

## Rohîr. Capítulo III

Autor Eärnil  
miércoles, 18 de febrero de 2015

Tras tomar una comida frugal en las proximidades de Beorholt, hemos mantenido un galope suave que nos ha hecho llegar a media tarde a las murallas de Aldburgo. Mi padre me explica que esta ciudad es más antigua que nuestro reino, y que al igual que Hornburgo e Isengard, hace unos 300 años eran ciudades de Gondor, y que esta no era la Marca de los Jinetes, sino la provincia de Calenardhon.

Veo que la muralla exterior tiene una base de piedra sobre la que se alza una empalizada de madera, alcanzando desde veinte a treinta pies sobre el suelo. Destaca que la entrada principal, que está orientada hacia el norte, y los dos baluartes que la protegen, son de piedra...

### CAPÍTULO III: Aldburgo

Tras tomar una comida frugal en las proximidades de Beorholt, hemos mantenido un galope suave que nos ha hecho llegar a media tarde a las murallas de Aldburgo.

Mi padre me explica que esta ciudad es más antigua que nuestro reino, y que al igual que Hornburgo e Isengard, hace unos 300 años eran ciudades de Gondor, y que esta no era la Marca de los Jinetes, sino la provincia de Calenardhon.

Veo que la muralla exterior tiene una base de piedra sobre la que se alza una empalizada de madera, alcanzando desde veinte a treinta pies sobre el suelo. Destaca que la entrada principal, que está orientada hacia el norte, y los dos baluartes que la protegen, son de piedra.

La puerta de la entrada principal se encuentra abierta, y a pesar de haber dos guardias vigilando junto a ella, no suelen detener a las personas que entran y salen de la ciudad. Aunque la mayoría parecen habitantes de la ciudad, destacan algunos carros de comerciantes que viene siguiendo el Gran Camino del Este, ya sea desde Edoras, capital de Rohan, o desde Minas Tirith, capital de Gondor.

Mi padre saluda a los guardias mientras cruzamos la puerta, y se dirige hacia la que parece la torre del homenaje situada en el punto más alto de la ciudad. Al igual que en Stowburgo, no hay cercados ni huertos, pero la distribución de las casas parece más ordenada, trazando calles rectas y plazas redondas. Muchas de las casas se asientan sobre estructuras de piedra, y las calles principales son calzadas empedradas.

La torre del homenaje, donde ondean dos estandartes, uno con el Caballo Blanco de la Casa de Eorl, Reyes de Rohan, y otro con el Jabalí Salvaje de la Casa de Eofor, Señores de Aldburgo, está hecha totalmente en piedra, alcanzado unos treinta pies de altura, dividida en lo que parece cuatro plantas, estando la entrada principal en la primera planta. Para acceder a ella hay una escalera que rodea la torre desde un patio anexo a la misma, donde se encuentran unos establos.

Al acercarnos, ya desmontados, un guardia con el símbolo del Jabalí en su escudo nos detiene alzando su mano.

-¿Quién vive?- pregunta el guardia.

- Soy Eorlaf y este es mi hijo Eorhelm. Somos mensajeros de mi señor, el thane Rolf. Traemos una misiva para el marshal Garwine.- dice mi padre mientras enseña el zurrón que le entrego Rolf.

- Esperad aquí.- responde el guardia, mientras retrocede hacia la arcada del patio y llama mediante gestos a un hombre de mediana edad, vestido con una túnica, que se aproxima a nosotros.

- Soy Breald, ambihstcealc del Marshal Garwine, Señor de Alburgo.- se presenta con buenas maneras.-Si tienes algún mensaje para mi señor, yo lo recogeré.-

- Soy Eorlaf, cairl de Dern. A tu servicio.- responde mi padre mientras entrega el zurrón- Me ordenaron esperar la respuesta.-

- No creo que mi señor de respuesta hoy a tu mensaje.- dice una vez ha desenrollado un papel que ha sacado del zurrón y lo ha leído- Quizás mañana. Tenéis permiso para alojaros en el cuerpo de guardia cerca de la entrada, donde se aloja el twalfred de guardia. Si no te alojas allí, diles donde poder encontrarte.-

- Gracias. Nos alojaremos allí. Esperaremos la respuesta.-

- Hasta ese momento, entonces- dice Breald, alejándose de nosotros, pero mi padre interrumpe su marcha, y se acerca a él.

- Disculpadme, pero tengo una pregunta que vos seguro podáis responderme&hellip;- dice mi padre mientras inicia su pregunta susurrando a su oído. Es cierto que normalmente trato de escuchar, incluso cuando no debo, pero en esta ocasión es una canción, proveniente de los establos, la que atrae mi atención. La voz pertenece a una muchacha que no veo, cálida, suave, dulce. -Miere slæpan smylteu innanbordes- dice el estribillo de la canción.

- Vamos Eorhelm- expresa mi padre, rompiendo mi concentración en la voz, obligándome a fijar mi atención en seguirle.

Por el rumbo que tomamos, sé que no estamos yendo hacia el cuerpo de guardia, y por la ruta, parece que nos acercamos al barrio de los comerciantes. La mayoría de las casas son de estilo rohirrim, pero han aprovechado los cimientos y algunos muros de piedra de la ciudad. Distinguen estas casas de las demás algunos letreros colgados que anuncian los distintos comercios, porches añadidos al frente donde poder exponer la mercancía, y en alguna ocasión, puertas más grandes para permitir el paso de mercancías. Sin embargo, ninguno de los comercios parece abierto a estas horas.

Mi padre parece buscar un nombre en concreto en los letreros, y al final, lo encuentra. En el letrero aparece la imagen de un yunque, y como nombre, &ldquo;Balûr&rdquo;. El edificio es de estructura rohirrim, pero parece haberse trabajado algo más en piedra. Por el tamaño de la chimenea que surge de la misma, y un rítmico tintineo, parece que es una herrería.

Descabalgamos, y mi padre, tras colocarse sus alforjas al hombro, llama a la puerta.

- ¡Voy!- resuena una voz profunda desde la casa.

Un instante después, se oye correr la madera que cierra la puerta y se abre.

Aunque había oído hablar de los enanos, nunca había visto uno, pero no tengo duda de que ahora me encuentro frente a uno de ellos. Ni siquiera alcanza los cinco pies de altura, pero es robusto, con unos brazos fuertes. Quizás llegue a pesar 12 piedras, pero no está rechoncho. Sus ojos son de color marrón, y su pelo, rojo, esta trenzado en su cabeza. La barba es espesa, pero no muy larga. Lleva un jubón de cuero, guantes y un mandil.

- Buenas tardes jinetes, ¿qué deseáis?. La herrería está cerrada hasta mañana.-

- Discúlpanos herrero, pero quería tratar un negocio contigo, y no se si mañana tendré tiempo- responde mi padre.

El enano parece dudar un instante, pero abre algo más la puerta y nos invita a pasar.

Sigo a mi padre al entrar y veo que el interior es muy parecido a la herrería de mi pueblo. Si bien en ambas destaca la fragua, el yunque, así como los baldes de agua fría, en esta hay numerosas herramientas, como martillos planos, tenazas, cinceles, cizallas y algunos moldes, tanto de lingotes como de algunas herramientas. Además hay un mostrador donde se presentan varios trabajos, como algunas herramientas y armas.

Otro enano esta junto al yunque, ataviado también con un mandil de cuero, golpeando con un martillo una pieza de metal al rojo que sujeta con unas pinzas. Parece centrado en su trabajo y ni siquiera nos mira.

- Me llamo Groin, herrero de esta casa. Vos diréis jinete, ¿Qué es lo que deseáis?-

- Me llamo Eorlaf de Dern, y quería traeros esta malla para ver si puede ser reparada para mi hijo. No había vuelto a ver la cota de malla del orco desde aquella noche en la que los atacamos en el Páramo. Pensé que mi padre la habría vendido o cambiado por alguna otra cosa.

Mi padre la pone encima del mostrador y la despliega sobre el mismo. &ndash; Le pregunte al herrero de mi pueblo si podía repararla y me dijo que el metal era enano, como yo suponía, y que estaba más allá de su habilidad el trabajar con él. Decidí ser paciente y esperar a la ocasión en que pudiera llevarse a un herrero en la ciudad, pero hace poco oí que se había instalado un herrero enano en Aldburgo, y por eso me encuentro aquí. ¿Qué me dices? ¿Puede ser reparada? ¿Cuánto costaría?-

La expresión del enano ha cambiado. Ha fruncido el ceño y con rapidez ha cogido un trozo de malla y se ha acercado a ella. Su tono de voz no suena igual de complaciente que cuando estábamos en la arcada.- ¿Dónde la has encontrado, jinete? ¿Cómo la has conseguido?-

- Hace más de tres años tuvimos un encuentro con orcos en el Páramo. Uno de ellos llevaba esta cota de malla.

- Como bien dices Eorlaf, esta cota pertenece a mi pueblo. El orco debió robarla de alguno de mis congéneres durante la Guerra de los Enanos y los Orcos. No creo que te pertenezca. Te ruego que nos la devuelvas.-

- ¡¿Cómo?!- le interpela mi padre- No creo que esta cota sea vuestra. Fue mi familia la que luchó por ella.-

- Puedo asegurarte que ningún enano ha vendido nada jamás a un orco.- responde Groin- Luego la cota de malla ha sido robada. Sigue perteneciendo a mi pueblo. No puedes quedarte con algo que nos fue robado, te convertirías en un ladrón, como el orco&hellip; Eso sí, te podríamos dar una gratificación por devolverla a sus legítimos dueños. - En ese momento mi padre agarra una esquina de la cota y trata de recuperarla, pero el enano sujeta con fuerza el extremo que sostenía.

- ¡Suelta la cota, enano! ¡No he venido hasta aquí para regalarla!- grita mi padre.

- ¡No creí que los jinetes fueran ladrones! ¡Suelta la cota de mis parientes!

Antes de que pueda reaccionar y ayudar a mi padre, una voz resuena en la herrería. -¡Calma!-. El segundo enano, que ha soltado el martillo y las pinzas, se dirige hacia nosotros. Aunque se parece a Groin, su cabello es castaño, pero en su barba luce varias trenzas muy elaboradas. En sus brazos descubiertos se ven varias cicatrices, que no creo que sean de su trabajo como herrero.

- ¡Balûr! ¡Es una cota de malla de nuestra casa! ¡No debe quedar en poder de extraños!- le grita Groin.

- Calma, primo- responde el enano llamado Balûr- Suelta el jubón.

Groin suelta el borde que sujetaba, quedando la cota en poder de mi padre, que la recupera con ambas manos.

- Jinete, soy Balûr, maestro herrero de esta casa, ¿me dejaras ver la cota de malla?.- inquiera el enano- No te preocupes, no tengo intención de quitártela.

Mi padre no responde, y aunque mantiene una feroz mirada hacia Groin, asiente con la cabeza y le entrega la cota a Balûr.

Este la coloca de nuevo en el mostrador y empieza a repasarla poco a poco, observando cada detalle de la misma. Alguna vez parece detenerse y tratar de recordar algo.

- La cota de malla no está completa. En su origen era una cota de borang, acero de los enanos, en este caso uno de calidad, de las Forjas de Erebor antes del Saqueo del dragón Smaug. Pero parece que ha sufrido bastantes remiendos, y para estos se utilizó anillos y piezas de ang, solo hierro. Esto cuando todavía pertenecía a los enanos. Veo algunos remiendos y trozos de hierro sin depurar, probablemente hecho por algún orco.- medita un instante y nos pregunta- ¿Dónde dices que la encontrasteis?.

- Como comentaba a tu primo, - responde mi padre- se la arrebatamos a un orco hace más de tres años en el Páramo al norte de Enmet Este. La llevaba puesta cuando combatimos contra él.-

- ¿Diste muerte al orco?-

- No. Yo le alcancé con una flecha, pero fue mi hijo, Eorhelm, el que lo mató.- responde mi padre señalándome con su brazo.-

- Dime entonces, joven Eorhelm, ¿Cómo era ese orco?¿Cómo murió ?- me pregunta Balûr

Trato de recordar un segundo antes de responder. -No lo recuerdo muy bien. Feo, apestoso, con este jubón de malla y un casco con un cuerno afilado hacia el frente. Le clave mi cuchillo de caza bajo el brazo, y luego le atravesé el cuello con su propia cimitarra.-

El enano parece meditar mi respuesta y vuelve a revisar el jubón de cota de malla con el ceño fruncido.

- Seré sincero Eorlaf. No creo que pudiera reparar la cota. Aunque dispongo de buenas herramientas, no dispongo de borang aquí, por lo que incluso las piezas originales no podría repararlas. Podría sustituir las piezas dañadas por otras de ang, y tendría que quitar las hechas por los orcos y añadirlas. No creo que el precio bajara de dos coronas. Y eso sin discutirte la propiedad de la malla. Realmente no creo que encuentres ningún enano dispuesto a repararla.-

Mi padre parece disgustado, porque sé que dos coronas es un precio que no podemos permitirnos.- ¿Qué propones maestro herrero?- pregunta mi padre.

- Yo no dispongo de dinero para comprártela o recompensarte por ella. Y el jubón ha fallado en proteger a sus últimos dueños, ya sea enano u orco. Si aceptas, fundiremos la malla, y extraeremos lingotes de borang y de ang. De las dieciséis libras que pesa, te daría la mitad del borang, quizás unas cuatro libras, y el resto será para nosotros.-

- Señor enano, ¿y qué haría yo con cuatro libras de borang que solo vosotros sabéis forjar? No sé si me gusta ese trato.-

- Cierto. Con cuatro libras podría forjaros una buena espada. Acero enano. Forjada por un maestro herrero.

- ¿Una espada? ¿Para mi hijo? ¿Incluido en el trato?-

- No. La forja serían treinta chelines, pero me bastaría con tener a vuestro hijo trabajando de aprendiz hasta que esté hecha. Tres meses.-

- ¿Treinta chelines? ¿Tres meses? No dispongo del dinero y no puedo dejarte a mi hijo.-

- Jinete, tienes mi promesa. La espada valdrá el precio. Y no quiero a tu hijo conmigo, solo su trabajo. Desde el amanecer hasta el mediodía. Y así podrá probar la espada antes de finalizarla.

Mi padre me mira y parece meditar la propuesta del enano. &ndash;Sea, maestro herrero. La cota es vuestra, y mi hijo trabajará para vosotros tres meses. A cambio, vos le forjareis una espada de acero enano.- responde mi padre volviendo de nuevo la mirada al herrero y ofreciéndole su mano.

- Tenemos un trato jinete. Mañana por la mañana empezará vuestro hijo. Aquí le espero.- reitera Balûr mientras estrecha la mano de mi padre cerrando el trato.

Ya hemos salido de la herrería y mi padre sigue pensativo. No estoy de acuerdo con la decisión de mi padre, pero sé que no debo discutirla. Hasta que no sea un cnaith no podré tomar mis propias decisiones, y esta debo cumplirla, para no deshonrar a mi padre. No he trabajado jamás en la herrería de nuestro pueblo, aunque a veces he visto como el herrero fundía la roca y el metal y con ella forjaba alguna herramienta. No sé qué espera de mí un herrero enano.

- Padre, ¿no vamos al cuerpo de guardia? &ndash; pregunto al ver que se encamina de nuevo hacia la parte alta de la ciudad, a pesar de que ya es la hora de la cena.

- No. Balûr ha dejado claro que no quiere que te alojes en la herrería. Tengo que buscarte un lugar donde vivir estos tres meses. Y no será fácil.-

No sé dónde nos dirigimos, pero llego a pensar que de nuevo volvemos a la torre del homenaje. Sin embargo, ya cerca de la cima de la ciudad, cambiamos de rumbo y nos dirigimos a una de las casas próximas a la misma. La casa en sí está formada por dos edificios contiguos, formado una L, con puertas hacia el interior de la figura que dan a la calzada. Uno de ellos es de una sola planta rectangular, hecho en madera, que parece ser un establo. El segundo es de planta rectangular de dos plantas, y con los muros de piedra en la primera planta y los muros y el tejado a dos aguas de la segunda planta hecho de madera. Sobre la puerta a este edificio hay escudo de madera colgado con el símbolo de tres uvas sobre él.

Mi padre desmonta y lleva ata a Wyrd a un poste horizontal que hay en el exterior del establo. Mientras desmonto y hago lo mismo con Skar, mi padre esta pensativo, y quizás un poco preocupado. Da unas palmadas en el cuello de Wyrd, aunque creo que más que para tranquilizar al caballo son para tranquilizarse él.

Nos dirigimos hacia la puerta, y nos detenemos frente a ella. Mi padre me mira y parece comprobar mi aspecto.

- Eorhelm, esta es la Casa de Wein, una de las más honorables de Aldburgo. Siempre han sido leales vasallos del Tercer Mariscal de la Marca, y una familia poderosa en el Folde Este-. Mi padre medita sus siguientes palabras antes de decir las. &ndash;Cuando entremos, mantente orgulloso, sin ser desafiante. Vamos a pedirles que te acojan durante estos tres meses.-

Mi padre se gira hacia la puerta y coge con su mano el aldabón, dispuesto a llamar. Sin embargo, se detiene y me recalca las siguientes palabras. &ndash;No digas nada hasta que yo te presente y solo si se dirigen a ti. Suceda lo que suceda no hagas nada, ¿entendido?-.

-Sí, padre.- Aunque realmente no entiendo que quiere decir con suceda lo que suceda.

Tras golpear la puerta con la aldaba se oye unos pasos que se acercan a la puerta, y al momento se oye correr la tranca de la puerta y abrirse. Bajo la arcada hay un adolescente, rubio y de ojos azules, creo que un par de años menor que yo, que nos mira inquisitivo.

- Buenas noches señor. ¿Qué deseáis?-

- Buenas noches- responde mi padre. &ndash; Aunque sabemos que no es buena hora, quisiéramos ver al señor de la casa de Wein.

- ¿Y a quién debo presentar, señor?-

- A Eorlaf, hijo de Eorcrum. &ndash; responde mi padre, aunque no parece seguro de su respuesta.

Unos pasos resuenan acercándose a la puerta. Una voz, de un hombre adulto, pregunta al joven.- Weinhelm, ¿quién viene a la hora de la cena?.-

- Padre, un cnaith pregunta por el abuelo. Eorlaf, hijo de Eorcrum.-

-¿Quién?!;No es posible!-. La puerta se abre rápidamente y un hombre, de la altura de mi padre, algo más robusto, con los mismos ojos y pelo rubio, aunque con una trenza en su sien izquierda, nos mira asombrados. - ¿Eorlaf?, ¿qué haces aquí?... ¿está bien&hellip;?-

- Todo bien Weinald.- interrumpe mi padre.- No es nada importante. Solo que necesito alojamiento para mi hijo Eorhelm durante unos meses.

- ¿Estás seguro?- responde el hombre mientras me mira con atención.- No creo que le guste a mi padre tu visita.

- No tengo muchas más opciones. No me puedo permitir una habitación en una posada para él durante tanto tiempo.- responde mi padre poniendo su mano encima de mi hombro.

- De acuerdo, pasad. Estamos todos en el salón cenando.- responde Weinald, invitándonos a entrar con su mano izquierda, mientras que Weinhelm nos muestra la dirección.

La casa tiene una distribución interior sencilla. La puerta principal da a una pequeña entrada, donde se recogen los abrigo, botas y capas de lo que parece una familia de más de diez miembros. Desde la entrada se accede por una puerta a lo que deduzco es la cocina, y por otra al salón. El salón es amplio, de casi dos metros y medio de altura. Tiene otras dos puertas, una hacia la cocina y otra creo que al edificio anexo, el establo. En la pared opuesta a la entrada hay un hogar, cuya chimenea de piedra sube hasta el suelo de madera de la segunda planta. Para llegar a ella hay una escalera de madera en la esquina pegada a la cocina.

En el salón hay diez personas más entre adultos y jóvenes. La mayoría están sentados cenando en bancos alrededor de dos mesas que ocupan la mayor parte de la habitación. Hay dos mujeres que están sirviendo la cena, llevando un puchero y sirviendo cuencos con ayuda de un cazo. El aroma de la cena impregna el salón, y no puedo evitar sentir hambre.

- Padre- dice Weinald, atrayendo la atención de un hombre mayor con el pelo ya clareado por las canas, pero cuya barba rubia aún es espesa. &ndash; Eorlaf está aquí. Quiere hablar con vos.- continua mientras nos señala con su mirada.

El silencio se hace eco primero entre los adultos. El hombre mayor interrumpe su cuchara de madera en su movimiento hacia su boca. Una mujer mayor, sentada a su izquierda nos mira intensamente. Otro hombre adulto, con el pelo recogido en una trenza hacia atrás, nos mira con interés. Las dos mujeres que estaban sirviendo la cena se quedan paradas mirándonos. El resto, dos chicos y tres chicas, al ver que sus mayores se han quedado quietos, nos miran con inesperado interés.

El hombre mayor reacciona con rapidez y tras dejar caer la cuchara, se levanta apoyando sus manos en la mesa. - ¡Este no es tu lugar!;Fuera de mi casa, Eorlaf!;No eres bien recibido en ella!.- grita el anciano transmitiendo odio en cada palabra que dirige a mi padre.

- Perdonad que haya vuelto a vuestra casa, señor. No quiero ofenderos, pero necesitaba pedir un favor para mi hijo.- responde mi padre sin ofenderse por los despechos recibidos.

- ¡Nada te debo! ¡Nada obtendrás de mí!

- Nada pido para mí. Eorhelm, mi hijo, debe quedarse en Aldburgo varios meses y necesito un alojamiento para él. Si pudierais...-

- ¡Fuera de aquí! ¡Si no fueras hijo de Eorcram, solo el filo de mi espada te daría! ¡Marchaos!

- ¡No!- interrumpe la mujer mayor mientras se levanta, mirando desafiantemente al anciano.

-¿Elean?)- interpela el hombre a la mujer, disgustado por la interrupción.

- Weinlaf, tu puedes haberlo olvidado, pero yo no.- responde la mujer, manteniendo una tenaz firmeza.- Prometiste a Eorcram que cuidarías de su familia como si fuera tuya. Es cierto que Eorlaf te ha defraudado, pero sus faltas no te eximen de tu deber hacia su hijo. No debe pagar las ofensas de su padre.- Apenas he sido capaz de sobreponerme a la reacción del señor de la casa, pero me mantengo quieto, aunque sin ningún orgullo a pesar de lo que me ordeno mi padre. Por su parte ha decidido callarse y mira expectante, al igual que el resto, la discusión entre Weinlaf y Elean.

- Elean, no pienso dejar que...

- Me hiciste prometer lo mismo en su lecho de muerte. Ese muchacho no es solo el hijo de Eorlaf, es el nieto de Eorcram. Fue su espada la que hirió a tus enemigos en las incursiones en busca de comida durante el Largo Invierno. Fue su escudo el que te protegió de las flechas de los durlendinos. Y por eso ahora estas aquí y no con Bêma. Te lo ruego, ¡No rompas nuestro juramento!

- Elean, no pienso dejar que se quede...

- Por nuestra promesa es como otro de nuestros nietos.- responde mientras señala a los chicos de la sala.- No debes echarlo, por favor.-

Nunca he visto a una osa de la Montañas Blancas defender a sus oseznos, pero no creo que hubiese mucha diferencia con la actitud y determinación de Elean. Weinlaf parece tremendamente enfadado.

- ¡Eorlaf! Márchate de mi casa. No quiero verte en ella.- exclama Weinlaf, dirigiéndose a mi padre. A continuación me mira a mí.- Eorhelm, nieto de Eorcram, puedes quedarte en mi casa mientras lo necesites. No romperé mi promesa. Espero que seas mejor hombre de lo que es tu padre, y no defraudes esta confianza.



Weinlaf dirige una última mirada furibunda a Elean y abandona el salón por las escaleras hacia el piso superior.

-Weinald- dice Elean- acompaña a Eorlaf fuera de esta casa. Eorhelm, se bienvenido a la Casa de Wein. Por favor despídete de tu padre en el exterior, y vuelve a entrar si así lo deseas.

Weinald nos acompaña al exterior, y al salir por la arcada de la puerta, da una fuerte palmada en la espalda de mi padre.- Pensé que Weinlaf te atacaría con su espada.- y se ríe a continuación.- Has tenido más suerte de la que creía. Siempre le caíste bien a mi madre. Pocas veces la he visto llevar la contraria a mi padre.-

Eorlaf se gira y estrecha la mano de Weinald.- ¿Cuidaras del chico, verdad?-.

-No te preocupes Eorlaf. Estará bien.- responde Weinald.

Mi padre se dirige a continuación hacia mí. &ndash;Eorhelm, obedece a Weinald como si fuera yo mismo. Cumple nuestra promesa y trabaja en la herrería durante los tres meses.- Tras una pausa prosigue.- Esta fue mi casa durante muchos años y considero a Weinlaf como un segundo padre. Nuestra disputa es solo entre nosotros dos, y no debe ser motivo de tu preocupación. Toma estas monedas por si las necesitas.- dice al entregarme medio dram y cuatro foals.

A continuación mi padre me da un fuerte abrazo al que correspondo. &ndash; No podré venir a despedirme cuando reciba el mensaje del marshall para nuestro thain. Haz que me sienta orgulloso de ti.-

-Te lo prometo padre. No defraudaré tu confianza. Cuando pasen tres meses volveré a casa. Dale un abrazo de mi parte a mi madre y a mis hermanos.

Tras despedir a mi padre, Weinald me ayuda a instalar a Skar en el establo. Este tiene diez cuadras además un espacio para la paja y el heno en la parte superior. Ocho de las cuadras están ocupadas por seis caballos y dos yeguas, de buena planta todos ellos. Weinald me indica una de las cuadras para alojar a Skar.

- Esta será tu cuadra. Será tu responsabilidad su limpieza y dar de comer a tu caballo.- Weinald medita un instante y prosigue.- Bueno, mientras estés con nosotros repartiremos algo más las tareas comunes. Los jóvenes se encargaran del cuidado de las dos yeguas y de Gren, el semental de Weinlaf. Tú les ayudaras limpiando el pasillo del establo y la cuadra de Elald.-

- ¿Elald? ¿es el otro cnaith?

- No, ese es Widleth, el marido de mi hermana Elwen. Elald es mi hermano menor. Es un huscairl del Rey en Edoras, y el orgullo de mi padre. Más te vale que su cuadra este reluciente.- Se mesa su barba con su mano derecha y prosigue.- Un consejo. Evita a mi padre. No creo que quiera tratar contigo. Será mejor para todos. Y no menciones el nombre de tu padre.-

Una vez hemos acabado, recojo mis alforjas y volvemos a la casa por la puerta del establo. Elean parece esperar nuestro regreso. Casi todos han terminado de cenar y han recogido una de las mesas. En la mesa están sentadas las tres mujeres, mientras que las tres chicas parecen estar en la cocina limpiando los restos de la cena.

-Siéntate a cenar Eorhelm.-me invita Elean, al tiempo que me sirve un cuenco con sopa caliente. Weinald se sienta a mi lado para terminar su sopa.

- Estas son Meinhild, la mujer de Weinald, y Elwen, mi hija. Cuando termines de cenar subiremos arriba. Compartirás el jergón con Weinhelm.-

- Muchas gracias por acogerme señora.- respondo con educación.

- Consideráranos tu familia Eorhelm. Como dije antes, ahora eres mi nieto.- responde Elean.

- Muchas gracias señora. Prometo no defraudaros. - respondo de nuevo.

- Cuéntanos algo de ti. ¿Dónde vives?¿Cómo es tu familia?.- se interesa Elean.

- Bueno, vivimos en una casita en la aldea de Dern en el Emmet Este.- respondo mientras empiezo a tomar la sopa.-

En mi casa vivimos mi padre, mi madre Iwen, mi hermana Eleanne, mi hermano Harald, y yo.-

-¿Tu hermana se llama Eleanne?- inquiera Weinald- No hay duda que Eorlaf tiene un buen recuerdo vuestro, madre. - No interrumpas Weinald.- dice Elwen.- Recuerdo cuando tu abuela vivía aquí, en Aldburgo. No olvides darle un fuerte abrazo de mi parte cuando vuelvas, y al pequeño Haleth también.

- ¿Qué tal es vuestra vida Eorhelm?- inquiera Meinhild.

- Buena, creo. Tenemos una manada de caballos y un rebaño de ovejas que compartimos con mi tío Haleth. Estos últimos años han sido buenos y son más que suficiente para nosotros. Es cierto que no somos una gran casa como esta, pero estamos bien. Mi padre es considerado un buen rastreador y es cairl de exploradores del eored de Dern.

- ¿Tienes más familia Eorhelm?- pregunta Elwen

- Bueno, mi tío está casado con Linwen, y tengo tres primos, Kerald el mayor, y mis dos primas mellizas Mirhild y Linanne.

- ¿Y por parte de tu madre?- pregunta Elean.

- No. Antes de trasladarnos a Dern mis abuelos murieron. Creo que por una enfermedad, pero mi madre no habla mucho de ello.-

- No sabes cuánto siento oír eso.- responde Elean.- Ahora debo retirarme. Weinhelm te acompañará a la habitación que compartirás con él, con Widlaf y Widald.

Poco después de terminar la cena, me presentan a Eanhild, Meinean y Hildwen, las jóvenes de la casa. Weinhelm recoge mis alforjas y me acompaña al piso superior.

La planta está dividida en seis habitaciones a las que se accede por un pasillo central. Una es para Weinlaf y Elean, otra para Weinald y Meinhild, otra para Widleth y Elwen, otra para el ausente Elald, otra para las tres chicas y la última para los otros tres chicos donde yo también dormiré.

Ya en la habitación hay dos jergones y cuatro arcones, pues Widald, el menor, ha traído otro para mí. Mientras ordeno mis escasas pertenencias en el arcón, me preguntan por Dern y el Enmet Este, pues nunca han cruzado el Éaent. Por su parte me cuentan que la Casa de Wein es una de las más importantes de la ciudad. Weinlaf era thane de un eored de Aldburgo hasta hace cinco años, y que ahora es consejero del Marshall Garwine. Weinald es heah-cairl de uno de los twafred y Widleth es uno de sus cairl.

Poco a poco anochece y el cansancio hace mella en mí, por lo que nos acostamos para descansar.

En el silencio de la noche se oigo de nuevo el estribillo de una dulce canción, -Miere slæpan smylteu innanbordes-.

- Weinald, ¿quién canta esa canción?

- Ah!, tenemos suerte. Esa es la voz del þisteltwige más bello de Aldburgo. Disfruta y descansa Eorhelm.- Y con esa suave voz, termino por caer rendido al sueño.

&nbsp; APÉNDICE I: Índice de nombres

Agner: Caballo de Haleth.

Balûr: Maestro herrero enano propietario de una herrería en Aldburgo.

Béma: Nombre que los rohirrim dan al Valar Oromë, el Cazador, a quien veneran.

Brelaf: Heah-cairl de Stowburgo

Breald: Ambihtscealc de Garwine

Eanhild: Hija de Weinald y Meinhild.

Elald: Hijo de Weinlaf. Huscairl del Rey.

Elath: Hijo de Rolf, Heah-cairl de Dern.

Elean: Esposa de Weinlaf.

Eleanne: Hija de Eorlaf y Iwen.

Elwen: Hija de Weinlaf.

Eorhelm: Hijo primogénito de Eorlaf e Iwen.

Eorlaf: Padre de Eorhelm, Eleanne y Harald. Pastor de caballos y excelente rastreador.

Eorcram: Padre de Eorlaf y Haleth.

Greed: Segundo caballo de Eorlaf.

Gren: Caballo de Weinlaf.

Garwine: Tercer marshal de la Marca, señor de Aldburgo.

Grimwold: Thane de Rams.

Groin: Herrero enano de una herrería en Aldburgo. Primo de Balûr

Haleth: Hermano de Eorlaf. Pastor de caballos y excelente domador.

Harald: Hijo de Eorlaf e Iwen.

Hildwen: Hija de Widleth y Elwen.

Iwen: Esposa de Eorlaf, madre de Eorhelm, Eleanne y Harald.

Karl: Amigo de Eorhelm.

Karst: Semental líder de la manada de Eorlaf y Haleth

Kerald: Hijo de Haleth.

Kira: Yegua de la manada de Eorlaf y Haleth

Linwen: Esposa de Haleth y madre de Kerald.

Meinhild: Esposa de Weinald.

Meineanne: Hija de Weinald y Meinhild.

Mirna: Madre de Eorlaf y Haleth.

Nauan: Yegua de la manada de Eorlaf y Haleth

Okar: Caballo de la manada de Eorlaf y Haleth

Osten: Amigo de Eorhelm.

Rolf: Thane de Dern.

Rodcram: Thane de Stowburgo.

Skar: Caballo de Eorhelm, hijo de la yegua Kira.

Ulfric: Dueño de la posada "Camino Lejano" en Stowburgo.

Weinlaf: Padre de Iwen, Weinald, Elwen y Elald. Consejero de Garwine.

Weinald: Hijo primogénito de Weinlaf y Elean. Heah-cairl de Aldburg.

Weinhelm: Hijo primogénito de Weinald y Meinhild.

Widald: Hijo de Widleth y Elwen.

Widlaf: Hijo de Widleth y Elwen.

Widleth: Esposo de Elwen.

Wyrđ: Caballo de Eorlaf.

&nbsp; APÉNDICE II: Palabras y frases

Esta nomenclatura ha sido aprovechada y modificada del módulo del Juego de Rol del Señor de los Anillos de ICE , completado con inglés antiguo.

Ambihtscealc: &ldquo;Asistente&rdquo;. Ayudante de un señor.

Beorcholt: &ldquo;Bosque de abedules&rdquo;. Nombre del bosque situado en la desembocadura del río Snawlic en el Éaent.

Cairl: Mando militar a cargo de un Hafred.

Cnaith: Jinete, un guerrero de Rohan a caballo.

Éaent: &ldquo;Agua del Ent&rdquo;. Nombre rohîr del río Entaguas.

Entholt: &ldquo;Bosque de ents&rdquo;. Nombre rohîr del bosque de Fangorn.

Eofor: &ldquo;Jabali salvaje&rdquo;. Nombre del tercer hijo de Brego, hijo de Eorl, y primer Señor de Aldburgo tras el traslado de la capital a Edoras. Símbolo de la Casa de Eofor, que gobierna en Aldburgo.

Éored: Unidad militar de Rohan, compuesta por entre 2 a 3 twalfred, y hasta unos 200 cnaiths.

Firienholt: &ldquo;Bosque de Firien&rdquo;. Nombre rohîr del bosque de Firien. (también Acholt)

Hafred: Unidad militar de Rohan compuesta por 6 o 12 cnaiths.

Heah-Cairl: Mando militar a cargo de un twafred.

Huscairl: Guardia personal del Rey de Rohan.

Marshal: Nobles que administran las Marcas o maerics, compuestas de varias Neahmaerics.

Miere slæpan smylteu innanbordes: &ldquo;Yegua duerme tranquila en tu hogar&rdquo;.

Pisteltwige: &ldquo;Jilguero&rdquo;.

Snawlic: &ldquo;Nevado&rdquo;. Nombre rohîr del Río Nevado.

Smylte ond ofhende, ent béop heah hierdeholt: &ldquo;Tranquilos y perdidos, los ents son altos bosques (árboles) pastores&rdquo;.

Thane: Nobles que administran los condados o Neahmaerics, compuestas de algún pueblo o ciudad y varias aldeas. Mando militar a cargo de un éored.

Twalfred: Unidad militar de Rohan compuesta por entre 3 a 5 hafred, y hasta 60 cnaiths.

Wein: &ldquo;Uvas&rdquo;. Símbolo de la Casa de Wein, leal a la Casa de Eofor, en Aldburgo.

## &nbsp; APÉNDICE III: Medidas

Para estas medidas se ha tomado el sistema inglés imperial, en perjuicio de las medidas usadas por los hispanohablantes, por mayor coherencia con el entorno anglosajón de los Jinetes de Rohan.

### Medidas de longitud

Pulgada: Equivale a 2,54 cm. 9 pulgadas a un palmo y 12 pulgadas equivalen a un pie.

Palmo: Equivale a 22,86cm. 4 palmos equivalen a 1 yarda.

Pie: Equivale a 30,48cm. 3 pies equivalen a 1 yarda.

Yarda: Equivale a 91,44cm. Unidad fundamental de longitud.

Milla: Equivale a 1.609m. 1 milla equivale a 1760 yardas.

Legua: Equivale a 4.828m. 1 legua equivale a 3 millas.

#### Medidas de superficie

Acre: Equivale a 4.046m<sup>2</sup>.

#### Medidas de volumen (para líquidos)

Pinta: Equivale a 0,568l.

Cuarto: Equivale a 1,13l. 1 cuarto equivale a 2 pintas.

Galón: Equivale a 4,54l. 1 galón equivale a 4 cuartos.

#### Medidas de masa

Onza: Equivale a 38,35gr. 1 libra equivale a 16 onzas.

Libra: Equivale a 453,59gr. Unidad fundamental de masa.

Piedra: Equivale a 6,35kg. 1 piedra equivale a 14 libras.

Cuarto: Equivale a 12,7kg. 1 cuarto equivale a 2 piedras.

Centena: Equivale a 50,8kg. 1 centena equivale a 4 cuartos.

Tonelada (larga): Equivale a 1.016kg. 1 tonelada equivale a 20 centenas.

#### &nbsp; APÉNDICE IV: Monedas

Las monedas aquí empleadas se han extraído de dos suplemento no oficiales para el juego de rol &ldquo;El Anillo Único&rdquo;, llamados &rdquo;Dinero en la Tierra Media&rdquo; y &ldquo;Dinero en las Tierras Ásperas&rdquo;.

Penique (moneda de cobre): Moneda base.

Chelín (moneda de plata): Equivale a 12 peniques. También llamado penique de plata.

Corona (moneda de oro): Equivale a 20 chelines.

En el Reino de Rohan también se usan las siguientes:

Foal (moneda de cobre): Equivale a 2 peniques.

Medio Dram (moneda de plata): Equivale a 8 peniques.

Dram (moneda de plata): Equivale a 16 peniques.

&emsp; APÉNDICE V: La cuenta de los años en la Tercera Edad

2758: Rohan es atacada. El Rey Helm Manomartillo se refugia en Hornburgo (Abismo de Helm). Los dunlendinos se apoderan de Edoras. Llega el Largo Invierno.

2759: Muerte de Helm Manomartillo, rey de Rohan. Fréaláf, hijo de Hild, hermana de Helm, expulsa a los dunlendinos de Rohan e inicia el Segundo Linaje de los Reyes de Rohan.

2762: Nace Eorlaf, hijo de Eorcram.

2764: Nace Haleth, segundo hijo de Eorcram.

2770: Smaug el Dragón asola Erebor y Valle.

2775: Durante el invierno muere Eorcram por unas fiebres.

2784: Eorlaf e Iwen se casan y se trasladan a Dern.

2787: En el otoño nace Eorhelm, hijo de Eorlaf.

2788: Nace Kerald, hijo de Haleth.

2789: Nace Eleanne, hermana de Eorhelm.

2790: Thrór, heredero de la Casa de Durin de los Enanos Barbilungos, es muerto por Azog, un Orco, en Moria

2793: Nace Harald, hermano de Eorhelm. Empieza la Guerra de los Enanos y los Orcos.

2798: Muere Fréaláf, rey de Rohan. Le sucede su hijo Brytta Léofa.

2799: Batalla de Nanduhirion. Fin de la Guerra de los Enanos y los Orcos.

2800: Encuentro en el Páramo. Eorhelm mata su primer orco.

2803: Viaje a Aldburgo.