

"fresco nella terra di mezzo"



versione 1.2

ambientazione **tolkieniana**

per il sistema di gioco universale

"F.R.E.S.C.O."

e per la sua evoluzione

"FresKily"

realizzato da

geko

(geko@girsacrew.it)

"girsacrew": www.girsacrew.it

un ringraziamento a

Salkaner

"La Torre Senza nome": <http://ltsn.fly.to>

e a

shizuko

Open Idea License: potete distribuire "FRESCO nella Terra di Mezzo" così com'è, **gratuitamente** (eccetto i costi di riproduzione). Potete produrre espansioni, avventure e scenari ma il materiale **deve esistere in una versione liberamente distribuibile** (si consiglia questa stessa licenza) e una copia del prodotto deve esser spedita all'autore del gioco (in caso di dubbio contattare "Geko" – geko@girsacrew.it – www.girsacrew.it).

Il prodotto non è stato realizzato per fini di lucro. Tutti i nomi appartengono ai rispettivi proprietari.

1. "PREMESSA"

Riassumere la mastodontica quantità d'informazioni presente nelle opere del prof. Tolkien ed adattarla ad un sistema di gioco minimale come quello di "FresKily" è impossibile!

Beh ... magari non proprio impossibile ma sicuramente difficile.

Il fatto di non poter superare il limite di nove pagine, inoltre, costituisce un'ulteriore complicazione: perdonate, quindi, le mie eventuali e future approssimazioni nel descrivere la storia, i luoghi, gli eventi, i personaggi e le razze presenti in questa ambientazione.

Per chi volesse saperne di più consiglio di documentarsi leggendo "Il Signore degli Anelli", "Lo Hobbit" e "Il Silmarillion" (non farebbe "male", inoltre, conoscere anche "I Racconti Incompiuti") oppure di visitare i numerosi siti "tolkieniani" tra cui il "GiRSA crew" (www.girsacrew.it) ... dove GdR e Tolkien si "fondono" come fossero un'unica cosa.

Saranno utilizzate le seguenti abbreviazioni: "P.E." (Prima Era), "S.E." (Seconda Era), "T.E." (Terza Era), "Q.E." (Quarta Era), "TdM" (Terra di Mezzo).

2. "LA NASCITA DI ARDA"

2.1 "CENNI STORICI PRELIMINARI"

La "genesì" dell'universo tolkieniano è descritta ampiamente ne "Il Silmarillion".

"Eru" (l'Unico), anche conosciuto come "Ilùvatar", è la divinità suprema.

Prima d'ogni altra cosa creò i suoi "angeli" chiamati "Ainur" (o "Santi").

Insieme ad essi diede inizio al "Canto della Creazione", o Ainulindalë (anche chiamato "Canto degli Ainur" o "Grande Canto"), tramite il quale realizzò il "progetto" di quello che in seguito sarebbe materialmente stato il mondo "terreno" (Arda).

Alla fine dell'Ainulindalë alcuni Ainur decisero spontaneamente di recarsi sul mondo terreno (Arda), assumendo forma fisica e mettendo in opera tutto ciò che, mediante il canto della creazione, avevano progettato: montagne, mari, fiumi, cielo, stelle, laghi, animali, piante, ecc...

Il "capo" di questi Ainur (ai cui, in seguito, fu dato il nome di Valar) è Manwë ... il più saggio e potente. Anche Melkor, che in seguito si dimostrò estremamente malvagio, era un Vala (uno degli Ainur scesi in terra) e a lui furono donati (da Eru) poteri simili a quelli di Manwë.

Uomini ed elfi non furono un'opera dei Valar. Essi furono creati da Eru e fu lui a decidere quando farli apparire su Arda. I Nani, invece, sono creature del Vala Aulë ... ma presero vita (dopo la comparsa degli elfi) solo grazie alla benevolenza di Eru.

2.2 "LE QUATTRO ERE DI ARDA"

La storia di Arda si snoda attraverso quattro grandi Ere. Ciascun passaggio da un'Era a quella successiva è contrassegnato da un grande evento storico (il conteggio degli anni riparte ogni volta da "1").

Prima Era: inizia con il "risveglio" degli Uomini e con il ritorno degli elfi Noldor nella Tdm (episodio che meriterebbe una lunghissima descrizione, per la quale vi rimando alla lettura de "Il Silmarillion") e finisce, nell'anno 583, con la "Guerra d'Ira" in cui Melkor (chiamato anche Morgoth) viene definitivamente sconfitto ed imprigionato dai Valar.

Seconda Era: inizia immediatamente dopo la sconfitta di Morgoth e prosegue per 3441 anni ovvero fino alla (momentanea) sparizione di Sauron (il più potente seguace di Morgoth) dalla TdM grazie alla battaglia de "L'Ultima Alleanza".

Terza Era: inizia immediatamente dopo la (apparente) sconfitta di Sauron e prosegue per 3021 anni ovvero fino alla (definitiva) sparizione di Sauron dalla TdM grazie alla distruzione dell'Unico Anello Dominante per opera dell'hobbit Frodo Baggins (leggete "Lo Hobbit" e, soprattutto, "Il Signore degli Anelli" per ottenere le informazioni su queste vicende).

Quarta Era: inizia immediatamente dopo la (definitiva) sconfitta di Sauron e prosegue ... chissà ... prosegue fino a dove arriva la vostra fantasia.

3. "I PRINCIPALI EVENTI STORICI"

Cerchiamo di approfondire quanto finora detto in modo da dare un quadro più preciso e, nei limiti del possibile, completo degli eventi storici, dei personaggi, delle razze e delle creature che caratterizzano (o hanno caratterizzato) l'universo "tolkieniano".

Abbiamo detto che furono Eru e i suoi Ainur a dar vita al "Canto della Creazione" creando il progetto che in seguito sarebbe divenuto il "Mondo Terreno" (Arda).

Abbiamo anche detto che alcuni Ainur scesero su Arda, assumendo sembianze "fisiche" e prendendo il nome di Valar, per realizzare e mettere in pratica ciò che con il Canto avevano progettato.

Nacquero così le montagne, i fiumi, il cielo, i mari, il vento, i laghi, gli animali, le piante, ecc...

In quel periodo Arda era divisa in due grandi "regioni" (collegate tra di loro da uno stretto e ghiacciato lembo di terra): Aman, il Reamo Beato (chiamato anche "Terre Imperiture"), il luogo dove dimoravano i Valar (e tutte quelle divinità minori, come i Maiar, che avevano deciso di seguirli) e la "TdM", il luogo dove avrebbero dovuto dimorare gli elfi e gli Uomini una volta che Eru avesse deciso di farli "svegliare" (ovvero farli "apparire", farli nascere).

Alcune spiacevoli vicende, però, resero la TdM un luogo aspro e sgradevole in cui la vita, per i figli di Eru, sarebbe stata assai difficile. Il responsabile di questo "incidente" fu il malvagio ed invidioso Melkor.

Fu così che gli elfi vennero al mondo nel momento in cui quest'ultimo era buio e pericoloso ... il male, infatti, era all'opera. I Valar decisero così di condurre i figli di Eru a Valinor (la loro dimora in Aman), nel reame beato, dandogli così la possibilità di ammirare la maestosità delle opere in esso realizzate. Non tutti gli elfi, però, seguirono i Valar nelle Terre Imperiture: alcuni decisero di rimanere nella TdM, affascinati dai quei luoghi misteriosi e, soprattutto, dalle stelle (l'unica luce esistente, in quel periodo). Da questa circostanza nacque la prima distinzione tra le razze elfiche:

- gli "Avari", ovvero coloro che non intrapresero mai il grande viaggio verso Ovest (ovvero verso Valinor)
- gli Eldar, quelli che presero parte al viaggio.

Gli Eldar, a loro volta, si dividono in tre "stirpi":

- i Vanyar, o "elfi della Luce"
- i Noldor, o "Alti elfi"
- i Teleri

Cercando di sintetizzare (e citare solo i fatti effettivamente utili al GDR in questione), possiamo dividere ulteriormente i Teleri in tre stirpi:

- i Silvani e i Sindar, che si fermarono ad un certo punto del viaggio e non raggiunsero mai le Terre Imperiture
- tutti gli altri che, infine, arrivarono nel Reame Beato (che, appunto, mantennero il nome "originale" di Teleri).

Gli Eldar vissero in pace e tranquillità per molto tempo in mezzo ai Valar fin quando i Noldor, popolo estremamente fiero ed altezzoso, decisero di tornare nella TdM per regolare i conti con Melkor reo di avergli rubato i Silmaril (i gioielli più potenti e belli mai realizzati da creatura vivente). Fëanor (il più grande e potente artigiano/fabbro/gioielliere che sia mai esistito), capo dei Noldor e artefice dei Silmaril, condusse la sua stirpe nelle Terre Mortali tra numerose tristi vicende (tra cui un fratricidio contro i Teleri), sfidando il volere dei Valar e attirando su di sé la più tremenda (forse) delle "maledizioni" che questi abbiano mai "pronunciato".

3.1 LA PRIMA ERA

Con la conclusione di questo viaggio (che coincide con il "risveglio" degli Uomini) ha inizio la "P.E."

Fëanor in seguito venne ucciso da Gothmog, il signore dei Barlog (tremende e potentissime creature di Melkor) e le vicende che videro protagonisti i suoi figli (e tutti i suoi discendenti) furono molto funeste (e contrassegnate dalla "maledizione" dei Valar).

Come abbiamo detto, all'inizio della P.E. vennero al mondo gli Uomini, i Secondogeniti, i Mortali.

Questo periodo termina con la "Guerra d'ira" in cui i Valar si recano nella TdM e danno vita ad una memorabile battaglia contro Melkor e le sue infernali creature. Le "terre mortali" vengono completamente sconvolte da tale evento e la loro "fisionomia" subisce un radicale cambiamento. Melkor è sconfitto, fatto prigioniero e condotto ai "limiti del mondo mortale" in una sorta di limbo spazio temporale da cui potrà uscire solo per volere di Eru.

Purtroppo, però, alcune terribili creature (tra cui Draghi, Barlog ed orchi) riuscirono a scappare, nascondersi e sopravvivere alla collera dei Valar. Sauron, il luogotenente di Melkor, era tra queste.

3.2 LA SECONDA ERA

La "S.E." inizia con la sconfitta di Melkor.

Uomini, elfi e Nani vivono (più o meno) pacificamente nella TdM. A dire il vero una delle sette stirpi dei nani è protagonista di una triste e cruenta battaglia contro il popolo degli elfi Sindar; la causa scatenante ha a che fare con la storica "maledizione" dei Valar che gravava sui Noldor e sui Silmaril (l'oggetto del contendere, infatti, era una collana all'interno della quale era incastonato uno dei gioielli creati da Fëanor).

Nell'anno 32 i Valar crearono un'isola a forma di stella e la posero tra il "Il Reame Beato" e la "TdM". Venne chiamata Nùmenòre e fu donata alla stirpe più regale, potente, magnifica e longeva degli uomini: i Nùmenoreani.

Le cose belle, purtroppo, non sono fatte per durare: Sauron (all'opera già da molto tempo con le sue astuzie, i suoi inganni e la sua malvagità) riuscì a corrompere il fragile animo degli Uomini. Questi ultimi, superbi ed orgogliosi e, soprattutto, sobillati dal maligno, decisero di contravvenire al divieto (imposto loro dai Valar) di approdare sulle sponde delle Terre Imperiture e scatenarono così la devastante collera delle divinità. Il risultato fu la completa distruzione di Nùmenòre, il distacco di Aman dalle Terre Mortali e la quasi completa estinzione dei Nùmenoreani. Pochi di loro (quelli che negli anni si erano stabiliti nella TdM) sopravvissero e tra di essi alcuni esponenti di alto lignaggio: i discendenti del primo Re di Nùmenòre (Elros, fratello di Elrond). Si rifugiarono nella zona a nord ovest della TdM e crearono due reami: uno a Sud (Gondor) e l'altro a Nord (Arnor).

Anche gli elfi, durante la S.E., cedettero agli inganni di Sauron. Uno dei discendenti di Fëanor, Celebrimbor, creò alcuni Anelli di Potere; questi potenti e meravigliosi oggetti, però, erano legati (e vincolati) al volere di un altro Anello, quello Dominante, l'Unico Anello ... creato, ovviamente, da Sauron.

Ci furono grandi battaglie: il Regno di Arnor venne spazzato via mentre quello di Gondor fu ridotto ad un barlume del vecchio e glorioso splendore; molti elfi partirono per Valinor (solo a loro, infatti, era concesso di potervi giungere tramite imbarcazioni e "timonieri" elfici in grado di percorrere la "diritta via") mentre altri perirono nelle battaglie contro i servitori del male; i loro più grandi e meravigliosi Reami furono

distrutti. Tutto ciò fin quando Uomini ed elfi crearono quella che, in seguito, fu chiamata "L'Ultima Alleanza": un imponente esercito si recò a Mordor (una regione della TdM, regno di Sauron), sconfisse tutti i nemici che gli si pararono innanzi e cinse d'assedio la dimora dell'Oscuro Sire. Alla fine Isildur (figlio di Elendil, il Rè nùmenoreano degli Uomini) riuscì a recidere il dito al quale Sauron teneva l'Anello del Potere causando la (provvisoria) scomparsa del maligno.

Con la provvisoria scomparsa di Sauron termina la S.E..

3.3 LA TERZA ERA

Durante la "T.E." il numero di elfi rimasti nella TdM è minimo e sono solo quattro i "luoghi" in cui vivono.

- Bosco Atrò (o "Bosco Verde il Grande"): in cui dimorano i Silvani insieme al loro Re, Thranduil
- Lòrien (il regno di dama Galadriel e Re Celeborn): in cui dimorano alcuni Noldor e alcuni Sindar
- Imladris (o Gran Burrone): dove dimorano Re Elrond e i suoi figli (Arwen, Elladan ed Elrohir) con alcuni Noldor
- I Rifugi Oscuri: dove vive Cirdan il Carpentiere, insieme ad alcuni Noldor; è da questo luogo, e in particolare dai Porti Grigi, che partono le uniche navi in grado di raggiungere Valinor (esclusiva, ovviamente, dei popoli elfici).

Anche i Nùmenoreani sono pochissimi: la maggior parte di loro vive nel Regno di Gondor, a sud, mentre altri (pochissimi) conducono una vita da Raminghi e fanno parte di ciò che rimane del popolo dell'antico reame Del Nord, Arnor.

L'Anello del Potere condusse Isildur alla rovina e di quel terribile quanto potente oggetto si persero le tracce per moltissimi secoli.

La stirpe dei Re degli Uomini fu, quindi, "spezzata" e dei discendenti d'Isildur (l'Ultimo dei Re) si smarrirono le informazioni (almeno per la maggior parte degli Uomini).

Con Sauron sconfitto e con l'Unico Anello ormai perduto gli elfi poterono tranquillamente utilizzare i loro Tre Anelli di Potere (soggetti a vincoli solo nel caso in cui Sauron avesse nuovamente indossato il suo): Galadriel (che indossava "Nenya", l'Anello dell'acqua) da una parte ed Elrond (che indossava "Vilya", l'Anello dell'aria) dall'altra riuscirono a creare due Reami tanto magnifici quanto protetti e nascosti (grazie ai poteri derivatigli dagli anelli). Accedere indisturbati a Lòrien o a Imladris, infatti, era pressoché impossibile. Il terzo anello ("Narya", l'Anello del fuoco) era nelle mani di Cirdan (il più anziano e lungimirante tra gli elfi della TdM) che lo conservò fino all'arrivo di uno dei cinque Istari (Maia, stregoni), Gandalf (gli altri erano Saruman, Radagast, Pallando e Alatar), al quale lo consegnò.

Furono molte le vicende che caratterizzarono la T.E.: Sauron fece nuovamente la sua comparsa, radunò tutti i suoi potenti seguaci (tra cui nove Nazgûl, gli Spettri dell'Anello), formò un esercito imponente (tra le cui fila comparivano molti malvagi Uomini dell'estremo Est e dell'estremo Sud), riuscì a portare Saruman (ed il suo terribile esercito) dalla sua parte e mosse guerra agli Uomini, agli elfi e ai Nani. Grazie allo Stregone Gandalf, ad Aragorn (il discendente di Isildur) e, soprattutto, all'hobbit Frodo (che distrusse l'Unico Anello, casualmente ritrovato da Bilbo Baggins anni addietro, gettandolo in una voragine del Monte Fato, nella temibile terra di Mordor) Sauron fu definitivamente sconfitto e la pace ristabilita.

Gli ultimi Grandi elfi (tra cui Elrond e Galadriel) lasciarono la TdM per recarsi a Valinor; a loro si unirono Gandalf e due hobbit: Bilbo e Frodo. L'epoca degli elfi si era conclusa ... il mondo, ormai, apparteneva agli Uomini e al loro ritrovato Re Aragorn (unitosi in matrimonio con Arwen, figlia di Elrond).

Finisce così la T.E. ed inizia la Quarta: quali fatti accadranno? Quali saranno i protagonisti? Come finirà?

La risposta alla vostra fantasia.

4. "CONSIGLI PRATICI"

La stragrande maggioranza delle persone che gioca ai "gdr d'ispirazione tolkieniana" ambienta le proprie avventure durante la T.E. ... o meglio durante gli ultimi 50/100 anni della T.E. Il motivo è semplice: le informazioni su questo periodo storico (reperibili negli scritti del prof. Tolkien) sono (notevolmente) maggiori di quelle inerenti alle altre Ere della TdM. Ad ogni modo, nulla vi vieta di utilizzare la S.E. come "ambientazione" (qualcuno, infatti, lo fa). Sulla P.E., invece, avrei moltissimi dubbi: le info a disposizione non sono molte e le popolazioni elfiche, umane o naniche in quel periodo sembrano essere tutte particolarmente (per non dire esageratamente) forti e potenti (e le loro vicende "ammantate" da un'aura di misticismo, leggenda e "mistero").

Inoltre, nel 99% dei casi, le avventure si giocano nella zona "nord occidentale" della TdM ... ovvero quella più accuratamente descritta (delle restanti terre si sa poco o nulla).

Se giocate, come vi consiglio, nella T.E. non avrete "a disposizione", per esempio, l'isola di Nùmenòre. Durante la P.E., inoltre, la "fisionomia" della TdM era totalmente diversa.

5. "DESCRIZIONE DELLE RAZZE (E RELATIVI BONUS)"

- **elfi Noldor:** alti dai 190 ai 200 cm. Capelli, generalmente, corvini. Resistenti. I loro occhi possono essere di diversi colori (generalmente tendono al grigio). Hanno uno sguardo profondo ed intenso. Orgogliosi, severi, nobili, eleganti, austeri, saggi e fieri. Non si curano (salvo rare eccezioni) delle vicende delle altre creature mortali. Durante la T.E. è cosa assai rara trovare dei Noldor nella TdM. FO: 0; AG: +2; CO: +2; IN: +1; SE: +1; RE: +3; AS: +3. Consiglio: **bonus alle abilità magiche.**

- **elfi Sindar**: alti dai 180 ai 190 cm. Capelli, generalmente, chiari. Resistenti. I loro occhi possono essere di diversi colori (generalmente tendono al grigio). Nobili, eleganti e saggi. Si curano poco delle vicende delle altre creature mortali. Durante la T.E. non ci sono molti Sindar nella TdM. FO: 0; AG: +2; CO: +1; IN: 0; SE: +1; RE: +2; AS: +2. Consiglio: **bonus alle abilità magiche**.
- **elfi Silvani**: alti dai 170 ai 180 cm. Capelli, generalmente, castani. I più agili delle tre stirpi elfiche. I loro occhi possono essere di diversi colori. Meno nobili ed eleganti dei loro "parenti" Sindar o Noldor. Sono gioiosi, amano la natura, la musica, la buona cucina (e il buon vino), il canto e le feste. Particolarmente silenziosi (nelle loro movenze) e "percettivi". Sono degli arcieri fenomenali. FO: 0; AG: +2; CO: 0; IN: +0; SE: +1; RE: +1; AS: +1. Consiglio: **bonus alle armi da tiro**.
Caratteristiche comuni a tutti gli elfi: non possono morire di "morte naturale" né di malattie (ma solo a causa di una "morte violenta"). Sono particolarmente agili e snelli. I loro sensi sono molto più sviluppati di quelli di qualsiasi altra creatura. Vedono piuttosto bene anche al buio (e in maniera perfetta in una notte stellata). Consiglio di assegnare bonus a: "cavalcare", "nuotare", "arrampicarsi", "muoversi silenziosamente", "nascondersi", "acrobazia" e "percezione".
- **Nani**: alti dai 100 ai 110 cm. Capelli, generalmente, scuri. Estremamente robusti, forti e resistenti. I loro occhi possono essere di diversi colori (generalmente sono piccoli e scuri). Vivono, in media, circa 200/250 anni. Orgogliosi, severi, austeri e fieri. Le loro abitazioni sono ricavate da ingegnose quanto maestose "gallerie" scavate nelle profondità delle montagne. Ottimi lavoratori di pietre e metalli nonché eccellenti guerrieri. Vedono bene al buio. FO: +1; AG: -1; CO: +3; IN: 0; SE: 0; RE: 0; AS: -1. Consiglio: bonus a "salute", "armi contundenti", "speleologia" (malus a "nuotare", "arrampicarsi").
- **Hobbit**: alti dai 90 ai 100 cm. Capelli, generalmente, castani. Silenziosi (nelle loro movenze) e molto agili (nonostante il loro fisico non sia propriamente ... "asciutto"). I loro occhi possono essere di diversi colori. Vivono, mediamente, dai 100 ai 120 anni. Sono molto gioiosi, giocondi e giocosi; amano la natura, la musica, la buona cucina (sopra ogni cosa), la buona birra, il canto, le feste, fumare l'erba pipa e tutto ciò che porta divertimento. Sono capaci di fare dai cinque ai sei pasti al giorno. FO: -2; AG: +2; CO: +2; IN: 0; SE: 0; RE (PR): 0; AS: 0. Consiglio: bonus a "muoversi silenziosamente", "nascondersi", "destrezza", "resist. magica" e "percezione" (malus a "nuotare").
- **Nùmenoreani**: alti dai 190 ai 200 cm. Capelli, generalmente, corvini. Forti e resistenti. I loro occhi generalmente tendono al grigio. Hanno uno sguardo profondo ed intenso. Vivono dai 150 ai 200 anni. Orgogliosi, severi, nobili, eleganti, austeri, saggi e fieri. E' la più nobile tra le razze umane. Durante la T.E. non sono moltissimi Nùmenoreani di "sangue puro" nella TdM. FO: +1; AG: 0; CO: +2; IN: 0; SE: 0; RE: +2; AS: +1. Consiglio: bonus a "salute".

5.1 ALTRE RAZZE UMANE

Oltre a quelle appena descritte (che sono le principali, le più importanti) esistono molte altre culture "umane" nella TdM.

- **Beorniani**: piccola comunità di allevatori e pastori che vive ai limiti occidentali di Bosco Atro. Sono decisamente alti (200 cm) e robusti. Quelli di "alto lignaggio" possiedono la capacità di mutare forma in grandi e grossi orsi. Sono vegetariani (o almeno così si deduce leggendo "Lo Hobbit"), dotati di una folta peluria e vestono con abiti semplici e modesti. Silenziosi, burberi, semplici ma non malvagi.
- **Wose**: piccolo popolo d'uomini selvaggi che vive nelle foreste nei pressi di Rohan. Sono molto robusti e di bassa statura (dai 150 ai 160 cm). Vestono con un semplicissimo (quanto striminzito) abito di pelle. I loro sensi sono acutissimi. Dal loro aspetto e dal modo in cui si esprimono potrebbero essere considerate creature "primitive". Ma non è così. Ottimi esploratori e formidabili quando si muovono in un bosco (bonus a "percezione", "seguire tracce", "trovare erbe", "orientamento").
- **Rohirrim**: numeroso popolo che vive nel Rohan. Sono i migliori addestratori di cavalli di tutta la TdM e, ovviamente, eccelsi cavalieri. Alti (dai 180 ai 190 cm) con capelli ed occhi tendenzialmente chiari. Alleati degli uomini di Gondor. Costituiscono il miglior reparto di cavalleria che un esercito della TdM potrebbe mai sperare di avere come alleato (bonus a "cavalcare").
- **Dunlandiani**: rude e semplice popolo d'allevatori, pastori e montanari che abita le colline del dunland. Pur non essendo in guerra aperta con nessun popolo, non hanno buoni rapporti con le altre razze della TdM.
- **Haradrim (o Sudroni)**: termine generico con cui si indicano numerose culture e popolazioni che abitano nell'estremo sud della TdM nord occidentale.
- **Lossoth**: Con questo termine intendiamo identificare tutti quei popoli che vivono nell'estremo nord della TdM e precisamente nella baia di Forochel. Sono paragonabili ai nostri esquimesi, anche se nelle opere del Professor Tolkien si fa solo un vago accenno a questa popolazione.
- **Esterling**: Con questo termine intendiamo identificare tutti quei popoli che vivono nell'est della TdM. Popolazioni nomadi o stanziali; malvagie o buone. Possiamo supporre che esistano molti insediamenti, villaggi e, perché no, città di Esterling nelle zone intorno al Mare di Rhun. Molti di loro presero parte alla Guerra dell'Anello schierandosi con l'esercito di Sauron.

6. ABILITÀ

Non tutte le abilità presenti nel manuale di "FresKily" possono essere utilizzante nell'ambientazione che stiamo descrivendo.

Le seguenti, infatti, sono da eliminare: "Anatema", "Armi veicolari", "Benedizione", "Divinazione", "Esorcismo", "Fucili", "Invocazione", "Nautica", "Pilotare", "Pistole", "Uso sensori".

L'uso delle seguenti, invece, andrebbe moderato (per mantenere una coerenza col mondo creato dal prof. Tolkien), magari limitando l'utilizzo solo ad elfi, Nùmenoreani e nani: "Alchimia", "Chimica" e "Meccanica".

Per completare il quadro si potrebbero aggiungere le seguenti: "Forza di volontà" (RE), "Armi ad asta" (FO), "Individuare trappole" (SE), "Percezione magica" (IN), "Erboristeria" (IN) e "Pronto soccorso" (IN).

7. BREVISSIMI CENNI GEOGRAFICI

Le vicende narrate nelle opere del prof. Tolkien sono ambientate, principalmente, nella zona nord-occidentale della TdM. In base alla cartina allegata citerò (da ovest verso est e da nord a sud) solo i luoghi che sono (o sono stati) abitati durante la T.E.

- **Baia di Forochel:** distesa ghiacciata, abitata esclusivamente dai Lossoth (popolazione simile ai nostri esquimesi).
- **Monti Azzurri:** catena montuosa che si estende dalla Baia di Forochel fino al golfo di Lhun. Abitata esclusivamente da popolazioni di nani.
- **Golfo di Lhun:** presso cui sorgono i Rifugi Oscuri (abitati da popolazioni elfiche di razza Noldor e Sindar) e i Porti Grigi (da cui salpano ancora le ultime navi dirette ad Ovest, ad Aman)
- **La Contea:** vasta zona, semisconosciuta (ai più) e parzialmente nascosta, dove vivono tranquillamente (e produttivamente) gli Hobbit. Divisa in quattro zone (i Decumani) una per ciascun punto cardinale. Ricca di villaggi e cittadine ottimamente organizzate.
- **Terra di Brea:** composta da una serie di villaggi abitati, principalmente, da "uomini comuni" (contadini, principalmente). Il più grande di questi è, appunto, il Villaggio di Brea (con la sua famosissima "Taverna del Puledro Impennato"). Esistono poi villaggi di Arceto, Cet e Conca.
- **Annuminas e Fornost:** due città costruite dai nùmenoreani ai tempi dello splendore del Reame di Arnor. Assediate e quasi totalmente distrutte durante la guerra combattuta contro il Re Stregone di Angmar (il capo dei Nazgûl). Disabitate dalla metà della T.E.
- **Tharbad e Ost-in-Edhil:** due città, la prima costruita dai nùmenoreani (abbandonata e deserta dalla tarda T.E.), la seconda dagli elfi (distrutta da Sauron e da allora disabitata, alla fine della S.E.).
- **Moria:** la più famosa, imponente e maestosa dimora dei nani. Nella tarda T.E. è disabitata ed in essa vi abitano (almeno fino alla Guerra dell'Anello) orchi ed altre creature malvagie (come il terribile Balrog di Moria, il flagello di Durin).
- **Gran Burrone (Imladris):** il "celato" regno fondato da Elrond (il Mezzo elfo) durante la S.E. Abitato esclusivamente da elfi. E' quasi impossibile, per un forestiero, riuscire ad entrarvi ... si dice, infatti, che il suo accesso sia precluso agli "estranei".
- **Bosco Atro (o Bosco Verde):** ai suoi confini occidentali esistono alcuni villaggi di Beorniani e di "Uomini dei boschi". Al suo interno c'è il regno di Re Thranduil, il Re degli elfi Silvani. Ai suoi confini nord orientali ci sono i villaggi (piccole cittadine, a dire il vero) di Esgaroth e Dale (abitate entrambe dai discendenti degli Uomini del Nord). Sul lato opposto del "Lago Lungo" (nei pressi del quale sorgono i villaggi appena citati) c'è la Montagna Solitaria (Erebor), che un tempo conteneva le maestose Aule di una delle "sette stirpi" dei nani. Nella T.E. il Drago Smaug vi penetrò facendo fuggire i nani e seminando il terrore. Tempo dopo un gruppo di nani (accompagnati dall'hobbit Bilbo Baggins) penetrò in Erebor e riuscì nuovamente ad impadronirsene (leggere "Lo Hobbit").
- **Colli Ferrosi:** catena montuosa che si estende diverse miglia ad est della Montagna Solitaria (Erebor) e a nord della regione chiamata Rhun.
- **Lòrien:** il "celato" regno fondato da Galadriel e Celeborn durante la S.E.. Abitato esclusivamente da elfi. Immerso tra i boschi di Lothlòrien. E' quasi impossibile, per un forestiero, riuscire ad entrarvi ... il suo accesso, infatti, è sorvegliato incessantemente.
- **Rhun:** regione sita al "confine" est della TdM nord-occidentale. Abitata da popolazioni nomandi (ma non solo) chiamate comunemente Esterling. Un enorme lago sorge al suo interno (detto il "Mare di Rhun").
- **Dunland:** regione sita a sud dell'Eriador e a nord di Rohan. Abitata principalmente da "selvaggi" Dunlandiani che vivono in villaggi piuttosto modesti.
- **Rhoan:** il regno dei Rohirrim. Costituito da città e villaggi di varie dimensioni. Si estende a sud del Dunland e a nord del regno di Gondor. La sua capitale è Edoras.
- **Gondor:** il glorioso ed antico regno dei Nùmenoreani. E' composto da "regioni", città e villaggi. La sua capitale è, nella T.E., Minas Tirith.

- **Mordor**: il terribile territorio che ospita il regno dell'Oscuro Sire. E' composto principalmente da acquartieramenti ma anche da ex città nùmenoreane come Minas Morgul (una volta chiamata Minas Ithil) ... pullula di creature malvagie.
- **Umbar**: regione a sud di Gondor ed ex colonia nùmenoreana. Abitata principalmente dagli Uomini del Sud (Haradrim) e dai Corsari.
- **Harad**: regione più o meno desertica. Abitata da tribù e popolazioni di Haradrim.

8. IL TEMPO

Come dicevamo, il tempo è diviso essenzialmente in Ere. Il periodo precedente alla P.E. è genericamente indicato come "Giorni antichi". Le ere sono ovviamente divise in anni, gli anni in stagioni e mesi. Durante la T.E. erano usati almeno tre tipi di calendari:

- il calendario della Contea, adottato dagli Hobbit, diviso in dodici mesi e 365 giorni. "L'Anno 1" del calendario della contea corrisponde all'anno 1601 della T.E. (del calendario degli uomini).
- il calendario degli Uomini
- il calendario degli elfi

Le stagioni sono equivalenti alle nostre, così come la durata delle giornate e l'alternarsi del sole e della luna.

9. USI E COSTUMI

Possiamo paragonare la vita nella TdM a quella delle popolazioni europee nel Medioevo. I mezzi di trasporto sono costituiti da: imbarcazioni (anche di discrete dimensioni), carri e ovviamente animali (cavalli, pony ma anche, per le popolazioni del sud - gli Haradrim - elefanti e camelidi). Ci sono alcuni accenni all'utilizzo di monete, per lo meno nei villaggi più "importanti": sappiamo per certo dell'esistenza di **monete d'argento** e si può supporre, quindi, che ne fossero coniate anche di **rame**, **bronzo** e, magari, **oro**. A proposito di metalli, il più prezioso è il **Mithril**: minerale estremamente raro di cui i nani più avidi sono alla costata ricerca. Gli oggetti (principalmente armi ed armature) costruiti con questo metallo sono molto resistenti, leggeri ed efficaci (**uno o più bonus all'oggetto, a discrezione del Master**). I popoli della TdM hanno discrete conoscenze tecniche sia d'architettura che d'ingegneria. In queste due arti eccellono soprattutto gli elfi (i Noldor su tutti) e i nani. Le armi e l'equipaggiamento protettivo utilizzati nella TdM sono quelli "classici": **spade** (di tutte le dimensioni), **asce**, **archi**, **balestre**, **fionde**, **lance**, **aste**, **scudi**, **armature** (metalliche e di cuoio), **elmi**, **schinieri**, **bracciali**, ecc...

10. LINGUE

Sono molte le lingue "ufficiali" utilizzate nella TdM.

- **Ovestron**: la "lingua comune" con cui i diversi popoli comunicano.
- **Adunaico**: l'antica e nobile lingua dei Nùmenoreani; nella T.E. non sono molti a parlarla. Dall'evoluzione (o "deformazione"?) dell'Adunaico nacque l'Ovestron.
- **Sindarin**: la lingua "ufficiale" delle popolazioni eliche. E' la lingua per eccellenza della TdM. Sono moltissime le città, i monti, i fiumi, i laghi, ecc... che portano nomi sindarin.
- **Quenya**: lingua ancestrale, utilizzata quasi esclusivamente (dai Noldor) per cerimonie e riti
- **Khuzdul**: la "segreta" lingua dei Nani; sono rarissimi gli esponenti delle culture Umane ed elfiche a saperla parlare.
- **Rohirric**: lingua del popolo di Rohan.
- **Linguaggio Nero**: la lingua dei servi di Sauron.
- **Haradaico**: il nome è "azzardato", forse ... ma ad ogni modo è scritto che le popolazioni dell'estremo sud avessero una propria lingua; se non erro, termini come Mùmak (elefante) e Incánus (uno dei nomi di Gandalf) sono di origine haradrim.
- **Lingua "silvana"**: un dialetto, probabilmente derivato dal sindarin, che gli elfi Silvani utilizzano per comunicare tra loro.

Non si esclude, inoltre, che le popolazioni dell'est (così come i Wose) avessero un proprio personale linguaggio.

11. CENNI SULLA MAGIA

Ed eccoci, finalmente, all'argomento più spinoso d'ogni "ambientazione ruolistica tolkieniana".

La magia nel mondo di Tolkien esiste, eccome. Ma è estremamente difficile adattarla ad un gdr. Non esistono maghi come quelli che compaiono nei libri di nota ambientazione fantasy. Coloro i quali sono in grado di lanciare incantesimi sono pochissimi e sono personaggi "particolari". Tali poteri, poi, non sono mai molto potenti. Gli unici popoli che hanno una certa dimestichezza con questi strani "fenomeni" sono i Noldor e, in minor parte, i Sindar (elfi, quindi). In un certo senso anche i Nùmenoreani godono di alcune particolari abilità che potrebbero definirsi "magiche". Armi ed oggetti magici sono altrettanto rari.

Consiglio a tutti i Master che vorranno ambientare le loro avventure nella TdM di tener conto di queste doverose premesse (ci sarebbero pagine e pagine da scrivere, in realtà, su questo argomento ... ma non è questa la sede).

Piuttosto che elencare una serie di possibili incantesimi, mi limiterò ad indicare quali sono i poteri da evitare e quelli da utilizzare con cautela. Quelli che seguono, quindi, sono solo alcuni consigli.

- **Incantesimi da evitare:** quelli di "volo", "levitazione", "teletrasporto", "invisibilità", "alterazione corporea", "resurrezione", "rigenerazione e conservazione d'organi ed arti", "telepatia e simili", "telecinesi e simili", "condizionamento degli eventi atmosferici", ecc...
- **Incantesimi da utilizzare con cautela:** quelli d'attacco elementali come i dardi di fuoco, i fulmini e simili (DA EVITARE palle di fuoco, sfere di ghiaccio e quant'altro), "influenza mentale" ("charme", "fascino" e quant'altro), ecc...
- **Oggetti magici:** gli elfi e, in parte, i nùmenoreani sono le uniche creature (se si escludono le divinità e le semi divinità) ad esser in grado di produrre oggetti dotati di poteri "magici". Durante la T.E., nella TdM, le creature che possedevano tali capacità erano davvero pochissime! Ciò significa che i pochi oggetti magici presenti nelle vostre avventure devono avere origini antiche e, soprattutto, una storia piuttosto importante. Le capacità magiche possono essere, per esempio, le seguenti: un bonus alla manovra d'attacco (o di difesa, in caso d'oggetti protettivi), un bonus particolare in caso di attacco contro creature specifiche (le famose armi "sterminatrici"), una luminescenza in caso nelle vicinanze ci fossero dei servi del nemico (come "Pungolo", la spada elfica di Bilbo e Frodo), corde che si sciolgono a comando, mantelli che aiutano a nascondere, sigilli indistruttibili da una certa categoria di creature, ecc... Il Master potrebbe consentire ad un PG di utilizzare i suoi poteri per realizzare un oggetto magico "minore" (niente di potente, quindi) dedicando a tale scopo un'intera avventura. Il PG in questione, inoltre, deve trasferire parte dei suoi poteri ("sacrificando", per esempio, un certo numero di PX) nell'opera realizzata (come Sauron fece con l'Unico Anello del Potere).

12. BESTIARIO

La fauna della TdM è molto simile a quella del nostro mondo. Quelle che seguono sono una serie di creature (malvagie o meno) che esulano dagli "standard" ai quali siamo abituati.

ORCHI (malvagi): i classici nemici di ogni ambientazione fantasy; forti, resistenti, indisciplinati, chiassosi, malvagi, brutti e sporchi. Sono un'aberrazione degli Elfi perpetrata da Morgoth all'alba dei tempi. Discreti guerrieri. Vestono con armature di cuoio e, più raramente, di metallo. Usano archi, spade (in genere ricurve), scudi e mazze. Conoscono i rudimenti della lingua comune. Alti circa 150 cm, pelle grigio/verde; temono la luce del sole.

URUK-HAI (malvagi): evoluzione degli Orchi; più alti, più resistenti, meno stupidi. Ottimi guerrieri. Alti circa 170/180 cm; parlano discretamente la lingua comune e non temono la luce del sole.

TROLL (malvagi): creati da Morgoth; sono molto alti (250/300 cm), massicci, fortissimi e resistenti. Piuttosto stupidi. Hanno la pelle così spessa da poter esser equiparata ad una vera e propria corazza di metallo. Si trasformano in pietra se esposti alla luce del sole. Si distinguono, in relazione ai luoghi in cui vivono, in: Troll delle caverne, Troll delle colline e Troll di pietra. Usano come armi delle enormi mazze.

CREBAIN: grossi corvi neri; usati molto spesso da Saruman (ma non solo) come spie e messaggeri. Vivono principalmente nella regione del Dunland.

DRAGHI (malvagi): devo aggiungere qualcosa? Quelli "del freddo" sono rari e, in genere, non dotati di parola. Quelli "del fuoco" sono più grandi, potenti ed intelligenti. E' estremamente raro trovare un drago nella T.E. ... se si esclude "Smaug il Dorato".

AQUILE: enormi, maestose, schierate con le forze del bene. Hanno sempre dato un considerevole ed efficace contributo nelle maggiori guerre combattute dagli Uomini (e dagli elfi) contro le forze del male. Le loro dimensioni gli consentono di trasportare, senza problemi, uno o due uomini.

BESTIE ALATE (malvagie): una sorta di controparte alle Grandi Aquile; assomigliano ai nostri preistorici pterodattili ed erano i "mezzi di trasporto alati" dei Nove Cavalieri Neri, gli Spettri dell'Anello, i Nazgul.

ENT: sono forse i più antichi tra gli esseri parlanti. Chiamati anche "Pastori degli alberi", gli Ent sono altissimi (in relazione all'albero a cui "assomigliano"), fortissimi (in grado di sgretolare una roccia con una mano) ma di animo gentile. Parlano e si muovono in maniera estremamente lenta ed hanno un linguaggio davvero particolare. Vivono nella foresta di Fangorn.

UCORNI: una sorta di Ent "meno senzienti" o, forse, una sorta di Ent trasformati in piante. Sono in grado di muoversi ed agire ma non come fanno gli Ent ai quali, nella maggior parte dei casi, obbediscono.

KRAKEN (malvagi): una sorta di enorme piovra; l'unico esempio è "l'Osservatore del lago" in cui la Compagnia dell'Anello si imbatté di fronte alle porte di Moria.

MEARAS: la più nobile, veloce, possente, intelligente e forte tra le razze equine della TdM. Si dice che abbiano origini "divine", ovvero che i loro antenati provenissero direttamente dal Reame Beato di Aman. Alcuni dei migliori destrieri dei rohirrim sono dei mearas ("Ombromanto" ne è un esempio).

MUMAKIL: enormi elefanti; originari del sud della TdM. Usati come mezzi di trasporto dagli Haradrim che li condussero fino a Gondor durante la Guerra dell'Anello.

NAZGUL (malvagi): i Nove Cavalieri Neri, gli Spettri dell'Anello; in origine erano grandi Signori degli Uomini, poi furono corrotti da Sauron e diventarono schiavi degli anelli che l'Oscuro Sire gli donò. Fecero la loro comparsa nel 2250 della S.E. e scomparvero alla fine della Guerra dell'Anello (con la distruzione dell'Unico). Temono la luce del giorno, il fuoco e l'acqua. Le armi che non sono "magiche" o "benedette" non hanno alcun effetto su di loro. In termini di gioco se un PG incontra un Nazgul deve effettuare un "tiro resistenza" (abilità "Forza di volontà") contro "paura". Se un PG viene ferito da un Nazgul deve allo stesso modo effettuare un "tiro resistenza" altrimenti cadrà vittima del soffio nero (una sorta di

congelamento progressivo del corpo che in pochi giorni lo porterà alla morte). Consiglio: evitare di far combattere i PG contro queste creature dal momento che hanno un'importanza storica all'interno delle vicende narrate ne "Il Signore degli Anelli". Nessun PG uscirebbe vivo da uno scontro con un Nazgul.

WARG (malvagi): enormi lupi; utilizzati (di tanto in tanto) dagli orchi come cavalcature.

SPETTRI (malvagi): creature eteree di forma vagamente umana; vivono nei pressi di tumuli e cimiteri. Impossibile annientarli con armi che non siano "magiche" o "benedette". Il miglior modo per sconfiggerli è scoperciare le loro tombe e disperderne il contenuto alla luce del sole.

RAGNI GIGANTI (malvagi): enormi ragni velenosi che infestano, principalmente, Bosco Atrato. Discendono da Ungoliant (Shelob ne è un esempio). Chiunque venga morso da una di queste creature dovrà effettuare un tiro resistenza contro veleno.

BALROG (malvagi): maia, semidivinità; nella T.E. ne rimane solo uno (sconfitto da Gandalf nelle miniere di Moria). Entrarono al servizio di Morgoth all'alba dei tempi. Creature del fuoco, alte circa 300 cm, con spade fiammeggianti. In termini di gioco se un PG incontra un Balrog deve effettuare un "tiro resistenza" (abilità "Forza di volontà") contro "paura". Nessun PG uscirebbe vivo da uno scontro con un Balrog.

GLOSSARIO

- **Ainulindalë:** anche chiamato "Grande Canto" o "Canto della Creazione"; è il canto mediante il quale Iluvatar e i suoi Ainur crearono il progetto di quello che in seguito sarebbe stato il "Mondo Terreno".
- **Ainur** (sing. "Ainu"): gli angeli (o "Santi") di Iluvatar; quelli di loro che scesero in terra presero il nome di Valar.
- **Aman:** Il Reame Beato, la dimora dei Valar. Durante la S.E. fu separata dalla TdM (e da quel giorno solo gli elfi possono raggiungerla). Preclusa ed inaccessibile per i mortali.
- **Anelli di Potere:** tre potentissimi gioielli elfici; creati (durante la S.E.) da Celebrimbor; ne esistono altri, meno "famosi", donati agli Uomini (9) e ai Nani (7).
- **Aragorn:** nùmenoreano, erede di Isildur. Fu allevato a Imladris, divenne Re all'inizio della Q.E. e sposò Arwen
- **Arda:** il Mondo Terreno (composto da Aman, dalla TdM e, per un periodo, da Nùmenòre).
- **Arnor:** reame (nord) dei Nùmenoreani nella TdM nord-occidentale (creato verso la fine della S.E., attaccato e distrutto intorno al nono secolo della T.E.).
- **Arwen:** mezzo-elfo, figlia di Elrond e sposa di Aragorn.
- **Aulë:** il Vala che creò i Nani.
- **Avari:** tutti quegli Elfi che non intrapresero il viaggio verso Ovest (verso Valinor).
- **Balrog:** appartenenti alla razza dei Maiar; alcune delle creature più potenti (e malvagie) che furono al servizio di Melkor.
- **Bilbo:** hobbit; fu protagonista (involontario) nelle vicende che portarono al ritrovamento dell'Unico Anello e dell'uccisione del drago Smaug.
- **Bosco Atrato:** anche chiamato "Bosco Verde il Grande"; regno degli Elfi Silvani.
- **Celeborn:** elfo Sinda; sposo di dama Galadriel e Re di Lorien; rimase nella TdM anche dopo la partenza di Galadriel.
- **Celebrimbor:** elfo Noldo nipote di Fëanor; realizzò gli Anelli di Potere.
- **Cirdan:** elfo della stirpe dei Teleri; il più anziano elfo che abbia mai abitato la TdM. Signore dei Rifugi Oscuri, partì per Valinor agli inizi della Q.E..
- **Draghi:** creature estremamente potenti e longeve; furono al servizio di Melkor (rarissimi durante la T.E. e Q.E.).
- **Eldar:** elfi che intrapresero il viaggio verso Ovest (verso Aman).
- **Elendil:** Re Nùmenoreano; padre di Isildur.
- **Elfi:** anche chiamati "Quendi"; i primi figli di Eru (apparsi millenni prima dell'inizio della P.E.).
- **Elladan ed Elrohir:** mezzi-elfi; figli gemelli di Elrond, e fratelli di Arwen.
- **Elrond:** fratello di Elros; decise di appartenere alla stirpe degli Elfi (particolare dono concesso dai Valar a coloro i quali nascono dall'unione di un'esponente della razza umana e uno di quella elfica) e divenne uno dei più potenti e saggi di loro. Signore di Gran Burrone (Imladris)
- **Elros:** mezzo-elfo, fratello di Elrond; decise di appartenere alla stirpe degli Uomini (particolare dono concesso dai Valar a coloro i quali nascono dall'unione di un'esponente della razza umana e uno di quella elfica) e divenne il primo Re dei nùmenoreani.
- **Eru:** anche chiamato "Iluvatar" o "L'Unico"; è la divinità suprema, colui che creò tutto.
- **Fëanor:** elfo noldo; il più abile e potente artigiano/fabbro/gioielliere mai esistito (morto durante la P.E.) ... realizzò i Silmaril.
- **Frodo:** hobbit, parente ed erede di Bilbo; fu protagonista nella vicenda che portò alla distruzione dell'unico Anello; partì per Valinor all'inizio della Q.E.
- **Galadriel:** elfa noldo; una delle più potenti della sua razza (abbandonò la TdM all'inizio della Q.E.).
- **Gandalf:** stregone di razza Maia; fu inviato dai Valar nella TdM durante la T.E. per aiutare Uomini ed Elfi nella lotta contro Sauron
- **Gondor:** reame (sud) dei Nùmenoreani nella TdM nord-occidentale (creato verso la fine della S.E., tuttora esistente).

- **Gothmog**: "Maia"; il Signore dei Balrog che uccise Fëanor (durante la P.E.).
- **Guerra d'ira**: guerra che segnò la fine della P.E. e in cui i Valar sconfissero ed imprigionarono Melkor.
- **Hobbit**: popolazione della TdM dalle dimensioni molto ridotte (alte intorno al metro); anche chiamati "Mezzi Uomini".
- **Il Signore degli Anelli**: opera scritta da J.R.R. Tolkien in cui si narrano le vicende finali della "Terza Era" ossia tutti gli eventi che conducono alla distruzione dell'Unico Anello Dominante grazie (soprattutto) all'hobbit Frodo Baggins.
- **Il Silmarillion**: opera scritta da J.R.R. Tolkien e completata (nonché pubblicata) da suo figlio Christopher. In essa è raccontata la genesi del mondo Tolkieniano nonché tutte le vicende e le storie del "Mondo Antico".
- **Imladris**: il nome elfico di "Gran Burrone"; regno fondato dal mezzo-elfo Elrond durante la S.E.
- **Isildur**: nùmenoreano, figlio del Re Elendil; tagliò il dito a Sauron impadronendosi dell'Unico Anello (morì all'inizio della T.E.).
- **L'Ultima Alleanza**: Esercito di Uomini ed Elfi che portò alla (momentanea) sparizione di Sauron alla fine della S.E.
- **L'Unico Anello**: gioiello creato da Sauron (durante la S.E.) per assoggettare i Tre Anelli di Potere elfici (realizzati da Celebrimbor); distrutto alla fine della T.E. grazie all'hobbit Frodo Baggins.
- **Lo Hobbit**: opera scritta da J.R.R. Tolkien in cui si narrano le vicende che hanno portato l'hobbit Bilbo Baggins a trovare l'Unico Anello.
- **Lòrien**: il regno, immerso nei boschi di Lothlorien, di dama Galadriel e Re Celeborn (abbandonato all'inizio della Q.E.)
- **Maiar** (sing. "Maia"): divinità minori.
- **Manwè**: anche chiamato "Sulimo"; il "capo" e il più potente dei Valar.
- **Melkor**: anche chiamato "Morgoth"; il più potente (ma malvagio) Vala dopo Manwe.
- **Monte Fato**: vulcano sito nella terra di Mordor; all'interno della sua voragine fu gettato (e quindi distrutto) l'Unico Anello.
- **Mordor**: la Terra di Sauron sita nella zona a sud-est della TdM nord occidentale.
- **Nani**: esseri di dimensioni ridotte ma estremamente forti e resistenti; furono creati dal Vala Aulë (apparvero nella TdM poco dopo gli elfi).
- **Nazgûl**: anche chiamati "Spettri dell'Anello"; nove uomini che (nei secoli) furono ridotti a schiavi e a spettri da altrettanti anelli di potere loro donati dall'Oscuro Sire. Sono i suoi più potenti servitori (scomparsi con la distruzione dell'Unico Anello)
- **Noldor** (sing. "Noldo"): anche chiamati "Alti Elfi"; una delle tre stirpi di Eldar che raggiunsero Valinor (nella TdM, durante la T.E. e Q.E., sono rarissimi).
- **Nùmenóre**: isola a forma di stella (sita tra Aman e la TdM) creata nella S.E. dai Valar come dono per gli Uomini; fu distrutta, dagli stessi Valar, circa 3000 anni dopo la sua fondazione (nella S.E.).
- **Nùmenoreani**: anche chiamati "Dùnedain"; la più nobile, potente, saggia e longeva tra le razze umane.
- **Orchi**: aberrazione degli elfi; furono creati da Melkor (snaturando gli elfi) prima dell'inizio della P.E.
- **Porti Grigi**: i porti, siti ai Rifugi Oscuri, dai quali salpavano le navi elfiche per Valinor.
- **Raminghi**: uomini di razza nùmenoreana, discendenti degli abitanti dell'antico regno di Arnor (popolano le terre selvagge nel nord della TdM).
- **Rifugi Oscuri**: regno di Cirdan il Carpentiere; popolato da elfi; in esso si trovano i Porti Grigi.
- **Saruman**: stregone di razza Maia; fu inviato dai Valar nella TdM durante la T.E. per aiutare Uomini ed Elfi nella lotta contro Sauron (deviò, però, dalla sua missione e si votò al male alleandosi con Sauron)
- **Sauron**: il luogotenente di Melkor e uno dei suoi più potenti servitori (apparso prima dell'inizio della P.E. e scomparso definitivamente alla fine della T.E.). Creò l'Unico Anello del Potere.
- **Silmaril**: tre gioielli d'inestimabile bellezza e potenza; creati dall'elfo noldo Fëanor (due sono andati definitivamente "persi" durante la P.E. e il terzo ... brilla tuttora in cielo!).
- **Silvani**: stirpe appartenente a quegli Elfi Teleri che non arrivarono mai alla conclusione del viaggio verso Valinor.
- **Sindar** (sing. "Sinda"): stirpe appartenente a quegli Elfi Teleri che non arrivarono mai alla conclusione del viaggio verso Valinor (nella TdM, durante la T.E. e Q.E., sono rarissimi).
- **Teleri**: alcuni di questi Elfi raggiunsero Valinor, altri si fermarono prima.
- **Terra di Mezzo**: le Terre Mortali abitate da Uomini, Elfi, Nani, Hobbit, ecc...
- **Thranduil**: elfo Sinda; Re degli Elfi Silvani di Bosco Atro.
- **Uomini**: anche chiamati "Atani"; i secondi figli di Eru (apparsi all'inizio della P.E.).
- **Valar** (sing. "Vala"): nome dato agli Ainur scesi in Arda.
- **Valinor**: dimora dei Valar in Aman.
- **Vanyar** (sing. "Vanya"): anche chiamati "Elfi della Luce"; una delle tre stirpi di Eldar che raggiunsero Valinor (nella TdM non esistono, in nessuna delle Quattro Ere, esponenti di questa razza).