

# La Batalla de Valle

*crónica de los acontecimientos acaecidos  
en los reinos de Erebor y Valle  
entre el 4 y el 27 de marzo  
del año 3019 de la Tercera Edad*

Cuando penséis en la gran batalla de los Pelennor, no olvidéis las batallas en Valle y el valor del Pueblo de Durin. Pensad en lo que podría haber sido. Fuego de dragones y espadas salvajes en Eriador, la noche en Rivendel. Pudo no haber habido reina en Gondor. Quizá hubiésemos vuelto de la victoria para encontrar sólo ruinas y ceniza.

*El Señor de los Anillos. Apéndice A*

## Consejo

“**H**abremos guerra, pues.” Un mar de cansada tristeza asoma a los ojos de Brand, rey de Valle, mientras mira uno a uno a sus leales consejeros y viejos aliados, sentados en torno a la pesada mesa de roble que él mismo preside. El sol de la mañana penetra en el Gran Salón a través de las vidrieras circulares que decoran el alto techo de la estancia. La luz, modulada por los artísticos diseños del cristal, forma columnas de inúmeros colores que reproducen en el suelo las fantásticas imágenes labradas en los tragaluces.

“Habremos guerra.”

Las palabras se repiten como un eco en la cavernosa voz de Dain, Rey bajo la Montaña. Los dos amigos se miran. Brand es un hombre de edad madura, pero aún en la plenitud de sus fuerzas, orgulloso y erguido. Por corona luce un delgado aro de mithril, regalo de Dain a Bardo, su abuelo, cuando éste fue coronado primer rey de Valle Reconstruida. La plata de Moria refleja las muchas canas que entreveran el oscuro cabello de Brand y capta la blancura de la túnica que ciñe a su cuerpo con un cinturón del que pende una larga espada. A su derecha está Dain Pie de Hierro, un enano ya anciano y de espaldas cargadas. Su lengua barba es blanca como la nieve sobre la Montaña Solitaria. Un manto azul le cae hasta los pies, aún firmes como la piedra. Fríos como la piedra son también sus ojos grises, pero a la vez brillantes y perspicaces. El Rey bajo la Montaña no porta armas, pero al moverse el manto deja ver destellos de una cota de malla finamente trabajada.

Los dos amigos se miran. Guerra. El reinado de Brand ha transcurrido en paz, pero el rey de Valle sabe lo que significa la guerra, pues a menudo escuchaba a su abuelo Bardo el Arquero relatar los horrores de la Batalla de los Cinco Ejércitos. Dain sí conoce la guerra. Doscientos años antes, siendo apenas un niño según las cuentas de los enanos, fue él quien dio muerte a Azog el Trasgo en la gran batalla de Nanduhirion, ante las puertas de Moria. Y ochenta años atrás, cuando Brand no había nacido y su padre Bain no era más que un niño de doce años, Dain combatió junto a Bardo en la batalla de los Cinco Ejércitos, al frente de los enanos de las Colinas de Hierro. Tras la muerte de Thorin Escudo de Roble en la batalla, Dain fue coronado Rey de Erebor. La guerra ha acompañado a Dain a lo largo de toda su vida y es ahora un enano demasiado viejo y demasiado sabio como para desearla.

Brand recorre con la mirada los rostros alineados en torno a la mesa. A la derecha de Dain se sienta su hijo Thorin Yelmo de Piedra, un enano de noble porte y mirada fiera. Junto a él está Gloin, el que fuera compañero de Thorin Escudo de Roble en su afamada aventura. Tras la partida de Balin, Gloin se convirtió en el principal consejero de Dain. Es un enano con muchos inviernos y muchos viajes sobre sus robustas piernas, el último de los cuales le llevó unos meses atrás a Imladris en alguna importante misión. Hasta allí le acompañó su hijo Gimli, pero en la casa de Elrond se separaron la sendas de ambos, pues Gimli se vio envuelto en una historia diferente, una epopeya de amistad y poder.

A la izquierda de Brand se sienta Bardo, su primogénito, un hombre joven y un digno heredero al que legar el trono. Bardo es capitán de la caballería de Valle, como su padre y su abuelo lo fueron antes que él. A la izquierda de Bardo está Túrion, jefe del ejército de Valle, un militar experimentado, callado y ceñudo, pero el más fiel y abnegado de los súbditos. A la izquierda de Túrion, frente a Gloin, está Galbor, Gobernador de Esgaroth, un acaudalado comerciante en una ciudad de mercaderes. Galbor es hombre sutil y taimado, pero

siempre se ha mostrado eficaz y, hasta entonces, leal. Galia, hija del rey Brand, se sienta frente a su padre, al otro extremo de la mesa.

“La guerra lleva meses pendiendo sobre nuestras cabezas,” dice Dain. “Como sabéis, a lo largo de los últimos dos años hemos recibido en Erebor tres preocupantes visitas de un emisario de Mordor.” Ante la mención del ominoso nombre una sombra de miedo y desesperación pasa sobre los congregados. “En su primera visita el embajador nos ofreció la amistad de su señor, a cambio tan sólo de la entrega de un anillo, el más pequeño de los anillos, que, según él, estaba en posesión de un mediano. No hablaremos más aquí de ese insignificante anillo, pues es un asunto que queda más allá de nuestro poder, o de cualquier otro poder en la Tierra Media.” Dain mira de soslayo a Brand, quien asiente de manera casi imperceptible.

“Tres veces vino el mensajero,” continúa Gloin. “Tras las dos primeras visitas se fue sin respuesta, pero dejó tras de sí el fantasma de una amenaza. La tercera vez el enviado de Mordor trajo un ultimátum: ‘El tiempo de la vacilación ha pasado,’ dijo con voz sibilante. ‘Ha llegado el momento de elegir bando. Si colaboráis con mi Señor, él cumplirá su promesa: Se os devolverán tres de los Anillos que una vez os pertenecieron y Moria será vuestra para siempre. Si os negáis a colaborar, vuestro destino será el acerado filo de la espada. ¿Qué escogéis?’ Mi señor Dain, que durante este discurso había permanecido callado, levantó la vista y clavó sus ojos en los del embajador, quien tuvo que desviar la mirada casi de inmediato. ‘Escogemos la libertad,’ dijo Dain con voz clara y firme. ‘Ya conocemos las promesas de Sauron el Terrible y los sufrimientos que siempre se esconden tras ellas. Los enanos tenemos larga memoria. Deseamos vivir en paz, pero si Sauron decide que nuestro reino es una nimiedad que puede engullir fácilmente, en verdad te digo que puede que tu señor encuentre en nosotros un bocado que se le atranque en la garganta. Si Mordor desea guerra, guerra tendrá.’ Con un agudo silbido de ira, el emisario se volvió y salió corriendo de la estancia. No hemos vuelto a saber de él, pero la amenaza ha pendido sobre nosotros como una negra sombra de muerte y destrucción.”

“Hasta ahora,” prosigue Brand. “El Señor Oscuro nunca amenaza en vano y hoy nos enfrentamos a su venganza. Como sabéis, hemos recibido mensajes de nuestras guarniciones avanzadas sobre el Carnen, a doce días de aquí, informándonos de que un gran ejército de hombres del este ha cruzado el río hace cinco días y marcha sobre nosotros.”

Aunque no encierran una sorpresa para nadie, estas palabras caen como una losa sobre los congregados y durante unos segundos todos bajan los ojos, a solas con sus propios miedos. El rey Brand y Dain se miran de nuevo.

“Es desde luego una gran desgracia que esta catástrofe haya ocurrido en nuestro tiempo.” Dice Galbor, con una voz suave y cautelosa. “Quizá nuestros amigos los enanos de la Montaña Solitaria podrían haber manejado la situación con mayor... cautela. Un enemigo tan peligroso como Sauron es un precio demasiado caro que pagar a cambio de una baratija,” Galbor hace una pausa, “a menos que esa baratija sea más valiosa de lo que aquí se admite.”

“La naturaleza y el destino del anillo del mediano no son asuntos que deban ser tratados aquí,” interviene, brusco, Brand.

“Desde luego, desde luego,” continúa Galbor. “Como decía, los enanos han atraído sobre sí su propia destrucción, al negarse a pactar con el enviado de Mordor. Pero ni el reino de Valle ni mi ciudad, Esgaroth sobre el Lago Largo, hemos agraviado en nada a Sauron. Puede que su ira pase de largo a nuestro lado. ¿Por qué hemos de ligar nuestra suerte a la de los enanos de la Montaña Solitaria? Encerrémonos en Valle y Esgaroth y

esperemos a que la tormenta pase sobre nosotros. Que cada cual haga frente a su responsabilidad,” Galbor hace una pausa, “y a su destino”.

Se oye un puñetazo sobre la mesa. Túrion se vuelve violentamente hacia el Gobernador de Esgaroth. Con el rostro encendido por la ira, asoma a la boca del guerrero una palabra que ni siquiera Galbor el taimado puede dejar sin respuesta. Pero antes de que ésta salga de sus labios, Bardo hijo de Brand le detiene, poniendo la mano sobre su hombro.

“Que hable el rey bajo la Montaña,” dice Bardo con calma, el rostro serio.

Dain levanta la vista y mira, sonriente, a Túrion. “Los enanos de la Montaña Solitaria conocen el poder de Sauron.” Los ojos de Dain se vuelven a Galbor. “Sin ayuda nuestro fin está escrito. Quizá lo esté también con vuestro apoyo y, por tanto, no queremos atar a nuestro destino a quien no desee compartirlo.”

Quizá a Thorin Yelmo de Piedra le habría gustado añadir algo más, pero si así fuera, un ligero movimiento negativo de la cabeza de Gloin le disuade de hacerlo. Cuando Dain termina de hablar, Brand asiente gravemente y toma la palabra.

“Galbor, Gobernador de Esgaroth, ha hablado y ha aconsejado prudencia, según su costumbre. A menudo en el pasado sus consejos han resultado acertados. En verdad el brazo de Sauron es largo y poderoso, y las hordas del este que ha convocado son las más numerosas que nunca se hayan visto en estas tierras.” Brand hace una pausa. “Pero, Galbor hijo de Galba, ¿Has olvidado que Dain es mi hermano? ¿Qué hombre abandonaría a su hermano en su hora más difícil? El destino de Valle está ligado al de la Montaña Solitaria por los sagrados juramentos de nuestros padres y nuestros abuelos y por la mucha sangre vertida en defensa de la misma tierra. El honor debería haberte trabado la lengua antes de que ésta osara aconsejarnos el perjurio.”

“Prefiero creer que no pensaste en las consecuencias de tus palabras.” Continúa el rey, mientras Galbor baja la cabeza. “¿En verdad piensas que las hordas de Mordor pasarían sobre nosotros como una tormenta que se dirige a descargar en otro lugar y luego se desvanece? Tras arrasar Erebor nuestros enemigos se volverían contra Valle y luego, no lo dudes, contra tu bienamada Esgaroth. La desunión de los que se le oponen ha sido siempre la más valiosa arma del Enemigo. Si queremos albergar alguna esperanza, debemos permanecer unidos. Esta es mi decisión. Os pregunto ahora, consejeros y aliados: ¿Estáis conmigo?”

“Vuestras palabras expresan también mis pensamientos,” Dice Dain, mientras Thorin y Gloin asienten en silencio.

“El deber y la necesidad se aúnan sin duda en este caso.” Dice Bardo, con una tranquila sonrisa. “Lucharemos junto a Dain”.

“Vuestro pueblo no desea la guerra, señor, pero acudirá a luchar por vos y por su libertad sin dudarle un momento,” añade Túrion, sin ocultar su desdén hacia Galbor.

“Se hará como ordenáis,” concluye Galbor, sin levantar la vista.

“Bien.” Brand toma de nuevo la palabra. “Los hombres del este se hallan a una semana de nosotros. ¿De qué tropas disponemos en tan breve espacio de tiempo?”

“El ejército de Valle está presto a combatir,” dice el general Túrion, con su voz adusta. “Son sólo siete compañías de trescientos infantes, pero son buenos soldados y están bien equipados y entrenados. En sólo una semana quizá podamos reunir hasta dos mil infantes más de la milicia, si reclutamos a todos los hombres aptos para la lucha en la ciudad y el norte del reino, pero su preparación y equipo serán por fuerza muy ligeros.”

“La caballería real consta de quinientos jinetes, elegidos entre los jóvenes de las familias nobles de Valle.” Continúa Bardo. “Mis hombres son valientes y entusiastas, pero son pocos. Ojalá tuviéramos más jinetes. Según nuestros informes, esta horda de orientales está compuesta principalmente de hombres fieros y avezados en las luchas tribales, pero la mayoría lucha a pie y no está acostumbrada a enfrentarse a los caballos.”

“El pueblo de la Montaña Solitaria no es tan numeroso como antaño.” Interviene entonces Thorin, “En época de Thrór podríamos haber aportado diez mil guerreros, pero hoy sólo podemos aprestar a cuatro mil. Son enanos fieros y bien pertrechados y sin duda darán muchos problemas a los invasores del este.”

“No son ni siete mil espadas en total,” comenta el rey Brand, abatido, “y nuestros enemigos son cerca de veinte mil, si hemos de creer lo que afirman nuestros ojeadores. ¿Qué ayuda podemos recibir de nuestros amigos y aliados?”

“Los enanos de las Montañas de Hierro vendrán sin duda en nuestra ayuda, tan pronto como puedan y en gran número,” interviene Dain. “Mi pariente Borin es su señor, y nos socorrerá en este trance, pero ¡ay! las Colinas de Hierro están muy lejos al norte y al este y, aunque enviamos mensajeros hace ya dos días, dudo que los refuerzos lleguen antes de dos semanas. Quizá demasiado tarde para socorrernos, pero no para vengarnos.”

“¿Qué hay Thranduil, rey de los elfos de Bosque Negro?” Pregunta Galbor.

“Las cosas no están mejor en el reino de Thranduil,” responde Brand. “Sauron ha reconstruido su vieja fortaleza de Dol Guldur y presiona constantemente hacia el norte. Los elfos están siendo puestos duramente a prueba y hacen todo lo que pueden por preservar su reino. Si Thranduil cae, no sólo tendremos orientales frente a nosotros, sino también orcos a nuestra espalda. No podemos contar con ayuda de los elfos, de momento. Pero tu ciudad, Galbor, es mi aliada. ¿Qué ayuda podemos esperar de Esgaroth y del sur de mi reino?”

“La guarnición de Esgaroth es reducida,” responde Galbor, “y necesitaremos tiempo antes de organizar una fuerza digna de consideración.”

“Tiempo es precisamente lo que no tenemos, Gobernador,” replica el rey Brand con un deje de fastidio. “¿Cuántos hombres habréis puesto en armas dentro de una semana?”

“Es difícil decirlo,” replica Galbor con cautela. “Dos, tal vez tres mil hombres en tan corto espacio de tiempo, pero los necesitaremos para la defensa de nuestra ciudad.”

“La situación es desesperada, Gobernador.” Bardo toma la palabra. “No es momento para la prudencia. Si Valle y Erebor caen, no tendrás posibilidad alguna de defender Esgaroth. Debes enviar a Valle todos los hombres que puedas reunir.”

“¿Es esa la orden de mi rey?” Pregunta Galbor.

“Si me fuerzas a ordenarlo, lo ordenaré,” responde Brand. Luego, suavizando su voz, añade. “El enemigo marcha contra Valle en una masa compacta. Aún así, si somos informados de que parte de su ejército se desvía hacia Esgaroth, eres libre de disponer de tus hombres para que defiendan su ciudad. Mientras no sea así, enviarás a Valle todos los guerreros de los que puedas desprenderte.”

“Haré lo mejor para el reino,” dice Galbor, con una inclinación.

“El enemigo avanza a marchas forzadas.” Túrion toma la palabra. “Aunque los enanos pueden afrontar un largo asedio en la Montaña Solitaria, la ciudad de Valle es incapaz de resistir el asalto de los orientales, ni siquiera con la ayuda de los guerreros de los que pueda desprenderse Dain. La recluta de soldados, sumada a los hombres que recibamos de Esgaroth, podría ponernos en condiciones de resistir hasta la llegada de Borin. Sin

embargo, los orientales estarán sobre nosotros antes de que hayamos hecho acopio de estas fuerzas. ¿Qué podemos hacer?”

“Atacar,” responde Brand. “Atacar inmediatamente con todos los guerreros de que disponemos en este momento.” El asombro se muestra en el rostro de todos. “Los caudillos orientales no esperan que tomemos la iniciativa y avanzan sin tomar precauciones. No podremos derrotarlos, pero quizá consigamos retrasar su avance sin sufrir grandes pérdidas por nuestra parte. Así ganaríamos el tiempo necesario para que lleguen los hombres de Esgaroth y se consume la recluta. Con esa ayuda podríamos resistir hasta que llegaran los enanos de las Montañas de Hierro.”

“Se trata sin duda de una baza desesperada,” dice Thorin, pensativo. Bardo parece dudar y no osa mirar a su padre. Se hace el silencio. De repente, una carcajada, sincera y alegre, rompe el hechizo de desesperación que parece obrar sobre la sala.

“Extraños tiempos son estos en los que los ancianos aconsejan a los jóvenes tomar el camino arriesgado,” suena la voz de Dain, clara y despojada de cualquier tono de duda. “Una baza desesperada para una ocasión desesperada. Atacar a un enemigo que no espera ser desafiado suena a mis viejos oídos mucho más razonable que esperar como conejos en su madriguera a que caiga sobre nosotros toda su furia. A vuestro lado marcharé yo, rey Brand, al frente de mis enanos. Si regresamos, seremos recibidos con cantos de gloria y alabanza. Si perecemos, nuestras hazañas serán recordadas en canciones de honor y esperanza, si queda alguien para entonarlas.”

“Ahora veo que vuestras decisiones son acertadas, majestades,” interviene Bardo, pero no debéis dejaros arrastrar por vuestro propio entusiasmo. Thorin Yelmo de Piedra y yo mismo deberíamos encabezar este ataque, mientras los reyes de Valle y Erebor organizan la defensa y se reservan para la batalla final, donde serán tan necesarios.” Thorin asiente a las palabras de Bardo.

“Todos partiremos, reyes y herederos,” responde Brand. “Cada batalla es decisiva y si falla el ataque, no habrá defensa posible. En Valle y Erebor quedarán Túrion y Gloin, quienes se encargarán de la recluta y armamento de los refuerzos.”

Dain a, tras mirar a Gloin, pero Túrion toma la palabra. “Os ruego que encarguéis a otro el acantonamiento de los refuerzos. Yo soy un soldado y son mis hombres los que parten a enfrentarse al enemigo. No me dejéis atrás, mi señor.”

“Mi buen Túrion”, replica Brand, “debéis hacer lo que se os ordena. Deseo dejar en mi ciudad a alguien en quien pueda confiar para organizar la recluta y adiestramiento de la milicia. Tiempo tendrás de demostrar tu valía al frente de tus soldados cuando los orientales lleguen a nuestra ciudad. Sea como ordeno.” Túrion hace una inclinación.

“Todo está decidido,” continúa Brand. “Partiremos mañana al alba. Tú, Galbor, saldrás inmediatamente hacia Esgaroth y contigo marchará mi hija Galia. La encomiendo a tu cuidado, pues deseo preservar del riesgo al menos a uno de mis vástagos.” Galbor asiente gravemente.

“Hay muchas necesidades que atender y muchos preparativos que aprestar antes de nuestra partida,” concluye Dain. “Que cada cual atienda sus deberes.”

Todos se levantan, dejando a Brand solo en la cabecera de la mesa. “Tú, Galia, quédate conmigo un momento,” dice el rey, antes de que su hija abandone la estancia.

A pesar de su condición de mujer, a la hija de Brand se le permite asistir a las reuniones del reino porque su fina inteligencia y avezado ingenio la convierten en la consejera más valiosa del reino. A los veinticinco años, Galia es una doncella menuda, de largos cabellos castaños. Quizá no sea la más hermosa mujer en Valle, pero quien se acerca a ella queda cautivado por el límpido brillo de sus grandes ojos castaños. Los mismos que ahora permanecen fijos, atentos, en su padre. Cuando todos han salido, Galia cierra la puerta tras ellos.

“¿Yerro si creo que la preservación de tu estirpe no es la única razón para enviarme con Galbor?” Preguntó Galia, con una sonrisa. Cuando ríe, la luz que ilumina sus suaves facciones le presta un encanto al que pocos hombres sabrían resistirse.

“No, hija mía. Eres tan sagaz como de costumbre.” El rostro de rey Brand permanece serio. “Galbor se ha mostrado hoy demasiado reticente y eso me llena de aprensión. Irás a Esgaroth y en mi nombre te asegurarás de que la Ciudad del Lago cumple su voto de alianza. Sin su ayuda no hay esperanza para Valle.” Las facciones de Brand se dulcifican. “Preferiría tenerte a mi lado antes del fin. El mañana se presenta oscuro y me acosan negros presagios. He de enviarte lejos de mí, pero, al hacerlo, me desprendo de tu consejo, de tu consuelo y de la esperanza de volver a verte.”

“No habléis así, padre,” le interrumpe Galia. “El mañana está ciertamente envuelto en tinieblas, mas el temor no ha de hacernos desesperar. Aún estamos vivos, y no sólo hay dolor y separación más allá de las negras puertas de la muerte.”

“¿Quién sabe lo que nos espera tras ellas?” Suspira Brand. “Sin embargo, encuentro un débil consuelo en tus palabras. Me aferraré a ellas. Ahora, Galia, hija mía, parte a cumplir la misión que te encomiendo. Adiós.”

Galia se acerca a su padre y apoya los labios sobre su frente largo tiempo. Cuando los aparta, una alegre sonrisa ilumina su rostro. Luego, con una inclinación, aún sonriendo, Galia se retira hacia la puerta. Aquella sonrisa es el último recuerdo que su padre guardará de ella. Al dejar la estancia, cuando los ojos del rey Brand ya no pueden sorprenderlas, las lágrimas corren raudas por las pálidas mejillas de la doncella, y son sus ojos dos insondables pozos de tristeza.

# Batalla en la Llanura

**L**a ciudad se yergue al pie de una escarpada montaña, protegida por siete círculos de blancas murallas. Desde el este se extiende hacia ella la vasta sombra de una mano, tan poderosa que a su lado la fortaleza parece frágil e indefensa. En poco tiempo la ciudad será una blanca pincelada en un rugiente mar de oscuridad. Ya está rodeada. Las sombras pretenden reptar como dedos por los blancos muros y envolverlos en un abrazo asfixiante. Crece el estruendo. ¡Las puertas han estallado! El final es inminente, inevitable, mas la sombra se detiene, como indecisa. Se hace el silencio. Una sola voluntad se opone a la oscuridad, se resiste a ser doblegada. En ese instante se oye el canto de un gallo, claro, extrañamente ajeno al trágico conflicto, y su eco se mezcla con un poderoso bramido que irrumpe desde el norte: ¡cuernos, CUERNOS, CUERNOS!

“¡Rohan ha venido!” Exclama Brand, y despierta sobresaltado de su extraño sueño. En sus oídos los cuernos se transforman en sonido de trompetas. Es el toque de diana. Brand se asoma a una tronera. El alba queda aún muy lejos, mas Valle es ya un hervidero de actividad. El aire frío de comienzos de marzo se cuele por la estrecha abertura y provoca en Brand un escalofrío. El rey ha despertado de un sueño de miedo para enfrentarse a sus propios temores. Y, sin embargo, ese sueño le ha traído una nueva esperanza, pues el norte no está solo frente a la oscuridad. En toda la Tierra Media los pueblos libres se enfrentan al fatídico destino y hay en ellos voluntades y designios que no sucumbirán sin dar batalla. Así ha de ser. También el reino de Valle se aferrará a esta fe: la voluntad de resistir lo irresistible es la única esperanza de burlar al destino.

Las primeras luces del alba apuntan tímidamente tras las lejanas Montañas de Hierro cuando, montado en su blanco corcel, el rey Brand sale de la ciudad. A su derecha cabalga el príncipe Bardo, a su izquierda el general Túrion. Les sigue la caballería de Valle. En la explanada frente a la puerta oriental de la ciudad, a la tenue luz del amanecer, le aguarda ya formado el ejército. Los disciplinados soldados de Valle, con sus petos de cuero y chatos capacetes metálicos, se alinean dispuestos en cerradas compañías de piqueros, arqueros e infantes con escudo y espada corta. A continuación, los enanos de la Montaña Solitaria, formando una sola masa compacta de guerreros con largas cotas de malla y empuñando hachas, mazas y mayales. Tras ellos, las carretas con comida y pertrechos. El rey Dain, seguido de Thorin, se adelanta hacia Brand.

“Todo está listo.” Dice el rey bajo la Montaña. Brand asiente.

“¡Desplegad los estandartes!” Ordena con voz clara Brand. De cada compañía de Valle se adelanta un hombre, que rápidamente desenfunda el estandarte de la compañía: sobre campo verde un círculo dorado en que está inscrita la runa d, símbolo de Valle. El portaestandarte del rey es Gard, su sobrino mayor, y, sin embargo, poco más que un niño. A una señal del rey, Gard despliega el estandarte real, que nunca había ido a la guerra en los días de Brand. Sobre el círculo dorado de Valle campea una corona plateada. Los enanos de Erebor portan un único estandarte con los emblemas de la casa de Durin: un yunque y un martillo, sobre los que campea una corona nimbada por siete estrellas. El rey se vuelve a Túrion.

“En mi ausencia serás senescal del rey.” Dice Brand, entregándole su sello. “Este anillo será el símbolo de tu autoridad. En virtud a él, tus órdenes serán obedecidas como si emanaran de mi persona.” El rey hace una pausa. “Cuida de mi pueblo hasta mi regreso.”

“Procuraré ser digno de vuestra confianza.” Replica Túrion, inclinando profundamente la cabeza.

Brand mira por última vez su ciudad. Frente a las empalizadas se agolpan mujeres y hombres demasiado viejos o demasiado jóvenes para tomar las armas. Galia no está entre ellos, pues la tarde anterior partía hacia Esgaroth. El rey vuelve la mirada hacia su aliado Dain, majestuoso en su cota de mithril, y el brillo de los claros ojos bajo las espesas cejas canosas le reconforta. Por último, vuelve la vista a su ejército. Los hombres están prestos, conocen el riesgo y lo aceptan. No hay necesidad de arengas o palabras altisonantes.

“¡En marcha!” Exclama el rey, con voz clara y potente.

El ejército comienza a moverse. Se oyen voces de mando. Compañía tras compañía de hombres se encamina al este. A continuación marchan los enanos, entonando con voces guturales una ardiente canción de guerra en su extraña lengua. Les siguen las carretas de suministros. Por fin, al trote, parte la caballería y pronto se adelanta a los infantes. A un lado del ejército caminan Dain y Brand. Tras ellos, a alguna distancia, cabalga Gard, que porta el estandarte del rey y conduce de las riendas su caballo. Túrion los ve alejarse hacia el sol que comienza a levantarse en el este hasta que no son más que una nube de polvo en la lejanía. Entonces les da la espalda, entra en la ciudad y ordena cerrar las puertas.

El ejército está acampado en torno a un bosquecillo casi oculto en las ondulaciones del terreno. Un arroyuelo canta a la sombra de los árboles y se dirige veloz hacia el oeste, en busca del Río Rápido. Han pasado tres días desde que el ejército dejara Valle. Desde entonces, bajo un cielo gris, hombres y enanos han marchado a través de un páramo ondulado, sin grandes elevaciones. La extensa llanura que se extiende entre el Río Carnen y el Bosque Negro está cubierta de brezos y matorral. Las escasas y abigarradas arboledas se apiñan en torno al curso de los regatos que serpean entre las ondulaciones. La tienda del rey Brand está plantada a la sombra de un gran olmo y a su puerta se encuentran reunidos los capitanes de Valle y Erebor. Los ojeadores informan que el ejército de los hombres del este se encuentra a un día de camino.

“Son hombres achaparrados, de aspecto torvo y rostro cetrino,” informa el jefe de los exploradores, un pastor de las fronteras orientales del reino, vestido de pardo y cubierto de polvo. “Van envueltos en duras pieles de bisonte y armados con gruesas lanzas, hachas y mazas, pero apenas traen arqueros.” El hombre hace una pausa y mira al suelo. “Son muchos, majestad, más de tres guerreros por cada uno de los nuestros.”

“Gracias, mi fiel amigo.” Responde Brand, con una sonrisa. “Pero las malas noticias tienen pies alados, según dicen, y ya conocíamos la magnitud de la amenaza que se cierne sobre nosotros. Decidme ahora: ¿En qué orden marchan? ¿Qué precauciones toman contra un posible ataque?”

“Ninguna precaución, mi señor.” Contesta el explorador, mientras se le iluminan los ojos con un brillo perspícaz. “Marchan confiados y arrogantes, como si atravesaran sus propias tierras. Hacen un ruido horrendo y sus ojeadores están más atentos a las chanzas de sus compañeros que a una eventual emboscada. Su orden de marcha es confuso, pues no parecen formar en compañías o regimientos. Avanzan divididos en dos grandes grupos, separados por medio día de camino. El primer grupo es menos numeroso y, sin embargo, suma apenas menos guerreros que vuestro ejército. En el segundo contingente marchan los hombres de aspecto más fiero y mejor armados.”

“Muchas gracias, capitán de exploradores,” replica el rey Brand, asintiendo. “Habéis cumplido vuestra misión con gran celo. Retiraos ahora a descansar, pero antes id al jefe de fogones y decidle en mi nombre que prepare algo nutritivo y apetitoso para vos y vuestros hombres.”

Bardo, que ha escuchado atentamente el informe, comienza a hablar una vez se ha retirado el jefe de ojeadores. “Sin duda el caudillo de esos bárbaros del este dispuso sus fuerzas en dos grupos de manera que sus mejores guerreros llegaran descansados a lo que él sabía sería un duro asedio. La vanguardia, pensaba él, sería capaz de superar fácilmente nuestras defensas avanzadas.”

“Por la manera en que avanzan es evidente,” continúa Dain, “que nuestros enemigos están tan convencidos de su poderío que no esperan ser desafiados hasta llegar a Valle. Quizá su fuerza constituya precisamente la debilidad que esperábamos. Sugiero que aprovechemos esta oportunidad para enseñar a los invasores la conveniencia de la cautela.”

“Debemos atacar al primer grupo,” conviene Thorin.

“Marchemos sobre ellos,” interviene el joven Gard, vehemente. “En una batalla campal tamaño enemigo no es rival para nuestros disciplinados hombres y la ira de los enanos.”

“No lo es, en efecto,” replica Brand, con voz calmada. “Pero nunca desprecies al adversario, muchacho, y menos cuando te triplica en número.” Gard baja la cabeza, avergonzado. Brand continúa, con una sonrisa comprensiva. “El caudillo oriental no es ningún necio. Sabe que una batalla en terreno abierto con su vanguardia nos costaría más bajas de las que podemos permitirnos, considerando que aún tendríamos que habérmolas con el grueso de su ejército. Él puede perder dos hombres por cada guerrero nuestro y aún mantener la ventaja.” El rey de Valle cruza los brazos, pensativo.

“No es una batalla campal lo que yo tengo en mente, viejo amigo.” Habla de nuevo Dain, mesándose la barba.

Gútvar hijo de Gútlav ríe al terminar el último verso de la canción de guerra que entonan sus huestes: *¡Ruina y saqueo, y roja la sangre en el río!* El hijo del poderoso caudillo oriental está orgulloso de sus hombres, los más aguerridos jóvenes de cada tribu. Está también orgulloso de que su padre le haya confiado el mando de la vanguardia del invencible ejército de los orientales.

“¡Que Gútlav señor de los siete clanes nos siga con sus veteranos!” Exclama un joven de fiero aspecto. “Quizá llegue a tiempo para recoger los últimos despojos del tesoro de las ciudades de los paliduchos y los enanos.”

Un extraño y sordo silbido se une al coro de risas. “¿Qué ruido es ese?” Se pregunta el príncipe Gútvar. “¡¡¡Flechas!!!” Demasiado tarde. Antes de que sus hombres puedan protegerse, cientos de proyectiles se precipitan sobre la apretada columna. Varios jóvenes guerreros gimen y caen alrededor de Gútvar. Un nuevo silbido y una nueva lluvia de flechas. Más bajas entre sus soldados, que ya comienzan a embrazar los escudos. ¿Dónde están esos malditos? Un hombre a su lado señala hacia el norte. Sobre un ribazo, a lo lejos, distingue a varios centenares de arqueros, que acaban de enviar una nueva salva de dardos.

“¡A ellos! ¡Sangre y ruina!” Grita Gútvar, y se lanza contra los agresores. Con un solo alarido, toda la hueste de orientales corre en pos de su caudillo, hacia los arqueros de Valle. Éstos lanzan una última descarga y, volviendo la espalda, comienzan a correr hacia el norte. Unos metros más allá, obedeciendo a su capitán, los arqueros se detienen de nuevo y disparan. Decenas de orientales vuelven a caer y otros muchos son heridos. La operación se repite varias veces más. Gútvar no sabría decir cuántas. Cuatro o cinco. Los orientales enloquecen de rabia y corren más rápido, pues la distancia que los separa de sus enemigos es cada vez menor. Ahora los

arqueros han entrado en una larga vaguada cruzada por un río y con un pequeño bosque en el centro. Los orientales les siguen.

Los arqueros ya no corren más. En la ladera más alejada de la hondonada les esperaban hasta dos mil hombres en formación de combate. Picas al frente e infantes tras ellos. Los arqueros ocupan su puesto en la retaguardia y continúan enviando salvas mortales. Entre las ordenadas filas cabriolea un jinete sobre un caballo blanco. Brilla el pálido sol en el acero de las armas. Los perseguidores refrenan su carrera, pero la alegría se refleja en el rostro de Gútvar. Ante él se encuentra sin duda el ejército de Valle, pero la hueste de los orientales lo duplica fácilmente en número. Gútvar servirá a su padre la derrota de los hombres del norte. El caudillo oriental dispone apresuradamente a sus exhaustas tropas. Ha perdido más guerreros de los que creía a causa de los arqueros, pero sus fuerzas son aún más que suficientes para aplastar al enemigo. Decide atacar sin demora, antes de que sus hombres sigan siendo asaeteados. Los guerreros orientales se lanzan al interior de la hondonada, pues han de atravesarla para llegar hasta sus enemigos. Cuando el terreno comienza a elevarse, la carrera pierde velocidad. En ese momento un sonoro clamor se oye a derecha e izquierda de los atacantes, que moderan un poco más el paso mientras miran a su alrededor. Un frío estremecimiento recorre la espalda de Gútvar.

Porque a ambos flancos de los orientales, sobre los ribazos tras los que habían estado ocultas todo este tiempo, aparecen ahora las huestes de Dain, fila tras fila de enanos que se precipitan sobre sus hombres con recios gritos: *¡Khazâd ai mênu!* Cunde la confusión entre los orientales. Las primeras líneas, llevadas por la inercia de la carrera, se estrellan contra la erizada pared de picas tendidas por los hombres de Valle. Los que no se empalan en ellas son abatidos por las espadas de los infantes de Brand. Los enanos han penetrado ya profundamente en ambos flancos de la desorientada hueste oriental, tajando y aplastando a todos los que encuentran a su paso. Gútvar sabe que la batalla está perdida, así que reúne a su alrededor a todos los que aún están dispuestos a recibir órdenes y trata de dirigirse hacia la entrada de la hondonada, para salvar todos los hombres que pueda. Mientras los infantes de Valle avanzan ordenadamente sobre la retaguardia de los orientales que tratan de defenderse de los enanos, Gútvar y unos centenares de guerreros consiguen por fin zafarse del combate. La salida de la vaguada está sólo a unas decenas de metros. Nunca los cubrirán.

Porque frente a él, cortándole el paso, está la caballería de Valle, sus espadas desenvainadas y en alto y las cotas brillantes al sol. Un hombre alto con un penacho dorado sobre el yelmo se adelanta y, señalándolos con la espada, grita una sola palabra. Los jinetes repiten el grito con una sola voz y se lanzan contra los orientales. Gútvar reconoce la muerte mirándole a los ojos. La acometida es terrible, y los supervivientes, y con ellos el hijo del señor de los siete clanes, se retiran desviando como pueden los mandobles de los caballeros. Gútvar lucha con fiereza, desmontando a uno de los jinetes y rematándolo en el suelo. Si ha de morir, se llevará a muchos de estos norteños por delante. Los enanos y la infantería de Valle, que han acabado ya con la resistencia en la hondonada, atacan ahora a los últimos hombres de Gútvar. El jefe oriental distingue al frente de ellos a un enano centenario que porta un yelmo coronado y, con un alarido de rabia, se lanza contra él. El choque es terrible. La pesada espada del oriental es desviada por el mango de hierro del hacha de Dain, que con una rápida finta se hace a un lado. *¡Baruk khazâd!* Gútvar oye un golpe seco mientras el hacha se clava en su pecho. Cae al suelo el orgulloso príncipe oriental y la tierra parda le acoge, amorosa. Mientras masculla una maldición, la oscuridad cae sobre sus ojos.

Gard pasea entre los centenares de cadáveres que alfombran el suelo de la hondonada. El agua del riachuelo corre tinta de la sangre de los orientales. Algunos hombres de Valle y enanos yacen también mezclados con sus otrora enemigos. La espada de Gard tiene muescas allí donde algún oriental pudo detener un mandoble. Su cota, tan brillante hace sólo una hora, está ahora empañada por su sudor y la sangre de los enemigos muertos. El pensamiento le aturde.

“No hay gloria en la batalla, muchacho.” Oye la voz de Brand a sus espaldas. “Es ése un invento de bardos y trovadores. Sólo queda el dudoso consuelo de saber que el enemigo abatido no podrá quemar tu hogar y esclavizar a tu pueblo.” Brand deja escapar un suspiro. “Recoge el estandarte y toma tu caballo, soldado. Debemos salir de aquí y preparar el siguiente choque. La victoria no será entonces tan fácil, ni tan bajo el precio.”

Gútlav el señor de los siete clanes arroja al suelo al maltrecho joven, uno de los escasos supervivientes de la matanza. ¿Cómo osa sobrevivir para traerle estas nuevas? La vanguardia, destruida, su hijo, muerto. Esos malditos norteños y esos menguados enanos. ¡Que la maldición de Sauron el Grande caiga sobre todos ellos! A su alrededor las miradas de sus hombres se endurecen, sus puños se aprietan. Entre los caídos había muchos hijos, hermanos y allegados. No habrá cuartel para el enemigo. Gútlav dirige una mirada a su hermano Hrogar y éste asiente. Unos minutos más tarde, unos centenares de hombres se separan de la gran hueste y se desvían hacia el sudoeste.

Han pasado doce días desde que partiera el rey Brand. El temor y la incertidumbre penden sobre Valle. El senescal Túrion se ocupa en el entrenamiento de las nuevas tropas mientras los atalayeros escudriñan el llano horizonte hacia el este y el sur. Mientras supervisa la instrucción de una compañía de guerreros demasiado maduros, un joven oficial acude corriendo a su lado.

“Señor,” interrumpe, con voz entrecortada. “Han llegado. Los vigías acaban de avistarlos.” Túrion frunce el ceño, formulando una muda pregunta.

“No, mi señor.” Responde el joven. “Es el rey.”

Túrion cabalga con dos oficiales hasta la columna que retorna a Valle. Los hombres parecen exhaustos, demacrados. Los uniformes están arruinados, las armas embotadas y a los arqueros apenas les quedan flechas, pero los soldados marchan en buen orden. Túrion pregunta por el rey y todos señalan hacia la retaguardia. Tras los soldados de Valle vienen los enanos, tan sucios como sus aliados, pero menos cansados. El brillo de la batalla centellea aún en sus ojos. Entre los últimos grupos de guerreros cabalga el rey Brand, con un brazo en cabestrillo. Al estribo de su sudoroso caballo caminan Dain y Thorin.

“Salve, majestades,” Túrion se apea del caballo y se inclina ante Brand. “El senescal da la bienvenida a su señor y resigna su cargo,” Añade. Levantando la vista, el severo general pregunta angustiado, “¿Qué nuevas traéis?”

“Salve, mi buen Túrion,” responde Brand, con voz fatigada pero animosa. “La expedición no ha ido mal, considerando las circunstancias. Hemos conseguido unos preciosos días, si bien el precio ha sido demasiado caro. Muchos valientes enanos y hombres de Valle han quedado en el camino y el enemigo nos sigue

de cerca. Bardo y lo que queda de sus jinetes están hostilizando a sus vanguardias para darnos tiempo a entrar en la ciudad.”

“Han sido unos días extenuantes,” añade Thorin. “Hombres y enanos se sentirán aliviados de descansar en Valle. Conseguimos emboscar y destruir a toda la vanguardia de los orientales hace una semana, pero desde entonces venimos librando constantes escaramuzas contra un enemigo muy superior. Cada encuentro ha ido costándonos más bajas y tras cada choque nos ha sido más difícil separarnos de ellos antes de ser abrumados por su superioridad. El último combate lo libramos hace apenas unas horas y sólo la carga del rey Brand al frente de sus caballeros nos libró de ser rodeados por esos demonios iracundos. Allí fue donde tu rey recibió la lanzada en el hombro.” La ansiedad crece en el rostro de Túrion.

“Ya habrá tiempo para relatos de veteranos cuando descansemos en mis salones,” tercia Brand con una sonrisa. Decidnos ahora, mi buen Túrion, ¿Ha sido la milicia aprestada?”

“Ha sido aprestada, mi señor,” responde Túrion, con una mirada de angustia. “Los hombres han sido bien adiestrados y están dispuestos al combate, pero...”

“Cumplirán con su deber, mi fiel Túrion,” interrumpe el rey. “Mas dime ahora, ¿Cuántos hombres ha enviado Galbor de Esgaroth en nuestra ayuda?”

Túrion palidece y agacha la cabeza, desolado. “Ninguno, mi señor,” responde por fin, con un hilo de voz. “Nadie ha venido en estos doce días por el camino de la Ciudad del Lago y ninguno de los mensajeros que he enviado ha regresado para explicar qué ocurre.”

# La Traición de Esgaroth

**I**rritada e inquieta, Galia se asoma a un ventanuco de sus aposentos en Esgaroth. Su estancia se encuentra en la planta más alta de la Casa del Gobernador y se abre sobre una amplia plaza. La ciudad, sólidamente afianzada frente a la elevada orilla norte del Lago Largo, se extiende ante ella.

Sus casas, calles y plazas están encaramadas sobre voluminosos postes anclados al fondo legamoso del lago. A lo lejos, hacia el sur, algunos pilotes aún erguidos marcan el antiguo emplazamiento de la ciudad, pues la primera Esgaroth fue destruida cuando Smaug el dragón se desplomó sobre ella, herido mortalmente por la flecha negra de Bardo el arquero, bisabuelo de Galia. Dicen que el blanco esqueleto del dragón está encajado para siempre en la carcasa de la vieja Esgaroth y que el fondo del lago bajo los restos está salpicado de las gemas que formaban la coraza de Smaug. Pero son pocos los que se aventuran hasta las tristes ruinas, y nadie ha intentado alcanzar las joyas que brillan en el fondo poco profundo del lago, pues se afirma que pesa sobre ellas la maldición del dragón.

Galia aparta la vista de las azules aguas. Han transcurrido ya siete días desde que llegó a la Ciudad del Lago, acompañada por Galbor y una pequeña escolta de hombres de Esgaroth. Una semana en la que no ha podido hablar con el Gobernador. Una semana de amables disculpas y firmes negativas a cargo de chambelanes, guardias y sirvientes. Una semana sin noticias y, lo que es aún más inquietante, sin que los preparativos para la guerra sean aparentes en la ciudad. La paciencia de Galia ha llegado a su límite. La hija de Brand abre violentamente la puerta de su cámara y se encara con el fornido soldado que monta guardia ante ella.

“Deseo hablar con el Gobernador ahora mismo.” La voz de Galia es serena y autoritaria.

“Disculpad, mi señora, mas el Gobernador se encuentra reunido,” replica el guardia, con voz firme.

“No importa,” responde Galia. “Exijo ser conducida hasta él. Estoy segura de que Galbor no rehusará verme.”

“Lo siento, mi señora, eso no es posible.” La duda comienza a asomar en la voz del guardia. Los hermosos ojos de esta menuda mujer se clavan como puñales en los suyos y le hacen sentirse pequeño e incómodo.

“¿Impediréis a la hija del rey, su emisaria, entrevistarse con el Gobernador de Esgaroth?” La voz de Galia es fría como el hielo y dura como la piedra. “Llebadme ahora mismo ante Galbor. Galia hija de Brand, rey de Valle y Esgaroth, os lo ordena.”

“No... no puedo.” Los ojos del corpulento guardia no soportan la serena mirada de Galia y se apartan de ella, moviéndose aquí y allá, en busca de una salida. “Mis órdenes...”

“¿Qué ocurre, centinela?” Una voz suena desde la penumbra al fondo del pasillo. Galia vuelve la vista en esa dirección y sólo entonces repara en la alta figura que, silenciosa, ha estado observando la escena. Un rostro afilado por las sombras la mira, inescrutable. El hombre viste el uniforme azul de los hombres de Esgaroth, mas los bordados en las mangas y el cuello revelan su alto grado militar. El guardia, visiblemente aliviado, se cuadra y franquea el paso a Galia, que avanza hasta su nuevo interlocutor.

“¿Sois vos el jefe de estos celadores?” Pregunta Galia.

“Soy el capitán de la guardia de Esgaroth,” responde el militar. “Varo hijo de Vargo es mi nombre”. Ahora que está más cerca, Galia descubre un rostro más joven de lo que esperaba, enmarcado por el cabello

claro de los hombres de Esgaroth. La expresión es sombría, casi apenada. “Mis hombres no son carceleros, ni mi ciudad una prisión. Al menos no para la hija del rey Brand de Valle”.

“Sois, en ese caso, unos anfitriones en exceso celosos de sus huéspedes,” replica Galia, con una sonrisa triste. Algo en el porte del capitán le hace concebir una vaga esperanza. “¿Me conduciréis hasta el Gobernador Galbor?” Pregunta, casi suplica Galia.

Varo aparta la vista y Galia siente que la respuesta será negativa, mas de repente se encuentra con los ojos claros del capitán fijos en los suyos. Hay una nueva resolución en ellos. Varo asiente lentamente y por fin habla:

“Seguidme, señora.”

El capitán se vuelve y la conduce hasta unas escaleras oscuras por las que descienden muchos peldaños. Varo camina con largos pasos y a Galia le resulta difícil seguirle. Recorre tras él un oscuro pasillo y vuelve a descender un tramo de escaleras. El capitán abre una puerta y ambos aparecen por fin a mitad de un amplio corredor, al fondo del cual se abren unas pesadas puertas de roble. Dos guardias uniformados de azul saludan a Varo y le abren las puertas.

A Galia le cuesta un poco acostumbrarse de nuevo a la luz del sol que penetra por dos amplios ventanales orientados al norte, hacia las tierras que se extienden hasta Valle. Otros ventanales se abren hacia el sur. La espaciosa estancia está lujosamente decorada: ricos tapices en las paredes, muebles de maderas nobles artísticamente labradas, joyas que centellean incrustadas en los numerosos objetos de oro y plata. De espaldas a la puerta, inclinado sobre una maciza mesa de roble, hay un hombre que se da la vuelta al oír el sonido de los goznes. Es Galbor. En su rostro se suceden la sorpresa, la cólera y la impaciencia. Tras lanzar una airada mirada a Varo, el Gobernador de Esgaroth consigue recomponer una sonrisa.

“Mi querida niña,” la voz es meliflua y paternalista. “¿A qué debo el placer de vuestra visita? ¿Os han tratado mal los hombres de nuestro bravo capitán Varo?”

“No empleéis ese tono conmigo,” responde Galia, impaciente. “¿Por qué no se me ha permitido hablar con vos en esta semana? ¿Por qué no ha comenzado la leva de los soldados de Esgaroth? El primer contingente debía haber partido hace días. En nombre del rey Brand exijo una respuesta.”

La sonrisa desaparece del rostro de Galbor. “El Gobernador de Esgaroth tiene numerosos asuntos de los que ocuparse en estos tiempos. No he dispuesto del tiempo necesario para tomar el té con vos y entablar una agradable conversación.” Galia parece querer decir algo, pero Galbor continúa hablando. “En cuanto al acantonamiento de nuestras tropas, no he juzgado aconsejable tomar esa decisión en las presentes circunstancias.”

Galia no puede creer lo que oye. “¿No habéis juzgado aconsejable? ¿Vos? Las instrucciones del rey Brand, vuestro señor, fueron claras: Esgaroth debe prestar todos los hombres de los que pueda prescindir y enviarlos a Valle. El reino está en peligro.”

“El reino de vuestro padre está en peligro,” responde Galbor, pronunciando estas palabras lentamente. “Brand lo ha puesto en riesgo al ligar su destino al de los enanos. Esgaroth permanecerá neutral en este conflicto. No tengo intención de lanzarme al abismo por la raza menguante del decrepito Dain. Vuestro padre vive en el pasado y los hombres del este son el futuro. Cuando hayan barrido los últimos restos del ridículo reino bajo la Montaña, los orientales serán nuestros nuevos vecinos.” El rostro de Galbor, que se ha ido crispando a medida que hablaba, adquiere una sincera expresión de compasión. “He respetado a vuestro padre mientras era

mi rey y le lloraré como a un amigo valiente pero errado. Mi obligación es hacia mi ciudad y mi pueblo y no permitiré que perezcan.”

El asombro de Galia se impone a su ira. “Mas los antiguos juramentos... los sagrados votos... Esgaroth es una ciudad vasalla de Valle. ¿Osaréis cometer perjurio?”

Las facciones de Galbor se endurecen de nuevo. “Los votos no pueden obligarnos a acompañar a un aliado hasta una muerte cierta. Por demás, si los poderes sobre los que yo mismo juré caminaron alguna vez sobre la Tierra Media, hace ya mucho tiempo que la abandonaron a su suerte. Los elfos huyen, los enanos menguan y el poder del este, que algunos llaman oscuro, crece. Los hombres debemos acomodarnos a los nuevos tiempos. El norte debe plegarse o sucumbir.”

Galia se yergue entonces y aparece más hermosa y fuerte de lo que jamás estuvo. “¿Rehusáis, pues, honrar vuestro juramento?”

Galbor la contempla, asombrado, mas su orgullo se impone y asiente. “Sí, rehuso conducir mi ciudad a un fin seguro.”

A los ojos de Galbor, Galia crece entonces aún más. “Entonces yo os declaro perjuro y traidor. El destino de los renegados os perseguirá donde quiera que vayáis, mientras arrastréis el resto de vuestros días temeroso y miserable. Rogad por que esos días sean cortos.” Galia parece disminuir y de nuevo no es más que una joven menuda. Las lágrimas asoman a sus ojos tristes. “He fallado. El destino de Valle está sellado. Mi padre...” La hija de Brand se vuelve a Varo, que ha contemplado atónito la escena, “¿No habrá quien me ampare?”

El capitán sostiene su mirada unos instantes y luego clava sus ojos en el suelo. “El capitán Varo es un soldado.” La voz de Galbor suena de nuevo a espaldas de Galia. “Su lealtad se debe a su ciudad y su Gobernador. No tratéis de conmovirlo.” Varo continúa mirando algún lugar entre sus botas. En ese momento suena una apremiante llamada en la puerta y un soldado la abre, pidiendo permiso para entrar. Su expresión es alarmada.

Hrogar el hermano del señor de los siete clanes espera en la antesala del Gobernador. Sus hombres aguardan a las puertas de Esgaroth. Hrogar es un hombre recio, cubierto de pieles de oso que denotan su alto rango en el clan. El hombre del este mira con desprecio el lujo que le rodea y a los dos pálidos guardias uniformados de azul que custodian la puerta del Gobernador. Los hombres decadentes del norte viven bien abrigados en sus mansiones forradas de seda. Merecen ser aplastados por los bravos guerreros orientales, gente ruda y acostumbrada a los rigores de la estepa.

De repente, la puerta se abre y sale una mujer, acompañada de un soldado de Esgaroth. La mujer es menuda y frágil. Sus brillantes ojos castaños se clavan en los de Hrogar y el caudillo oriental reconoce en ella el espíritu angustiado de una luchadora. Quizá no todos los norteños deban ser exterminados. Algunos de ellos pueden aportar sangre nueva a los clanes del este. La mujer se aleja rápidamente pasillo abajo, seguida de su escolta. Los guardias franquean entonces la puerta a Hrogar, que penetra en el Salón del Gobernador.

Sentado tras una pesada mesa, Galbor parece cansado. Sin embargo, hace una corta inclinación a Hrogar y ensaya una sonrisa, sin demasiado éxito. A un lado de Galbor permanece de pie un oficial de Esgaroth de elevada estatura. Su rostro es inescrutable.

“Bienvenido, Hrogar hermano de Gútlav,” saluda Galbor. “Esgaroth sobre el Lago Largo recibe en paz a los hombres del este. ¿A qué debo vuestra visita?”

“Vengo a asegurarme de que Esgaroth respeta sus acuerdos,” responde Hrogar, los brazos en jarras. “Yo y mis guerreros nos alojaremos en tu ciudad, para cerciorarme de que así sea.”

“Vuestros emisarios no hablaron de nada de eso,” responde Galbor, alarmado. La sonrisa se ha borrado de su rostro. “Esgaroth debe permanecer neutral. No puedo permitir que vuestros hombres entren en mi ciudad.”

“¿No podéis permitir?” La voz de Hrogar retumba en el salón. El fornido oriental avanza hacia Galbor, amenazante. El capitán Varo se tensa. “Nuestros guerreros empujan al ejército de Valle hacia el Norte. Los enanos y su aliado, ese Brand de Valle, mataron hace seis días al hijo de Gútlav, mi hermano, en una cobarde emboscada. No habrá cuartel para los hombres del Norte. El señor de los siete clanes no está dispuesto a tolerar más traiciones. Si mis órdenes no son obedecidas, después de arrasar Valle y las guaridas de los enanos, nuestros guerreros se volverán contra tu amada ciudad y la derribarán al fondo legamoso del lago. Esgaroth dará cobijo a mis hombres. Hrogar hermano de Gútlav ha hablado.”

“Vuestros hombres serán bien tratados, si eso es lo que deseáis,” responde un pálido Galbor. “Pero Gútlav el señor de los cuatro clanes no se ganará así el afecto de los hombres del Lago.”

“Mi hermano no busca afecto,” responde Hrogar, con una sonrisa cruel, “sino obediencia ciega. Sea como he dispuesto.” Con esto el hombre del este da la espalda al Gobernador y abandona la estancia.

“Mis esfuerzos han sido inútiles,” Galbor se dirige al capitán Varo, pero su mirada sigue fija en la puerta por la que ha salido Hrogar. “Ya sabéis lo que debéis hacer.” Varo asiente, su rostro impassible, y con una reverencia abandona la estancia. La tenue luz del crepúsculo ilumina apenas la figura solitaria de Galbor, hundido en su sillón.

## Las puertas de Erebor se cierran

**E**l rey Brand está reunido a las puertas de Valle con los capitanes del ejército. Este consejo no es como el que se celebrara dos semanas atrás, en el Gran Salón de la Casa del Señor. Los hombres y enanos que ahora deliberan en la pequeña colina junto al río de la Montaña están sucios, cansados. El rey Brand tiene un brazo en cabestrillo y un vendaje cubre la frente de Thorin Yelmo de Piedra. Sólo Túrion presenta limpias las ropas, y parece avergonzado por ello.

“Esgaroth no ha venido y ya no vendrá,” habla con calma el rey Brand. “Galbor nos ha traicionado. Debemos decidir cómo enfrentar nuestro destino.”

“Padre,” interrumpe Bardo, angustiado. “Si la Ciudad del Lago nos ha abandonado, ¿Qué suerte cabe a mi hermana?”

“Quizá haya aún en Galbor un resquicio del hombre honorable que conocí,” responde Brand, evitando mirar a su hijo. “Mas Galia está ahora más allá de nuestra ayuda. Nos enfrentamos a un dilema más apremiante.” Brand mira a Gloin “¿Cuándo llegará Borin?”

“También yo soy portador de malas nuevas,” dice el enano, con voz triste. “Borin no acudirá como esperábamos. Nuestros primos de las Montañas de Hierro también han tenido problemas con los hombres del este y no podrán enviarnos la ayuda que tanto necesitábamos.” El desánimo cunde entre los capitanes del norte.

“No contamos ya con fuerzas suficientes para enfrentarnos a los orientales en campo abierto.” Incluso en estos momentos la voz de Dain es serena. “Es ahora evidente que los movimientos de nuestros enemigos no responden al azar, sino que están guiados por una sola voluntad.”

“Cuando conseguimos apartarnos de la hueste enemiga tras la última carga alcancé a divisar al sur una nube de polvo,” informa Bardo, fríamente. “Seguramente hay ahora mismo más hombres del este marchando hacia nosotros.”

“Hemos de refugiarnos en la ciudad,” afirma uno de los capitanes más jóvenes.

“Valle no está preparada para resistir un asedio,” afirma Túrion. “Una empalizada reforzada con adobe y casas de madera no son una fortificación fiable. He ordenado evacuar hacia los bosques a todo aquel que no pudiera esgrimir un arma. Los enfermos y los que no podían valerse han sido acogidos en Erebor.”

“Has actuado bien, senescal del rey,” sonríe Brand, “y ahora probarás tu valor en la batalla.” Túrion asiente, agradecido. Brand mira a Dain. “Nos queda, pues, Erebor.”

“La Montaña puede resistir un largo asedio, sin duda,” responde Dain. “Si lo que deseamos es encerrarnos en una ratonera. Una vez dentro de Erebor no hay más manera de salir que a través de la entrada principal. Smaug destruyó la única salida trasera y aún no hemos hallado la manera de abrir otra puerta fiable. Si nos refugiamos en la Montaña, salir será difícil. Nuestros enemigos estarán esperándonos y contarán con todas las ventajas en el combate.”

“Valle no puede ser defendida. La Montaña es un refugio seguro al tiempo que una trampa mortal. El enemigo es demasiado fuerte para hacerle frente en una batalla campal.” Bardo parece casi divertido. “¿Qué podemos hacer?”

“En la guerra es siempre conveniente hacer aquello que el enemigo no espera.” Responde Brand, serio el semblante. “Si hemos de morir, deberíamos al menos escoger el lugar y el modo de nuestra muerte. Vuestras

cavernas son hermosas, Rey bajo la Montaña, pero prefiero morir bajo el sol, esgrimiendo mi espada, antes que languidecer de hambre y hastío bajo un cielo de piedra. Deseo enfrentarme al destino en campo abierto.”

“No me abandonasteis, noble amigo, cuando mi reino fue amenazado,” responde Dain, sonriente. “No os abandonaré a vos ahora, al final de todas las cosas. A vuestro lado blandirán los enanos sus hachas y en nuestra última hora sabremos rodearnos de un cortejo de enemigos muertos.”

“No es sabio poner todos los huevos en la misma vasija, reza el antiguo dicho,” habla Thorin. “Y aún menos sabio es perder la esperanza antes del final. Hay aquí muchos hombres y enanos jóvenes que aún no desesperan de vencer o de retirarse para luchar otro día. Combatiremos en campo abierto y alcanzaremos la gloria en la derrota o la victoria, pero no debemos dejarnos matar en vano. Aún no.”

Bardo asiente y continúa. “Es preciso mantener un camino de retirada abierto hacia la Montaña. Si somos derrotados, podremos replegarnos y guarecernos en ella un tiempo. Siempre habrá ocasión de morir con gloria si todo falla.”

“Sea como deseáis,” responde Brand. “La hora del destino se acerca.” Dain mira a su amigo y nada dice.

“El río de la Montaña corre hacia el sur desde las puertas de Erebor y luego describe una abrupta curva al este antes de llegar a Valle.” Túrion señala al norte. “Luego fluye hacia la estribación suroriental de la Montaña, que está formada por escarpadas pendientes, antes de girar de nuevo hacia el sur. Podríamos establecer nuestro frente de batalla en ese estrecho paso, entre el río y la escarpadura de la Montaña. Es un terreno fácil de defender y no está muy lejos de la puerta de Erebor.”

“Veo que mi general ha tenido tiempo de estudiar el terreno con vistas a una posible batalla,” sonríe Brand. “Tu plan es bueno, Túrion, aunque no hay designio que resista los primeros momentos de una batalla.” Brand mira hacia el sur. “Debemos aprestarnos a tomar posiciones, pues aquella nube de polvo que se adivina en lontananza sin duda nos advierte de la proximidad de nuestros tenaces enemigos.” Hombres y enanos se vuelven hacia el sur y un escalofrío recorre las espaldas de todos, excepto Brand y Dain.

El sol de marzo apenas logra caldear el frío aire de la tarde del norte. Los dos ejércitos se encuentran frente a frente, separados por un muro de silencio. Los orientales, aun siendo numerosos, no son tantos como temían los capitanes del norte. Las tropas de Brand y Dain están listas: los enanos ocupan el centro del frente; en el flanco izquierdo, apoyándose en las escabrosas pendientes de la Montaña, el ejército de Valle, que acaba de regresar del sur; Entre ambos contingentes, Brand y Dain, en primera línea, a pie, la espada y el hacha desnudos; El ala derecha la defienden las tropas recién reclutadas por Túrion, con el veterano general al frente. Su flanco se apoya en el río. Tras ellos, el príncipe Bardo, al mando de dos centenares de jinetes, los últimos de Valle, está listo para acudir en auxilio del sector más amenazado.

Una voz áspera en una áspera lengua rompe el silencio. Los orientales comienzan a avanzar, lentamente al principio, luego más y más rápido. Al final los hombres del este prorrumpen en una alocada carrera. Los arqueros de Valle disparan sus últimas flechas. Unos pocos orientales ruedan por el suelo, pero los demás continúan avanzando. Formando un frente estrecho y compacto, la masa de guerreros se dirige hacia el centro de la línea defensiva y se estrella contra ella. El choque es brutal. Hombres y enanos ruedan por el suelo. La línea retrocede, pero no se rompe. Brand y Dain, casi rodeados de enemigos, se mantienen firmes. Recuperados del embate, los enanos contraatacan. Bardo y sus jinetes ponen pie a tierra y se lanzan al combate. El general

Túrion, al mando de parte de sus hombres, carga sobre el flanco izquierdo de los orientales. Los fieros guerreros del este vacilan y comienzan a retroceder. La suerte de la batalla parece caer del lado de la hueste del norte, pero en ese momento el destino se abate sobre el ejército de Brand y Dain.

Porque el plan de Gútlav, hijo de Cútvar, ha dado resultado. Mientras derriba a un joven recluta de Valle con un fuerte golpe de su hacha, el caudillo oriental comienza a reír. El clan hermano de Sigern, recién llegado desde el este, ha dado un largo rodeo por el sur de Valle y luego ha avanzado al amparo del brazo suroccidental de la Montaña. Aprovechando que hombres y enanos están concentrados en el combate, los orientales de Sigern han cruzado el río a la retaguardia de los soldados de Túrion y ahora se lanzan sobre ellos, con gritos salvajes. El desconcierto cunde entre los bisoños reclutas. Túrion se da cuenta de lo que ocurre y vuelve con sus hombres hacia lo que queda del ala derecha, para tratar de detener la desbandada que ya comienza. Los orientales de Sigern han dispersado a muchos de los soldados de Túrion y han abierto una profunda brecha entre éstos y los enanos. Los guerreros de Dain se ven forzados a luchar al mismo tiempo contra la hueste de Gútlav a su frente y los orientales de Sigern que les atacan desde el ahora destrozado flanco derecho. Las hordas del este superan ya con creces a los ejércitos de Valle y Erebor. Brand y Dain llaman a su lado a todos los hombres y enanos que pueden llegar hasta ellos. Thorin y Bardo se presentan ante sus padres.

“Los hombres de Túrion están rodeados y de espaldas al río,” dice Bardo. “Nada podemos hacer ya por ellos.”

“Hemos de llegar a la Montaña,” dice Thorin, “o pronto también nosotros seremos rodeados y aniquilados.”

“La batalla está perdida,” dice Dain. “Tomad a los jinetes que quedan y a los enanos más jóvenes y abrid camino hacia Erebor. El rey Brand y yo sostendremos la retaguardia y trataremos de retirarnos con el ejército en buen orden.” Bardo y Dain asienten y se encaminan a sus puestos.

El estruendo de la batalla en torno es ensordecedor. Los enanos y los hombres de Valle se ponen en marcha hacia Erebor. Dain y Brand, junto al estandarte de Valle, se batan en la retaguardia, mientras los orientales tratan constantemente de cercarlos contra la escarpada ladera de la Montaña. Bardo, ya a pie, y Thorin descargan golpes a derecha e izquierda mientras luchan por mantener un camino abierto. Un enano junto a Thorin enarbola el estandarte de Erebor. El ejército sigue avanzando lentamente hacia la puerta de la Montaña. Tras ellos van dejando un rastro de muertos y moribundos que los orientales van rematando. La puerta de Erebor dista ya sólo medio millar de pasos. Muchos nunca los cruzarán.

Brand cae al suelo. Las numerosas heridas que ha recibido manan abundante sangre. El rey de Valle jadea. Dain, rey bajo la Montaña, también herido, planta los firmes pies junto a su aliado. Gard, abanderado real, clava la enseña de Valle en el suelo. Su única mano sana aferra el estandarte real mientras la otra se aprieta, inútil, contra el pecho. Muchos hombres y enanos acuden junto a sus reyes y forman un círculo en torno a ellos. Ahora están rodeados: las hordas orientales los separan del estandarte de Erebor y la puerta de la Montaña. Oleada tras oleada de hombres del este se lanzan contra los defensores del estandarte. Una y otra vez los orientales son rechazados con pérdidas, pero los defensores son cada vez menos. Una acometida más y el último enano cae bajo las hachas de los enemigos. Los postreros rayos del sol apuntan tras las Montañas Nubladas y desde el este se extienden las sombras. Solo, ensangrentado, de pie junto al cuerpo inanimado del rey Brand, se yergue Dain. Tras él, Gard blande el estandarte como un arma. Se hace el silencio. Dain mira altivamente a los adversarios que le rodean. De repente, como obedeciendo una orden, cientos de orientales se lanzan sobre él. El

rey bajo la Montaña cae por fin junto a su aliado, rodeado de una pila de enemigos muertos. Un oriental arrebató el estandarte de la mano inerte de Gard y lo levanta en triunfo.

Su júbilo es breve. Suena un cuerno y una hueste cerrada de enanos y hombres carga contra los orientales, dispersándolos y apartándolos de los cadáveres. La espada de Bardo corta de un tajo la mano del oriental que sostenía el estandarte y el hacha de Thorin se clava en su pecho. Gloin ha salido de la Montaña con los enanos más ancianos y los más jóvenes, revestidos de viejas cotas de maya y empuñando mortales aceros. Junto a él, Thorin Yelmo de Piedra y Bardo han vuelto sobre sus pasos. La furia de sus filos y el fuego en sus ojos han puesto en fuga a todos los que encuentran ante ellos. Demasiado tarde. Bardo y Thorin llegan junto a los cuerpos yertos de sus padres y al verlos lloran: un llanto amargo, silencioso, impotente.

“Fueron grandes reyes y ahora son verdaderos hermanos,” dice Thorin al fin.

“La muerte que eligieron hace honor a sus nobles vidas,” añade Bardo. “No debemos llorar por ellos.” Pero lágrimas irreprimibles siguen corriendo por su rostro.

Gloin ordena recoger los cadáveres y el estandarte. Ocho enanos portan en sus hombros el cuerpo quebrado de Brand y ocho guerreros de Valle conducen a Dain, Rey bajo la Montaña. Otros muchos cuerpos son recogidos por la hueste y luego, en silencio, lentamente, el cortejo se encamina hacia Erebor. Las hordas de orientales, muchas veces superiores en número, se congregan a cierta distancia. Ni las órdenes ni las amenazas de Gútlav consiguen que sus hombres se lancen sobre el enemigo en retirada. Un muro de miedo se levanta a sus espaldas. Los guerreros de Valle y los enanos alcanzan por fin la puerta de la Montaña Solitaria y la atraviesan. Las pesadas puertas de piedra se cierran tras la comitiva con un golpe seco. El rey bajo la Montaña ha vuelto a su reino.

# Revuelta

**L**os hombres de Hrogar, hermano de Gútlav, señor de los siete clanes, están acantonados en la extensa planta baja de la Casa del Gobernador de Esgaroth. Salones, estancias y gabinetes están atestados con sus petates y las rudas pieles sobre las que han dormido su primera noche en Esgaroth. De los ricos muebles y las puertas labradas los orientales han hecho leña para calentarse en los últimos fríos del duro invierno del norte. A lo largo de la mañana, un ominoso silencio parece pesar sobre la otrora bulliciosa Ciudad del Lago. El viento trae a la Casa del Gobernador los murmullos de amenazantes conversaciones y palabras de ira contenida. Los hombres del este, acostumbrados a acampar en pueblos reducidos a ruinas y cenizas, entre los cadáveres, parecen amedrentados por la ciudad llena de vida que les rodea y no se atreven a salir de su improvisado alojamiento.

Tras devorar gran parte de las viandas almacenadas en los bien provistos sótanos del Gobernador, más apetitosas que sus raciones de viaje, los orientales se disponen a pasar su primera tarde remoloneando en el improvisado cuartel. A medida que avanza el día, el silencio parece hacerse más profundo y los murmullos más airados y persistentes. Tras los últimos rayos de sol se oye el rumor de muchos pies que convergen hacia el palacio de Galbor. El viento ha parado, pero los murmullos airados son ya un clamor que avanza desde todas las direcciones y se detiene en la plaza de la Casa del Gobernador. Sólo Hrogar y algunos de sus más aguerridos hombres osan asomarse a una de las escasas ventanas. Ante el palacio de Galbor se han congregado miles de personas, quizá toda la población de Esgaroth: hombres, mujeres y niños. Una delegación habla con los guardias de la puerta. Tras una breve conversación, uno de los centinelas sube a la primera planta. Unos momentos después, el mismo centinela llega hasta Hrogar y le comunica que Galbor le reclama a su lado. Hrogar da órdenes a sus hombres de armarse y estar listos para todo. Los orientales recobran el valor al sentir en sus manos el peso de las armas y la ferocidad vuelve a asomar a sus rostros.

Cuando Hrogar entra en el salón del Gobernador, acompañado de un puñado de guerreros de feroz aspecto, la espaciosa estancia parece atestada de gente. Galbor es el centro de todas las miradas. A su lado está el capitán Varo y frente a él algunos de los más acaudalados comerciantes de la ciudad, así como los síndicos de los gremios y oficios. El Gobernador está hablando.

“¡Ah, Hrogar!” Exclama Galbor, mostrando su más confiada sonrisa. “Estos hombres son los representantes del pueblo de Esgaroth. Están preocupados por la presencia de tus guerreros en la ciudad. Yo les he tranquilizado, asegurándoles que vuestra estancia aquí es provisional, mientras se aclara la... situación en el norte.”

Hrogar mira uno a uno a los hombres que se congregan en la estancia. Algunos, especialmente entre los más ricamente ataviados, apartan los ojos, pero otros le sostienen la mirada. El caudillo oriental siente la tensión en la estancia, pero no es hombre que se arredre. Hrogar se dirige a los congregados con infinito desprecio.

“Mis guerreros están en la ciudad para asegurarse de que vuestro Gobernador respeta...” Una voz clara le interrumpe. Es una voz de mujer. Proviene del exterior, por encima de la sala. Galia, asomada al ventanuco de su estancia, está hablando a la multitud congregada ante el palacio del Gobernador.

“¡Gentes de Esgaroth!” Todos los ocupantes de la estancia se precipitan hacia los ventanales, excepto el Gobernador y Varo. Galbor deja caer su cabeza sobre el pecho. La voz de Galia impone el silencio sobre la ciudad. “¡Gentes de Esgaroth! Soy Galia, hija de Brand de Valle, vuestro rey y señor. ¡Buenas gentes de Esgaroth! La traición anida tras vuestros muros. Mientras vuestro rey libra una batalla desesperada contra los invasores del este, el Gobernador le niega vuestra ayuda y acoge a sus enemigos. Ocho días lleva la hija de Brand prisionera en la Casa de Galbor. ¿Permitiréis esta infamia? ¿Dejaréis morir a las gentes de Valle, vuestros hermanos, para luego ser esclavizados?”

“¡No! ¡Nunca!” Los gritos de la multitud congregada rezuman indignación. “¡Abajo el Gobernador! ¡Fuera los invasores del este! ¡Somos súbditos de la casa de Bardo el Arquero! ¡Viva el arquero y abajo los monederos!”

Como respondiendo a una orden no verbalizada, la mayoría de las mujeres y niños desaparecen hacia las últimas filas, mientras las primeras líneas se llenan de hombres jóvenes y vociferantes. La marea de hombres iracundos se agita y parece avanzar contra la Casa del Gobernador. No hay respuesta por parte de los orientales. Los representantes de la ciudad salen del salón y bajan corriendo a la plaza para unirse al tumulto. Galbor mira al capitán Varo y le hace un leve gesto afirmativo con la cabeza. El capitán sale de la estancia con paso rápido. En la sala sólo quedan el Gobernador y los orientales. Hrogar mira, iracundo, a Galbor.

“¿De dónde ha salido esa arpía?” Pregunta Hrogar, iracundo.

“Ya lo habéis oído. Es Galia, hija de Brand de Valle. Su padre la encomendó a mi cuidado,” responde el Gobernador. La suya es la voz de un hombre derrotado, enormemente cansado.

“¿Y cómo permitís que agite a esta ciudad de mercaderes a la rebelión?”

“No conocéis a la casa de Bardo el Arquero si pensáis que pueden ser acallados cuando deciden hablar,” Una sonrisa triste asoma a la boca de Galbor. “Ni tampoco conocéis a mi pueblo, una vez que se ha despertado la ira en sus corazones. Es una marea que no conoce diques. Nada podrá ya evitar que se derrame la sangre de Esgaroth. He fracasado.”

“Las hachas de mis hombres sabrán hacer callar esos chillidos,” le interrumpe Hrogar, ciego de ira. “Comenzaremos con la hija de ese reyezuelo del norte. En mi pueblo sabemos tratar a las mujeres que no conocen su sitio.” El clamor continúa en la calle, pero no se ha vuelto a oír la voz de Galia.

Galbor parece salir de un profundo trance “¿No habéis oído que Galia está encomendada a mi cuidado? No traicionaré la palabra dada a mi rey.”

Una risa cruel suena en la estancia. “¿Osas ahora hablar de traición?” El desprecio se trasluce en las palabras de Hrogar. “No has sido más que un instrumento en nuestra mano, gobernador Galbor, un instrumento útil para el poder al que servimos.”

“Ahora lo sé,” contesta Galbor, tranquilo. “Ese poder conoce las debilidades del hombre y sabe manipular las lealtades. Yo soy un cobarde. Se me hizo escoger entre la lealtad a mi pueblo y la lealtad a mi rey, y elegí el camino más seguro para mí. Pero al entrar en Esgaroth me recordasteis que no hay más lealtad que la que se debe a nuestra conciencia y ésta en raras ocasiones aconseja el sendero fácil. Mucho dolor ha causado mi error... mi traición. Sólo espero estar a tiempo de enmendar algo del daño que he provocado.”

“No sé de qué hablas. Yo no conozco más lealtad que la de mi clan,” replica Hrogar, impaciente. “Por última vez, te ordeno que me entregues a esa mujer.”

“Galia hija de Brand está bajo la protección del Gobernador de Esgaroth,” responde Galbor, irguiéndose. “Habrás de matarme antes de poder hacerle algún daño.” Galbor se interpone entre Hrogar y la puerta, tenso el cuerpo, las piernas separadas y asentadas firmemente en el suelo.

“Sea,” responde Hrogar con voz gutural. Y tomando la pesada hacha que lleva a la espalda, asesta a Galbor un seco golpe en el pecho. El Gobernador cae, manando abundante sangre.

“Gracias, Hrogar, hijo de Cútvar”, responde Galbor desde el suelo, en un hilo de voz. Una sonrisa ilumina su rostro. “Has dado a un cobarde una muerte digna. Ahora puedo descansar sin remordimientos.” Así expira el Gobernador de Esgaroth, mientras en la plaza se escucha un inmenso clamor. Hrogar y sus hombres, intrigados, se vuelven a asomar al ventanal.

Junto al palacio del Gobernador está el cuartel de la guardia de Esgaroth. Durante la revuelta los hombres de Varo han permanecido en su interior, pero ahora se abren las pesadas puertas tachonadas de hierro y por ellas salen, con armamento completo, formados en escuadrones, los guardias de Esgaroth. A su frente marcha el capitán Varo. El pueblo los recibe entre aclamaciones y vítores. Con paso firme, los hombres de Varo forman entre las primeras líneas de los ciudadanos y el palacio del Gobernador. A una orden de su capitán, los hombres dan media vuelta y se encaran con sus conciudadanos. Los gritos de júbilo se ahogan en un murmullo de sorpresa. Se oye clara la voz de Varo. El capitán tiene desenfundada la espada y su rostro se muestra más duro e impenetrable que nunca.

“El Gobernador ordena que las buenas gentes de Esgaroth vuelvan a sus hogares. Los guerreros orientales son huéspedes de la Ciudad del Lago. Abandonad la plaza o mis hombres se verán obligados a despejarla a la fuerza.”

A una orden del capitán Varo, los guardias enristran las lanzas. Una nueva orden y comienzan a avanzar sobre los congregados. La sorpresa y la incredulidad anulan cualquier conato de resistencia. El pueblo de Esgaroth no venía preparado para luchar contra su guardia, sus familiares y vecinos. Sólo algunos gritos de impotencia y algunos puños amenazantes se alzan contra los hombres de Varo. En cortos instantes la plaza está desierta, pero del último grupo de manifestantes parte un objeto que se estrella en el uniforme del capitán Varo. Una mancha de barro le salpica el pecho y la cara. Cuando se vuelve hacia sus hombres para ordenarles que bloqueen los accesos al palacio, ninguno se atreve a mirar el rostro de su capitán.

Cuando llega al salón del Gobernador, Varo descubre a Galbor tendido en el suelo en un inmenso charco de sangre. A un lado están los orientales, en torno a Hrogar.

“Has actuado más cuerdamente que tu señor, capitán”, dice el caudillo oriental. “Tú has salvado la ciudad de una matanza y él no ha podido salvar a una mujer.” En ese momento, un guardia de Esgaroth entra en la estancia.

“La princesa Galia ha desaparecido, capitán,” informa el guardia, mirando de reojo el cadáver de Galbor. “Al parecer, convenció a uno de sus guardias para que le ayudara a escapar.”

“No importa,” dice Hrogar. “Mientras la guardia de Esgaroth cumpla con su deber, nada puede esa indefensa mujer contra nosotros. El capitán Varo sabe que el Gobernador acertaba cuando le ordenó defender a mis hombres. ¿No es así?” El capitán Varo asiente. Una sonrisa satisfecha asoma al rostro de Hrogar.

“Mantendrás una guardia alrededor del palacio, patrullarás la ciudad y abortarás cualquier conato de resistencia organizada. ¿Queda claro?” Los ojos del oriental se clavan en los del capitán de la guardia de Esgaroth.

“Se cumplirán las últimas órdenes del Gobernador, mi señor,” responde Varo.

Hrogar y sus hombres abandonan entonces la estancia. El duro semblante del caudillo del este parece satisfecho. El capitán Varo queda solo en el salón. Se encamina entonces hacia el cuerpo caído de Galbor. Una sonrisa satisfecha se dibuja en el pálido rostro del Gobernador. Los ojos parecen fijos en el cielo estrellado que se vislumbra más allá de la ventana. Varo se arrodilla junto al cuerpo de Galbor y le cierra lentamente los ojos. Luego se queda largo rato a su lado, en silencio, la mano sobre el desordenado cabello.

Galia permanece sola en la pequeña estancia sin ventanas. Han transcurrido varias horas desde que los dos guardias de Esgaroth la arrancaran a la fuerza de sus aposentos. La hija de Brand se siente abrumada por la tristeza. Su arenga al pueblo de Esgaroth ha sido inútil, pues nada puede el pueblo desarmado contra los feroces orientales y la guardia de Varo. La tristeza se acentúa en el semblante de Galia.

En ese instante se abre la puerta y el propio capitán Varo entra en la estancia, seguido por dos guardias y algunos hombres sin uniforme. Galia se pone en pie y mira al oficial, desafiante.

“¿Habéis venido a culminar vuestra traición, entregándome a esos bárbaros del este, o me daréis muerte vos mismo?” Los ojos de Galia brillan, amenazadores.

En respuesta, Varo y sus acompañantes hacen una profunda reverencia.

“Dicen que Bardo, vuestro bisabuelo, era conocido por pensar antes de hablar, mi señora.” Una sonrisa asoma al rostro del hasta ahora impasible capitán de la guardia.

El sueño casi ha vencido a Gruwald, guerrero de la casa de Hrogar. Mientras sus camaradas duermen, a él le ha tocado hacer la última guardia de la noche. Quedan aún varias horas para el amanecer. A Gruwald no le gusta la ciudad en el lago. Prefiere las secas extensiones del este, las mesetas polvorientas, las ocultas manchas de vegetación. Además, odia esta inactividad. Preferiría haber marchado con el resto del clan, a aplastar a los orgullosos nortefios.

Mientras por la mente de Gruwald pasan rápidas imágenes de muerte y destrucción, un duro golpe en el cráneo lo derriba, concediéndole la gracia del sueño que poco antes anhelaba. En todo el perímetro de la Casa del Gobernador, unas furtivas sombras van eliminando, con métodos no siempre tan caritativos, a los centinelas apostados por Hrogar. Los hombres de Varo han penetrado en la Casa del Gobernador desde el cuartel de los guardias y se han acercado furtivamente a sus enemigos por la espalda. Una vez despejado el camino, los guardias de Esgaroth recorren sigilosamente las estancias menores del palacio y van capturando a los pequeños grupos de orientales que las ocupan. Tras imponerles silencio, los entregan a la custodia de los hombres de la ciudad.

Las primeras luces del amanecer se adivinan en el este, al otro lado del Lago Largo. A esa hora sólo quedan libres Hrogar y el centenar de hombres que acampan en el gran salón de la Casa del Gobernador. Varo hace entrar en silencio a sus hombres y los alinea en las paredes, rodeando a los dormidos orientales. Él se sitúa en la puerta, dominando la estancia, la espada desnuda en la mano.

“¡Invasores del este!” A la voz de Varo, los hombres de Hrogar despiertan, sobresaltados. “Sois prisioneros de la ciudad de Esgaroth. Habéis violado las leyes de la hospitalidad dando cruel muerte a nuestro Gobernador. Rendíos y seréis bien tratados.”

El desconcierto cunde entre los orientales, que no saben qué hacer. Hrogar lanza un alarido de rabia y toma su hacha.

“¡¡¡Traición!!! ¡A ellos!” Grita el caudillo del este.

Algunos orientales le secundan, pero otros están demasiado adormilados para encontrar sus armas. A una orden de Varo, entran más hombres de Esgaroth en la estancia. Los guardias superan con creces en número a sus enemigos y reducen rápidamente la resistencia de la mayoría, pero Hrogar y algunos guerreros de su guardia abaten a sus atacantes y se lanzan sobre la puerta. Allí está aún Varo, que se encara con el caudillo del este. Hrogar lanza un pesado golpe sobre el capitán y éste, que lo detiene a duras penas con su espada, cae de rodillas al suelo. El oriental levanta su pesada hacha por encima de la cabeza, preparando el golpe definitivo, pero Varo le asesta una rápida estocada en el pecho, aprovechando el descuido en la guardia de su enemigo. Hrogar cae hacia atrás, fulminado, en silencio. Su muerte marca el fin de la resistencia de los orientales.

El sol de la primavera brilla esplendoroso sobre la ciudad de Esgaroth. Galia, rodeada de una multitud exultante, ve cómo los últimos prisioneros orientales salen de la casa del Gobernador. Junto a la hija de Brand se encuentran el capitán Varo y los síndicos de la ciudad. Tras los prisioneros, cuatro guardias de Esgaroth llevan en hombros una litera en la que, cubierto por una sábana, yace Galbor. Se hace el silencio en la plaza. Varo toma del dedo de Galbor el Anillo del Gobernador y lo pone en el dedo de Galia. El pueblo prorrumpente entonces en aclamaciones.

“Pobre Galbor,” dice Galia a Varo, mirando el anillo, cuando los vítores han pasado. “Ahora le compadezco. Tuvo el fin de los traidores, mas la trampa del enemigo fue demasiado sutil para él.”

“No tuvo el fin de los traidores,” repone Varo. “Fue él quien dispuso la acción de hoy de modo que no se derramara la sangre de Esgaroth. Ninguna otra orden suya me resultó más placentera. Dio también orden de sacaros de vuestros aposentos si corríais peligro, mas luego se dejó matar por defenderos cuando ya vos estabais segura. Imagino que quiso adelantarse a la maldición que su perjurio había atraído sobre él. No le compadezcáis. Muchos otros saldrán peor librados de sus tentaciones en este tiempo de prueba.”

“Y, sin embargo,” responde Galia, mirando al capitán, “el daño que su flaqueza nos ha infligido es ya irreparable. Hemos perdido unos días preciosos y mi ciudad y mi padre están ya más allá de nuestro socorro.”

El capitán Varo permanece en silencio y Galia aparta la mirada de él mientras el cuerpo del Gobernador se aleja de la plaza.

Es ya 20 de marzo. Han transcurrido cuatro días desde la revuelta y en Esgaroth avanza la recluta y entrenamiento de las tropas que marcharán al norte para socorrer al rey Brand. Sin embargo, quedan aún al menos tres días más antes de que estén listas las tropas de la Ciudad del Lago y el sur del Reino de Valle. Galia se ha acostumbrado a pasear por el parapeto que corona la puerta de la ciudad. Pasa largas horas mirando al norte, donde desde hace tres días se divisa una espesa columna de humo. Los exploradores han informado que los orientales, de momento, no avanzan hacia Esgaroth, pero ninguno de los enviados a Valle ha regresado. Las

gentes de la ciudad se han acostumbrado a la menuda figura de la hija de Brand sobre la empalizada y respetan su silencio. Esgaroth ha comenzado a amar a su Gobernadora y sufre con ella.

Hoy está junto a Galia el capitán Varo, que intenta apartar de su mente los negros presagios que la acosan: quizá Valle aún resiste, quizá Brand y sus hombres han conseguido refugiarse en la Montaña Solitaria, quizá, quizá... Galia escucha en silencio, los ojos siempre fijos en el norte. Así descubre al jinete que, al galope sobre un cansado caballo, se acerca a la ciudad.

Por las puertas de Esgaroth salen Galia y el capitán Varo. Antes de que llegue a su lado, Galia ha reconocido al jinete. Un hombre corpulento, de pelo cano, cansado y herido, baja del caballo y se arrodilla ante la hija de su rey. Las lágrimas resbalan raudas por sus curtidas mejillas.

## Las puertas de Erebor se abren

**H**a transcurrido una semana desde que Bardo y Thorin se encerraran tras las puertas de la Montaña Solitaria. Los orientales han acampado frente a Erebor y preparan el asedio. Son muchos los guerreros que Gútlav ha perdido en el camino a Valle y en la batalla. El señor de los siete clanes ha decidido dejar que el hambre mate a los defensores o los fuerce a hacer una salida desesperada. En cualquier caso, las puertas de piedra, única entrada de Erebor, son inexpugnables para los orientales, que carecen de herramientas adecuadas para forzarlas o ingenios de asedio. No importa, Gútlav sabe esperar.

La mañana del octavo día de sitio avanza ominosa. Los vigías en las laderas de la Montaña informan que los orientales parecen exaltados. Sus canciones de guerra y sus roncadas risas suben hasta los puestos de guardia de Erebor. Lejos, al sur, en dirección al país sin nombre, la oscuridad que llevaba días congregándose parece hacerse más densa y más profunda.

Bardo y Thorin han subido hasta la más avanzada atalaya de Erebor, a cierta altura sobre el brazo suroccidental de la Montaña. Un túnel excavado en la roca conduce hasta esta posición y se abre sobre una pequeña plataforma camuflada por un parapeto de tierra. Los nuevos reyes de Erebor y Valle contemplan tristemente sus dominios, ocupados ahora por los invasores. La ciudad de Valle se yergue aún al pie de la Montaña, vacía y espectral. En el sur, lejos, muy lejos, una negra nube parece arremolinarse y crecer. El ritmo de las canciones de los orientales se acelera y sus voces se convierten en gritos. Una súbita brisa helada llega desde el sur hasta la Montaña Solitaria y un escalofrío acomete a Bardo y Thorin, solos en la atalaya. La lejana sombra de oscuridad parece iluminarse con fríos relámpagos. Bardo se siente solo, desamparado. Thorin agacha la cabeza.

De repente, se hace el silencio. Las canciones de los orientales cesan y la brisa se detiene. No se oye ni el trinar de los pájaros. Todos, hombres de Valle, enanos y orientales, quedan en suspenso. Tras unos interminables instantes, la oscuridad que cubre el país sin nombre parece retirarse y disminuir. Unos instantes más tarde, se estrella contra la Montaña Solitaria el eco de un trueno lejano, poderoso. La esperanza y la alegría renacen en el pecho de Bardo. Thorin sonrío y luego suelta una carcajada. Sobre las lejanas montañas, más allá del horizonte, parece levantarse una nube que se extiende, amenazante, hacia el oeste. Luego, la sombra vacila y se desvanece. Es 25 de marzo del año 3019 de la Tercera Edad.

Gútlav no entiende lo ocurrido. Dos días atrás estaba al frente de una hueste de feroces guerreros, intrépidos, crueles, dispuestos a todo. Sin embargo, desde el “desastre”, como sus hombres han dado en llamar los extraños acontecimientos del 25, los orientales se sientan en silenciosos grupos en torno a las hogueras, y sus furtivas miradas se dirigen alternativamente hacia la funesta Montaña frente a ellos y hacia el sur, donde el cielo azul es ahora límpido y brillante. Las guardias se han relajado y Gútlav ha dejado de enviar exploradores para batir las llanuras que rodean Erebor. Muchos de los enviados nunca volvían, quizá porque cayeran en manos de bandas de soldados de Valle escapados de la batalla o, peor aún, porque decidieran desertar y huir hacia el este. Ni el propio Gútlav puede evitar la sensación de que el infortunio se ha desplomado sobre ellos y se siente

perdido, desamparado. Sin embargo, el odio y los deseos de venganza son mayores que su inseguridad. Gútlav no levantará el sitio. Los orgullosos hombres del norte y los enanos deben ser aplastados.

Súbitamente, desde algún lugar sobre ellos, en la Montaña, suena un cuerno. Un solo toque de cuerno, largo, valiente, desafiante. Gútlav comienza a patear a los hombres en torno a él y da furiosas órdenes para que sus soldados tomen las armas. Entonces repara en que lenta, pero inexorablemente, las puertas de Erebor se están abriendo.

El cuerno suena de nuevo, más vibrante, más poderoso. Las puertas de la Montaña Solitaria están ya abiertas de par en par. Los orientales se agrupan a cierta distancia frente a ellas, temerosos. En la oscuridad del interior de la Montaña se adivinan fríos destellos acerados, el brillo del metal que pugna por salir de las entrañas de la tierra. Al poco tiempo las figuras que avanzan son claramente discernibles: fila tras fila de enanos, hombro contra hombro, hachas y mazas aferradas con ambas manos, delante del cuerpo. Enanos de barbas canosas sujetas en sus cinturones, jóvenes enanos que apenas superan la cincuentena, y al frente, enfundado en la cota de mithril que es heredad de su casa, Thorin Yelmo de Piedra, Rey bajo la Montaña. Los Enanos se detienen y maniobran hasta situarse ordenadamente frente a los orientales, que forman atropelladamente una confusa línea.

Tras los enanos salen a la luz los guerreros de Valle, los últimos supervivientes de las batallas anteriores. Las largas lanzas de las primeras filas se enristran y forman un erizado valladar, mientras los infantes que marchan tras ellas desenvainan sus afiladas espadas. En los ojos de todos arde el recuerdo de sus camaradas caídos y su ciudad mancillada. En torno a ellos cabriolea un jinete tocado con un casco de dorado penacho. El jinete finalmente se detiene, desmonta y, con una seca palmada, espanta su caballo. Luego Bardo hijo de Brand, rey de Valle, se sitúa entre la primera fila de piqueros, su espada desenvainada.

Aunque los orientales superan con creces en número a sus adversarios, sus filas se mueven nerviosas, amedrentadas al parecer por la fría determinación de sus enemigos y el gélido fuego que desprenden los ojos de hombres y enanos. Sin una orden aparente, el ejército de Bardo y Thorin comienza a avanzar lenta, muy lentamente. Un murmullo nervioso surge en las filas de orientales mientras poco a poco se reduce la distancia. Cuando apenas un centenar de metros separa las huestes, los hombres de Valle y los enanos se detienen. Los orientales quedan petrificados, expectantes. Ni un solo grito, ni un desafío, ni un sonido atraviesa la corta distancia que separa a los ejércitos. Los jefes de los arqueros orientales parecen haber olvidado su deber. La pausa se hace eterna, mas de pronto se ve al rey Thorin levantar su hacha y gritar una sola palabra: “¡Dain!” Desde las filas de Valle se alza una larga espada y el rey Bardo grita: “¡Brand!” Los ejércitos repiten, con una sola voz, gutural, rasgada: “¡¡Dain!!! ¡¡Brand!!!” y se lanzan sobre los orientales, esgrimiendo sus armas ante ellos, corriendo ciegamente, pues sus ojos están arrasados por las lágrimas.

Muy lejos resuena el eco metálico del choque de ambas huestes y muchos son los orientales que caen en los primeros momentos. Ninguna armadura puede resistir los hachazos del rey Thorin y ningún arma es capaz de detener los mandobles del rey Brand. Las picas de Valle se introducen profundamente en las desordenadas filas de orientales, mientras la sangre en las espadas de los infantes resbala hasta la empuñadura. Cabezas y miembros son tajados y aplastados por las hachas y mazas de los enanos. Los orientales apenas pueden defenderse ante tal furia. Vacilan, retroceden y al fin se dan la vuelta y huyen.

Gútlav no puede entender lo ocurrido. Sigern y muchos de sus propios hombres yacen muertos tras él y el señor de los siete clanes se descubre huyendo, rodeado de sus guerreros. De repente, la ira y la vergüenza se apoderan de él y vencen al miedo. A unos centenares de metros de la destruida Valle Gútlav se detiene, levanta

su hacha aún limpia y grita. Su ronco alarido se impone sobre el fragor de la batalla. Muchos orientales detienen también su carrera. Gútlav mira a su alrededor y exclama: “¿Es así como deseáis morir, acuchillados por la espalda? ¡Venid junto a vuestro caudillo y morid matando!” La ira y la vergüenza se sobreponen al fin en los corazones de los orientales y de nuevo son los despiadados guerreros criados a sangre y fuego. La desesperación les domina y el ejército de Gútlav es ahora como una fiera acorralada. Los hombres del este se agrupan de nuevo en torno a su caudillo y Gútlav sonríe, pues aún supera en número a sus adversarios y la batalla aún no está decidida.

Hombres de Valle y enanos dejan atrás los cadáveres de muchos enemigos y algunos propios y avanzan de nuevo contra Gútlav, pero ahora están cansados y sus líneas presentan algunos huecos. Gútlav manda a los arqueros disparar contra los hombres de Valle y nuevos espacios se abren en las filas de infantes, no tan protegidos como sus aliados enanos. Sin embargo, el avance continúa, aun cuando ya Bardo y Thorin saben que nunca podrán vencer ni verán amanecer el día siguiente.

El silbido de las flechas surcando el aire aumenta y suena como un frío viento de muerte. Sin embargo, son muchos los orientales que ahora comienzan a caer. Gútlav no entiende lo que ocurre, pues Bardo y Thorin no traen arqueros. Además, aunque es imposible, las flechas parecen proceder de su retaguardia, como si fueran disparadas desde... Valle. Gútlav se vuelve, siguiendo la mirada de sus guerreros, y no puede creer lo que ve entonces: las oleadas de flechas se suceden lanzadas desde el interior de la ciudad quemada y su puntería es cada vez más certera. Los arqueros orientales dejan de disparar y se giran, imitando a sus camaradas. A la sorpresa se sobreponen entonces el miedo y la desesperación, porque desde la ciudad de Valle, como un ejército surgido de más allá de la muerte, avanza contra los orientales fila tras fila de infantes bajo el estandarte de Brand. Al frente de ellos marcha Túrion y a su lado el capitán Varo y la guardia de Esgaroth. Más atrás, entre las casas derruidas y en torno a las enseñas de Esgaroth se agrupan compañías de arqueros en uniforme azul que disparan sus flechas ordenada y mortíferamente.

Porque tras la llegada de Túrion a Esgaroth, las tropas reclutadas en la Ciudad del lago y el sur del reino han sido engrosadas por los muchos soldados que junto al adusto general consiguieron retirarse de la batalla de Valle, batiéndose ordenadamente en retaguardia mientras se alejaban de la Montaña. Y ahora, tras avanzar tres días a marchas forzadas, Túrion ha regresado a la ciudad de Valle, dispuesto a liberar o vengar a su rey.

Los orientales son entonces atrapados entre el yunque y el martillo. Desorientados y diezmados por los proyectiles de los hombres de Esgaroth, los hombres del este no aciertan a defenderse y son superados por sus enemigos. Tras una larga y cruel lucha los orientales son por fin totalmente derrotados. Rodeado por sus últimos guerreros, Gútlav es por fin abatido por el propio general Túrion, que se enfrenta a solas con el gigantesco caudillo. Pocos fueron los orientales que regresaron a las estepas del este para describir el fuego helado de las espadas y hachas del norte, si es que alguno lo consiguió, pues los largos cuchillos de los arqueros dieron cuenta de los que trataron de escapar a la matanza de la batalla.

En la cámara más profunda de Erebor, al final de una larga y estrecha escalera, yació durante muchos siglos en su tumba de piedra Thrain I, primer rey bajo la Montaña, lejos del alcance incluso de Smaug. Allí descansa también Thorin Escudo de Roble, con la Piedra del Arca sobre el pecho y Orcrist sobre su losa, silenciosa centinela de Erebor. En esa cámara se reúne ahora un triste cortejo: Thorin III Yelmo de Piedra, rey bajo la Montaña, Bardo II, rey de Valle, Galia, hija de Brand, Gobernadora de Esgaroth, Gloin hijo de Groin, el

capitán Varo y el general Túrion. A sus pies, en una tumba excavada en la piedra, descansan juntos los reyes Brand y Dain, amigos en la vida y compañeros en la muerte hasta que se desvele el destino de los hijos de Eru y Aulë.

La única losa se cierra por fin sobre los cuerpos y el séquito permanece unos momentos en silencio, recordando con orgullo la vida de los caídos y el amor que a ellos les unía. Por fin el rey Thorin levanta la cabeza y dice:

“Aquí yacerán juntos, en la muerte como en la vida, hasta que la tierra cambie y nuestro mundo no sea más que un recuerdo en una canción sin sentido.”

Entonces, de nuevo en silencio, uno a uno salen de la cámara. Último de todos abandona la estancia el general Túrion, quien lanza una postrera mirada atrás mientras dos enanos comienzan a tapiar en piedra el sepulcro. Cuando terminen su tarea, la entrada de la estancia no se distinguirá de la pared más que por unas runas grabadas en la piedra. Túrion suspira y comienza la larga ascensión hacia la luz del día. Cuando llega al exterior, una vez sus ojos se acostumbran al sol, una ligera sonrisa ilumina su severo rostro. Porque a la orilla del río, juntos bajo un sauce centenario, están Varo y Galia, y ella llora mansamente sobre su pecho.

Carlos Márquez *Denethor II*