

HISTORIA DE LOS ROHIRRIM

José Andrés Carrillo García “Arbedain”

El presente estudio es una corrección y ampliación del que se publicó en la ESTEL nº 41. Tras una lectura pormenorizada y reflexión en torno a la obra del profesor, he podido advertir algunos supuestos y planteamientos erróneos que en su momento hice. Lo cual no quiere decir que con el presente trabajo pretenda dar una visión definitiva –de hecho muchos aspectos de la historia de este pueblo deben ser debatidos e investigados más a fondo–, pero sí más acertada. No obstante, mi objetivo original, recopilar y ordenar toda la información sobre los rohirrim para hacer una historia completa y, a la vez divulgativa, ya se consiguió en mi primera investigación. He creído conveniente incluir la traducción de algunos términos y nombres propios, ya que ello nos aporta, por un lado, más información y, por el otro, nos permite ver la evolución del idioma a la par de su historia. Para las notas, he seguido el sistema de referencia “Ardarathorn” partiendo de las ediciones publicadas en castellano que cito al final. Por último, permitidme dedicarlo a esos rohirrim que mantuvieron en pie el Smial de Edoras en Murcia.

José Andrés Carrillo García *Arbedain*,
agosto de 2011.

I. ORIGEN DE LOS ROHIRRIM

Los eorlingas o rohirrim son el pueblo que emigró a Calenardhon (Rohan) de la mano de Eorl el Joven. Anteriormente conocidos como los éothéod, habían vivido en los valles del Anduin y eran un resto de un pueblo más numeroso: los Hombres del Norte. Éstos, a su vez, formaron parte de la gran marcha hacia el oeste de los Hombres desde Hildórien durante la Primera Edad; no obstante, se dividieron en cuatro grandes grupos: un importante contingente penetró en Beleriand –los Edain–, otro resto se dispersó por toda Eriador y Gondor, el tercer grupo –que es el que nos atañe– se estableció al este de Rhovanion, y el último grupo emigró al este y al sur de la Tierra Media.

Es interesante ver las similitudes que hay entre la Casa de Hador y los «Jinetes de Rhovanion» tanto en sus rasgos físicos (porte alto, cabellos dorados y piel clara), como en la posesión de caballos y hasta en el nombre de Marach, el conductor de la Tercera Casa de los Edain, que parece venir del gótico *marh*, «caballo». Ahora bien, de ahí no podemos deducir que dichos jinetes sean sus descendientes directos, cosa que, además, no sería lógica, ya que al término de la guerra contra Morgoth, sabemos que los edain de Beleriand fueron a vivir a Númenor y no tenemos constancia de que ningún grupo se escindiera para volver, nada más y nada menos, que al este de

HOMBRES DE LA PRIMERA EDAD
Migraciones desde Hildórien

1ª HUESTE:
LOS EDAIN
A Beleriand

DÚNEDAIN
A Númenor

NÚMENÓREANOS
A Arnor y Gondor

NÚMENÓREANOS
NEGROS
A Umbar

2ª HUESTE
A Eriador y Gondor

LOSSOTH
ERIADORIANOS
DUNLENDINOS
HOMBRES PÚKEL
HOMBRES DE GONDOR

GONDORIANOS

3ª HUESTE:
HOMBRES DEL NORTE
A Rhovanion

HOMBRES DEL BOSQUE
BEÓRNIDAS
DORWINIONS
HOMBRES DEL LAGO
HOMBRES DE VALLE

ÉOTHÉOD

ROHIRRIM

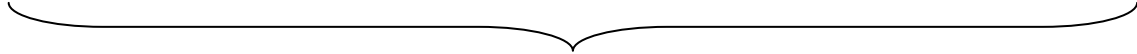
4ª HUESTE
Al este y al sur
de la Tierra Media

CORSARIOS
HARADRIM
VARIAGS
HOMBRES DEL ESTE

AURIGAS
BALCHOTH



ALTOS HOMBRES



HOMBRES MEDIOS



HOMBRES DE LA OSCURIDAD

Rhovanion. Pese a todo, en Gondor siempre se mantuvo la creencia de que los rohirrim descendían de la Casa de Hador.¹

Nada más podemos decir de ellos durante la Primera o la Segunda Edad, salvo que permanecieron en sus tierras ajenos a las míticas guerras que todos conocemos, ya que ninguna crónica los menciona.

II. LOS HOMBRES DEL NORTE (1–1856 T.E.)

Eran una vasta confederación de tribus que vivían en las grandes llanuras que hay entre las Colinas de Hierro, el Mar de Rhûn y el Gran Bosque Verde, sobre todo en la orilla este del bosque, siendo un resto de su presencia el Entrante Oriental del mismo, producido por la deforestación. De su existencia sabemos gracias a la historia del reino de Gondor en su lucha contra las invasiones de los hombres del este. El término «Hombres del Norte» fue con el que denominaron en el reino de Anárion a todos los pueblos libres de Rhovanion, por lo que no estamos ante el nombre original con el que ellos mismos se conocían. De la misma forma que los francos denominaron *normandos* u “hombres del norte” a esos vikingos que se asentaron al noroeste de su territorio. Además, cada uno de ellos debía tener unas características raciales y culturales diferenciadas que se fueron marcando con el tiempo. De esta forma, se dividieron en dorwinions, hombres del bosque, beórnicas, etc. Pero cuando Tolkien se refiere a ellos como aliados de Gondor en la guerra, no podemos saber si estamos ante esa mayoría heterogénea o si, más bien, debemos entender que sólo hablamos de la parte que se correspondería con los antepasados de los rohirrim.

A comienzos del segundo milenio de la Tercera Edad Gondor conocía su apogeo y sus límites territoriales, en la parte noreste, iban más allá de la ribera oriental del Anduin, llegando hasta el sur del Bosque Verde. Sus reyes, que habían tenido que acudir a la zona para frenar las incursiones de los pueblos del este y, conociendo su importancia estratégica, concedieron tierras a los hombres del norte –que contaban ya, por entonces, con grandes criadores de caballos y jinetes renombrados por su habilidad–, para que sirvieran de defensa ante futuras invasiones (de la misma manera que más adelante se les dará la Marca a los rohirrim en diferentes condiciones, pero con el mismo fin militar). Podríamos hablar ya de un lazo de vasallaje entre hombres del norte y gondorianos que se estrechaba en momentos de peligro, instalando a los primeros como federados del Imperio de Gondor al sureste de Rhovanion.

La primera vez –de la que tenemos constancia– en que los hombres del norte y los gondorianos lucharon juntos fue bajo la regencia de Minalcar de Gondor (sobrino del rey Narmacil I), entre 1240 y 1304. Minalcar llevó un ejército entre Rhovanion y el Mar Interior, debido a los ataques de los hombres del este y a la traición de algunos príncipes de jinetes del norte. Allí los derrotó con la ayuda de **Vidugavia** (gót. «habitante del bosque»), que se llamó rey de Rhovanion.

Es interesante la forma de los reyes, desde los hombres del norte hasta los primeros reyes de los éotheid. Estos nombres tienen forma gótica, la lengua de los godos que, al igual que los hombres del norte, fueron en la época del Bajo Imperio Romano un pueblo bárbaro, pero aliado, seminómada y criador de caballos, que vivía en llanuras. Vemos, pues, como la lengua, en este caso el gótico, está estrechamente relacionada para Tolkien con la historia de un pueblo.

Vidugavia es el primer rey de este pueblo que se conoce, y de su linaje descenderían todos los reyes de los jinetes hasta Éomer; éste rey reforzará la amistad entre los dos pueblos, quedando sellada con el matrimonio entre Valacar, que después sería rey de Gondor, y su hija Vidumavi (gót. «doncella del bosque»). Minalcar a su regreso victorioso de la guerra sería conocido como Rómendacil II (sind. «vencedor del este»), constructor de los Argonath, un símbolo del poder de Gondor.

A partir de ahora se sucederán los tres grandes males de Gondor, en los que de una u otra manera los Hombres del Norte van a estar relacionados e inmiscuidos desde que se estableciera un lazo de sangre en época del gran rey Vidugavia.

El matrimonio de Valacar provocó uno de los peores males para el reino de Gondor: la Lucha entre Parientes, ya que parte de la nobleza consideró a este matrimonio como un deshonor para la estirpe superior de sangre dúnadan. Es en este momento cuando se empiezan a introducir Hombres del Norte en los ejércitos de Gondor, y a Eldacar, hijo de Valacar, se le unieron muchos durante la guerra entre parientes.

Poco después sobrevino el segundo de los grandes males a Gondor: la peste mortal transportada por vientos oscuros desde el este. Y fue en el invierno de 1635 cuando llegó primero a Rhovanion afectando a los Hombres del Norte; el balance fue la muerte de la mitad de la población y de la mitad de los caballos. Ésta fue la causa del debilitamiento de los Hombres del Norte, pero la peste también afectó a sus enemigos del este, y pasaría un tiempo hasta que se reanudaran los ataques.

Serían los Aurigas, un pueblo bien armado que luchaba con carros, el tercero de los males que debilitó el Imperio de Gondor. Su rey por entonces, Narmacil II, tuvo que conducir un ejército al sur del Bosque Negro y junto con los sobrevivientes de los Hombres del Norte fue derrotado (Batalla de los Llanos, 1856). Allí caerían él y Marhari, descendiente de Vidugavia, en la retaguardia. Pero los Aurigas habían obtenido una victoria pírrica y no contando con fuerzas suficientes para invadir Gondor, se contentaron con ocupar Rhovanion. La mayor parte de los hombres del norte fueron sometidos a servidumbre, aunque hubo algunos que huyeron a Erebor (al pueblo de Valle), otros se exiliaron a Gondor, y otros reunidos por Marhwini (gót. «amigo de los caballos») se dirigieron al norte, a los valles del Anduin, entre Carroca y los Campos Gladios. A partir de ahora, este resto del pueblo de los hombres del norte sería conocido como los *éothéod*

(angl. «pueblo de los caballos»). Como vemos, ahora Tolkien se vale de otro idioma, el anglosajón, para darle un nuevo nombre a este pueblo que ya no es el mismo. Como ocurre a lo largo de la historia, cuando un pueblo cambia, afectado por algún hecho importante, su lengua evoluciona o cambia a la par.

III. LOS ÉOTHÉOD (1856–2510 T.E.)

Pero, pronto, los nuevos señores se vengarían de esa derrota: Calimehtar por Gondor y Marhwini por los éothéod. Había noticias de que se avecinaba una incursión de los Aurigas. Calimehtar salió de Ithilien con un ejército, y en la Dagorlad (1899) se produjo una batalla muy igualada en la que fue decisiva la carga de una gran *éored* (angl. «caballería») desde los codos del Anduin, al mando de Marhwini. Los jinetes de Marhwini persiguieron a los enemigos por las llanuras hasta el Bosque Negro, donde el resto de su pueblo, que había sido esclavizado, se rebeló. Pero muchos murieron en esa rebelión, Marhwini tuvo que retirarse a los valles del Anduin y nunca más pudieron volver a sus antiguos hogares.

Transcurrió otro tiempo antes de que los Aurigas se vengaran de esa derrota. Mientras, se habían multiplicado y expandido por el sur, y Sauron que estaba oculto, movió los hilos necesarios para provocar una alianza entre aurigas, hombres de Khand y haradrim. Se preparó un ataque a Gondor desde el norte y desde el sur, en el que a punto estuvo de sucumbir. Pero el ataque no llegó de improviso, pues Forthwini, hijo de Marhwini, advirtió a Ondoher de Gondor del reforzamiento de los Aurigas, y se fueron reuniendo fuerzas. La esperada batalla se produjo en el Morannon, y allí, junto al rey de Gondor, estaban los éothéod. Se produjo la derrota primero, por la llegada inesperada y por sorpresa de carros y caballos. La victoria llegaría con Earnil.

Se acercaba ahora el tiempo de la caída del reino de Arnor y el fin de la línea de los reyes de Gondor. Arnor estaba amenazada de muerte por Angmar, pero Eärnur de Gondor condujo una poderosa flota a los Puertos Grises para hacer frente al Rey Brujo, y con él llevó algo que sería decisivo. *Sobre todo fueron alabados los caballos, pues muchos de ellos provenían de los Valles del Anduin, y los cabalgaban jinetes altos y hermosos, y príncipes orgullosos de Rhovanion.*² Y allí, Glorfindel de Imladris pronosticó algo a Eärnur, sobre el Rey Brujo, que sería recordado largo tiempo: *Lejos está todavía su condenación, y no caerá por mano de hombre.*³

Después de la derrota del Rey Brujo (1975), Frumgar (angl. «primera lanza») de los éothéod, condujo a su pueblo hacia el norte del Bosque Negro, entre las Montañas Nubladas y el Río del Bosque (1977). Éste es el primer señor de los jinetes cuyo nombre tiene forma anglosajona y, a partir de él, todos la tendrán. Una de las leyendas de los jinetes narra la hazaña heroica de su hijo **Fram** (angl. «valiente») y el dragón Scatha (angl. «malvado»), apodado “el Gusano”. Los enanos hicieron minas en las Montañas Grises sin saber de su presencia hasta que Scatha los atacó y

tuvieron que huir. Pero Fram fue a su guarida y lo mató, apoderándose del tesoro. Los enanos reclamaron el tesoro, y ello provocó un conflicto en el que murió Fram a manos de los naugrim. Los éothéod eran un gran pueblo valeroso, y ya contaban con grandes héroes para sus cantos e historias; pero su estancia en estas tierras dejó un legado: una desconfianza y recelo surgió desde entonces entre estos dos pueblos.

Así llegamos a la época de Léod (angl. «hombre del país»), padre de **Eorl el Joven**. Léod era domador de caballos salvajes, que entonces abundaban por esa tierra. Encontró a uno blanco e indomable que cuando lo montó, el caballo lo derribó matándolo. Su hijo Eorl (angl. «hombre noble») lo persiguió y cuando se encontró con él le dijo: *Felaróf te llamo. Amabas tu libertad y no te culpo. Pero tienes ahora una grave deuda conmigo, y me someterás tu libertad hasta el fin de tus días.*⁴

Por entonces era Cirion el senescal de Gondor (2489), y las tierras al sur del Bosque Negro no eran obstáculo a los invasores del este. Advirtió que se estaban concentrando huestes de hombres en los lindes del Bosque. No iban bien armados, pero su número los hacía peligrosos. Envio a seis jinetes para pedir ayuda a los éothéod, cuya vieja amistad no se había olvidado. Pero tendrían que pasar peligros (Dol Guldur) y recorrer una distancia de unas mil millas (1.600 Km aprox.). Mientras, Cirion condujo un ejército a Calenardhon para hacer frente a la horda. Sólo un jinete llegó ante Eorl: Borondir, descendiente de uno de los capitanes de Hombres del Norte de antaño al servicio de Gondor. Eorl decidió acudir a la llamada con la *éotherë* (angl. «hueste de caballería»), es decir, con todos los que pudo reunir: siete mil jinetes y centenares de arqueros montados. Cuando llegaron a la batalla del Campo de Celebrant, el ejército de Gondor estaba casi derrotado, pues había sido atacado por los Balchoth del este y orcos de las Montañas Nubladas. La carga de los jinetes de Eorl salvó la batalla y a Gondor. Allí cayó Borondir que fue enterrado en el Santuario de Minas Tirith. Después de la batalla, en Gondor todo el mundo creía que los éothéod debían ser recompensados, pero Cirion sorprendió a todos con la entrega de Calenardhon a Eorl y a su pueblo (2510); un territorio, por otra parte, cuyo control era cada vez más nominal que efectivo. No hubo necesidad de dejar esto por escrito, pero, para darle más fuerza y solemnidad, Cirion y Eorl llevaron a cabo un juramento de fidelidad en Amon Anwar/Halifirien (sind. «Montaña del Temor Reverente»/angl. «Montaña Sagrada»), cerca de la corriente del Mering. Este se prestó en su cima, sobre la tumba de Elendil, una especie de *sacramentum fidelitatis* que, junto a la entrega del feudo, configuran un contrato de vasallaje. Allí, Eorl pronunció las siguientes palabras: *...juro en mi propio nombre y en el de los Éothéod del Norte que entre nosotros y el Gran Pueblo del Oeste habrá eterna amistad: sus enemigos serán los nuestros, su necesidad será la nuestra, y cualesquiera males o amenazas o ataques que sufran, los ayudaremos con el máximo de nuestras fuerzas.*⁵

IV. EL REINO DE ROHAN

Fue Hallas, hijo de Cirion, el que utilizó por vez primera el nombre “Rohan” (sind. *Rochand*, «país de los caballos») para el reino y “rohirrim” (sind. *rochirrim*, «señores de los caballos») para el pueblo. Estos nombres terminarían por adoptarlos los éothéod. En adelante los rohirrim o eorlingas adoptaron como estandarte un caballo blanco sobre verde, vivieron en la Marca –otro nombre utilizado para referirse a esta región de frontera–, defendieron sus límites y establecieron su capital en Edoras, sobre una colina, en donde construyeron el castillo dorado de Meduseld (angl. «sala de hidromiel»). Los reyes se enterraban al pie de la capital, en montículos de tierra o túmulos con su ajuar de guerra, un rasgo muy germánico de este pueblo.

De los primeros momentos data también la construcción de los fanales y fuertes a lo largo de las Ered Nimrais, que actuaban como una especie de faros para avisar a Rohan que Gondor se encontraba en peligro o a la inversa: Amon Dîn, Eilenach, Nardol, Erelas, Min-Rimmon, Calenhad y Halifirien, el más alto.

Sólo conocemos el nombre de una fortaleza levantada por Gondor que pasara a manos de Rohan. Se trata de Aglarond (sind. «caverna resplandeciente») cuya construcción data de la época de los «Reyes de las Barcas» (c. 1000 T.E.), que los rohirrim tradujeron a su idioma como Glæmscrafu, pero que llamaron Súthburg (angl. «fortaleza del sur») y, a partir de la época del rey Helm, Cuernavilla, por la existencia de una trompeta en su torre –quizá instalada en recuerdo de la llamada de Helm–. No obstante, dicha fortaleza no se debe confundir con las Cavernas Centelleantes que había bajo las montañas del Abismo de Helm. La grandiosidad de sus simas y la riqueza de sus minerales también nos hablan de un pasado glorioso de los dúnedain. Una de las maravillas del mundo septentrional a ojos de Gimli, el cual, tras la Guerra del Anillo, emigró allí con parte del pueblo de Erebor, del que fue su señor. Desconocemos si tuvieron un estatus independiente o autónomo con respecto a Rohan y Gondor, pero lo cierto es que los ayudaron con su maestría en la construcción y el metal.⁶

¿Pero cuáles eran los límites de la tierra entregada a los rohirrim? La tierra de Calenardhon, que en la época de Cirion estaba en decadencia por sus escasos pobladores con los que contaba, llegaba desde la confluencia de los ríos Adorn e Isen en el oeste hasta el Anduin y el Mering en el este, y desde el Limclaro y el bosque de Fangorn al norte hasta las Ered Nimrais al sur. Y parece ser que esto no cambió hasta el reinado de Éomer que amplió los límites del reino hacia el norte, incorporando, por un lado, Enedwaith –hasta el Gwathló y la costa– y, por el otro, todas las tierras hasta llegar a los límites de Lórien.⁷

La mayor ocupación de tierras –y donde los asentamientos eran más numerosos– fue en las llanuras situadas más al sur, junto a las Montañas Blancas. Y, dentro de esta amplia región, habría

que hacer referencia a la única división territorial de la que tenemos constancia: el Folde Este, cuya sede estaba en Aldburg (angl. «castillo antiguo»), la primera capital que tuvo el reino; y el Folde Oeste, con centro en Cuernavilla, una fortaleza prerrohírrica. La vigilancia de ambos territorios estaba encomendada a un mariscal. A éstos dos habría que añadir uno central, el más rico, controlado por Edoras y el rey. Estaríamos, pues, ante divisiones administrativas y, a la misma vez, militares. Pero debieron de existir más divisiones, sobre todo, en las zonas fronterizas: al norte, las Emnet (angl. *emnett*, «llanura»), separadas por el Entaguas en Este y Oeste; El Paso de Rohan, donde acaban las Montañas Nubladas junto al río Isen; y al oeste, la región del río Adorn, tierra de dunlendinos, pero que en algún momento llegó a ser tributaria del reino.⁸ Sin duda, aquí el carácter de frontera, convertían a estas zonas en las más vulnerables a los ataques y, por tanto, debemos suponer que los asentamientos rohirrim eran escasos.

Luego, alrededor del reino, podríamos hablar de lugares muy concretos sobre los que los rohirrim no tenían jurisdicción alguna. Hablamos de Isengard (angl. «recinto del Isen») y su anillo exterior, custodiados por Gondor y, a partir del 2759, en su nombre, por Saruman; Fangorn, el bosque de los *ents* (angl. «gigantes»); Anórien, al sur de las bocas del Entaguas, ahora la región más septentrional de Gondor; y los Senderos de los Muertos, refugio de espíritus fantasmales y un paso a través de las Montañas Blancas que conectaba El Sagrario con el valle del Morthond, bajo el Monte Dwimor (angl. «ilusión»), donde pereció Baldor (angl. «más valiente»), el que debería haber sido el tercer rey de la Marca.

V. LA ORGANIZACIÓN MILITAR

En la Marca, tradicionalmente, se habían dividido los cargos militares en tres, con el título de mariscales. El mayor cargo de todos era el de Mariscal de la Marca que se dio en muy pocas ocasiones, por incapacidad del rey o vejez, ya que ello suponía el control de toda la caballería de Edoras y de su extrarradio, siendo la más numerosa. Este título, la mayor parte de las veces, perteneció al rey, pero cuando Théoden (angl. «señor del pueblo») comenzó a mostrar incapacidad, fue Elfhelm el que a efectos prácticos lo ejerció, aunque oficialmente no lo tuviera. Por lo demás, los otros dos cargos: Mariscal del Oeste y Mariscal del Este controlaban los jinetes de dichas zonas, y fueron el segundo o tercer rango militar indistintamente, después del primero, según la situación. Abajo, se puede observar la evolución que sufrieron los mariscales durante la Guerra del Anillo: el primer momento fue antes de la llegada de Gandalf el Blanco a Medusel, el segundo fue la disposición del rey para luchar en los Campos del Pelennor, y el tercero corresponde a la situación posterior a la Guerra.

MARISCAL DEL OESTE	I MARISCAL DE LA MARCA (LUGARTENIENTE DEL REY)	MARISCAL DEL ESTE
THÉODRED (II)	THÉODEN / ELFHELM	ÉOMER (III)
GRIMBOL (III)	ÉOMER	ELFHELM (II)
ERKENBRAND	ÉOMER REY	ELFHELM

El rey, antes de la instalación en Rohan, debió ser más bien un jefe militar que aglutinaba a su pueblo en base a lazos puramente personales. Después, este liderazgo se institucionalizó en una realeza que gobernaría sobre un reino a imitación de Gondor. También estaba el cargo de virrey, otorgado en tiempos de guerra, tanto para gobernar Rohan cuando el rey lideraba al ejército, como para que fuera aquel el que lo condujera en su nombre. Éowyn lo tuvo cuando Théoden y Éomer marcharon a la guerra juntos, pese a que no se solía permitir que rey y heredero lo hiciesen.

En cuanto a las formaciones de jinetes para ir a la guerra, había dos bien diferenciadas: la *éored*, la unidad básica de jinetes, cuyo número era de 120 en época de Théoden y al frente de la cual había un capitán o un mariscal; y la *éotherë*, la reunión de todos los heraldos del reino, conducidos siempre por el rey, el único que podía hacer este tipo de convocatoria, siendo su número muy variable según la época y la situación. Así, una *éored* podía actuar como patrulla de vigilancia o escaramuzas, como unidad de apoyo a un ejército aliado, y junto a multitud de ellas constituyendo la *éotherë*. En condiciones normales, de no peligro, Théoden hubiera podido llevar a las Pelennor unas 10.000 lanzas (frente a las 6.000 que llevó); pero este no era el número completo de jinetes en la Marca. Ese número debió oscilar, en dicha época, entre 12.000 y 15.000 que, unidos a la infantería, formarían un ejército de no más de 20.000 soldados.⁹

¿Cómo era el equipamiento militar de un rohir? *Venían esgrimiendo unas altas lanzas de fresno, y unos escudos pintados les colgaban sobre las espaldas; en los cinturones llevaban unas espadas largas, y las lustrosas camisas de malla les llegaban a las rodillas.*¹⁰ Y sabemos que esas armaduras –y probablemente sus espadas– se elaboraban en Gondor¹¹ por la mayor habilidad y experiencia de sus herreros. Por tanto, es lógico pensar que antes de su instalación en Rohan su equipación fuese mucho más pobre, de petos de cuero a lo sumo, pero también más ligera.

El llamamiento a las armas de los rohirrim parece ser una importante pista sobre su estructura social. Tras la figura del rey de una monarquía hereditaria parecen haber cinco grupos sociales:

1) La aristocracia, dividida en nobleza de linaje y nobleza palatina. Un buen ejemplo de la primera sería Erkenbrand (angl. «llama sagrada»), señor del Valle del Bajo. Al mismo nivel, podríamos hablar de una nobleza palatina que tendría vínculos de sangre con el rey. Es el caso de

Éomer (angl. «caballo excelente»), Mariscal del Este y sobrino de Théoden. Tanto una como otra debió poseer tierras y, por tanto, una masa de hombres a su cargo que vivía en ellas y le debían obediencia.

2) Los clanes de jinetes. Por debajo de la nobleza, en un segundo escalafón, habían unas clientelas de guerreros al servicio de su señor que formarían patrullas de jinetes profesionales. Estos formaban el núcleo del ejército y sólo ellos salían de sus fronteras para luchar, por la particular tradición de este pueblo de luchar a caballo. Por tanto, se diferenciaban del resto por la posesión de caballos y del equipamiento necesario para combatir, aunque no sabemos si estos clanes familiares eran mantenidos por su señor o gozaban de autonomía económica.

3) Las profesiones libres. Agrupadas en los núcleos de población, tal es el caso de los herreros, mercaderes, panaderos, curtidores, tejedores, carpinteros, etc.

4) La población rural. Había una masa de hombres que dependían de las tierras de su señor para subsistir y llevaban el peso de la economía del reino –campesinos y pastores fundamentalmente–.

5) La infantería. De los dos grupos anteriores procederían las levas de infantes cuya labor estaba restringida a la vigilancia de puestos y castillos, y a la protección del reino. Formaban parte del ejército, pero, comparados con los jinetes, eran una minoría, además de tener un status inferior.

VI. LOS MEARAS

Empezaron a ser conocidos como raza a partir del establecimiento del primer rebaño en Rohan por Eorl el Joven, sin embargo, era posible encontrar mearas aislados antes de la época de Eorl en la Tierra Media. ¿Qué diferenciaba entonces a un *mearh* (angl. «caballo») de un caballo normal? Entienden el lenguaje humano, pueden ser montados sin sillas o bridas, aunque pueden tolerarlas, y viven muchos años (80 aprox.). Según la creencia popular son descendientes de Nahar, la montura de Oromë, como lo son también los caballos élficos. Nahar, un gran espíritu blanco con forma de caballo, parece que visitaba en ocasiones a yeguas mortales durante la noche y les entregaba un potro.

Sólo conocemos el nombre de tres mearas –Felaróf, Crinblanca y Sombragrís–, y todos pertenecían al rey de los jinetes, por tanto podríamos decir que eran un linaje como el de los reyes que desciende de Felaróf; aunque nunca sabremos si había nobles rohirrim que también habían domesticado mearas y, en este último caso, serían más bien una élite entre los caballos que una estirpe. El caso es que mearas o no, los caballos eran el bien máspreciado de los rohirrim, hasta el punto de definirlos como pueblo y, muestra de ello, son las palabras de Gwaihir, el Señor de las Águilas de las Montañas Nubladas, a Gandalf camino de Edoras, cuando le advierte que Rohan pagaba tributo de caballos a Mordor.¹²

Entre los mearas conocidos está **Felaróf** (angl. «muy fuerte»), el caballo de Eorl. Casi todos sus descendientes fueron de color blanco o gris moteado. Pero hubo un *mearh* que no se dejó montar, ni siquiera por el rey de los rohirrim: era **Sombragrís**, montura de Gandalf, jefe de los mearas de Rohan en época del rey Théoden. Gandalf estaba intentando que Théoden se diera cuenta de la amenaza de Sauron y posiblemente de Saruman, pero por entonces sólo prestaba oídos a los consejos de Grima. Enfadado, el rey le dijo que tomase el caballo que quisiera y se fuera, y cuando se enteró de que se había llevado a Sombragrís, el enfado fue mayor. No obstante, cuando el rey fue curado se lo dio como regalo. Sirvió a Gandalf de forma excelente durante la Guerra del Anillo, sobrepasando a las bestias aladas. **Crinblanca** fue el otro gran *mearh*, montura de Théoden. En los Campos de Pelennor cayó abatido por un dardo envenenado y aplastó a su señor bajo su gran peso. Allí fue enterrado, en un gran montículo, con una piedra blanca tallada con la frase: *Fiel servidor y perdición del amo; hijo de Piesligeros, el rápido Crinblanca*.¹³ Se dice que después de aquello, la hierba creció completamente verde y alta en el montículo, que se conocería como el Túmulo de Crinblanca.

VII. LOS EORLINGAS O ROHIRRIM (2510 T.E.–63 C.E.)

A partir de todo lo dicho hasta ahora podríamos hacer una descripción arquetípica de cómo eran los rohirrim. Históricamente serían una mezcla de vikingos, por sus rasgos físicos, de anglosajones, por su forma de ser y su idioma, y de hunos y magiares, por luchar a caballo. En cuanto al segundo aspecto es muy definitoria la visión que nos da Aragorn: *Son orgullosos y porfiados, pero sinceros de corazón, generosos en pensamiento y actos, audaces pero no crueles; sabios pero poco doctos, no escriben libros pero cantan muchas canciones parecidas a las que cantaban los niños de los Hombres antes de los Años Oscuros*.¹⁴

Dieciocho reyes se sucedieron en el trono de Rohan desde su llegada, distribuidos en tres linajes que comenzaron con Eorl, Fréaláf y Éomer respectivamente.

Desde la llegada de los jinetes a la Marca surgió un odio entre los rohirrim y los dunlendinos o “montañeses”, ya que, al comienzo, aquellos que había al este del Isen fueron expulsados o sometidos. Los dunlendinos llamaron a los rohirrim de forma despectiva “cabezas de paja”, y su odio se manifestaría en dos momentos: el primero fue de la mano de Wulf, en la época de **Helm Manomartillo**, y el segundo se produciría en la Guerra del Anillo, instigados por Saruman.

Wulf, hijo de Freca, llevado por el odio hacia Helm –éste había matado a su padre de un puñetazo–, invadió Rohan con la ayuda de invasores del este y corsarios, quedando a salvo tan sólo Cuernavilla, en donde se refugió Helm (angl. «yelmo»), y Sagrario, en donde estaba Fréaláf (angl. «vestigio del señor»), su sobrino. Apareció entonces el Largo Invierno que duró cinco meses –de noviembre de 2758 a marzo de 2759–, en los que hubo hambruna, y se creó un mito en torno a

Helm, pues, desde ese momento, el Abismo de la fortaleza llevaría su nombre. El hambre lo volvió feroz, y cada vez que salía tocaba su gran cuerno, devorando lo que encontraba. Cuando cedió el invierno, Fréaláf salió de Sagrario y mató a Wulf en Medusel; tras lo cual el enemigo se retiró. Helm, que murió congelado, fue transportado a Edoras y enterrado en el noveno montículo. *Desde entonces el blanco simbelmynë creció allí muy denso, de modo que el montículo parecía estar siempre cubierto de nieve.*¹⁵ Las pérdidas de este desastre en población y ganado fueron importantes, no recuperándose hasta pasados cien años.

En los días de Fréaláf, Saruman llegó a Isengard, autorizado por Beren, el senescal de Gondor, pues esa torre se consideraba parte de este reino; allí se guardaba una de las Palantiri. Pero a partir del último Concilio Blanco (2953), durante el reinado de Thengel, padre de Théoden, Saruman se declara señor de Isengard, comienza a amenazar las fronteras de Rohan y apoya a sus enemigos, tanto hombres como criaturas malvadas.

Llegamos entonces a la Guerra del Anillo en la que Saruman se preparaba para conquistar Rohan. Para ello, había enviado a Grima como consejero del rey y, así, consiguió hechizarlo. Sólo Théodred (angl. «consejo del pueblo»), su hijo, y Éomer, su sobrino, mariscales del Oeste y del Este respectivamente, parecían advertir el peligro. El ejército preparado por el mago se componía de dunlendinos, jinetes de lobo, medio orcos y uruk-hai –que eran la mayoría–. El primer golpe lo recibirían los rohirrim en los Vados del Isen, un pequeño puesto de vigilancia que controlaba el paso del río. Théodred, ignorando la magnitud del ejército que se le venía encima, quiso frenarlos allí mismo, pero sólo consiguió retrasar la invasión durante un día, perdiendo con ello la vida en un islote del río. Sólo la llegada de Elfhelm (angl. «yelmo de elfo») con jinetes de Edoras salvó la situación de esta primera batalla. Grimbol (angl. «valiente y severo») quedó al mando y decidió que volverían a hacer frente a la amenaza en los Vados en contra la opinión de Elfhelm. Allí se volvió a librar una segunda batalla, pero ahora con el resultado de derrota; no obstante, ambos capitanes consiguieron escapar con un buen número de tropas. Erkenbrand, enterado de la situación y como máxima autoridad ahora, se dedicó a reunir tropas por todo el Folde Oeste.

Théoden fue curado por Gandalf a los pocos días y, por ello, sería más tarde apodado *Ednew* (angl. «el Renovado»). El rey marchó entonces, por consejo de Gandalf,¹⁶ al Abismo de Helm donde pasó la noche más larga de su vida, con mil caballeros que había traído de Edoras, más unos mil hombres más que había allí (3 de marzo de 3019). En Cuernavilla se defendieron de una marea de unos diez mil efectivos lanzados por Saruman. Los rohirrim decían que la fortaleza era inexpugnable ya que creían que había sido levantada por gigantes y que, además, el espíritu de Helm permanecía allí para protegerlos: *¡Helm! ¡Helm! –gritaron los Jinetes–. ¡Helm ha despertado y retorna a la guerra! ¡Helm ayuda al rey Théoden!*¹⁷ El rey, atrapado en el Peñón de la fortaleza, se lanzó con sus caballeros junto a Aragorn en una carga desesperada pero terrible para sus

enemigos. La llegada de Gandalf y Erkenbrand al frente de mil hombres dio la victoria definitiva, aunque fue un bosque de *ucornos*, traídos por los ents, los que acabaron con los orcos que se batían en retirada.

Después de la victoria, Théoden recibió la “flecha roja” cuando estaba en Sagrario. Era el aviso de que Gondor necesitaba de toda la ayuda posible, era el recuerdo de un juramento pronunciado hace mucho tiempo, esa flecha era el símbolo de una vieja amistad. Estamos, pues, ante la puesta en práctica de un *auxilium* militar que obligaba al señor de Rohan a acudir a la llamada del señor de Mundburgo (angl. «fortaleza de la guardia»). Consiguió llegar a tiempo al Pelennor con seis mil jinetes gracias a la protección de Ghân-buri-Ghân que los guió por el bosque de los Drúedain, por un camino olvidado: el Pedregal de las Carretas. Théoden fue el más veloz en la carga contra el enemigo: *...y transportado por Crinblanca parecía un dios de la antigüedad, el propio Oromë el Grande, se hubiera dicho, en la batalla de los Valar, cuando el mundo era joven.*¹⁸ Acabó allí con el capitán de los haradrim, en su última carga de caballería, ya que encontraría su muerte poco después, y su sobrina Eowyn, el rohir más valiente de los Campos del Pelennor, vengaría su muerte. De nada sirvió el recuerdo de la profecía de Glorfindel que pronunció el Rey Brujo: *¡Ningún hombre viviente puede impedirme nada!*¹⁹ Desde entonces fue conocida como la Señora del Brazo Escudado, muestra de tan singular enfrentamiento, y pasaría a formar parte de los grandes héroes de los jinetes.

En dicha batalla, que duró dos días (14 y 15 de marzo), fueron decisivos dos momentos: por un lado, la enorme carga de caballería de los rohirrim desde el norte que pilló a los sitiadores por sorpresa, y, por el otro, la llegada de un ejército en naves desde el sur. Así, los comandantes de ambas facciones, Éomer y Aragorn, se encontraron por fin y, junto a Imrahil, dirigieron la defensa hasta que ningún enemigo quedó dentro del Rammas Echor. No obstante, la guerra continuó hasta el Morannon (25 de marzo), a donde llegó un ejército de 7.000 hombres, de los cuales mil eran rohirrim. El resto del ejército de Rohan, al mando de Elfhelm, fue enviado a Anórien para combatir a los ejércitos que habían esquivado en su camino a Minas Tirith, pero que aún permanecían allí.

Tras la Guerra del Anillo, el pueblo de los jinetes se multiplicó y empezó una etapa de prosperidad bajo el reinado de Éomer. Muestra de ello fue el sobrenombre que recibió: *Éadig* (angl. «el Próspero»). El Rey Elessar renovó con Éomer el Juramento de Cirion y Eorl, y el Rey Éomer lo acompañó con los caballeros de la Marca a sus guerras allá donde fuese: *...y más allá del Mar de Rhûn y en los campos lejanos del Sur, se oía el trueno de la caballería de la Marca, y el Caballo Blanco sobre Verde voló con muchos vientos hasta que Éomer envejeció.*²⁰

La amistad a lo largo de la historia del pueblo de los jinetes y Gondor, es una amistad que implica lealtad en el sentido más puro, aunque ello supuso, en más de una ocasión poner en grave peligro la vida de todo un pueblo. ¿Acaso no es lo que hacen los jinetes desde el rey Vidugavia? Y

Eorl el Joven, cuando condujo a todos sus hombres desde el norte de Rhovanion a Celebrant ¿no estaba poniendo en peligro a su pueblo que quedó atrás por amistad hacia otro? Quien tiene un amigo, tiene un tesoro, pero mantener una amistad durante toda una vida o durante siglos conlleva ayudar en los momentos difíciles aunque ello no sea beneficioso para el que tiende una mano.

BIBLIOGRAFÍA

–Tolkien, J.R.R.; Tolkien, Christopher (ed.). *El Silmarillion*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 2002.

–Tolkien, J.R.R. *El Señor de los Anillos I. La Comunidad del Anillo*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 2002.

–Tolkien, J.R.R. *El Señor de los Anillos II. Las Dos Torres*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 2002.

–Tolkien, J.R.R. *El Señor de los Anillos III. El Retorno del Rey*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 2002.

–Tolkien, J.R.R.; Tolkien, Christopher (ed.). *Cuentos Inconclusos de Númenor y la Tierra Media*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1997.

–Tolkien, J.R.R.; Tolkien, Christopher (ed.). *La Historia de la Tierra Media IX. Los Pueblos de la Tierra Media*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 2002.

–De Rosario, Helios. *Nolmë 2*. Sabadell: Ricard Valdivielso (ed.), 2002.

–Day, David. *Enciclopedia Tolkien Ilustrada*. Barcelona: Timun Mas, 1992.

–Mitre, Emilio. *Historia de la Edad Media en Occidente*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1995.

ABREVIATURAS

gót.: gótico

sind.: sindarin

angl.: anglosajón

T.E.: Tercera Edad

C.E.: Cuarta Edad

aprox.: aproximadamente

c.: circa

Cf.: Cónfer

PTM: *Los Pueblos de la Tierra Media*

SA: *El Señor de los Anillos*

AP: Apéndices

CI: Cuentos Inconclusos

- ¹ Cf. PTM X:43
- ² SA AP A I (iv):38
- ³ SA AP A I (iv):43
- ⁴ SA AP A II:7
- ⁵ CI III II (iii):25
- ⁶ SA AP A III:59
- ⁷ Cf. PTM IX (III):12
- ⁸ Cf. SA AP A II:9
- ⁹ Cf. CI III II Nota 36
- ¹⁰ SA 3 II:107
- ¹¹ Cf. CI III V Nota 11
- ¹² Cf. SA 2 II:185
- ¹³ SA 5 VI:43
- ¹⁴ SA 3 II:101
- ¹⁵ SA AP II:20
- ¹⁶ Cf. SA 3 VII:15
- ¹⁷ SA 3 VII:152
- ¹⁸ SA 5 V:68
- ¹⁹ SA 5 VI:14
- ²⁰ SA AP A II:46