

LBRIS

We know
books

J.R.R.
TOLKIEN

SIMRILION

Traducere din limba engleză
IRINA HOREA

Traducerea versurilor
ION HOREA

Postfață
VLAD MACRI



Cuprins

CUVÂNT-ÎNAINTE	5
PREFAȚĂ LA A DOUA EDIȚIE	9
FRAGMENT DINTR-O SCRISOARE ADRESATĂ DE J.R.R. TOLKIEN LUI MILTON WALDMAN, ÎN 1951	11
HARTA BELERIANDULUI	34
HARTA REGATELOR NOLDORILOR ȘI ALE SÎNDARILOR	36
AINULINDALË	37
VALAQUENTA	49
Despre valari	51
Despre maiari	57
Despre dușmani	59
QUENTA SILMARILLION (Istoria silmarililor)	61
I. Despre începutul zilelor	63
II. Despre Aulë și Yavanna	74
III. Despre venirea elfilor și captivitatea lui Melkor	80
IV. Despre Thingol și Melian	92
V. Despre Eldamar și prinții eldaliënilor	94
VI. Despre Fëanor și scoaterea lui Melkor din lanțuri	102
VII. Despre silmarili și tulburarea noldorilor	107
VIII. Despre întunericul ce se lasă în Valinor	115
IX. Despre fuga noldorilor	121

X.	Despre sindari	139
XI.	Despre Soare și Lună și despre tănuirea Valinorului . . .	148
XII.	Despre oameni	155
XIII.	Despre întoarcerea noldorilor	159
XIV.	Despre Beleriand și ținuturile sale	175
XV.	Despre noldorii din Beleriand	184
XVI.	Despre Maeglin	192
XVII.	Despre venirea oamenilor în Apus	204
XVIII.	Despre distrugerea Beleriandului și răpunerea lui Fingolfin	217
XIX.	Despre Beren și Lúthien	233
XX.	Despre a cincea bătălie: Nirnaeth Arnoediad	271
XXI.	Despre Túrin Turambar	285
XXII.	Despre distrugerea Doriathului	325
XXIII.	Despre Tuor și căderea Gondolinului	339
XXIV.	Despre călătoria lui Eärendil și Războiul Mâniei	349

AKALLABÛTH 363

DESPRE INELELE PUTERII ȘI DESPRE AL

TREILEA EV 397

ANEXE

GENEALOGII	426
I. Casa lui Finwë	426
II. Descendenții lui Olwë și Elwë	427
III. Casa lui Bëor	428
IV–V. Casa lui Hador și poporul lui Haleth	429
VI. Împățirea seminției elfilor	430
OBSERVAȚII PRIVIND PRONUNȚIA	431
INDICE DE NUME	433
ELEMENTE DE LIMBĂ QUENYANĂ ȘI SINDARINĂ	
ÎN NUME	483
POSTFAȚĂ	499

*Fragment dintr-o scrisoare adresată de
J.R.R. Tolkien lui Milton Waldman, în 1951*

Dragul meu Milton,

Mi-ai cerut să-ți prezint pe scurt materialul referitor la lumea mea imaginară. E greu să vorbesc despre el fără să mă întind prea mult: încercarea de a spune câteva cuvinte deschide zăgazul unui torent de emoții; egoistul și artistul din mine simte dorința să vorbească despre cum a dospit acest material, cum arată el și ce anume crede autorul că vrea să spună sau încercă să demonstreze cu el. O să-ți împărtășesc o parte; dar îți voi pune la dispoziție doar un simplu rezumat al conținutului: adică atât cât presupun eu că îți dorești sau îți va trebui, sau vei avea timp să parcurgi.

În privința timpului, a evoluției și a compoziției, materialul există de când mă știu – deși nu cred că lucrul acesta prezintă vreun interes pentru altcineva decât pentru mine. Adică nu-mi amintesc de vreun moment în care să nu fi lucrat la alcătuirea lui. Mulți copii inventează ori încep să inventeze limbi imaginare. Eu asta fac de când am învățat să scriu. Și nu m-am mai oprit și, desigur, ca filolog profesionist (interesat în mod special de estetica lingvistică), mi-am schimbat gusturile, mi-am îmbunătățit teoria și, probabil, și îndemânarea. În spatele poveștilor mele se află o întreagă încrângătură de limbi (cele mai multe doar schițate ca structură). Dar acelor creaturi pe care în engleză

le numesc *Elves*¹, o denumire ce induce în eroare, le-am destinat două limbi înrudite care sunt aproape complete – am scris istoricul lor, iar formele (reprezentând două laturi diferite ale propriului gust lingvistic) au fost deduse în mod științific dintr-o origine comună. Din aceste limbi am construit aproape toate numele care apar în legendele mele. Ceea ce conferă, sau cel puțin așa cred, un anumit caracter toponimiei și onomasticii (coeziune, unitate de stil lingvistic, iluzia istoricității), cu totul unic în literatura de gen. Probabil că pentru mulți este un lucru lipsit de importanță, însă nu și pentru mine, dată fiind sensibilitatea mea deosebită față de astfel de aspecte.

Dar la fel de mult m-au pasionat, *ab initio*, miturile (nu alegoriile!) și basmele, și, mai presus de orice, legendele eroice aflate la granița dintre basm și istorie, din care există mult prea puține în lume (accesibile mie) ca să-mi satisfacă nesațul. Eram student când am înțeles – bazându-mă pe propriile gânduri și pe experiența pe care o aveam – că preocupările mele nu erau cătuși de puțin divergente – de o parte, știința și, de cealaltă, poveștile –, ci se aflau într-o strânsă legătură. *Nu* sunt totuși un „erudit”² în materie de mit și basm, căci în acest domeniu (atât cât îmi este cunoscut) mai mult am căutat materiale care să aibă un anumit ton și o atmosferă aparte, și nu neapărat informații teoretice. De asemenea – și sper că n-o să par absurd spunând cele ce urmează – m-a îndurerat încă din copilărie faptul că țara mea dragă era atât de săracă în povești (în limba ei și legate de pământul ei) care să aibă acea calitate pe care o căutam eu și o găseam (ca element component) în legendele altor țări. Existau povești grecești, celtice, latine, germanice, scandinave și finlandeze (care m-au influențat enorm); dar englezești, nici pomeneală, doar niște biete balade populare. Desigur că exista – și încă mai există – lumea lui Arthur, dar, oricât ar fi de impresionantă, nu e

¹ Elfi (engl.) (n.tr.)

² *Deși m-am gândit la ele foarte mult.* (n.a.)

pe deplin naturalizată – o asociem cu pământul britanic, nu zic nu, dar nu și cu limba engleză; și, în orice caz, nu ține locul aceluia element căruia întotdeauna i-am simțit lipsa. Pe de altă parte, „imaginationul“ său e mult prea abundent și fantastic, incoerent, repetitiv. Ca să nu mai vorbesc de un alt fapt, chiar mai important: lumea aceasta este legată de religia creștină, elementele creștine sunt explicit cuprinse în ea.

Din motive pe care nu le voi mai discuta aici, lucrul acesta mi se pare fatal. Mitul și basmul, ca oricare altă formă de artă, trebuie să reflecteze și să conțină elemente de adevăr (sau de eroare) moral și religios, dar nu explicit, nu în forma cunoscută a lumii primare, „reale“. (Mă refer, desigur, la situația noastră actuală, nu la zilele străvechi păgâne, precreștine. Și nu voi repeta ce am început să spun în eseul meu, pe care l-ai citit.)

Să nu râzi! Dar cu mult timp în urmă mă gândisem, la un moment dat (între timp mi-a pierit curajul), să creez un ansamblu de legende mai mult sau mai puțin legate între ele, pornind cu cele cosmogonice, de mare cuprindere, și mergând până la basme romantice – cosmogonia fundamentându-se pe legendele pământene, mai puțin importante, iar acestea împrumutând splendoare din vasta țesătură a celor dintâi, formând fundalul – și pe care să le dedic, pur și simplu, Angliei, țării mele. Ar fi avut tonalitatea și calitatea pe care le doream eu, într-un fel răcoroase și limpezi, ca să zic așa, amintind de „aerul“ nostru (clima și țărâmul din nord-est, adică Marea Britanie și regiunile din partea asta de Europă, nu Italia și Marea Egee, cu atât mai puțin Estul), și (dacă aș izbuti) de acea frumusețe luminoasă și diafană pe care unii o numesc celtică (deși arareori se găsește în străvechile lucruri cu adevărat celtice); ar trebui să fie „nobile“, fără nimic vulgar în ele, și potrivite pentru mințile mai mature ale unei țări de mult cufundate în poezie. Mă gândeam să dezvolt complet unele dintre poveștile esențiale, iar pe altele, pe cele mai multe, să le schițez doar și să le las ca atare în structura generală. Ciclurile ar fi urmat să fie legate între ele într-un întreg grandios și în același

timp să las spațiu de desfășurare și pentru alte minți și mâini, maestre în pictură și muzică, și dramă. Absurd!

Desigur că un asemenea proiect ambițios nu s-a născut dintr-odată. Întâi au fost poveștile simple. Mi-au venit în minte ca lucruri „date“. Și, pe măsură ce-mi veneau în minte, fiecare separat, se formau și legăturile. O trudă captivantă, dar mereu întreruptă (mai ales pentru că, lăsând la o parte necesitățile vieții, mintea mea se muta la celălalt pol, preocupându-se de lingvistică): tot timpul însă aveam sentimentul că înregistrez ceea ce se afla deja „acolo“, undeva, adică nu „inventam“.

Desigur că am inventat și am scris o sumedenie de alte povești (în special pentru copiii mei). Unele au scăpat din chingile acestei teme care acumula și se ramifica tot mai mult: *Leaf by Niggle*¹ și *Farmer Giles*² de exemplu, singurele care au văzut lumina tiparului. *Hobbitul*, care are mult mai multă viață și substanță, a fost concepută independent de celelalte: când am început povestea, nu știam că făcea și ea parte din tema cea mare. Dar s-a dovedit că descoperisem elementul care rotunjea întregul, calea pentru a coborî pe pământ și a pătrunde în istorie. Dacă Legendele cu conținut elevat de la început ar trebui să privească lumea din perspectiva elfilor, povestea de mijloc a hobbitului abordează, practic, o perspectivă mai umană – iar ultima poveste le unește.

Nu-mi place Alegoria – alegoria conștientă și intenționată –, dar, pentru a explica înțelesul mitului sau al basmului, trebuie să folosești limbajul alegoric. (Și, desigur, cu cât este mai vie o poveste, cu atât este mai predispusă spre interpretările alegorice; și cu cât este mai bună o alegorie deliberată, cu atât va fi mai acceptată ca simplă poveste.) Oricum, tot acest material³ are de a face, în principal, cu trei elemente: Căderea, Caracterul Muritor și Mecanismul. Căderea este un motiv inevitabil și se manifestă

¹ *Cărticica lui Niggle* (engl.) (n.tr.)

² *Fermierul Giles* (engl.) (n.tr.)

³ Care, cred eu, se axează fundamental pe problema relației între Artă (și creația de rang secund) și Realitatea Primară, (n.a.)

în diverse variante. Caracterul Muritor nu poate fi ocolit, deoarece are efect asupra Artei și asupra dorinței creatoare (sau, ar trebui să spun, creatoare de rang secund), care, din cât se pare, nu are funcție biologică și nu este câtuși de puțin legată de necesitățile vieții biologice obișnuite cu care, de altfel, în lumea noastră, mai curând intră în contradicție. Această dorință se împletește cu o dragoste plină de pasiune pentru lumea reală primară, de unde și sentimentul morții, dar nu-și găsește împlinire în această lume. Poate să „cadă“, ca să zic așa, în mai multe feluri. Ori devine posesivă, agățându-se de lucrurile pe care singură le-a creat, cu alte cuvinte, creatorul de rang secund dorește să devină Domnul Dumnezeuzeu propriei creații. Atunci se va revolta împotriva legilor Creatorului – în special, împotriva caracterului muritor. Iar dorința și revolta (separat sau împreună) duc, în cele din urmă, la setea de Putere, pentru a-și putea împlini mai repede dorința – și astfel ajunge la Mecanism (sau Magie). Prin aceasta din urmă înțeleg întrebuițarea oricăror stratageme ori mijloace (mașinării) exterioare, și nu dezvoltarea puterilor proprii sau a talențelor înnăscute; sau chiar folosirea acestor talente cu intenția venală de a domina, amenințând lumea reală sau supunând voințele altora. Mecanismul este forma noastră modernă de Magie, mult mai evidentă și mai apropiată de aceasta decât suntem dispuși să recunoaștem.

Eu nu am folosit „magia“ în mod consecvent, iar regina elfilor, Galadriel, se vede obligată să-i dojenească pe hobbiți pentru că întrebuițează acest cuvânt pentru a desemna atât mașinăriile și manevrele Dușmanului, cât și pe cele folosite de elfi. N-am făcut-o deoarece nu există un cuvânt care să desemneze în mod deosebit acțiunile elfilor (toate poveștile oamenilor suferă de aceeași confuzie). Dar elfii sunt acolo (în poveștile mele) ca să demonstreze tocmai această diferență. „Magia“ lor este Artă, eliberată de multe dintre limitările sale omenești: necesită mai puțin efort, este mai rapidă, mai deplină (produsul corespunde pe de-a-ntregul viziunii). Scopul acestei magii este Arta, nu Puterea, creația de

rang secund, nu dominarea și reformarea tiranică a Creației. „Elfii“ sunt „nemuritori“, cel puțin în raport cu această lume: prin urmare, sunt preocupați, mai curând, de durerile și poverile nemuririi în raport cu timpul și schimbarea, decât de moarte. Dușmanul, în formele succesive pe care le capătă, este întotdeauna și în mod „firesc“ preocupat doar de Dominare, prin urmare, devine Stăpânul magiei și al mecanismelor; dar problema că acest rău înspăimântător poate să rodească, și chiar rodește, dintr-o rădăcină aparent bună – anume dorința de a aduce foloase lumii și altora¹, cu iuțea și conform planurilor proprii ale binefăcătorilor – este un motiv recurent.

Ciclurile încep cu un mit cosmogonic, *Muzica Ainurilor*. Apar aici Creatorul Suprem și valarii (sau puterile: anglicizat zei²). Aceștia din urmă sunt, ca să zicem așa, puteri angelice, cărora li s-a dat să exercite autoritate în sferile lor (autoritatea cârmuirii, nu a creației, facerii sau re-facerii). Sunt „divine“ în sensul că, de la bun început, au fost „exterioare“, existând „dinainte“ de facerea lumii. Puterea și înțelepciunea lor își au sursa în Cunoașterea dramei cosmogonice, pe care o percep la început ca pe o dramă (adică așa cum percepem noi o poveste inventată de altcineva) și abia ulterior ca pe o „realitate“. Din punctul de vedere al tehnicii narative, acesta este un mijloc de a crea ființe egale ca frumusețe, putere și maiestuozitate cu „zeii“ din mitologia cultă, și care să poată fi acceptate – mă rog, cu oarece greutate – de o minte care crede în Sfânta Treime.

Apoi trece repede la *Istoria Elfilor*, adică propriu-zis la *Silmarillion*; la lumea așa cum o percepem noi, dar, bineînțeles,

¹ Nu și în cazul Celui Care A Început Răul: Căderea lui a fost creatoare de rang secund; prin urmare, elfii (ca reprezentanți prin excelență ai creației de rang secund) erau în mod special dușmanii lui și totodată ținta predilectă a dorinței și urii sale – și astfel expuși vicleniilor sale. De aceea, Căderea lor înseamnă dorința de a poseda și (într-o măsură mai mică) pervertirea artei lor în putere. (n.a.)

² În original, *gods* (n.tr.)

înfașată încă într-o manieră pe jumătate mitică: cu alte cuvinte, avem de-a face cu ființe raționale, din carne și oase mai mult sau mai puțin, după chipul și asemănarea noastră. Cunoașterea Dramei Creației era incompletă: incompletă în cazul fiecărui „zeu“, dar și dacă ar fi adunată la un loc toată cunoașterea panteonului. Căci (în parte, pentru a îndrepta răul făcut de rebelul Melkor, în parte, pentru a reface întregul până la ultimul detaliu) Creatorul nu dezvăluise chiar totul. Plămădirea și natura Copiilor Atoatefăcătorului erau două taine mari. Tot ceea ce știau zeii era că fiecare va veni pe lume la momentul dinainte stabilit. La origine, Copiii Atoatefăcătorului sunt, prin urmare, înrudiți și asemănători, și, în același timp, diferiți. Și cum sunt, totodată, cu totul „altceva“ decât zeii, care nu au jucat niciun rol în facerea lor, asupra acestora se îndreaptă în mod deosebit dragostea și dorința zeilor. Aceștia sunt *Întâii Născuți*, Elfi; și *Născuții După*, Oamenii. Soarta elfilor este aceea de a fi nemuritori, de a iubi frumusețea lumii, de a o face să înflorească prin delicatețea și perfecțiunea cu care au fost dăruți, de a dăinui atâta vreme cât dăinuiește și ea, fără a o părăsi vreodată, chiar dacă sunt „răpuși“, și de a se întoarce în ea – cu toate acestea, atunci când vin *Născuții După*, menirea elfilor este de a-i îndruma, de a le face loc și, apoi, de a „păli“ pe măsură ce *Născuții După* cresc și absorb viața din care au apărut și unii, și alții. Soarta (sau Darul) oamenilor este natura muritoare, eliberarea din cercurile lumii. Întrucât perspectiva din care-i privit întregul ciclu este cea a elfilor, natura muritoare nu are explicație mitică; este o taină a Creatorului, despre care nu se știe mai mult decât atât: „ceea ce le-a hărăzit oamenilor Creatorul ascuns rămâne“, pricină de mâhnire adâncă și de invidie pentru elfii nemuritori.

Cum am spus, ciclul de legende *Silmarillion* se deosebește, din câte știu eu, de orice alt lucru de acest soi, prin aceea că nu este antropocentric. Perspectiva și centrul de interes nu sunt reprezentate de oameni, ci de „elfi“. Oamenii intră în scenă în mod inevitabil: la urma urmei, autorul este om și, dacă este să

aibă public cititor, acesta este și el format din oameni și ei trebuie să-și facă intrarea în poveștile noastre în calitate de oameni, și nu transfigurați ori reprezentați ca elfi, gnomi, hobbiți etc. Dar rămân periferici – venind mai târziu și, chiar dacă importanța lor crește treptat, nedevenind elemente principale.

În cosmogonie se petrece o Cădere: o cădere a Îngerilor, ca să zicem așa. Deși bineînțeles că diferită ca formă de Căderea din mitul creștin. Poveștile acestea sunt „noi“, nu derivă direct din alte mituri și legende, dar, în mod inevitabil, conțin o mare parte din străvechile motive ori elemente larg răspândite. La urma urmei, eu cred că legendele și miturile sunt în mare măsură făcute din „adevăr“ și prezintă aspecte ale lui, care pot fi percepute doar pe această cale; iar anumite adevăruri și alte lucruri asemănătoare au fost descoperite cu mult timp în urmă și trebuie să reapară mereu. Nicio poveste nu poate exista fără o „cădere“ – la urma urmei, despre Cădere sunt toate poveștile –, cel puțin nu pentru mințile omenești așa cum le știm și le avem noi.

Vasăzică, elfii au și ei parte de o Cădere, înainte ca „istoria“ lor să poată fi povestită. (Din motive deja explicate, prima cădere a omului nu apare nicăieri; oamenii intră în scenă abia după ce tot ceea ce există a pierit de mult și au rămas doar zvonuri cum că, pentru o vreme, ar fi căzut și ei sub stăpânirea Dușmanului și că unii dintre ei s-ar fi căit.) Partea principală a poveștii, adevăratul *Silmarillion*, relatează despre căderea celor mai dăru-iți dintre elfi, plecarea lor în surghiun din Valinor (un fel de Paradis, tărâmul Zeilor) în Apusul cel mai îndepărtat, revenirea lor pe Pământul de Mijloc, pământul unde s-au născut, dar care se află de multă vreme sub stăpânirea Dușmanului, vrajba lor cu acesta, puterea Răului fiind încă întrupată în formă vizibilă. Numele și-l primește de la faptul că evenimentele sunt toate urzite în jurul sorții și semnificației *Silmarililor* („radiere de lumină pură“) sau a Nestematelor Primordiale. Făurirea nestematelor simbolizează, în principal, funcția creatoare de rang secund a elfilor, dar silmarilii erau mai mult decât lucruri frumoase în sine.

Erau și Lumina. Lumina din Valinor, așa cum putea ea fi văzută în cei doi Copaci, de Argint și de Aur¹. Aceștia au fost răpuși de către Dușman din pură răutate, iar Valinorul s-a întunecat, chiar dacă din ei, înainte să moară de tot, s-a luat lumina pentru Soare și pentru Lună. (O deosebire notabilă între aceste legende și majoritatea celorlalte este că Soarele nu-i un simbol divin, ci un lucru obișnuit, iar „lumina soarelui“ [lumea de sub soare] devine sinonimă cu o lume căzută și cu o viziune imperfectă, răsturnată.)

Dar cel mai destoinic dintre elfi (Fëanor) a întemnițat Lumina din Valinor în cele trei nestemate supreme, silmarilii, înainte să fie întinați ori răpuși Copacii. Prin urmare, Lumina a continuat să trăiască numai în aceste nestemate. Căderea elfilor este pricinuită de atitudinea posesivă a lui Fëanor și a celor șapte fii ai săi față de nestemate. Dușmanul pune mâna pe ele și le bate în Coroana lui de Fier și poruncește să fie păzite în fortăreața lui impenetrabilă. Fiii lui Fëanor fac un legământ cumplit și blasfemator, jurând să dușmănească și să se răzbune pe oricine, fie chiar și zeu, care îndrăznește să-și aroge vreun drept asupra silmarililor. Îi atrag de partea lor pe cei mai mulți din neamul lor și se răzvrătesc toți împotriva zeilor, părăsind paradisul cu gând să pornească un război fără de speranță cu Dușmanul. Primul fruct al Căderii lor este războiul în Paradis, elfii seucid între ei, iar acest eveniment, ca și legământul lor funest, a umbrat toate faptele lor eroice de mai târziu, atrăgând după sine trădări și întorcând împotriva-le toate victoriile. *Silmarillion* este istoria acestui Război al Elfilor Surghiuniți cu Dușmanul, care se petrece în nord-vestul lumii (Pământul de Mijloc). Cuprinde

¹ În măsura în care toate acestea au o semnificație simbolică sau alegorică, Lumina este un simbol primordial în natura Universului, încât cu greu poate fi analizat. Lumina din Valinor (provenind din lumina de dinaintea oricărei căderi) este lumina artei nerupte de rațiune, cea care vede lucrurile și științific (sau filosofic), și imaginativ (sau creator de rang secund), și care spune că lucrurile sunt bune, adică frumoase. Lumina Soarelui (sau a Lunii) provine de la Copaci numai după ce Răul i-a întinat. (n.a.)

mai multe povești despre victorii și tragedii; dar se sfârșește în catastrofă și în pieirea Lumii Străvechi, adică lumea lungului *Ev Dintâi*. Nestematele sunt recuperate (prin intervenția zeilor, într-un târziu), dar vor fi pierdute de elfi pentru totdeauna, una în mare, alta în adâncurile pământului și alta ca stea pe boltă. Această suită de legende se încheie cu o imagine a sfârșitului lumii, prăbușirea și refacerea ei, precum și cu recuperarea silmarililor și a „luminii de dinaintea Soarelui“ – după o ultimă bătălie care, cred eu, datorează mult felului în care este înfățișată Ragnarök¹ în mitologia scandinavă, mai mult decât oricărei alte viziuni, deși nu seamănă cu aceasta.

Pe măsură ce poveștile devin mai puțin mitologice și mai mult basme și povești cavalierești, apar și oamenii. Majoritatea sunt „oameni buni“ – familii și căpetenii de clanuri, care, refuzând să se ploconească în fața puterilor Răului și auzind zvonuri despre zeii din Apus și despre Elfii Nobili, fug înspre soare-apune și îi întâlnesc pe Elfii Surghiuniți chiar în toiul războiului lor. Oamenii care apar în acest moment al istoriei aparțin mai ales celor Trei Case ale Părinților Oamenilor, ale căror căpetenii devin aliați ai Seniorilor elfi. Contactul dintre oameni și elfi prevestește de pe acum istoria evurilor ulterioare, o temă recurentă fiind aceea că prin venele oamenilor (așa cum sunt ei acum) curge și „sânge“ elfic și că au moștenit de la elfi și alte lucruri, precum arta și poezia (sau cel puțin arta și poezia lor au fost influențate de aceștia²). Astfel au loc două căsătorii între muritori și elfi, amândouă regăsindu-se ulterior în seminția lui Eärendil, reprezentată de Elrond Cel-pe-jumătate-elf care apare în toate istoriile, chiar și în *Hobbitul*. Cea mai importantă poveste din *Silmarillion* și, totodată, cea mai elaborată dintre ele este *Povestea lui Beren și a lui Lúthein, fecioara elfă*. Aici întâlnim, printre alte lucruri,

¹ Distrugerea zeilor și a întregii lumi într-o bătălie finală cu puterile răului; în mitologia germană corespunde Amurgului Zeilor – *Götterdämmerung*. (n.tr.)

² Desigur că, în realitate, asta înseamnă doar că „elfii“ mei sunt o reprezentare a unei părți din natura umană, dar în legende nu așa se pune problema. (n.a.)