

LOS OLVIDADOS DE GONDOR

Por Eduardo Cabrero Alonso

«No few had fallen, renowned or nameless, captain or soldier; for it was a great battle and the full count of it no tale has told.»

J. R. R. Tolkien. *The Lord of the Rings*

«Muchos fueron los caídos, caballeros de renombre o desconocidos, capitanes y soldados; porque grande fue la batalla, y ninguna historia ha narrado aún todas sus peripecias.»

J. R. R. Tolkien. *El Señor de los Anillos*

PARTE I – LOS FEUDOS DEL SUR

—¿Cuántos?

—Más de doscientos mil.

El mensajero permanece en pie con una postura disciplinada. Agotado tras cruzar la región de Lamedon en plena noche y empapado por haberlo hecho bajo una intensa lluvia, el jinete solo puede pensar en apurar de un trago la cerveza que reposa sobre la mesa y sentarse junto al fuego que crepita a su lado. Firme, sujeta en sus manos su hermoso yelmo con plumas de gaviota grabadas sobre el mithril. Sentado al otro lado del escritorio, Dervorin se frota las sienes apoyado con los codos sobre la madera, susurrando la aterradora cifra con la que el emisario ha contestado a su pregunta acerca del número de enemigos.

—Trescientos hombres bien entrenados —dice finalmente el hijo del señor del Valle de Ringló—. Es lo que podemos aportar. Yo mismo los comandaré.

—Gondor agradece vuestra ayuda —añade el mensajero inclinando su cabeza.

—Gondor la ofrece —corrije el joven dirigente—. La amenaza de la Sombra cae sobre todos nosotros. También sobre aquellos que no lucimos un árbol blanco bordado en nuestras sobrevestas.

—Esperamos la ayuda de todos los nobles —dice el jinete desviando su mirada hacia el suelo—. He sido enviado a informar a todos los señores del sur de las Ered Nimrais. No puedo deciros quién responderá al aviso.

—Doscientos mil —repite ahora en voz alta Dervorin finalizando con una sonora carcajada—. Seguirían superándonos en número aunque lograrais reclutar a todos los hombres capaces de entender que una espada se coge por el puño y no por el filo.

—Aún me espera un largo camino hasta Andrast —zanja el mensajero con intención de retirarse, eludiendo lo que sabe que es una burla dolorosamente cierta.

—Llevad a este hombre a los mejores aposentos de Ethring —ordena Dervorin, asintiendo después como agradecimiento al emisario y dirigiéndose a él—. Descansad, soldado. Ardua es la tarea que os espera en estas tierras. Por aquí no hay más que campesinos.

* * *

Calhen se despierta sobresaltado. Retira de su cara la cofia de lana que utilizaba para evitar la luz. Hoy Anar puede verse entre unas nubes blancas, rescoldos de las negras que han rugido durante toda la noche. Con cara de sueño, se incorpora y mira a su alrededor comprobando que todo parece estar en orden. La brisa salada le sopla en el rostro, de frente, delatando dónde se abre el Belegaer. A su derecha se elevan las faldas de los primeros montes de las Pinnath Gelin. Detrás se asoman, por encima de las copas de los abedules, las cumbres de las Montañas Blancas. Y a su izquierda, no muy lejos, se aprecia el murmullo de las aguas del río Morthond. El pequeño rebaño salpica de algodones el prado. Las ovejas pastan tranquilas, preocupadas únicamente por seleccionar los brotes más tiernos entre la amarillenta tierra. Calhen vuelve a recostarse sobre el tronco del frondoso serbal a cuya sombra tantas siestas se ha echado. Pero poco después vuelve a escuchar alboroto entre las hojas de los arbustos cercanos y, notando cómo algo le golpea en la cabeza, se levanta y da unos pasos sobre sí mismo, esperando encontrar a alguien.

—¿Quién anda ahí?

Se frota el pelo en el punto en el que ha sentido el leve impacto mientras lentamente, con una mueca de alivio, eleva su mirada descubriendo, posado sobre una de las ramas del serbal, a un pequeño chorlito que le mira atentamente.

—Así que has sido tú —dice finalmente, llevándose la mano a su zurrón de cuero para sacar un pedazo de pan—. Procura tener más cuidado, ¿quieres? Creo que has dejado caer alguno de tus caracoles sobre mi cogote.

Calhen pellizca un trozo de molledo y lanza la miga al simpático pájaro, que prefiere alzar el vuelo en busca de algún escarabajo más apetitoso que lo que el muchacho le ofrece. Pero cuando el cimbreado canto se aleja, el chico nota un nuevo

golpe, ahora en la espalda, y tras girarse recibe un nuevo impacto en el pecho. ¡Son bayas! Una dulce risa delata la posición de la verdadera culpable de haber interrumpido su sueño.

—¡Dulna!

La joven se deja ver tras el acebo que le servía de escondrijo. Sus ojos azules siguen siendo grandes aun cuando los estrecha sonriendo. Echa a correr sabiendo que él irá tras ella sucumbiendo al hechizo de su largo cabello castaño ligeramente ondulado. El largo vestido de lino verdoso realza su figura, alta y delgada. Cuando Calhen la alcanza y la toma suavemente por su fino brazo, ella se gira y ríe mientras el gesto del muchacho demuestra más bien preocupación.

—No deberías estar aquí —dice el joven—. ¿Lo sabe tu padre?

—Está demasiado ocupado con la construcción del nuevo granero —responde ella mientras, zafándose, se descalza y comienza a caminar sobre el fresco trébol—. Además, ¿no deberías haber vuelto ya?

—Tu padre dice que las ovejas no están bien alimentadas —explica Calhen, siguiendo a la chica a cierta distancia, describiendo un arco más amplio que el que ella traza danzando—. Mañana saldré antes y llevaré al rebaño más lejos. Hacia el Lefnui. Aquí apenas hay pasto a pesar de las últimas lluvias.

Dulna, abierta de brazos, gira sobre sí misma moviendo al unísono su pelo y su vestido. Detiene su baile mirando al joven con una mueca de extrañeza. Calhen, intimidado, baja la cabeza. Sus botas de cuero pisan la tierra seca, apenas rozando con las punteras el verde que invade un pequeño círculo alfombrado con hierba blanda. La joven mira a su alrededor y se descubre en el centro del hermoso tapiz. Mueve los dedos de sus blancos pies acariciando las briznas sobre las que casi cada día, como si de un ritual se tratase, se entretiene con su danza. Sin embargo, hasta ese momento jamás se había dado cuenta de que ese tapete de trébol es el único rincón verde en medio de la polvorienta arena que invade el resto de la llanura. En ese instante, un despistado carnero que rumia entretenido, alcanza el borde del cuidado círculo guiado por los tallos que va encontrando.

—¡Eh! ¡Eh! Vamos —le espanta Calhen con leves empujones que el animal entiende enseguida—. Solo os pido que...

—Calhen —le llama ella. El pastor se incorpora, ligeramente ruborizado, permaneciendo sobre la tierra—. Has mantenido vivo este pequeño jardín... para mí.

* * *

Las grisáceas nubes que habían estado amenazándole desde que partiera desde Gorbeldog al amanecer, finalmente habían terminado por teñirse del oscuro color que preludia a la tormenta. El emisario opta por dirigir a su caballo entre los brezales sin dejar de escuchar la voz del río Celgalen, que ruge ahora alimentado por la torrencial lluvia. A medida que avanza el día aumenta su temor de haberse perdido, a pesar de haber seguido el curso del río, tal como le indicaron en la región de los cisnes, que algunos siguen llamando Agar. Sabe que se mueve por lugares desconocidos. Pocos son los que atraviesan las Ered Nimrais hacia el norte, a menudo sobre carros cargados de lana y sal tirados por bueyes; y casi ninguno el que las cruza hacia el sur, pues nada le importa a quien al otro lado de las Montañas Blancas se encuentra lo que ocurra en este.

—El sable y la plata —susurra el jinete mirando una vez más el mapa, apartando con su mano enguantada en cuero la arena que ensucia el trazo que dibuja el sur de la bahía de Belfalas—. Los colores de Gondor también cubren esta olvidada tierra.

Guarda el mapa bajo las placas de su faldón antes de que las gotas de lluvia disuelvan los nombres de las aldeas en las que aún ha de entregar su mensaje. Antes de azuzar a su corcel no puede evitar pensar, una vez más, que su misión aquí no sirve de nada. A pesar de todo, espolea el lomo del caballo y sacude las riendas con brío.

—¿¡A dónde os dirigís, soldado!?

Una única voz se escucha sobre el murmullo de la lluvia, pero tres son las figuras que aparecen entre las retamas. Un anciano que se apoya en un alto bastón es el que habla, mientras que un hombre más joven y un niño esperan a cierta distancia. Los tres visten pieles de lobo.

—Busco al señor de Anfalas.

Intuyendo los asuntos que podrían traer a un solitario jinete a la capital de la llanura costera, el anciano gira su cabeza delegando su respuesta. El hombre adulto se adelanta y se inclina en señal de respeto.

—Lond Galen se ubica junto a la desembocadura del río que estáis siguiendo —explica—. A treinta millas. No muy lejos de aquí. Allí encontraréis a Golasgil.

El caballero asiente con su cabeza como agradecimiento, y dirige su mirada al frente mientras el agua resbala goteando de la protección nasal de su yelmo.

—Pero no llegaréis antes de que anochezca si continuáis en esa dirección —añade el lugareño interrumpiendo la marcha del soldado—. Ram Galen es un laberinto. Sus colinas os ralentizarán y sus frondosos árboles os impedirán guiaros. Estaríais varios días dando vueltas entre sus pantanos.

—Podéis venir con nosotros —se atreve a decir el muchacho, aunque inmediatamente baja la cabeza ante la seria mirada del adulto. El chico se arrebujaba con su abrigo tímidamente—. Perdón, padre.

Más tarde, la última luz del día, a pesar de ser la más débil, consigue abrirse paso entre unas nubes ya vacías, permitiendo al jinete identificar la morada del señor de Anfalas antes de que caiga la noche.

—¿Lo veis? Aquel es su gran palacio —anuncia entusiasmado el niño.

El soldado sonríe, contemplando lo que parece ser una austera mansión de madera.

—Fin del camino, pequeño guerrero —dice el padre, tomando en brazos a su hijo, al que el jinete había cedido su montura durante el trayecto—. Nosotros nos quedamos aquí.

El emisario sonríe. Agradece haberse topado con esa familia que se encontraba vigilando sus pequeñas tierras de cultivo. Pero una sensación amarga le invade antes de despedirse de ellos. Sabe que hoy los campesinos de Anfalas no esperan enemigos más fieros que los jabalíes, los lobos o, lo que supondría su más épica batalla, los grandes felinos que a veces bajan de las cumbres de las Ered Nimrais. Sabe que el mensaje que ha de entregar a su señor habla de adversarios mucho más temibles. Sabe que tendrán que luchar.

—Una gran fortaleza —dice el jinete sonriendo, dirigiéndose al muchacho y alborotando su ya despeinado cabello—. Pero, ¿sabes? La Torre Blanca de Ecthelion tiene más de trescientos pies de altura.

El soldado sube su brazo tanto como le permiten las placas de su metálica hombrera articulada, consiguiendo que la mirada del niño se eleve a lo alto mientras un gesto de asombro se dibuja en su rostro.

—Podrás verla cuando...

El soldado calla. Opta por sonreír una vez más al divertido chiquillo antes de montar.

—Cuando todo esto acabe —termina el anciano, haciendo una reverencia.

—Si finalmente llega a acabar —añade el hombre, estrechando la mano del jinete.

* * *

Allec eleva su sombrero de paja lo justo para mirar su caña. Las aguas siguen en calma. El Belegaer ya está teñido del deslumbrante rojo del atardecer, por lo que vuelve a cubrirse los ojos una vez más. El ajeteo del puerto de Pelargir se escucha lejos, a su

espalda. A Tid no parece molestarle. Puede que el viejo sabueso ya se esté quedando sordo. Quizá por eso, por no servir ya para la caza, fuera abandonado. Ahora permanece acurrucado ajeno a todo. Pero al muchacho el ruido le distrae y confunde el alboroto con el movimiento del sedal. Se sube el sombrero otra vez. Nada. En esta ocasión se encasqueta el gorro aún más, hastiado, y decide que dormir un rato será más rentable que esperar eternamente a que algún pez muerda el anzuelo.

—Mañana iré a los estanques del interior —murmura para sí mismo—. Seguro que puedo atrapar un buen puñado de lagartos.

Allec acaricia a su perro. Desde que hace años lo encontrara vagando por las ciénagas de Loeg Balimur, agotado y cubierto de lodo, nunca se han separado. El joven se cruza de brazos y se acomoda sobre la arena del Ethir Anduin, la más blanca de toda la costa. Bosteza y se dispone a sestear. Aunque enseguida abre los ojos. Solo ve la paja trenzada de su sombrero. Una sensación de terror le invade de repente. La caña estaba inmóvil. Sí. Y el sedal tan solo bailaba con las tranquilas olas. Pero... ¿había visto algo más? Allec eleva muy lentamente la desgastada visera, temiendo descubrir en la lejanía lo que cree haber contemplado de reojo. Parpadea. Y lo ve. Un barco enorme. Todo él de color negro. Alcanza a distinguir las fauces talladas en el mascarón de proa. Tras él, más buques aparecen salpicados por el centelleante horizonte.

—Corsarios de Umbar —balbucea.

Tid se incorpora y empieza a ladrar. Puede que ya no escuche bien. Es probable que tampoco vea como antes. Pero nunca se equivoca al percibir que su amigo está asustado. Y ahora, Allec lo está.

* * *

—Cansaréis a vuestro caballo en vano, soldado. De nada os servirá llegar hasta Ras Morthil. A nadie encontraréis en el Cabo del Cuerno Oscuro.

Golasgil, señor de Anfalas, habla mirando el hipnotizante crepitar de las llamas del hogar, sentado en un sencillo banco de madera, apoyados sus codos en las rodillas. Los mechones de su largo cabello rizado oscurecen su rostro mientras se entretiene golpeando el suelo con el pie para soltar el barro de su bota, sin importarle ensuciar la tarima de su propio salón. Su sillón, al que parece dar poco uso, está colmado con las piezas de su equipo. La coraza, los brazales y las grebas se encuentran desparramados sobre lo que podría entenderse como el trono de la Playa Larga. En la mesa reposan dos copas vacías. El noble bebe directamente del jarrón. Apura un largo trago de vino y después se lo ofrece al jinete.

—Se me ordenó llegar a Andrast —explica el mensajero antes de beber.

Golasgil se incorpora para apoyar su espalda sobre la pared y estira las piernas cruzando los pies. Deja reposar su cabeza también sobre la madera y fija su mirada en el amarillento mapa que cuelga al otro lado de la estancia.

—Allí no hay más que nómadas —dice el noble—. Lobos, piratas o la mismísima Sombra... Ante cualquier amenaza se meterán en sus madrigueras. Poco o nada les importa lo que suceda más allá de sus picos, allende sus valles, o incluso fuera de los abrigos que habitan.

—¿No sois vos también señor de esas tierras?

Golasgil sonríe y arrebatada la jarra de vino al soldado con camaradería.

—Imrahil os hubiese encerrado por tal insolencia.

—Imrahil no me invitó a beber con él, señor —sonríe el mensajero.

El noble da un nuevo trago y el vino resbala por su barba. Golasgil, señor de Anfalas, siempre ha sido un líder cercano a su pueblo.

—Esos hombres armados que habéis visto en el muro —comienza a decir el noble—. No aguantarían una mañana de siega sin cortarse una mano con la hoz.

Golasgil bebe una vez más.

—Son soldados. Saben luchar —continúa, ahora más serio—. Del mismo modo, tampoco puedo pedir a los campesinos que vayan a la guerra.

El emisario permanece en silencio. Durante un instante solo habla el fuego.

—Descansad hoy. Y partid mañana, Lefnui arriba —añade el noble—. En las Colinas Verdes encontraréis valientes guerreros. Después podréis regresar a la capital, pues ya nada os quedará por hacer en estas tierras.

El mensajero asiente y echa un último vistazo al mapa, fijando su mirada en la cordillera que ha de atravesar de vuelta al norte. Gondor espera que muchos la crucen tras él, respondiendo a los antiguos juramentos. Él sabe que no será así. Finalmente, se levanta y realiza una pronunciada reverencia antes de dirigirse hacia la puerta.

—Soldado —le interrumpe Golasgil—. ¿Cómo os llamáis?

—Hirgon, señor —responde el jinete.

* * *

El último tajo deja la cabeza de su hacha atrapada en el tronco. Ayudándose de una fuerte patada logra a la vez extraerla y arrancarle a la madera ese crujido que tanto adora escuchar. El alto roble comienza a inclinarse a medida que su profunda herida se va astillando, mientras Zort se limita a alejarse unos pasos hacia atrás, apoyar su hacha

en el hombro y contemplar cómo el árbol cae limpiamente. La robustez y rectitud que muestra el leño ya tumbado dibujan una sonrisa en su rostro, delatada únicamente por la expresión de sus ojos, pues queda en su boca oculta bajo una frondosa barba negra. Zort parte las ramas finas con sus enormes manos, utilizando su hacha para cortar las más gruesas, manejando su herramienta de igual modo que sus extremidades, como si formase parte de su propio cuerpo. El hombretón silba distraído, probablemente la melodía de alguna de las canciones que aprendió en las minas de Ossarnen. Toma aliento y se rasca la calva repitiendo las últimas notas, intentando recordar cómo seguía. Casi de manera inconsciente vuelve su cabeza hacia el norte, y alcanza a distinguir entre las colinas la perpetua nube de humo marrón que sale de los hornos de fundición, ahora mucho más tenue que cuando él trabajaba en ellos. Continúa su melodía, tan alegre como desafinada.

—¡Zort! Maldito glotón —saluda una voz grave que ruge más que habla—. ¡Cada día estás más gordo!

El leñador, que reconoce el inconfundible tono de su viejo amigo, lanza su hacha contra una de las ramas recientemente amputadas, dejándola cómodamente ensartada, y se vuelve para recibirle.

—Y tú te mueres de envidia, Mevin —responde—. Por eso vienes a molestarme otra vez.

Zort y Mevin estrechan sus gruesos brazos con fuerza. A unos pasos, de una cuerda atada entre dos pinos cuelgan varias piezas de carne seca, ahumada gracias a una pequeña hoguera cuyos rescoldos empiezan a ser necesarios ante la caída del frío y la oscuridad de la noche.

—Cruzaría los bosques prohibidos de Nineryn por tu cecina de ciervo, Zort —ríe Mevin con suficiente confianza como para tomar uno de los trozos.

El recién llegado, no menos corpulento que Zort, saca un afilado cuchillo de su cinturón y, cortando una generosa rodaja del embutido, lanza el resto a su compañero. Solo cuando se lleva el pedazo de carne a la boca uno sabe dónde ubicarla, pues su enmarañada barba amarillenta, larga hasta el pecho, cubre su cara entretejiéndose con su pelo largo y despeinado.

Zort opta por tomar de nuevo su hacha. Con gran habilidad, el mismo instrumento que acababa de permitirle echar abajo un fornido roble, le sirve ahora para cortar una loncha de cecina.

—Si te afeitaras alguna vez, también lo harías con ese hacha —bromea Mevin.

Ambos ríen.

—¿A qué has venido?

Zort pega un mordisco a la cecina y tira de ella. Un poco dura. Justo como le gusta. Los dos amigos se sientan sobre el tronco recién caído, y Mevin lanza un par de pequeñas ramas a la hoguera antes de responder. Las llamas crecen enseguida y solo cuando el círculo de luz anaranjada les envuelve se dan cuenta de que ya es de noche. Tras ellos, dos paredes de madera se alzan terminadas, y otras dos se intuyen por sus vigas. La cabaña que Zort lleva tiempo construyendo ya va cobrando forma.

—Los rumores que corrían por Calembel ya son certezas —dice por fin Mevin.

Zort permanece en silencio.

—Doscientos mil —se limita a añadir el otro.

—Mira a tu alrededor, Mevin —protesta Zort—. ¡Mira bien! ¿Ves el bosque que te rodea? No creo que de aquí al Ciril haya más de cincuenta mil árboles. Multiplícalos por cuatro. Imagina que cada cedro es un haradrim, cada madroño un uruk, ¡cada mirto un maldito orco! Es una batalla perdida.

Mevin dirige su mirada hacia el fuego. Continúa mordisqueando su trozo de carne con la boca abierta, sabiendo que nada de lo que Zort dice es mentira.

—Tu cabaña está quedando genial, amigo —dice finalmente, cambiando de tema solo en apariencia—. Espero poder verla terminada.

—Vas a ir a la guerra... —afirma, más que cuestiona, el hombretón.

—Un puñado de hombres están acampados en Tarlang a la espera de quien quiera unirse a ellos —informa Mevin—. Partiré al amanecer.

—¿Por qué? —pregunta Zort.

—Porque es lo único que podemos hacer si queremos seguir haciendo todo lo que hacíamos.

El rudo leñador examina su querida hacha. Desliza su rechoncho dedo índice por la afilada hoja mientras reflexiona sobre las palabras de su amigo.

—Talar árboles... Cortar carne... Sí, antaño también me afeitaba con ella —dice Zort—. Pero jamás, hasta ahora, había pensado que tendría que utilizarla para luchar.

* * *

En una esquina, un simple lecho con un colchón de paja. En la pared, una antorcha aún apagada. La luz del atardecer todavía logra entrar por la estrecha saetera abierta hacia el este, debajo de la cual se encuentra una pequeña mesa de madera de fresno. Sobre ella reposa un ostentoso yelmo. El escaso mobiliario de esa sala nada tiene que

ver con los lujosos aposentos de su fortaleza de Calenhirost. Pero el destino ha querido que la más desalentadora noticia que podría esperar le haya encontrado en esa apartada atalaya del valle del Lefnui. Hirluin el Hermoso, noble de las Pinnath Gelin, se acerca a la mesa y contempla su casco. Una orla con motivos vegetales adorna la parte frontal. El tallo, grabado en el metal, nace en la corta protección nasal creciendo hacia arriba y echa hojas hasta alcanzar la punta del cono superior. La celada completa su petulante decoración con dos piezas laterales que ascienden por ambos lados, decoradas con brillantes ondas de tal delicadeza que reflejarían las aguas del mar hasta en el más inhóspito de los desiertos. Hirluin toma el yelmo en sus manos y abre el barbuquejo de cuero, igualmente ornamentado con símbolos florales. Descubre detrás del casco, a través de la delgada ventana, en la lejanía, la polvareda que levanta el caballo cuyo jinete acaba de partir de su torre. El soldado no corre peligro de perderse a través de las Ered Nimrais. A cada instante que pasa su destino se encuentra mejor indicado. Hirgon el mensajero solo ha de seguir la amenazadora nube negra que gana oscuridad a medida que el enemigo se acerca.

—¿Me llamasteis, señor?

En el umbral de la entrada espera firme un soldado. Su yelmo solo dista del de su líder por la ausencia de las elegantes prominencias laterales. El acero cubre sus hombros y sus pantorrillas, pero destaca ante todo el tabardo acolchado que viste por armadura, de un impresionante tono verde. Se apoya en una lanza y porta en la mano izquierda un alto escudo de lágrima del mismo color que su uniforme, de cuyo umbo, de hierro negro, salen unas ramas blancas dibujadas sobre el cuero que forra la madera.

—Los trecientos que aquí estamos —comienza a explicar Hirluin con voz pausada y melodiosa, siguiendo con su mirada la figura del jinete, ya muy pequeña en el horizonte—, no volveremos a casa sin haber visto otra guerra.

El soldado permanece en pie, sin que en su rostro se dibuje expresión alguna. Hirluin se encasqueta el yelmo y se ajusta sus guantes de piel. Está orgulloso de todos sus hombres. La valentía de los guerreros de las Colinas Verdes es conocida en todo Gondor. Pero ser consciente de que es el artífice de tal logro, lejos de crearle soberbia, le impone responsabilidad. Es por ello que es ese joven quien se encuentra bajo el dintel de su puerta. Es por ello que el noble continúa en silencio y no añade nada más. Es por ello que Hirluin aprieta las correas de su peto esperando las palabras de ese soldado.

—Señor... —se atreve a decir finalmente el joven—. ¿Y vuestra esposa? ¿Y vuestros hijos?

Durante largo rato nada se escucha en la penumbra del cuarto. Hasta que Hirluin se vuelve sonriendo. Avanza unos pasos hasta colocarse frente al soldado y coloca sus manos en los hombros del joven.

—No me estás preguntando por mi esposa —afirma el noble—. Ni tampoco por mis hijos —continúa mirándole fijamente. Sus mechones de pelo castaño, suaves y lisos, sobresalen bajo su imponente yelmo cayendo por delante de sus ojos azules y alcanzando a acariciar sus hombros—. Me estás preguntando por tu amada, y por los hijos que a su lado deseas ver crecer.

El soldado no pierde su firme posición militar, aunque delate su rostro un gesto de amargura que, sin embargo, la voz de su capitán logra desvanecer.

—Y esa es la razón por la que vamos a luchar —añade Hirluin.

Al alba, trescientos hombres de idéntico atuendo forman una columna de color verde oscuro. El miedo no ha logrado apoderarse del más inexperto de todos ellos, que confortado por las palabras del señor de Pinnath Gelin, avanza henchido de valentía hacia la capital, sabiendo que la batalla que allí les espera es lo único que le separa de aquello que le importa. Hirluin el Hermoso cabalga en primer lugar.

—Miedo y valentía —susurra para sí mismo con su mirada añil clavada en la Sombra—. Ambos son contagiosos —agrega alzando poco a poco la voz—. Y en el ejército de las Colinas Verdes... ¡solo madura una plaga! —grita cuando ya todos le escuchan—. ¡Valor! ¡Valor, guerreros de Pinnath Gelin! ¡Por Gondor!

* * *

Una diana de mimbre reposa sobre el tronco de un árbol. Los tres colores que pintan su superficie hoy no contabilizan puntuaciones de ociosos entrenamientos. Hoy indican la diferencia entre dejar fuera de combate a un enemigo o quedar a merced de sus armas sin tiempo para tensar una vez más la cuerda. Estas son las últimas flechas que disparan contra el esparto. Las próximas, en el mejor de los casos, atravesarán las gargantas de los siervos de la Sombra. Con carbón, el negro del círculo más grande podría representar un arañazo en el muslo. Con alfalfa, el verde del círculo mediano quizá podría entenderse como un saetazo en el hombro. Con sangre, el rojo del círculo central simboliza el corazón.

Una flecha alcanza el centro de la diana clavándose hasta atravesarla, fijándola así a la corteza sobre la que se apoyaba. Después otra se ensarta a su lado. Y otra. Y una más. Pronto el tono escarlata desaparece del mimbre bajo un enjambre de flechas. A no menos de treinta pasos de distancia, dos arcos de madera de tejo aún tiemblan tras los

últimos disparos. Casi a la vez, Duilin y Derufin abren los ojos que tenían guiñados y, con idénticos movimientos, bajan sus armas e incorporan sus cabezas haciendo crujir sus cuellos para liberar la tensión.

—Esa diana debería estar más alta.

Los hermanos se giran ante la firme voz que escuchan tras ellos. Su padre atraviesa el campamento en su dirección. Entre las tiendas, los soldados van y vienen ultimando los preparativos. La piedra arranca quejidos al acero en las varias ruedas de afilar repartidas por las inmediaciones. Los incesantes golpes de los martillos enderezan las hojas. Y sobre todo, los curtidores trabajan sin descanso apuñalando pedazos de cuero para dar forma a las piezas más importantes del equipo de los soldados de las mesetas de Morthond. Los brazales de arquero.

—¿Acaso creéis que en mitad de la batalla apuntaréis al suelo?

El ajetreo en el campamento es intenso al atardecer. A pesar de ello, todos los soldados se apartan al paso de Duinhir, llamado el Alto, señor del Valle de la Raíz Negra. Él responde con rápidos asentimientos de su cabeza a cada una de las reverencias que sus hombres le dedican. Sus hijos hincan los arcos en el barro cuando al llegar les tiende dos cuernos rebosantes de cerveza.

—Tenéis razón, padre —admite Duilin, el hijo mayor.

—¿Cuánto miden esos sucios uruk? —pregunta Derufin, alzando la palma de su mano un par de cabezas por encima de la suya.

—Eso por lo menos —asegura Duinhir calculando a ojo con un gesto afable, aunque cambia su expresión al llevar su vista hacia la copa del árbol a cuyos pies permanece la destrozada diana—. Pero el ejército que se dirige a la capital está compuesto por todo tipo de criaturas —añade el noble—. Puede que algunas leyendas cobren vida.

PARTE II – LA MUERTE DE HIRGON EL MENSAJERO

Los cascos de un poderoso caballo golpean el suelo creando una armoniosa melodía sobre la hierba seca. Su galopada es perfectamente rítmica. Nunca cabalga en la oscuridad, pero Hirgon sabe que ahora poco difiere la noche del día. Ithil le brinda su ayuda iluminando los bosques de Anórien, y el jinete alcanza a identificar la silueta de una de las balizas que indican el camino a las llanuras de Onodló, dibujada sobre el pardo lienzo que ofrece la falda del Mindolluin. Por vez primera desde que saliera de Edoras,

hincha sus pulmones inspirando profundamente y suelta el aire cerrando sus ojos. Una nube de vaho se desvanece cuando los abre de nuevo, ajustándose los guantes antes de tomar de nuevo las riendas. Los muros de Rammas Echor ya deben estar cerca.

Más al trote que al galope, otro caballo se acerca hasta detenerse a su lado. El rey Denethor había insistido en que fuese acompañado a la misión de la que, le había asegurado, dependía el destino de Gondor. «Un jinete deja menos huellas cuando cabalga solo», le había dicho al rey, amparado por la confianza que toda una vida a su servicio ha creado. Y quizá debido a esa confianza, intensa hasta el punto de poder considerarse amistad, el rey de Gondor le había dado como única respuesta un sincero abrazo. Hirgon supo entonces que aquello era una despedida, y que nunca más volverían a verse.

—Estamos llegando a la puerta del norte, ¿no es así? —pregunta su compañero en voz baja, sin poder camuflar un tono de júbilo—. Nuestra misión está a punto de terminar.

—En nuestra ida escoltamos una petición de ayuda —contesta Hirgon, igualmente con un susurro, asintiendo con su cabeza—. En nuestra vuelta custodiamos una oferta de esperanza.

Llegaron a Rohan con un mensaje y regresan ahora con la respuesta. El rey Théoden ha incluido en su promesa seis mil caballeros, pero ha dejado fuera de la misma la certeza de poder reunirlos pronto.

Azuzan a sus monturas y continúan avanzando entre los árboles. Saben que parte de las tropas de Mordor ya han cruzado el Anduin, y que los ruidos que desde hace un tiempo están escuchando pueden significar tanto el contacto con sus aliados como la presencia de sus enemigos. El bullicio se escucha cerca y deciden bajar de sus caballos y avanzar a pie. Ocultos entre la vegetación se mueven de un arbusto a otro llevando a sus corceles de las riendas. Sonidos metálicos. Tanto buenos como malos cubren sus cuerpos con acero. Titiladoras luces anaranjadas. Tanto unos como otros necesitan iluminar sus pasos con antorchas. Carcajadas. Unos y otros ríen. Voces. Todos gritan... Y rugidos. Hirgon alza su mano para indicarle a su compañero que se detenga.

—No son los soldados de Osgiliath —murmura Hirgon—. Solo hay otra opción.

Ni habiendo aprendido esas extrañas lenguas podrían entender lo que un grupo de orcos cercanos farfullan entre babosos bufidos y aterradores gorjeos. El sonido de sus pasos hace temblar el suelo delatando su tamaño y, aunque Hirgon no puede contar cuántos son, sabe estimar sin dificultad que nada podrían hacer contra ellos dos espadas empuñadas por manos destinadas a entregar mensajes. El soldado se pega de espaldas

al tronco de un grueso roble y ordena con su cabeza a su acompañante que le imite. Los gritos de alarma que escuchan delatan que los orcos han localizado sus caballos. Hirgon desliza su mano hasta la empuñadura de su espada, tomándola firmemente. Cierra sus ojos como si por sacrificar la vista pudiera beneficiar el oído, y comienza a desenvainarla lentamente esperando que el leve silbido de la hoja quede ensordecido por el alboroto de los orcos. Consigue desenfundarla y sujetarla con ambas manos antes de que, de repente, el jaleo de esas criaturas cese súbitamente.

Hirgon traga saliva. Pide a los Valar que su compañero no relaje su posición o se dirija a él desde su escondite, pues sabe que, lejos de haberse marchado, aquellos orcos están buscándoles atendiendo a cada sonido que puedan escuchar. El mensajero de Gondor apenas respira. Su capa verdosa puede camuflarle y la blanca luz de Ithil no llega a fulgurar sobre su fina cota de malla. En las sombras queda también su yelmo, hoy sencillo, pulido en su totalidad a excepción de la pequeña estrella que ornamenta su parte frontal. Mantiene perpendicular la hoja de su espada, tan cerca que el filo roza sus labios como si quisiera con ello obligarse a mantener el más profundo de los silencios. Pero un pestilente olor a azufre le invade y, adivinando la razón, casi sucumbe a soltar su miedo con un desesperado grito. Gira su cabeza muy despacio. A su lado, un orco alto, pues tan solo es una cabeza más bajo que él mismo, avanza con pausado ritmo pasando tan cerca que la verrugosa piel de su hombro llega a rozar el tronco sobre el que está apoyado. El orco se detiene y arruga su nariz puntiaguda. Los colmillos que sobresalen de su enorme boca son tan largos que le obligan a mantener sus fauces abiertas, y por ello, a soltar viscosos hilos de baba amarillenta. Su repugnante apariencia resultaría casi cómica si no fuera por su amenazadora musculatura, que torna la burla en auténtico terror. Hirgon nunca había visto a una de estas criaturas tan cerca, y comprende enseguida que su única posibilidad es escapar sin ser visto. Pero que ese ser le localice es algo inminente. Un desagradable ronquido gutural marca la respiración del espantoso orco. Sostiene en su mano derecha, asida con fuerza con sus largos dedos, una cimitarra oxidada tan mellada que Hirgon piensa que sirve para cercenar por la fuerza bruta de sus golpes, más que por su filo. La tenue luz le permite ver que el fétido ser comienza a volverse en su dirección, guiado por el olfato. El soldado sabe que su única oportunidad es pillarle desprevenido. Pero ensartar a ese bicho por la espalda le arrancaría un alarido que alarmaría a todo su ejército. La espada de Hirgon tiembla mientras el orco sigue dándose la vuelta escudriñando las sombras. Finalmente opta por dar un rápido paso hacia adelante, saliendo del círculo de la penumbra y pegando su pecho a la espalda de la

criatura. Coloca su mano en la rugosa frente del orco y, tirando de su cabeza hacia atrás para estirar su cuello, corta su garganta con un veloz tajo. El orco cae de rodillas, pero a pesar de la profundidad de la herida, y de que de ella mana a borbotones un chorro de sangre espesa, casi negra, la criatura no muere inmediatamente y consigue proferir un espeluznante rugido que tarda en apagarse ahogado en el oscuro plasma. Hirgon retrocede y toma su espada con ambas manos, girando sobre sí mismo, seguro de que enseguida más orcos aparecerán por todas partes. La piel de esos pestilentes seres es mucho más dura de lo que había imaginado.

Los dos largos puñales que enarbola el orco que aparece ante él son lo primero que Hirgon puede ver antes de tropezar con el cuerpo del anterior, ya caído. Interpone su acero deteniendo la primera estocada, pero su espada cimbra ante el golpe del orco, que echándose sobre él descarga toda su fuerza. Antes de que Hirgon pueda volver a defenderse con su espada, su enemigo ya tiene alzada su segunda hoja. Hubiera caído sobre su cuello si la punta de un cuchillo no hubiese aparecido a través del vientre del orco que, abriéndose de brazos y soltando ambas dagas, ruge de dolor para después desplomarse hacia un lado. Es entonces cuando Hirgon descubre detrás a su compañero, pero solo puede verlo un instante, antes de que infinidad de orcos se le echen encima, tirándolo al suelo y ensañándose con su cuerpo con garras y dientes.

A los dos orcos que levantan a Hirgon cogiéndolo por los brazos les cuesta después obligarle a ponerse de rodillas, pues el soldado permanece paralizado por el horror ante los alaridos de su compañero. Aparta su mirada del montón de orcos que se entretienen como repelentes carroñeros riendo ante su presa. Y ve su espada, pisoteada sobre la tierra. Sabe que todo valeroso guerrero se sentiría deshonrado al perder su acero. Pero él es otro tipo de soldado. Él es un mensajero. Y por ello, con lágrimas en sus ojos, instantes antes del que sabe que es su final, Hirgon se lleva lentamente la mano a la espalda y palpa el bulto que guarda bajo su capa. En ese momento, un sucio sable le corta la cabeza.

En mitad de un mar de orcos que rugen excitados, uno de ellos se agacha y aparta la capa del jinete. Descubre un fardo de piel alargado que desenrolla por curiosidad. Codea a uno de sus compinches. Una extraña flecha aparece dentro de la funda. Una flecha de vuelos negros y púas de acero, con una detallada punta de hierro pintada de rojo.

—Ash shaugit... Nar kular... —ruge el que la ha encontrado.

Una flecha... Ningún arco...

Los orcos ríen con carcajadas guturales mientras regresan al campamento. La Flecha Roja, el símbolo con el que Gondor recuerda los antiguos juramentos, la señal que la Ciudad Blanca envía a sus aliados cuando su situación es desesperada, el signo de la esperanza contra la Sombra, yace ahora sobre la polvorienta tierra del bosque de Anórien, junto al cuerpo decapitado de Hirgon el mensajero.

PARTE III – LA NOCHE DE MINAS TIRITH

Desde el punto en el que por vez primera las interminables aguas del océano acarician la arena, allí donde termina ese eterno pero único elemento que solo puede responder al título de gran mar, comienzan las tierras a las que vale la pena dar un nombre. En las llanuras de la región central nace la cordillera que las tropas de Gondor han mantenido a su siniestra durante su apresurado camino hacia la capital. Las blanquecinas montañas se han unido a su causa escoltando su paso, conscientes de que marchan a la guerra, a luchar contra el mal que estrangula sus níveas cimas con guantes de brumas negras. Las cumbres descienden en el oeste hasta morir en un pico azulado. Allí, los hombres de la Segunda Edad hicieron de la última de las colinas su hogar, dando a la piedra la forma de la más hermosa de las ciudades.

—Llegó hasta el Belegaer —dice con voz rasgada mientras apunta, con su dedo enguantado bajo las placas del guantelete, hacia el extremo izquierdo del pergamino que sostiene. No hay nada indicado sobre la amarillenta piel en esa esquina del mapa—. Casi desde el Enedwaith, recorrió cada rincón al sur de las Ered Nimrais hasta regresar al abrigo del Mindolluin —continúa, desplazando su índice sobre una cresta cuidadosamente dibujada hasta que finaliza dando un toque encima de un punto señalado con la más bella caligrafía—. Minas Tirith.

Odreon, veterano soldado de Gondor, enrolla de nuevo su preciado mapa, elaborado por él mismo, y lo guarda bajo su impoluta coraza en la que luce, brillante, grabado por el tiento del mejor de los maestros herreros del reino, un árbol coronado por siete estrellas. El veterano paladín hace un gesto a sus acompañantes para que le sigan al abrigo de los arbotantes del sexto muro. La noche, si es que es la noche lo que les envuelve y no una eterna negrura, cae sobre ellos acompañada de una brisa gélida.

—Es la primera vez, desde que ocupó este puesto, que recibo visita aquí arriba —dice Odreon con una melancólica sonrisa, intentando que su voz se escuche por encima

del silbido del viento—. Lamento que haya sido la guerra la que haya motivado este encuentro.

—¿Y a qué dedicáis vuestro tiempo? —pregunta con voz calmada un hombre de tez oscurecida por el infatigable aire de las llanuras, y de brazos fortalecidos por el ineludible trabajo de los vergeles. Siempre dispuesto a ayudar a sus vecinos en la laboriosa tarea de obtener fruto en mitad de los desiertos que gobiernan la Colina de Erech, Rudhor es apreciado por todos en el valle del Morthond.

—En mis ratos de descanso suelo dibujar —responde Odreon animado. Apoya su pica, de casi el doble de su propia estatura, sobre su hombro, y da varias palmadas para calentarse.

—La ciudad entera está abarrotada —ruge más que habla el viejo Forlong, llamado el Gordo, señor de Lossarnach, escupiendo las palabras de su boca a través de una frondosa barba marrón teñida con canas; alegre, sin embargo, por poder mantener una conversación con aquellos que serán sus compañeros en la próxima batalla—. De no ser así, jamás me habría molestado en subir mi enorme culo hasta este maldito sitio.

Los presentes ríen. Disipan el inevitable miedo por un instante. Varios contrafuertes penetran en la roca del Mindolluin a ambos lados de la Puerta Cerrada, que recibe su nombre porque únicamente abre sus dos altas hojas de hierro durante los funerales de los señores de Gondor. El arco de piedra que la abraza se confunde con el risco en cuyo vientre se ubica el cementerio real. Cuando Odreon fue destinado a la Guardia de las Tumbas para prestar sus últimos años de servicio plantado ante la Fen Hollen, solo pidió no vivir lo suficiente como para tener que verla abierta.

—No hace falta mucha gente para atestar las laberínticas calles de Minas Tirith —asegura el guardián—. Para igualar en número a las hordas que se acercan habría que llenar, además, buena parte de los Campos del Pelennor.

—Vos conocisteis a Hirgon, ¿no es así? —pregunta Rudhor—. ¿Creéis, como tantos parecen creer, que el mensajero ha desertado?

—Tengo dos hijas —contesta Odreon con seguridad—. Avalaría con sus vidas la lealtad de ese hombre.

—El rey de Rohan hace años que perdió el juicio.

Habla por fin quien hasta ese momento había permanecido callado. Imrahil, príncipe de Dol Amroth, da un paso al frente y se sitúa a la izquierda del portero de esa necrópolis habitualmente ignorada, a la derecha del señor del Valle de las Flores, y enfrente del humilde agricultor. Queda así conformado un círculo de cuatro hombres de

procedencias tan dispares como diferentes son sus oficios. A la luz de una lámpara de aceite que cuelga de la clave del arco que les ampara, bajo el escudo del árbol blanco, debaten sin jerarquías. Su causa, vivir, les hace iguales.

—Théoden está tan loco que bien podría haber ordenado dar muerte a nuestro emisario —gruñe Forlong.

—Solo estoy seguro de aquello que veo —dice Imrahil, resignado, abriéndose de brazos y mirando a su alrededor. Su capa azulada se mueve con el viento al mismo ritmo que su cabello color paja, tan largo y lacio que le cuesta ser confundido con un elfo, que únicamente se posa sobre sus hombros cuando las frías ráfagas conceden una tregua, y que cae sobre su pecho ocultando en parte el barco y el cisne del blasón que luce en su peto—. La Sombra nos cubre por completo. Y no hay rastro de los rohirrim.

—Yo... no sé nada de la guerra —añade Rudhor, cabizbajo—. Si alguno tiene la certeza de que no existe esperanza alguna... le pediría que no me lo dijera —continúa, mirando ahora a los ojos a cada uno de sus compañeros—. Prefiero seguir pensando que el deseo de una vida en paz puede ser un arma más poderosa que doscientas mil cimitarras.

Odreon sonríe con tristeza ante las palabras del campesino, y asiente con su cabeza conmovido. Forlong mira a Rudhor y coloca su enorme mano sobre su hombro con tanto ímpetu que casi hace tambalearse al pobre labriego. El Gordo, curtido en mil batallas, célebre en todo Gondor por su tamaño y su fuerza, no puede evitar emocionarse.

—Y por eso, amigo mío, porque nada sabéis de la guerra —dice Imrahil rompiendo el silencio, dirigiéndose a Rudhor y acompañando sus palabras con una pronunciada reverencia—, os necesitamos los que sí sabemos de ella.

* * *

Las Montañas Blancas lloran pidiendo ayuda. Sus lágrimas no caen, ascienden. Su llanto es humo. Siete almenaras arden a lo largo de la cordillera que grita por vez primera tras tanto tiempo muda. El fuego de Amon Dîn devora una enorme pira de troncos. La madera de pino alimenta unas llamas que se alzan por encima de los riscos desnudos. En Eilenach, crepita otra hoguera. Al ver su resplandor, los pequeños hombres que habitan el bosque de Drúadan despiertan de su letargo y toman sus rudimentarias armas como si fueran efigies de piedra cobrando vida. Por su columna, hacia el oeste, las vértebras de la sierra suben y bajan hasta llegar a la atalaya de Nardol. Solitarios soldados, postergados en lo más alto del rocoso monte, se afanan en avivar el fuego de esa señal que pide auxilio con urgencia. La almenara de Erelas se alza entre hierba seca y amarilla. La de

Min-Rimmor en mitad de afilados dientes de piedra. La de Calenhad, rodeada de pasto de un intenso color verde. Desde el bosque de Fírien asciende el sendero que Isildur abrió en la ladera de la montaña sagrada. Una escalinata conduce a la tumba de su padre. Es aquí, en Halifirien, donde arde la última de las almenaras. El silencio que gobierna la región de Calenardhon es tan profundo que se antoja sobrenatural. Quizá sea el sonido que precede a la muerte. Y quizá, por ello, el crepitar de las llamas que gobiernan el punto más alto del Amon Anwar adquiere el significado de la esperanza.

El temblor que nace bajo los cascos de seis mil caballos se detiene al llegar a un viejo arroyo que baja mordiendo la roca. El jinete que abre el poderoso desfile inspira y cierra sus ojos azules. Sabe al volver a abrirlos que todo lo que verá a partir de este instante a través de los orificios de la máscara de su yelmo será la guerra. Alcanzará la veintena el próximo mes de urimë, pero Guthláf no ha cruzado el río en toda su vida. Tampoco lo ha hecho Rojo, su querido corcel, pues nunca se ha separado de él desde que lo viera nacer en el establo de su padre hace casi quince años. Una leve sonrisa nostálgica se dibuja en su cara recordando aquella tarde de verano. Reía emocionado ayudando al potrillo a ponerse en pie. Y no quiso separarse de él en toda la noche, hasta el punto de rogarle a su madre que le dejara dormir sobre el heno. Su padre le advirtió que si se quedaba allí, el potro se acostumbraría tanto a su olor que ya nunca querría separarse de él. No podría elegir otro caballo, y aún no sabían si Rojo, como él le había nombrado al ver su hermoso pelaje bermejo, sería lo suficientemente hábil, fuerte y rápido para ser montado. Desde luego, por los temblores de sus patas y sus continuos tropiezos al querer levantarse por vez primera, no lo parecía. Pero Guthláf no paraba de reír y saltar divertido. Quería que Rojo fuera su corcel, y nunca se arrepentiría de aquella decisión. Guthláf siempre destacó por su extraordinaria habilidad para montar. Rojo y él lograban atravesar con gran velocidad incluso las llanuras más pantanosas de Oestemnet, allí donde ningún otro jinete se atrevía a pisar. Sin embargo, nunca despuntó en el manejo de la espada. Puede que por ello sus dedos se afiancen ahora en torno al mástil que sujeta con su mano izquierda. La poca brisa que corre apenas mueve la bandera que enarbola, mostrando a duras penas la figura de un caballo en corveta bordado sobre una tela de sinople. Con la diestra el portaestandarte acaricia el cuello de su caballo peinando su suave pelo pardo. Alcanza a escuchar el grito de arrojo que el rey Théoden dirige a los suyos. La atronadora respuesta de los rohirrim resulta estremecedora. Por fin, el ejército de Rohan cruza la corriente del Meiring.

* * *

Los vientos y los truenos golpean la Torre de Ecthelion. Seis niveles más abajo reina el caos. Sangre roja mana de las heridas de unos, y plasma negro de las de otros. Voces y rugidos claman furia. La Gran Puerta ha sido destruida. Por eso allí, junto a los precipicios del Mindolluin, Odreon casi puede sentir el silencio. Asustado, pestañea limpiando sus ojos de lágrimas. A pesar de que nadie puede escucharle, se pregunta en un susurro dónde reside la verdadera lealtad. Firme, mantiene su posición bajo el emblema del árbol blanco que preside el acceso de Fen Hollen. Alza su pica asiéndola más cerca de su extremo y da un paso al frente al ver que alguien se acerca. Su pánico se convierte en prudencia al distinguir que es solo un hombre. Su prudencia se queda en sosiego al reconocer a un amigo.

—Beregond...

Su larga capa negra ondula a su espalda mientras corre, tanto como puede. Su casco cónico de cimera alta, provisto a ambos lados de dos hermosas alas similares a las de las aves del mar, identifica al recién llegado como guardia de la Ciudadela. Beregond, miembro de la Tercera Compañía, no duda en deshacerse del elemento que le distingue como soldado de élite de Gondor. Arroja su yelmo a un lado al llegar frente a Odreon. El mithril repiquetea al caer sobre los fríos adoquines.

—Déjame pasar...

Durante un instante, los dos amigos se miran. La respiración agitada de Beregond crea efímeras nubes de vaho entre ambos rostros, apenas separados por un palmo. Odreon abre la boca, pero no pronuncia palabra alguna. Sus oscuros ojos brillan a la luz del espantoso resplandor rojizo que cubre el cielo, pulidos por el llanto. Niega con su cabeza.

—Odreon...

Beregond coloca sus manos sobre los hombros de su amigo. Intenta recuperar el resuello tras su infatigable carrera desde la plaza del Manantial. Ambos se conocen desde muy niños. Sin saberlo, la escena que invade sus mentes mientras se miran fijamente, acompañados del murmullo de la terrible batalla que se libra seiscientos pies más abajo, es exactamente la misma. Ambos rememoran sus juegos en la tronera, cuando soñaban con convertirse en lo que tiempo después consiguieron llegar a ser. Soldados de Gondor. Como lo fueron sus abuelos durante los combates de Ithilien. De aquellos que escoltan a su señor. Pues nunca han conocido mayor honor que el de proteger a su rey.

—No... No, Beregond —dice finalmente Odreon con voz entrecortada. Y da un paso hacia atrás librándose de las manos de su amigo—. No puedo permitirte pasar. Yo... soy el guardián del Cementerio.

—¡Aquí descansan los muertos! —grita Beregond desesperado—. ¡Faramir está vivo!

Un gesto de desconcierto aparece en la cara de Odreon. Su confusión le impide siquiera acertar a preguntar con palabras qué es lo que está diciendo su compañero. Niega una vez más con la cabeza.

—Todos tenemos miedo —logra decir—. Gondor está cayendo. Denethor me ha pedido que defienda con mi vida esta puerta —añade mientras las lágrimas recorren sus mejillas—. Me ha dicho que no volverá a salir de la cámara de los senescales.

Beregond también llora. Pero el llanto, lejos de empañar la estampa de los dos fieles soldados, amplía su valor. Casi al unísono silban sus espadas saliendo de sus vainas.

PARTE IV – EL RELATO DE LA BATALLA

Cada uno, por separado, resulta repulsivo. Todos ellos, en conjunto, inspiran terror. Las hordas de orcos avanzan sobre el amplio prado, hasta hace unas horas cubierto de fina hierba, del radiante color del interludio entre el ámbar y la esmeralda. Los trastabillantes pasos de las criaturas de Mordor pisan ahora una llanura manchada con el efluvio de aquellos que han respirado el aire del País Negro, del lóbrego color resultante entre el azabache y la obsidiana. Ataviados con desordenadas partes de armaduras incapaces de adaptarse a sus deformes cuerpos, unas fraguadas con descuido en las forjas del otro lado de las inexpugnables Ephel Dúath, otras saqueadas durante sus ruines incursiones, los repugnantes seres dominan las inmediaciones del Primer Círculo. La batalla parece destinada a durar toda la noche, y la noche, abocada a no terminar nunca.

Sobre una amalgama de piezas elaboradas con huesos, un orco de gran corpulencia porta una hombrera con motivos vegetales. A unos pasos, Golasgil relega casi hasta el respirar por priorizar la meticulosidad de cada movimiento de su espada al intentar escapar del enjambre de estocadas que le rodea. Detiene la de una maza y esquiva la de un machete. Entre repugnantes alaridos varios orcos caen a sus pies. Sus cuerpos se amontonan y él descuida su defensa al intentar no tropezar. Una daga antaño entera, por fortuna ahora despuntada, impacta sobre su coselete de cuero sin que pueda

detenerla. Golasgil grita. No de dolor, sino de pánico. Solo ve cuerpos. De amigos y enemigos. Nada puede escuchar pues oye todo. Voces y rugidos. Cualquiera de esas sucias armas puede acabar en sus entrañas.

El señor de Anfalas grita desesperado. Nadie que entienda su lengua alcanza a oírle. Sabe usar su espada con destreza, pero ni siquiera puede alzarla. Tal es la cantidad de criaturas que le rodea que evitar terminar ensartado en una herrumbrosa alabarda ya resulta una proeza. Golasgil empuja con su hombro y tira al suelo a un orco que, habiendo perdido su arma, no duda en abrir sus babosas fauces con la intención de abalanzarse sobre él con sus amarillentos dientes puntiagudos. Evita que se incorpore pisándole el pecho, arrancándole así un repugnante gorjeo gutural. Clava su espada en su desfigurado rostro y se vuelve encarándose a la siguiente criatura que aparece ante él. Los iris anaranjados que descubre mirándole fijamente despiertan pavor. Ese orco gruñe con un tono más grave que el de los ensordecedores chillidos que dañan sus oídos. Golasgil comprueba, al detener con su espada el sable curvo de su enemigo, que su fuerza también es inusual. Su enemigo es más rápido que él infligiendo el siguiente ataque, y le alcanza el rostro con un zarpazo que le abre una herida de lado a lado. El sulfuroso fluido que cubre los dedos de esa, más que mano, hedionda garra, provoca un doloroso ardor en el rostro de Golasgil, que alcanza a distinguir, antes de que sus ojos se empapen de sangre, la hombrera que porta su adversario. Robada, sin duda, a alguno de los caídos en Osgiliath. A alguno de sus compañeros. Quizá a alguno de sus amigos. Golasgil, señor de Anfalas, grita de furia dirigiendo su espada hacia el vientre de aquel orco. Un velo escarlata le roba la visión. Cuando lo retira limpiándose con la manga de su uniforme, descubre a su oponente de rodillas sobre el suelo. No tuvo tiempo de saquear una coraza de su tamaño. El orco se desploma hacia adelante, sobre un charco de bilis oscura que cobra forma a su alrededor. Unos temblorosos pasos casi resbalan sobre el viscoso líquido. Rudhor retrocede asustado y tropieza con el cuerpo del orco perdiendo el equilibrio. No sangra, ni ha hecho sangrar a nadie, pero todo su cuerpo se encuentra cubierto de rojo y negro. Debido a ello, el blanco de sus ojos, abiertos por el horror que contempla, destaca en su rostro. Únicamente los cierra, asustado, cuando alguna de esas criaturas impacta contra él en medio de esa marabunta de todo tipo de seres. O cuando las vísceras salpican su cara obligándole a escupir, tras saltar de cada tajo abierto en la carne de aquellos que le rodean. Sujeta el mango de su maza con tanta fuerza que le duelen los nudillos. Aquella noche, durante la leva impuesta en Rath Celerdain, uno de los soldados de Gondor le preguntó qué arma prefería. Escogió la maza por ser lo más

parecido a una azada que pudo ver. Por ser la azada lo más parecido a un arma que ha empuñado en su vida.

Rudhor pisa cuerpos. Algunos aún se mueven, y otros ya se funden con el barro. Finalmente cae hacia atrás. Alza la maza pero sus brazos están paralizados por el miedo. Desearía estar en el campo, acariciando las espigas de cebada. Y se pregunta qué hace ahí, si nada sabe de la guerra. Grita de pavor cuando un terrorífico animal aparece sobre él. Un enorme lobo que resopla soltando su cálido aliento contra su cara. Hiede a putrefacción. Rudhor solo ha escuchado hablar de esos huargos de Isengard. Ahora puede verlos. Aterrorizado, deja caer su maza y opta por cubrirse con los brazos. Un orco encaramado en su lomo dirige al animal por medio de unas riendas, pero el jinete también parece comunicarse con su montura a través de las palabras. El huargo, al menos, entiende aquellas que le mandan atacar, pues en respuesta a la orden que el orco le grita en su enrevesada lengua, se lanza contra Rudhor con sus afilados dientes. El campesino queda a merced de la bestia. Al menos hasta que nota cómo alguien tira del cuello de su jubón sacándolo de entre las patas del aterrador lobo. Rudhor mira a quien le ha salvado. Es un soldado ataviado con una armadura completa, tan imponente que sigue siendo espléndida a pesar del cieno que la ensucia, sobre la que ondea con cada uno de sus movimientos una larga capa verde. El guerrero mira al huargo a través de un yelmo provisto de dos piezas laterales decoradas con simétricos bucles. Algunos mechones de su pelo, liso y castaño, caen sobre sus hombros. Rudhor tantea el suelo y recupera su maza con su mano derecha. Desearía estar en el campo, acariciando las panojas de trigo. Y entiende que está en mitad de esa batalla porque quiere ornar su valle con el crisantemo y la lavanda. Porque quiere protegerlo del acónito y la hiedra. Solo cuando recupera el ritmo de su respiración, se da cuenta del dolor que siente en su mano izquierda, donde ahora solo ve un amasijo de carne y huesos.

Hirluin el Hermoso empuña un pesado mandoble. Agotado, se ve obligado a dejar que la punta del acero repose sobre la tierra para liberar sus entumecidos brazos por un instante. Bajo su ornamentado yelmo no deja de mirar al enorme lobo que tiene ante él. Encogido, respira fatigado moviendo el pelo que cae por su cara con cada estrangulada exhalación. El orco controla la fiereza de su huargo con violentos tirones de las riendas, maniobrando para enfrentarse a ese paladín que identifica como importante. El rugido de la bestia resulta espeluznante. Hostiles y aliados, todos buscan alejarse de aquella criatura que exhibe cuatro afilados sables en su dentadura. Hirluin no se mueve. En mitad de un círculo abierto junto a la Gran Puerta, la figura del señor de Pinnath Gelin, en pie

ante ese poderoso monstruo, inspira arrojo y firmeza. Pero siente pánico y angustia. Eleva su mandoble consciente de que su extenuación solo le permitirá empuñarlo una vez más. Y elige el momento en el que tras un tirón de las bridas, el orco obliga a su huargo a incorporarse sobre sus patas traseras para descargar una dentellada. Hirluin mantiene su acero enarbolado y lo ensarta en el paladar de la bestia cuando ésta se abalanza sobre él. Retrocede llevándose las manos a la espalda. La diestra toma el arco. La zurda una flecha. Con gran rapidez apunta a la cabeza del orco, que tira de las riendas intentando gobernar a su lobo sin conseguir otra cosa que mover su testa inerte. La saeta del señor de las Colinas Verdes se incrusta en la frente del jinete de Isengard.

No hay ovaciones. El verde de los trecientos hombres de Pinnath Gelin se ha diluido en el gris de los orcos de Mordor. Hirluin tensa su arco y gira en torno a sí mismo buscando un objetivo que merezca su disparo. Abate a un orco que alzaba su hacha dispuesto a descargarla contra un soldado de Gondor arrodillado a su merced. Prepara una nueva flecha que acaba en la espalda de uno de los guerreros de piel oscura de Harad. Y mete una más en el pecho de otro de esos hombres llegados de más allá del Harnen. Pero la Gran Puerta de Minas Tirith ha caído. Las voces de los capitanes de Gondor intentan hacerse oír por encima de los gritos, los alaridos y los rugidos que componen la canción de la guerra. Hirluin coloca otra flecha en la cuerda. Fija su mirada en las plumas rayadas de halcón que vibran entre sus dedos, la desplaza por el astil hasta la punta de hierro y enfoca su objetivo. Es un soldado corpulento que se abre paso entre sus enemigos describiendo horizontales movimientos con las dos hachas que empuña. Camina por un corredor de sangre negra flanqueado por cadáveres de orcos. Hirluin baja el arco. Reconoce a Forlong el Gordo.

Los enemigos caen. A los pies del señor de Pinnath Gelin, con heridas de flecha. A los del señor de Lossarnach, con tajos de hacha. Y el tapiz de cuerpos se teje alrededor de ambos. Hasta que Hirluin y Forlong, viejos amigos, quedan colocados espalda contra espalda en mitad de un tumulto en el que ya no distinguen aliados. Hirluin busca el sinople, y en él, siete estrellas en oro. Forlong busca el leonado, y en él, dos segures en plata. Ninguno ve la heráldica de su tierra. A su alrededor solo encuentran el sable, y en él, un ojo en gules. Están solos. Nada se dicen porque nada podrían oír, naufragos en un océano de chillidos penetrantes. Cuando las hordas de Mordor, sedientas de muerte, se les echan encima, los dos amigos solo pueden morir matando. Más enemigos yacen sobre los ya abatidos. Los exóticos atuendos de la región del Poros son asaetados. Los inmundos uniformes de la comarca del Núnnen, despedazados. Los dos guerreros caen

sobre el montón de cadáveres al que han dado forma. Hirluin profiere un grito que queda ahogado en la sangre que vomita. Varios cuchillos, dardos y rejonos oxidados penetran en su torso. Forlong ríe desafiando a las sucias criaturas que le clavan sus herrumbrosas armas. Muchas dagas, azagayas y picas son necesarias para apagar sus carcajadas. Como bestias carroñeras, los siervos de la Sombra se ensañan con sus cuerpos, excitados por haber logrado dar muerte a dos de los líderes de la defensa de la ciudad. Cuando se alejan del lugar, los cadáveres de Hirluin el Hermoso y Forlong el Gordo quedan tendidos junto a la Gran Puerta, ahora derruida, justo al lado del gran ariete que al tercer golpe la echó abajo.

De los pilares de madera de la descomunal máquina de asedio, colgada de gruesas cadenas, aún se tambalea la aterradora cabeza de hierro forjada en las fraguas de la meseta del Gorgoroth. Calhen solo ha podido mirarla una vez. Sus rasgos, a medio camino entre un lobo y un jabalí, terminaron por congelar su cuerpo, ya de por sí helado ante el horror que le rodea. Pero el joven pastor ha decidido aliarse con su miedo, y en vez de huir de ese espantoso artilugio que solo necesitó tres impactos para abrir una brecha en el muro, decide ir hacia él.

La herida en la muralla de Minas Tirith sangra a borbotones con los cientos de soldados, experimentados o improvisados, que salen a toda prisa para frenar el avance enemigo. Calhen mantiene su lanza pegada al cuerpo mientras se mueve empujado por la marea que se derrama por las afueras de la capital. El yelmo baila en su cabeza y entorpece su visión, y opta por arrojarlo al suelo. La pesada cota de malla, demasiado grande para él, apenas le permite mover sus brazos, y termina por deshacerse de ella. Libre para hacer uso de su agilidad, atributo que sí tiene entrenado, corre hacia el ariete. Los enormes trolls que operaban la máquina se limitan ahora a mover sus colosales manos de lado a lado barriendo a golpes la zona. Soldados de Gondor salen despedidos en todas direcciones. Tal es el pánico que invade al muchacho, que teme que su corazón, en vez de abierto por una espada enemiga, se rompa de puro terror. Pero Calhen logra escabullirse. El joven pastor pasa desapercibido entre los soldados, quizá porque nadie presta atención al gato si corre entre tigres. Porque nadie mira al gorrión si vuela entre halcones. Su pirueta, lejos de buscar la virguería, se convierte en necesidad al notar sus rodillas tan frágiles por el pánico que amenazan con dejarle caer. Aunque podría pasar bajo sus piernas sin necesidad de agacharse, Calhen rueda por el suelo colándose entre los pies de uno de los trolls. Y finalmente, encuentra entre el andamiaje del ariete la mejor de las protecciones. Allí, bajo esas fauces de acero negro que han logrado morder la

carne de la capital de Gondor, Calhen busca bajo su camisa de lana de oveja. Con manos temblorosas desdobra un pedazo de cuero en cuyo interior reposa un trébol de cuatro hojas. El muchacho sonríe al recordar el momento en el que Dulna lo encontró en su pequeño jardín, lo tomó y se lo ofreció, prometiéndole que le serviría como amuleto de buena suerte. Él había reído pensando que aquello no era más que otra de las historias que ella utilizaba para burlarse de él, pero cuando tras entregárselo se atrevió además a darle un dulce beso en los labios, Calhen supo que funcionaba de verdad.

La estructura se tambalea. Uno de los trolls, con el cuerpo salpicado de innumerables flechas que apenas arañan su gruesa piel, cae por fin cuando una de ellas acierta en su garganta. La enorme criatura intenta sujetarse en los pilares del ariete antes de desplomarse, tirando de la máquina de asedio y provocando que se arrastre por la tierra. Calhen sale de su ensimismamiento. No está con sus rebaños en la bahía de Anfalas, sino en mitad de una batalla en los Campos del Pelennor. No pisa la fina hierba, sino una viscosa sangre. Allí, no huele a jazmín. Hiede a podredumbre. El muchacho se agarra al andamio y ve cómo el hediondo troll cae entre los vítores de los montaraces de Ithilien que han logrado darle muerte. El resto de los monstruos, máquinas de asedio en sí mismas, intentan escapar abriéndose paso por medio de fuertes patadas que quiebran los huesos de aquellos a los que alcanzan. Para los trolls de las montañas, los mandobles que les hieren no son más que cuchillos. A pesar de estar acorralado contra el ariete, el más grande de esos seres permanece liberándose de sus enemigos con torpes manotadas que golpean, aplastan y estrujan sus cuerpos. Calhen, horrorizado, siente ganas de llorar. Ante él, decenas de vidas ven su fin entre los dedos de una espantosa criatura ajena al dolor. El joven pastor solo esquiva el llanto profiriendo un desesperado grito de furia. Acurrucado, hunde el rostro entre sus manos bajo el lento movimiento pendular de la cabeza de acero que cuelga sobre él haciendo chirriar las cadenas. Le ruega a su trébol de cuatro hojas que le saque de esa batalla. Pero su amuleto no funciona. Porque aquel beso no fue causa de la suerte, sino fruto del amor. Y por amor está allí, luchando a las puertas de Minas Tirith.

Calhen toma su lanza y, con gran agilidad, trepa por la estructura de madera hasta encaramarse sobre el ariete. Con asombroso equilibrio afianza sus pies sobre la testa de hierro, impoluta a pesar de los tres cabezazos que tiraron abajo el primer muro. El muchacho se coloca detrás del troll, a la altura de su espalda, mientras la bestia continúa defendiéndose a base de manotazos. Las flechas de los arqueros que no se clavan en la mole pasan a ambos lados de Calhen. El chico, sucio de tierra y lágrimas, limpio de

sangre y vísceras, libera su coraje con un encolerizado bramido que sorprende a la colosal criatura, que no llega a ver quién lo profiere. Una lanza penetra en su verrugosa nuca y apaga su vista.

Dervorin grita con voz potente. Gesticula indicándoles a sus hombres, ya muchos menos que los trescientos que partieron de Lamedon, que retrocedan inmediatamente. En disciplinada formación, los soldados del Valle de Ringló empujan con sus escudos de lágrima a las hordas de orcos cuya única táctica sigue residiendo en su inagotable número. Consiguen abrir un hueco suficiente como para que el troll caiga entre ellos sin que ninguno sea aplastado. La tierra tiembla bajo sus pies cuando la colosal criatura se desploma boca abajo. Cuando el polvo se desvanece, se distingue una lanza profundamente clavada en la cabeza del troll de las montañas, erguida con fortuita horizontalidad, como si de una bandera hincada en señal de victoria se tratase. Dervorin alza su vista. La testa de acero negro pende de sus cadenas mirando fijamente hacia el corazón de Minas Tirith.

Por puro instinto, el hijo del señor de Ethring interpone su pesado escudo ante el mazazo de un orco que creía haberlo pillado desprevenido. Dervorin hunde su espada en el vientre de aquel ser mientras su rodela detiene el hachazo de otro enemigo. A éste le raja el cuello de una rápida estocada. Un golpe más suena sobre el acero de su broquel, y la respuesta del guerrero de Gondor, en mitad de aquella muchedumbre descontrolada, prioriza la inmediatez. Cercena el brazo del orco que le ataca. Pero la siguiente acometida que le sorprende no es como las anteriores. Sin tiempo para ver a quién se enfrenta ahora, Dervorin alza su escudo por encima de su cabeza. Sea lo que sea, no es uno de esos caóticos orcos. Tal es la fuerza del impacto que recibe, que el capitán cae al suelo y ha de soltar su rodela, seriamente dañada. Tendido boca arriba, la deja a un lado y descubre al apartarla a un imponente uruk sobre él. Dervorin intenta retroceder arrastrándose por la tierra, pero la gran cantidad de cuerpos que yacen a su alrededor se lo impide. El uruk, de aterradora estatura, avanza confiado exhibiendo su impresionante musculatura esculpida en piel rojiza. Sus grebas y sus brazales forman parte de un uniforme forjado especialmente para su raza, completado con una coraza en la que luce, como único emblema, una mano blanca que pide finalizar su diseño con regueros de sangre. El uruk alza su enorme cimitarra y descarga una fuerte estocada contra Dervorin, que logra detenerla con su espada. Su acero tiembla en su mano tras el choque. Una punzada de dolor recorre sus dedos, asciende por su muñeca e invade su codo. Intenta levantarse para empuñar el mango con ambas manos, sabiendo que de no hacerlo, el

siguiente golpe de aquella criatura le dejará desarmado. Pero el uruk le inmoviliza pisándole el pecho. Jadeando por no poder respirar, el hijo del señor del Valle de Ringló no puede hacer otra cosa que mirar al cielo, gobernado por una alianza de nubes blancas, grises y negras. Sin embargo, un orco se interpone en ese cielo, en esa imagen, la última que creía que vería con vida. Unos repugnantes ojos amarillos le miran de al revés. La criatura cae arrodillada con sus malolientes muslos a ambos lados de la cabeza de Dervorin, y alza una daga como si quisiera hundírsela en la cara a modo de ritual. Dervorin pide que su conocimiento se desvanezca, pero el destino le regala una inhalación más, a pesar de estar contaminada por el repulsivo olor de aquel esbirro de la Sombra. Cierra sus ojos consciente de que no volverá a abrirlos. Pero un aullido gutural le invita a hacerlo una vez más. Ve a la fétida criatura rugiendo entre babas verdosas. El uruk toma al orco por el cuello y lo eleva ante él, amenazándole en lengua negra, y después lo lanza a un lado. Dervorin tantea el suelo a su derecha buscando la empuñadura de su espada, sabiendo que, lejos de haber salvado su vida, aquel uruk no ha hecho más que impedir que un sucio orco le arrebatase el privilegio de acabar con ella.

Dervorin palpa tierra, sangre y vísceras. Pero no encuentra su espada. A su alrededor, la confusión sigue interpretando una melodía compuesta por llantos, gritos y gemidos previos a la muerte. Su vista se cubre con un velo escarlata que poco a poco se tinte de negro. Alcanza a ver cómo el uruk alza su cimitarra con ambas manos por encima de su cabeza e invierte su posición dejando atrás el filo para golpear con la oxidada punta. El heredero de Ethring sacrifica su vista destinando su último aliento a seguir buscando su espada, pero solo acaricia el barro. Oye palabras que puede entender, gorjeos que ha aprendido a intuir, y ruidos que nunca ha conseguido comprender. Hasta que un nuevo sonido se suma a la melodía, algo que escucha muy cerca, sobre él; un instrumento que no pertenece a la orquesta de una batalla. Son ladridos. De perro. Algo que Dervorin confirma cuando poco a poco recupera la visión, cuando el uruk deja de pisarle el pecho. El animal salta por encima de su cabeza y se engancha con una certera dentellada, fruto de un instinto que no requiere adiestramiento alguno, a la cara del uruk. Dervorin llena sus pulmones de aire, estira su brazo aún más y toma por fin su espada. Incorporándose, la hunde en el estómago de aquel uruk que aún alzaba su cimitarra. Todavía la empuña cuando cae hacia atrás con su rostro despedazado.

El perro intenta deshacerse de aquel sabor sulfuroso con muecas de desagrado. Dervorin, ya en pie, tose e intenta respirar entre dolorosos ronquidos. Sigue con la mirada a aquel viejo sabueso y ve cómo se dirige a uno de los muchos cuerpos que yacen junto

al muro. El chucho parece dispuesto a defender lo que no es más que un cadáver. El hijo del señor del Valle de Ringló se acerca. Se trata de un muchacho, casi un niño. Entre el fango, Dervorin distingue, roto y pisoteado, un estandarte con el blasón de los cinco ríos. La humilde compañía llegada de la región de Lebennin apenas ha podido presentar batalla. Todos yacen amontonados. Demasiado jóvenes unos, y excesivamente ancianos otros. Mal equipados. Entrenados únicamente en el manejo de las redes, y no en de las espadas que, limpias de sangre enemiga, se encuentran desperdigadas entre sus cuerpos. El viejo animal se acurruca junto a su amigo, pero Allec no responde. Un pescador al que quisieron convertir en soldado entregándole un yelmo de Gondor. Un casco que ahora Dervorin ve agujereado, al parecer, por una de las puntas oxidadas que exhiben las cimitarras de los uruk. Quizá la misma que tuvo sobre sí mismo antes de que aquel perro, no por mera valentía, sino por puro amor, vengase la muerte de su amigo librándole a él de la suya. Dervorin, entre lágrimas, le quita el yelmo. Un hilo de sangre brota de la brecha que el chico tiene en la frente, pero su herida no parece grave. Busca y encuentra el pulso en su cuello. El llanto moja sus labios, igual de salado ahora, que nace de la esperanza, que cuando brotaba fruto de la angustia. No sabe igual. Dervorin despeina el ya de por sí ensortijado pelo del sabueso con una enérgica caricia. En su rostro se dibuja una sonrisa. Y se incrementa al contemplar cómo un haz de luz blanca, gratamente cegadora, rasga el paño de negrura que cubre la capital del reino de Gondor.

Zort y Mevin pelean codo con codo. Los fornidos leñadores de Lamedon empuñan sendas hachas, y combaten asestando recios golpes que describen casi con idéntica ejecución, pues durante toda su vida, antes de verse abatiendo enemigos, solo han sabido tumbar árboles. Tampoco han luchado antes los hombres que tienen a su alrededor. Los mineros de Ossarnen rechazaron las espadas que los soldados les ofrecieron, y decidieron dirigirse a la guerra con sus propios picos de trabajo. Nadie dirige sus movimientos. Partieron de Calembel sin capitán, con la única intención de colaborar en la defensa de Minas Tirith, sabiendo que, a pesar de haber llegado de lejos, durante esta batalla todo aquello que les importa se encuentra dentro del Rammas Echor.

El haz de luz que golpea la bóveda de oscuridad que les envuelve hace que Zort y Mevin se miren, primero, preguntándose en silencio qué es aquello, y se vuelvan, después, buscando el origen del resplandor, contestándose, igualmente sin palabras, que solo puede significar algo bueno. Un fulgurante corcel atraviesa la llanura cabalgando con hipnotizante suntuosidad. Sus crines son tan blancas como su pelaje, como niveos son también los ropajes del jinete, que luce al viento barba y cabellos largos, igualmente

albinos, y alza a lo alto una vara esplendorosa. Sus contrarios huyen de él con auténtico pavor. Sus afectos flanquean su paso con inmensa devoción. Zort y Mevin se abren a ambos lados, y Gandalf el Blanco pasa entre ellos. Sus ojos, lastimados por la ceniza, sanan ahora bañados por el sereno fulgor que despidе el cetro. Sus gargantas, doloridas por la polución, parecen respirar aire puro por un instante. Y allí donde hedía a inmundicia, aprecian al paso del mago el aroma de la pulcritud. Tras él, cientos de caballeros de la Orden del Cisne de Plata cabalgan siguiendo su blanca estela. Los caballos pasan entre los montañeses a toda prisa. Zort y Mevin permanecen inmóviles para no ser arrollados, y se limitan a elevar sus hachas en señal de apoyo. Como un arroyo de agua limpia brotando de un manantial abierto en mitad de una ciénaga, el azul de los caballeros de Dol Amroth se derrama sobre el negro de las hordas de Mordor. Un estandarte se abre paso hacia el este. Sobre un fondo de azur, un cisne en plata despliega sus alas con elegante majestuosidad. Otra bandera se acerca desde el oeste. Sobre un fondo de sinople, un caballo en oro alza sus patas delanteras con hermosa autoridad. El verde de los jinetes de Rohan entra en el lienzo que la guerra pinta sobre los Campos del Pelennor. Los gritos de humo de las siete almenaras han sido escuchados. La Flecha Roja no ha sido pisoteada sobre el barro del bosque de Anórien en vano. Y ante todo, Hirgon el mensajero no ha muerto para nada.

Azul y verde se abrazan en mitad del negro. Imrahil tira con la zurda de las riendas para gobernar a su caballo con impecable maestría, sosteniendo en su diestra un mandoble que a muchos preocuparía sujetar con dos manos, y que el príncipe de Dol Amroth maneja hábilmente con una, dando forma a montones de orcos muertos que después ha de saltar con pericia a lomos de su corcel. Poco a poco, las brillantes espadas de Gondor se detienen, pues los brazos que las empuñan dejan de moverse. El de Imrahil es de los últimos que sufre la extraña congelación que durante un instante recorre la llanura, pero igualmente, el capitán termina por rendirse a la tenebrosa parálisis que le invade. Un tenue aullido nace sobre las ruinas de Osgiliath y crece hasta convertirse en un ensordecedor chillido cuando alcanza el Rammas Echor. Todos miran hacia arriba. Una enorme bestia alada surca el cielo arañando las nubes, que ceden el color más oscuro del lugar a la abrasiva piel de ese monstruo recién llegado. Solo tras un momento el terror que la presencia de aquella criatura despierta a su paso comienza por fin a desvanecerse, permitiendo que las primeras flechas asciendan buscando las alas de esa espantosa criatura que parece no sentir las punzadas de aquellas que sí dan en el blanco.

La mayoría de las saetas parten de los arcos de los soldados de la región de Morthond. Quinientas puntas de acero apuntan a lo alto, y casi al unísono, los mejores arqueros del Valle de la Raíz Negra disparan contra la bestia. Solo dos arcos enfocan otro objetivo. Duilin y Derufin mantienen las cuerdas tensadas. Guiñan sus ojos. Sus brazos izquierdos esperan estirados mientras los derechos se doblan aún más. Sus manos no tiemblan. Duinhir, señor del Valle de Morthond, siempre ha preferido la espada. Continúa librándose, a golpe de estoque, de todos los orcos que le rodean, por contra, excitados por la llegada del terrorífico ser alado. Duinhir busca con la mirada a sus dos hijos, perdidos en mitad de un tumulto de enemigos ahora eufóricos. Y cuando los localiza, los encuentra en idéntica posición apuntando hacia un mismo blanco. Los hijos aguardan estoicos, y el padre, tras ellos, observa entre uno y otro, cómo ante ellos las filas de los haradrim se abren dejando un amplio corredor libre. Desde la lejanía, una nube de polvo se acerca a toda prisa. A su centro apuntan Duilin y Derufin, al punto en el que se encuentra el primero de los veinte mûmakil que, provistos de enormes colmillos, arrollan todo lo que se interpone en su devastador avance. El seísmo alcanza la posición de los hijos del señor de Morthond antes de que lo hagan los colosales animales que lo despiertan. Aliados y contrarios, todos huyen despavoridos sabiendo que los terribles mûmakil no distinguen amigos y enemigos bajo sus patas. Solo Duilin y Derufin mantienen su postura, inmóviles, a la espera del instante exacto. Ambos recuerdan sus entrenamientos en los bosques de Mornan, donde casi cada día abandonaban sus particulares competiciones incapaces de dilucidar un desempate entre sus perfectas puntuaciones. Claro que, aquellas dianas no se movían como sí lo hace la descomunal testa del mûmak al que apuntan. Duinhir grita a sus hijos, pero los estridentes barridos de los gigantes animales que se les echan encima impiden que su voz se escuche, por lo que corre para sacarlos de allí. Las flechas de los hijos del señor del Valle de la Raíz Negra salen disparadas con absoluta sincronización, y con igual unanimidad aciertan en su destino. El desgarrador rugido del mûmak parece salir de su trompa, que sacude en todas direcciones antes de tropezar y caer de bruces, con sus ojos atravesados por sendas saetas. Los lanceros que montaban la bestia salen despedidos rodando por la tierra hasta quedar tendidos sin vida a los pies de los hermanos arqueros, bajo los que el terremoto sigue cobrando intensidad ante la llegada del resto de olifantes. Duinhir sigue corriendo hacia sus hijos, pidiéndoles con gritos desesperados que se retiren, y sabe que a esa distancia ya deben estar escuchándole. Maldice haber legado a sus hijos la misma

osadía de la que él está preso. Pues ellos, impasibles, lejos de abandonar la cacería tras obtener el mayor de los trofeos, toman de su espalda nuevas flechas.

Imrahil baja de su caballo. La llegada de esas bestias ha provocado que su corcel, totalmente atemorizado, quedase descontrolado. Varios mûmakil salen de entre la nube de polvo que sus monstruosas patas han levantado. La misma nube que ha envuelto al señor del Valle de Morthond y a sus dos hijos. Tras el paso de la manada de olifantes, cuando la polvareda se difumina, Imrahil solo distingue una figura en pie. La inconfundible silueta de Duinhir el Alto.

Imrahil no tarda en verse rodeado una vez más por todo tipo de siervos de la Sombra. Su espada ha bebido sangre de haradrim, orcos y uruk, pero él también ha vertido la suya por las heridas que todos ellos, con espadas, sables y cimitarras, le han abierto. El príncipe de Dol Amroth respira fatigado. Se quita su yelmo buscando aliviarse con alguna ráfaga de brisa, pero hasta el viento parece haber huido ya de Minas Tirith. Por eso, cuando su largo pelo lacio se mueve por un golpe de aire, Imrahil se vuelve alarmado. La bestia alada ha descendido y ahora toca el suelo.

Un caballo color grana relincha intranquilo. Trota a un lado y al otro, se encabrita y escarba desmandado. Defensores y atacantes huyen del monstruo que ha bajado de los cielos, y que en su afán de imponer el horror ha atacado a la belleza, en lo más alto, destruyendo parte de la Torre Blanca de Ecthelion. Pero el corcel se muestra ajeno. Entre sus poderosos cascos custodia a su jinete. Guthláf, portaestandarte de Rohan, yace muerto sobre el barro. Su mano aún se aferra al mástil de la enseña de los eorlingas. Casi con desprecio, la cola de la criatura alada, larga y escamosa, serpentea como un látigo alejándose de su última víctima. Imrahil ha de retroceder ante la avalancha que se le echa encima. En el corro que se abre en mitad de los Campos del Pelennor solo quedan aquellos que ya no pueden escapar. El cerco se vacía de hombres, criaturas y bestias. Porque aquel ser en nada se parece a animal alguno. Porque el jinete que lo monta, un espectro que solo esconde oscuridad bajo su jironada túnica negra, no está del todo vivo. Y porque aquella que le hace frente, la única con el suficiente valor para quedarse en el corazón del Rammas Echor, es una mujer. Solo a quien prohibieron iniciar el camino ha llegado hasta el final. El señor de los nueve nazgûl eleva desafiante su mangual. Las afiladas puntas de la maza penden de una cadena ante la mirada añil de Éowyn.

PARTE V – LA CANCIÓN DE LOS TÚMULOS DE MUNDBURGO

Quién sabe cuántos reinos hay en este mundo. Cuántos mundos en este universo. Y qué importa... Allí donde haya vida, habrá muerte. Donde haya luz, oscuridad. Si hay fuego, habrá cenizas. Y si hay alegría, también pesar. Por eso el día de tueilère del año 3019 de la Tercera Edad ha amanecido tan hermoso. Tras el invierno ha llegado la primavera. Hoy más que nunca. Tras la guerra ha nacido la paz.

Varios golpes suenan en la puerta, de madera de pino, como toda la cabaña. Sacan de su embelesamiento al anciano que ya dormitaba sobre la mesa, cubierta de legajos. La luz se cuele por la ventana con el anaranjado color del atardecer, pero el murmullo de la lluvia con el que el viejo se ha dejado arrullar sigue escuchándose. Al abrir la puerta, un hombre le saluda con una pronunciada reverencia. Su pelo ondulado cae mojado ante su cara, se cubre con una hermosa capa marrón y aún mantiene las riendas de su caballo en la mano.

—Una tormenta pasajera —dice el viajero con una sonrisa—. ¿Podría pedirnos un poco de vino?

—Anórien —comenta el anciano tras asentir con su cabeza, dejando paso al recién llegado—. Os contaré una cosa. Su nombre quiere decir “tierra del sol”. Sin embargo, casi siempre está lloviendo.

Tras dejar atada su montura, el hombre accede observando la humilde estancia. Una acogedora hoguera crepita en la chimenea rodeada por un cerco de ceniza que pronto dejará de crecer con la inminente llegada del buen tiempo.

—Es por ello que estoy aquí —dice el viajero—. En estos valles siguen creciendo las athelas.

El anciano asiente una vez más, sabedor de las propiedades medicinales de esas hierbas cada vez más escasas. Despeja la mesa amontonando los papeles que la abarrotaban desordenados. Y posa entre ellos dos vasos vacíos y una jarra repleta de vino.

—De los mejores viñedos de Dorwinion, os lo aseguro —continúa el viejo tomando asiento, visiblemente cansado—. Servíos cuanto queráis.

El forastero llena ambos vasos y ofrece uno a su amable anfitrión. Toma el suyo y bebe un trago, paladeando con gusto. Se queda en pie, agradeciendo poder estirar las piernas tras largo rato cagalgando. En silencio, pregunta con un gesto si puede coger uno de aquellos legajos. El anciano se encoge de hombros, un tanto ruborizado. Tras unos instantes, el hombre baja el papel mirando con curiosidad a aquel venerable ermitaño.

—¿Sois escritor?

—Solo hago baladas.

El viajero, habiendo entrado en calor con el fuego y el buen vino, desabrocha su capa. En el emblema de su peto, entre un árbol y una bóveda de estrellas, luce una corona.

—¿Quién os ha contado la historia de estos hombres? —pregunta admirado el jinete.

—Por aquí pasa mucha gente —responde el anciano—. Solo pido un poco de conversación a cambio del vino.

El viajero deja el papel sobre la mesa. En él, veintiséis versos homenajean a aquellos que lucharon en la batalla de los Campos del Pelennor.

—Os prometo que yo hablaré con vos —dice el desconocido—. Mucho, y muchas veces. Pero debéis disculparme, hoy tengo mucha prisa.

El viejo se levanta para acompañar a aquel viajero hasta la puerta. Sabe a quién ha brindado cobijo en su casa durante esta tormenta. Sabe que volverá a ver a ese hombre.

—Partid sin demora —se despide el anciano—. Espero que vuestras athelas ayuden a quienes se las lleváis. Os contaré una cosa —añade con una reverencia—. Su nombre quiere decir “hierba del rey”.