiędzy zbiegającymi się Górami Cienia i Górami Popielnymi. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 334, 529, t.II 24, t.III 16; „Silmar.” 356, 359, 361. Termin ten odnosi się też do Ered Gorgoroth.

Gorlim — Zwany był Nieszczęśliwym. Był jednym z dwunastu towarzyszy Barahira w górach Dorthonionu. Omamiony zjawą żony, Eilinel, wyjawił Sauronowi kryjówkę Barahira. „Patrz”: „Silmar.” 186, 194-196.

Gothmog - Władca Balrogów. Wyższy Kapitan Angbadu, zabójca Feanora, Fingona i Etheliona. (To samo imię nosił też w czasie Trzeciej Ery Porucznik Minas Morgul; „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 152). „Patrz”: „Silmar.” 126, 235, 237, 296; „Niedok. opow.” t.I 78.

Góra Gundabad — Największy i najpotężniejszy masyw północno-wschodniej części łańcucha Gór Mglistych. Góruje nad wąską przełęczą, biegnącą pomiędzy Mglistymi i Szarymi Górami, stąd jest to jeden z najbardziej strategicznych punktów dla kontroli nad Doliną Anduiny. Wzniesiono tutaj olbrzymią twierdzę orkijską, a królestwo orkijskie płaci trybut Upiomemu Królowi w Angmarze. To z tej właśnie twierdzy orki wyruszyły na podbój Ereboru w Bitwie Pięciu Armii. Najsłynniejszymi władcami Gundabadu są Azog i, później, jego syn Bolog.

Góry — Tak skrótowo ujęte hasło odnosi się przede wszystkim do Gór Amanu lub Gór Obrony - porównaj Pelori. Odnośnie gór Dor-Lominu — porównaj Dor-Lomin. Odnośnie Wschodu, porównaj Orocam. Odnośnie Żelaznych Gór — porównaj Ered Engrin. Odnośnie Gór Mgłej — patrz Hithaeglar; Odnośnie gór Mrocznej Puszczy, patrz „Niedok. opow.” t.III 29, Eryn-nu-Fuin; Odnośnie Gór Mithrimu - patrz Mithrim; Odnośnie Gór Cienia - patrz Ered Wethrin i Ephel Duath; Odnośnie Gór Terroru — patrz Ered Gorgoroth; Odnośnie Gór Turgona — patrz Echoriath.

Góry Mgliste — (sind. „Hithaeglar”, „Łańcuch Zamglonych Szczytów”, „Góry Mgły”). Pokryte wiecznym śniegiem i mgłą góry, których łańcuch ciągnie się przez ponad 900 mil od doliny górnego biegu Anduiny, aż do Szczeliny Rohanu. Tak przerażające wszystkich Mgliste Góry tworzą linię zachodniej granicy zarówno doliny Anduiny (sind. „Nan Anduin”). jak i (wedle niektórych geografów) Rhovanionu. W wielu poniższych odniesieniach góry nie są nazwane po imieniu. „Patrz”: „Silmar.” 59-60, 107, 110, 141, 353, 357, 359; „Niedok. opow.” t.II 67, 113, 122, 135, 160, 165, t.III 16, 28, 47, 55, 65, 76, 112, 117, 134, 159.

Góry Wiatru — (sind. „Ered Gwaen”, quen. „Orosuli”). Łańcuch górski w południowo-wschodnim Śródziemiu. W początkowym okresie Ardy, góry te tworzyły środkowy, z trzech istniejących na wschodzie łańcuchów górskich.

Góry Żelazne — (sind. „Ered Engrin”, quen. „Orongreni”). Łańcuch górski wznoszący się na najdalszej północy Śródziemia. Od czasu kataklizmu, który wydarzył się pod koniec Pierwszej Ery, wysunięta najbardziej na zachód część tego łańcucha znajduje się pod wodą, reszta natomiast rozdzielona jest na mniejsze odcinki wodami wielkiej Zatoki Utum. „Patrz”: „Silmar.” 129, 136-137, 140, 181, 193.

Gramuz — (rohh. „Ludzie Równin”). Osiedleni na prerii Rohanu Ludzie z Północy, głównie farmerzy i pasterze.

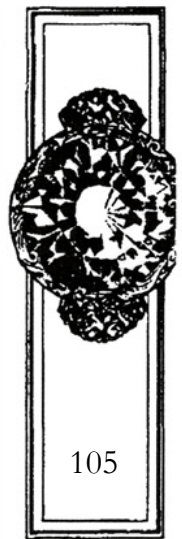
Grima — Dworzanin króla Theodena i szpieg Sarumana. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 151-158, 230, t.III 77, 174, 379; „Niedok. opow.” t.III 115, 119, 137, 145, 154, 156, 183. Zwany był Smoczym Językiem („Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 27, 113-114, 120-123, 156).

Grimbold — Jeździec Rohanu, z Zachodniej Marchii. Razem z Elfhelmem był dowódcą Rohirrimów podczas Drugiej Bitwy u Brodów na Isenie. Zginął na Polach Pelennoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 139, 156; „Niedok. opow.” t.III 143-156, 157.

Grithrim — Człowiek z gospodarstwa Hurina, który wraz z Gethronem towarzyszył Turinowi w drodze do Doriathu, gdzie zginął. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 100, 104-106.

Grom — Wspaniały, rohanijski koń, wierzchowiec Gandalfa podczas Wojny o Pierścień. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 359, 361, t.II 44, t.III 16; „Niedok. opow.” t.III 78, 116, 153, 210.

Grond — Wielka maczuga (kancerz) Morgotha, którą walczył





w czasie pojedynku z Fingolfinem. Zwana ona była Młotem Podziemnego Świata. Na jej cześć nazwano tak samo taran użyty do rozbicia bramy Minas Tirith. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 126; „Silmar.” 185.

Guilin — Ojciec Gelmira i Gwindora, elfów z Nargothrond. „Patrz”: „Silmar.” 229, 232, 252, 255, 259.

Gundor — Młodszy syn Hadora Lorindola, władcy Dor-lominu. Zginął wraz z ojcem pod Eithel Sirion, w bitwie Dagor Bragollach. „Patrz”: „Silmar.” 178, 183, 307.

Gurthang — (sind. „Żelazo Śmierci”). Nazwa, jaką nosił miecz Belega, Anglachel, po tym, gdy przekuto go dla Turina w Nargothrondzie. Dzięki temu ostrzu Turin zyskał później przydomek Mormegila (Czarnego Miecza, Czarnego Ostrza). „Patrz”: „Silmar.” 256, 260, 264, 272, 274, 276; „Niedok. opow.” t.I 159, 183, 186, 198, 204, 211. Zwany był on też Czarnym Cierniem Brethilu, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 186.

Gwaeron — (sind.). Sindaryjska forma nazwy trzeciego miesiąca roku „w Rozliczeniu Edainów”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 87. (Z Gwaeronom porównaj imię Orła Gwaihira „Pana Wiatrów”). Porównaj także: Sulime.

Gwaith-i-Mirdain — (sind. „Bractwo Kowali Klejnotów”). Gildia, szkoła i warsztaty założone przez Celebrimbora w Hollinie. Stowarzyszenie to osiągało praktycznie najlepsze wyniki w obróbce klejnotów, spośród wszystkich grup czy indywidualnych specjalistów w Śródziemiu — z wyjątkiem Feanora i, być może, Annatar, bowiem moc elfijskich pierścieni była tak silna, iż nawet jedyny Pierścień nie był w stanie całkowicie ich kontrolować. Gildia znana była też po prostu pod mianem „Mirdain”. „Patrz”: „Silmar.” 348; „Niedok. opow.” t.II 124-129. Odnośnie Rodu Mirdaina. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 129.

Gwathlo — (sind. „Gwaithir”, „Rzeka Cienia”, westr. „Szara woda”, „Szara Powódź”, adun. „Agathurush”). Szeroka, wolno płynąca rzeka, która przecina południowo-wschodni Eriador. Tworzą ją łączące się ze sobą rzeki Mitheithel (Szarej Strugi [Ryczącej Studni]) oraz Glanduiny. Płyne ona dalej w kierunku południowo-zachodnim, do Belegaeru. Gwathlo rozdziela Minhiriath od Enedwaithu (Enedwaith) i wyznacza długą, południowo-wschodnią granicę Cardolanu. Nad jej brzegami usytuowane są zarówno Tharbad, jak i Lond Daer. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 28, 66, 76, 89, 129-130, 165-173, t.III 27, 78, 116, 125, 159, 177. Porównaj także: Bitwa nad Gwathlo.

Grund

Gwindor - Elf z Nargothrond, brat Gelmira. Uwięziony w Angbandzie, zbiegł jednak stamtąd i pomógł Belegowi ratować Turina. Przeprowadził też Turina do Nargothrond. Kochał się w córce Orodretha, Finduilas. Zginął w Bitwie w Tumhalad. „Patrz”: „Silmar.” 229-30, 232-3, 252-9; „Niedok. opow.” t.I 51, 72, 76, 225-234.

H

Hador - (adun.). Hador był władcą Trzeciego Rodu/Domu Edainów (inaczej zwanego „Rodem Hadora”). Był bohaterem sprzymierzeńcem Fingolfinem i najwybitniejszym z dowódców adańskich, którzy walczyli w Dagor Bragollach. Tam dowodził strażą tylną Fingolfinem i zginął, broniąc Eithel Sirion. Jako władca Dor-lominu, Hador zwany był często Lorindolem (sind. „Złotogłowym”). Był ojcem Gadora i dziad Hurina. „Patrz”: „Silmar.” 178, 182-183, 186, 189-190, 193; „Niedok. opow.” t.I 79, 85, 96, 100, 111, 158. Odnośnie Rodu/Domu/Ludu Hadora. „Patrz”: „Silmar.” 178, 189-190, 193, 230, 235-237, 241-2, 251, 263, 278, 304; „Niedok. opow.” t.I passim; „Wład. Pierś.” t.I 370. Odnośnie syna Hadora (Galdora). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 28. Spadkobiercy Rodu Hadora (Turina). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 88, 93-94, 100. Odnośnie Helmu Hadora, patrz Smoczy Helm z Dor-lominu.

Haladinowie — Drugie z kolei plemię ludzkie, które przybyło do Beleriandu, nazwane później Ludem Halethy. Osiedlili się oni w lesie Brethil. Zwani także byli Ludźmi z Brethil. „Patrz”: „Silmar.” 170-171, 175-177, 186, 189-190, 193, 233, 237; „Niedok. opow.” t.III 177-178.

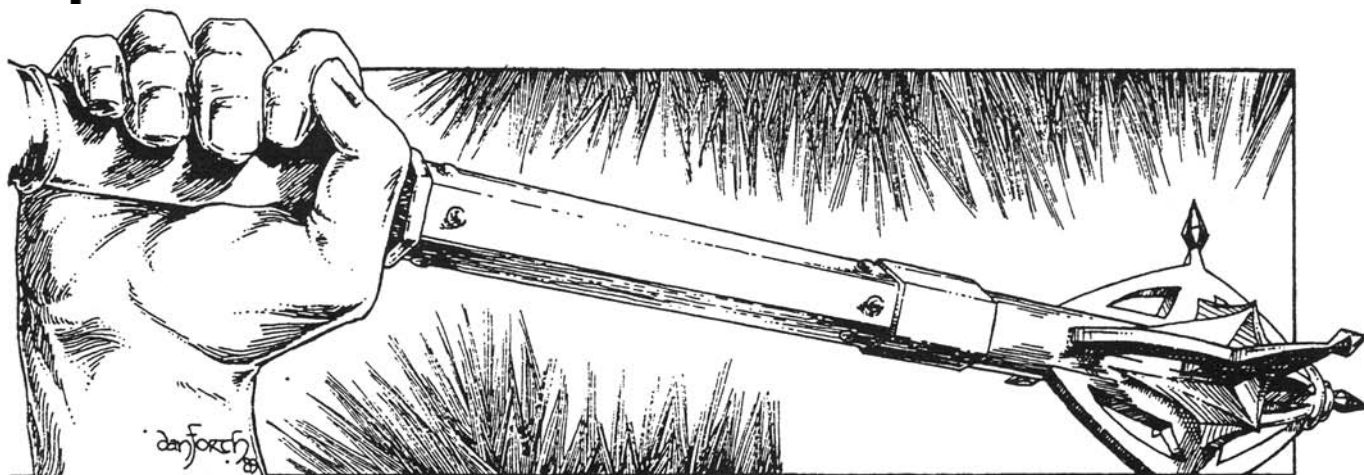
Haldad — Wódz Haladinów w obronie Thargelionu przed napacją orków. W tej bitwie też zginął. Był ojcem Pani Halethy. „Patrz”: „Silmar.” 175, 177.

Haldan — Syn Haldara, wódz Haladinów po śmierci Pani Halethy. „Patrz”: „Silmar.” 176.

Haldar — Syn Haldada z ludu Haladinów, brat Pani Halethy. Zginął wraz ze swoim ojcem podczas napadnięcia orków na Thargelion. „Patrz”: „Silmar.” 175-177.

Haldir — Syn Halmira z Brethilu. Poślubił Gloredhele, córkę Hadora z Dor-lominu. Poległ w bitwie Nimaeth Arnoediad. „Patrz”: „Silmar.” 189-190, 230-231, 233, 237; „Niedok. opow.” 79, 96.

Haletha [Haleth] - Nazywana też Panią Halethą, była przywódczynią Haladinów (nazwanych od jej imienia Ludem



Halethy) od Thargelionu aż po tereny na zachód od Sirionu. „Patrz”: „Silmar.” 175-177. Odnosnie Ludu/Rodu Halethy. „Patrz”: „Silmar.” 176-177, 179, 189, 230, 264, 270-271; „Niedok. opow.” t.I 193, t.III 170, 180. Odnosnie Halethrimów (Ludzi Halethy). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 89, 122, 126, 159-160, 187, 196, t.III 170-172, 181. Porównaj także: Brethil.

Halifirien - (roh. „Święta Góra”). Siódme ze wzgórz sygnałowych Gondoru, wzniesione w Ered Nimrais. W języku sindaryjskim nazywane było Amon Anwar, co tłumaczono jako „Wzgórze Grozy”, a częściowo jako „Wzgórze Anwar”. Przednumenorejska nazwa wzgórza brzmiała Eilenaer (związana z Eilenach). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 58-60, 65, 72, 78, 79, 83. „Wład. Pierś.” t.III 16, 94-95. Odnosnie Lasu Halifiren, patrz Firien.

Hallacar — Syn Hallatana z Hyarastorni. Poślubił Tar-Ancalime, pierwszą rządzącą królową Numenoru, z którą przez jakiś czas walczył. Podczas pierwszych spotkań z Tar-Ancalime, Hallacar nadał sobie imię Mamandila. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 80, 86-87, 95.

Hallas - Syn Ciriona. Trzynasty rządzący namiestnik Gondoru. Wprowadził nazwy Rohan i Rohirrimowie. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 53, 60, 66.

Hallatan - Władca Hyarastorni w Mittelmazze (Wewnętrznych Krainach) Numenoru. Kuzyn Tar-Aldariona. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 62-64, 70, 77, 80, 86, 92, 96. Zwany był też władcą Owiec. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 60.

Halmir — Wódz Haladinów, syn Haldan i ojciec Haladira. Wspólnie z Belegiem z Doriathu pobili orki, które po bitwie Dagor Bragollach poszły na południe od przełomu Sirionu. „Patrz”: „Silmar.” 189, 230; „Niedok. opow.” t.I 79.

Hama — Kapitan straży osobistej siedziby króla Theodena. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 156.

Hamfast Gamgee — Ojciec Sama Gamgee. Słowo Hamfast jest pochodzenia Anglosaksońskiego („ham-faest”) i oznacza „przywiązanego do swojego domu”, „całkowitego domatora”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 46-48, 51, 64-65, 104, 113, 355, t.II 272, 346, 437, t.III 220, 380-389; „Niedok. opow.” t.III 95. Zwany był też Dziaduniem Gamgee lub po prostu Dziaduniem.

Handir - Syn Haldira i Gloredheli, ojciec Brandira Kulawego. Był wodzem Haladinów po śmierci Haldira. Zginął w Brethilu w walce z orkami. „Patrz”: „Silmar.” 237, 259, 264; „Niedok. opow.” t.I 129.

Harad - (sind. „Południe”). Rozległy obszar rozciągający się poniżej rzeki Hamen, na południe od Gondoru i Mordoru. W Haradzie leżało autonomiczne (czasami) państwo Umbar. Harad był też zwany Haradwaith, co oddaje nazwę Ludzi zamieszkujących te tereny. „Patrz” (Bliski/Daleki Harad): „Wład. Pierś.” t.I 338, t.II 342, t.III 43; „Niedok. opow.” t.II 35, 123, t.III 45, 74, 194, 200.

Haradaic [haradaik] — Dominujący język rodziny językowej północnego (Bliskiego) Haradu. Generalnie kojarzony jest z Haradrimami (Haradwaithami), choć południowi Haradrimowie posługują się jednak różnymi odmianami północnego apysaiku.

Haradrimowie — (sind. „Ludzie z Południa”, „Południowcy”). Zwani są także Haradwaithami. Do Haradrimów zalicza

się liczne grupy haradaicko- i apysaickojęzycznych szczepów i plemion, zamieszkujących w Haradzie. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 335, t.II 369, t.III 86; „Niedok. opow.” t.III 177, 195; „Silmar.” 387.

Haragaer - (sind. „Południowe Morze”). Ocean oblewający kontynent Śródziemia od południa. Jest to część Ekkai, czyli „Morza Otaczającego” i dzieli on Endor od Najdalszego Południa. Jego wody mieszają się z Belegaerem na zachód od Metharny (Hyarnumente).

Haretha [Hareth] - Cóрка Halmira z Brethilu. Została żoną Galdora z Dor-lominu. Matka Hurina i Huora. „Patrz”: „Silmar.” 189, 193; „Niedok. opow.” t.I 79, 89.

Harfootowie — Jeden z trzech szczepów, na które dzieli się hobbity. Dwie pozostałe grupy to Fallohidzi oraz Stoorowie. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 25; „Niedok. opow.” t.III 37.

Harlindon - Nazwa obszaru Lindonu ciągnącego się na południe od zatoki Lhun. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 149.

Harlond — (sind. „Południowa Przystań”). Portowe zaplecze Minas Tirith. Przystań znajduje się na południowy wschód od miasta. Położony jest na północnym brzegu Anduiny, prawie na przeciwko Rammas Echor i służy jako główne przejście handlowe miasta. Pięć red kotwicowych Harlondy otoczonych jest Strażniczym murem. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 19.

Harr. — Skrót języka haradaickiego, haradaiku, dominującego wśród rodziny językowej północnego (Bliskiego) Haradu.

Harrowdale — (westr. „Przeszkadzająca Dolina”). Dolina położona w północno-centralnej części Białych Gór, w której ma swój początek Śnieżny Potok. Północny wyłot doliny otwiera się na równiny Rohanu, tuż poniżej Eldoras. Powyżej Harrowdale wznosi się wysoko łąka Dunharrow. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 66; „Niedok. opow.” t.III 155-156.

Hathaldir — Zwany Młodym. Był jednym z dwunastu towarzyszy Barahira w górach Dorthonionu. „Patrz”: „Silmar.” 186.

Hathol - Ojciec Hadora Lorindola. „Patrz”: „Silmar.” 178.

Hatholdir — Człowiek z Numenoru, przyjaciel Tar-Meneldura. Był ojcem Orchaldora. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 25.

Haudh-en-Arwen — (sind. „Kurhan Pani”). Kopiec mogiłny Halethy w lesie Brethil. „Patrz”: „Silmar.” 177.

Haudh-en-Elleth — (sind. „Kopiec elfiej dziewczyny”). Położony w Brethilu, niedaleko przeprawy Teiglinu kurhan, pod którym pochowano Finduilas [I] (noldoryjską córkę Orodretha i kochankę Turina). Strzegąc tego grobu, Turin spotkał Nienor. „Patrz”: „Silmar.” 264-265, 168-169, 273, 275; „Niedok. opow.” t.I 164, 177, 193, 209.

Haudh-en-Ndengin — (sind. „Kurhan Poległych”). Położony na pustkowiu Anfauglith kopiec, gdzie pogrzebano elfy i ludzi, którzy zostali zabici podczas bitwy Nimaeth Amoediad. Zwany był także Haudh-en-Nirnaeth (sind. „Kurhan Łez”). „Patrz”: „Silmar.” 240-241; „Niedok. opow.” t.I 21, 95, 96, 213. Odnosnie Wielkiego Kurhanu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 157-158.

Helcar — Morze Wewnętrzne na północnym wschodzie Śródziemia, gdzie niegdyś znajdowała się górzysta wyspa. Na niej stała latarnia Illuina. Jezioro Cuivienen, gdzie zbudziły się do życia elfy, opisywano jako zatokę tego morza. „Patrz”: „Silmar.” 52, 58.





Helcaraxe [Helcarakse] — Cieśnina pomiędzy Amanem i Śródziemiem. Zwana także Cieśniną Lodowej Kry. „Patrz”: „Silmar.” 55, 63, 91, 103, 105, 128, 138, 155, 161; „Niedok. opow.” t.I 44, 78.

Helevom — (sind. „Czarne Szkło”). Jezioro w północnej części Thargelionu, u stóp góry Rerir, gdzie mieszkał Caranthir. „Patrz”: „Silmar.” 133, 148, 183.

Helluin - Gwiazda Syriusz. „Patrz”: „Silmar.” 52, 71.

Helmowa Dolina — dolina wiodąca w górę do Helmowego Jaru. Znana także jako po prostu Dolina. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 170, t.III 54, 320; „Niedok. opow.” t.III 144, 154-156.

Helmowa Droga — Droga biegnąca z Helmowej Doliny w kierunku północnym, łącząca dolinę z Wielkim Traktem na wschód od brodów na Isenie. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 145, pod określeniem „odnogi łączącej z Rogatym Grodem”, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 153.

Helmowy Jar — (sind. „Ostiras”). Najbardziej na zachód wysunięta twierdza rohanijska, położona blisko centrum Zachodniej Bruzdy Rohanu. W skład twierdzy wchodzi forteca - Rogaty Gród lub zespół murów, wzniesionych w poprzek czołusci rozpadliny. Na południu szczeliny natomiast znajdują się Błyszczące Jaskinie (Aglarond). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 168-171, t.III 63; „Niedok. opow.” t.III 142, 144, 148, 153, 156, 159, 219.

Helmowy Strumień — Strumień wypływający z Helmowego Jaru ku Zachodniej Bruździe. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 170; „Niedok. opow.” t.III 154.

Henderch — Człowiek z Krain Zachodnich Numenoru, marynarz Tar-Aldariona. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 58, 64.

Henneth Annun — (sind. „Okno Zachodzącego Słońca”). Nazwa jaskini znajdującej się pod wodospadem Ithilien. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 363, t.III 102; „Niedok. opow.” t.III 196.

Herumor — Numenorejski renegat, który w końcu Drugiej Ery osiągnął wielką potęgę wśród Haradrimów. „Patrz”: „Silmar.” 357.

Hildifons Tuk — Jeden z wujów Bilba Bagginsa. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 102.

Hildorien — (sind. „Kraj Następców”). Miejsce urodzenia Ludzi (Hildorów) w Pierwszej Erze. Hildorien jest położony na południe od Cuivienen, wzdłuż północnych zboczy Góry Wiatrów, na Najdalszym Wschodzie Śródziemia. „Patrz”: „Silmar.” 122, 170.

Hildorin — (sind.). Język Hildorów i mowa, z której wykształciły się wszystkie ludzkie dialekty. Wywodzi się on z avarinu (elfijskiego) i znajduje się pod wpływem melkorinu (starożytniej Czarnej Mowy).

Hildorowie — (sind. „Następcy”). Sindaryjska nazwa „Drugiego Pokolenia” (Ludzi). Odnosi się także do „Ojców Ludzi”. Nazwa, jaką elfy dawały ludziom.

Himlad — (sind. „Chłodna Równina”). Region, gdzie mieszkali Celegorm i Curufin, rozciągający się na południe od przełęczy Aglon. „Patrz”: „Silmar.” 148, 158-159, 162.

Himring — (sind. „Wiecznie Zimny”). Wielki pagór wznoszący się na zachód od Szczerby Maglora, gdzie miał swoją fortecę Maedhros. „Patrz”: „Silmar.” 133, 147-148, 158, 183, 213, 222.

Hirilonde — („Odnajdujący Przystań”). Olbrzymi statek, wybudowany przez Tar-Aldariona. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 53, 58, 67, 88. W czasie swojej budowy zwany był Turuphanto („Drewniany Wieloryb”). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 52.

Hirilorn — (sind.). Ogromny buk o trzech pniach, rosnący w Doriath. W jego konarach urządzono więzienie dla Luthien. Nazwa oznacza „Drzewo Pani”. „Patrz”: „Silmar.” 207, 225; „Niedok. opow.” t.I 110.

Hirilome — (quen. „Kraina Mgły”). Nazwa Hithlumu w jęz. quenyjskim. „Patrz”: „Silmar.” 140.

Hisime — (quen.). Quenyjska nazwa jedenastego miesiąca roku, datowanego według kalendarza numenorejskiego, odpowiadającego listopadowi. Jego sindaryjska nazwa brzmi „Hithui”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 51, 57.

Hithlum — (sind. „Kraina Mgły”). Region ograniczony od wschodu i południa łańcuchem gór Ered Wethrin, a od zachodu — Ered Lomin. W języku quenyjskim zwany jest Hisilome. „Patrz”: „Silmar.” 55, 92, 125, 128-129, 132, 138, 141, 144, 147, 157-8, 172, 181-185, 187, 189, 193, 220, 230-233, 236-268, 241-243, 252, 278-279, 291; „Niedok. opow.” t.I 21-22, 33, 79, 95, 106, 110.

Hobbiton — Wioska w Zachodniej Ćwiartce, w Shire, gdzie znajdował się dom Bilbo Bagginsa. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 88, 127, 134.

Hobbit [Hobbici i — (kud. „Kuduk”). Zwane także halflingami, perianami, Periannathami lub Ludem z Shire. Hobbity są najniższe ze wszystkich Wolnych Ludów, osiągając średnio od dwóch do czterech stóp wysokości, z tendencją do tycia. Mają duże owłosione stopy i zwykle chadzą bez obuwia. Uwielbiają dobrze zjeść i się napić, stąd większość czasu spędzają na stolowaniu się w karczmach lub w domach przyjaciół. W razie potrzeby potrafią poruszać się bardzo szybko, są przy tym bardzo zręczne manualnie. Mają niezwykle dużą odporność i wytrzymałość. Potrafią bowiem nawet przez długi czas wytrzymać najsilniejsze ataki magiczne i zniszczenia fizyczne. Są prostą rasą, o dość zagadkowym pochodzeniu, podzieloną na trzy główne szczepy — Stoorów, Harfootów i Fallohidów. Wysocy, szczupli Fallohidzi są najmniej liczni, z najbardziej rozwiniętą, wrodzoną wręcz żyłką podróżniczą, jak też są najbardziej spokrewnieni z ludźmi i elfami. Niżsi, brązowowłosi Harfootowie są z kolei najpospolitszym szczepem i z kolei są spokrewnieni blisko z krasnoludami — obie te grupy bowiem uwielbiają wzgórza i pagórkowate tereny. Stoorowie ze swoimi rozmiarami znajdują się pośrodku statystyki. Ten szczep wrócił do Dzikich Krain podczas piętnastego wieku trzeciej Ery i osiedlił się na Polach Gladden, na zachodnim brzegu Anduinu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” *passim*. Zwani także są Małym Ludem, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 153, t.III 35, 88, 101, 112, 117, 136, 174, 194, 200, 210.

Holman Zielona Ręka - Hobbit z Shire, ogrodnik Bilbo Bagginsa. „Patrz”: „Niedok. opow.” 88, 95.

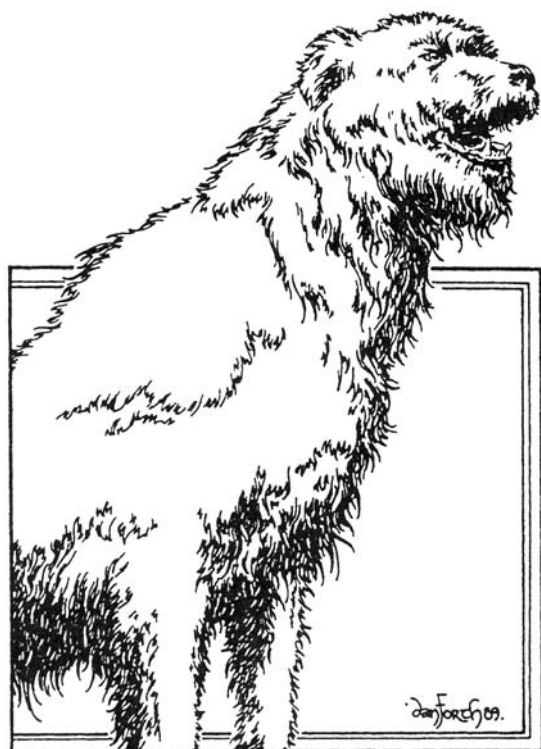
Huan — („Wielki Pies”, „Wilczarz”). Olbrzymi pies-wilczur z Valinoru, którego Orome dał Celegormowi. Przyjaciół i pomocnik Berena i Luthien. Zginął w walce z Carcharothem, lecz zabił go także. „Patrz”: „Silmar.” 208-217, 220-221, 225.

Hunthor — Człowiek z Haladinów z Brethil, który towarzyszył Turinowi w wyprawie i ataku na Glaurunga w Cabed-en-Aras. Zginął tam, uderzony spadającym kamieniem. „Patrz”: „Silmar.” 270-271; „Niedok. opow.” t.I 186, 193, 201. Odnosnie Oony Hunthora. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 193.

Huor — Syn Galdora z Dor-lominu, mąż Riany, ojciec Tuora. Udał się z bratem Hurinem do Gondolinu. Zginął w bitwie Nimaeth Arnoediad. „Patrz”: „Silmar.” 151, 178, 189-190, 192, 231, 235-236, 241, 291, 293-294, 298, 307; „Niedok. opow.” t.I 21-22, t.I 28, 41, 78, 95, 214, 235. Odnosnie „Syna Huora” (Tuora). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 21-22, 28, 41, 43, 62, 72, 235.

Huornowie — „Drzewa”, które wkroczyły do Bitwy o Rogaty Gród i uwięziły orki. Nazwa jest bez wątpienia pochodzenia sindaryjskiego, bowiem zawiera rdzeń „orn” — „drzewo”. Porównaj słowa Meriadoka w „Wład. Pierś.”: „Zachowali jeszcze głos i mogą porozumiewać się z entami — dlatego nazywają się huornami. Drzewiec tak mówi.” „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 217; „Niedok. opow.” t.III 153.

Hurin [II — Zwany Thalionem, „Nieugięty” i „Silny”. Syn Galdora z Dor-lominu, mąż Morweny, ojciec Turina i Nienor. Był władcą Dor-lominu i wasalem Fingona. Udał się z bratem Huorem do Gondolinu. W bitwie Nimaeth Arnoediad został wzięty do niewoli przez Morgotha i więziony na grzbiecie Thangorodrimu, lecz opierał mu się. Po wyzwoleniu zabił w Nargothrondzie krasnoluda Mima i przyniósł królowi Thingolowi Nauglamir. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 371; „Silmar.” 151, 178, 189-193, 231-233, 235-237, 239, 241-243, 245, 251, 254-255, 257, 259-265, 269, 272-285, 291, 295, 307; „Niedok. opow.” t.I passim — w wielu miejscach wspomniany po prostu jako ojciec lub krewny. Odnosnie opowieści o Dzieciach Hurina, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 137, 213.



Hurin [2]- Hurin (Wysoki) z Eryn Amen, namiestnik króla Minardila. Od niego rozpoczęła się dynastia i ród namiestników Gondoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 152, 301, 311; „Niedok. opow.” t.III 68.

Hyarastorni — Krainy władców Hallatanu, w Mittelmarze (Ziemiach Wewnętrznych) Numenoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 63-64, 70, 77, 80, 86, 72.

Hyarmendacil I — („Zwycięzca Południa”). Piętnasty król Gondoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 164.

Hyarmentir — Najwyższy szczyt w krainach na południe od Valinoru. „Patrz”: „Silmar.” 84.

Hyarnustar — (quen. „Ziemie południowo-zachodnie”). Południowo-Zachodni przylądek Numenoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 14, 16-17.

Hyarrostar — (quen. „Ziemie południowo-wschodnie”). Południowo-wschodni przylądek Numenoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 14, 16.

Hythe — (westr. „Przystań”). Mały port lub przystań, dok. Zwłaszcza mała przystań w Lorien, niedaleko miejsca, gdzie łączą się wody Celebranty i Anduinu.

I

Iant laur — (sind. „Stary Most”). Most przerzucony ponad nurtem Esgalduiny, przy północnej granicy Doñathu, zwany także Mostem na Esgalduinie. „Patrz”: „Silmar.” 145.

Ibal — marynarz w służbie Tar-Aldariona. Wyruszył z Emerie, z Numenoru. Był synem Ulbara. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 57, 63, 78.

Ibun — Jeden z synów Mima, krasnoluda pośledniego. „Patrz”: „Silmar.” 247, 249, 251; „Niedok. opow.” t.I 145-147.

Idril — Zwana Celebrindal „Srebrmostopa”. Była córką (i jedynym dzieckiem) Turgona i Elenwe. Zona Tuora, matka Earendila, z którym uciekła z Gondolinu do ujścia Sirionu, stąd, wraz z Tuorem, wyruszyła na Zachód. „Patrz”: „Silmar.” 152, 161, 164, 166-7, 293-300, 304, 311, 318; „Niedok. opow.” t.I 78, t.II 147, 149.

Illuina [Illuin] — Jedna z Latami Valarów, zrobionych przez Aulego. Stała w północnej części Śródziemia. Po obaleniu latarni przez Melkora rozlało się tam Morze Wewnętrzne Helcar. „Patrz”: „Silmar.” 35-7, 52, 63.

Ilmare — Majarka, służąca i pomocnica Vardy. „Patrz”: „Silmar.” 29.

Ilmen — Strefa ponad warstwą powietrza, gdzie znajdują się gwiazdy. „Patrz”: „Silmar.” 116, 118-119, 343.

Imlach — Ojciec Amlacha. „Patrz”: „Silmar.” 174.

Imladris — (sind. „Rivendeli”, dosłownie „Głęboka Dolina w Rozpadlinie Gór”). Siedziba Elronda w jednej z dolin Gór Mglistych. „Patrz”: „Hobbit” 46-54, 295-298; „Wład. Pierś.” t.I 22, 100, 294, 335, t.II 43, t.III 54, 187, 337; „Silmar.” 351, 357, 360, 362-363, 369; „Niedok. opow.” t.II 13, 124-129, 135, 170, t.III 15, 28, 33, 87, 99, 101, 125, 134. Odnosnie przełęczy Imladris, „Patrz”: Wysoka Przełęcz.

Imrahil — Władca Doi Amroth w czasie Wojny o Pierścień. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 19, 48, 151-152, 176, 326; „Niedok. opow.” t.II 137, 143, t.III 35, 79.



Imrazor — Zwany „Numenorejskim”. Pojął za żonę elfkę Mithrellas. Był ojcem Galadora, pierwszego władcy Dol Amroth. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 143, t.III 79.

Indis — (quen.). Elfka z plemienia Vanyarów. Była bliską krewną Ingwego i drugą żoną Finwego. Matka Fingolfina i Finarfina. „Patrz”: „Silmar.” 67, 72, 77; „Niedok. opow.” t.II 114-116.

Indor — Człowiek z Dor-lominu, ojciec Aeriny. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 158.

Ingwe — (quen.). Przywódca Vanyarów, pierwszego z trzech hufców Eldarów w ich wędrówce z Cuivienen na Zachód. W Amanie mieszkał na Taniquetilu i był uznawany za Najwyższego Króla Elfów. „Patrz”: „Silmar.” 57, 64, 66, 69, 72, 99, 120, 306.

Inzilbeth — (adun.). Królowa i żona Ar-Gimilzora, pochodząca z rodu książąt Andunie. Matka Inziladuna (Tar-Palantira). „Patrz”: „Silmar.” 327; „Niedok. opow.” t.II 99, 112.

Irmo — Valar zwany zwykle Lorien, tak jak się nazywała jego siedziba. Imię „Irmo” oznacza „Tego, który pragnie” lub „Mistrza Pragnień”. Pierwotna, „prawdziwa” forma jego imienia brzmi Olofantur. „Patrz”: „Silmar.” 26-27, 30, 70-71, 118; „Niedok. opow.” t.II 152, t.III 196. Porównaj także: „Feanturi.”

Isena — Rzeka, która płynie z Gór Mglistych przez Nan Curunir (Dolinę Czarodziejów) i Szczelinę Rohanu. Sindaryjskie tłumaczenie stara się zobrazować Język Rohanu i brzmi: „(Sir) Angren”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 402, t.II 166; „Niedok. opow.” t.II 28, 89, 167, t.III 62, 78, 124, 142, 147, 177.

Isengar Tuk — Jeden z wujów Bilba Bagginsa. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 103.

Isengard — (sind. „Angrenost”, westr. „Żelazna Forteca”). Isengard jest starożytną cytadelą, położoną w dolinie zwanej Nan Curunir, u południowego krańca Gór Mglistych. Miała ona strzec przede wszystkim Wrót Rohanu [Szczeliny Rohanu], współcześnie jednak strzeże zarówno Calenardhonu (Rohan), jak i doliny górnego biegu Iseny (Angren). W skład budowli twierdzy wchodzi Orthanc [Orthank], wysoka, czarna wieża ozdobiona czterema iglicami, wyciosana z powstałego w tym miejscu powulkanicznego słupa lawy oraz także z naturalnych murów z kamieni pochodzenia wulkanicznego. W Orthanku znajdował się jeden z palantirów. W 2759 roku Trzeciej Ery, cytadela stała się siedzibą Sarumana. „Patrz”: „Wład. Pierś.”

t.I 348-351, t.II 25, 209, t.III 18; „Silmar.” 355, 365, 367-368, 370; „Niedok. opow.” t.III 65, 83, 111-112, 122, 136, 145, 152, t.III 190, 209, 220. Nazwy Pierścieni Isengardu i Krąg Isengardu odnoszą się do imponujących murów, otaczających wewnętrzny dziedziniec, na którym stała wieża Orthanku.

Isil — (quen.). Nazwa księżycy w jęz. quenyjskim. „Patrz”: „Silmar.” 117.

Isildur — Starszy syn Elendila, który wraz z ojcem i bratem Ananionem uciekł z kataklizmu zatonięcia Numenoru i założył w Śródziemiu królestwo numenorejskie na wygnaniu. Pan na Minas Ithil. Odciał rządzący Pierścieniem z ręki Saurona. Zginął od strzał orków, gdy przepływał Anduinę. Wtedy też Pierścienie zsunął się z jego palca do wody. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 83, 87, 93, 333-342 passim, t.II 40, t.III 63; „Silmar.” 331-332, 336, 340, 353-355, 357-361, 366-367, 370. Odnośnie spadkobierców Isildura. „Patrz”: „Silmar.” 362, 366. Odnośnie spadkobiercy (Dziedzica) Isildura (Aragorna). „Patrz”: „Silmar.” 369-371; „Niedok. opow.” t.II 90, t.III 15-34, 60, 71, 159, 177. Odnośnie Pierścienia Isildura. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 211. Odnośnie zwoju (zapisków) Isildura. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 32, 222. Odnośnie „tradycji Isildura”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 69-71. Odnośnie żony Isildura. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 15.

Isilme — Córką Tar-Elendila, siostra Silmarien. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 25.

Isilmo — Syn Tar-Suriona, ojciec Tar-Minastira. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 95-96, 110.

Istari — Czarodzieje, Majarowie, którzy zostali przysłani w Trzeciej Erze z Amanu, aby powstrzymać Saurona. Ich sundaryjskie miano brzmiało „Ithryn” (porównaj Ithryn Luin). Porównaj Saruman, Gandalf i Radagast. „Patrz”: „Silmar.” 365-369; „Niedok. opow.” t.II 123, 153, t.III 183, 187, 199; „Wład. Pierś.” t.II 242. Odnośnie Heren Istarión („Bractwo Czarodziejów”) „patrz”: „Niedok. opow.” t.III 183, 187, 200.

Ithilbor — Elf nandoryjski, ojciec Saerosa. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 109, 118.

Ithilien — (sind. „Kraina Księżycy”; rohh. „Użyczający Światła Księżycy”). Choć teoretycznie jest to prowincja, to jednak w rzeczywistości Ithilien stanowi jedną z najważniejszych dziedzin królewskich Gondoru. Założone przez Idildura księstwo ma swoją stolicę w Minas Ithil (później zwaną Minas Morgul). Swoim zasięgiem kraina ta obejmuje

Iant Laur



wszystkie tereny położone na północ od rzeki Poros, południe od Wilgotnych Rozlewisk (Nindalfu), wschód od Anduiny i zachód od Mordoru. Rzeka Induina, płynąca przez centrum prowincji, dzieli je na dwie części: Forithilien (Północne Ithilien) i Harithilien (Południowe Ithilien). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 335, t.II 346, t.III 19; „Niedok. opow.” t.I 216, t.III 40, 46, 72, 82, 209.

Ithryn Luin — (sind.). Dwaj Istari, Alatar i Pallando, którzy wyruszyli na wschód Śródziemia i nigdy nie powrócili (l.poj. „ithron”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 183). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 184, 194, 199. W tekście nazwa była tłumaczona jako Błękitni Czarodzieje.

Ivrin - Jezioro i wodospad pod Ered Wethrin, gdzie miała swoje źródła rzeka Narogu. „Patrz”: „Silmar.” 141, 255; „Niedok. opow.” t.I 52, 76, 150, 217. Odnośnie Rozlewisk Ivryn, „Patrz”: „Silmar.” 134, 256, 263, 292. Odnośnie Wodospadu Ivryn. „Patrz”: „Silmar.” 144, 205. Odnośnie Eithel Ivryn (sind. „Źródło Ivryn”, [„Studnia Ivryn”]) źródła Narogu. „Patrz”: „Silmar.” 254-5.

Jeźdźcy — „Patrz”: Eotheodzi. Odnośnie jeźdźców Rohanu „patrz”: Rohirrim. Odnośnie Czarnych Jeźdźców, „patrz”: Nazgul.

Jeźdźcy Wain — Zwani też Żelaznymi Jeźdźcami bądź Woznikami („Niedok. opow.”). Jedno z plemion easterlingowskich, które najeżdżało Gondor w dziewiętnastym i dwudziestym wieku Trzeciej Ery. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 40-52, 73-76, 79.

Jeźdźcy Wilków — Orki lub orko podobne istoty, jeżdżące na wilkach. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 142-144, 152, 154.

K

Kamień Nieszczęśliwych — Kamień upamiętniający Tuora i Nienor. Znajdował się nad głębokim wąwozem rzeki Teiglin, Cabed Naeramarth. „Patrz”: „Silmar.” 281.

Kamień z Anor — Palantir z Minas Arnor (Minas Tirith). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 208-209, 212-213, 218-219, 223.

Kamień z Ithil — Palantir, który znajdował się w Minas Ithil. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 261; „Niedok. opow.” t.III 208, 219, 221, 223.

Kelvar — (quen. „Zwierzęta”, „Stworzenia, które się poruszają”, l.poj. „Kelva”). Żywe istoty, które mogą się poruszać oraz, jak zauważyła to Yavanna, „mogą uciekać”. Kelvar znajdują się pod opieką Valiery Yavanny. Nie zalicza się do nich potworów oraz Dzieci Iluvatara: Elfów, Ludzi, Krasnoludów, etc. „Patrz”: „Silmar.” 48-9.

Khamul - (Czarna Mowa). Nazgul, drugi pod względem rangi. Mieszkał w Dol Guldur, po jej zajęciu w 2951 roku Trzeciej Ery. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 111-112, 119, 127, 133. Zwany był Cieniem Wschodu („Patrz”: „Niedok. opow.” 111-112) i Czarnym Easterlingiem („Patrz”: „Niedok. opow.” 133).

Khand — Kraj rozciągający się na południowy wschód od Mordoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 152; „Niedok. opow.” t.III 43.

Kheled-zaram - (Khuz. „Szkłane Jezioro”; westr. „Jezioro Lustrzane”). Ciemne, o tafli wody odbijającej obraz jak szkło,

małe lecz bardzo głębokie, święte jezioro krasnoludów. W tym właśnie miejscu Durin Nieśmiertelny (Durin I) ujrzal swoją wizję, która potwierdziła jego prawa jako króla i nakazała mu założenie Khazad-dumu (Morii). Legenda mówi, iż w czasie Pierwszej Ery, Durin spojrzal w wodę i zobaczył, pomimo, iż był to środek dnia, odbicie siedmiu gwiazd, które utworzyły nad jego głową koronę. Dzisiaj, miejsce w którym stał Durin upamiętnia kamienny obelisk, a gwiazdy zawsze lśnią w tafli wody — niezależnie od oświetlenia. Jednakże, wśród zmarszczek tafli wody Lustrzanego Jeziora nie odbija się niczyja twarz. Jezioro znajduje się w dolinie zwane Azanulbizar. Ma kształt ostrza dzidy, wskazującego w kierunku północno-zachodnim - w góry. Zasilane jest wodą niesioną przez wodospad, będący ostatnią, najniższą z serii katarakt, mających swój początek w Cirith Caradhras. Woda z jeziora daje za to początek rzece Celebrancie.

Khim — Syn Mima, Krasnoluda Pośledniego, zabity przez Androga, jednego z zbójców z bandy Turina. „Patrz”: „Silmar.” 247; „Niedok. opow.” 142, 148.

Khuz. — Skrót oznaczający język Khuzdul, mowę krasnoludów.

Khuzdul — Sekretny język krasnoludów, stworzony przez Valara Aulego (Mahala). Wywodzi się z Valorinu. Najczęściej jest określany po prostu jako krasnoludzki.

Kirinki — Małutkie, szkarłatnie upierzone ptaki Numenoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 19.

Korsarze z Umbaru — Potomkowie Castamira („Uzurpatora”) i jego zwolenników, kapitanów, którzy uciekli z Gondoru w ostatnich dniach wojny zwanej Walką Rodziny (1432-47 rok Trzeciej Ery). Grupa ta uzyskała kontrolę nad Umbarem w 1448 roku Trzeciej Ery. Później rozpoczęli oni swoje łupieżcze wyprawy morskie, zyskując tym samym przydomek „Korsarzy”. Później nazwą tą objęto wszystkie grupy pirackie, działające w Umbarze lub wzdłuż wybrzeży Haradu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 149, 176; „Niedok. opow.” t.III 47-51, 75.

Krainy Szelfu — Nadbrzeżne krainy, położone pomiędzy Górami Wiatru i Morzem Otaczającym, w południowo-wschodnim Śródziemiu. Obejmują swym zasięgiem Lochas Drus, Ka'ish, Arg-Simorąg i Ruuriik.

Krasnoludy — (khuzd. „Khazad”). Mimo iż krasnoludy zostały stworzone przez Valara Aulego przed obudzeniem się Drugiego Pokolenia, to jednak ta niewysoka, twardoskóra rasa dotarła do Endoru dopiero po Ludziach. Krasnoludy są długowieczne, ale śmiertelne i wyglądem swoim odstają zarówno od ludzi, jak i od elfów. Ich sindaryjskie imię brzmi Naugrim — „Karlówaci Ludzie”, Gonhirrim — „Mistrzowie Kamienia” i Nogothrim. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 23, t.II 30, t.III 196; „Silmar.” 45-47, 106-110, 133-136, 149, 159-162, 175, 188, 230, 234-235, 284-288, 348, 351, 358, 364; „Niedok. opow.” t.I 77, 106, 143, 147, 186, 213, t.II 121, 133, 149, 160, t.III 35, 55, 82, 85, 100, 107, 134, 171, 195. Poza tym odnośnie Krasnoludów Poślednich: 246-251, 282; „Niedok. opow.” t.I 145, 216, 219. Odnośnie Siedmiu Ojców Krasnoludów [Siedmiu Ojców Krasnoludzkiego Plemienia]. „Patrz”: „Silmar.” 45-47, 107. Odnośnie Naszyjnika Krasnoludów, „Patrz”: Nauglamir. Odnośnie Siedmiu Pierścieni Krasnoludów, „Patrz”: Pierścienie Władzy.

Krasnoludy Poślednie — („Noegyth Nibin”). Pomniejsza gałąź krasnoludów, wypędzona z wielkich miast krasnoludzkich





wschodu w Dawnych Dniach. Zwani byli także Nibin-noeg (l. mn. Nibin-nogrim). „Patrz”: „Silmar.” 246-51, 282; „Niedok. opow.” t.I 145, 216, 219. Odnośnie Bar-en-Nibin-noeg, „Patrz”: „Niedok. opow.” 145. Odnośnie Wrzosowisk Nibin-noeg, „Patrz”: „Niedok. opow.” 216.

Kręgi Świata - „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 97, t.II 134, t.III 192.

Król pod Górą (Górami) — Władca krasnoludów z Ereboru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 18, 247; „Niedok. opow.” t.III 92. Odnośnie Królestwa królów pod Górą „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 87, 91, 99. Odnośnie Górskiego Królestwa „Patrz”: 94.

Królestwa Dunedainów - Amor i Gondor, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 169-170, t.III 78, 210. Zwane także Dwoma Królestwami oraz Królestwami na Wygnaniu.

Królewskie Krainy — Obszar Rohanu, obejmujący Edoras oraz przyległe krainy (wśród nich Harrowdale), Aldburg oraz Folde („Bruzdę”). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 156. Także część Numenoru, część Mittalmaru zwana Arandorem, na których położona jest przystań Romenny, Meneltarma i Armenelos — Miasto Królów. „Patrz”: „Niedok. opow.” 13, 19.

Księga Królów — Tytuł jednej z kronik Gondoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” Prolog; „Niedok. opow.” t.III 72, 200.

Księga Thana — Kopia „Czerwonej Księgi” Zachodniej Marchii, sporządzona na żądanie króla Elessara i dostarczona mu przez Thana Peregrina Tuka, kiedy ten powrócił do Gondoru. Później uzupełniona znacznie w Minas Tirith. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 195.

Kud. — Skrót oznaczający Kuduck, starożytny język hobbitów. (Niekiedy też po prostu „K.” lub „Hob.”).

Kuduk — Starożytny hobbitki. Język hobbitów, spokrewniony z pukaelem. W Trzeciej Erze jednak hobbity posługują się innym językiem — westrońskim.

Kurhany — (sind. „Tym Gorthad”). Miejsce, gdzie znajdują się starożytne Kurhany, położone na wschód od Starego Lasu. Nekropolia ta jest jedną z najstarszych i obdarzanych największym szacunkiem przez ludzi kultury adańskiej. Zostały usypane prawdopodobnie na początku Pierwszej Ery przez przodków Edainów, zanim wkroczyli oni do Beleriandu. Pokryte trawą, wznoszące się ponad dzikim, skalistym krajobrazem Cardolanu, wzgórza skrywają w swoich wnętrzach dawne królewskie groby labiryntowe. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 165, 186, 196 i nast., t.II 53, t.III 149; „Niedok. opow.” t.III 127, 159.

L

Ladros — Kraina w północno-wschodniej części Dorthonionu, oddana przez królów noldoryjskich ludziom z rodu Beora. „Patrz”: „Silmar.” 178; „Niedok. opow.” t.I 99.

Laen — Nie krusząca się i nie pękająca skała o fakturze szkła oraz wytrzymałości i spoistości doskonałej stali. Zwykle laen można znaleźć w niektórych kraterach wulkanicznych, w kolumnach kamiennych, które ostygły tam w czasie uśpienia wulkanu lub w wulkanach wygasłych. Te złoża powstały w czasie kształtowanie się ładu i powstawania Śródziemia podczas walk Morgotha z innymi Valarami. Najpospolitszą odmianą laenu jest tzw. „czarny laen”, choć istnieje także kilka przejrzystych lub kolorowych odmian. Jedyną nacją, która obrabiała tę skałę na

większą skalę byli Dunedainowie z Numenoru, choć obeznane są z tym materiałem także elfy i krasnoludy. Znają jego wartość i naturę, stąd sztuka obróbki tej skały jest wciąż jeszcze w niektórych kręgach przekazywana z pokolenia na pokolenie. Rzadkość i przydatność tej skały są wręcz legendarne, lecz niestety niewiele osób potrafi tę skałę rozpoznać.

Laer Cu Beleg — (sind. „Pieśń o Wielkim Łuku”). Pieśń ułożona przez Turina w Eithel Ivrin na cześć Belega Cuthaliona. „Patrz”: „Silmar.” 255.

Lairelosse - („Latem Okryty Śniegiem”). Wonne, wiecznie zielone drzewo, sprowadzone do Numenoru przez Eldarów z Eressei. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 16.

Lalaith — (sind. „Śmiech”). Imię, pod którym znana była Urwen (zmarła w dzieciństwie córka Hurina i Morweny). Imię pochodzi od nazwy strumienia przepływającego obok domu. „Patrz”: 241; „Niedok. opow.” t.I 79-83, 214-215, 231. Porównaj Nen Lalaith.

Lamedon - (sind. „Kraj Języka”). Region Gondoru, pomiędzy rzekami Ringlo i Morthondem, rozciągający się na północny zachód od Dziedziny Księcia, obejmując swym zasięgiem południowe stoki Białych Gór. Jego głównym miastem jest Calembel (Na Wzgórzu), nad rzeką Ciril. W północno-zachodnim Lamedonie znajduje się miasto Erech. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 43; „Niedok. opow.” t.III 82.

Lammoth — (sind. „Wielkie Echo”). Region położony na północ od fiordu Drengist, pomiędzy Ered Lomin i morzem, nazwany tak od zachowanego tam echa okrzyku Morgotha walczącego z Ungoliantą. „Patrz”: „Silmar.” 92, 125; „Niedok. opow.” t.I 29, 72.

Langwell [Studnia Langu, Langwella] — (westr. „Źródło Długiej Wody”). Imię, jakie Eotheodzi nadali rzece płynącej z północnej części Mglistych Gór, która po połączeniu się z Szarugą tworzyła Anduinę, rzekę, nazywaną przez nich Długą Wodą. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 47.

Lanthir Lamath — (sind. „Wodospad Ech”). Kaskada niedaleko domu Diora w Ossiriandzie. Imieniem tym obdarzono też córkę Diora, Elwingę („Gwiezdnego Pyłu”). „Patrz”: „Silmar.” 287, 289.

Lar — Miarą długości: liga (blisko trzy mile). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 28, 34.

Lamach — Jeden z Ludzi Lasu, w krainach leżących na południe od Teiglin. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 127-132. Odnośnie Córek Lamacha „Patrz”: „Niedok. opow.” 127, 132.

Las Druadański — Las w Anorien, na wschodnim krańcu Ered Nimrais, w którym, w Czasie Trzeciej Ery, przetrwały plemiona potomków Druedainów — „Dzikich Ludzi”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 83, 177-178.

Laurelin — (quen. „Złota Pieśń”). Młodsze z Dwóch Drzew Valinoru, zwane także Drzewem Słońca, złotym Drzewem Valinoru, Malinaldą (quen. „Drzewem ze Złota”) oraz Culurien. „Patrz”: „Silmar.” 39, 68, 85, 116-117, 119, 152; „Niedok. opow.” t.I 69, t.II 17, 113.

Laurinque — Charakteryzujące się żółtymi kwiatkami drzewo, rosnące na Hyarrostarze, w Numenorze. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 18.

Lebennin — (sind. „Pięć Rzek” lub „Miejsce Pięciu Wód”). Dość gęsto zasiedlony obszar, znajdujący się na zachód od

Anduiny i południowy wschód od Białych Gór. Było to jedno z pięciu „wiernych lenn” Gondoru. Owe pięć rzek, umieszczonych w nazwie, to Erui, Sirith, Celos, Serni i Gilrain. Obszar Lebenninu obejmuje m.in. duży port Pelargiru i część terytorium władców Linhairu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 402, t.III 19; „Niedok. opow.” t.II 164, t.III 79.

Lebinnet — (sind. „Końcówka Lebenninu”; także „Lebennet”). Zakończenie ładu, „wbijające” się w kierunku południowym, w zatokę Belfalas, pomiędzy ujściami dwóch rzek - Gilrainu i Anduiny. Jest to także nazwa krainy która obejmuje swoim terytorium ten przylądek.

Lefnui - (sind. „Piąty”). Rzeka Gondoru o wysunięta najbardziej na zachód korycie. Płynie w kierunku południowym z zachodnich krańców Ered Nimrais i wpada do Zatoki Belfalas na wysokości Lond Feren (Aiqalonde). Rozpoczyna ona swój bieg na wschodniej granicy Gondoru, a następnie wygina się na zachód. Jest to „piąta” z rzek Gondoru (po Erui, Sirith, Serni i Morthondzie), które wpadają do Nen Belfalas. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 168, t.III 177-178.

Legolas — Elf sindaryjski z północnej części Mrocznej Puszczy, syn Thranduila. Jeden z członków Bractwa Pierścienia (Drużyny Pierścienia). „Patrz”: „Wład. Pierś.” passim; „Niedok. opow.” t.II 140, 143, 155, 159, t.III 78-79, 154, 194.

Legolin — Trzeci z dopływów Gelionu w Ossiriandzie. „Patrz”: „Silmar.” 147.

Lembas — (sind.). Słowo z jęz. sindaryjskiego, nazwa „podróżnego chleba” Eldarów (od wcześniejszej formy lennbass „chleb podróżny”). W jęz. quenyjskim zwie się on coimas („chleb życia”). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 498, 522, t.II 39, t.III 237; „Silmar.” 246, 249, 252, 254; „Niedok. opow.” t.I 216, 223, t.III 25. Odnosnie chleba podróżnego (elfów). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 44, 52, 223.

Lenwe — (quen.). Przywódca elfów z hufca Telerich, którzy w drodze z Cuivienen na Zachód odmówili przekroczenia Gór Mglistych (Nandorowie). Był ojcem Denethora. „Patrz”: „Silmar.” 59, 110.

Leod — Władca Eotheodów, ojciec Eorla Młodego. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 53, 59, 62, 73, 73.

Leśna Rzeka — Rzeka płynąca z Ered Mithrin przez północną część Mrocznej Puszczy do Długiego Jeziora. „Patrz”: „Niedok. opow.” 46.

Leśne Królestwo — Elfjskie królestwo znajdujące się w Wielkiej Zielonej Puszczy. Założone zostało przez króla Orophera, ojca Thranduila. Władają nim sindaryjscy władcy, którzy po opuszczeniu bądź to Eregionu, bądź Lorien, osiedlili się w lasach położonych na wschód od Anduiny, wśród elfów silwanejskich (avaryjskich). Większość ludów tam zamieszkujących stanowią elfy silwanejskie i Avari i to ich kultura jest kulturą dominującą. Wkrótce po założeniu swojego królestwa, Leśny Lud wycofał się na północ. Król Oropher później włączył się do Ostatniego Przymierza Ludzi i Elfów i ruszył na Mordor. Zginął w pierwszym ataku na Barad-dur. Wtedy też panowanie objął jego syn Thranduil. Południowa część królestwa nie została jednak przez Leśne Elfy odzyskana nawet po tym, gdy pod koniec Drugiej Ery Sauron został zwyciężony i nastął okres tysiącletniego pokoju. Co więcej, po roku 1050 i przybyciu Nekromanity do Dol Guldur, obszar królestwa zmniejszył się jeszcze

bardziej. W roku 2900, Leśne Królestwo zajmowało już tylko północno-zachodnią część Mrocznej Puszczy. „Patrz”: „Wład. Pierś.” 39.

Leśni Ludzie — Odrębna grupa klanów Ludzi Północy, zamieszkująca głębokie ostępy Mrocznej Puszczy. Stanowią oni dość swobodnie powiązane ze sobą plemiona myśliwych bądź zbieraczy. Mieszkając w lub pod drzewami, tworzą rozbudowane rodziny. Ich główną siedzibą jest miasto Leśnych Ludzi, położone w południowo-zachodniej części Mrocznej Puszczy. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 25. Zalicza się też do nich tzw. Mieszkańców Lasów na południe od Teiglinu, tych na których napadali Gaurwaith. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 125, 128, 215. Także Ludzie z Brethil. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 92; „Niedok. opow.” t.I 159-162, 178-182, 186.

Leśny Dwór — Niewielka wioska w Shire, położona u stóp zboczy Leśnego Zakątka. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 107; „Niedok. opow.” t.III 134.

Lhun — Rzeka w Eriadorze wpadająca do morza w zatoce Lhun. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 397; „Silmar.” 347-8, 354; „Niedok. opow.” t.II 130. Odnosnie Zatoki Lhun. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 261; „Niedok. opow.” t.II 89. Często występuje w zmienionej pisowni Lune.

Liga Maedhrosa — Związek-sojusz utworzony przez Meadhrosa w celu pokonania Morgotha, który zakończył się podczas Nimaeth Amoediad. „Patrz”: „Silmar.” 228-229.

Linaewen — („Jezioro Ptaków”). Wielkie jezioro w Nevraście. „Patrz”: „Silmar.” 142; „Niedok. opow.” t.I 33, t.III 202.

Lindal — (sind. „Koniec Jeziora”). Wielkie wodospady na południowym końcu Długiego Jeziora. Lindal wyznacza punkt końcowy wód jeziora, tutaj bowiem rozbijają się one na osiemdziesięciostopowych kataraktach, dających początek Biegnącej Rzece (sind. „Celduin”).

Lindon — (sind. „Miejsce Muzyki”, „Wzniosła Pieśń”). Jest to nadbrzeżne królestwo, które obejmuje swoim obszarem wszystkie krainy na zachód od Niebieskich Gór. Jest to też pozostałość starożytnych krain Beleriandu. Elfjskie królestwo podzielone jest Zatoką Lhun na dwie części: Forlindon i Harlindon. Szara Przysań, którą włada Cirdan Budowniczy Okrętów, leży w zatoce i służy jako tradycyjne centrum królestwa. „Patrz”: „Silmar.” 347, 349, 352, 354, 363; „Niedok. opow.” t.I 78, t.II 18, 28, 64, 87, 91, 96, 120, 135-136, 149, 170, 173, t.III 184, 223. Odnosnie zielonej krainy Eldarów, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 33. Odnosnie kraju Gil-galada, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 42.

Lindorie — Siostra Earendura, piętnastego władcy Andunie, matka Inzibeth, matki Tar-Palantira. „Patrz”: „Silmar.” 327; „Niedok. opow.” t.II 99.

Lintador — (eld. „Melodyjni”). Jedna z dwóch podstawowych gałęzi rasy Hildor, Ludzi, która osiedliła się głównie na zachodzie. Do Lintadoryczyków zalicza się Edainów i Ludzi z Północy.

Lisgardh - Kraina trzciny rozciągająca się u ujścia Sirionu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 46.

Lissuin — Wonny kwiat rosnący na Tol Eressei. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 48.

Loa - Elfjski rok słoneczny. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 99.

Lomelindi — (quen.). Quenyjskie słowo znaczące dosłownie „śpiewacy zmierzchu”, czyli słowiki. „Patrz”: „Silmar.” 61.





Lond Dear — (sind. „Wielka Przystań”). Założona w 777 roku Drugiej Ery, w Numenorze przez Tar-Aldariona przystań, początkowo zwana Vinyalonde (quen. „Nowa Przystań”). Była to przystań dla żeglarzy Westernesse. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 29, 34, 47, 67, 89, 130, 152. Jej położenie, pomiędzy portami Lindonu i Edhellonu (nieдалеко Dol Amroth), u ujścia rzeki Gwathlo, dało początek jej innej nazwie: Lond Daer Enedh (sind. „Wspaniała Przystań Środkowa”). „Patrz”: t.II 170-173.

Londaroth — Zrujnowane miasto Ludzi z Północy, znajdujące się poniżej Długiego Jeziora w Lindal.

Lorellin — Jezioro w Lorien w Valinorze, gdzie jedna z Valier, Este, sypia za dnia. „Patrz”: „Silmar.” 27.

Lorgan - Wódz Easterlingów w Hithlumie po Nimaeth Arnoediad. Wziął do niewoli Tuora. „Patrz”: „Silmar.” 291; „Niedok. opow.” t.I 41.

Lorien [I] - (quen.). Nazwa ogrodu i siedziby Valara Imo, nazywanego też często Lorienem. „Patrz”: „Silmar.” 23, 26-7, 30, 61, 70-1, 108, 117, 287; „Niedok. opow.” t.II 152, t.III 196. Porównaj Imo.

Lorien [2] — Kraina rządzona przez Celeboma i Galadrielle, położona pomiędzy rzekami Celebranta i Anduiną. Prawdopodobnie pierwotna nazwa tego kraju została przekształcona w imię podobne do quenyjskiej nazwy Lorien — ogrodu Valara Imo. Znana jest też pod imionami Lothlorien (sind. „Kwiat Marzeń”, „Lorien Kwitnących”), Laurenande, Laurelindorenan (sind. „Kraina Doliny Śpiewającego Złota”), Nandorin Lorinand [Lorinand Nandoryjski], Sindarin Glorinan/ Nan Laur (która to nazwa wywodzi się ze starszego „Lindorinand — sind. „Dolina Kraju Śpiewaków”), złoty Las oraz Dwimordene (rohh. „Nawiedzony Las”, „Dolina Złudzeń”). Złoty Las został formalnie założony przez Galadrielle w 1375 roku Trzeciej Ery, choć uprzedziła ją na tym obszarze grupka nandoryjskich elfów. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 312-457 passim, t.II 25, 39, 88, 330, t.III 97, 320, 329, 338; „Silmar.” 363.

Losgar — Miejsce spalenia przez Feanora statków Telerich, położone u ujścia fiordu Drengist. „Patrz”: „Silmar.” 104, 114, 178, 129, 141, 153, 155.

Lossamach — (sind. „Kwiecisty Arnach”). Region położony w pobliżu źródeł rzeki Erui. Obszar ten jest wciśnięty pomiędzy Ered Nimrais na północy i prowincje Anorien — na wschodzie i północy oraz Lebenninu — na południu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 18; „Niedok. opow.” t.III 35.

Lotesse — (quen.). Quenyjskie imię piątego miesiąca roku, datowanego według kalendarza numenorejskiego, odpowiadającego majowi. Jego sindaryjska nazwa brzmi „Lothron”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 94, t.III 60.

Lothriel — Córka Imrahila z Dol Amroth. Żona króla Eome-
ra z Rohanu i matka Elfwine Pięknej. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 35.

Lothlann - (sind. „Szeroka i pusta”). Nazwa wielkiej równiny ciągnącej się na północ od Marchii Maedhrosa. „Patrz”: „Silmar.” 148, 183, 254.

Ludzie [z] Północy — Zwani także Northronsami. Grupa wysokich, silnych, jasnowłosych i gęsto owłosionych ludzi. Są rasą ludzi „środką”, bowiem z ras ludzkich, bliżsi są elfom, niż „Zwykłym Ludziom”, choć jednocześnie odrębną od

„Dostojnych Ludzi” czy Deainów. Do Ludzi Północy zalicza się: Ludzi z Alsu, Ludzi Równin (Gramuzów), Ludzi Jezior, Eotheodów, Beorningów, Nenedainów i Estaravich w Angmarze. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 39, 47, 72-77. Odnosnie Rohirimów. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 162. Odnosnie Wolnych Ludzi Północy. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 161.

Ludzie Jezior [Lakemani] - Ludzie z Północy z miasta-jeziora (Esgaroth) i z osiedli, położonych wokół Długiego Jeziora.

Ludzie Króla — Numenorejczycy wrogo nastawienie do Eldarów i Elendilli. „Patrz”: „Silmar.” 324-5, 327; „Niedok. opow.” t.II 98. Odnosnie Partii Króla. „Patrz”: „Niedok. opow.” 106.

Ludzie Wzgórz — Niewysoki, ciemnowłosy, surowy lud, który zasiedlił Rhudaur pod koniec Pierwszej i na początku Drugiej Ery. Jest daleko spokrewniony z Dunlendingami. Ci usposobieni pokojowo ludzie, aż do przybycia w Drugiej Erze plemion Dunedainów i Dunlendingów zajmowali się myślistwem i zbieractwem. W tym też czasie zniknęli jako oddzielna kulturowo i społecznie grupa.

Ludzie-Wilki — Imię nadane Easterlingom z Dor-lominu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 158.

Luinil — Nazwa gwiazdy świecącej niebieskim blaskiem. „Patrz”: „Silmar.” 51.

Lune — Inna nazwa i forma pisowni „Lhun”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 397; „Niedok. opow.” t.II 113, 119, 149, t.III 194.

Luthien — Córka króla Thingola i Meliany, jednej z Majarów. Gdy Beren spełnił swoje przyrzeczenie — zdobył Silmaril i umarł, Luthien dobrowolnie przyjęła los śmiertelników i podzieliła przeznaczenie Berena. „Patrz”: „Silmar.” 106, 111, 147, 178, 194, 197-203, 207-216, 218-229, 241, 286-289, 301, 305, 311, 318. Beren nadał Luthien poetyckie imię Tinuviel („Córka Zmierzchu”), słowo określające słowika, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 79-80, 111, 120, 230.

M

Mablad — Krasnoludzkie plemię, które osiedliło się w Żółtych Górach, w południowym Endorze. Ci Nugrimowie obrali sobie za stolicę Czamy Plomienia.

Mablung — („Twardoreki”). Elf z Doriathu, naczelnny wódz armii króla Thingola i przyjaciel Turina. Zginął w Menegroth, zabity przez krasnoludy. „Patrz”: 110-111, 134, 162-212, 234. Zwany także Myśliwym. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 110.

Maedhros — (quen.). Najstarszy z synów Feanora, zwany Wysokim. Został ocalony przez Fingona z Thangorodrimu. Strzegł wzgórza Himring i okolicy. Stworzył Ligę Maedhrosa, która skończyła się klęską Nimaeth Arnoediad. Pod koniec Pierwszej Ery zabrał ze sobą w ciemność śmierci jeden z Silmarilów. „Patrz”: „Silmar.” 67, 96, 104, 127-134, 137-138, 141, 144, 147-149, 168, 175, 183, 188-189, 213, 222, 228-234, 237, 290, 300-301, 306, 308-310; „Niedok. opow.” t.I 80, 106, 215.

Maeglin - (sind. „Bystrooki”). Syn Eola i Aredheli, siostry Turgona, urodzony w Nan Elmoth. Zdobył wielki prestiż i wysoką pozycję w Gondolinie, lecz zdradził sekret tego królestwa Morgothowi. Zginął z rąk Tuora, który zabił go podczas

napaści orków na Gondolin. Lomion (quen. „Syn Pólmroku”) to imię, jakie nadała mu Aredhela. „Patrz”: „Silmar.” 107, 157, 160-167, 191, 236, 246, 293-296; „Niedok. opow.” t.I 69, 76, 78.

Maeras — Konie rohanyjskie. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 73, 78.

Maggot, farmer — Hobbit z Shire, uprawiający ziemię na Moczarach, niedaleko promu Bucklandu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 132.

Maglor — (quen.). Drugi syn Feanora, znakomity śpiewak i minstrel. Rządził obszarem zwanym Rozpadliną Maglora. Pod koniec Pierwszej Ery, wraz z Maedhrosem, zagał dwa Silmarile, które pozostawały jeszcze w Śródziemiu. Klejnot, który wziął do ręki, wrzucił jednak do morza [palil mu rękę]. „Patrz”: „Silmar.” 67, 96, 101, 134, 136, 139, 148, 168, 183, 189, 222, 234, 301-302, 306, 308-310.

Magor - Syn Malacha Aradana. Był przywódcą ludzi ze szczepu Maracha, którzy zdecydowali się wkroczyć do Zachodniego Beleriandu. „Patrz”: „Silmar.” 172, 178.

Mahanaxar [Mahanaksar] — Krąg Przeznaczenia, rozpościerający się przed bramą Valmaru, gdzie ustawione były trony Valarów. Tam też zasiadali oni podczas swoich narad. „Patrz”: „Silmar.” 38, 54, 56, 79, 89, 91, 94, 98, 115

Mahtan — Znakomity kowal Noldorów. Był ojcem Nerdaneli, żony Feanora. „Patrz”: „Silmar.” 71, 78.

Maier — (quen. l.poj. „Maie”, lmn. „Maier”). Kobiety Majarów.

Majarowie — (quen. l.poj. „Maia”. lmn. „Maier”). Niżsi rangą od Valarów Ainurowie, którzy wkroczyli do Ei jako ich słudzy. Znani są też jako Ludzie Valarów, Służący Strażników. Ignoranci (zwłaszcza ludzie) zwą ich „Pomniejszych Bóstwami”. „Patrz”: „Silmar.” 23, 29-31, 36, 42, 61, 65, 85, 94, 107, 111, 113, 117, 124, 228, 286, 289, 318, 347; „Niedok. opow.” t.II 133, 153, 195, 199.

Malach — Syn Maracha. W języku sindaryjskim nadano imię Aradana. „Patrz”: „Silmar.” 172, 178.

Malantur — Numenorejczyk, potomek Tar-Elendila. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 78.

Malduina — (sind. „Żółta Rzeka”). Rzeka będąca dopływem Teiglinu. „Patrz”: „Silmar.” 250; „Niedok. opow.” t.I 52, 76.

Mallorn — (sind.). Nazwa wspaniałych drzew, ze złotymi kwiatami, które zostały sprowadzone z Tol Eressei do Eldalonde w Numenorze. Później rosły one w Lorien. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 462, t.II 117, t.III 389; „Niedok. opow.” t.I 78, t.II 23, 152. W języku quenyjskim — „malinorne”. l. mn. „malinorni”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 16-18.

Mallos — Złoty kwiat z Lebenninu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 79.

Mały Gelion — Jeden z dwóch dopływów, tworzących rzekę Gelion na północy, spływający ze wzgórza Himring. „Patrz”: „Silmar.” 147.

Mandos — (quen.). Siedziba Valara w Amanie, którego prawdziwe, choć rzadko używane imię, brzmiało Namo, Sędzia. Zazwyczaj jednak nazywano go Mandosem. Odnosić imię Valara. „Patrz”: „Silmar.” 23, 26-27, 29, 44, 51, 56-57, 72-73, 75, 79, 81, 90, 102, 115, 121, 124, 131, 155-156, 226, 304, 311. Odnosić nazwy jego siedziby, zwanej także Siedzibą Mandosa, Salami Oczekiwania, Domami Umarłych,

„Patrz”: „Silmar.” 26, 47, 65, 71, 75, 124, 127, 209, 225, 286; „Niedok. opow.” t.I 43, 119, 230, t.III 191, 196. Odnosić Przeznaczenia Noldorów (Wyroku Mandosa) i Kłątwy Mandosa, „Patrz”: „Silmar.” 151, 155, 167, 170, 201, 204, 212, 293; „Niedok. opow.” t.I 41-43, t.II 114. Odnosić Drugiej Przepowiedni Mandosa, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 200. Porównaj Feanturi, Namo.

Manwe — (quen.). Przywódca Valarów, nazywany również Sulimem (przetłumaczonym w Valaquencie jako „Pan Oddechu Ardy” [„Władający Oddechem Ardy”], dosłownie „Ten, który tchnie”). Odwiecznym Królem, Rządzącym Ardą. „Patrz”: „Silmar.” Passim; „Patrz”: szczególnie 18, 24, 41, 73, 98, 130, 308. „Niedok. opow.” t.I 77, 95-96, 225, t.II 19, 6698, t.III 192. Odnosić Starszego Króla. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 95, t.III 195. Porównaj Świadkowie Manwego.

Marach — Przywódca trzeciego hufca ludzi, którzy wkroczyli do Beleriandu. Był przodkiem Hadora Lorindola. „Patrz”: „Silmar.” 170-173, 180.

Marchia — Imię, jakim Rohirimowie obdarzali wśród siebie swój kraj. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 65, 73, 78-79, 161. Zwana była także Riddermarchią („Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 357, 513, t.II 39, 141, t.III 76-77; „Niedok. opow.” t.III 156, 161). Marchia Jeźdźców („Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 65). Odnosić marszałków Marchii. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 153, 156. Porównaj także: Wschodnia Marchia, zachodnia Marchia i Rohan.

Marchia Maedhrosa — Otwarty teren, położony na północ od źródeł Gelionu, znajdujący się pod rządami Maedhrosa i jego braci. Bronił on Wschodniego Beleriandu przed atakami. Obszar ten zwano także Marchią Wschodnią. „Patrz”: „Silmar.” 133, 137, 148.

Mim





Mardil — Zwany Wiernym. Był pierwszym rządzącym namiestnikiem Gondoru. „Patrz”: „Silmar.” 362; „Niedok. opow.” tIII 69-70, 80, 83-85. Zwany był także Voronwe („Nieugięty”) i Dobrym Namiestnikiem.

Marhari — Przywódca Ludzi z Północy w Bitwie na Równinach. Tam też zginął. Był ojcem Marhwiniego. „Patrz”: „Niedok. opow.” tIII 40, 73.

Marhwini — („Przyjaciel Koni”). Przywódca Ludzi z Północy (Eotheidów), który osiadł wraz ze swoim ludem w dolinach Anduiny, tuż po Bitwie na Równinach. Był sprzymierzeńcem Gondoru w walkach z jeźdźcami Wain. „Patrz”: „Niedok. opow.” tIII 40, 73.

Martwe Bagna — (sind. „Loeg Firn”). Cuchnące bagna rozciągające się na południe i wschód od Emyrn Muil (sind. „Ponure wzgórze”). Podczas Trzeciej Ery rozszerzyły się dalej na wschód, na pola Dagorladu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 434, tII 298, 300; „Niedok. opow.” tII 160, tIII 46, 117.

Meliana — Jedna z Majarek. Opuściła Valinor, przeniosła się do Śródziemia. Była później żoną Thingola i królową Doriathu, który otoczyła obręczą magii wezwania, Obręczą Meliany. Matka Luthien, a także przodkini rodu Elronda i Elrosa. „Patrz”: „Silmar.” 30, 61-62, 64-65, 106-109, 111-114, 123, 131, 136, 145-146, 152-155, 158-159, 173, 176-177, 182, rozdz. 19 passim, 228-229, rozdz. 21, 22 passim, 311, 318; „Niedok. opow.” tI 102, 106, 119, 158, 166, 169, 216, 223, 233. Odnosnie Obręczy Meliany. „Patrz”: „Niedok. opow.” tI 56, 89, 158, 165.

Menegroth — (sind. „Tysiąc Grot”). Ukryte miasto, stolica Thingola i Meliany nad rzeką Esgalduiną, w Doriath. „Patrz”: „Silmar.” 108-109, 62, 108-110, 112-114, 127, 132, 135, 145, 156, 199, 201-202, 207, 216, 221, 223-225, 228, 242-243, 245-246, 250, 265-266, 268, 283-285, 287-290; „Niedok. opow.” tI 105, 111, 122, 134, 208, 216, tII 87, 162.

Menel — („Niebo”). Dosłownie Obszar Gwiazd. Obejmuje on wszystkie nieba i znajduje się nad Ardą. „Patrz”: „Niedok. opow.” tI 96, tII 41.

Meneldil — (sind.). Syn Anariona, trzeciego króla Gondoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 334, 344; „Silmar.” 359, 361; „Niedok. opow.” tIII 15, 28, 63, 83.

Menelmakar — (sind. „Szermierz Niebieski”). Nazwa gwiazdozbioru Orion. „Patrz”: „Silmar.” 52.

Meneltarma — (sind. „Kolumna Niebios”). Góra wznosząca się pośrodku Numenoru, na której szczycie znajdowało się Święte Miejsce, poświęcone czci Eru Iluvatar. „Patrz”: „Silmar.” 317, 319, 324, 327-328, 331, 338, 340, 342; „Niedok. opow.” tI 43 (nie nazwane, we śnie Tuora), tII 13, 17-19, 40, 47, 52, 90, 98. Nazwa została przetłumaczona jako Kolumna Niebios, a zwana także Kolumną Świętą Górą, Świętym Szczytem Numenorejczyków.

Men-i-Naugrim — (sind. „Droga Krasnoludów”). Nazwa Starej Leśnej Drogi. „Patrz”: „Niedok. opow.” tIII 28-29. Odnosnie tłumaczenia „Droga Krasnoludów”. „Patrz”: „Niedok. opow.” tIII 28.

Mereth Aderthad — (sind. „Święto Ponownego Zjednoczenia”). Święto, które Fingolfin odprawił w pobliżu jeziora Ivrin. „Patrz”: „Silmar.” 134.

Meriadok Brandybuck [Meriadoc...] — Hobbit z Shire, członek Bractwa Pierścienia (Drużyny Pierścienia). „Patrz”: „Wład. Pierś.” passim, „Niedok. opow.” tIII 85, 107, 154, 156, 177, 181.

Method-en-Glad - (sind. „Koniec Lasu”). Twierdza w Dor Cuarthol, wzniesiona na samym skraju lasu, na południe od Teiglinu. „Patrz”: „Niedok. opow.” tI 224.

Metraith — (sind. „Rozpościerający Ulice”). Jest to strategicznie położone miasto centralnego Cardolanu, często uważane za jego stolicę. Wzniesione na skrzyżowaniu traktów Zielonej i Czerwonej Drogi, niedaleko królewskiej Twierdzy Thalionu. Stąd też Metraith często określany jest mianem Thalionu.

Mędrcy — Ogólna nazwa oznaczająca Istarich i najświetniejszych Eldarów Śródziemia. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 20, 78, tIII 113, 394; „Niedok. opow.” tIII 111-112, 119, 128. Porównaj „Biała Rada”.

Mętna Woda [Limlight, „Wapienne Światło”] - Rzeka płynąca z Lasu Fangom do Anduiny, stanowiąca najbardziej wysuniętą na północ granicę Rohanu. Odnosnie genezy jej imienia i innych form nazwy: Limlaith, limlich, limliht, limlint. „Patrz”: „Niedok. opow.” tIII 82. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 513; „Niedok. opow.” tII 163, tIII 29, 55-61, 65, 77-78, 79, 82, 118, 120.

Mieszkańcy Bree — Ludzie i hobbit, którzy zamieszkują region Eriadoru, położony na północ od Wielkiej Wschodniej Drogi, południe od Północnych Wzgórz i wschód od punktu leżącego pomiędzy Zieloną Drogą i Baranduiną. Ludzie z Bree nie stanowią jednej rasy, a wręcz przeciwnie, są przykładem całkowicie mieszanej społeczności Dunlendingów czy Ludzi z Północy. W żyłach niektórych z nich płynie nawet niekiedy dunadańska krew.

Mim — Krasnolud z rasy Krasnoludów Poślednich. W jego domu (Bar-en-Danwedh), usytuowanym na Amon Rudh, zamieszkał ze swoją bandą Turin. Mim zdradził ich kryjówkę orkom, po czym zginął z ręki Hurina w Nargothrondzie. „Patrz”: „Silmar.” 247-9, 251, 282; „Niedok. opow.” tI 136-150, 215-216, 223, 225.

Minardil - Dwudziesty piąty król Gondoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” tIII 69.

Minas Ithil — (sind. „Wieża Księżyca”). Później nazwana została Minas Morgui. Stolica Isildura wzniesiona na ramieniu Efel Duath. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 334, tII 261, tIII 204, 315; „Silmar.” 354-5, 357, 361; „Niedok. opow.” tIII 28, 72, 78, 208, 216, 220. Porównaj Kamień z Ithil.

Minas Morgui - (sind. „Wieża Złych Czarów”). Zana była także po prostu Morgui. Nazwa miasta. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 334, tII 261, 403, tIII 41; „Silmar.” 362, 370; „Niedok. opow.” tIII 46, 83, 85, 111, 134. Porównaj także: Upiorny Król.

Minas Tirith (I) — (sind. „Wieża Czat”. „Wieża Straży”). Została wzniesiona przez Finroda Felagunda na Tol Sirionie. Porównaj Tol-in-Gaurhoth. „Patrz”: „Silmar.” 142, 187, 189, 250; „Niedok. opow.” tI 76. Odnosnie Minas Króla Finroda. „Patrz”: „Niedok. opow.” tI 52.

Minas Tirith (2) — (sind.). Późniejsza nazwa Minas Anor (sind. „Wieży Słońca”), miasta w Anarionie, położonego u stóp Góry Mindolluiny. „Patrz”: „Silmar.” 362. Zwana też Grodem Gondoru. „Patrz”: „Silmar.” 370, a także Strzeżonym Miastem. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 334, tII 22, tIII 16, 20;

„Niedok. opow.” t.II 154, t.III 46, 52, 60, 78, 79, 83, 85, 134, 174, 212, 221. Odnośnie Minas Amor. „Patrz”: „Silmar.” 354-356, 358-359, 361, 370; „Niedok. opow.” t.III 78, 224. Odnośnie Białej Wieży Minas Tirith. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 211. W Rohanie zwana była także Mundburgiem („Strzegąca Forteca”). Porównaj Kamień z Amoru.

Mindeb — Dopływ Sirionu, biegnący pomiędzy Dimbarem a lasem Neldoreth. „Patrz”: „Silmar.” 145, 244.

Mindolluina — (sind. „Wyniosła Biekitnogłowa”). Ogromna góra wznosząca się za Minas Tirith. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 266, 364, t.III 20; „Niedok. opow.” 354, 370.

Mindon Eldalieva - (quen. „Strzelista Wieża Eldalie”). Wieża Ingwego w Tirionie. Także po prostu Mindon. „Patrz”: „Silmar.” 66, 79, 102.

Minhiriath — (sind. „Pomiędzy Rzekami”). Region Eriadoru, położony pomiędzy korytami rzek Gwathlo i Branduinu. Stanowi on południowo-zachodnią połowę Cardolanu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 166, 170-173, t.III 116.

Minohar — Bratanek króla Ondohera. Zginął w Ithilien w 1944 roku Trzeciej Ery, podczas Bitwy z jeźdźcami Wain. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 45-46.

Min-Rimmon — („Szczyt Rimmony”). Rimmona to zespół skalny [w Ered Nimrais], natomiast Min-Rimmon była piątą z wież sygnalów świetlnych Gondoru, wzniesioną w Ered Nimrais. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 16; „Niedok. opow.” t.III 59, 78.

Miriel (I) — (quen.). Pierwsza żona Finwego, matka Feanora. Zmarła wkrótce po jego urodzeniu. Zwana była Serinde (quen. „Hafciarka”). „Patrz”: „Silmar.” 67, 70-72, 77.

Miriel (2) — Cóрка Tar-Palantira, przymuszona do małżeństwa z Ar-Farazonem. Jako królowa nosiła imię Ar-Zimraphel. W języku quenyjskim zwana była także Tar-Miriel. „Patrz”: „Silmar.” 328, 340; „Niedok. opow.” t.II 51, 108, 113.

Mitheithel — (sind. „Jasnoszara Struga”, „Szara Struga”, westr. „Hoarwell” [„Rycząca Studnia”). Stosunkowo wąski, łagodnie płynący strumień, który ma swoje źródła w Mglistych Górach, w pobliżu punktu na skrzyżowaniu Wrzosowisk Eten i Zimnych Wodospadów Eriadoru. Przecina on Rhudaur, zwałania jeszcze bardziej i poszerza się w chwili gdy łączy się z Bruiną („Grzmiąca Woda”). Na trzęsawiskach Łabędziej Floty łączy się z Glanduiną, dając tym samym początek rzece Gwathlo, szerokiej wolno płynącej rzeki, stanowiącej południową granicę Eriadoru. Sam Mitheithel częściowo tworzy fragment północno-wschodniej granicy Cardolanu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 276, 291; „Niedok. opow.” t.II 165, 168. Odnośnie tłumaczenia Rycząca studnia „Hoarwell”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 20-25. Zwany też Szarą Rzeką. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 272.

Mithlond - (sind. „Szare Przystanie”). Porty elfjskie w Zatoce Lhun, którymi władał Cirdan. Znanie także jako po prostu Przystanie. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 200-25, 79, 329, t.II 260, t.III 192, 397; „Niedok. opow.” t.II 23, 27, 47, 65, 76, 117, 130, 142, 149, t.III 27, 183, 190, 201; „Silmar.” 348, 352, 363, 365, 370-371.

Mithrellas [Mithrella] — Elfjka z Lorien, przyjaciółka i towarzysza Nimrodel. Poślubił ją Imrazor z Numenoru. Była matką Galadora, pierwszego władcy Dol Amroth. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 143, t.III 79.

Mithril — Metal znany też jako „Srebro Morii” lub „Prawdziwe Srebro”. Znalezione także w Numenorze. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 100, 111, t.III 34.

Mithrim — (sind.). Nazwa wielkiego jeziora, znajdującego się we wschodniej części Hithlumu, a także całego regionu wokół jeziora i gór na zachód od niego, dzielących Mithrim od Dorninu. Nazwa pierwotnie oznaczała szczerp elfów sindaryjskich tam mieszkających. „Patrz”: „Silmar.” 125-129, 131-133, 141, 241, 291; „Niedok. opow.” t.I 21, 28, 33, 78, 96.

Mittalmar — Centralny region Numenoru. Nazwa została przetłumaczona jako „Ziemie Wewnętrzne”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 14, 17, 92.

Morannon — (sind.). Główne (północno-zachodnie) wejście do Mordoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 321, t.III 205; „Niedok. opow.” t.III 45, 75. Nazwa tłumaczona jest jako Czarna Brama (Czarne Wrota). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 345, t.II 302, 321, 329, t.III 110; „Niedok. opow.” t.III 156. Zwane jest także Bramą Mordoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 28, 45. Odnośnie Wieży Strażniczych (Wieżę Kłów) Morannonu, „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 320, 336, t.III 207; „Niedok. opow.” t.III 45, 76.

Mordor — (sind. „Czarny Kraj”, „Kraj Cienia”). Wyżynna kraina, rozciągająca się na wschód od Anduinu, strzeżona od północy przez Ered Lithui (sind. „Góry Popiołu”), a od zachodu i południa przez Ephel Duath (sind. „Ogrodzenie Cienia”). Te dwa łańcuch górskie schodzą się ze sobą w dolinie Udun. Po raz pierwszy ten obszar został zasiedlony przez Saurona około roku 1000 Drugiej Ery, choć Mordor zawsze był związany z Czarnym Władcą. Pomiędzy rokiem 3441 Drugiej i 1636 Trzeciej Ery, Gondoryjskie armie obserwowały i strzegły tego kraju, ale straż zlikwidowano po okresie Wielkiej Plagi. „Patrz”: „Wład. Pierś.” passim. „Silmar.” 325, 341, 350, 353-4, 356-61, 368, 370; „Niedok. opow.” t.II, t.III passim.

Morenore — (quen. „Ciemny Kraj”, także „Moryarmene” lub „Hyarmenore”). Jest to wyrażona w języku quenyjskim, elfjska nazwa małego kontynentu znajdującego się na południe od Endoru, a oddzielnego od niego oceanem Harager.

Morgai — („Czarny Plot”, „Czarne Ogrodzenie”). Wewnętrzna linia murów obronnych Mordoru, utworzona poprzez naturalny, wewnętrzny łańcuch wzniesień Ephel Duath, tyle, że znacznie niższych od szczytów zewnętrznych i oddzielonych od nich głębokim wąwozem. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 30.

Morgoth — (sind. „Czarny Nieprzyjaciół”). Valar renegat (Porównaj: „Valarowie”), który pożądał władzy nad światem i prawdopodobnie nad całą egzystencją. Morgoth był ucieleśnieniem i soczewką skupiającą ciemność — był wcieleniem zła. W Pierwszej Erze ustanowił swoje władztwo nad Śródziemiem. Przed tym, nim zwrócił się w stronę zła, jego imię brzmiało Melkor (quen. „Ten, który przybywa w Moc”). Jego sindaryjskie imię, Belegur, zmieniono na podobną formę, lecz o całkowicie innym znaczeniu — Belegurth („wielka Śmierć”). „Patrz”: „Silmar.” 30-31, 74, 90, dalej passim. „Patrz”: szczególnie 12, 15, 30-31, 54, 72-74, 93-94, 119-120, 250, 316; „Niedok. opow.” t.I passim. Zwany też Czarnym Królem, Czarnym Władcą, Bauglirem, Nieprzyjacielem oraz, przez Druedainów „Wielką Ciemnością”.





Moria — (sind. „Czarna Otchłań”; „Hadhrond”; westr. „Dwar-rowdel”; „Miasto Krasnoludów”; khuzd. „Kahazad-dum”; „Domostwo krasnoludów”). Końcówka „-dum” krasnoludzkiej wersji nazwy Morii, Kahad-dum, reprezentuje prawdopodobnie liczbę mnogą lub rodzaj dzierżawczy, oznaczając „wykopaliska, podziemne sale domostwa”. Moria stanowi rodzaj cytadeli, miasta i twierdzy narodu Durina, najszlachetniejszego plemienia z Siedmiu Domów Rodu Krasnoludów. Założona we wczesnym okresie Pierwszej Ery, w jaskiniach pod Mglistymi Górami, strzeże i dominuje nad całą doliną zwaną Azanulbizar. Khazad-dum od tego czasu rozrósł się znacznie, osiągając głębokość siedmiu głównych poziomów podziemnego labiryntu tuneli, które rozciągają się daleko pod łańcuchem górskim, a zwłaszcza pod trzema górkami szczytami: Fanuidholem, Caradhrasem i Celebdilem. Na początku Drugiej Ery krasnoludy odkryły tutaj mithril i wiele krasnoludzkich klanów wyemigrowało z Gór Błękitnych, przybywając do Domu Durina. Khazad-dum został opuszczony w 1982 roku Trzeciej Ery, dwa lata po uwolnieniu Balroga. Jako królestwo obejmowało ono swoim zasięgiem Azanulbizar oraz wszystkie przejścia i przestrzenie wewnątrz gór. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 330, 386, 402, 410, 428, t.II 25, 44, 135, 193, t.III 34; „Silmar.” 107, 348, 351, 358; „Niedok. opow.” t.II 121, 130, 133, 143, 149, 166, t.III 16, 25, 29, 34, 85, 89, 118, 119, 134, 199. Odnośnie Wschodniej Bramy Morii, „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 403, 427; „Niedok. opow.” t.III 85, 96. Odnośnie Zachodniej Bramy. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 121, t.III 123, 134.

Morthond — (sind. „Czarny Korzeń”). Rzeka biegnąca przez centralny Gondor, wyznaczająca linię granicy pomiędzy regionami Lemedonu i Anfalasu lub Anfalasu i Dor-en-Emil. Rzeka ma swoje źródła w Białych Górach, przy Ścieżce Umarłych, w dolinie zwanej Moman - stąd też jej nazwa. Splywa w kierunku południowym, poprzez Erech, wije się dokola Tarlangu i dalej w dół do Zatoki Belfalas. Jej ujście znajduje się tuż na północ od Dol Amroth. W jej delcie z kolei znajdują się elfijskie przystanie oraz port Edhellond. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 49, 72-73; „Niedok. opow.” t.II 143, 154.

Morwena [I] - (sind. „Ciemna Pani”). Córnica Baragunda, bratanka Barahira, ojca Berena. Została żoną Hurina. Matka Turina i Nienor. Zwana była Eledhweną, co w tekście tłumaczone było jako „Błask elfów”, oraz Panią Dor-lominu. „Patrz”: „Silmar.” 178-179, 186, 193, 239, 241-242, 256, 258, 261-263, 265-266, 268, 275, 278, 280-281, 283; „Niedok. opow.” t.I 78-81, 83-95, 103-119, 150, 158, 161, 176, 201, 210, 215, 225, t.II 49, 90-91. Odnośnie Eledhweny. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 79, 85, 96, t.II 49.

Morwena [2] — Dunadańska pani z Lossamach w Gondorze. Była krewną księcia Imrahila z Dol Amroth. Wyszła za mąż za króla Thengela z Rohanu i urodziła mu pięcioro dzieci. Jej latorośle to m. in. Theoden i Theodwyn. Rohirrimowie zwali ją „Błask stali”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 447-449; „Niedok. opow.” t.III 35.

Morze Okrężne — („Ekkaja”). Olbrzymi ocean otaczający Arde. Rozciąga się on na południe, wschód i północ od Śródziemia. Zwany jest również Zewnętrznym Morzem lub Zewnętrznym Oceanem. W czasie Pierwszej Ery i na początku Drugiej, był on otoczony Murami Nocy. Później jednak, kiedy Arda przeistoczyła się w kulę, rozciągnął się i pokrył większą część kontynentu. „Patrz”: „Silmar.” 37, 41, 54, 69, 103, 118-119, 124, 225.

Mroczna Puszcza — Wielki kompleks leśny, nazywany przez elfy Taur-e-Ndaedlos (sind. „Las Wielkiego Strachu”). Tak jak Stary Las i Fangom, Puszcza jest pozostałością olbrzymich lasów, pokrywających niegdyś większość północno-zachodniego Endoru. Rozciągająca się na wschód od Mglistych Gór puszcza, zwana była wcześniej Wielką Zieloną Puszcza. Po Wojnie o Pierścień, jej nazwę zmieniono na Eryn Lasgalen (sind. „Las Zielonych elfów”). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 20, 72, t.II 39-40, t.III 42-43; „Niedok. opow.” t.II 135, 138, 155, 165, t.III 28, 39, 52, 62, 65, 76, III, 118.

Mury Nocy — Pasma górskie, odznaczające się niezwykle ciemnym kolorytem, otaczające Arde przed jej przekształceniem w 3319 roku Drugiej Ery. Ściany Murów wyznaczały krawędzie Wszechświata. Jedyne wyjściem były Wrota Nocy na Najdalszym Zachodzie, jedyne wejście natomiast stanowiła Brama Poranka, znajdująca się na Najdalszym Wschodzie.

N

Nad Wodą — Wioska w Shire, leżąca kilka mil na południowy wschód od Hobbitonu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 47; „Niedok. opow.” t.III 106.

Nahar — (quen.). Koń, wierzchowiec Valara Oromego. Jak powiadali Eldarowie, został nazwany tak, ze względu na swój głos. „Patrz”: „Silmar.” 28, 42, 52-53, 58, 87, III.

Naith Lorien - (sind. „Trójkąt” Lorien; westr. „Gore” Lorien). Centralna część Lorien, obejmująca swym zasięgiem region położony pomiędzy Celebrantem i Anduiną. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 468, 472, 502; „Niedok. opow.” t.II 166, t.III 30.

Namiestnicy Gondoru - Najważniejsi członkowie dworu i zastępcy anariońskiej, królewskiej linii Gondoru. pierwszym namiestnikiem był Mardil, który objął to stanowisko, w chwili gdy król Eamur wyruszył na wojnę i nigdy z niej nie wrócił. Quenyjskim odpowiednikiem słowa namiestnik jest „Aran-dur”, oznaczający „Królewskiego Sługę”, „Ministra”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 21; „Niedok. opow.” t.III 53, 60-65, 78-79, 80-83, 160-162, 209, 221. Odnośnie Księgi Namiestników. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 72.

Namo — (quen.). Valar, będący jednym z Aratarów. Zwany był zwykle Mandosem, od miejsca gdzie zamieszkiwał. Jego imię „Namo” oznacza „Ustalającego przeznaczenie”, „Sędziego”, jednakże jego pierwotne „prawdziwe” miano brzmiało Nurfantur. „Patrz”: „Silmar.” 26. Porównaj Feanturi.

Nan Dungortheb - (sind. „Dolina Okropnej Śmierci”). Zwana także po prostu Dungortheb. Była to dolina rozpościerająca się pomiędzy przepaściami Ered Gorgoroth a Obręczą Meliany. „Patrz”: „Silmar.” 93, 145, 158, 197, 213.

Nan Elmoth — (sind.). Las rosnący na wschód od rzeki Celon, gdzie Elwe (Thingol) został oczarowany przez Melianę i zabłąkał się. W tym też lesie zamieszkał później Eol. „Patrz”: „Silmar.” 61, 64, 107, 159-163, 171, 246, 286.

Nandorowie — (quen.). Nazwa ta oznacza prawdopodobnie „Tych, którzy zawrócili”. Nandorowie należeli do tego telerijskiego hufca elfów, które odmówiły przekroczenia Gór Mglistych podczas ich wędrówki z Cuivienen na Zachód. Część tej grupy jednakże, pod przewodnictwem Denethora przekroczyła Góry Błękitne i osiadła w Ossiriandzie (Elfy Zielone). Odnośnie elfów, które pozostały za Mglistymi Górami,

patrz Silwanejskie Elfy. „Patrz”: „Silmar.” 59, 110, 147, 242; „Niedok. opow.” t.I 109, t.II 28, 89, 156.

Nan-tathren — (sind. „Dolina wierzb”. „Kraina Wierzb”). Dolina w której rzeka Narog wpadała do Sirionu. W pieśni Drzewca nazwy te występują w formie, jaką nadano im w jęz. quenyjskim: „Tasarinan”. „Nan-tasarin”. „Patrz”: „Silmar.” 144, 238, 298; „Niedok. opow.” t.I 43, 46.

Nardol — (sind. „Ognista głowa”. „Plomienna głowa”). Trzeci z ogniowych sygnałów Gondoru w Ered Nimrais. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 78, 83.

Nargothrond — Wielka, podziemna twierdza założona przez Finroda Fingolfiną na rzece Narog, a zniszczona przez smoka Glaurunga. Była to także nazwa królestwa Nargothrondy, rozciągającego się na wschód i zachód od Narogu. Przez krasnoludy zwane było „Nulukizdin”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 429, 482; „Silmar.” 142, 144, 146, 152, 156, 168, 171, 177, 182-183, 187, 189, 192, 202-206, 208-209, 212-213, 222, 229-230, 232-233, 238, rozdz. 21 passim, 281-283, 285, 291, 294, 348; „Niedok. opow.” t.I 33, 46, 52, 56, 76, 122, 144, 159, 169, 173, 178, 198, 208, 223, t.II 48-49, 114, 121, 154. Porównaj Narog.

Narie - Nazwa występująca w języku quenyjskim dla określenia szóstego miesiąca roku, datowanego według kalendarza numenorejskiego. Miesiąc ten odpowiada czerwcowi, jego sindaryjska nazwa brzmi „Norui”.

Narmacil I — Siedemnasty król Gondoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 45.

Narmacil II - Dwudziesty dziewiąty król Gondoru. Został zabity w Bitwie na Równinach. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 40, 43, 73.

Narn i Hin Hurin — („Opowieść o Dzieciach Hurina”). Długi poemat, z którego zaczerpnięto materiał do rozdziału o Turinie Turambarze z „Silmarillionu”. Poemat ten przypisywany jest poecie Dirhavelowi, człowiekowi, który w czasach Earendila żył i mieszkał w Przystaniach Sirionu. Zginął on podczas napaści synów Feanora. Słowo „Narn” oznacza opowieść ułożoną w wersach wierszowanych, ale przeznaczoną do recytowania, a nie do zaśpiewania. „Patrz”: „Silmar.” 241.

Narog — Główna rzeka Zachodniego Beleriandu, rozpoczynająca swój bieg ze źródeł w Ivrinie pod Ered Wethrin i wpadająca na wysokości Nan-tathren do Sirionu. „Patrz”: „Silmar.” 112, 134-136, 144, 146, 202-203, 205, 247-248, 254-255, 258-260, 262, 266, 282; „Niedok. opow.” t.I 43, 72-76, 169, 186, 216. Odnośnie źródeł Narogu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 51, 110. Odnośnie Doliny Narogu. „Patrz”: „Niedok. opow.” 143, 150, 216. Odnośnie Ludzi Narogu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 169. Odnośnie Władcy Narogu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 225.

Narquelie — (quen. „Zachodzący Słońcem”). W języku quenyjskim nazwa dziesiątego miesiąca roku, datowanego według kalendarza numenorejskiego. Miesiąc ten odpowiada październikowi, a jego sindaryjska nazwa brzmi „Narbeleth”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 51, t.III 15, 28.

Narsil — Miecz Elendila. Został zrobiony przez Telchara z Nogrodu, następnie, gdy Elendil zginął w walce z Sauronem, złamany. Przekuto go na nowo ze szczątków dla Aragoma, od tej też chwili zwano go Andurilem. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 333, t.III 154; „Silmar.” 358, 360; „Niedok. opow.” t.III

16, 20. Odnośnie Andurila. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 378, t.II 40-41, t.III 202.

Narsilion — Pieśń o Słońcu i Księżycu 116.

Narvi — (khuzd.). Krasnolud z Khazad-dumu, który wykonał drzwi Zachodniej Bramy. Był bliskim przyjacielem Celebrimbora z Eregionu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 121.

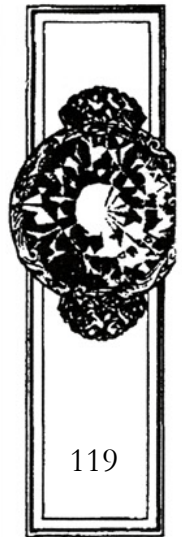
Narvinye — W języku quenyjskim, nazwa pierwszego miesiąca roku, datowanego według kalendarza numenorejskiego. Miesiąc ten odpowiada styczniowi, a jego sindaryjska nazwa brzmi „Narwain”.

Narya — Jeden z Trzech Pierścieni Elfów, zwany Pierścieniem Ognia lub Czerwonym Pierścieniem. Początkowo noszony był przez Cirdana, później natomiast przez Mithrandira. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 397; „Silmar.” 350, 363, 371; „Niedok. opow.” t.II 124, 153, t.III 185-187. Zwany był Pierścieniem Ognia, Czerwonym Pierścieniem i Trzecim Pierścieniem.

Nauglamir - (sind. „Naszyjnik Krasnoludów”). Naszyjnik wykonany przez krasnoludy dla Finroda Felagunda, który następnie został wyniesiony z Nargothrondy przez Hurina i ofiarowany Thingolowi. Dla tego ostatniego stał się on przyczyną śmierci. „Patrz”: „Silmar.” 135, 283-285, 287-289.

Nazgule — (cz. mowa „Służący Pierścienia”. „Upiory Pierścienia”). Zwane także po prostu „Dziewięcioma”. Jest to dziewięciu władców Ludzi zniewolonych przez Saurona w Drugiej Erze. Każdy z tych dziewięciu królów pożądał znacznie większej potęgi i władzy niż posiadał, stąd też przyjęli oni bez wahania po jednym z dziewięciu Pierścieni Ludzi, którymi władał Sauron. Ponieważ pierścienie te podlegały władzy Jedynego Pierścienia i przywiązywały do osoby Czarnego Władcy, Nazgule stali się ich niewolnikami. Wraz z upływem czasu stali się oni w pewnym stopniu nieśmiertelni, a raczej nieumarli, bowiem nie posiadali już ciał śmiertelnych. Tak naprawdę stali się oni „cieniami” wielkiej potęgi Saurona i rozpoczęli swą niewolniczą pracę jako jego najlepsi pułkownicy i oficerowie. Ich dowódcą był Upiorny Król, który będąc Władcą Nazguli, posiadał największą moc i możliwość podejmowania niezależnych działań. Nazgule bali się wody, niektórych ogni i imienia „Elbereth”. W sensie normalnego rozumienia byli praktycznie ślepi, ale posiadały doskonale wyczułone inne zmysły, takie, jak węch, co dawało im ogromną przewagę w ciemnościach. Ich moc była częściowo ograniczona w dzień, a „Khamu” drugi pod względem ważności, nawet poważnie obawiał się światła. Reszta upiórów w większym lub mniejszym stopniu też obawę dzieliła, aczkolwiek co do zasady, były one w stanie przezwyciężyć swoje słabości i rzadko kiedy udawało się je zatrzymać tym sposobem na dłużej niż kilka chwil. Były także zwane „Czarnymi Jeźdźcami” i „Ulairimi”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” passim; „Niedok. opow.” t.III 47, 72, 111, 116, 134. Odnośnie Upiórów Pierścienia. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 175, t.III 35, 40, 55, 59, 111, 117, 119, 133. Odnośnie Czarnych Jeźdźców. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 116, 119, 134, 136. Odnośnie Dziewięciu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 112, 124. Odnośnie Upadłych Jeźdźców. „Patrz”: „Wład. Pierś.” passim; „Silmar.” 352, 361-362, 365-366, 368-369.

Neldoreth — (sind.). Wielki las bukowy, tworzący praktycznie całą północną część Doriathu. W pieśni Drzewca został nazwany Taur-na-Neldor („Dwie Wieże”. III, 4). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 268, t.II 90; „Silmar.” 61, 106, 108, 112-113, 145, 197, 207, 241, 286.





Nellas — Elfka z Doriathu, która była przyjaciółką Turina w jego młodości. Występowała jako świadek w procesie przeciwko Sacrosowi przed sądem Thingola, zeznając na korzyść Turina. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 108, 119, 136.

Nen Girith — (sind. „Drżąca Woda”). Nazwa nadana Dimrostowi (sind. „Deszczowe Schody”), wodospadowi Celebrosu, znajdującemu się w Lesie Brethil. „Patrz”: „Silmar.” 269, 271-2, 274 „Niedok. opow.” t.I 178, 186, 193, 198, 205, 211, 216.

Nen Lalaith — (sind.). Strumień przepływający pod Amon Dorthir w Ered Wethrin i biegnący dalej w pobliżu domu Hurina, w Dor-lominie. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 80, 96. Porównaj Lalaith.

Nenar — (quen.). Imię Gwiazdy. „Patrz”: „Silmar.” 51.

Nenime — (quen.). Nazwa występująca w języku quenyjskim, dla określenia drugiego miesiąca roku, datowanego według kalendarza numenorejskiego. Miesiąc ten odpowiada lutemu, a jego sindaryjska nazwa brzmi „Ninui”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 28.

Neining — Rzeka w zachodnim Beleriandzie, która wpada do morza na wysokości przystani Eglarest. „Patrz”: „Silmar.” 144, 238, 258; „Niedok. opow.” t.I 75.

Nenuial — (sind. „Jezioro Pólmroku”). Jezioro położone pomiędzy łańcuchami Wiecznie Przycmionych Wzgórz [Evendim] (Eryn Uial), na północ od Shire, w Eriadorze, gdzie rozpoczyna swój bieg Baranduina i nad którym wzniesione zostało miasto Annuminas. „Patrz”: „Silmar.” 354. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 120.

Nenya — Jeden z Trzech Pierścieni Elfów, Pierścień Wody. Został powierzony Galadrieli. Zwany był także Białym Pierścieniem („Niedok. opow.” t.II 124, 130) oraz Pierścieniem z Diamentem. „Patrz”: „Silmar.” 350, 363; „Wład. Pierś.” t.I 492, 523, t.III 395; t.II 124, 148, 153.

Nerdaneta — (quen.). Była też zwana Mądrą. Córką kowala Mahtana, została żoną Feanora. „Patrz”: „Silmar.” 71-72, 74.

Nessa — (quen.). Jedna z Valier, która była siostrą Oromeo i małżonką Tulkasa. „Patrz”: „Silmar.” 23, 27, 36.

Nessamelda — Wonne, wiecznie zielone drzewko ze szkarłatnymi kwiatami, sprowadzone do Numenoru przez Eldarów z Eressei. Imię to prawdopodobnie znaczy „Ukochane Nessy”, jednej z Valier. Zwane było też „varadanianna” i „yavannamire” („Klejnot Yavanny”). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 16.

Nevrast — Obszar na zachód od Dor-lominu za Ered Lomin, gdzie mieszkał, zanim przeniósł się do Gondolmu, Turgon. Nazwę tę oznaczającą „Bliższy Brzeg”, nosiło pierwotnie całe północno-zachodnie wybrzeże Śródziemia (w odróżnieniu od Haerastu, „Dalekiego Brzegu”, czyli wybrzeża Amanu). „Patrz”: „Silmar.” 135-136, 141-142, 150-152, 157, 238-239, 291, 298; „Niedok. opow.” t.I 31-33, 43, 46, 66, 68, 72, 97, 216, t.III 199.

Nienna - (quen.). Jedna z Valier, zaliczana do Aratarów. Była Panią litości i żalu. Siostra Mandosa i Lorienta. „Patrz”: „Silmar.” passim, szczególnie 23, 27, 29-30, 38, 73, 90, 116; „Niedok. opow.” t.III 190.

Nienor — („Żaloba”). Imię córki Hurina i Morweny, siostra Turina. Została opętana złym czarem Glaurunga w Nargothrondzie, zapomniała swojego imienia i przeszłości i zaślubiła Turina pod imieniem Niniei. Zginęła rzucając się

w nurt Teiglinu. „Patrz”: „Silmar.” 242, 258, 262, 265-277; „Niedok. opow.” t.I 103, 106, 157, 158, 161, 172, 187, 193, 198, 215, 217.

Nieprzyjaciół - Imię nadane Morgothowi i Sauronowi. „Patrz”: „Niedok. opow.” 132.

Nieumarli — Ogólna nazwa obejmująca istoty, których ciała umarły, lecz których dusze nie odeszły jeszcze z Ardy, jak również potwory wykreowane przez Cień, które pozostają przywiązane do śmiertelnego świata w wyniku jakichś zaklęć.

Nimbethil — (sind.). Lasy brzoźowe w Arvernien, na południu Beleriandu. Porównaj tekst piosenki Bilba, śpiewanej w Rivendell „Raz łódź zbudował w Nimbethil, by w podróż ruszyć nareszcie”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 319; „Silmar.” 300.

Nimloth [I] — Białe Drzewo Numenoru, którego owoc ocalony przed zniszczeniem przez Isildura pozwolił mu wyhodować Białe Drzewo w Minas Ithil. Nimloth, „Białe Kwiecie”, jest w języku sindaryjskim odpowiednikiem słowa quenyjskiego Ninquelore, jednej z nazw Telperiona. „Patrz”: „Silmar.” 66, 320, 326-7, 331-3, 336, 355; „Niedok. opow.” t.II 107, 175.

Nimloth [2] — (sind.). Elfka z Doriathu, która poślubiła Diora, spadkobiercę Thingola. Była matką Elwingi. Zginęła w czasie napaści synów Feanora na Menegroth. „Patrz”: „Silmar.” 287, 289-90; „Niedok. opow.” t.II 119, 175.

Nimrod — („Pani Białej Groty”). Piękna elfka silwanejska z Lorien, ukochana Amrotha, która mieszkała przy wodospadach Nimrodelu. Wyruszyła na południe i zaginęła w Ered Nimrais. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 130, 139, 143, 154, 159, 165, t.III 79. Imię to nosił też górski potok, wpadający do Celebranty („Srebrnej Żyły”), od imienia elfki Nimrod, która mieszkała nad nim. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 457-461, t.III 119-120, 192; „Niedok. opow.” t.II 133, 141, t.III 118.

Nindalf — (westr. „Wetwang” „Wilgotne Rozlewiska”). Wielkie trzęsawiska rozciągające się na południe od Ered Mui i wschód od Anduiny. Zasilane są poprzez lokalne źródła lub powódzie rzeki Onodlo (westr. „Rzeki Entów”). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 503.

Nindamos — Najważniejsza osada rybacka na południowym wybrzeżu Numenoru, u ujścia Sirilu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 18.

Nin-in-Eilph — („Wodna Kraina Łabędzi”). Olbrzymie bagno rozciągające się w dolnym biegu rzeki, nazywanej (w jej górnym biegu) Glanduiną. Tłumaczy się tę nazwę jako „Łabędzia Woda”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 167, 173.

Niphredil [Nifredil] - Biały kwiat, który zakwitł w blasku gwiazd w Doriath, gdy urodziła się Luthien. Rósł także na Cerin Amroth w Lothlorien. „Patrz”: „Silmar.” 106.

Nimaeth Arnoediad - (quen. „Bitwa Nieprzeliczonych Łez”). Nazwa straszliwej, wyniszczającej, piątej z wielkich bitew wojen o Beleriand. „Patrz”: „Silmar.” 167, 228, 233, 237, 241, 252, 255-256, 291, 293-294; „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 21-23, 26-28, 69, 72, 78, 95, 122, 186, 215, 227, 235, t.II 142.

Nisilmaldar — („Wonne Drzewa”). Kraina wokół przystani Eldalonde, w zachodnim Numenorze. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 15.

Nisinen - Jezioro na rzece Nunduinie w zachodnim Numenorze. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 17. Nivrim - (sind.).



Część Doriathu, która położona jest na zachodnim brzegu Si-ionu. „Patrz”: „Silmar.” 146.

Nogrod — (sind. „Wydrążone Miasto”), jedno z dwóch miast krasnoludzkich w Błękitnych Górach. Nazwa ta jest przetłumaczona na sindaryjski z krasnoludzkiego Tumunzahar. Westroniskie tłumaczenie brzmi: Hollowbold („Wydrążone”). „Patrz”: „Silmar.” 106-7, 109, 134, 159, 162, 214, 229, 248, 283-284, 286, 288; „Niedok. opow.” t.I 106, t.II 122, 149.

Noirinan — Dolina rozciągająca się u stóp południowych zboczy Meneltarny. W szczycie tej doliny znajdowały się grobowce królów i królowych Numenoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 15, 17. Nazwę tłumaczyło się jako Dolina Grobów. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 15, 19.

Noldolante — (quen. „Upadek Noldorów”). Pieśń-lament ułożoną przez Maglora, syna Feanora. „Patrz”: „Silmar.” 101.

Noldorowie — (quen.). Elfy Głębokie, drugi hufiec Eldarów w wędrowce z Cuivienen na Zachód, prowadzony przez Finwego. Nazwa (w jęz. quenyjskim Noldo, w jęz. sindaryjskim Golodh) oznacza „Mądrzy”, lecz w sensie posiadania wiedzy, nie zaś rozsądku i rozważ. Informacje o języku Noldorów — porównaj: „Quenya”. „Patrz”: szczególnie „Wład. Pierś.” t.II t.II 261; „Silmar.” 40, 57-8, 66-7, 69-70, 139, 350; „Niedok. opow.” t.I passim, t.II 22, 51, 114, 135, 147, 153, 155, 175, t.III 35. Zwani byli także Mistrzami Rzemiosła. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 153. Odnośnie królów noldoryjskich. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 23; Odnośnie Bramy Noldorów patrz Annon-in-Gelydh. Odnośnie mowy Noldorów, „Patrz”: Quenya; odnośnie pani Noldorów, „Patrz”: Galadriela; odnośnie Lamp Noldorów „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 28, 72. Porównaj: „Feanor”.

Nom, Nomin - („Mądrość”, „Mądrzy”). Imiona, które Lud Beora nadał Finrodowi i jego ludowi w swoim języku. „Patrz”: „Silmar.” 169.

Nuath — Lasy rozpościerające się na zachód od górnego biegu rzeki Narog.

Numendil - Siedemnasty król Anduiny. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 99.

Numenor - (sind. „Kraj Zachodu” [„Kraj Zachodni”), „Westernesse”, quen. „Numenore”). Wielka, żyzna wyspa-kontynent, przez cały czas swojego istnienia — od momentu stworzenia na początku Drugiej Ery, aż do zniszczenia w 3319 roku Drugiej Ery — umiejscowiona na środku Wielkiego Morza (sind. „Belegaer”). Była najbardziej wysuniętym na zachód domem Śmiertelnych Ludzi. Często zwany był Andorem (sind. „Krajiną Daru”), jako że była to nagroda dana ludziom, w zamian za pomoc, jaką okazali elfom w walce z Morgothem w czasie Pierwszej Ery. Od roku 32 Drugiej Ery, aż do jego Upadku (adun „Akallabeth”), Numenor był zamieszkiwany przez Dostojnych Ludzi (edainów) z zachodu, znanych jako Druedainowie (Numenorejczycy). Ci dumni ludzie byli potomkami rasy dunadańskiej, które później zdominowała zachodni Endor. Wyspa zwana była także Anadune i Yozayan w adunaiku, Elenna w quenyjskim („Droga Gwiazd”), które to imię nadano od przeprowadzenia Edainów przez Earendila w ich podróży do Numenoru, tuż po jego stworzeniu. Pełniejszą formą nazwy Elenna jest Elenna-nore (quen. „Kraj Nazwany Drogą Gwiazd”). Spotyka się również nazwy Wspaniałej Wyspy, Wyspy Królów, Wyspy Westernesse, Krainy Gwiazd (jako tłumaczenie „Elenna-nory” w Ślubowaniu Ciriona). Po upadku i zniszczeniu była zwana Akallabeth, Atalante i Mar-nu-Falmer. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 23, 29, 83, t.II 24, 260, t.III 33; „Silmar.” 66, 178, 315, 317-21, 323-33, 336-42, 348-9, 352-6, 361, 368; „Niedok. opow.” t.I 72, 78, passim t.II, rozdz. I-III, 123, 130, 142, 167, 173, t.III 16, 34, 180, 194, 201, 208, 223.

Numenorejczycy - Ludzie z Numenoru, zwani także Dunedainami. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 29, 83, 201, 333, 351, t.II 202, 343, 368, t.III 215; „Niedok. opow.” t.II część I-III passim, 123, 129, 142, t.III 25, 34, 78, 156, 199, 209; Odnośnie Królów Ludzi „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 182, t.II 260; Odnośnie Ludzi Morza „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 100; „Niedok. opow.” t.I 35, t.II 66, 162, t.III 62, porównaj Dunedainowie. Odnośnie języka i mowy numenorejskiej, „Patrz”: „adunaic”

Numerramar - („Zachodnie Skrzydła”, „Skrzydła Zachodu”). Statek Veantura, na którym Aldarion po raz pierwszy wyruszył w morze, na swoją podróż do Śródziemia. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 26, 28.

Nunduine — Rzeka płynąca w zachodniej części Numenoru, z ujściem na wysokości Eldalonde. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 18.

Nuneth - Matka Erendis. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 40, 45, 51, 56, 63.

Numen — („Smutna Woda”). Wewnętrzne morze na południu Mordoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 318, t.III 246, 315; „Niedok. opow.” t.III 194.

Nurtale Valinoreva — (quen. „Ukrycie Valinoru”). Po ataku Morgotha na Tilionę, Majarkę, która pilnowała i dbała o Księżyc w czasie jego wędrowki po niebie, Valarowie, aby ufortyfikować Valinor przed spodziewanym atakiem, wznieśli góry Pelori, a morze okryli czarami cieni, aby nie pozwoliły one żeglarzom dotrzeć na Zachód. „Patrz”: „Silmar.” 120.





Odwieczny Król — Manwe. Porównaj „Manwe”. Tytuł ten też uzurpował sobie Morgoth. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 96.

Żelazne Wzgórza — Łańcuch wzgórz rozciągający się na wschód od samotnej Góry i północ od Morza Rhun. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 88.

Ogniowe sygnały świetlne Gondoru — System, w podstawowym schemacie trzech, dość dawno wzniesionych wież komunikacyjnych, utrzymywanych przez Gondor. Miały one służyć komunikacji z ludźmi zamieszkującymi Anorien. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 58, 78, 83.

Ohtar — („Wojownik”). Giermek Isildura. Ohtar przyniósł szczątki miecza Elendila do Imladris. Odnośnie imienia Ohtar. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 32. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 333; „Silmar.” 360; „Niedok. opow.” t.III I, 32. Oiolaire — („Wieczne Lato”). Wiecznie zielone drzewo, wprowadzone na Numenor przez Eldarów z Eressei. Wycinano z niego Gałęzie Powrotu, które umieszczano na numenorejskich statkach. Corollaire, Wielki Kopiec Drzew w Valinorze, także był zwany Coron Oiolaire. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 15, 19, 46-47, 53, 76, 90. Odnośnie Gałęzi Powrotu. „Patrz”: „Niedok. opow.” 33-34, 53.

Oiolosse — (quen. „Wiecznie Śnieżnobiały”). Najbardziej rozpowszechniona wśród Eldarów nazwa Taniquetil (góry Manwego w Amanie) przetłumaczona w jęz. sindaryjskim na Amon Uilos. Według Valaquenty jednak nazwa odnosi się tylko do najwyższej iglicy tej góry. „Patrz”: „Silmar.” 24, 38; „Niedok. opow.” t.I 77.

Oiomure — (quen.). Kraina mgieł w pobliżu Helkaraxe. „Patrz”: „Silmar.” 91.

Olvary [Olvar] — (quen. „Rzecz rosnąca korzeniami w ziemi”, l.poj. „Olva”). Żyjące istoty, które nie poruszają się, lub, jak to zauważyła Yavanna, nie mogą „uciec”. Orome (Araw) jest tym z Valarów, który najbardziej jest z olvarami związany. Najwspanialszymi z olwarów są drzewa. „Patrz”: „Silmar.” 48-9.

Olwe — (quen.). Elf, który wraz ze swym bratem Elwe (Thingolem) był przywódcą hufca Telerich podczas wędrówki elfów z Cuivienen na Zachód. Władca Telerich z Alqualonde w Amanie. „Patrz”: „Silmar.” 58-59, 62, 64-65, 67-69, 100-102, 110, 132, 152; „Niedok. opow.” t.II 114-115, 117-120.

Ondoher - Trzydziesty pierwszy król Gondoru. Zginął w bitwie z jeźdźcami Wain w 1944 roku Trzeciej Ery. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 42-47.

Ondosto — Miejsce w Forstarze (Północnych Ziemiach), w Numenorze, słynne prawdopodobnie ze szczególnej kamienistości okolicy (quen. „ondo” — „kamień”). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 20.

Orchaldor — Numenorejczyk, mąż Ailinel, siostry Tar-Aldariona. Ojciec Sorontego. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 23-25.

Orfalch Echor — Olbrzymi wąż, ciągnący się na wskroś Gór Otaczających, przez który można było wejść do Gondolinu. Zwykle zwany jest po prostu Orfach. „Patrz”: „Silmar.” 292; „Niedok. opow.” t.I 66-69, 79.

Orki [Orkowic] - Stwory wyhodowane przez Morgotha w Pierwszej Erze. Błyskawicznie zajęły miejsce pierwszych sług Ciemności. Wydaje się być prawdopodobnym, iż orki od początku nie były złe, aczkolwiek miały wewnętrzne predyspozycje do obrania „nikczemnej ścieżki życia”. Legenda mówi, iż przodkami orków są elfy, znikczemniałe i zmienione na ciełe i umysły przez Czarnego Nieprzyjaciela. Orki występują w dwóch podstawowych rasach: pomniejszych, pospolitsze orki, o wzroście około czterech, pięciu stóp i groteskowo wykrzywionych, z widocznymi kiami, mordach; oraz doskonalsze Orki — Uruk-hai, osiągające wzrost do sześciu stóp i posiadających trochę więcej „ludzko podobnych” cech wyglądu. Wszystkie orki mają krępą budowę ciała, długie, grube kończyny i równie grubą skórę. Hodowane zazwyczaj na robotników lub wojowników, orki nie respektują niczego poza brutalną siłą, a najbardziej wydajne są, gdy pracują pod „skoncentrowaną uwagą i wolą”. Są bez wyjątku kanibalami, pożądającymi wiecznie krwi, okrutnymi i niewiele dbającymi o jakiejkolwiek więzy społeczne. Typowymi związkami, jakie tworzą są zwykłe co do zasady niewielkie plemiona/klany, oparte na silnym przywódcy, przy czym każde z nich posiada własny dialekt. Większość z orków trudni się kowalstwem stali, a ich umiejętności obróbki metali są na wysokim poziomie. Mimo iż wygląd produkowanych przez nich przedmiotów pozostawia wiele do życzenia pod względem urody, ich funkcjonalność jest zawsze doskonała. Rzadko kiedy przy tym wykonują one cokolwiek innego, niż przedmioty związane z walką. Pospolitsze orki rodzą się, żyją, walczą i umierają w ciemnościach. Nienawidzą światła, a bezpośrednie światło promieni słonecznych oślepia je. Wyższe Orki są hodowane znacznie uważniej i mogą działać w świetle słonecznym. Ich umiejętności mowy, działania, kooperowania, myślenia i walki są na o wiele wyższym poziomie, niż ich mniejszych pobratymców. Niektórzy twierdzą, iż Uruk-hai to dzieła powstałe z ręki Sarumana Białej



Ręki, dzięki krzyżowce ludzi z orkami. Wydaje się jednak, iż powstały one w Mordorze i ich „narodziny” nie mają wiele wspólnego z „Nowoprzybyłymi”. Pospolite orki preferują zakrzywione szable i podręczne topory, natomiast Urukowie walczą przede wszystkim prostymi mieczami i całym szeregiem innych broni. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 20, 83, 525.; „Niedok. opow.” t.III 143-144, 180; „Silmar.” 54, 109.

Orleg — Człowiek z bandy Turina, zabity przez orki na drodze do Nargothrond. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 130-131.

Orly — Świadkowie Manwego. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 357, 359, 376, t.III 396; „Silmar.” 49, 71, 130, 145, 150, 189, 191, 220-221, 279-280, 295, 437-438. Odnosnie Orlów z Crisaegrim. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 57, 77. Odnosnie Orlów Numenoru (zwanych także Orlami Meneltarmy lub Świadkami Manwego). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 15, 16. Odnosnie Gwaihira, który uratował Gandalfa z Orthanku, „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 248, 372, t.II 136; „Niedok. opow.” t.III 123-124.

Omal — (quen.). Jedna z Latarni Valarów, zrobiona przez Aulego. Znajdowała na południu Śródziemia. „Patrz”: „Silmar.” 35, 37.

Orocami — (quen. „Czerwone Góry”, sind. „Ered Caran”). Łańcuch górski w północnym Enorze. U stóp tych wzniesień znajduje się miejsce narodzin Elfów - Cuivienen. We wczesnych dniach Ardy, szczyty te stanowiły północny z trzech górskich łańcuchów Wschodu. „Patrz”: „Silmar.” 52.

Orodreth — (quen.). Drugi syn Finarfina. Był strażnikiem wieży Minas Tirith na Tol Sirion, a także królem Nargothrond po śmierci swego brata Finroda. Ojciec pięknej Finduilas. Zginął w bitwie w Tumhalad. „Patrz”: „Silmar.” 67, 96, 142, 187, 205, 209, 212, 228-229, 256-259, 264; „Niedok. opow.” t.I 76, 159, 217-218, 223, 232-235, t.II 154. Odnosnie władcy Narogu, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 224. Odrodrina — („Góra Ziejąca Ogniem”). Wulkan w Mordorze, gdzie Sauron wykuł Pierścień Rządzący. Nadano jej też imię Amon Amarth (sind. „Góra Przeznaczenia”), kiedy jej ognie obudziły się znowu, po powrocie Saurona z Numenoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 94-95, 332, t.II 230, 341, 374, t.III 98, 214, 266; „Silmar.” 350, 356, 359, 370; „Niedok. opow.” t.III 28, 33, 216. Odnosnie Amon Amarth, „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 335, 384; „Silmar.” 356.

Orome — (quen. „Dźwięczący Róg”, „Dmiący w róg”, „Dźwięk rogu”). Valar, jeden z Aratarów. Był wielkim myśliwym i przewodnikiem elfów w drodze z Cuivienen na Zachód. Małżonek Vany. Zwany Ara, Aldaron (quen. „Władca Drzew”) i Tauron (sind. „Leśniczy”, „Pan Lasów”). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 139; „Silmar.” szczególnie 28, 23, 27-29, 36, 42, 50-4, 57-60, 63, 67, 69, 81, 83-84, 87-88, 95, 108, 111, 117, 184, 208, 224; „Niedok. opow.” t.II 40, 46, 189-194.

Oromet — Wzgórze wznoszące się w pobliżu przystani Andunie, w zachodniej części Numenoru, na którym stała wieża Tar-Minastira. „Patrz”: „Silmar.” 328; „Niedok. opow.” t.II 95-96.

Oropher — Król Elfów Silwanejskich z Wielkiej Zielonej Puszczy. Zginął w Wojnie Ostatniego Sojuszu. Był ojcem Thranduila. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 159-162, t.III 28-29.

Orrostar - (Wschodnie Ziemie”). Wschodni przylądek Numenoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 14, 19.

Orthanc [Orthank] — („Rozwidlony Szczyt”). Numenorejska wieża w Kręgu Isengardu, później pracownia Sarumana. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 350, t.II 46, 204, t.III 116; „Silmar.” 365; „Niedok. opow.” t.II 25, 65, 78, 112, 124, 133, 136, 160-162, 201, 209, 212. Odnosnie Kamienia Orthanku/palantira z Orthanku. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III t.II 25, 208-223.

Osgiliath — (sind. „Twierdza [lub „Cytadela”] Gwiazd”). Początkowo główny, założony pod przyszłą stolicę, gród dawnego Gondoru, usytuowany po obu stronach Anduiny, nieco na północ od miejsca połączenia się Wielkiej Rzeki i Ithilduiny i nieco na północny-wschód od Minas Tirith. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 321, t.II 26, t.III 19; „Niedok. opow.” t.II 15, 27-28, 34, 60, 111, 119, 134, 156, 199-200; „Silmar.” 354-5, 357, 361. Odnosnie Kamienia Orthanku (palantira). „Patrz”: 214, 219.

Osse — (quen.). Majar z Morza, wasal Ulma, z którym razem wszedł w wody Ardy. Był serdecznym przyjacielem i nauczycielem Telerich. „Patrz”: „Silmar.” 29-30, 42, 63-65, 68, 101, 142, 239, 316; „Niedok. opow.” t.I 40, 43, 79-80, 173, t.II 32-33, 35, 89.

Ossiriand - (sind. „Kraj Siedmiu Rzek”). Kraina Zielonych Elfów. Owymi siedmioma rzekami, ujętymi w nazwie są Gelion i jego dopływy, biegnące z Błękitnych Gór. Porównaj Pieśń Drzewca „Latem wędrowałem, wiązowym lasem w Ossiriandzie. Ach! światło słońca i muzyka panowały tam Latem, wśród Siedmiu Rzek Ossiru!”⁷ Porównaj także: Lindon. „Patrz”: „Silmar.” 110, 112-113, 134, 145, 147-149, 168, 170-171, 182, 184, 228, 237-238, 287-289, 347-348; „Niedok. opow.” t.I 109, t.II 120, 155, t.III 177.

Ostatni Sojusz — Przymierze zawiązane pod koniec Drugiej Ery pomiędzy Elendilem i Gil-galadem, w celu pokonania wspólnymi siłami Saurona. Zwane także Sojuszem, Wojną (Ostatniego) Sojuszu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 255, t.III 218-219; „Silmar.” 357; „Niedok. opow.” t.II 124, 130, 135, I60, t.III 15, 28-32, 61, 194.

Ostelor — Jest to najważniejsze miasto Drel, położone niedaleko Miredoru, u ujścia Sir Celianty. Obydwa porty Osteloru wychodzą na Zatokę Drel.

Ost-in-Edhil — (sind. „Forteca Eldarów”). Stolica i cytadela elfów w Eregionie. Była zamieszкана aż do 1697 roku Drugiej Ery, kiedy to została zdobyta i złupiona przez armie Saurona. Przez krótki okres czasu rezydowali tam Oropher i Thranduil. „Patrz”: „Silmar.” 348, 350; „Niedok. opow.” t.II 123.

Osther — Siódmy król Gondoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 83.

P

Palantir - (quen. „Ten, który patrzy z daleka”, lmn. „Palantiri” [Palantiry]). Siedem sferycznych kryształów „widzenia” ulokowanych w strategicznych miastach Amoru i Gondoru, dwóch dunadańskich królestw w Drugiej Erze. Klejnoty te zostały wykonane przez Feanora, Noldora z Amanu i umieszczone w Numenorze. Później dotarły do Śródziemia za pośrednictwem Elendila i jego „Wiernych”. Główny palantir znajdował się w Kaplicy Gwiazd w stolicy Gondoru, Osgiliathu. Przynajmniej jeden z kryształów posiadał moc wybiegającą ponad „ponad normę”. Umieszczony on był w Amarze, w wspaniałej wieży na Amon Sul (Wichrowy Czub). Ta jednak sfera,



⁷ Tłumaczenie dosłowne. Fragment ten w tłumaczeniu Skibniewskiej brzmi: „Pod wiązami, po lesie wędrowałem latem w Ossiriandzie. Jasno było, pieśń dzwoniła latem nad Siedmiu Rzekami Ossiru”.



wraz z drugą z Annuminas (starej stolicy Amoru) zaginęły w katastrofie statku Arvedui, w połowie Trzeciej Ery. Ostatni z „Północnych Kamieni” ulokowany był na Wzgórzach Wież. „Kamienie Południowe” rozmieszczono w Osgiliath, Orthanku, Minas Amór (przemianowanej na Minas Tirith) i Minas Ithil (przemianowanej na Minas Morgul). Kryształy różniły się od siebie kształtem i kolorytem. Każdy z nich pozwalał, choć w różnym stopniu, na oglądanie odległych miejsc, a także komunikację z innymi, chcącymi tego użytkownikami kamieni. Zwane są one też po prostu „Kamieniami” lub „Widzącymi Kamieniami”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 256, 260-261, t.III 332; „Silmar.” 71, 336, 355-356; „Niedok. opow.” t.II 25, 41-43, 65, 136, 199, 209-224.

Palarran — („Daleko docierający wędrowiec”, „Daleko wędrujący”, „Wytrwały Wędrowiec”). Imponujący okręt, zbudowany przez Tar-Aldariona. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 31-33, 46-47, 87, t.III 199.

Parth Galen — (sind. „Zielona Łąka”). Porośnięta trawą okolica, na północnych stokach Amon Hen, nad brzegiem Nen Hithoel. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 531, t.II 22, t.III 52; „Niedok. opow.” t.II 210.

Pel — Obszar położony na południe od Gór Żółtych i wschód od Drełu, w południowo-wschodnim Śródziemiu. Tak, jak Drel, Pel położony jest niedaleko przylądka zwanego Metham (Hyarnumente). Jest to gorący, wilgotny kraj, porośnięty gęstymi lasami Tathom i Taur Galen. Nazwa regionu pochodzi od nazwy apysańskiego plemienia, zamieszkującego te okolice.

Pelargir — (sind. „Dziedzina Okrętów Królewskich”). Duże miasto portowe na Anduinie. Jest to najstarsze miasto Gondoru, bowiem założone zostało przez „Wiernych” Numenorejczyków w 2350 roku Drugiej Ery. Jest stolicą Lebenninu i jest macierzystym portem Floty Królewskiej. Jest to także centrum dystryktu urbanistycznego, noszącego tę samą nazwę. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 73; „Silmar.” 325; „Niedok. opow.” t.II 170-173, t.III 44, 200.

Pelendur — Imię namiestnika Gondoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 222.

Pelennor (Pola Pelennoru) — (sind. „Ogrodzone Ziemie”, „Kraina zamknięta ogrodzeniem”). „Ziemie podgrodzia” Minas Tirith, strzeżone przez mur Rammas Echor, na którym toczyła się najcięższa bitwa Wojny o Pierścień. 96 000 akrowy teren ma około piętnastu mil średnicy, a większość obszaru Pelennoru zajęta jest przez tereny farm i zniszczonych pastwisk. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 18; „Niedok. opow.” t.III 41-42, 91, 155, 156.

Pelori — (quen. „Obronny Plot Gór”). Góry zwane też Górą Amani i Górą Obronnymi. Jest to ściana gór wzniesiona przez Valarów po zniszczeniu ich siedziby na Almarenie. Góry miały kształt półksiężyca, ciągnącego się z północy na południe wzdłuż linii pobliskiego, wschodniego wybrzeża Amanu. „Patrz”: „Silmar.” 38, 40, 50, 63, 65-66, 83-84, 91, 117, 119-120, 209; „Niedok. opow.” t.I 42.

Peregrin Tuk - Hobbit z Shire, jeden z członków Bractwa Pierścienia (Drużyny Pierścienia). Zwany był też Pippinem. „Patrz”: „Wład. Pierś.” *passim*. „Niedok. opow.” t.III 36, 72, 85, 99, 101, 156, 209, 217, 222.

Pierścienie Władzy — Magiczne, zaklęte pierścienie, wykonane w czasie Drugiej Ery, przy pomocy Annatar przez elfy noldorjskie z Ost-in-Edhil. „Patrz”: „Silmar.” 347, 350-351, 366-

368; „Niedok. opow.” t.II 124, t.III 128, 132, 136, 210, 222. Do owych pierścieni należą: Pierścień Jedyny, inaczej zwany Wielkim lub Rządzącym, „patrz”: „Silmar.” 325, 341, 350-352, 356, 358-360, 364, 366-370; „Niedok. opow.” t.II 115-116, 124-126, 147, 153, t.III 17, 33, 96, 111-113, 127, 210, 222. Odnośnie Pierścienia Golluma „patrz”: „Niedok. opow.” 128 i Pierścienia Ilisidura „patrz”: „Niedok. opow.” 210; poza tym Trzy Pierścienie Elfów „patrz”: „Silmar.” 350-351, 363-364, 371; „Niedok. opow.” t.II 124-129, 148, 153, t.III 18, 188-190 (patrz także Narya — Pierścień Ognia, Nenya — Pierścień z Diamentem, Vilya — Pierścień z Szafirem); Siedem Pierścieni Krasnoludów „patrz”: „Silmar.” 351, 364, 368; „Niedok. opow.” t.II 113, odnośnie Ostatniego z Siedmiu „patrz”: „Niedok. opow.” t.III 85, 89, 96, 107; i wreszcie, na koniec Dziewięć Pierścieni Ludzi „patrz”: „Silmar.” 325, 351, 364, 368; „Niedok. opow.” t.II 129, t.III 111, 118. Odnośnie Braterstwa Pierścienia [Wyprawy, Drużyny Pierścienia]. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 139, t.III 120, 210. Odnośnie Wojny o Pierścień „patrz”: „Niedok. opow.” t.II 138, 143, 157, 164, 167, t.III 25, 29, 34, 79, 95, 111, 136, 155, 161, 175, 201, 208, 219-220. Odnośnie Powiernika Pierścienia „patrz”: „Niedok. opow.” t.III 96-100.

Pierworodni - Starsze Dzieci Iluvatar, elfy. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 301, 333; „Silmar.” 15, 17, 19, 40, 42-43, 46, 49, 51-55, 57-58, 61, 63, 76-77, 123-124, 179, 299, 305, 311, 317-319, 322, 348-349, 363.

Pierwsza Era (P.E.) — Pierwsza opisana era dziejów Śródziemia. Jej nie do końca pewny czasowo początek określany jest momentem kreacji Światła Ardy i wzniesieniem Dwóch Lamp (Illuiny i Ormalu). Jej koniec z kolei wyznaczany jest pokonaniem i klęską Morgotha (Czarnego Nieprzyjaciela), zwierzchnika Saurona i jego mentora. Opowieści z czasów Pierwszej Ery zawarte zostały przede wszystkim w „Silmarillionie” i „Niedokończonych opowieściach” J.J.R. Tolkiena.

Pieśń o Leithianie — Długi poemat opisujący życie Berena i Luthien, z którego została zaczerpnięta i umieszczona w „Silmarillionie” opowieść o ich losach. Leithian tłumaczy się jako „Uwolnienie z Pęt”. „Patrz”: „Silmar.” 194, 197, 202, 205, 207, 225.

Płycizny — Dwa wielkie, skierowane ku zachodowi zakola Anduiny, zwane Północnymi i Południowymi Płyciznami, przebiegające pomiędzy Brunatnymi Polami a Rohańskim Woldem. „Patrz”: „Niedok. opow.” t. II 164, t. III 41, 51-52, 55, 75-78.

Pola Celabrantu — Częściowe tłumaczenie nazwy Parth Celebrant (sind. „Pole”, „Równina Celebrantu”). Trawiasta równina, rozciągająca się pomiędzy Celebrantą i Mętnej Wody. Jeśli chodzi o zawężenie terenu do Gondoru — to był to obszar pomiędzy doliną niższego biegu Mętnej Wody. Nazwę tą używa się często w odniesieniu do stoczony tam bitwy, zwycięstwa Ciriona i Eorla nad Balchothami, w 2510 roku Trzeciej Ery. Zwane są także Północnymi Polami. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 148, 369, t.III 325; „Niedok. opow.” t.II 165, t.III 39-40, 43, 55, 66, 77, 112, 160.

Pola Gladden — Jest to częściowe tłumaczenie nazwy Loeg Níngloron (sind. „Jeziora Kwiatów Złotej Wody”). Wielka równina porośnięta trzcinami i irysami (galdden) wokół miejsca gdzie wody rzeki Gladden łączą się z Anduiną, w miejscu, gdzie zginął Ilisidur i gdzie zginął Jedyny Pierścień.

„Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 83; „Silmar.” 359-360, 367; „Niedok. opow.” t.II 159, t.III 16, 27-28, 53, 71-74.

Południowa Ćwiartka — Jedna z części geograficznego podziału Shire. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 32, 34, t.II 210, 231, t.III 335; „Niedok. opow.” t.III 116, 136.

Południowcy - Nazwa stosowana w Gondorze, zwłaszcza na obszarze Lebenninu, dla określenia Ludzi z Haradu lub Umbaru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 343, t.III 114.

Południowe Wzgórza - Wzgórza w Eriadorze, znajdujące się na południe od Bree. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 127.

Poros — Rzeka spływająca z Ephel Duath i łącząca się z Anduiną w jej delcie. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 47. Porównaj brody na Porosie.

Pólelfy — Tłumaczenie sindaryjskiej nazwy Peredhel (l.mn. Peredhil), określenie stosowane do Erosa i Elronda. „Patrz”: „Silmar.” 300, 311, 318, 348, 351 oraz do Earendila. „Patrz”: „Silmar.” 295.

Północne Wzgórza - Wzgórza Eriadorze, wznoszące się na północ od Shire, gdzie wybudowano numenorejskie miasto Fornost. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 333, t.III 348; „Silmar.” 354; „Niedok. opow.” t.II 89.

Prom Buckleburga [Bucklebury] — Prom kursujący po rzece Branywinie, pomiędzy Buckleburgiem a Moczarami. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 119, 133.

Proroctwo Północy — Wyrok na Noldorów, ogłoszony przez Mandosa na wybrzeżu Aramanu. „Patrz”: „Silmar.” 101.

Prosta Droga, Prosta Ścieżka — Szlak prowadzący ponad Morzem na Prastary, lub, inaczej zwany, Prawdziwy Zachód. Po Upadku Numenoru i Zmianach Świata, był on wciąż otwarty dla elfijskich okrętów. „Patrz”: „Silmar.” 342-343.

Próżnia — Zwana też „Nicością”. To, co znajduje się dookoła Egzystencji (Ei).

Przeprawa na Teiglinie - Przeprawa usytuowana w południowo-zachodniej części lasu Brethil, gdzie stara droga, biegnąca z przelomu Sirionu, a kierująca się na południe, docierała do Teiglinu i przecinała rzekę. „Patrz”: „Silmar.” 250, 252, 264-5, 268, 273, 275, 280; „Niedok. opow.” t.I 76, 128-129, 160-161, 177, 183, 190-193, 198, 216-219, t.III 83. Znana także po prostu jako Przeprawa.

Przewężenie Puszczy — Wcięcie, „talia” Mrocznej Puszczy, spowodowane powstaniem Wschodniej Poręby. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 46, 75.

Przyjaciele Elfów — Ludzie z Trzech Rodów Beora, Halethy i Hadora, Edainowie. Porównaj także: Atani i Edainowie. „Patrz”: „Silmar.” 172, 174, 230, 3071 „Niedok. opow.” t.III 72. W Akallabeth i w historii Pierścieni Władzy nazywa się tak również tych Numenorejczyków, którzy zachowali przyjaźń z Eldarami; patrz Elendil(i). Wzmianka na str. „Silmar.” 368 się bez wątpienia do Gondorejczyków i Dunedainów z Północy.

Przylądek Północny — Zwieńczenie półwyspu Forostar w Numenorze, wysunięty najbardziej na północ punkt wyspy. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 15.

Przystanie — Brithombar i Eglarest na wybrzeżu Beleriandu. „Patrz”: „Silmar.” 126, 134, 144, 186, 238; „Niedok. opow.” t.I 43, 46, t.II 142. Przystanie Sirionu pod Koniec Pierwszej Ery. „Patrz”: „Silmar.” 291, 301-302, 308; „Nie-

dok. opow.” t.I 23, 28, 213, t.II 118, 147, 149. Szara Przystań [Szare Przystanie (Mithlond) w Zatoce Lhun. „Patrz”: „Silmar.” 348, 352, 363, 365, 370-371. Alqualonde, Przystań Łabędzia (Przystań Łabędzi), zwana po prostu Przystanią „Patrz”: „Silmar.” 100.

Pukele - Nazwa, jaką w Rohanie określano niesamowite w wyglądzie posągi ustawiane na drodze do Dunharrow. Później nazwę tę zaczęto używać jako pojęcie równoznaczne z Druedainami. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 79; „Niedok. opow.” t.II 168-169, t.III 177-180, 182. Porównaj Druwaith Iaur.

Q

Quendi — (quen. „Ci, którzy mówią głosami”). Tradycyjna nazwa elfów, którą określały one same siebie. Obejmuje się tą nazwą wszystkie szczepy elfów, także Elfów Avari. „Patrz”: „Silmar.” 43, 52-57, 65, 76, 78, 116, 124, 169; „Niedok. opow.” 109-111.

Quenta Silmarillion — (quen. „Historia Silmarilów”). Historia stworzenia przez Feanora Silmarilów, rebelii elfów noldoryjskich i ich walki z Valarami, wygnaniu elfów z Valinoru i ich powrocie do Śródziemia, a także ich walce z Wielkim Nieprzyjacielem. „Patrz”: „Silmar.” 30, 33, 348.

Quenya — Język quenyjski, Quenya. Prastary język, wspólny wszystkim elfom. Jego postać i forma zostały ukształtowane w Valinorze. Do Śródziemia został przeniesiony przez wygnane elfy noldoryjskie, lecz później zaniknął z codziennego użytku (z wyjątkiem Gondolinu, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 77). Proces zaniku nasilił się zwłaszcza po edykcji króla Thingola, zakazującym jego używania. Patrz szczególnie „Silmar.” 134, 156. W „Silmarillionie” język ten nie występuje pod nazwą „quenyjskiego”, lecz utożsamiony jest z językiem eldaryjskim [eldarińskim] — Eldarinem. „Patrz”: „Silmar.” 26, 318, 342. Zwany również „Szlachetnym Eldarinem”, „patrz”: „Silmar.” 317; bądź „językiem elfów Wysokiego Rodu”, „patrz”: „Silmar.” 265, 317, 326. Także „język Valinoru”, „patrz”: „Silmar.” 134; „Mową elfów z Valindoru”, „patrz”: „Silmar.” 150; „językiem Noldorów”, „patrz”: „Silmar.” 156, 160; „Szlachetnym Językiem Zachodu/Noldorów”, „patrz”: „Silmar.” 156; „Niedok. opow.” t.I 61, 77. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 77, t.II 91, 93, 96, 152, 154, 173, t.III 30, 65, 80-81, 180, 183, 195, 193-199. Odnosnie „Języka elfów Wysokiego Rodu”, „patrz”: „Niedok. opow.” t.I 162, t.II 91, 95, t.III 195.

R

Rada — W różnym kontekście: Rada Berla (Królewska Rada Numenoru, „Patrz”: szczególnie „Niedok. opow.” t.II 91-92). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 62, 70, 78-79, 86, 91-92); Rada Gondoru, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 214; porównaj: Biała Rada.

Rada Elronda — Rada obradująca w Rivendell przed wyruszeniem Bractwa Pierścienia (Drużyny Pierścienia) w dalszą drogę. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 38, 333; „Niedok. opow.” t.III 25, 33, 36, 134-136, 210, 220.

Radagast — Jeden z Istarich (Czarodziejów). Jego quenyjskie imię, „Aiwendil”, oznaczało „Miłośnika ptaków”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 349; „Silmar.” 365, 367; „Niedok. opow.” t.III 133, 184, 189-191 199.





Rauros

Radhruin — Jeden z dwunastu towarzyszy Barahira w górach Dorthonionu. „Patrz”: „Silmar.” 186.

Ragnir — Niewidomy służący w domu Hurina, w Dorthonionie. „Patrz”: „Niedok. opow.” 100.

Ragnor — Jeden z dwunastu towarzyszy Barahira w górach Dorthonionu. „Patrz”: „Silmar.” 186.

Raj — (apys. „Raj”). Żyzna, nieco zapomniana, lekko górzysta kraina, otaczająca dolinę rzeki Ríjeshy. Raj jest centrum kulturowym i ekonomicznym Dalekiego Haradu.

Rammas Echor — (sind. „Wspaniały Mur Linii Zewnętrznej”). Początkowo nazywany Noeg Echor (sind. „Otaczająca Zapora”, „Otaczający Szaniec”). Jest to imponujący system masywnych murów obronnych, które otaczały Pola Pelennoru. Początkowo składały się nań wysokie, ziemne umocnienia i szaniec, otoczone szeroką, głęboką fosą. Później, rozpoczynając od roku 2951 Trzeciej Ery, na szczycie umocnień, rozpoczęto wznoszenie potężnych murów. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 19.

Rana — („Wędrowiec”). Jedna z rozpowszechnionych wśród Noldorów nazw Księżyca. „Patrz”: „Silmar.” 117; „Niedok. opow.” t.II 134.

Ranga — Miara numenorejska, równa jednemu, pełnemu krokowi. Nieco dłuższa niż jard. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 34-35.

Rangersi — Dunedainowie z Północy. Po upadku Północnego Królestwa byli sekretnymi strażnikami Eriadoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 208, t.III 58, 154; „Niedok. opow.” t.III 116, 125, 194. Także miano rangerów z Ithilien, „patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 343.

Rath Dinen — „Cicha Ulica” w Minas Tirith. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 154.

Rauros — (sind. „Grzmiący Pyl”). Olbrzymie wodogrzmoty, które znajdowały się na rzece Anduinie. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 496, t.II 24, t.III 34; „Silmar.” 362.

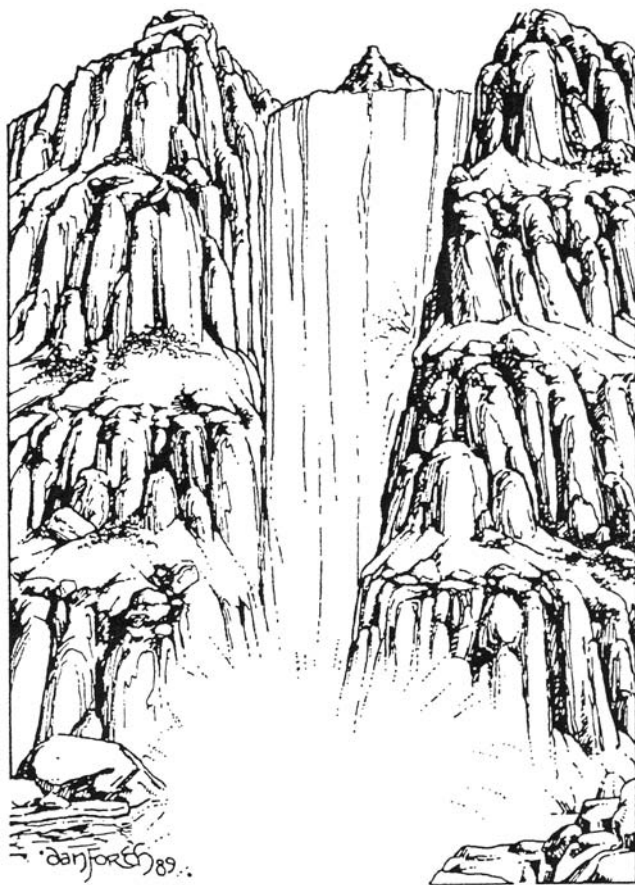
Region — Gęsty las, który tworzył południową część Doriathu. „Patrz”: „Silmar.” 61, 108, 112-113, 145, 159, 285-286; „Niedok. opow.” t.I 165.

Rerir — Góra położona na północ od Jeziora Helevorn. Tutaj rozpoczynała swój bieg większa z dwóch rzek, które dalej zlewały się w Gelion. „Patrz”: „Silmar.” 133, 147-148, 183.

Rhosgobel — Miejsce, gdzie zamieszkiwał Radagast, położone na skraju Mrocznej Puszczy, niedaleko Carrock. Nazwa prawdopodobnie oznacza „brunatne miasto”, albo, dosłownie „brunatne ogrodzenie”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 349, 369; „Niedok. opow.” t.III 199.

Rhov. — Skrót stosowany dla oznaczenia „Rhovaicu”, starożytnego języka Ludzi z Rhovanionu, choć bardziej poprawna jego nazwa brzmi „wschodni Foradanin”. Z tego języka wywodzi się m. in. rohirrik, jak też kilka innych dialektów Ludzi Północy.

Rhovanion — (sind. „Dziki Kraj”; dosłownie „Dzikie miejsce”). Tradycyjnie za Rhovanion uważa się rozległy obszar obejmujący wszystkie krainy położone na południe od Gór Szarych (sind. „Ered Mithrin”), na północ od Mordoru, wschód od Gór Mglistych i zachód od rzeki zwanej Czerwoną Wodą (sind. „Carmen”). Tak więc zalicza się do niego między innymi Mroczną Puszcze, jak i północny fragment doliny Anduiny. Niektórzy z geografów uważali również za należącą do



Rhovanionu całą krainę leżącą pomiędzy Mroczną Puszcza a Morzem Rhun, z wyjątkiem Dorwinionu. „Patrz”: „Silmar.” 354; „Niedok. opow.” t.II 136, t.III 40-45, 55, 73. Odnosnie króla Rhovanionu, Vidugavii, „Patrz”: „Niedok. opow.” t. III 73.

Rhuadaur — (sind. „Wschodni Las”, dun. „Miejsce Ryczącego Czerwonego Złota”). Był to, z trzech wchodzących w skład Amoru, obszar najbardziej wysunięty na wschód. Z wszystkich części Północnego Królestwa, był to również teren o najbardziej pofalowanej powierzchni, najdzikszy i najmniej zaludniony. Teren ten znajdował się pomiędzy Mglistymi Górami, Wrzosowiskami Ettenu i Wichrowymi Wzgórzami. Kiedy Amor został zniszczony w 861 roku Trzeciej Ery, Rhuadaur stał się niezależnym terytorium. Pozostała dunadańska arystokracja straciła wpływy w tym królestwie w 1349 roku Trzeciej Ery, a rok później Rhuadaur rozpoczął wojnę z Cardolanem i Arthedainem. Mimo, iż do roku 1409 było to odrębne i suwerenne państwo, to ostatnie sześćdziesiąt lat swojego istnienia przetrwało ono jako lenno Angmaru Upiornego Króla. „Patrz”: „Silmar.” 354; „Niedok. opow.” t.III 136.

Rhun — („Wschód”). Termin stosowany dla określenia generalnie obszarów znajdujących się dalej na wschód od Śródziemia, przede wszystkim terenów na wschód od Morza Rhun i wysuniętego najbardziej na wschód szczytu Ered Lithui. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 338, t.III 25, 282; „Niedok. opow.” t.III 194. Odnosnie Morza Rhun „patrz”: „Niedok. opow.” t.III 16, 40-41, 45, 52-53.

Riana — Córka Belegunda (bratanka Barahira, ojca Berena). Była żoną Huora i matką Tuora. Po śmierci Huora zmarła z żalu na Haudh-en-Ndengin. „Patrz”: „Silmar.” 178, 186, 193, 241, 291; „Niedok. opow.” t.I 21, 80-81, 96, 90.

Rijesha — (apys. „Rzeka”). Główna rzeka w południowo-zachodnim Haradzie. Większość wody z terenów Raju spływa do Rijeshy, która z kolei wpada do Zatoki Tulwang (przy Bozisha-Dar).

Ringare - Quenyjska nazwa dwunastego miesiąca roku, datowanego według kalendarza numenorejskiego, odpowiadające go grudniowi. Sindarińska jego nazwa to „Girithron”.

Ringil - Miecz Fingolfin. „Patrz”: „Silmar.” 184-185.

Ringlo - Rzeka w Gondorze, łącząca się na północny wschód od Dol Amroth z Morthondą. Mówi się, iż Rhun „bierze swoje początki w małym, górskim, lodowym oczku, zasilanym przez wody z roztopiających się pól lodowych. Jeżeli w ciągu okresu roztopiania się śniegów, oczko zamienia się w płytkie jezioro, to mogło by tłumaczyć jedną z wielu imion, jakim obdarzone jest źródło rzeki.” (odnośnie Gwathlo. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 168-169). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 142, t.III 79.

Ringwil - Strumień, który wpadał do rzeki Narog, na wysokości Nargothrond. „Patrz”: „Silmar.” 146.

Rivil — Strumień, który na obszarach Moczarów Serech wpada do Sirionu. „Patrz”: „Silmar.” 232, 236; „Niedok. opow.” t.I 95. Porównaj także: źródło Rivilu. „Patrz”: „Silmar.” 196.

Rochallor — Imię konia Fingolfin. „Patrz”: „Silmar.” 184.

Rochon Methestel — („Jeździec Ostatniej Nadziei”). Tytuł pieśni opisującej i wychwalającej Borondira Udalarapha. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 76.

Rogaty Gród — Forteca rohanyjska, wybudowana u wejścia do Helmowego Jaru. Poprzednia nazwa to Suthburg. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 170, t.III 54; „Niedok. opow.” t.III 145, 153, 154, 159, 162. Porównaj Bitwa Helmowego Jaru: Aglarond.

Rohan — (sind. „Kraj Koni”, „Rochand”). Przed rokiem 2510 Trzeciej Ery zwany był Calenardhonem. Później zwany był też Marchią lub Riddermarchią. Jest to żyzny, nizinny, pokryty trawą teren, podarowany Rohirrimom (półnomadyjskiemu szczepowi Ludzi Północy), w zamian za ich pomoc i lojalność okazaną i udzieloną królom i namiestnikom Gondoru w ich walce z Balchothem. Głównym miastem rohanyjskim jest Eldoras. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 336, t.II 27, 29, 141, t.III 16, 94; „Silmar.” 370; „Niedok. opow.” t.I 77, t.III 27, 35, 39, 45-46, 58, 65, 78, 137, 144, 155-156, 174, 182, 201. Patrz także Marchia, Wrota Rohanu, Rohirrimowie.

Rohh. — Skrót stosowany dla oznaczenia języka rohhirickiego, Rohhirica, mowy Rohirrimów. Wywodzi się on ze starożytnej mowy foradanijskiej Rhovanionu i północnego Eriadoru.

Rohirrimowie — („Władcy Koni”). Półnomadyjski lud, zamieszkujący po roku 2510 Trzeciej Ery tereny Rohanu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 356, 513, t.II 31, 37, 141, 214, t.III 18; „Silmar.” 362; „Niedok. opow.” t.I 77, t.III 27, 35, 39, 45-46, 58, 65, 78, 137, 144, 155-156, 174, 182, 201. Porównaj - jeźdźcy Rohanu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 60-189 passim; „Niedok. opow.” t.III 78-79, 138, 145, 155, 160, 219. Zwani są także Eorlingami („Ludzie Eorla”), „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 144. Patrz także Eotheod, Eorl.

Rok Lamentu — Rok bitwy Nirmaeth Amoediad. „Patrz”: „Silmar.” 151, 241; „Niedok. opow.” t.I 21, 99, 106.

Romendacil I — Ósmy król Gondoru, którego prawdziwe imię brzmiało Tarostar. Tytuł Romendacila „Zdobycy Wschodu” przyjął on po odparciu pierwszego ataku Easterlingów na Gondor. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 69-72.

Romendacil II — Jego prawdziwe imię brzmiało Minalcar. Przez wiele lat był Regentem, później natomiast objął tron Gondoru jako jego dziewiętnasty król. Przejął tytuł Romendacila po swojej wielkiej wygranej nad Easterlingami w roku 1248 Trzeciej Ery. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 73.

Romenear — (quen. „Morze Wschodnie”, sind. „Rhunugar”). Ocean rozciągający się na wschód od Śródziemia. Stanowi on część Ekkaii, czyli „Morza Otaczającego”. Przed rokiem 3319 drugiej Ery, odgradzał on Endor od Murów Noc, które znajdowały się na Najdalszym Wschodzie.

Romenna — („Kierująca na wschód”). Wielka przystań, ulokowana na wschodnim wybrzeżu Numenoru. „Patrz”: „Silmar.” 326, 331-332, 335, 340; „Niedok. opow.” t.II 14, 26-28, 33-35, 43, 52-53, 57, 67, 87. Odnośnie Fiordu Romenny, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 14, 26. Odnośnie zatoki Romenny. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 179.

Ro-mollo — Miasto na wyspie, położonej tuż przy wybrzeżu północnego Drelu.

Rozpadlina Maglora [Szczerba Maglora] — Obszar rozciągający się pomiędzy północnymi ramionami Gelionu. Region ten nie był ufortyfikowany. Nie posiadał też żadnych naturalnych umocnień (wzgórz), które chroniłyby go przed napadami z północy. „Patrz”: „Silmar.” 136-137, 148, 183.

Rumil — (quen.). Noldoryjski mędrzec z Tirionu, twórca pierwszego zbioru znaków pisma. Przypisuje się mu autorstwo dzieła „Ainulindale”. „Patrz”: „Silmar.” 70-71.

S

Sackville-Baggins — Nazwa jednej z rodzin hobbitów, zamieszkalej w Shire. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 125. Odnośnie Otho Sackville-Bagginsa — „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 136. Odnośnie Lotha — „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 136.

Sador - Służący Hurina w Dor-lominie i przyjaciel Turina w czasie jego dzieciństwa. Przez niego był on nazywany Labadalem („Skokostopym”). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 83-86, 90-91, 97, 100-103, 153-154, 157. Zwany był też Jednostopym. „Patrz”: „Niedok. opow.” 153.

Saeros - Elf ze szczepu Nandorów, który był jednym z najbliższych doradców Thingola w Doriath. W Menegroth zniżył Turina i zginął, uciekając przed jego odwetem. „Patrz”: „Silmar.” 242-3; „Niedok. opow.” t.I 109, 121, 214-215, t.III 177.

Sale Oczekiwania — Siedziba Mandosa. „Patrz”: „Silmar.” 75.

Salmar — (quen.). Majar, który przybył wraz z Ulmem na Ardę. On właśnie był wykonawcą wspaniałych Ulumuri, rogów Ulma. „Patrz”: „Silmar.” 42.

Sam(wise) Gamgee - Hobbit z Shire, który należał do Bractwa Pierścienia (Drużyny Pierścienia). W Mordorze był współtowarzyszem niedoli Froda. „Patrz”: „Wład. Pierś.” passim; „Niedok. opow.” t.I 216, t.II 91, t.III 34, 95. Odnośnie Mistrza Samwisa, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 34-35.

Sarch nia Hin Hurin - (sind. „Grób Dzieci Hurina”). Brethil. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 204.





Sam Athrad — (sind. „Kamienna Grobla”). Grobla, która znajdowała się w miejscu, gdzie krasnoludzka droga z Nogrodu i Belegostu przecinała rzekę Gelion. „Patrz”: „Silmar.” 107, 168, 284, 287-288; „Niedok. opow.” t.II 120-122.

Sam Gebir — (sind. „Kamienne żelźca”). Nazwa znajdujących się na Anduinie, powyżej Argonath, katarakt. Zwane były tak ze względu na wznoszące się na ich początku, ostro zakończone, kamienne słupy. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 45, 111, 118.

Sam, Bród — Częściowe tłumaczenie nazwy Sam Athrad „Kamiennej Grobli”. Grobla na Baranduinie (Brandywinie), znajdująca się w najbardziej wysuniętym na południe punkcie Shire. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 237-238, t.III 356, 367; „Niedok. opow.” t.II 130-132.

Saruman — („Człowiek, który wiele umie”). Imię jednego z Istarich (Czarodziejów) i przywódcy ich grupy. Znany był on także pod przydomkiem Curunira (sind. „Władcy podstępnych urządzeń”), w języku quenyjskim „Curumo”, a także Curunira Lana, Sarumana Białego, Białego Posłańca. Po roku 2758 Drugiej Ery zamieszkiwał on w wieży Orthanc. „Patrz”: „Wład. Pierś.” passim; „Silmar.” 365-367; „Niedok. opow.” t.III 25, 78, 85, 88, 113, 124, 136, 148, 162, 183, 194-222. Odnosnie Sharkeya. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t. III 362-384, passim.

Sauron — („Ohydny”). Czarny Władca, Cień, Władca Pierścieni. Służący Morgothowi podczas Pierwszej Ery Majar, pierwotnie pomocnik Aulego. Przeżył walki i wyruszył ze starszych krain ciemności na południe. Podczas Drugiej Ery udało mu się namówić elfy noldoryjskie, aby te wykonały Pierścienie dla Wolnych Ludów. Później, w sekrecie, sam stworzył Jedyny Pierścień. Pierścień ten przejął wiele z wewnętrznej mocy Saurona i był w stanie połączyć i kontrolować wszystkie inne pierścienie — Trzy Pierścienie Elfów, Siedem Pierścieni Krasnoludzkich władców i, wreszcie, Dziewięć Pierścieni Ludzi. Zarówno krasnoludy, jak i elfy zdolali uniknąć zguby i oprzeć się jego pułapce. Pierwsze z nich zdjęły Pierścienie, drugie powierzyły swoje trzy klejnoty Mądrym. Ludzie jednakże nie uświadomili sobie tak szybko niebezpieczeństwa, w efekcie czego Dziewięć Pierścieni pozostało w rękach dziewięciu dumnych ludzkich władców, którzy dążyli do uzyskania jak największej władzy, odkrywając przy tym potęgę nieznikającej ciemności. Ci władcy stali się Nazgulami. Sam Sauron przeniósł się podczas Drugiej Ery do ufortyfikowanej krainy Mordoru i wznosił tam Barad-dur. Już wtedy dla swoich własnych celów i kreacji używał Góry Przeznaczenia (Orodruiny), a po uzyskaniu nowego królestwa, rozpoczął z jej pomocą rozstrzuwanie nad kontynentem nowego Cienia. Sauron dwukrotnie podczas Drugiej Ery ponosił duże klęski militarne. Pierwszy raz dokonał tego Ar-Pharazon ze swoimi Numenorejczykami, później — Ostatni Sojusz Ludzi i Elfów. Za każdym razem powracał on do swojej poprzedniej potęgi. Jego „ciało” zostało zniszczone podczas Upadku Numenoru (z którego to udało mu się umknąć) i nigdy już więcej nie był on w stanie odzyskać swojego dawnego, wspaniałego wyglądu. Jego symbolem było nie okryte powieką oko, zwykle czerwone na czarnym tle. Był odpowiedzialny za stworzenie „ulepszonych” gatunków potworów wyhodowanych przez Morgotha — I). Uruk-haiów, inaczej zwanych Wielkimi Orkami lub 2). Olog-haiów, czyli Czarnych Trolli. Obie terasy stanowiły doskonały materiał dla

sił militarnych Saurona. „Patrz”: „Wład. Pierś.” passim; „Silmar.” 31, 50, 56, 170, 187, 194-197, 202-212, 216, 325, 328-335, 337-338, 340-342, 347, 349-370; „Niedok. opow.” t.II 15, 47, 64, 78, 96-110, część czwarta tomu — passim, t.III 28, 40, 74, 85, 111-112, 117-118, 133, 163, 199-220. Zwany był Czarnym Władcą, Czarną Potęgą, Czarnym Nieprzyjacielem. Porównaj także: Annatar, Artano, Aulendil. Odnosnie „Wyspy Sarumana”. „Patrz”: Tol-in-Gaurhoth.

Sederi — Kiriańscy ludzie, którzy zamieszkiwali w Mag, Tumag, Hyarnie, Pel i Miredorze, w południowo-zachodnim Endorze.

Serech - Wielkie moczary znajdujące się na północ od przelomu Sinonu, gdzie rzeka Rivil spływała z Dorthonionu. „Patrz”: „Silmar.” 126, 182, 196, 232, 235-236, 280; „Niedok. opow.” t.I 97, 216.

Seregon - (sind. „Kręw Kamieni”). Roślina odznaczająca się ciemnoczerwonymi kwiatami, rosnąca gęsto na Amon Rudh. „Patrz”: „Silmar.” 247, 251; „Niedok. opow.” t.I 143, 216.

Semi — Jedna z rzek przepływających przez region Lebenninu w Gondorze. Nazwa prawdopodobnie wywodzi się z sindaryjskiego słowa „sem”, oznaczającego „mały kamień”, „kamyczek”, „otoczek”, równoznacznego z quenyjskim „samie” — „zwir, kamienisty brzeg”. Choć Semi jest stosunkowo krótką rzeką, nazwa jej była stosowana dalej, od miejsca połączenia się jej z Girionem, aż do samego morza. Niestety jej ujście było zablokowane naniesionymi kamieniami i zwirem, stąd statki, które zmierzały Anduiną do Pelargiru, bądź tylko wpływały na Anduinę, kierowały się szlakiem przy wschodnim brzegu Tol Falas, a następnie wykorzystywały przebiegający przez deltę Anduiny kanał morski, wykonany przez Numenorejczyków. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 135.

Shire — (khuzd. „Suza”). Obejmujący swym zasięgiem ponad 18.000 mil kwadratowych, położony w południowo-wschodnim Arthedainie, wzdłuż starej granicy z Cardolanem, żyzny kraj rolniczy. W 1601 roku Trzeciej Ery król Aregeleb II podarował ten region hobbitom (khuzd. „Kuduk”), którzy wówczas znajdowali się pod przewodnictwem Blanco i Marcho ze szczepu Fallohidów. W ciągu następnych trzydziestu lat, do Shire przybyła większość rodzin z trzech hobbitkich szczepów. Powstały, założone przez nich, półautonomiczne skupiska. W 1974 roku Trzeciej Ery, Shire przetrwało upadek Arthedainu. Istotny wydaje się być fakt, iż hobbitkie osadnictwo „bucklandzkie”, odbywało się praktycznie na terenach sąsiedniego Cardolanu, który to oficjalnie nie był włączony do Shire aż do Czwartej Ery. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 20, t.II 94, t.III 16, 353; „Niedok. opow.” t.II 120, 149, t.III 36, 87, 95, 101, 119, 133, 133, 136. Odnosnie Kalendarza Shire. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 28, 34. Odnosnie Ludu Shire. „Patrz”: „Niedok. opow.” 88, IOI-IO4.

Silmariena [Silmarien] - Córka Tar-Elendila, czwartego króla Numenoru. Była matką pierwszego księcia Andunie — Valandila. Od niej też wywodził się Elendil oraz jego synowie, Isildur i Anarion. „Patrz”: „Silmar.” 327; „Niedok. opow.” t.II 23, 25, 78, 90, 109, t.III 26-27, 34.

Silmarile — (quen.) Trzy klejnoty, które, przed zniszczeniem Dwóch Drzew Valinoru, udało się wykonać Fëanorowi. On też wypełnił je Światłem Drzew. „Patrz”: szczególnie „Silmar.” 75. Również. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 268, 320, t.II 423; „Silmar.” 33, 41, 75-77, 80-81, 86, 89-96, 119, 123-4,

127, 131, 137, 153, 201, 203-204, 209, 218-220, 222-223, 225, 229, 242, 284-285, 287, 289-290, 298-299, 300-302, 305-306, 308-310; „Niedok. opow.” t.I 72, t.II 117, 119, 149. Porównaj: Wojna Klejnotów.

Silv. — Skrót oznaczający elfy silwanejskie („Bethteur”). (Porównaj: „Avarin”).

Silwanejskie Elfy — Elfy te, zwane także Elfami Leśnymi albo Elfami Puszczańskimi, stanowią główną grupę wśród elfów Avari. Eldarowie często utożsamiali tę grupę z elfami nandoryjskimi, czyli elfami, które nigdy nie przekroczyły Gór Mglistych, a pozostały w dolinie Anduiny i Wielkiej Zielonej Puszczy. Ogólnie przyjmuje się, iż do grupy Elfów Silwanejskich zalicza się wszystkich tych Quendi, którzy nie są Eldarami. Zwie się te elfy również Tawarwaith („Leśny Lud”) lub Avari (quen. „Ci, którzy odmówili”). „Patrz”: „Silmar.” 348; „Niedok. opow.” t.II 89, 130, 135-136, 138, 142, 156, t.III 16, 28. Odnośnie „Bethur”, elfów silwanejskich i silwanejskiego języka. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 133-134, 156-157I62-I65.

sind. — Skrót oznaczający język sindaryjski, Sindarin („Szaroelfijski”).

Sindarin — Język sindaryjski, sindarin. Język elfów z Beleriandu, wywodzący się z zachodnioelfijskiej, wspólnej mowy elfów (Eldarinu), lecz bardzo w ciągu długich wieków zmieniony i różniący się od quenyjskiego, czyli języka Valinoru. Sindarinem posługiwali się na wygnaniu w Beleriandzie Noldorowie („Patrz”: „Silmar.” 134, 156). Nazywany był także językiem Szarych Elfów, językiem elfów z Beleriandu, etc. „Patrz”: „Silmar.” 67, 134, 150, 156, 177, 187, 198, 248, 315, 317; „Niedok. opow.” t.I 76, 107, 216, t.II 90-116, 135-136, 149-154, 165, t.III 28, 29, 35, 65, 80-83, 180, 183, 194-200. Odnośnie języka Beleriandu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 61, t.II 90. Odnośnie języka Szarych Elfów. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 213.

Sindarowie — (sind. „Elfj Szare”, ewentualnie „Elfj Pólmroku”). Elfj Sindaryjskie. Nazwa ta obejmowała wszystkie elfy teleryjskie, które spotkały się w Beleriandzie z powracającymi Noldorami. Wyjątkiem są tutaj Zielone Elfj z Ossiriantu. Prawdopodobnie nazwę tę ukuli Noldorowie, bowiem po raz pierwszy spotkali te elfy na północy, pod szarym niebem i wśród mgieł zalegających w okolicy Jeziora Mithrim (patrz Mithrim). Innym wytłumaczeniem może być fakt, iż Elfj Szare nie należą ani do Światła Valinoru, ani nie kroczą też w Ciemności (Avari). Są za to Elfami Pólmroku. Kojarzono również tę nazwę z imieniem Elwego Thingol (quen. „Sindacollo”, „Singollo”, „Szary Płaszcz”), bowiem to właśnie jego uznawano za najwyższego króla całej tej krainy i jej mieszkańców. Sami Sindarowie nazywali siebie „Edhelami” (I. poj. „Edhil”). „Patrz”: „Silmar.” 28, 38, 41, 62, 66, 106, 110-111, 113, 123, 127, 134, 139, 141-142, 144, 149, 151, 154, 156, 164, 171, 181-182, 187, 189, 241, 249, 275, 287, 289, 291, 347; „Niedok. opow.” t.I 68, t.II 113, 123, 142, 149, 156. Odnośnie „Szarych Elfów”, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 21-23, 46, 96, 132, 145, t.III 120, 143.

Sirannon - (sind. „Potok Bramy”, „Woda Spod Wrót”). Strumień wypływający z Gór Mglistych w kierunku zachodnim, tuż powyżej Zachodniej Bramy Morii. W pobliżu Ost-in-Edhil, starożytnej siedziby elfów, łączy się on z rzeką Glanduiną. Jezioro, które znajduje się na Sirannonie, strzeże wejścia do Kha-

zad-dumu, bowiem położone jest blisko wrót wejściowych, a ponadto jest zamieszkane przez złego potwora wodnego, Krakena, zwanego „Strażnikiem w Wodzie”. Mówiło się też, iż Strażnik przeklął rzekę. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 408, 409.

Siril — Główna [najdłuższa] rzeka Numenoru. Wpływała spod Meneltarmy i kierowała się na południe. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 18.

Sirion — („Wielka Rzeka”). Rzeka płynąca z północy na południe i oddzielająca Beleriand Wschodni od Zachodniego. „Patrz”: „Silmar.” passim; patrz szczególnie 55, 142, 146; „Niedok. opow.” t.I 46, 51, 76, 78, 110, 158, 169, 215. Odnośnie Wodospadów Sirionu. „Patrz”: „Silmar.” 202, 283. Odnośnie Moczarów Sirionu. „Patrz”: „Silmar.” 202; „Niedok. opow.” t.I 215. Odnośnie Bramy Sirionu. „Patrz”: „Silmar.” 146. Odnośnie Przystani Sirionu. „Patrz”: „Silmar.” 291, 301-302, 308; patrz także Przystanie. Odnośnie ujścia Sirionu. „Patrz”: „Silmar.” 63-64, 142, 144, 189, 192, 238, 290, 298, 300; „Niedok. opow.” t.I 26-27, 46, 72, 175, t.II 33, 53, 170. Przełom(y) Sirionu. „Patrz”: „Silmar.” 136, 142, 182, 192, 215, 233, 235-236, 258, 264; „Niedok. opow.” t.I 23, 159, 235. Odnośnie źródeł Sirionu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 235. Odnośnie Doliny(Dolin) Sirionu. „Patrz”: „Silmar.” 60, 63, 126, 136, 141, 150, 215, 246, 259, 263, 298; „Niedok. opow.” t.I 40, 53, 102, 136, 158, 215.

Słomiane Łby — Pogardliwa nazwa, którą Easterlingowie w Hithlumie określali ludzi z Rodu Hadora. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 180; „Niedok. opow.” t.I 97.

Ślupki — Wioska w Shire, położona na północnym końcu Moczarów. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 133.

Seregon





Smaug — Olbrzymi smok z Ereboru. W wielu źródłach zwany był po prostu Smokiem. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 314, t.III 338; „Niedok. opow.” t.II 159, t.III 85, 94, 96, 103.

Smoczy Helm z Dor-lominu — Pamiątka rodowa, przekazywana dziedzicznie w Rodzie Hadora. Helm ten, nazywany też Helmem Hadora, noszony był przez Turina. „Patrz”: „S—mar.” 242, 249-250, 258, 282; „Niedok. opow.” t.I 109, 128, 134, 225-227. Odnosnie Smoka Dor-lomiu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 106; Odnosnie Smoczej Głowy Północy. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 106-108; Odnosnie Helmu Hadora. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 105-106, 213, 223.

Smoki — W języku quenyjskim zwane „Uruloki”, czyli „węże ogniste”. „Patrz”: „Silmar.” 138, 259. Porównaj: „drake”.

Sorontil - („Orli Róg”). Wysoki szczyt na wybrzeżu północnego przylądka Numenoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 15.

Soronto — Numenorejczyk, syn siostry Tar-Aldariona, Ailinel i kuzyn Tar-Ancalime. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 25, 78, 86, 95, 109.

Soronume - (quen.) Nazwa gwiazdozbioru. „Patrz”: „Silmar.” 51.

Sroga Zima — Zima roku 495 Pierwszej Ery, kiedy to podniósł się Księżyć, po upadku Nargothrundu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 35, 40, 47, 56, 161.

Stara Kompania — Nazwa nadana członkom pierwotnej bandy Turina w Dor-Cuartholu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 224.

Stary Bród — Bród na Anduinie, stanowiący część Starej Leśnej Drogi. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 29-30. Porównaj: Bród Carrock.

Stary Las - (sind. „Taur laur”). Stary Las porasta północno-zachodni narożnik Cadolanu, czyli obszar pomiędzy Kurhanami (sind. „Tym Gorthad”) a rzeką Baranduiną. Jest to dom i siedziba Toma Bombadila i pozostałość prastarego lasu, który kiedyś skrywał cały północno-zachodni Eriador. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 47, 156, t.II 89, 94, t.III 40, 353; „Niedok. opow.” t.III 127.

Stary Tuk — Gerontius Tuk, hobbit z Shire, dziadek Bilba Bagginsa i prapradziadek Peregrina Tuka. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 102.

Stoorowie — Nazwa jednego z trzech szczepów, na które dzielili się hobbitci. Dwa pozostałe to Harfootowie i Fallohidzi. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 20; „Niedok. opow.” t.III 36, 112, 119, 128, 134.

Strumień Mering — („Strumień Graniczny”). Strumień, który wypływa z Ered Nimrais i łączy się z Wodą Entów. Wyznacza granicę Rohanu i Gondoru. W języku sindaryjskim zwany jest „Glanhir”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 60, 65, 80.

Strzeżony Pokój - Okres trwający od 2063 roku Trzeciej Ery, kiedy to Sauron opuścił Dol Guldur, aż do roku 2460, gdy wrócił. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 53-54, 76, 159, 210.

Sucha Rzeka - Rzeka, która kiedyś wypływała spod Gór Okrężnych, z prastarego jeziora, gdzie później rozciągała się Tumladen, równina Gondolinu. Tworzyła ona także wejście do Gondolinu. „Patrz”: „Silmar.” 164, 279; „Niedok. opow.” t.I 56-61, 77.

Suduri — (sind. „Lond Gwathlo”; quen. „Mistalonde”). Miasto portowe, położone na nizinie wzdłuż biegu rzeki Gwathlo. Z prądem rzeki można było spłynąć stąd do ruin Lond Daer. Po upadku Cardolanu, Suduri staje się głównym miastem Królestwa Saralainna.

Sulimę — (quen.). Quenyjska nazwa trzeciego miesiąca roku, datowanego według kalendarza numenorejskiego. Odpowiada marcowi, a jego sindaryjska nazwa brzmiała „Gwaeron”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 28, t.III 53.

Synowie Feanora - Patrz Maedhros, Maglor, Celegorm, Caranthir, Curufin, Amrod, Amras. Często byli wymieniani jako grupa, zwłaszcza po śmierci ich ojca. „Patrz”: „Silmar.” 72, 77, 80, 95, 126-129, 133-134, 145, 148-149, 152, 154-155, 158, 160-162, 180, 183-184, 203-204, 212-213, 222, 229-230, 234, 237, 289-290, 298-299, 301, 308-309.

Szaruga [Greylin] — Nazwa nadana przez Eotheodów rzece płynącej z Ered Mithrim i łączącej się z Anduiną, niedaleko jej źródeł. (Drugi człon oryginalnej nazwy prawdopodobnie wywodzi się od anglosaksońskiego „hlynn” — „rwący potok”, natomiast jego pierwotne znaczenie brzmiało chyba „głośny”). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 47, 77.

Szczelina Rohanu, Szczelina [Wrota Rohanu, Wrota Szerokie] — Szerokie, niekiedy dochodzące do 20 mil przejście w Rohanie, biegnące pomiędzy krańcem Mglistych Gór a północną ostrogą Gór Białych. Przejściem tym płynęła Isena. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 115, 142, 153, 159, 222. Odnosnie Szczeliny [Wrót] Calenardhonu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 159.

Szyja Tarlanga — Szeroka, nisko położona przełęcz w długim, górskim łańcuchu zwanym Tarlang. Ten poszarpany łańcuch stanowi południową odnogę Białych Gór i przecina środkowy Lamedon. Droga, która przebiega przez Szyję Tarlanga, łączy Erech i Calembel. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 74.

Ścieżka Umarłych — Podziemna droga-tunel (a także otaczające ją pomieszczenia i korytarze), biegnąca pod Białymi Górami i łącząca Dunharrow (w Calenardhonie, w Rohanie) z doliną górnego biegu Morthondy, w Lamedonie. Jest nawiedzona przez Umarłych, wojowników przeklętej armii, zesłanej w świat cieni po tym, gdy złamali oni swoją przysięgę złożoną Gondorowi w toczzonej w Drugiej Erze wojnie przeciwko Sauronowi. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t. III 59, 62, 154.

Śnieżny Potok — Rzeka biorąca swój początek pod Nagim Wierchem i podążająca wzdłuż Harrowdale i obok Eldoras. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 75; „Niedok. opow.” t.III 156.

Śródziemie — („Endore”, „Endor”, „Kraj Środka”). Jeden z lądów kontynentalnych, jakie znajdują się na świecie. Nie jest to oczywiście cały świat, choć znakomita większość wydarzeń opisanych w „Hobbicie” i „Wład. Pierś.”, które działy się w Trzeciej i na początku Czwartej Ery, rozgrywa się właśnie w Śródziemiu. Zwane jest także Bliższymi Ziemiami, Krainami Zewnętrznymi i Wielką Krainą. „Patrz”: „Silmar.” passim. „Wład. Pierś.” passim.

T

Talath Dimen — (sind. „Strzeżona Równina”). Równina znajdująca się na północ od Nargothrundu. „Patrz”: „Silmar.” 177, 202, 208, 250, 256, 259; „Niedok. opow.” t.I 131.

Taniquelasse — (quen.) Wonne, wiecznie zielone drzewko, sprowadzone na Numenor przez Eldarów z Eressy. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 15.

Taniquetil — (quen. „Wysoki Białý Szczyt”). Najwyższy ze szczytów w łańcuchu Gór Pelori, a również i na obszarze Ardy. Na jego szczycie stoi Ilmarin, pałac Manwego i Vardy. Zwany jest też Eleminą („Ukoronowany Gwiazdami”), Białą

Górą Świętą Górą Górą Manwego, Oiolosse. „Patrz”: „Silmar.” 24, 38, 41, 51, 54, 69, 84-85, 87, 91, 96, 99, 130, 303, 339, 343; „Niedok. opow.” tI 43, tIII 194.

Tar-Alcarin — (quen.). Siedemnasty władca Numenoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 98.

Tar-Aldarion — (quen.). Szósty władca Numenoru. Zwany też Królem-Marynarzem lub (przede wszystkim przez członków Gildii Ryzykantów) Wielkim Kapitanem. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 17, 23, 25-78, 80, 87-95, 219-220, 109, 136, 130, 154, 167, tIII 34, 178, 199. Porównaj także: Anardil.

Tar-Amandil — (quen.). Trzeci władca Numenoru, wnuk Elrosa Tar-Minyatura. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 92, 96, 109.

Tar-Anarion — (quen.). Ósmy władca Numenoru. Syn Tar-Ancalimy i Hallacara z Hyarastorni. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 86-87, 92, 96. Odnosnie Córek Tar-Anariona, „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 87, 95.

Tar-Ancalimon — (quen.). Czternasty władca Numenoru, za którego panowania Numenorejczycy podzielili się na dwa, antagonistyczne stronnictwa. „Patrz”: „Silmar.” 324; „Niedok. opow.” tII 19, 97, 108, III.

Tar-Anducal — (quen.). Imię przyjęte jako imię władcy przez Herucalniego, uzurpatora, który przejął tron po śmierci Tar-Vanimielede, jego żony i trzeciej królowej Numenoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 100.

Tarannon — Dwudziesty król Gondoru. Zwany był także Falasturem („Panem Wybrzeży”). „Patrz”: „Niedok. opow.” tIII 199.

Taras — Góra położona na przylądku Nevrastu, pod którą znajdował się Vinyamar, siedziba Turgona przed jego przeniesieniem się do Gondolinu. „Patrz”: „Silmar.” I4I-I42, 292; „Niedok. opow.” tI 33, 44, 56, 76.

Taras-ness — Przylądek, na którym wznosiła się Góra Taras. „Patrz”: „Niedok. opow.” tI 40.

Tar-Atanamir — Trzynasty władca Numenoru, nazywany „Wspaniałym” lub „Niechętnym”. Do niego to właśnie przybyli wysłannicy Valarów. „Patrz”: „Silmar.” 323-324; „Niedok. opow.” tI 22, 91, 92, 96, 109.

Tar-Ciryatan — (quen.). Dwunasty władca Numenoru, zwany „Budowniczym Okrętów”. „Patrz”: „Silmar.” 323-324; „Niedok. opow.” tII 97.

Tar-Elendil — (quen.). Czwarty władca Numenoru, ojciec Silmarieny (od której z kolei wywodził się Elendil) i Meneldura. Zwany także Parmaite („Władający Księgami”). „Patrz”: „Silmar.” 327; „Niedok. opow.” tII 25, 28, 78, 89, 96, 109, tIII 80.

Tarnasundar — („Korzenie Filaru”). Pięć źleńców odgałęziających się u podstawy Meneltarmy. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 15.

Tar-Meneldur — (quen.). Piąty władca Numenoru. Astronom i ojciec Tar-Aldariona. Właściwe imię Tar-Meneldurma brzmi Irimon. Zwany był jednak też Elentimem („Obserwującym Gwiazdy”). „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 16, 25-35, 43-47, 57-67, 78, 87-90, 96, 109, 123, tIII 181. Porównaj Elentimo, Irimon.

Tar-Minastir — (quen.). Jedenasty władca Numenoru. Wysłał on flotę, aby ta wsparła Gil-galada w walce przeciwko Sauronowi. „Patrz”: „Silmar.” 325, 328; „Niedok. opow.” tII 77, 96, 110, 130, 175.

Tam Aeluin — (sind.). Jezioro w górach Dorthonionu, nad którym Barahir i jego towarzysze mieli swoją kryjówkę. Tam też zginęli. „Patrz”: „Silmar.” 194, 196.

Tar-Palantir — (quen.). „Ten, który spogląda w dal”, „Ten, który patrzy daleko”. Dwudziesty trzeci władca Numenoru, który chciał odmienić dotychczasowe zwyczaje poprzednich królów i przybrał ponownie imię w języku quenyjskim. Zwany także Inziladunem lub Ar-Inziladunem. „Patrz”: „Silmar.” 327-328, 332; „Niedok. opow.” tII 107-108, 113.

Tar-Saurion — (quen.). Dziewiąty władca Numenoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t. II 97, 106.

Tar-Telemmaite — (quen.). „Srebrnoręki”. Piętnasty władca Numenoru. Zwany tak, ze względu na jego znaną „miłość” do srebra. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 97, 110.

Tar-Telperien — (quen.). Dziesiąta władczyni numenoru i druga królowa. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 96, 110.

Taur-en-Faroth — (sind.). Lesista wyżyna, położona na zachód od rzeki Narog, nieco ponad Nargothrondem. Zwana także „Faroth” lub „Wysoki Faroth”. „Patrz”: „Silmar.” 135, 146, 202; „Niedok. opow.” tI 169-173, 217.

Taur-im-Duinath — (sind.). „Las Między Rzekami”. Nazwa dzikiej krainy, leżącej na południe od Andramu, pomiędzy Sirionem a Gelionem. „Patrz”: „Silmar.” 147, 184.

Teiglin — Rzeka stanowiąca dopływ Sirionu. Początek swój brała w Ered Wethrin, następnie okrążała od południa Las Brethil. Porównaj także: „Przeprawa na Teiglinie”. „Patrz”: „Silmar.” 259, 262, 264, 269-262, 274, 277, 281; „Niedok. opow.” tI 51, 72, 74, 110, 122, 137, 159-160, 174, 178, 182, 193, 198, 214, 223.

Telchar — (sind.). Najsłynniejszy z kowali Nogrodu. Był twórcą Angrista i (zgodnie ze słowami Aragorna w „Wład. Pierś.” tII 147) Narsila. „Patrz”: „Silmar.” 109, 214; „Niedok. opow.” tII 106-107.

Telemnar — (sind.). Dwudziesty szósty król Gondoru. „Patrz”: „Silmar.” 361.

Teleri — (quen.). „Ostatni z Przybyłych”, „Ci, co przyszli ostatni”, „Pozostający z tyłu”. Trzeci, a przy tym najliczniejszy hufiec Eldarów w drodze z Cuivienen na Zachód, prowadzony przez Elwego (Thingolą) i Olwego. Sami nazywali siebie Lindarami, Śpiewakami. Inne przydomki nadane zostały im przez tych Eldarów, którzy wyprzedzili ich w marszu. Z tego szczepu pochodzili zarówno Sindarowie, jak i Nandorowie. Wielu, a właściwie większość z Telerich nigdy nie opuściła Śródziemia. Osiedlili się oni w północno-zachodnim Endorze. „Patrz”: „Silmar.” 41, 58-65, 67-68, 73, 81, 83, 85, 87, 99, 100-101, 104, 110, 114, 120, 125, 160-161, 165, 302, 304, 306, 310, 348; „Niedok. opow.” tI 32, 46, tII 113-117, 152, 155, 175, tIII 35. Odnosnie „Trzeciego Klanu”. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 155. Odnosnie Lindarów „Śpiewaków”. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 152, tIII 35. Te elfy Teleri, które jednak opuściły Śródziemie i wyruszyły na Zachód zwie się Falmarimi, czyli Morskimi Elfami. „Patrz”: „Silmar.” 58.

Teleryjski Język — Odnosnie języka Telerich. „Patrz”: „Niedok. opow.” tII 173-175.

Telperion — (quen.). Starsze z Dwóch Drzew Valinoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tIII 319; „Silmar.” 39, 51, 66, 85, 116-117, 246, 320, 355. Nazywane też Białym Drzewem.





„Patrz”: „Silmar.” 66, a także Silpionem, „Patrz”: „Silmar.” 39, bądź, w języku Telerich — „Tyelperion”, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 175.

Telumehtar — Dwudziesty ósmy król Gondoru. Po swoim zwycięstwie nad Korsarzami w 1810 roku Trzeciej Ery, zyskał przydomek Umbardacila — „Zdobycy Umbaru”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 42, 74.

Telumendil — (quen.). Nazwa gwiazdozbioru. „Patrz”: „Silmar.” 51.

Thalos — Drugi z dopływów Gelionu w Ossiriandzie. „Patrz”: „Silmar.” 147, 168.

Thangail — („Mur tarcz”). Formacja bitewna Dunedainów. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 16, 29.

Thangorodrim — (sind. „Góry Tyranii”). Góry wzniesione przez Morgotha nad Angbandem. Zostały zniszczone podczas Wielkiej Bitwy pod koniec Pierwszej Ery. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 333, t.II 415; „Silmar.” 93, 112, 127-128, 130, 137, 140-141, 180-181, 183, 215, 220, 231, 239, 253, 307, 315, 347, 357; „Niedok. opow.” t.I 23, 56, 77, 95, t.II 142, 149.

Tharbad — (sind. „Skrzyżowanie traktów”). Ufortyfikowany port rzeczny, w którym Stara Droga Północna, przekraczając rzekę Gwathlo, łączyła się ze Starą Drogą Południową. Miasto zostało założone przez Numenorejczyków podczas Drugiej Ery, przez jakiś czas było to główne miasto Cardolanu, ale podczas Wojny o Pierścień, było ono już zniszczone i opuszczone. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 20, 374, 504; „Niedok. opow.” t.II 77, 129, 166, t.III 27, 78, 100, 124, 136. Odnośnie Mostu Tharbadu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 170, t.III 119, 160.

Thargelion — („Kraj za Gelionem”). Region położony pomiędzy Górą Rerir, a rzeką Askar, gdzie zamieszkiwał Caranthir. Zwany był też Dor Caranthir (sind. „Kraj Caranthira”) lub Talath Rhunen (sind. „Wschodnia Dolina”). „Patrz”: „Silmar.” 149, 159, 171, 175, 183.

Thengel — Szesnasty król Rohanu. Ojciec Theodena. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 43, t.III 92; „Niedok. opow.” t.III 35.

Theoden — Siedemnasty król Rohanu. Zginął w Bitwie na Polach Pelennoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II passim, t.III passim; „Niedok. opow.” t.III 26, 41, 77, 113, 124, 137, 145, 152-156. Odnośnie Pana Marchii. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 43, t.III 193.

Theodred — Syn Theodena, króla Rohanu. Zginął podczas pierwszej bitwy u brodów na Isenie. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 137-148, 153-154, 156.

Theodwyn — Córnica Thengela, króla Rohanu, matka Eomera i Eowyna. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 153.

Thingol — (sind. „Szary Płaszcz”, quen. „Sindakollo”, „Singollo”). Imię, pod którym Elwe (Elu Sindarin) był znany w Beleriandzie. Wraz ze swym bratem Olwem był przywódcą hufca elfów Telerich w marszu z Cuivienen na Zachód. Później objął tron jako król Doriathu. Zwany był też „Ukrytym Królem”. Porównaj: „Elwe”. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 268; „Silmar.” 61-62, 106-113, 127, 131-132, 134-136, 145-147, 152-156, 158-9, 172, 177-178, 182, 189, 197, 199-203, 207-209, 213-214, 216, 219, 221-225, 228-229, 241-246, 257, 265-266, 268, 278, 283-287, 289, 294, 311; „Niedok. opow.” t.I 77-79, 89, 99, 122-128, 132-136, 161, 173-175, 215-217, 223, t.II 25, 113, 116-120, 162.

Thorin Dębowa Tarcza — (khuzd.) Krasnolud z Domu Durina, Król na Wgnaniu. Był przywódcą wyprawy do Ereboru. Zginął w Bitwie Pięciu Armii. „Patrz”: „Hobbit” passim; „Wład. Pierś.” t.I 35, 311; t.II 27, 58-107.

Thorondor - („Król Orlów”). Władca Orlów z Crissaegrim. Porównaj „Wład. Pierś.” t.III 289; „(...) starego Thorondora, który gniazda swe zbudował na [nieдоступnych] szczytach gór [Otaczających] w zaraniu Śródziemia”. Zobacz Crissaegrim. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 276; „Silmar.” 130-131, 150, 185, 190-191, 220, 279, 294, 297, 307; „Niedok. opow.” t.I 57, 68, 77.

Thrain I — (khuzd.). Krasnolud z Domu Durina. Pierwszy Król pod Górąmi. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 91.

Thrain II — (khuzd.). Krasnolud z Domu Durina, Król na Wgnaniu. Ojciec Thorina Dębowej tarczy. Zmarł w lochach wieży w Dol Guldur. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 366, 405; „Niedok. opow.” t.III 85, 89-90, 107-108.

Thranduil — (sind.). Syn Orophera (pierwszego króla Wielkiej Zielonej Puszczy). Był elfem sindaryjskim. Kiedy jego ojciec zmarł pod koniec Drugiej Ery, zasiadł na tronie Leśnego Królestwa i został władcą Elfów Silwancjskich (z Mrocznej Puszczy). Thranduil uojcował Legolasa, elfiego bohatera i członka Bractwa Pierścienia. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 329; „Silmar.” 364; „Niedok. opow.” t.II 135-136, 149, 155-163, t.III 16, 24, 28-33, 111, 134.

Thror — (krasn.) Krasnolud z Domu Durina, Król pod Górąmi w momencie nadejścia Smauga. Ojciec Thraina II. Został zabity w Morii przez orka Azoga. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 330; „Niedok. opow.” t.III 85, 89, 97.

Thuringwethil - (sind. „Kobieta Tajemnego Cienia”). Wampirzyca, posłanka Saurona z Tol-in-Gaurhoth. Często przybierała postać ogromnego nietoperza. Przywdziana w jej skórę Luthien weszła do Angbandu. „Patrz”: „Silmar.” 216-217.

Tilion — Majar, sterujący Księżycem. „Patrz”: „Silmar.” 117-120.

Tirion — („Wielka Wieża Strażnicza”). Gród elfów, położony na wzgórzu Tuna w Amanie. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 323, 502, t.II 264; „Silmar.” 66, 68-70, 77-78, 80-81, 85-86, 94, 97-99, 120, 135-136, 150-151, 153, 204, 293, 303, 355.

Tol Falas — (sind.). Wyspa w Zatoce Belfalas, położona niedaleko Ethir Anduin. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 79.

Tol Galen — (sind. „Zielona Wyspa”). Wysepka położona na rzece Adurancie w Ossiriandzie, gdzie, po powrocie, mieszkali Beren i Luthien. „Patrz”: „Silmar.” 147, 228, 287-288.

Tol Morwen — (sind.). Wyspa na morzu, która powstała po zatopieniu Belenandu. Na niej właśnie stał kamień poświęcony pamięci Turina, Nienor i Morweny. „Patrz”: „Silmar.” 281.

Tol Sirion — (sind.). Wyspa, położona na rzece w przełomie Sirionu, na której Finrod wybudował wieżę Minas Tirith. Po zagarnięciu jej przez Saurona zmieniono jej imię na Tol-in-Gaurhoth (sind. „Wyspa Wilkołaków”). „Patrz”: „Silmar.” 135, 142, 187; „Niedok. opow.” t.I 76. Odnośnie „Wyspy Saurona”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 235.

Tol Uinen — (sind.). Wyspa położona w Zatoce Romenny, przy wschodnim wybrzeżu Numenoru. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 29, 38.

Tol-Eressea — (sind. „Samotna Wyspa”). Wyspa, na której Ulmo przeciągnął Vanyarów i Noldorów, a później Telerich przez ocean. Potem wyspa została zakorzeniona w Zatoce Eldamar, w pobliżu brzegów Amanu. Teleri, zanim przenieśli się do Alqualonde, długo mieszkali na Eressei. Gdy skończyła się Pierwsza Era, mieszkano zresztą tam też wielu Noldorów i Sindarów. „Patrz”: „Wład. Pierś.” tI 334, t.III 291; „Silmar.” 63-66, 68, 120, 302, 305, 310, 316, 318-320, 326, 339, 343, 348-349, 356; „Niedok. opow.” t.II 16, 22, 90-91, 105, 114-115, 134, 147, 223.

Trolle - (sind. „Tereg”, Lpoj. „Torog”). Pierwsze trolle zostały wyhodowane przez Morgotha w okresie Wielkiej Ciemności, za Starych Dni, jako szyderstwo wymierzone w entów. Owe wstrętne i odrażające kreatury otrzymały od swojego pana kamienną twardość ciała, a także odpowiednią do tego, ogromną siłę, wytrzymałość i, równie kamienny, intelekt. Najstarsze, stworzone jako pierwsze Kamienne Trolle dały podstawę do wykształcenia się z ich grupy kilku innych szczepów, takich, jak Trolle Pagórkowe, jaskiniowe czy wreszcie Śnieżne. Mimo to najliczniejszym szczepem wciąż pozostają Trolle Kamienne i to one najczęściej łupią podbite i niszczone kraje Rhudauru. Trolle Wzgórze zamieszkują niższe wzniesienia Gór Mglistych, a Trolle Śnieżne swobodnie wędrują w wyższych partiach tych gór, wśród szczytów i lodowców. Trolle Jaskiniowe przebywają pod górą, żyjąc w niezwykle rozgałęzionym łańcuchu tuneli i jaskiń i nigdy nie wychodzą na powierzchnię ziemi. Trolle są olbrzymią rasą, mierzą bowiem od 9 do 11 stóp wzrostu, mają grube, potężne ciała i kończyny i potężną warstwę ochronnych łusek. W większości wypadków są szarego lub zielonkawego koloru, ale niektóre z Śnieżnych Trolli mają skórę koloru białego. Krew trolli ma czarny kolor i unoszą się z niej dym i opary. Monstra te są niezwykle silne, a ich dzikość jest wręcz przerażająca. W bitwie trolle należą do oddziałów, które walczą i atakują bez cienia strachu, wykorzystując przy tym proste, nieobrobione bronie typu maczug lub kijów. Najczęściej walczą jednak po prostu pazurami i kłami. Atakują aż do momentu w którym zwycięża lub zginą. Tak jak pospolite orki, trolle widzą w nocy, tak jak ludzie w najjaśniejszy dzień, zachowując częściowo te zdolności nawet w absolutnych ciemnościach, przy czym zdolność ta rozwinięta jest najbardziej u Trolli Jaskiniowych. Do najważniejszych, słabych punktów trolli należy ich wrażliwość na bezpośrednie działanie promieni słonecznych, pod wpływem których zamieniają się z powrotem w martwy kamień lub ich bezbrzeżna i bezgraniczna głupota. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 72, t.II 83, t.III 125, 214.

Trollowe Kły — (sind. „Pinnath Tereg”). Pagórkowaty region Rhudauru, znajdujący się na południe od Zimnych Stoków. Od wschodu ograniczony jest biegiem rzeki zwanej Grzmiającą Studnią, na zachodzie — rzeką noszącą imię Głośniejszej Wody, a od północy — niewysokimi wodospadami Angle.

Trzecia Era (T. E.) — Trzecia z er składających się na historię Śródziemia. Rozpoczęła się od klęski Saurona, odniesionej przez niego w wyniku wojny z Ostatnim Sojuszem Ludzi i Elfów, a zakończyła się w 3021 roku T. E., gdy Powiernicy Pierścienia wyruszyli z Szarej Przystani za morze. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 20, t.III 315;

Tuile — Pierwsza pora roku („wiosna”) w loa. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 97.

Tukowie - Nazwisko rodowe jednej z rodzin hobbitkich, zamieszkalej w Zachodniej Czwartce Shire. „Patrz”: „Wład.

Pierś.” t.I 20, 35, t.II 80, 254, t.III 377; „Niedok. opow.” t.III 101.

Tul Poac — Najważniejsze miasto handlowe położone na Dalekim Haradzie. Jest to dobrze ufortyfikowana osada, położona wśród wzgórz, w połowie drogi z Raju do Kirmlesry, na trakcie zwanym Drogą Wielbłądów.

Tulkas — Valar, znany jako Valar „największej mocy i najdzielniejszych czynów”. Na Arde przybył jako ostatni. Zwany był także „Astaldo” (quen. „Dzielny”). „Patrz”: „Silmar.” 23, 27-28, 35-37, 51, 55-56, 73, 79, 80-81, 83, 88-89, 95.

Tumhalad — (sind.). Dolina w kraju leżącym pomiędzy rzekami Ginglith i Narog. Tutaj poniosły klęskę wojska Nargothrondu. „Patrz”: „Silmar.” 259-260; „Niedok. opow.” t.I 230, 234.

Tumladen — (sind. „Szeroka Dolina”). Ukryta wśród Gór Okrężnych dolina, w której centrum wznosił się Miasto Gondolin. (Później mianem Tumladen obdarzono jedną z dolin Gondoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t. III, V, I). „Patrz”: „Silmar.” 136, 150, 161, 190, 220, 293, 297.

Tuna — Zielone wzgórze w Calaciryi, na którym zostało wybudowane elfijskie miasto Tirion. „Patrz”: „Silmar.” 65-66, 68-70, 77, 81, 94, 99, 102, 120, 136, 150, 303, 320, 339.

Tuor — Jedyny adański syn Huora i Riany. Był wychowywany przez Annaelę, Szarego Elfa z Mithrimu. Lata swojego dzieciństwa spędził w jaskiniach Androthu. Kiedy miał jedynie szesnaście lat, został porwany i uwięziony przez Lorgana Easterlinga. Udało mu się jednak uciec, wtedy też został banitą. Niosąc posłanie swojego opiekuna, Ulma Valara, z pomocą swojego przyjaciela, elfa Voronwego, przedostał się do Gondolimi. Król Turgon odmówił opuszczenia miasta, a Tuor tam też się osiedlił, pojmując za żonę królewską córkę, Idril. Wyruszając wraz z nią i z synem Earendilem, zdołał zbiec z napadniętego i niszczonego Gondolinu. Później pożeglował na swoim okręcie, zwanym „Earrame”, do Amanu. „Patrz”: „Silmar.” 178, 241, 291-300, 304; „Niedok. opow.” t.I 21-79, 96, 234, 235, t.II 53, 90, t.III 79-80. Odnosnie topora Tuora, porównaj Dramborleg.

Turgon — Zwany Mądrym. Był drugim synem Fingolfin. Początkowo zamieszkiwał w Vinyamarze, w Nevrascie, później natomiast przeniósł się potajemnie do Gondolinu. Panował tam aż do swojej śmierci, którą poniósł podczas zniszczenia miasta. Był ojcem Idril, matki Earendila. „Patrz”: „Silmar.” 67, 96, 103, 105, 135-136, 141-142, 150-152, 156-158, 161, 164-7, 185, 190-2, 220, 220, 230-231, 233, 235-236, 238-239, 246, 279-280, 291-296, 298, 304, 311; „Niedok. opow.” t.I 23, 28, 33, 43, 43-56, 62, 89, 95, 213, 235, t.II 121, 147, t.III 201. Zwany też Ukrywającym się Królem, „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 46.

Turin - Syn Hurina i Morweny, główny bohater ballady znanej pod tytułem „Nam i Hin Hurin”, z której zaczerpnięty został fragment „Quenty Silmarillionu”. Wiele osób, zresztą on sam również, obdarzało go przeróżnymi przydomkami. Elfy w Nargothrondzie zwały go Adanedhel „Człowiek-Elf”, Finduilas nazywał Turina „Tajemnicą”. Ballady stworzyły imię Dagnir Glaurunga „Zagłady Glaurunga”, a Ludzie z Brethil nazywali go Czarnym Mieczem, od koloru broni, noszonej przez niego w czasie, gdy dowodził wojskami Nargothrondu. Później





przyszło jeszcze imię Turambara „Pana Zagłady” lub „Pana Czarnego Cienia”. Sam siebie Turin zwał Argawaenem „Naznaczonym krwią”, gdy dotarł do Nargothrond, Gortholem „Heimem Strachu”, jako jednym z dwóch kapitanów w Dol-Cuarthol, Neithanem „Skrzywdzonym” lub „Odartym ze wszystkiego” wśród banitów i „Dzikim Człowiekiem z Lasu”, kiedy po raz pierwszy pojawił się wśród Ludzi z Brethil. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 371, t.II 434; „Silmar.” 9, 204, 241-265, 269, 272-276, 278, 282-283.; „Niedok. opow.” t.I 51-52, 76, część pierwsza tomu — passim, 79, 123, 128, 134, 159-161, 183, 193, 201, 204, 214, 228, t.II 90, t.III 182.

U

Uinena — Zaliczana do Majarów, zwana Panią Mórz. Była żoną Ossego. „Patrz”: „Silmar.” 29, 42, 64, 101; „Niedok. opow.” t.II 22-33, 39-40, 89.

Uinendili - („Kochankowie Uineny”, „Umiłowani Uineny”). nazwa nadana numenorejskiej Gildii Ryzykantów [Podróżników]. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 29.

Ukryte Królestwo — Nazwa nadana zarówno Doriathowi („Patrz”: „Silmar.” 113, 145, 146), jak i Gondolinowi („Patrz”: „Silmar.” 67, 126, 150-152, 157-158, 161-167, 185, 190-192, 220, 230-231, 233, 235-236, 239, 250, 279-280, 291-298, 301, 304, 311, 318). Odnosnie Ukrytego Króla, patrz Turgon.

Ulbar — Numenorejczyk, pasterz w służbie Hallatana z Hyarastorni, który został marynarzem Tar-Aldariona. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 57, 63, 78. Odnosnie żony Ulbara. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 78.

Uldor — Zwany Przeklętym. Był synem Ulfanga Czarnego. Został zabity przez Maglora w bitwie Nimaeth Arnoediad. „Patrz”: „Silmar.” 189, 231, 234, 236, 307; „Niedok. opow.” t.I 128.

Ulfang — Zwany Czarnym. Wódz Easterlingów, który, wraz ze swoimi trzema synami służył Caranthirowi i okazał się jego zdrajcą w bitwie Nimaeth Arnoediad. „Patrz”: „Silmar.” 189, 229, 234.

Ulfast — Syn Ulfanga Czarnego, zabity przez synów Bora w bitwie Nimaeth Arnoediad. „Patrz”: „Silmar.” 189, 234.

Ulmo - Valar, jeden z Aratarów, zwany Władcą Wód i Królem Morza. Imię to było tłumaczone i interpretowane przez Eldarów jako „Ten, który nalewa wody” lub „Ten, który spuszcza deszcz”. „Patrz”: szczególnie „Silmar.” 24-25. „Patrz”: „Silmar.” 16, 18, 23-26, 29-30, 41-42, 48-54, 56, 63-65, 68, 73, 100, 118, 122-123, 135-6, 142, 146-147, 150-152, 187, 190, 238-239, 251, 258, 291-294, 298, 301, 303-5; „Niedok. opow.” t.I 25, 29, 41-46, 51, 56, 58-61, 72-76, 78, 234. Zwany także Mieszkańcem Głębin [„Mieszkającym w Głębinach”] lub Mieszkańcem w Głębinach i Panem Wód.

Ulrad — Członek bandy banitów Gaurwaitha, do której przyłączył się Turin. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 123-138, 132, 141, 148.

Ulumuri — Olbrzymie rogi Ulma wykonane przez Majara imieniem Salmar. „Patrz”: „Silmar.” 25, 41-42, 63.

Ulwarth — Syn Ulfanga Czarnego, zabity przez synów Bora podczas bitwy Nimaeth Arnoediad. „Patrz”: „Silmar.” 189, 234.



Umagyarowie — Nazwa nadana tym z elfów, którzy wyruszyli z Cuivienen na Zachód, lecz nie dotarli jednak do Amanu. Imię tłumaczy się jako „Ci, którzy nie byli w Amanie” w przeciwieństwie do Amagyarów, czyli „Tych z Amanu”. „Patrz”: „Silmar.” 58, 62, 285.

Umarth — („Zły Los”). Fikcyjne imię, które w Nargothrondzie nadał swojemu ojcu Turin. „Patrz”: „Silmar.” 256-257.

Umbar — (sind. „Wyzłobione Miasto”). Nazwa dużego, naturalnego portu i otaczającego go nadbrzeżnego regionu na Bliskim Haradzie, przeciwległego do Gondoru brzegu Zatoki Belfalas. Rozległa delta, nad którą leżał Umbar lub szereg innych, mniejszych zatoczek zaadaptowanych na przystanie, odgrywały znaczącą rolę w wyprawach Korsarzy na południowe granice Gondoru. Założony w Drugiej Erze przez Ludzi z Numenoru Umbar znajdował się pod kontrolą różnorodnych grup, znajdujących się w stałym konflikcie z Południowym Królestwem: Czarnymi Numenorejczykami, Korsarzami, czy wreszcie Haradrimami. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 343, t.III 42, 153; „Silmar.” 329; „Niedok. opow.” t.II 134, t.III 52, 75, 194, 200.

Uner — („Żaden z mężczyzn”). Nazwa użyta przez Ancalimę, kiedy to po raz pierwszy odmówiła poślubienia Hallacara, syna Hallatana z Hyarastorni. „Patrz”: „Niedok. opow.” t. II 82.

Ungolianta — Olbrzymia pajęczycza, która razem z Melkorem zniszczyła Drzewa Valinoru. Shelobą [Szelobą] z trylogii „Władca Pierścieni” była ostatnim dzieckiem Ungolianty, które prześladowało ten nieszczęśliwy świat. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t. II 420 i nast.; „Silmar.” 83-88, 90-93, 103, 111-112, 119, 145, 158, 197, 303; „Niedok. opow.” t.I 72, t.III 115.

Upadek (Numenoru) — Zatonięcie Andoru, Kraju Podarunku, po tym, gdy jego ostatni król, Ar-Pharazon pogwałcił nakaz

Valarów i wylądował ze swoją flotą w Nieśmiertelnych Krai-
nach. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 14, 23, 89, 96, 97, 109,
135, t.III 35, 79-83, 180-182, 194.

Upiorny Król — Książę numenorejski, który jako pierwszy spo-
śród Ludzi przyjął z rąk Saurona Pierścień Władzy. Ze wszy-
stkich dziewięciu Upiorów Pierścienia posiada on największą
moc i najwyższą zdolność do samodzielnych, niezależnych
działań. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 20, 299, 361, t.II 409, t.III
113; „Niedok. opow.” t.III 77, 118-119, 124, 127, 134-136.
Zwany także Władcą Upiorów, (Czarnym) Kapitanem, Panem
na Morgul oraz Panem Nazguli.

Upiory Kurhanów - Złe duchy zamieszkujące ziemne kopce
Kurhanów. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 186, 196-206, t.III 27;
„Niedok. opow.” t.III 127, 136.

Upiorzec — Nieumarły duch, który zajmuje i następnie wyko-
rzystuje, kierując nim, umarłe ciało swojej ofiary. Po przejęciu,
nie zmienia kształtów i formy ciała swojej ofiary i wykorzystuje
jej siły psychiczne, zachowując przy tym swoje zdolności
i atrybuty magiczne.

Urime — (quen.) Nazwa ósmego miesiąca roku, datowanego
według kalendarza numenorejskiego, odpowiadającego sierp-
niowi. Sindaryjskim odpowiednikiem tego imienia było
„Uruis”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 60.

Urthel — Jeden z dwunastu towarzyszy Barahira w Dorthonionie.
„Patrz”: „Silmar.” 186.

Urukowie — Uproszczona nazwa Uruk-hai Czarnej Mowy,
jednej z ras orków, odznaczającej się olbrzymim wzrostem
i siłą. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 434, t.II 61, 445, t.III 119;
„Niedok. opow.” t.III 143-144, 148.

Utumno — Pierwsza, potężna forteca Melkora, wzniesiona na
północy Śródziemia, zburzona przez Valarów. „Patrz”: „Sil-
mar.” 36-37, 42, 50, 54-56, 84, 93, 116, 140.

V

Vaire — („Tkaczka”). Jedna z Valier, małżonka Namó Mandosa.
„Patrz”: „Silmar.” 23, 26.

Valacar - Dwudziesty król Gondoru. Jego małżeństwo z Vi-
dumavia, pochodząca z Ludzi Północy doprowadziło do woj-
ny domowej, zwanej Walką Rodziny. „Patrz”: „Niedok.
opow.” t.III 73.

Valacirca — (quen. „Sierp Valarów”). Nazwa nadana konstel-
tacji Wielkiej Niedźwiedzicy. „Patrz”: „Silmar.” 52, 210.

Valandil [I] — Syn Silmarieny. Był pierwszym Władcą Andunie.
„Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 25, 36, 48, 78, 90, 92, 96. Od-
nośnie żony Valandila. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 36.

Valandil [2] — Najmłodszy z synów Isildura. Był trzecim
królem Amoru. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 333, t.II 322; „Sil-
mar.” 359-360; „Niedok. opow.” t.III 15, 26-27, 34.

Valaquenta — (quen. „Opowieść o Valarach”). Krótki traktat
uważany za oddzielną całość w ramach właściwej historii Sil-
marilów, zatytułowanej „Quenta Silmarillion”. „Patrz”: „Sil-
mar.” 23, 31.

Valaroma - (quen.) Rogi Valara Oromego. „Patrz”: „Silmar.”
28, 42, 88, 111.

Valarowie — (quen. „Obdarzeni Mocą”, „Potęgi”; l.poj. „Va-
la”; sind. „Belain”, l.poj. „Balan”). Nazwa najważniejszych
spośród Ainurów, tych, którzy wraz z początkiem czasu weszli

w granice Ei, jako strażnicy oraz wykonawcy woli i wizji Eru.
Początkowo było ich piętnastoro, jednakże wkrótce jeden
z nich, Melkor (Morgoth) zszedł ze ścieżki światła, pozostawia-
jąc siedmiu Valarów - mężczyzn i siedem Valier — kobiet.
Spośród tej czternastki, ośmiu najpotężniejszych nazywa-
nych jest Aratarami. Imię Morgotha nigdy nie zostało już wię-
cej wymówione przez Wywyższonych i zalicza się go do Naj-
potężniejszych Wrogów. Valarowie są także nazywani Wielki-
mi, Wspaniałymi, Władcami Ardy, Strażnikami, Możliwymi,
Władcami Zachodu, Władcami Valinoru, a także (przez igno-
rantów) Bogami. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 345, t.III 141;
„Niedok. opow.” t.I 41, 46, 88, 227, t.II 33-34, 58, 95, t.III
183, 195. Odnośnie Władców Valinoru. „Patrz”: „Silmar.”
(passim); patrz szczególnie 17-20, 23, 43, 85; „Niedok.
opow.” t.I 43-47, 52, 62, 96, 224, t.II 19, 26, 35, 41, 47, 57,
64, 67, 89, 96, 115, 147, 153, 162, t.III 64, 67, 183, 188.
Patrz także Ainurowie, Aratarowie.

Valdicli — Siedmiu oligarchów, którzy władali Dominiami,
inaczej zwanymi Siedmioma Krainami. Ich sojusz zwany
był Radą Siedmiu. Na miejsce swoich spotkań obierali
zwykle, spośród wielu innych, wywyższony okrąg w Cor
Minyadhras.

Valieri — (quen. „Valier” — „Królowe Valarów”, l.poj. „Va-
lie”). Siedem kobiet wśród Valarów. Nazwa ta używana jest
tylko w „Valaquencie”. „Patrz”: „Silmar.” 23, 31.

Valinor — (quen. „Kraj Valarów”). Kraj znajdujący się we
wschodnim Amanie, za łańcuchem gór Pelóri, będący domem
Valarów, większości Majarów, a także elfów Vanyarów. Na-
zywany jest również Strzeżonym Królestwem. Jego stolica no-
si miano Valimaru, natomiast na wschód od niego położone
jest Eldamar. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 320, t.III 322; „Sil-
mar.” (passim); szczególnie 38, 120-121; „Niedok. opow.”
t.I 28, 41, 75, 107, 233, t.II 17, 90, 117, 120, 149-150, 156,
t.III 35, 190. Odnośnie „Valinorejczyków” „patrz”: „Wład.
Pierś.” t.III 189. Odnośnie Zmierzchu Valinoru. „Patrz”:
„Niedok. opow.” t.I 41, t.II 117.

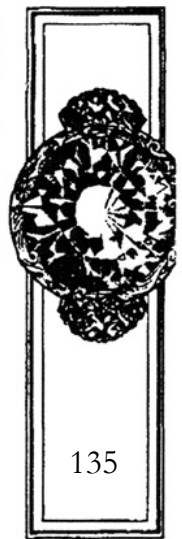
Valmar — (quen.). Stolica Valarów w Vali norze. Nazwa ta
pojawia się też w zmodyfikowanej formie „Valimar”. W pie-
śni-lamencie Galadrieli w Lorien („Wład. Pierś.” t. II 502 """)
jest równoznaczny z Valinorem. „Patrz”: „Silmar.” 27-28,
38, 54, 61, 68, 73, 79-81, 85-87, 97, 120, 226, 303-304;
„Niedok. opow.” t.II 115.

Vana — (quen.). Jedna z Valier, siostra Yavanny, była
małżonką Oromego. Zwana też „Wiecznie Młoda”. „Patrz”:
„Silmar.” 23, 28, 30, 117.

Vanyarowie — (quen. „Piękne Elfy”, „Jasne Elfy”). Pierwszy
hufiec elfów w marszu z Cuivienen na Zachód, prowadzony
przez Ingwego. Wszystkie z nich opuściły Śródziemie i pozo-
stały w Amanie. Imię, tłumaczone jako „Jaśni”, odnosi się do
koloru złotych włosów, wyróżniających ten szczep. Porów-
naj: Finarfin. „Patrz”: „Silmar.” 41, 57, 59-60, 63, 65-7, 69,
72-3, 85, 87, 94, 115, 117, 120, 156, 164, 306, 310;
„Niedok. opow.” t.II 115-117.

Vardamir — Zwany Nolimonom, ze względu na jego zamiłowanie
do historii starożytnych. Był synem Elrosa Tar-Minyatura. Wyz-
naczony na drugiego władcę Numenoru, jednakże nie objął
tronu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 92-95, 108.

Vasa — (quen. „Pożeracz”). Jedna z wielu spotykanych wśród
Noldorów nazw Słóica. „Patrz”: „Silmar.” 117.





Veantur — Kapitan okrętu królewskiego w służbie Tar-Elendila. Dziadek Tar-Aldariona. Dowodził pierwszym z numenorejskich statków, które wróciły do Śródziemia. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 25-28, 88, 96.

Vidugavia — („Mieszkaniec Lasu”). Człowiek, należący do szczepu Ludów Północy, zwany Królem Rhovanionu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 73.

Vidumavi — („Leśna dziewczyna”). Córka Vidugavii, posłubiona przez króla Gondoru, Valacara. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 73.

Vilya — Jeden z Trzech Pierścieni Elfów. Był to Pierścień Powietrza noszony najpierw przez Gil-galada, a następnie przez Elronda. Zwany był też niekiedy Pierścieniem z Szafirem lub Błękitnym Pierścieniem. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 395; „Silmar.” 363; „Niedok. opow.” t.II 129, 156.

Vingilot — (quen. „Vingilote”, „Kwiat Piany”). Nazwa okrętu Earendila. W języku adunaickim (numenorejskim) jego nazwa brzmiała „Rothinzil”. „Patrz”: „Silmar.” 300-302, 305, 307, 315, 317.

Vinyamar — Siedziba Turgona w Nevraście, pod Górą Taras. Nazwa znaczy prawdopodobnie „Nowa Siedziba”. „Patrz”: „Silmar.” 136, 142, 150, 156, 292-293; „Niedok. opow.” t.I 35-39, 44, 66, 72, 76, t.III 81-82.

Viresse — (quen.). Quenyjska nazwa czwartego miesiąca roku, datowanego według numenorejskiego kalendarza. Odpowiada on kwietniowi. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 46 t.III 54-55.

Voronwe — („Nieugięty”). Elf z Gondolinu, jedyny spośród żeglarzy stanowiących załogi siedmiu wysłanych na Zachód po bitwie Nirnaeth Arnoediad okrętów, któremu udało się ocaleć. W Vinyamarze spotkał Tuora i poprowadził go do Gondolinu. „Patrz”: „Silmar.” 239, 292; „Niedok. opow.” t.I 41-70, 74-77, t.III 81-82. Także imię namiestnika Gondoru, Mardila. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 81-82.

W

Walka Rodziny — Gondoryjska wojna domowa, która rozgrywała się pomiędzy 1432 a 1447 rokiem Trzeciej Ery. Do walki stanęły wtedy siły Castamira „Uzurpatora” i armie króla Eldacara.

Wargowie — Olbrzymie, poddane mocy czarów wilki, wyhodowane przez Morgotha. Należą do ras Zła i mają też ponadnaturalną siłę, ale są przy tym obciążone klątwą. Ich ciała znikają w chwilę po tym, gdy zostaną zabite, a dusze giną w Próźni.

Westroński Język — Język charakterystyczny dla północno-zachodnich terenów Śródziemia, opisany w Dodatku F, we „Władcy Pierścieni”¹². Jego współczesnym nam odpowiednikiem pod względem charakteru jest język angielski i jako angielski został on oddany we wszystkich stworzonych przez Tolkiena powieściach. „Patrz”: „Niedok. opow.”, 77, 117-118, 159, 200-202. Odnosnie Mowy Wspólnej. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 20, 80, t.II 38, t.III 46; „Niedok. opow.” Lin 58, 64-65, 79, 83, 178, 201.

Wicekról (w Rohanie) - „Patrz”: „Niedok. opow.” t. III 159.

Wielka Plaga [Wielka Zaraza, Wielki Mór] — Zaraza, która w 1636 roku Trzeciej Ery rozprzestrzeniła się z Rhovanionu i opanowała Gondor oraz Eriador. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 167, 170, t.III 39-40, 73, 136, 159. Zwana była też Czarną Zarazą. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 209.

Wielka Podróż — Nazwa marszu w kierunku zachodnim, który podjęli z Cuivienen Eldarowie. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 114, 123, 131-133, 155-157.

Wielka Zielona Puszcza — Tłumaczenie sindaryjskiej nazwy Eryn Galen. Jest to ogromny las, rosnący na wschód od Gór Mglistych, później nazwany Mroczną Puszczą. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 18; „Silmar.” 353, 359, 365, 367-368; „Niedok. opow.” t.II 147, 148, 159-161, t.III 15, 28, 188.

Wielkie Wrota — Wschodnia Brama Khazad-dumu, zwana także Bramą Dimrilla. Otwiera się ona na wschód, na Azanulbizar.

Wierni - Ci z Numenorejczyków, którzy nie odseparowali się od Eldarów i za czasów Tar-Ancalimona i późniejszych królów wciąż darzyli Valarów i elfy szacunkiem. Patrz także Elendil. „Patrz”: „Silmar.” 324-7, 330-3, 335-6, 354, 365; „Niedok. opow.” t.II 108, 173, t.III 79. Także „Wierni” z Czwartej Ery, czyli ci, którzy nie ulegli złym wpływom i nikczemności Saurona. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 193.

Wietrzejące Wzgórza — Wzgórza w Eriadorze. Szczytem wysuniętym najbardziej na południe był Amon Sul („Wzgórze Wiatrów”). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 89.

Wilwarin — (quen.). Nazwa konstelacji. W języku quenyjskim wyraz ten oznaczał „motyla”, natomiast chodziło prawdopodobnie o gwiazdozbiór Kasjopei. „Patrz”: „Silmar.” 51.

Woda Entów — (sind. „Onodlo”). Rzeka płynąca poprzez Rohan, z Lasu Fangom do Nindalfu. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 494, t.II 31, t.III 94; „Niedok. opow.” t.III 58, 65, 83, 156.

Wojna Klejnotów [Wojna o Klejnoty] — Wojny Beleriandu, prowadzone przez Noldorów w celu odzyskania Silmarilów. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 181

Wold — Rozległy, pagórkowaty region Rohanu, obejmujący swym zasięgiem północną część wschodniego emnetu (anglosaksońskie słowo „emnet” oznacza „równinę”). „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 35, 94; „Niedok. opow.” t.III 55-58, III-112, 156.

Wolne Ludy — Wszystkie „dobre” rasy Śródziemia: Elfy, Krasnoludy, Hobbity i Ludzie (zwłaszcza Dunedainowie). Generalnie są to wszystkie rasy, które przeciwstawiały się Sauronowi. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 371.

Wschodnia Bruzda — Część terytorium Rohanu, leżąca na północnych stokach Ered Nimrais, na wschód od Edorasu. Słowo „fold” (ang. Wschodnia Bruzda — „Eastfold”) wywodzi się z anglosaksońskiego terminu „folde” („ziemia, region, Bruzda”). Porównaj: Bruzda [„Folde”]. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.III 84; „Niedok. opow.” t.III 65, 153.

Wschodnia Marchia — Wschodnia część terytoriów Rohanu w podziale militarnym Rohhirimów, oddzielona od Zachodniej Marchii korytem Śnieżnego Potoku oraz biegiem wody Entów. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 153, 156-162. Porównaj także Marszałek Wschodniej Marchii („Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 156) oraz Zaciąg Wschodniej Marchii („Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 156-162).

Wschodnia Poręba — Głębokie „wcięcie” w linii wschodniej granicy Mrocznej Puszczy. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 39-40, 54, 72-74. Porównaj także: Przewężenie Puszczy.

Wydziedziczeni [Wywłaszczeni] — Ród Feanora. „Patrz”: „Silmar.” 102, 131.

¹² Dodatek ten nie został uwzględniony w wersji tłumaczenia Marii Skibniewskiej.

Wygnańcy — Zbuntowani Noldorowie, którzy powrócili z Amanu do Śródziemia. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 27, 77, t.II 114, 160-162.

Wysoka Przełęcz — Przełęcz wiodąca przez Góry Mgliste, znajdująca się na wschód od Rivendell, „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 312, t.II 445. Zwana także Cirith Forn en Andrath (sind. „Wysoka Przełęcz Północy”) i przełęczą Imladris. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 15, 27, 29-30, 132.

Wzgórza — Zwyczajowe określenie znajdujących się w Zachodniej Ćwiartce Shire Białych Wzgórz. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 160; „Niedok. opow.” t.III 88.

Y

Yavanna — (quen. „Dająca owoce”, „Darząca Owocami”). Jedna z Valier (Królowych Valarów), zaliczana do Aratarów, żona Aulego, zwana była także Kementari. „Patrz” szczególnie „Silmar.” 23, 26, 28-29, 35, 38-40, 42, 45, 47-51, 61, 66, 84-85, 89, 91, 93, 106, 116-117, 123, 316, 320, 355; „Niedok. opow.” t.I 46, t.II 46, 122, 147, t.III 189-191.

Yavannie — (quen.). Quenyjska nazwa dziewiątego miesiąca roku, datowanego według kalendarza numenorejskiego, odpowiadającego wrzesniowi. Jego sindaryjska nazwa brzmi „Ivan-neth”. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 15-16, 28.

Yestare — Pierwszy dzień elfiego roku słonecznego (loa). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.III 95.

Z

Zachodnia Brama - Zachodnie wejście do Khazad-dumu; zwane także Bramą Durina, Wrotami (Drzwiami) Durina, Drzwiami Zachodu, a także Drzwiami Elfów. Wykonana z podobnego do mithrilu metalu zwanego ithildin (sind. „Księżycowa Gwiazda”), staje się widoczna tylko w świetle gwiazd lub Księżyca. Nawet jednak wtedy musi być dotknięta przez kogoś, kto będzie wypowiadał odpowiednie słowa. Aby ją otworzyć, należy wypowiedzieć słowo-klucz „mellon” (sind. „przyjaciel”). Przed bramą znajduje się małe jezioro, część rzeki Sirannon. Na drugim brzegu jeziora, naprzeciwko bramy, wznoszą się szczyty Eregionu. Mimo, iż drzwi zostały wykonane przez krasnoluda Narviego, to napisy w języku staroelfijskim wykonał na branie elfijski kowal Celebrimbor, król Eregionu. Brzmią one: „Ennyn Durin Aran Moria: pedo mellon a minno”. Pod tym tekstem widać jeszcze, słabiej wykuta, informacja: „Im Narvi hain echant: Celebrimbor Eregion Te-ithant i thwi hin.”. Przetłumaczony z języka sindaryjskiego tekst ma następujące brzmienie: „Drzwi Durina, Pana Morii. Powiedz, przyjacielu i wejdź.” oraz „Ja, Narvi, je wykonałem. Celebrimbor z Hollinu wypisał (wyryl) te znaki”.

Zachodnia Bruzda - Część Rohanu, pagórki i pola pomiędzy Thrihyme (szczyt powyżej Góry Rogu) i Edoras. „Patrz”: „Niedok. opow.” t. III 140-141, 145-149. Odnosnie Zaciągu Zachodniej Bruzdy. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.II 168, t.III 59, 207; „Niedok. opow.” t.III 156 i nast.

Zachodnia Marchia — W militarnym podziale Rohirimów, zachodnia część Rohanu (porównaj Wschodnia Marchia). „Patrz”: „Niedok. opow.” t. III 145, 156 i nast. Odnosnie Zaciągu Marchii Zachodniej. „Patrz”: „Niedok. opow.” t. III 156 i nast. Odnosnie Marszałka Marchii Zachodniej. „Patrz”: „Niedok. opow.” t. III 156 i nast.

Zachodnie Krainy — Odnosnie Numenoru, patrz Andustar. Odnosnie Zachodnich Krain Śródziemia - jest to bardzo ogólny termin, oznaczający generalnie tereny położone na zachód od Anduinu. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.II 66, 129-130, t.III 101, 184, 190.

Zachód - Północno-zachodnia część Śródziemia, a zwłaszcza obszar, gdzie rozgrywają się wypadki i zdarzenia opisane w „Hobbicie, czyli tam i z powrotem” oraz w trylogii „Władca Pierścieni”. Obejmuje swym zasięgiem mniej więcej tereny leżące w kierunku północnym od Umbaru i na zachód od wschodnich brzegów Morza Rhun.

Zaczarowane Wyspy — Wyspy umieszczone przez Valarów na Wielkim Morzu na wschód od Tol Eressei w czasach Ukrycia Valinoru. „Patrz”: „Silmar.” 120, 302; „Niedok. opow.” t.I 72. Zwane także Wyspami Cienia. „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 43.

Zamina — Stara kobieta na służbie Erendis.

Zielona Droga — (sind. „Men Galen”). Odcinek Starej Drogi Północnej, pomiędzy Bree i Thrabadem, przecinający Cardolan. Zwana jest tak od trawy, która rośnie pomiędzy kamieniami utwardzającymi trakt. „Patrz”: „Wład. Pierś.” t.I 29, 210, t.III 345; „Niedok. opow.” t.III 126. Porównaj także: Drogi.

Zielone Elfy — Tłumaczenie słowa „laliquendi”. Były to elfy nandoryjskie z Ossiriandu. Co do ich pochodzenia. „Patrz”: „Silmar.” 110, co do nazwy. „Patrz”: „Silmar.” 113. „Patrz”: „Silmar.” 113, 134, 147, 149, 168, 170-171, 184, 237, 288-289; „Niedok. opow.” t.II 120, 155.

Zły Oddech - Wiatr z Angbadu, który przyniósł do Dor-lominu zarazę. Zmarła od niej siostra Turina — Urwena (Lalaith). „Patrz”: „Niedok. opow.” t.I 79-82, 84-85.

Żółte Góry — (quen. „Orolanari”; sind. „Fred Laranor”; khuzd. „Mablad”; druid. „Manjano Malimavi”). Zwane także Górą Południa. Rozciągają się w poprzek południowych terytoriów Śródziemia. We wczesnym okresie historii Ardy, przed jej przemianami, szczyty te obejmowały południowe odgałęzienie trzech górskich łańcuchów Wschodu. Orolanari słyną z setek najprzeróżniejszych ekosystemów, które znalazły tam swoje miejsce, jak i z gleb ilowych, powstających na bazie skał tych gór. Pasma górskie biegnie w kierunku wschodnim od przylądka Sare, a następnie skręca lekko na południe, przecinając południowo-centralne i południowo-zachodnie Śródziemie. Najbardziej wysunięty na południe i równocześnie na zachód szczyt Żółtych Gór, Minyadhras, wznosi się niedaleko przylądka zwanego Metharn (sind. „Południowy Koniec”; quen. „Hyarnumente”, „Mentelanari”), południowo-zachodniego koniuszka kontynentu. Żółte Góry oddzielają pagórkowate, charakteryzujące się wilgotnym klimatem przestrzenie endoryjskich, południowych wybrzeży od bardziej suchych terenów Dalekiego Haradu i przylegających doń sąsiadujących obszarów Isry, Chennacatt, Ciryatandoru, Hyarnu, El orny, Miredoru czy Drel. Pod względem budowy geologicznej, góry te należą do gór orogenezy typu alpejskiego i wznoszą się na ponad 10 000 stóp. Ich szczyty są pokryte przez cały rok śniegiem.





13.2 GLOSARIUSZ TERMINÓW ALTERNATYWNYCH

Ponieważ hasła i terminy zawarte w rozdziale 13.1 posegregowane zostały według ich najbardziej popularnych znaczeń, poniższa lista ma służyć pomocą w znalezieniu potrzebnych informacji przez skojarzenie hasel z terminami synonimicznymi.

Adanedhel — Turin
Agarwaen — Turin
Agathurush — Gwathlo
Aiwendel — Radagast
Al(a)tariel — Galadriela
Alatar — Ithryn Luin
Aldarion — Tar-Aldarion
Aldaron — Orome
Amon Amarth — Orodruina
Amon Anwar — Halifirien
Amon Uilos — Oiolosse
Amrod — Amras
Anadune — Numenor
Andor — Numenor
Anfauglir — Carcharoth
Angren — Isena
Angrenost — Isengard
Anor — Minas Tirith
Anwar — Halifirien
Apanonar — Atani
Aradan — Malach
Arandur — Namiestnicy Gondoru
Aranel — Dior
Ar-Inziladun — Tar-Palantir
Artanis — Galadriela
Artano — Annatar
Ar-Zimraphel — Miriel [2]
Astaldo — Tulkas
Atalante — Akallabeth
Atanamir — Tar-Atanamir
Atanatari — Atani
Athrad Angren — Brody na Isenie
Aulendil — Annatar
Barazinbar — Caradhras
Bauglir — Morgoth
Beorningowie — Bejarbar
Biała Pani — Galadriel, Erendis
Białe Góry — Taniquetil
Biały Posłaniec — Saruman
Biegnała Rzeka — Celduina

Błękitne Góry — Ered Luin
Błękitni Czarodzieje — Ithryn Luin
Błękitny Pierścień — Vilya
Błogosławione Królestwo — Aman
Bractwo Czarodziejów — Istari
Bragollach — Dagor Bragollach
Brama Czerwonego Rogu — Cirith Caradhras
Brama Noldorów — Annon-in-Gelydh
Bramy Mordoru — Morannon
Brandywina — Baranduina
Brody Arosu — Arossiach
Bystra Rzeka — Celduina
Camlost — Beren
Celebrindal — Idril
Ceveth — Cermie
Cirith Duath — Cirith Ungol
Cirith Fom en Andrath — Wysoka Przełęcz
Corollaire — Ezellohar
Culurien — Laurelin
Curufinwe — Feanor
Curumo — Saruman
Curunir — Saruman
Cuthalion — Beleg
Czarna Kraina — Mordor
Czarna Plaga — Wielka Zaraza
Czarne Krainy — Śródziemie
Czarne Ostrze — Mormegil
Czarne Wrota — Morannon
Czarni Jeźdźcy — Nazgule
Czarny Easterling — Khamul
Czarny Kapitan — Upiorny Król
Czarny Kraj — Mordor
Czarny Miecz — Mormegil
Czarny Władca — Morgoth
Czarodzieje — Istari
Czerwony Pierścień — Narya
Dagnir Glaurunga — Turin
Delduwath — Dorthonion
Dimrost — Nen Girith
Dolina Dimrilla — Azanulbizar
Dolina Grobów — Noirinan
Dor Caranthir — Thargelion
Dor-nu-Faughlith — Anfauglith
Dostojna Mowa — Quenya
Dostojne, Wysokie Elfy — Eldar
Druath — Druedainowie
Drzewiec — Fangom
Drzewo Toi Eressei — Celebom [I]
Dungortheb — Nan Dungortheb

Dwa Królestwa — Królestwa Dunedainów
Dwa Rody Krewnych — Dzieci Iluvatar
Dwarrowdelf — Moria
Dwimordene — Lorien [Z]
Dzieci Aulego — Krasnoludy
Dzieci Ziemi — Dzieci Iluvatar
Dziewięciu — Nazgul
Dziki Człowiek z Lasu — Turin
Eilenaer — Halifirien
Eithel Ivrin — Ivrin
Ekkaia — Morze Otaczające
Eldalie — Eldarowie
Eledhrim — Edhelrim
Eledhwen — Morwen [I]
Elende — Eldamar
Elendili — Wierni
Elenna — Numenor
Elentiri — Elbereth
Elentirno — Tar-Meneldur
Elerrina — Taniquetil
Elestime — Erendis
Elu — Elwe
Eluchil — Dior
Elvenhome — Eldamar
Emerwen Aranel — Tar-Ancalime
Emyn Duir — Emyr-nu-Fuin
Engwar — Atani
Eorlingowie — Rohirrimowie
Erchamion — Eeren
Ered Engrin — Iron Mountains
Ered Lindon — Ered Luin
Ered Nimrais — Białe Góry
Ereinion — Gil-galad
Eressea — Tol Eressea
Eryn Galen — Wielka Zielona Puszcza
Eryn Lasgalen — Mroczna Puszcza
Ethraid Engrin — Brody na Isenie
Evendim — Nenuial
Evermind — Alfrin
Faelivrin — Finduilas
Falastur — Tarannon
Falmari — Teleri
Farazon — Ar-Pharazon
Faroht — Taur-en-Faroth
Fiord Drengist — Drengist
Firiendholt — Firiend, Las
Firimar — Atani
Folde — Bruzda
Gabilgathol — Eelegost
Gałąź Powrotu — Oiolaire

Gildia Podróżników — Gildia Rzykantów
 Gil-Estel — Earendil
 Gimilzor — Ar-Gimilzor
 Girthron — Ringare
 Glaemsrafu — Aglarond
 Glamhoth — Orki
 Glanhir — Strumień Mering
 Gloman — Lorien [2]
 Głośna Woda — Bruinena
 Gonnhirrim — Krasnoludy
 Gorthaur — Sauron
 Gorthol — Turin
 Góra Zagłady — Amon Amarth
 Góry Cienia — Ered Wethrin
 Góry Echa — Ered Lomin
 Góry Otaczające — Echoriath
 Gwaithir — Gwathlo
 Gwiazda (Earendila) — Earendil
 Gwiazda Elendila — Elendilmir
 Gwiazda Północy — Elendilmir
 Gwirth — Viresse
 Hadhodond — Moria
 Halflings — Hobbity
 Haradwaith — Haradrim
 Haudh-en-Nirnaeth — Haudh-en-Ndengin
 Helm Hadora — Smoczy Helm z Dor-lominu
 Heren Istarion — Istari
 Herucalmo — Tar-Anducal
 Herunumen — Ar-Adunakhor
 Hildor - Atani
 Hisilome — Hithlum
 Hithaegir — Góry Mgliste
 Hithui — Hisime
 Hoarwell - Mitheithel
 Hollin — Eregion
 Iluvatar — Eru
 Incinus — Gandalf
 Inglor — Finrod
 Inziladun — Tar-Palantir
 Irimon — Tar-Meneldur
 Ivanneth — Yavanna
 Jasnowłosy Lud — Eldarowie
 Jeleni Skok — Cabed-en-Aras
 Kamienie — Palantir
 Kamienne Brody — Sarn Athrad
 Kamień Earendila — Elessar [I]
 Kamień Elfów — Elessar
 Kementiri — Yavanna

Khazad — Krasnoludy
 Kolumna — Meneltarma
 Kopiec Elfiej Dziewczyny — Haudh-en-Elleth
 Kraina Gwiazd — Numenor
 Kraina Tysiąca Jaskiń — Menegroth
 Kraj Cienia — Mordor
 Kraj Wierzb — Nan-tathren
 Krąg Przeznaczenia — Mahanaxar
 Królestwa na Wygnaniu — Królestwa Dunedain
 Królowie Ludzi — Numenorejczycy
 Kryształy — Palantir
 Labadal — Sador
 Laiquendi — Zielone Elfy
 Langflood — Anduin
 Langstrand — Anfalas
 Las Anwaru — Las Firien
 Las Entów — Fangom, Las
 Leśna Droga — Drogi
 Leśne Elfy — Silwanejskie Elfy
 Lindar — Teleri
 Loeg Ningloron — Pola Gladden
 Lorindol — Hador
 Lothlorien — Lorien [2]
 Lothron — Lotesse
 Loudwater — Bruinena
 Lud Haleth - Haladin
 Ludzie Morza — Numenoreans
 Ludzie — Atani
 Ludzie-Wilki — Gaurwaith
 Łabędzia Przystań — Alqualonde
 Łabędzia Woda — Nin-in-Eilph
 Mahal - Aule
 Malgalad — Amdir
 Malinalda — Laurelin
 Malinome — Mailom
 Mały Lud - Hobbity
 Mamandil — Hallacar
 Mar-nu-Falmar — Numenor
 Melkor - Morgoth
 Meneldur — Tar-Meneldur
 Mickleburg — Belegost
 Mieszkający w Głębinach — Ulmo
 Minalcar — Romendacil II
 Minas Anor — Minas Tirith [2]
 Minastir — Tar-Minastir
 Mirdain — Gwaith-i-Mirdain
 Mistrz Łuku — Beleg
 Mithrandir — Gandalf
 Morgul — Minas Morgul

Morgulu, Władca — Upiorny Król
 Moriquendi — Czarne Elfy
 Most Esgalduiny — Iant Iaur
 Mowa Wspólna — Westroński Język
 Mundburg — Minas Tirith
 Muzyka Ainurów — Ainulindale
 Nan Laur — Lorien [2]
 Nanduhirion — Azanulbizar
 Narbeleth — Narquellie
 Narwain — Narvinye
 Następcy — Atani
 Naszyjnik Krasnoludów — Nauglamir
 Naugrim(owie) — Krasnoludy
 Ndengin Lomion — Maeglin
 Neithan — Turin
 Nenedain — Northmen
 Nerwen — Galadriel
 Nibin-noeg — Krasnoludy Poślednie
 Nieśmiertelne Krainy — Aman
 Niniel — Nienor
 Ninquelote — Telperion
 Ninquelote — Telperion
 Ninui — Nenime
 Noeg Echor — Rammas Echor
 Noegyth Nibi — Krasnoludy Poślednie
 Nogothrim — Dwarves
 Nolimon — Vardamir
 Norui — Narie
 Nulukkizdin — Nargothrond
 Nurufantur — Namo
 Obieżyświat — Aragorn
 Oghor-hai — Druedain
 Olo Fantur — Immo
 Olorin — Gandalf
 Ondolinde — Gondolin
 Onodlo — Woda Entów
 Onodrim — Entowie
 Orofer — Oropher
 Pallando — Ithryn Luin
 Pan Dor-lominu — Dor-lomin
 Pan na Morgul — Upiorny Król
 Pan Wód - Ulmo
 Pan Zagłady — Turin
 Pani Dor-lominu — Morwena
 Pani Noldorów — Galadriela
 Pani Ziem Zachodnich — Erendis
 Pani Złotego Lasu — Galadriela
 Parmaite — Tar-Elendit
 Parth Celebrant — Pola Celebrantu
 Perianie — Hobbity





Pierścień Zagłady — Mahanaxar	Szare Elfy — Sindarowie	Upiory Pierścienia — Nazgul
Pippin — Peregrin Tuk	Szare Góry — Ered Mithrin	Urui — Urime
Pole Bitwy — Dagorlad	Szaroelficki język — Sindarin	Uruloki — Smoki
Południowe Królestwo — Gondor	Szary Pielgrzym — Gandalf	Urwen — Lalaith
Pólmroku Stawy — Aelin-uial	Szary Płaszcz — Thingol	Valaraukar — Balrog
Północne Krainy (Numenoru) — Forostar	Szary Posłaniec — Gandalf	Valimar — Valmar
Północne Królestwo — Amor	Szepczący Las — Firien, Las	Varda — Elbereth
Północne Pola — Pola Celebranta	Świadkowie Manwego — Orly	Vardarianna — Nessamelda
Północne Pustkowia — Forodwaith	Święta Góra — Taniquetil, Meneltarma	Vinyalonde — Lond Daer
Północ-Południe, Droga — Roads	Talan - Flet	Westernesse — Numenor
Później Narodzeni — Atani	Talath Rhunen — Thargelion	Westron — Westroński Język
Później Przybyli — Atani	Tar-Ardamin — Ar-Abbattarik	Wichrowy Czub — Amon Sul
Przełęcz Imladris — Wysoka Przełęcz	Tar-Calion — Ar-Pharazon	Widzące Kamienie (Kryształy) — Palantiri
Przybysze — Easterlingowie, Brodda	Tar-Calmacil — Ar-Belzagar	Wielka Przystań — Lond Daer
Ramdal — Andram	Tar-Falassion — Ar-Sakalthor	Wielka Rzeka — Anduina
Ras Morthil - Andrast	Tar-Herunumen — Ar-Adunakhor	Wielka Wyspa — Numenor
Rathloriel — Ascar	Tar-Hostamir — Ar-Zimrathon	Wielka Zaraza — Wielka Plaga
Riddermarchia — Marchia	Tar-Minyatur — Elros	Wielki Kapitan — Tar-Aldarion
Rivendell — Imladris	Tar-Miriel - Miriel [2]	Wielki Kopiec — Haudh-en-Ndengin
Rochan — Rohan	Tarostar — Romendacil I	Wielki Mór - Wielka Plaga
Rog — Druedain	Tar-Telemnar — Ar-Gimilzor	Wielkie Krainy — Śródziemie
Rothinzil — Vingilot	Tat-Elestirne — Erendis	Wieża Kłów — Morannon
Ru, Ruatan — Druedainowie	Taur-e-Ndaedelos — Mroczna Pu- szcza	Wilk — Carcharoth
Samotna Wyspa — Tol Eressea	Taur-nu-Fuin — Dorthonion, Mirk- wood	Władcy Andunie — Andunie
Serinde - Mfriel [I]	Tauron — Orome	Władcy Zachodu — Valarowie
Sharbhund — Amon Rudh	Tawar-in-Druedain — Las Druadański	Wojna o Pierścień — Pierścienie Władzy
Siedem Kamieni (Kryształów) — Palantiry	Tawarwaith — Silwanejskie Elfy	Wosowie — Druedainowie
Sierp Valarów — Valacirca	Teleporno — Celeborn [2]	Wrota Rohanu — Szczelina Rohanu
Silpion — Telperion	Thalion — Hurin	Wspaniała Przystań Środkowa — Lond Daer
Simbelmyne — Alfrin	Tharkun — Gandalf	Wydrążone Miasto — Nogrod
Singollo — Sindar, Thingol	Thorongil — Aragorn	Wysoki Faroth — Taur-en-Faroth
Sir Angren — Angren	Thurin — Turin	Wyspa Królów — Numenor.
Sir Ninglor — Gladden	Tintalle — Elbereth	Wyspa Westernesse — Numenor.
Smagli Ludzie — Easterlingowie	Tinuviel — Luthien	Wyspy Cienia - Zaczarowane Wyspy
Smeagol — Gollum	Tol-in-Gaurhoth — Tol Sirion	Wzgórza Wieżowe — Eryn Beraid
Smoczy Język — Grima	Trakt Królewski — Drogi	Wzgórze Anwaru — Halifirien
Srebrna Żyła — Celebranta	Trzeszczący Łód — Helcaraxe	Wzgórze Grozy — Halifirien
Stara Leśna Droga — Drogi	Tumunzahar — Nogrod	Wzgórze Szpiegów — Amon Ethir
Starsze Dzieci — Dzieci Iluvata	Tur Haretha — Haudh-en-Arwen	Wzgórze Zwiadu — Amon Ethir
Stary Kraj Pukaclów — Druwaith laur	Turambar — Turin	Yavannamire — Nessamelda
Stawy Pólmroku — Aelin-uial	Turuphanto — Hirilonde	Yozayan — Numenor
Strzeżona Równina — Talath Dimen	Tutejsze Krainy — Śródziemie	Zapomniane Elfy — Eglath
Strzeżone Królestwo — Valinor, Doriath	Tyrn Gorthad — Kurhany	Zewnętrzne Krainy — Śródziemie
Sulimo — Manwe	Udalraph — Borondir	Zewnętrzne Morze - Ekkaia
Surion — Tar-Surion	Uilos - Alfrin	Złote Drzewo (Valinoru) — Laurelin
Suthburg — Rogaty Gród	Uineniel — Erendis	Złoty Las — Lorien [2]
Szara Powódź — Gwathlo	Ukryte Miasto — Gondolin	Zmierzchu Stawy — Aelin-uial
Szara Przystań — Mithlond	Ulairi — Upiory Pierścienia	Źródło Długiej Wody — Langwell
Szara Woda, Szara Powódź — Gwathlo	Umbardacil — Telumehtar	Żaloba — Nienor

14.0 BIBLIOGRAFIA

Niżej zamieszczona lista dodatkowej literatury — książek i innych periodyków lub artykułów — będzie niewątpliwie pomocna dla tych z Czytelników, którzy pragną poszerzyć jeszcze bardziej swoją wiedzę o J.J.R. Tolkienie i stworzonym przez niego świecie.

ŹRÓDŁA ZAGRANICZNE

- „Amon Hen” — Magazyn Tolkien Society (British), korespondencja: Chris Oakley, Flat 5, 357 High Street, Cheltenham, Glos. GLSO 3HT United Kingdom.
- „Anor” — Magazyn Cambridge Tolkien Society, korespondencja: Steve Linley, 26 Guest Road, Cambridge CB1 2AL, United Kingdom.
- „Arda” — Coroczne wydawnictwo materiałów i publikacji dotyczących stworzonego przez J.R.R. Tolkiena świata, wydawane przez Anders Stenstrom Beregon and Forodrim (Swedish Tolkien Society), korespondencja: Forodrim, Stiernhiemsgatan SB 753 33 Uppsala, Sweden.
- „Ardalinde” — Magazyn National Tolkien League (poprzednio nosił tytuł: „Frodo Fortnightly”), korespondencja: Louis Epstein, RD 2, Carmel, NY 10512.
- „Beyond Bree” — Magazyn Mensa Society's Tolkien Special Interest Group Society pod redakcją Nancy Martsch, P.O. Box 55372, Sherman Oaks, CA 91433.
- „Mallorri” — Magazyn Tolkien Society (British), korespondencja: Chris Oakley, Flat 5, 357 High Street, Cheltenham, Glos. GLSO 3HT United Kingdom.
- „Minas Tirith Evening-Star” — Magazyn (w jego ramach znajduje się „Mythos”) American Tolkien Society, P.O. Box 373, Highland, MI 48031-0373.
- „Mythlore” — Kwartalnik J.R.R. Tolkiena, C.S. Lewisa, Charles Williamsa lub Genres Myth and Fantasy Studies pod redakcją Glen H. Goodknight, wydawany przez Mythopoeic Society, 383 E. Poppyfields, Altadena, CA 91001 (zamówienia: P.O. Box 6707, Altadena, CA 91003).
- „Olórin” — Dwumiesięcznik poświęcony publikacji materiałów dotyczących dzieł J.R.R. Tolkiena pod redakcją Johan Soderberg, Jattensvag 7, 746 95 Balsta, Sweden.
- „Orcrist” — Magazyn „fantastyki w sztuce” (niekiedy łączony z „Tolkien Journal”) wydawany jako Bulletin University Wisconsin J.R.R. Tolkien Society, Madison, Wisconsin.
- „Palantiren” — Magazyn publikowany przez Forodrim (Swedish Tolkien Society), pod redakcją Anders Stenstrom Beregon, Stiernhiemsgatan SB 753 33 Uppsala, Sweden.
- „Parma Eldalamberon” — Magazyn studiów lingwistyki literatury fantasy, pod redakcją i wydawany przez Christophera Gilsona, 300 North Civic Drive #304, Walnut Creek, CA 94596.++
- „Quettar” — Magazyn Językowy Drużyny Pierścienia (British) Tolkien Society, korespondencja: Christina Scull, 1A Colestown Street, London SW11 3EH, United Kingdom.++
- „Ring Bearer” — Magazyn Inner Ring, organizacji związanej z Wydziałem Anglistyki Uniwersytetu w Queensland (Department English at University of Queensland), pod opieką Kath Filmer, St. Lucia, Queensland 4068 Australia.
- „Rivendell Review” — Magazyn American Hobbit Association pod redakcją Renee (Arwen) Alper, 730 F Northland Road, Forest Park, OH 45240.
- „Tolkien Journal” — Magazyn Tolkien Society America (niekiedy wydawany razem z Orcrist) pod redakcją Eda Meskys, Moultonboro Road, Center Harbor, NH 03266.
- „Vinya Tengwar” — Magazyn Elvish Linguistic Fellowship (ELF) pod redakcją Carla F. Hostetter, 2509 Ambling Circle, Crofton, MD 21114.++
- Allan, Jim, (red.), „An Introduction to Elvish”. Frome, Somerset: Bran's Head Books, 1978, 1983. Copyright © 1978 by Jim Allan. ++
- Barney, Stephen A., „Word-Hoard”. New Haven: Yale University Press, 1977. Copyright © 1977 by Stephen A. Barney.
- Becker, Alida, (red.), „Tolkien Scrapbook”. Filadelfia: Running Press, 1978. Copyright © 1978 by Running Press.*
- Blackwelder, Richard E., (red.), „Names and Groups of Kelvar and Olvar”. Carbondale, Illinois: Richard E. Blackwelder, 1981. Copyright © 1981 by Richard E. Blackwelder.
- Bratman, David S., „Notes from the Shire Records: A Bibliography of Books about J.R.R. Tolkien and His Works”. Berkeley, Kalifornia: David S. Bratman, 1979. Copyright © 1979 by David S. Bratman.
- Carpenter, Humphrey., „The Inklings”. London: George Allen & Unwin (Publishers) Ltd., 1978. Copyright © 1978 by Humphrey Carpenter.
- Carter, Lin., „Tolkien: A Look Behind the Lord of the Rings”. Nowy Jork: Ballantine Books, 1978. Copyright © 1969 by Lin Carter.
- Claiborne, Robert., „The Roots of English”. Nowy Jork: Times Books, 1989. Copyright © 1989 by Robert Claiborne.
- Crabbe, Katharyn F., „J.R.R. Tolkien.” Nowy Jork: Frederick Ungar, 1981. Copyright © 1981 by Katharyn F. Crabbe.
- Day, David., „A Tolkien Bestiary.” Nowy Jork: Ballantine Books, 1979. Copyright © 1979 by Mitchell Beazley Publishers Ltd.
- Donald Swann., „The Road Goes Ever On: A Song Cycle, 2nd ed.”. Boston: Houghton Mifflin Co., 1978. Text Copyright © 1962, 1978 by George Allen & Unwin Ltd; Music Copyright © 1967, 1978 by Donald Swann; Copyright © 19(-7 by J.R.R. Tolkien.
- Editions Berlitz, (red.), „English-Finnish Finnish-English Dictionary.” Lausanne: Editions Berlitz, 1981. Copyright © 1974 by Editions Berlitz.
- Fonstad, Karen Wynn., „The Atlas of Middle-earth.” Boston: Houghton Mifflin Co., 1981. Copyright © 1981 by Karen Wynn Fonstad.
- Foster, Robert, „The Complete Guide to Middle-earth”. New York: Ballantine Books, 1978. Copyright © 1971, 1978 by Robert Foster.
- Giddings, Robert and Holland, Elizabeth., „J.R.R. Tolkien: The Shores of Middle-earth”. London: Junction Books, 1981. Copyright © 1981 by Robert Giddings and Elizabeth Holland.





- Gordon, Cyrus H., "Forgotten Scripts". Nowy Jork: Basic Books Inc., 1982. Copyright © 1968 by Cyrus H. Gordon.
- Hyde, Paul Nolan, (red.), „A Working Concordance". Simi Valley" Kalifornia: Paul Nolan Hyde, 1987. Copyright © 1987 by Paul Nolan Hyde.
- Kocher, Paul H., "Master of Middle-earth". Boston: Houghton Mifflin Co., 1972. Copyright © 1972 by Paul H. Kocher.
- Langacker, Ronald W., "Fundamentals of Linguistic Analysis". Nowy Jork: Harcourt Brace Jovanovich, Inc., 1972. Copyright © 1972 by Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Lewis, Henry, J.B. Foreman (red.), „Collins-Spurrell Welsh Dictionary". Glasgow: William Collins & Sons Ltd., 1982. Copyright © 1960 by William Collins & Sons Ltd.
- Manguel, Alberto and Guadalupi, Gianni, „The Dictionary of Imaginary Places". Nowy Jork: MacMillan Publishing Co., Inc 1980. Text Copyright © 1980 by Alberto Manguel and Gianni Guadalupi. Illustrations Copyright © 1980 by Graham Greenfield and Lestr & Orpen Dennys Ltd.
- McCrum, Robert; Cran, William; MacNeil, Robert, „The Story of English." Nowy Jork: Elisabeth Sifton Books 1986. Copyright © 1986 by Robert McCrum, William Cran and Robert MacNeil.
- Noel, Ruth S., „The Languages of Middle-earth". Baltimore: Mirage Press, 1974. Copyright © 1974 by Ruth Noel.
- Post, J.B., (red.), „An Atlas of Fantasy". Nowy Jork: Ballantine Books 1979. Copyright © 1973, 1979 by J.B. Post.
- Ready, William, "Understanding Tolkien and The Lord of the Rings". Nowy Jork: Warner Books 1976. Copyright © 1968 by Henry Regnery Co.
- Renton, R.W.; J.A. MacDonald, (red.), „Abair! Gaelic-English English Gaelic Dictionary". Glasgow: Mingulay Publications, 1979. Copyright © 1979 by Mingulay Publications.
- Shippey, T.A., „The Road to Middle-earth". London: George Allen & Unwin (Publishers) Ltd., 1982. Copyright © T.A. Shippey.
- Strachey, Barbara, „Journeys of Frodo". Nowy Jork: Ballantine Books, 1981. Copyright © 1981 by Barbara Strachey.
- Sweet, Henry; Davis, Norman, (red.), „Sweet's Anglo-Saxon Primer". Oxford: Oxford University Press, 1984. Copyright © 1882 by Henry Sweet.
- Thomas, Gwyn; Kevin Crossley-Holland, „Tales From the Mabinogion". London: Victor Gollancz Limited, 1984. Copyright © 1984 by Welsh Arts Council.
- Tolkien, John Ronald Reuel, „The Adventures of Tom Bombadil". Boston: Houghton Mifflin Co., 1978. Copyright © 1962 by George Allen & Unwin (Publishers) Ltd.
- Traditional (various translations). „The Elder Edda".^(*)
- Turville-Petre, G., „Origins of Icelandic Literature". Oxford: Oxford University Press. Copyright © 1984 by G. Turville-Petre.
- Tyler, J.E.A., „The New Tolkien Companion". Nowy Jork: Avon Books, 1978. Copyright © 1976, 1978 by J.E.A. Tyler.
- Whitney, Arthur H., "Finnish". Nowy Jork: David McKay Company, 1981. Copyright © 1956 by Hodder and Stoughton Ltd.
- , Tolkien, Christopher Reuel (red.), „Sir Gawain and the Green Knight, Pearl and Sir Orfeo". London: Unwin Paperpacks, 1985. Copyright © 1975, 1979 by George Allen & Unwin (Publishers) Ltd.
- , „Alan Bliss" (red.), Finn and Hengist. Boston: Houghton Mifflin Co., 1983. Copyright © 1982 by the Executors of the Estates of J.R.R. Tolkien and Professor Alan Bliss.
- , „Farmer Giles of Ham". London: Unwin Paperpacks, 1984. Copyright © 1949, 1961, 1975, 1983 by George Allen & Unwin (Publishers) Ltd.
- , „Names of Tolkien Individuals". Makanda, Illinois: Richard E. Blackwelder, 1983. Copyright © 1983 by Richard E. Blackwelder.
- , "Pictures by J.R.R. Tolkien". Boston: Houghton Mifflin Co., 1979. Copyright © 1979 by George Allen & Unwin (Publishers) Ltd.^(*)
- , „Smith of Wootton Major and Leaf By Niggle". London: Unwin Paperpacks, 1983. Copyright © 1964, 1967, 1975, 1983 by George Allen & Unwin (Publishers) Ltd.
- , „The Atlas of Middle-earth (Revised Edition)." Boston: Houghton Mifflin Co., 1991. Copyright © 1991 by Karen Wynn Fonstad.^(*)
- , „The Fellowship of the Ring". Boston: Houghton Mifflin Co., 1975. Copyright © 1955, 1965 by J.R.R. Tolkien. Copyright © renewed 1982 by Christopher R. Tolkien, Michael H.R. Tolkien, John F.R. Tolkien, and Priscilla M.A.R. Tolkien.^(*)
- , „The Return of the King". Boston: Houghton Mifflin Co., 1977. Copyright © 1955, 1965 by J.R.R. Tolkien. Copyright © renewed 1983 by Christopher R. Tolkien, Michael H.R. Tolkien, John F.R. Tolkien, and Priscilla M.A.R. Tolkien.^(*)
- , „The Silmarillion". Boston: Houghton Mifflin Co., 1977. Copyright © 1977 by George Allen & Unwin (Publishers) Ltd.^(*)
- , „The Tolkien Reader". Nowy Jork: Ballantine Books, 1976. Copyright 1966 by J.R.R. Tolkien.
- , „The Two Towers". Boston: Houghton Mifflin Co., 1965. Copyright © 1954, 1965 by J.R.R. Tolkien. Copyright © renewed 1982 by Christopher R. Tolkien, Michael H.R. Tolkien, John F.R. Tolkien, and Priscilla M.A.R. Tolkien.^(*)
- , „Tolkien: A Biography". Boston: Houghton Mifflin Co., 1977. Copyright © 1977 by Humphrey Carpenter.
- , „Tree and Leaf. Boston: Houghton and Mifflin Co. 1965. Copyright © 1964 by George Allen & Unwin (Publishers) Ltd.
- , "Unfinished Tales". Boston: Houghton Mifflin Co., 1980. Copyright © 1980 by George Allen & Unwin Ltd.^(*)
- , A Guide to Middle-earth. Nowy Jork: Ballantine Books, 1971. Copyright © 1971 by Robert Foster.



- , Tolkien, Christopher Reuel (red.), „The Book of Lost Tales, Part I”. London: George Allen & Unwin (Publishers) Ltd., 1983. Copyright © 1983 George Allen & Unwin (Publishers) Ltd.
- , Tolkien, Christopher Reuel (red.), „The Book of Lost Tales, Part II”. London: George Allen & Unwin (Publishers) Ltd., 1984. Copyright © 1984 George Allen & Unwin (Publishers) Ltd.
- , Tolkien, Christopher Reuel (red.), „The Lost Road and Other Writings”. Boston: Houghton Mifflin Co., 1987. Copyright © 1987 by Frank Richard Williamson and Christopher Reuel Tolkien as Executors of the Estate of J.R.R. Tolkien.⁴⁹
- , Tolkien, Christopher Reuel (red.), „The Return of the Shadow”. Boston: Houghton Mifflin Co., 1988. Copyright © 1988 by Frank Richard Williamson and Christopher Reuel Tolkien as Executors of the Estate of J.R.R. Tolkien.
- , Tolkien, Christopher Reuel (red.), „The Shaping of Middle-earth”. Boston: Houghton Mifflin Co., 1986. Copyright © 1986 by Frank Richard Williamson and Christopher Reuel Tolkien as Executors of the Estate of J.R.R. Tolkien.⁵⁰
- , Tolkien, John Ronald Reuel, „The Hobbit — Drawings, Watercolors, and Manuscripts”. Milwaukee, Wisconsin: Patrick & Beatrice Haggerty Museum of Art, Marquette University, 1987. Catalogue Copyright © 1987 Marquette University. Manuscripts and Illustrations © individually. Presentation in agreement with the Estate of J.R.R. Tolkien and the Bodleian Library, Oxford.
- , „A Reader's Guide to The Silmarillion”. Boston: Houghton Mifflin Co., 1980. Copyright © 1980 by Paul H. Kocher.
- , „The Father Christmas Letters”. Boston: Houghton Mifflin Co., 1979. Copyright © 1976 by George Allen & Unwin (Publishers) Ltd.
- , „The Hobbit”. Revised Edition. Nowy Jork: Ballantine Books, 1966. Copyright © 1937, 1938, 1966 by J.R.R. Tolkien.⁵¹
- , The Languages of Tolkien's Middle-earth. Boston: Houghton Mifflin Co., 1980. Copyright © 1974, 1980 by Ruth Noel.
- , Tolkien, Christopher Reuel (red.), „Treason of Isengard”. Boston: Houghton Mifflin Co., 1989. Copyright © 1989 by Frank Richard Williamson and Christopher Reuel Tolkien as Executors of the Estate of J.R.R. Tolkien.
- ŹRÓDŁA POLSKOJĘZyczne**
- Tolkien J.R.R., „Hobbit, czyli tam i z powrotem”. Przełoż. M. Skibniewska. Wyd. III Warszawa 1988.
- Tolkien J.R.R., „Silmarillion”. [(red.), Ch. Tolkien]. Przełoż. M. Skibniewska. Wyd. II. Warszawa 1990.
- Tolkien J.R.R., „Władca Pierścieni”: T.I. — „Wyprawa”; T.II. — „Dwie Wieże”; T.III. — „Powrót Króla”. Przełoż. M. Skibniewska. Wyd. III. Warszawa 1990.
- Aldiss B.W., „Do Barsoom i jeszcze dalej. ERB i dziwadła”. Przełoż. M.S.K. „Fantastyka” - 1985, nr II.
- Bachtin M., „Problemy literatury i estetyki”. Przełoż. W. Gajewski. Warszawa 1992.
- Bettelheim B., „Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni”. Przełoż. D. Danek. Warszawa 1985.
- Bitska A., „Odpowiedzialność za świat”. „Radar” — 1985, nr I.
- Bitska A., „Prywatne światy baśni”. „Radar” — 1986, nr 12.
- Błażejowski M., „J.R.R. Tolkien — Powiernik Pieśni”. [B.m. wyd.] 1993.
- Braiter P., „Zabawa z dawna oczekiwana”. „Nowa Fantastyka” - 1992, nr 12.
- Cassirer E., „Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury”. Przełoż. A. Staniewska. Warszawa 1977.
- Caillou R., „Od baśni do «science fiction»”. Przełoż. J. Lisowski. W: tegoż „Odpowiedzialność i styl”. Eseje. Wyb. M. Żurowski. Warszawa 1967.
- Drawicz A., „Cisnąć Pierścień”. „Tygodnik Powszechny” — 1982, nr 42.
- , „Droga do science fiction”. Wybór, przedm. i tło hist. J.Gunn. Przełoż. C. Bogdański, i in. T.2. — „Od Wellsa do Heinleina”. Warszawa 1986. T.3. — „Od Heinleina do dzisiaj”. Cz. I, 2. Warszawa 1987.
- , „Edda poetycka”. Przełoż. i opr. A. Załuska-Stromberg. Wrocław 1986.
- Eliade M., „Sacrum — mit — historia. Wybór esejów”. Wyb. i wstęp M. Czerwiński. Przełoż. A. Tatarkiewicz. Wyd. III. Warszawa 1993.
- Eliade M., „Szamanizm i archaiczne techniki ekstazy”. Przełoż. i wstępem opatrzył K. Kocjan. Opr. nauk. J. Tulisow. Warszawa 1994.
- Eliade M., „Traktat o historii religii”. Przełoż. J. Wierusz-Kowalski. Wstęp L. Kotakowski. Posł. S. Tokarski. Wyd. II. Łódź 1993.
- Fairburn E., „Tolkien, czyli mitologia dla Anglii”. „Stańczyk” - 1994, nr I lub „Nowa Fantastyka” - 1994, nr 9.
- Fostowicz M., „Pierścień Władzy”. „Odra” — 1984, nr 3.
- Gąsowski J., „Mitologia Celtów”. Wyd. III. Warszawa 1987.
- Gusiew W.J., „Estetyka folkloru”. Przełoż. T. Zielichowski. Wrocław 1974.
- Iwicka B., „Kultura Śródziemia w końcu Trzeciej i na początku Czwartej Ery”. Przedruk pracy magister. Gdański Klub Fantastyki. Gdańsk 1996.
- Jęczmyk L., „SF na świecie” [notatka o kwietniowym numerze czasopisma „Locus”]. „Nowa Fantastyka” — 1992, nr 9.
- , „J.R.R.T. - a portrait of JOHN RONALD REUEL TOLKIEN 1892-1973”. Film w reż. D. Baiteya. [John Ronald Reuel Tolkien. Portret pisarza 1892 — 1973. Tekst pol. A.Łukowska. Konsult. merytor. i jęz. A. Sylwanowicz]. Rok produkcji — 1993.
- Jung C.G., „Archetypy i symbole. Pisma wybrane.” Wyb., przełoż. i wstęp J. Prokopiuk. Wyd. III. Warszawa 1993.
- Kłosowska A., „Socjologia kultury”. Wyd. II. Warszawa 1993.
- Kołodziejczak T., „Pirogiada”. „Nowa Fantastyka” 1993, nr 12.



- Kowalski A., „Podróż do świata fantasy”. „Radar” 1985, nr 39.
- Lasoń G., „Baśń a fantasy. Podobieństwa i różnice”. „Fantastyka” 1983, nr 9.
- Lasoń G., „Magiczne zwierciadła baśni i fantasy”. „Fantastyka” 1990, nr 2.
- Lasoń-Kochańska G., „Po co wychodzić z domu? (archetyp domu i symbole wędrówki we współczesnej baśni)”. „Nowa Fantastyka” 1992, nr 4.
- Lem S., „Fantastyka i futurologia”. T.I. Kraków 1970.
- Lichański J.Z., „Aure entuluva!”. „Nowa Fantastyka” 1993, nr 12.
- Lipka K., „Tolkien dla dorosłych”. „Nowa Fantastyka” 1994, nr 9.
- Malinowska D., „Kino próbuje Tolkiena”. „Nowa Fantastyka” 1992, nr 4.
- Martuszevska A., „Powieść i prawdopodobieństwo”. Kraków 1992.
- Mieletinski E., „Poetyka mitu”. Przełoż. J. Dancygier. Przedm. M.R. Mayenowa. Warszawa 1981.
- Mroczkowski P., „Dalsza baśń o prawdach”. „Przegląd Kulturalny” 1962, nr 51-52.
- Mroczkowski P., „Historia literatury angielskiej”. Wyd. III, uzupełn. Wrocław 1993.
- Mroczkowski P., „Powrót Króla”. „Więź” 1964, nr 2.
- Mroczkowski P., „Uczoność i wyobrażenia w Oxfordzie”. „Tygodnik Powszechny” 1973, nr 40.
- Mroczkowski P., „Wielka baśń o prawdach”. „Przegląd Kulturalny” 1961, nr 49.
- Niewiadowski A., „Fantasy”. „Fantastyka” 1984, nr 9.
- Niewiadowski A., „Fantasy”. „Mała Fantastyka” 1987, nr I.
- Niewiadowski A., „Literatura fantastycznonaukowa”. Warszawa 1992.
- Niewiadowski A., Smuszkiewicz A., „Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej”. Poznań 1990.
- Sapkowski A., „Piróg albo Nie ma złota w Szarych Górach”. „Nowa Fantastyka” 1993, nr 5.
- Skórska M., „Magia i miecz”. „Fantastyka” 1988, nr 8.
- Skórska M., „Powrót wyobraźni symbolicznej. Fantasy jako współczesny wyraz mitologicznych i archetypicznych potrzeb człowieka”. „Nowa Fantastyka” 1990, nr 2 (8).
- Skórska M., „Ratujmy Śródziemie!”. „Nowa Fantastyka” 1992, nr 12.
- Skórska M., „Totalna animizacja”. „Nowa Fantastyka” 1991, nr 6.
- , „Słownik literatury polskiej XX wieku. Red. A. Brodzka i in. Wrocław 1992.
- , „Słownik terminów literackich. Red. J. Sławiński. Wyd. II poszerz. i popr. Wrocław 1988.
- Sokolowski K., „Ach, ten bohater...”. „Nowa Fantastyka” 1990, nr 3 (9).
- Sokolowski K., „Fenomen Tolkiena”. „Fantastyka” 1985, nr 2.
- Sokolowski K., „Jack”. „Fantastyka” 1986, nr 4.
- Sokolowski K., „Kochajmy Tolkiena!”. „Mała Fantastyka” 1987, nr I.
- Sokolowski K., „O Tolkienie od nowa”. „Feniks” 1985, nr 1-2.
- Sokolowski K., „Przyjaciel Tolkiena”. „Radar” 1986, nr 3.
- Sokolowski K., „The Inklings”. „Radar” 1985, nr 46.
- Tolkien J.R.R., „Radar” 1985, nr 14-15.
- Sokolowski K., „Zaczarowany świat J.R.R.T.”. „Radar” 1986, nr 16.
- Sokolowski K., „Złoty wiek SF”. „Radar” 1985, nr 28.
- , „Spór o SF. Antologia szkiców i esejów o science fiction”. Teksty wybrali: I. Handke, L. Jęczyński. B. Okólska. Poznań 1989.
- Szafranec J., „Magia, rytury i terapia”. Warszawa 1994.
- Sztompke P., „Wstęp do wydania polskiego”. W: A.L. Kroeber, „Istota kultury”. Przełoż. P. Sztompke. Warszawa 1973.
- Słórska J., „Rozum, transcendencja i zło w literaturze”. Warszawa 1992.
- Tolkien J.R.R., „Aldarion i Erendis (Opowieść o żonie żeglarsza)”. Przełoż. K. Sokolowski. „Feniks” - 1985, nr 1-2.
- Tolkien J.R.R., „Tolkien Dzieciom”. Warszawa 1994.
- Tolkien J.R.R., „Liść, dzieło Niggie’a”. Przełoż. K. Sokolowski. „Fantastyka” — 1985, nr 2.
- Tolkien J.R.R., „O Tuorze i jego przybyciu do Gondolinu”. Przełoż. P. Braiter. „Nowa Fantastyka” - 1994, nr 9.
- Tyler S.E.A., „Tolkien. Przewodnik encyklopedyczny”. Przełoż. A. Banaszak i in. Poznań 1992.
- Wilhelmi J., „Spojrzenie z zewnątrz”. „Kultura” - 1966, nr 22.
- Woroczyński W., „Droga do Ognistej Góry”. „Więź” — 1982, nr 10.
- Wydmuch M., „Goście w raju”. „Kultura” — 1979, nr 9.
- Zadożyńska A., „Powtarzać czas początku. Część II: O polskiej tradycji obrzędów ludzkiego życia”. Warszawa 1989.
- Zgorzelski A., „Kreacje świata sensów (Szkice o współczesnej powieści angielskiej)”. Łódź 1975.
- Ziembkiewicz R., „Archetyp kruchty”. „Nowa Fantastyka” — 1993, nr 12.
- Ziembkiewicz R., „Potęga i chała”. „Fantastyka” — 1988, nr B.
- Ziółkowski A., „J.R.R. Tolkien albo baśń zrehabilitowana”. „Znak” - 1983, nr 9.
- Zysk T., „Posłowie”. W: R.E. Howard, „Tygrysy morza”. Przełoż. J. Kotarski. Bydgoszcz 1988.

¹⁾ Dzieło specjalnej wartości. ²⁾

³⁾ Publikacja nieautoryzowana. ⁴⁾

⁵⁾ W całości lub w większej części wydawane w języku angielskim.



PRZEWODNIK PO ŚRÓDZIEMIU™



Śródziemie to najwspanialsza z krain fantasy. Każdy powinien ją dobrze poznać. Najlepszym na to sposobem jest ten podręcznik. Dzięki niemu poznasz języki elfów i krasnoludów, fascynującą historię dawnych wieków i zyskasz wiele informacji, niezbędnych graczom i Mistrzowi Gry.



Przewodnik po Śródziemiu pozwoli wam wędrować po krainie, stworzonej przez J. R. R. Tolkiena. Poznając geografie, historię i kulturę poszczególnych ludów, staniesz się jednym z mieszkańców tego wspaniałego świata. Zgłębisz sekrety magii i polityki, odkryjesz nieznane kultury i tajemnicze miejsca. Ta książka zawiera wiele interesujących informacji i map, przydatnych nie tylko miłośnikom gier fabularnych, ale również wszystkim tolkienistom.

Produkcja i dystrybucja:

Wydawnictwo MAG

02-761 Warszawa, ul. Cyprijska 54

tel.: (022) 6424545, 6428285, 6424749

fax: (022) 6428020

Prawa do polskiego przekładu:

Copyright © 1998 MAG

#SPPPS

Dodatek do systemów

Władca Pierścieni



oraz wielu innych gier fabularnych

ISBN 83-86572-23-X



9 788386 572236

Copyright © 1998 by TOLKIEN ENTERPRISES. *Śródziemie* – gra fabularna™, *Hobbit*®, *Władca Pierścieni*™ oraz wszystkie zawarte w nich postacie i miejsca są znakami handlowymi, będącymi własnością TOLKIEN ENTERPRISES, oddziału SAUL ZAENTZ COMPANY Berkeley, Kalifornia, USA. Wszystkie postacie i miejsca zaczerpnięte z dzieł J.R.R. Tolkiena są znakami handlowymi, używanymi na licencji Grafton Books (Harper Collins). Wykorzystywanie ich bez zezwolenia jest prawnie zakazane.

Oryginalne opracowanie: Iron Crown Enterprises, Inc. Polska wersja została wyprodukowana w porozumieniu z Iron Crown Enterprises, Inc., Charlottesville, Virginia, USA, wyłącznym posiadaczem wszelkich praw do gier fabularnych i planszowych opartych na powieściach J. R. R. Tolkiena: *HOBBIT* i *WŁADCA PIERŚCIENI*.