

Rohîr. Capítulo II

Autor Eärnil
martes, 13 de agosto de 2013

Parece haberse olvidado de mí. El viento sopla suave desde mi izquierda. Lentamente y con suavidad, coloco la flecha en el arco, y empiezo a tensarlo mientras lo elevo e inspiro profundamente. Al llegar al horizontal, algo ladeado hacia mi derecha, ya está tenso y contengo la respiración mientras apunto...

CAPÍTULO II: Viaje

arece haberse olvidado de mí. El viento sopla suave desde mi izquierda. Lentamente y con suavidad, coloco la flecha en el arco, y empiezo a tensarlo mientras lo elevo e inspiro profundamente. Al llegar al horizontal, algo ladeado hacia mi derecha, ya está tenso y contengo la respiración mientras apunto...

Al levantarme esta mañana temprano, antes del amanecer, he descubierto sus huellas junto a nuestra casa y en el huerto, donde ha escarbado y ha destrozado varias plantas. Aún estamos en invierno, pero este año no ha nevado mucho. Tan pronto como las he visto, por la forma y profundidad, lo he reconocido como un jabalí de unas 140 libras. Quizás sea un bermejo de apenas un año y medio. No es normal que se acerquen tanto al pueblo. Debe de tener un hambre atroz para arriesgarse.

Apenas me he tomado tiempo para recoger mi arco corto compuesto de madera y cuerno de buey, mi aljaba con algunas flechas y mi cuchillo de caza. Mi primo Kerald, al verme salir y comprender que iba tras un jabalí, ha cogido un par de venablos de mi tío y su hacha de mano, y se ha unido a mí en la persecución.

Si alguien nos viera ahora, nos podría confundir con nuestros padres, sino fuera porque yo, con dieciséis años, aún no tengo la barba de mi padre, y a Kerald, porque aunque solo tiene quince años y luce una espesa barba roja, ya sobrepasa la altura de mi tío.

He aprendido bien de mi padre, y ya soy casi tan bueno como él rastreando. Seguramente el jabalí no esté muy lejos, y quizás lo encontremos antes de que se esconda.

El rastro abandona el pueblo y se dirige hacia el noreste. Lo sigo a través de varias colinas y cruzando un pequeño riachuelo, donde parecía que el rastro se perdía. Pero no tardo más que unos minutos en encontrarlo de nuevo en la otra orilla, a pesar de que ha ido por el agua casi 30 yardas.

Una hora después, cuando hemos avanzado cerca de una legua, veo por fin al jabalí. Se encuentra a media milla, y está buscando alimento en el suelo, escarbando. Todavía no nos ha olido ni oído, por lo que hago una señal a mi primo para avisarle. Encordo mi arco y cojo una flecha de mi aljaba. Poco a poco nos vamos acercando, tratando de ocultarnos en la hierba y evitando que el viento lleve nuestro olor al animal.

Pronto nos encontramos a unas 80 yardas de donde se encuentra el bermejo todavía excavando. Coloco la flecha sobre el arco y me tomo mi tiempo para tensar el arco y apuntar. Es un disparo largo, pero prefiero no arriesgarme a acercarme más. Mi primo ha cogido con su brazo derecho uno de los venablos y espera a que yo lance la flecha.

Suelto la cuerda y la flecha sale hacia mi objetivo e impacta en la paletilla derecha. Mi primo sale corriendo, y lanza su venablo, que queda corto, porque el animal se asusta y sale corriendo en dirección contraria, ocultándose entre la hierba alta.

Mientras mi primo recupera su venablo, llego a donde se encuentra la tierra removida y compruebo que la presa está sangrando. La flecha está haciendo que cojee y pierda sangre. Seguir este rastro es más fácil, pero habrá que apresurarse.

Tres cuartos de milla después el rastro nos lleva hacia una zona de matorrales. Apenas estamos a 60 yardas del linde, cuando nos sorprende al salir corriendo a nuestro encuentro atacándonos con sus colmillos, pues debe creerse acorralado. Mi primo le lanza uno de sus venablos, a la vez que yo le lanzo otra flecha, pero a pesar de que mi flecha se queda clavada en su lomo y el venablo le abre una herida, el bermejo no se detiene. Mi primo y yo no separamos uno en cada dirección, él sosteniendo su segundo venablo con sus dos manos y yo sacando otra flecha de mi aljaba. Mi primo grita para atraer su atención, y lo logra. El jabalí se gira hacia él y reduce su distancia a apenas 20 yardas. Solo con el venablo mi primo no podrá detenerlo. No debo fallar...

Suelto la flecha cuando solo seis yardas separan al jabalí de mi primo, y vuela recta y con fuerza hacia la bestia, impactando en el costillar junto a su pata izquierda, cerca del corazón, haciéndole tropezar, y caer. Mi primo no pierde el tiempo y se arroja hacia él blandiendo su venablo y clavándose en el cuello.

Me acerco corriendo a ambos con otra flecha ya preparada en el arco. Mi primo ya tiene su hacha en su mano, pero a pesar de revolcarse, el jabalí ya no tiene fuerzas ni aliento para levantarse. La sangre mana en abundancia de sus dos últimas heridas, y pronto pierde sus fuerzas.

Mi primo sujeta al animal mientras que con mi cuchillo de caza le doy muerte. Miro a mi primo con alegría. Es la primera vez que cazamos algo mayor que un conejo sin la ayuda de nuestros padres. Rápidamente encontramos una rama lo suficientemente larga como para colgar de ella nuestra presa. Kerald la corta y prepara, mientras que yo ato las patas del puerco. Pronto iniciamos el viaje de vuelta cargando de nuestros hombros nuestro botín. Hoy, con la ayuda de mi primo, he demostrado que soy un buen cazador. Espero que mi padre este orgulloso.

La verdad es que esperaba que mi padre se alegrara por la caza, pero solo ha recalcado que ha sido una imprudencia. No debí ir en busca del puerco sin al menos avisarle, y mucho menos permitir que mi primo fuera conmigo. A lo último respondo que nunca he sido capaz de convencer a Kerald para que hiciera algo o no, pero en ese momento ya ni siquiera me escucha. He visto en los ojos de mi madre que se sentía orgullosa, pero solo Mirna ha sido capaz de contradecir a mi padre, y felicitarme.

A Kerald le ha ido mejor. Haleth le ha dado un puñetazo por desobedecerle, y un abrazo para

felicitarle. A continuación, entre los dos han cogido el bermejo y han empezado a despedazarlo. Bueno, me queda el consuelo de que esta noche cenaré un buen trozo de jabalí.

Trato de recuperar el aliento... Mi padre no me deja descansar a menudo cuando me enseña a utilizar las armas de los Jinetes de Rohan, y el que esta mañana haya cazado un jabalí no parece que vaya a relajar mi adiestramiento durante la tarde.

Tengo los músculos doloridos por el esfuerzo de hoy, tanto por la caza como por la práctica. Llevo practicando con las armas desde hace ya casi cuatro años, desde el momento en que abatí a mi primer orco. Es curioso, pero la persona que más insiste en que practique es mi madre, Iwen. No se tomó muy bien mi participación y las decisiones de mi padre aquella noche en el Páramo, y desde entonces insiste continuamente en que sepa defenderme.

En el fondo le aterró el que pudiera haberme perdido, sobre todo por mi inexperiencia, por lo que para ella sentirse mejor y más tranquila, decidió que debía aprender a usar las armas lo mejor y más pronto posible.

Mi padre me ha enseñado las armas tradicionales de mi pueblo, la espada, el escudo, el hacha, el venablo, el arco corto y la lanza larga, tanto a pie como a caballo.

Entre las armas a distancia yo prefiero utilizar el arco, y soy tan bueno como él, tanto a pie como a caballo, pero no desprecio un buen venablo.

La lanza larga apenas la he practicado, pues es difícil encontrar arboles de tamaño suficiente en Estemnet, y suelen utilizarla preferentemente los huscairls del Rey y algunos hafred al servicio de los marshals de la Marca.

Con el hacha si he practicado más veces, pero lo reconozco, ni tengo ni la fuerza ni la habilidad de mi primo Kerald. Mi tío Haleth ha tratado de enseñarme algo más, pero mi arma preferida es la espada.

- Eorhelm, sigamos practicando - dice Eorlaf, mientras me observa con los brazos cruzados sobre el pecho.

Recojo mi espada, que anteriormente perteneció a mi abuelo Eorcram. Es una buena doble hoja afilada de cuatro palmos, acanalada y con una empuñadura algo gastada, como en forma de cabeza de caballo y guarnición redondeada.

En mi brazo izquierdo coloco mi escudo de madera redondo, de unos tres palmos de diámetro, y con un umbo de hierro en el centro, donde está el asa para agarrarlo. Hay una tira de cuero entre dos remaches por la que puedo introducir mi brazo y fijar el escudo al mismo.

- Eorhelm, en guardia, y gira alrededor del poste- me ordena mi padre.

Primero adopto una guardia media, con el escudo próximo a mi cuerpo y la espada apuntando al frente a la altura de mi hombro, mi pierna izquierda adelantada y empiezo a girar en torno al poste hacia mi derecha, primero moviendo mi pie izquierdo. A continuación, suavemente, adopto una guardia alta con el brazo derecho en alto y la espada apuntando hacia atrás.

- ¡Ya! - grita mi padre, y en ese momento ataco con la espada al poste mediante un solo tajo de derecha a izquierda y de arriba a abajo que golpea el poste, pero con la habilidad de no dejar la espada contra el poste, sino tirando de ella para que produzca el corte deseado, y vuelvo a adoptar la guardia media.

- ¡Ya!, ¡ya! - grita de nuevo mi padre, y ataco con una estocada frontal ladeada a la izquierda, abriendo mi guardia y a continuación un tajo horizontal de izquierda a derecha, asestando dos golpes al poste. Recupero la guardia media y empiezo a girar adoptando una guardia baja con mi espada hacia abajo y atrás.

- ¡Eorlaf! - llama mi tío Haleth, mientras se aproxima andando.

- Eorhelm, sigue practicando, mantén el escudo en alto, lanza uno y dos ataques desde cada una de las guardias, recupera la guardia siempre. - y se dirige a encontrarse con mi tío.

A pesar que me concentro en seguir practicando, no puedo evitar atender a la conversación que mantienen.

- He estado en la Casa de Reunión -comienza mi tío- y he visto a varios hombres del pueblo de Rams. Estaban hablando con Rolf y contaban sobre algún encuentro con orcos en el Páramo. Parece que cuando los enanos expulsaron a los orcos de las Montañas Nubladas los supervivientes decidieron escapar hacia el sur. Aunque nosotros vimos algunos en el Páramo, la mayoría debió huir por las Tierras Brunas, vadearon el Isen y el Adorn, y atravesaron la antigua Marca Occidental, alcanzando al final las Montañas Blancas.-

- El Rey Brytta ha mandado patrullas por las montañas a buscar a los orcos -continúa mi tío- y los hombres del Folde

Oeste están patrullando el Isen. Rolf estaba interesado, pero los hombres sabían poco más. Quiere enviar un mensaje al Marshal a Aldburgo. Necesita uno de tus exploradores, hermano.-

-¿Puedes quedarte pendiente de la familia, Haleth?. Esta vez preferiría ir yo a Aldburgo y quiero que Eorhelm me acompañe. Nunca ha ido más allá de Rams, quiero enseñarle el camino y tengo un asunto que resolver allí.-

Al oír mi nombre, instintivamente dejo de practicar y presto atención a la respuesta de mi tío.

- Estamos en invierno, no hace falta pastorear a la manada ni al rebaño. En todo caso, Kerald y Harald me ayudarán. No hay problema Eorlaf.-

- ¿Te ha dicho Rolf cuando debo partir?.-

- Está escribiendo el mensaje. Me dijo que el mensajero le fuera a ver a su casa al amanecer, preparado para partir.-

-¡Eorhelm!– grita mi padre- ¿Por qué has parado de practicar? ¡Sigue!- Inmediatamente recupero la guardia, y con ilusión y alegría, realizo dos nuevos ataques al poste de entrenamiento.

Antes del amanecer mi padre y yo nos encontramos frente a la casa del thane. Preparamos nuestro equipo antes de la noche. Mi padre lleva su casco, su armadura de cuero tachonado con grebas y brazales, su espada en su vaina colgada a su derecha, y colocado en la silla de montar, su arco y su carcaj con una docena de flechas. Yo por mi parte solo llevo mi cuchillo de caza al cinto, pero en la silla de montar también llevo un arco y una aljaba con otra docena de flechas. No puedo llevar espada hasta que me convierta en cnaith, y por eso la espada de mi abuelo se ha quedado en casa.

En mis alforjas llevo la comida que mi abuela y mi madre han preparado para los dos, así como una manta y mi otra muda de ropa. Yo no pensaba llevarla, pero mi madre ha insistido. Mi padre también lleva alforjas, pero no sé lo que lleva en ellas.

Cuando hemos salido de casa mi madre me ha abrazado y ha llorado. No sé por qué lo ha hecho, pero he tratado de tranquilizarla. Creo que no lleva muy bien que ya no sea su pequeño. -Que Bema te proteja, y ten cuidado en Aldburgo – ha sido su frase de despedida.

Mi padre monta a Wyrd, y yo monto a Skar, el potro alazán de Kira. Después de rescatarlo de los orcos, el potro ha crecido hasta convertirse en un buen caballo de casi 5 años, de siete palmos y medio de alzada y poco más de mil libras de peso, aunque aún mantiene una cicatriz en la cara hecha por los orcos. Mi tío me enseñó y ayudó a domarlo, aunque él siempre mantiene que estuvo bastante dispuesto a que yo lo montara. Aunque es bastante veloz, lo valoro más por su resistencia y su lealtad.

Mi padre desmonta y llama a la puerta de la casa. Rolf abre la puerta y sale al exterior.

- Eorlaf, no esperaba que fueras tú el mensajero- dice Rolf.

- A veces incluso al cairl de los exploradores le corresponde hacer de mensajero, pero en esta ocasión, tengo interés en ir a Aldburgo. Tengo un asunto pendiente. Si no tienes inconveniente Eorhelm me acompañará.-

- No, no hay problema. No es urgente, pero tampoco te retrases. Quiero que lleves este mensaje a Garwine, Tercer Marshal de la Marca, en Aldburgo.- Rolf le entrega a mi padre un pequeño zurrón que él se cuelga cruzado y monta sobre Wyrd - Espera la respuesta y tráemela. Buen viaje Eorlaf. Y a ti también Eorhelm.-

Está saliendo el sol cuando abandonamos Dern y tomamos el camino en dirección a Rams. Este camino no me es desconocido, pues sí que he visitado a veces ese pueblo, como también los de Ilem y Elm. Normalmente al paso se tarda medio día en llegar a Rams, pero como vamos casi todo el tiempo al trote, llegamos antes de la hora de la comida.

Rams es un pueblo muy parecido a Dern, incluyendo su atalaya, y apenas un poco más grande. Nos dirigimos a la Casa de Reunión, donde pedimos un lugar donde comer nuestras raciones y poder continuar hacia Stowburgo. El thane de Rams, Grimwold, nos pregunta amablemente sobre nuestro viaje, y sobre noticias de Dern, y nos pide que transmitamos su saludo a Rolf. Como muestra de hospitalidad invita a mi padre a una pinta de cerveza, y a mí a media pinta, a modo de halago, para sentirme ya un hombre. No es la primera vez que tomo cerveza, pero si la primera que lo hago con mi padre. La sigo notando amarga en mi paladar, pero todo hombre debe saber beber, y yo no mostraré lo contrario. Mi madre siempre me dice que un hombre debe saber beber, pero no debe emborracharse, porque entonces no es un hombre.

Tras despedirnos del thane Grimwold continuamos con el viaje hacia Stowburgo. Este camino no lo he seguido antes, pero no parece muy distinto al anterior. Mi padre mantiene el mismo ritmo que antes, y a excepción del cruce de caminos que lleva a los Vados del Entaguas, nada difiere del anterior. Estoy muy contento de ver como Skar está manteniendo el ritmo de Wyrd. Nunca he necesitado hacer una jornada tan larga a caballo, y está demostrando su resistencia. Mi padre está contento con mi elección. Aunque pensó que el potro moriría después de los golpes de los orcos, Skar ha demostrado que aquello lo endureció y lo ha convertido en uno de nuestros mejores caballos.

Está próximo a anochecer cuando nos aproximamos al pueblo de Stowburgo. Si Dern y Rams eran muy parecidos, Stowburgo es muy distinto.

El pueblo, situado sobre una colina junto al río Éaent, nombre rohîr del Entaguas, está protegido por un muro formado por un terraplén de tierra y una empalizada. Tiene cuatro puertas en el muro, tres de ellas en dirección a los caminos hacia los Vados del Entaguas, hacia el pueblo de Rams y hacia la confluencia del río Snawlic con el Éaent. La cuarta puerta lleva hasta un pequeño embarcadero, donde hay un pontón flotante para cruzar el río. El muro esta defendido por baluartes que sobresalen de los mismos y por torres a ambos lados de todas las puertas.

Mientras que en Dern las casas están separadas entre sí y suele haber cercados, establos y huertos, aquí casi todas las casas están pegadas las unas a las otras, quedando casi todos los huertos y cercados con rebaño fuera de los muros.

De entre todos los edificios el que más destaca es la Casa del thane Rodcram, situada en la cima de la colina. El thane de Stowburgo es el noble más importante de todo Estemnet.

Al llegar a la puerta Este, un guardia vestido con cota de malla y casco, y armado con una espada al cinto y un venablo en la mano, nos sale al paso y nos da el alto.

-¡Alto! ¿Quiénes sois y qué os trae a Stowburgo?- pregunta el guardia.

- Yo soy el cairl Eorlaf de Dern, y este es mi hijo Eorhelm. Vamos en dirección a Aldburgo y pensábamos hacer noche aquí.-

- Sed bienvenidos. Si queréis hacer noche os sugiero la posada “Camino Lejano”, donde podréis cenar y dormir. Sabed que cerramos las puertas al anochecer y no las abrimos hasta el amanecer.- Tras dar las gracias, el guardia nos indica cómo llegar hasta la posada y nos dirigimos a ella a pie y guiando a nuestros caballos.

La posada se encuentra en una plaza que sirve de cruce de caminos a las puertas Norte, Sur y Este. Está formada por

dos edificios, uno de ellos un establo y el otro la posada de dos plantas en forma de L, formando los dos una U que da a la plaza.

Al cruzar la arcada que da al patio, un hombre vestido con un delantal y algo obeso sale de la posada y nos saluda con una mano.

- Bema os proteja viajeros. Me llamo Ulfric y soy el dueño de esta posada. ¿Necesitas alojamiento para esta noche?.-

- Para nosotros y nuestros caballos. ¿Qué nos ofreces?- pregunta mi padre.

- A ver, por los caballos, cuatro peniques y por vosotros otros cuatro si os quedáis en la sala común. Si preferís una habitación solo para vosotros será más caro. Por la cena, gachas, un trozo de pollo asado, pan y queso, otros dos peniques. La pinta de cerveza a un penique, pero si cuentas alguna historia interesante a la segunda invito yo.-

- Nos quedamos en la sala común y nos tomaremos cada uno una pinta. Ya veremos si nos ganamos la segunda.-

- Perfecto. Os acompaño al establo y os indico donde podéis dejar los caballos.-

Poco después hemos dejado a Wyrd y a Skar en el establo, tras haberles quitado las sillas de montar, cepillarlos y darle algo de heno para comer. A continuación recogemos nuestras alforjas y nos dirigimos a la posada.

En la primera planta de la posada una parte de la L corresponde a la cocina y a la despensa, y la otra a la taberna en sí, donde hay un hogar que da calor a la misma. Subiendo unas escaleras desde la taberna se accede al dormitorio común, y a las habitaciones, que quedan encima de la cocina. Primero subimos a la habitación común, donde escogemos dos jergones contiguos vacíos. Dejamos nuestras alforjas, mantas, la armadura de mi padre y armas, a excepción de la espada y el zurrón de mensajero de mi padre, y mi cuchillo de caza. Bajamos a la planta inferior, y junto a la cocina nos lavamos la cara y las manos en una jofaina.

Por lo que hemos visto en el dormitorio común, no hay mucha gente alojada en la posada, solo hay equipaje de otros dos viajeros, que creemos son otros dos jinetes. En la taberna nos sentamos en dos taburetes junto a una pequeña mesa redonda y no lejos del hogar, y al vernos, Ulfric y la que parece su esposa, nos sirven la cena acordada. Después de la jornada, la cena me resulta apetitosa, y el disfrutar de una pinta de cerveza resulta satisfactorio.

En la taberna hay unas quince personas, incluyendo al posadero y a su mujer, y esta es la única mujer. A excepción nuestra y de los otros dos jinetes que creemos alojados en la posada el resto son parroquianos, reunidos en grupos de dos a cuatro hombres. Ulfric hace de buen anfitrión y tras hablar con los otros dos jinetes, se dirige a hablar con nosotros.

Tras preguntarnos por la calidad de la cena, y de su cerveza, nos pregunta de donde somos y hacia dónde vamos, respondiéndole mi padre que somos de Dern, que nos dirigimos a Aldburgo y que llevamos un mensaje al marshal de parte de nuestro thane. Ulfric nos comenta que los otros dos jinetes viene de vuelta de Aldburgo y se dirigen a los Vados del Entaguas, y que su viaje ha sido tranquilo hasta ahora. Sobre Stowburgo nos comenta que no hay nada digno de resaltar. Mientras que cerca del Páramo si se dice que se han visto orcos, cerca del Éaent no se ha visto ninguno. Los rumores apuntan a que hay orcos en las Montañas Blancas, y que ha habido algún ataque, pero solo en el Folde Oeste. Mi padre le cuenta el encuentro que tuvimos con orcos hace tres años y medio en el Páramo, que desde entonces en Dern estamos algo más alerta, y que si hay orcos en el Páramo, solo han sido vistos de forma ocasional.

Ulfric está contento con el relato y nos invita a otra pinta antes de dejarnos para ejercer de anfitrión en otro lugar, pero mi padre rebaja la mía a solo media. Aun así me siento muy contento de cómo ha ido el día y no puedo menos que disfrutar de estar con mi padre cerca del fuego, descansando del viaje y tomando cerveza.

-¡Eh, tú!, ¡el de Dern!- grita uno de los parroquianos que se encontraba hablando con Ulfric con la voz algo

balbuceante por la cerveza.- ¿De verdad llevas un mensaje al Marshal de Aldburgo?.-

Mi padre se yergue en su taburete, pero no responde. Yo le imito.

- No entiendo por qué un thane de Estemnet tiene que mandar un mensaje al marshal.- sigue diciendo el hombre.- El thane Rodcram es el noble más importante de Estemnet, en verdad, el señor de todo Estemnet, y él es a quién deberían obedecer como señor el resto de los thanes.- Hace una pausa y aprovecha para tomar un trago de la cerveza que lleva en su mano izquierda.- Es una ofensa que un thane de Estemnet mande mensajes al marshal directamente. Y yo, Brelaf, segundo heah-cairl de Stowburgo, no debo permitir semejante ofensa a mi señor.- y a continuación comienza a acercarse hacia la mesa donde nos encontramos.

- No creo que sea de tu incumbencia lo que mi thane decida hacer o no- dice mi padre mientras se incorpora. – Ten por seguro que llevaré el mensaje al marshal, y a nadie más.- Al igual que mi padre, yo también me levanto. Los otros dos parroquianos que acompañan a Brelaf también se acercan.

- Vaya, mirad si el cachorro también tiene colmillo, jeje – se burla Brelaf, hablando hacia sus compañeros. –Creo que necesitan una lección de humildad y obediencia.- dice mientras alarga su mano derecha hacia el zurrón de mi padre.

Mi padre agarra por la muñeca a Brelaf con su mano izquierda, impidiéndole que coja el zurrón, momento en que la rabia asoma a sus ojos. Inmediatamente, Brelaf lanza su puño izquierdo con la jarra de cerveza hacia el rostro de mi padre, pero lo desvía levantando su brazo derecho en vertical y empujándolo hacia la izquierda. Aprovechando que Brelaf ha acercado su cara, mi padre lanza su puño de revés con fuerza, impactando en la mejilla y lanzando a Brelaf hacia atrás.

Los dos parroquianos que acompañan a Brelaf se lanzan contra mi padre. El primero lanza sus puños unidos en horizontal hacia el costado de mi padre, pero con un salto hacia atrás mi padre lo evita. El segundo no llega a aproximarse a él, pues he cargado contra él con mi hombro, y aunque logro que no vaya hacia mi padre, no consigo derribarle.

- ¡Detente Brelaf!- interviene Ulfric, amenazando con una vara, parando la pelea por un instante -¡Vete de la posada!, ¡No quiero ninguna pelea en ella!, ¡Estas borracho!, ¡Lárgate de aquí!.

- Si ese mensaje es para el marshal no es de tu incumbencia. – dice uno de los jinetes que vienen de Aldburgo, mientras se levantan de su mesa y se acercan- Nosotros somos cnaith del marshal y no permitiremos que leas ningún mensaje dirigido a nuestro señor.-

Brelaf parece enojado y furioso, pero sus dos compañeros le ayudan a levantarse y le sugieren marcharse. No está lo suficientemente borracho ni es tan estúpido como para continuar una pelea de tres contra cinco. Sin embargo si le queda el veneno suficiente como para increpar al posadero antes de marcharse.

- ¡Gordo estúpido!, ¿te atreves a echarme de este tugurio?. Ruega a Béma que mañana tenga suficiente buen humor como para perdonarte.

Una vez los tres parroquianos han abandonado la posada, mi padre hace una pequeña inclinación de cabeza hacia los dos cnaith de Aldburgo, como muestra de agradecimiento, y volvemos a sentarnos cada uno en su mesa, mientras que Ulfric se dirige hacia la nuestra.

- Siento lo ocurrido cairl Eorlaf- comienza diciendo el posadero- No supuse que el heah-cairl actuaría así cuando le

contaba vuestra historia. La cerveza debe haberle hecho perder el juicio. Te pido disculpas.-

- El error ha sido mío, pues no debí contarte nada de un mensaje - responde mi padre.- No tienes que disculparte. Gracias por defendernos.

- No puedo menos que invitarte la cena. Corre de mi cuenta, y esto me enseñara a mantener la boca cerrada, sobre todo con ciertas personas.-

Tras terminar la cerveza que nos queda, y disfrutar un poco más del calor del hogar, nos retiramos a la habitación comunal para descansar.

Aún no ha pasado media mañana cuando nos acercamos a la desembocadura del río Snawlic. Esta mañana nos hemos despertado antes del amanecer y tras un desayuno ligero en la posada, Ulfric solo nos ha cobrado ocho peniques, lo que equivale al medio dram que mi padre le ha dado. Nos ha deseado un buen viaje cuando salíamos de la posada montados en nuestros caballos.

Rio abajo de la desembocadura, donde fluye más manso, hay un pontón flotante que sirve para enlazar el camino en las dos orillas del Éaent. Hay una caseta en la orilla derecha del río, donde deben vivir los encargados del pontón, así como el par de guardias que divisamos junto a ella.

Mi padre hace una señal a los guardias indicándoles que queremos cruzar. De la caseta salen dos barqueros que pronto traen el pontón hasta nuestra orilla.

- ¿Queréis cruzar? – pregunta el barquero más mayor al llegar- Será un penique. Y se paga por adelantado.

- Hoy no. Traemos un mensaje del thain de Dern para el marshal de Aldburgo. Los mensajeros no pagan peaje.

- Bah, ya pensaba yo que era muy raro que dos jinetes solos quisieran cruzar por aquí y no hubieran ido por los Vados del Entaguas. Bien, subid. Ya que no saco nada, por lo menos molestad lo menos posible.-

Nunca he estado en una barca, y la sensación de flotar me sorprende casi tanto como a los caballos. Imito a mi padre y trato de tranquilizar a Skar, pero creo que en verdad trato de tranquilizarme a mi mismo.

Una cuerda cruza el pontón, y los dos barqueros tiran fuerte de ella haciendo mover el pontón sobre el río. El pontón es lo suficientemente grande como para un carro y un par de caballos. Imagino que para un comerciante merece la pena ese penique para ahorrarse el mediodía de viaje que supone ir de Aldburgo a Stowburgo por los Vados.

Pronto estamos en la otra orilla y los caballos se tranquilizan al pisar la orilla. Damos las gracias a los barqueros y nos despedimos. Ya nos encontramos en el Folde Este.

El camino sigue el linde de un bosque, que mi padre nombra como Beorcholt, el Bosque de los Abedules, que se asienta sobre la confluencia del Snawlic con el Éaent. Mi padre me explica que es el bosque más grande que queda en el interior de La Marca, y que los otros dos bosques que debo conocer son el Bosque de Firien, conocido entre los rohirrim como Firienholt, un bosque de robles, que queda hacia el Este, junto a Anorién, perteneciendo una parte a Rohan y otra a Gondor, y el otro es Entholt, el Bosque de los Ents.

-La linde del Bosque de los Ents, que los hombres de Gondor llaman Fangorn, marca una parte de la frontera norte.

Nunca lo cruces, pues nada bueno aguarda a los hombres bajo las copas de sus árboles. Aun así, es fabuloso contemplar sus frondosos árboles junto a la frontera.-

- Smylte ond ofhende, ent béop heah hierdeholt - recito sin darme cuenta el inicio de una de las leyendas que mi madre me cantaba de pequeño sobre ese bosque.

Aún estoy recordando la voz de mi madre recitando leyendas, cuando tras un recodo, abandonamos el linde de Beorcholt. La vista es impresionante. Las Montañas Blancas, altas y prácticamente totalmente nevadas, relucen bajo el sol con un blanco cristalino, y paralelo a la base de las mismas corre una carretera de piedra, el Gran Camino del Oeste.

A unas dos leguas de nosotros, en un saliente de las montañas, cerca del nacimiento de un afluente del Éaent, se encuentra nuestro destino. La ciudad de Aldburgo.

APÉNDICE I: Índice de nombres

Agner: Caballo de Haleth.

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

Brelaf: Heah-cairl de Stowburgo

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

Eleanne: Hija de Eorlaf y Iwen.

Eorhelm: Hijo primogénito de Eorlaf y 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.

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

Grimwold: Thane de Rams.

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

Harald: Hijo de Eorlaf e Iwen.

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.

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.

Wyrd: Caballo de Eorlaf.

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.

Beorcholt: "Bosque de abedules". 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: "Agua del Ent". Nombre rohîr del río Entaguas.

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

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 maercs, compuestas de varias Neahmaercs.

Snawlic: "Nevado". Nombre rohîr del Río Nevado.

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

Thane: Nobles que administran los condados o Neahmaercs, 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.

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 4.046m².

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.

APÉNDICE IV: Monedas

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

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.