

# **Demonios**

## **Del**

## **Abnir**

por: Thoro Kalpur Thar

## **Índice:**

Noche 1: Geografía y cultura general del Abnir\_\_\_\_\_ p. 1

Noche 2: Cremos alternativos del Abnir\_\_\_\_\_ p. 41

Noche 3: El código de leyes del Hmbar\_\_\_\_\_ p. 50

Noche 4: El arte marcial del svang\_\_\_\_\_ p. 62

Noche 5: Procesos económicos y manejos financieros del Abnir\_\_\_\_\_ p. 66

Noche 6: La pasión de Volteret\_\_\_\_\_ p. 86

Noche 7: La teoría de la igualdad del rey sabio\_\_\_\_\_ p. 114

Noche 8: El rey tirano\_\_\_\_\_ p. 132

# **Noche 1: Geografía y cultura general del Abnir**

## **Observaciones introductorias**

Voy a referir algunos aspectos de la tierra, naturaleza y usos culturales de algunos homínidos que habitan una región conocida como el Abnir, y para muchos, será una tarea que carece de sentido, (y ciertamente no es una narración para el agrado de cualquiera), pero es lo que se me ha determinado hacer por encargo y no puedo evadir mi responsabilidad con el pueblo querido de Tharnir, ni con sus nobles reyes y sistemas sociales, ni con los tres dioses de piedra.

Luego de largas campañas, incómodos viajes y experiencias agridulces en un mundo salvaje, no puedo sino estar agradecido a las fuerzas de la fortuna que se me encargue producir un documento que apenas alguien jamás leerá, puesto que ello me representa un reposo forzado; al mismo tiempo que se me aleja de los peligrosos caminos de piedra blanca que interconecta al atribulado reino de una región onírica. Acepto mi tarea con dulce estoicismo, y comprendo que antes de terminarla, muchas cosas van a seguir ocurriendo, y aunque el encargo me lo otorgó un rey que ya no está en el poder, no por eso me puedo desentender de mi compromiso, especialmente por la naturaleza de mi labor.

Cuando dejé la capital del Abnir atrás, el rey cazador me había encargado encerrarme a escribir el testimonio de mis viajes, de modo que sirviera a tres propósitos. En primer lugar, como evidencia concreta de la vida en su reino y otros pasados, pero, además, en segundo lugar, a modo de desafío de la imperdonable ley del Hmbar, pero, sobre todo, finalmente, en tercer lugar, el propósito de tal encargo era el de probar la efectividad de un nuevo método de escritura que podría dejar atrás las pesadas tabletas de runas, que, siendo de piedra, ocupan mucho y no son tan accesibles a los súbditos del reino. Hay una finalidad distinta, que voy a mantener oculta, pues es un encargo al joven rey tirano, y solo tras un extenso recorrido, podré develar la meta última de mis esfuerzos.

Este retiro al que me fuerzan tanto el rey cazador como el concejo de una hermandad muy antigua para escribir sobre mi experiencia recorriendo el Abnir lo tomo con mucho agrado y lamento no ser un mejor narrador, ya que muchas veces el uso del lenguaje de un limitado svenjutón no da el calibre de palabras que una exposición clara, lineal y ordenada merecería de algo tan complejo, pero como una escuela de ideas sin nombre de la misma región estipula, el lenguaje nunca sirve para mucho, de todas formas, (y no sé, a título personal, si esto es, o no, algo verdadero o respaldable, ya que tengo mis reparos), pero no podemos olvidar que en este mundo, lo que tenemos por “verdadero” es de difícil discernimiento, es decir que, para seguir a la escuela señalada anteriormente, las palabras a veces parecen carecer de valor y sentido, por tendencia general y esto se evidencia en las situaciones en que algo no encaja meramente en las determinaciones de falso, o no falso. Lo real, realmente, ha representado motivo de guerras en este mundo.

No puedo ahondar ahora en los problemas que estos asuntos han generado, pero puedo hacer un esfuerzo por contextualizar al lector en el mundo nebuloso que ha empezado a aparecer ahí, en su mente, mientras interpreta estos símbolos, y construye una representación propia a medida que explora sus atributos mediante el descubrimiento de cada rincón oscuro de un mundo de fragmentos de ecos que reflejan la contundencia de la jurisdicción de los sueños.

Para algunos viajeros, nosotros vivimos en la edad de piedra. Quizás la palabra atemporal nos sea más adecuada como especie, pero solamente en un sentido. Creemos en muchos dioses y tenemos inclinación por la justa nobleza. Este esfuerzo de documento no hace otra cosa que plasmar ciertas perspectivas acerca de los elementos que componen el mundo del Abnir, de acuerdo a varios criterios. En otras palabras, el encargo que se me ha otorgado consiste en poner en palabras, los movimientos y dinámicas especulativas de los demonios de ésta región.

### **Sobre vuestro servidor**

En los breves, (pero intensos) años de mi vida, vuestro servidor, Thoro Kalpur del Xavatán, quien escribe estas memorias, he podido ser muchas cosas. He fungido como

tutor de jóvenes, músico del teatro de la capital, barrendero de calles, criador y traficante de camotefantes, pasajero cartográfico de caminos y, claro está, como casi todo peón del reino unificado del Abnir, he servido en la guardia militar del reino como un noble svenjutón.

Es por mi experiencia en las campañas, (en donde acompañé al rey Hfarg, el soberano cazador), que adquirí conocimientos y visiones de zonas muy remotas de todos los rincones del territorio conocido en que realizaba sus emboscadas, y es precisamente por ese contenido adquirido a base de peregrinar, que se me ha encargado realizar una descripción de la civilización de la que el sanguinario Hfarg se sentía orgulloso.

Esta primera noche, haré un recuento de los asuntos geográficos que están compenetrados con otros diversos temas, y ésta será una base apropiada para elevarnos a una posición en donde se pueda contemplar un pleno panorama del reino del Abnir.

### **Observaciones metodológicas**

Me será inevitable entremezclar escenas geográficas, por un lado, y conceptos de la sociedad del Abnir, por el otro, debido a que, en última instancia, las encontramos juntas y sólo se separan en un sentido analítico. Intentaré, del mismo modo, ser lo más explícito que pueda con los detalles, aunque abrumen, pero la carga de ese esfuerzo se verá compensada con una claridad mayor.

De modo que, vamos a procurar ser descriptivos de las razones detrás de las tradiciones del reino, en vinculación a su naturaleza material. Así, en primer lugar, haremos un recuento geográfico del Reino, pero visitaremos al mismo tiempo cómo es la vida que habita tal escenario de las regiones, puesto que en el mundo no se da una cosa sin la otra. Deberé empezar, sin duda, por adelantar que el mundo es un gran animal vivo, pero esto se hará más evidente a medida que exploremos juntos las consideraciones panteístas de los tharos. Para darle cierta ilusión de linealidad a mi discurso, habré de iniciar por la edad de los seres primordiales del Abnir, pero, asimismo, debo dejar bien

sentado que lo lineal, o para tal caso, lo racional y ordenado, no suele ser propio de este mundo.

### **Acerca de la Edad de los Primordiales**

Antes de hablar de nuestra historia reciente o antigua, debo referir asuntos de nuestro pasado lejano, específicamente, de la remota edad en que se carecían de conceptos compuestos, y rara vez se usaban palabras simples, ya que la mayoría no existían todavía, y, en este mismo horizonte, no sería difícil adivinar que, en tal situación, la historia misma, tal y como la pensamos hoy, sencillamente no era aún algo existente.

Debo aclarar, además, que al llamar “primordial” a esta edad, me refiero, fundamentalmente al desarrollo de nuestra especie propia, la de los homínidos, pero sabemos bien que hay otras criaturas mucho más antiguas, y por ello, existe otra clase de seres llamados los alter-primordiales, referidos a estos otros entes, distintos, a los habitantes que hoy conocemos en las regiones zooantropomórficas del Abnir.

Los homínidos, (relativamente primordiales para nuestra cultura actual, pero no para el mundo), por entonces, se acercaban mucho a la bestia y se cuenta que empezaron a poblar las inhóspitas regiones a raíz de un gran éxodo climático, al que fueron empujados debido a desastres naturales desconocidos. Del mismo modo, de la vida antes del éxodo, sólo se sabe de una noche de cierto eclipse.

Además de desconocer la escritura y, propiamente, de un lenguaje, estas criaturas tenían, al inicio, la piel cubierta de pelo duro y seco, casi como una corteza, y no fue sino hasta mucho después de habitar el lugar libremente, que una madre-líder de un clan familiar inventó el uso de la vestimenta, que quizás para nosotros sean harapos, pero que para ellos representaba una sofisticación que indicaba distinción propia en relación a otros grupos primitivos, con los que compartían escenario, en un estado constante de guerra, violencia y agresiones hostiles.

Unos grupos usaban el harapo cubriendo su pecho, de modo cruzado sobre un brazo, mientras que otros se limitaban a ponerse las pieles encima, de modo que de lejos parecían bestias bípedas. No faltaban los que preferían no usar estas prendas artificiales. El uso de estas pieles recortadas resultó a la larga en la falta de necesidad de abundante pelo en los cuerpos de estos homínidos, de modo que podían abrigarse en invierno y desnudarse en verano.

Mucho antes de tener grandes edificios y ciudades complejas con servicios, los habitantes primordiales habitaron en cavernas, árboles y huecos que excavaban en la tierra. El proceso por el cual una cultura y otra empezó a desarrollarse sucedió de modo muy lento y aletargado, y no podemos sino calcular su antigüedad gracias a tradiciones orales muy imprecisas. Estos métodos son muy poco fiables, por lo que evitamos numerar este transcurso de siglos, sino que simplemente lo conocemos ahora como el tiempo primordial, aunque sepamos bien, que no fuimos los primeros ni únicos en usar la inteligencia para adaptarnos y poblar el mundo, ya que de sobra sabíamos de otras razas y culturas.

El contacto entre los primordiales y los alter-primordiales sólo puede especularse en virtud de ciertas pintas en una cueva hoy considerada sagrada. Por lo demás, sabemos muy poco, excepto que ya por entonces los homínidos del Abnir tenían una forma muy similar a la actual, que favorece la agilidad del cuerpo, por encima de la brutalidad gigantista, que estaba tan de moda en la época. Las orejas alargadas eran una característica global y la pequeña estatura ayudaba a sus artes sigilosas.

Por entonces se usaron herramientas de piedra muy simples, que revolucionaron la vida en la región, y mucho más adelante, gracias al ingenio, se experimentó una época en que los metales fueron aprovechados, logrando de este modo perfeccionar las herramientas, hasta el punto de llegar a construir máquinas simples.

La revolución del metal implicó, al mismo tiempo, la posibilidad de habitar el mundo de modo distinto, ya que, si bien al principio no había asentamientos fijos, sino que las criaturas se desplazaban de un lado a otro, aprovechando las estaciones, ahora, se posibilitaba otro tipo de existencia más propensa a lo defensivo. Pero acaso me precipite

en mis explicaciones, ya que antes de que se usara el metal, otros recursos debieron ser aprovechados.

Luego de descubrir y elaborar la práctica agrícola, fue posible quedarse por más tiempo en el mismo lugar, con lo que no tardaron en poblarse ciertos rincones favorecidos por climas acogedores, fauna abundante y cuerpos de agua dulce que beneficiaban la salud de la tierra para ser cultivada.

Algunos utensilios, además de la piedra, podían fabricarse con huesos de distintos animales, barro, y muchas otras sustancias como la madera, las fibras o las plantas, pero no hubiera servido de nada, sino fuera por el descubrimiento de una fuerza mayor que pudieron aprovechar en distintos modos. Esta fuerza fue divinizada y su poder era al mismo tiempo protector de la vida y destructor en potencia. Me refiero, por supuesto, al uso del fuego, que según se cuenta, asustó a los primordiales, pero que hoy en día hemos domesticado al punto en que nunca falta el calor en ningún hogar, tharum, palacio o asentamiento pasajero de la región.

Fueron el fuego y la escritura incipiente los que facilitaron la expansión de las prácticas agrícolas o administrativas, y es precisamente por ello que los primeros tiranos sueltos de la zona debían conocer bastante de sus secretos, para poder sobrevivir y garantizar el bienestar de los suyos, en un ambiente tan agresivo y hostil. No se sabía de otro método para fundir los metales y darles la forma deseada, pero de nuevo, esto representó un problema mucho más adelante.

El fuego logró, dentro de otras cosas, que algunos animales se aproximen a los campamentos primordiales, y terminen siendo domesticados, empezando por los lobos y tigres, los cuales comprendieron que era bastante útil ayudarse de los cazadores bípedos, para favorecerse de presas más grandes de las que ellos podían cazar por sí mismos.

Por entonces, algunos comían frutos, otros sembraban afuera de su caverna favorita, pero todos, por igual, recibían bien a los animales, que con el largo tiempo fueron



domesticando, hasta el punto de ser muy dóciles y fieles. No podríamos sostener que todos los animales cabían dentro de esta consideración, ya que la mayoría de bestias eran salvajes y agresivas, pero este proceso aplicado a algunas especies terminó de cerrar el tránsito de la vida nómada hacia una sedentaria. Para lograr dicho estado de cosas, el fuego, la agricultura, el lenguaje y la domesticación, fueron precisos y ayudaron a desarrollar las primeras formas culturales de los homínidos primordiales del Abnir.

Todo el producto de su esfuerzo, orientado en principio a la subsistencia, pero considerando todos estos grandes avances, resultó en un excedente de producción, que no tardaron en aprovechar, sea bien, mediante el comercio con otros, o bien, siendo utilizado de diversas maneras inesperadas, como sucedió en el favorecimiento del crecimiento demográfico en una era de calores intensos.

Esta riqueza excedente de los pueblos primordiales atrajo a saqueadores y trogloditas, los cuales se aprovechaban del trabajo arduo de los primeros habitantes, de modo que no fue algo extraño el surgimiento de los hombres con svenjas diversas, los cuales fueron llamados svenjutones, o como algunos traducen: criaturas de armas.

Estas svenjas eran de diversa índole, pero mientras al principio habían estado orientadas a la caza, pronto fueron adaptadas para una vida de guerra con otros pueblos y los más poderosos empezaron a amasar ejércitos de importante presencia.

Orientados por un o una líder, los grupos homínidos empezaron a desarrollar, casi por instinto, cierto concepto y sentido de los juegos de poder, que resultarían en la entidad abstracta de un estado en cuanto herramienta administradora de lo social, encarnada en uno u varios individuos, pero esta evolución es una virtualmente eterna y de constante re-significación, por lo que no podríamos decir que dicho proceso haya culminado todavía, sin embargo, es notable apreciar de qué modo, la necesidad de un orden empezó a hacerse notar. Pasaría mucho antes que un rey ofrezca tal cohesión omnipresente.

Todo esto es lo que sabemos de la edad primordial, pero hace mucho ya que nuestras edades han progresado y nos corresponde hacer un salto al presente, obviando muchos sucesos, que bien podrán explicarse en otra noche, acerca de cómo los diversos reinos sueltos y dispersos fueron unificados por un sagaz campesino, luego de una revolución sangrienta, que fue luego conocido como el rey agricultor o como algunos le llaman, el soberano jardinero.

Por ahora, baste decir que dicho incipiente reino (aunque por entonces propiamente no lo era) tenía una capital central y que se conocían diversas culturas, tanto amigas, como enemigas, y que, gracias al desarrollo de una poderosa inteligencia, la historia, ya se había puesto en marcha.

### **El acceso al corazón del reino del Abnir**

Todos sabemos que la capital del Abnir es Tharnir, pero unos recolectores de las fronteras del reino unificado lo desconocían incluso en tiempos recientes, de modo que lo aclaramos, para aquellos que nunca han visitado estas alejadas regiones. Del mismo modo, ellos no sabían que, para acceder a la ciudadela fortificada, hacía falta encontrar cierto árbol grande, en cuya base se había tallado un número secreto de peldaños que descendían hacia la oscuridad.

Un umbral de piedra sostenía la entrada a la ciudadela del Tharnir, a la que sólo se podía acceder mediante un descenso onírico a través del portal del árbol. En las paredes de la bajada había trazos, símbolos, dibujos: todo entremezclado caóticamente y cuando recorrí este pasaje, por primera vez, recuerdo que en estos frisos cavernosos se contaba la historia de cómo un poblado de nómadas se unificó para vencer a una bestia parecida a un mamut bípedo, pero de hocico largo, con fauces enormes con cuatro grandes colmillos y con escamas parecidas a frutos secos y quemados. (Quien diría que muchísimo tiempo después, la descendencia de tal aberración sería domesticada por habitantes del Abnir, incluso por vuestro servidor).

De acuerdo a los dibujos de los frisos que invitaban a un mundo de los sueños, a medida que se profundizaba en sus escalones, se podía interpretar que de la asociación tribal de estos primitivos del poblado inicial de Tharnir, derivó una suerte de comité público

para asuntos de administración. Se trataba de una asamblea de viejas y viejos notables. La región aledaña imitó el sistema de este asentamiento original, y así fue plagada de numerosos y diversos señoríos (no sé qué otra palabra usar en castellano que permita explicitar que muchas de las líderes de estas primeras ocupaciones, eran, de hecho, mujeres).

Por otro lado, de acuerdo al relato en las paredes cavernosas, las conquistas de los primordiales habitantes del Abnir, les proporcionó vastos territorios y lentamente conectaron los poblados con caminos de comercio, fortaleciendo los lazos entre pueblo y pueblo con calzadas de ladrillos blancos. Dicha empresa era una ambiciosa, ya que completar la región entera con caminos asfaltados implicaba una notable dedicación y por ello este camino no fue culminado, sino hasta mucho después. La dificultad fundamental era que los homínidos del Abnir se empeñaban en hacer los caminos rectos, cuando el mundo no lo era, y esto les demoraba bastante, de modo que tomó un largo tiempo completar la empresa.

### **De las primeras intrusiones invasoras**

Por esas épocas, poco sabían de guerra, hasta que tuvieron que pagar rescates a ejércitos invasores de bestias de cuernos lunares y colmillos curvos, llamados perefalmirs o “señores sin fortalezas”, y para no ver sus cosechas perdidas, ni sus familias separadas, los primeros tharos debieron pagar un injusto tributo. A raíz de eso, la militarización de los homínidos fue notable y amasaron una poderosa técnica para administrar el ejército con efectividad implacable.

Las herramientas de metal que fueron apareciendo lentamente permitían labrar diversos materiales para crear svenjas y algunas pieles podían servir para resistir el daño penetrante de proyectiles, colmillos o cuernos enemigos. Para que esto funcione, el espesor de la piel debía de ser considerable, pero adaptaron placas de madera, primero, y luego de metal, para defender sus frágiles cuerpos. Respecto a las svenjas, éstas fueron muchas, las porras de madera, los cuchillos largos de metal, las lanzas con punta de piedra, y podríamos designar una sección aparte para elaborar una distinción de las mismas.

El resultado de mucho esfuerzo, guiados por el afán de defenderse, significó el despliegue de escuadras organizadas con armaduras de placas de metal ligero cubiertas en pieles de diversas bestias. De lejos, ellos mismos, en sus ropajes de guerra, se parecían a los perefalmirs, sólo que menos atemorizantes: menos peludos, bastante menos altos, y algo más delgados de contextura.

Pero había algo que les distinguía de los salvajes invasores. A los perefalmirs, dos enormes cuernos le adornan la cabeza de modo balanceado y es sabido que los usan de svenja, llegando a causar profundas heridas. Su piel es tan dura y gruesa, que no suelen protegerse con armaduras. Unos usan mazas de madera muy dedicadamente labradas, mientras que otros prefieren utilizar huesos frescos de criaturas colosales. De cara parecen chivos, pero de cuerpo, se asemejan a nosotros los homínidos, excepto que mucho más corpulentos. En todo caso, ese era el arsenal de los primeros defensores del poblado inicial: svenjas, armaduras y la inteligencia que había otorgado la observación del enemigo.

Gracias a estas herramientas para la muerte, los tharos de Tharnir pudieron repeler los ataques de los perefalmirs, aún sin poseer murallas o fortificaciones, parapetándose en sus colinas, y una vez más, las regiones aledañas copiaron técnicas y estrategias para repeler invasores, resultando todo ello en una especie de admiración y respeto por las resoluciones aguerridas de los svenjutones de la capital, cuando todavía no era capital. Muchos debieron entregar sus vidas, y tantos otros sobrevivieron, habiendo visto que sus seres queridos, se convertían repentinamente en piedra.

Para cimentar la pasajera paz, paradójicamente, los primeros tharos, hubieron de derramar sangre y conmocionarse mucho, pero una vez aprendido el oficio de la guerra, los de Tharnir se mostraron particularmente efectivos para aniquilar, acaso por sus venerados lazos con lo bestial y su sagrada devoción al caos.

### **Sobre la primera ocupación de Tharnir**

Los primeros habitantes de las seis colinas que rodeaban el poblado inicial eran muy primitivos, pero reflexivos y observadores. Cultivaban ya entonces jardines de árboles y habían erigido diversas estructuras en las varias plateas del valle. El lugar más

frecuentado por todos en los días regulares era la caverna del thagor, que funcionaba como una plazuela techada común y pública, en donde se discutían asuntos de justicia, política, entre otros temas, además de ser asentamiento de los más variados mercaderes y clientes. Una gran pira de fuego controlado invitaba a los viajeros a un calor pacífico. (Siempre y cuando se observara cierta conducta animal, pero respetuosa)

En los días festivos, por otro lado, (y eran muchos estos feriados) la gente se apilaba en la gran caverna inscrita, labrada a la suerte de un anfiteatro, en donde gracias a la concavidad acústica, la voz de poderosos oradores se hacía escuchar para cientos de espectadores y ellos eran testigos de lo que surgía de quienes sembraban la palabra y cosechaban sueños o visiones.

Para ellos era un deleite ver parada una figura lejana que profería una lista de palabras ante la resonancia del lugar. No era un discurso, propiamente, lo que declamaban, no era arte, en sentido total, tan sólo era una lista de palabras que se asociaba a cierto tema, algunos eran serios, mientras que otros hacían reír, y algunos otros conducían a la melancolía: dependía siempre del orador y de la lista que había preparado para el público. Aunque ahora nos parezca poco, para ellos era un gran entretenimiento inicial: escuchar listas de palabras, sonidos, gruñidos o gritos emotivos. Este tipo de ejercicio de nombre desconocido educaba a la gente menor, al mismo tiempo que le sugería ideas de libre interpretación a la mayor.

Por mucho tiempo, inicialmente, las colinas fueron gobernadas por los más fuertes, aunque luego esto derivó en la tiranía de los más adinerados, pero finalmente, el gobierno recayó en los más inteligentes. Tras diversos errores, fallos y pruebas, los tharos se organizaron en asambleas públicas de ancianos sabios en donde prevalecía la opinión del más noble, y quien contemplara el beneficio para los que son mayor cantidad. Esto se haría necesario en el futuro, ya que a veces, el rey no podría estar en todas partes para imponer su justicia. Tengamos en cuenta, entonces, que la colección de ancianos o los “Thar” existen desde antes de la era de los falmirs, antes de la gran revolución y hasta el día de hoy, durante los días de los reyes nobles.

Luego de las revueltas de Citoduend en contra de ciertos abusos cometidos en nombre de la acumulación depredadora, los reinados dispersos y recientemente emancipados, se vieron unidos por un solo puño, pero los sucesos de esta revuelta están explicados

en otra noche distinta. La era de los reyes es posterior a esta etapa y por lo que respecta a la vida primitiva, podemos decir que, aunque no había un rey único, no faltaban los poderosos señores de todo tipo. Así, en cada región, un señor se hacía llamar rey, incluso en la capital, pero esto no debe confundirnos con los reyes nobles que gobernaron el Abnir luego como un reino unido y cohesionado, ya que en estas épocas tal unidad no existía todavía. Todo este panorama nos puede ayudar a comprender cómo se asentó el puñado de tharos.

El valle de seis colinas está atravesado por un río grande y de superlativa importancia desde tiempos inmemoriales; nos referimos al Huagh, cuyo cauce representa una de las fronteras naturales de la ciudadela de Tharnir. El río Huagh fluye al oeste de la ciudad y por mucho tiempo fue lo único que separó a tharos del resto de pueblos salvajes del Abnir. Los más antiguos de estos invasores no son exactamente los perefalmirs, sino otros seres oscuros que son conocidos como “los antiguos” y se cuenta que su aparición data de tiempos en que el concepto de tiempo no existía, por lo que su existencia es enteramente mítica.

### **Las primeras noticias de la hermandad del “Árbol”**

Los que inventaban palabras, primero, e ideas, después, eran personas que se consideraba que habían participado de cierta orden de criaturas sintientes que, por un error del lenguaje, fueron llamados como los Thar, igual que como llamaban a los miembros del concejo de ancianos sabios que daba guía a cada rey local.

Los hermanos del árbol-tortuga, les llamaban otros, traduciendo “Thar”, sin saber que esta era una pésima equivalencia lingüística, pues ignoraba la polisemia compleja de la palabra, pero al margen de ello, pronto, uno a uno, los territorios aledaños empezaron a asociarse con esta nueva gente revolucionaria y, como podemos imaginar, terminaron asimilando sus prácticas, siendo contagiados de pensamientos nuevos y tan diversos que a veces se contradecían unos con otros.

Por entonces, los hombres de máquinas, (como se les conocía a todos aquellos que usaban herramientas), tardaron en avanzar y mantener limpio rigurosamente aquel camino de ladrillos blancos. Los tramos que unían pueblo con pueblo, estaban asfaltados y transformados por las manos de artesanos del terreno, que, mediante un acto de paciencia infinito, marcaban el recorrido en zonas inhóspitas en las que un salvaje perecería sólo sin demora, si no reconocía la naturaleza de tales trazos extendidos y cuidadosamente marcados. Aunque no estuviera la obra terminada, se apreciaba de lejos una línea blanca intermitente que en el horizonte unía un pueblo con otro. Los civilizados, por otra parte, conocían esas huellas blancas en el panorama, y las seguían, para ponerse a buen recaudo. Todos estos caminos eran las venas del reino: y su corazón era la ciudadela de Tharnir, que luego de las salvajes invasiones de perefalmirs, no demoró en fortificarse, erigiendo murallas que cerraban el paso a todo intruso indeseado. Ya hemos discutido el protagonista papel de las svenjas, para este cometido.

Fue por entonces que se abrieron las tres puertas principales de la ciudad, una vez erigida la muralla de Nandfer. La entrada del norte fue conocida como “el camino del quelonio” y fue resguardada por un portón gigante que se mantenía cerrado y vigilado por svenjutones armados con lanzas y flechas. La entrada del este se llamó “el sendero del áspid” y fue la única que se mantuvo abierta, ya que recibía comerciantes nobles de tierras lejanas, como lo son los valles lluviosos o el lago del eterno durmiente. La puerta del sur, por donde la mayoría de salvajes colmilludos se asomaba, se refería como “el camino que no es camino” y es donde el grueso de militares se estacionaba para anticiparse a los problemas. Unos barracones en las afueras de la ciudad, en lo alto de una colina, hacía recordar a propios y extraños, que el orden del pueblo era contemplado, celado y resguardado por feroces vigías. Finalmente, por el oeste, el río bloqueaba cualquier intento de acercamiento a la floreciente Tharnir, y ningún puente fue erigido, sino hasta el sur, de modo que debían pasar por el “camino que no es camino” y entrar por “el sendero del áspid”, en el extremo este.

La ciudad de seis colinas, desde tiempos atávicos, había ido repartiendo funciones y nombrando las zonas de su ciudad, de acuerdo al designio que iba surgiendo o le iban dando. Todo este orden se articulaba en virtud de la geografía que representaban seis plateas elevadas y achatadas por el uso del merodear, todo ello rodeado de una espesa floresta.

Fue en este horizonte que a lo largo de los caminos empezaron a florecer aquellos tharos que dedicaron su vida a la nobleza de la sabiduría, y fueron conocidos como los Thar, que se nombraron de ese modo, señalando que eran los concejeros de un reino mayor, ya que la usanza tradicional era que los Thar fueran ancianos consejeros para los reyes dispersos, pero, además, los Thar eran inventores de palabras e ideas. Ya entonces, y hasta ahora, existían acaloradas disputas por la precisión del término.

Este era el escenario del pueblo central, que detallaremos más, pero, así como el Tharnir, diversas regiones tenían sus propias consideraciones, y aunque he visitado casi todas, lo cierto es que cuando uno abandona un lugar por bastante tiempo, al regresar, uno considera que muchas cosas han cambiado mucho, de modo que todo mi testimonio debe tomarse como parcial y extremadamente limitado.

### **Consideración sobre las seis colinas**

El valle, por esas épocas, parecía flotar suspendido en la selva, como si la naturaleza se hubiera acomodado para contemplar desarrollarse lentamente la insignificante vida de los tharos y sus relaciones con el entorno. Así, rodeada de bosques espesos y pueblos salvajes, se asomaba la capital de los tharos del Abnir. Tal como puedo referirlo, las colinas fueron nombradas como Cletnir, Duendnir, Humbrnir, Jurismnir, Niirnir y Wultwulnir. Aunque las ruinas que encontraron los tharos se encontraban en lo más alto, y su material era de piedra, los nuevos inquilinos de la ancestral región del Abnir prefirieron las zonas bajas que habían achatado por el paso y conectado con sus caminos blancos.

Rara vez ocuparon los recintos ancestrales de los alter-primordiales, mientras que sus tharums o palacetes inundaban la localidad que se alejaba de las alturas. Solamente algunas viejas o viejos solitarios hubieron de habitar tales misteriosas ruinas, y se dice que de ellos nació el dialecto final de los homínidos.



### **La meseta de Cletnir**

En la meseta de Cletnir se erige actualmente el palacio abandonado del rey cazador Hfarg y sus tres hijas. Antiguamente, antes de la edad de los reyes, ya había sido ocupada por la nobleza de los campesinos más feroces, y los sacerdotes guerreros que empezaron a cohesionar la hermandad del Thar.

De ellos, se dice, fueron los primeros esfuerzos por articular una idea de moral bajo el código del Hmbar, pero esto fue siempre inestable y su contenido fue frecuentemente alterado. No fue sino hasta el contacto de los tharos con un viajero misterioso, que los dos núcleos de la legislación del Hmbar se daría por completada.

La meseta del Cletnir se erige alta y desde los estratos bajos de la sociedad podía contemplarse cómo se plantaba solemne un palacio de ensueño, infestado de jardines y bibliotecas, reuniendo las pocas tablillas que por entonces existían, documentando así el proceso de desarrollo del arte de la palabra e imaginación de estos seres. Ahí moraban los más poderosos e influyentes al inicio y en el día de hoy, es el hogar tradicional de los gobernantes, de modo que algún día cercano albergará al notable rey tirano.

### **La meseta de Duendnir**

La meseta de Duendnir es la más escarpada y abrupta de todas las colinas achatadas que rodean la capital. Es por esta razón que, desde tiempos ancestrales, los tharos designaron esta sección a altares de piedra a deidades protectoras y fortificaron primero que nada esta colina por ofrecer una defensa natural de eficiente aprovechamiento estratégico.

La primera victoria en contra de un embate feroz de perefalmirs, fue en esta meseta, en una hazaña liderada por el comandante Chanquejil el “blasfemo”, con la ayuda de su “tortuga” voladora, es por ello que el templo del quelonio-dragón se erige ahí, a un lado

del obelisco solar y del reloj de agua. Al centro de la meseta se encuentra un archivo enorme con todas las tabletas del estado, que, para facilitar la administración se acumulan en cuartos con índices ordenados. Resalta la torre de Volteret, en donde se albergan mitos y exégesis de los mismos.

Se cuenta que pocos tharos eran traidores, pero lo cierto es que no dejaron de existir. Su destino, al ser condenados, era ser arrojados desde lo alto de la escarpada Duendnir, que ofrecía una incómoda caída de varios metros, conduciendo inexorablemente al deceso de modo violento, ya que el cuerpo petrificado del tharo se hacía pedazos al instante.

Hubo un hermano Thar que declamaba desde esta colina en los primeros años de ocupación. Él sostenía que todo el universo se compone de piezas simples, indivisibles e inmateriales, que, danzando caprichosamente, manejaban el telar del destino. Sobre estas escuelas alternativas de religiones semi-políticas se hablará en otra noche, pero puedo adelantar que este orador es la razón por la que la meseta fue nombrada de este modo.

En la meseta del Duendnir se erige una suerte de castillo delgado que ofrece vista al oeste, donde fluye el Huagh, y un poco al norte, hacia donde se dirige la plenitud cóncava de la caverna del thagor. Volteando la mirada de un lado a otro, uno podría apreciar el esplendor de los palacios de la meseta de Cletnir, mientras que, hacia el sur, una puerta cerrada se planta, tras la cual se congregan innumerables valientes al servicio militar de la capital del Abnir, de cuyo orden, los caminos pálidos son como las venas y los tharos son las gotas sangre hirviente que fluye apresurada.

### **La meseta de Humbrnir**

La meseta del Humbrnir tiene dos secciones unidas. Por un lado, un campo abierto, despejado y parejo se extiende al noroeste, rodeado por el río Huagh, mientras que, por el lado este, una elevada colina achatada ofrece un observatorio de este amplio campo adornado con jardines y monumentos al Dios Luz y la Diosa Oscuridad.

Los militares solían reunirse desarmados para elegir generales en este campo abierto que llamaban “el patio del toro escéptico”, dedicado a su sagrada deidad bélica y familiar, que en realidad no parecía otra cosa que un perefalmar hominizado. Arriba en el observatorio, los ancianos, el rey y su familia, contemplaban las elecciones que solían tener importantes repercusiones políticas y sociales.

### **La meseta de Jurismnir**

Inmediatamente cercana a la meseta del Humbrnir está su hermana, la elevación del Jurismnir. Esta colina no es habitada, pero en ella crecían de modo silvestre los árboles que ofrecían madera al pueblo, (siempre y cuando no los depredaran desmesuradamente). Los tharos jamás decapitamos árboles, pero tenemos gran paciencia para esperarlos caer, de manera que se trata de un material muy atesorado.

Había una especie de elevación, en lo más alto del Jurismnir, en donde el viento apilaba metódicamente una suerte de mineral ámbar. Cada luna llena sucedía un conjunto de tormentas fácilmente predecibles, generando entonces, un extraño micro clima que duraba pocos días aprovechados para rituales demoníacos o espirituales.

Algunas casas eran de madera, en el caso de la clase baja, o de cierto material blanco, considerado sagrado, que se mezclaba naturalmente en esta colina. Los palacios reales siempre eran de piedra sólida labrada mediante una técnica secreta que nunca era compartida, sino con los maestros artesanos dedicados a la construcción, pero por lo general, los edificios públicos y las casas de las personas trabajadoras, se construían con este material blanco, que podía luego tomar distintos tintes de color.

### **La meseta de Niirnir**

La meseta del Niirnir era el núcleo del grueso de la población de Tharnir. Originalmente había sido un cementerio de pueblos más antiguos, de modo que los primeros

habitantes de la capital del Abnir le usaron del mismo modo, pero con el crecimiento no planeado, luego fue imperativo utilizar tales territorios para habitarlos.

Fue en aquellas épocas de crecimiento insospechado del lugar, que la meseta del Niirnir se convirtió en la zona residencial de las clases bajas de Tharnir. No existía una clase intermedia entre guerreros sacerdotes, el rey local y su familia, de un lado, y el pueblo, en general, del otro. No podemos detenernos a discutir la naturaleza de las relaciones de poder en el lugar, pero baste decir que los súbditos se dejaban gobernar pasivamente, aunque todo soberano temía las revueltas si incurría en injusticias o corrupción. En este sentido, desde edades muy tempranas, los tharos del Abnir tuvieron claro que un rey tenía sentido si respetaba su verdadera función de servicio, y al mismo tiempo, se buscaba que cada uno fuera como un rey en sí mismo, tanto en la autonomía, como en el honor de la imperturbabilidad.

### **Consideraciones iniciales sobre la meseta de Wultwultnir**

He referido hasta ahora algo breve sobre las mesetas fundamentales de Tharnir: Clelnir, Duendnir, Humbrnir, Jurismnir, Niirnir y resta únicamente hablar de una zona que cumplía tres funciones al mismo tiempo. Me refiero puntualmente a la sagrada meseta del Wultwultnir, que se hallaba repleta de jardines muy bien cuidados y no había ningún templo erigido en ese lugar, debido a que, se estimaba que era el sitio mismo en que los dioses les visitaban.

Aunque esta fue su función inicial esperada, el recorrido de bello panorama de la meseta más divina de todas fue pronto invadida por una hermandad, que se hizo llamar como “la hermandad de los que adoran el olor que emana al abrazar árboles” (Es decir, una traducción mejor lograda de “Thar”, aunque insuficiente todavía).

Esto es confuso, porque hay diversos grupos de gente que tiene nombre parecido en tiempos y lugares distintos. En este sentido, cabe resaltar que los Thar, no son lo mismo que la hermandad de los Thar, y ello, a su vez, es distinto de los tharos del Abnir o los Thar que inventan conceptos.

Cosa aparte son los llamados tharos Thar, quienes admiraban la sabiduría, y, para complicar más el asunto, se ha discutido ampliamente sobre el significado preciso de la palabra “Thar”, ya que al menos cuatro acepciones se utilizaban libremente en las regiones del Abnir, mientras que otras eran restringidas a cada cuál, de acuerdo a su oficio o perspectiva.

### **Desambiguación de algunos sentidos de la confusa palabra “Thar”**

Voy a intentar aclarar el enredo, para comprender la segunda función de la meseta del Wultwultnir. Los “Thar” a secas, quiere decir muchas cosas a la vez: hemos referido que inicialmente se aplicaba a los ancianos que aconsejaban a los reyes locales, y que luego aparecieron creadores de nociones o, también, amantes de la sabiduría que se llamaron del mismo modo, refiriendo que “aconsejaban a otros reyes a través del tiempo” y, además, a ello debemos sumar que con el término se refiere desde una antigua religión del Abnir, como a ciertas criaturas que inventaron y poblaron mundos en edades alter-primordiales, en un sentido rigurosamente mitológico. De ellos habrían descendido los pueblos de donde surgió la “hermandad de los Thar”, nombrados en honor a tales dioses olvidados.

En otro sentido más impersonal, el Thar era un concepto místico basado en el vacío y la confraternidad compasiva. Así, el Thar como concepto, puede diferenciarse de los Thar, en cuanto a los grupos referidos con ese nombre, sean los ancianos de la asamblea, o bien, sean los amantes del conocimiento, o bien, como aquellos pobladores míticos, de los cuales se inspiraron los tharos de Tharnir para elaborar su cultura, o bien, sea que nos refiramos a los inventores de reflexiones. Pero esto debe distinguirse de los tharos Thar, en cuanto aquella hermandad de sabios que nada tenían que ver con palacios, reyes, ni, muchas de las veces, con la capital.

La traducción bruta suele decirse, es “los hermanos de los árboles”, “los hermanos quelonios”, o a veces, “la confraternidad de los que huelen árboles abrazados”, pero esto ignora que Thar, en antiguo lenguaje thar quiere decir al mismo tiempo: una criatura mitológica con forma de serpiente, un principio cosmogónico, una cualidad de amigable

o confraternal, una tortuga carnívora a la que se le rindió culto, un color desconocido surgido de los sueños, la investidura de arboleidad, y un par de significados más que yo ahora no recuerdo, pero tengo entendido que al menos un sentido me ha sido prohibido por ser svenjutón, y estoy imposibilitado de saberlo, pero en todo caso, hecha la aclaración, nosotros queremos referirnos ahora a un grupo específico de todos los mencionados: para simplificar su especificidad les denominaremos los tharos Thar. Estos sujetos venían de todo el reino y de toda era, mediante la magia de tablillas de piedra o arcilla blanca, trascendiendo así espacio y tiempo. Lo que era distintivo de ellos, era que su afán fundamental se encontraba en repensar las ideas y palabras que unos de los Thar habían inventado, y otros habían estudiado para aconsejar bien a los reyes.

Se hablará un poco más detenidamente sobre los tharos Thar en otra noche, y ahí se podrá dar cuenta de las diversas escuelas que tenían estos pensadores. Unos eran elementalistas, otros pensaban en la naturaleza de los seres bípedos, así que se les conocía como los erectoides, y finalmente, los últimos mezclaban ideas matemáticas con conceptos unitarios de armonía y eran conocidos como los monistas. No vamos a profundizar en cada escuela, que estará explicada en otra ocasión, pero bastará por ahora con que podamos ubicar a estos pensadores errantes que gustaban de cultivar la palabra crítica y reflexiva.

### **La meseta de WultWulnir y su tercera función**

Los tharos Thar invadieron la meseta del Wultwulnir para discutir acerca de sus cosas diversas y acaloradas, sobre el mundo, sobre las causas, sobre las esencias, siempre ignorando que la primera función del lugar había sido la de esperar a los dioses. Al inicio a nadie le molestó el asunto, pero con el tiempo, los diálogos e intercambios de gruñidos se tornaron bastante ruidosos.

Entre aquellas controversias de argumentos y combates retóricos, alguna vez se propuso que esos contempladores del reino, no eran otra cosa que los verdaderos dioses de esta región onírica, pero estas creencias fueron desarticuladas y finalmente, los tharos Thar fueron expulsados a las cavernas del thagor, junto a los mercaderes y el pueblo cotidiano.

Así, finalmente, la tercer y última función de la meseta sagrada fue la de albergar especies diversas de animales que iban recopilándose y conociéndose de todos los rincones del reino. No se puede llamar zoológico a un lugar en que las especies y especímenes habitaban libremente a sus expensas en amplios jardines que ellos mismos cuidaban.

Ningún tharo era permitido de entrar a este lugar, ni siquiera el rey. Tampoco los svenjutones, ni los de la hermandad del cósmico Thar. En este sentido, los tharos Thar de Tharnir estaban específicamente prohibidos de acercarse, debido a que probadamente, eran los más problemáticos.

De todos los animales que habitaron en esta meseta divina, se sabe que hay dos que decidieron convivir en la capital con los tharos, de modo amistoso y dulce: Una tortuga gigante y un ave de doradas plumas, que según se contaba, era inmortal, pero probablemente sólo tenga un lapso de vida mayor al de nuestra medida. En cualquier caso, esta criatura inmortal solía tomar formas distintas y aparecía como una roca, o el caudal del río, o el sonido que produce la nota fa y medio y se le conocía como el Xinefio, a quien se le adjudicaba la creación de los juegos.

### **Sobre el carmesí del camino de ladrillos blancos**

Dicho todo esto, hemos cumplido con referir algo breve sobre cada una de las colinas principales que compone un valle rodeado de una selva espesa. Del mismo modo, hemos dado cuenta superficialmente de los usos sociales que han llevado los del Abnir en algún momento de su historia, pero estos detalles son muy abundantes y complejos como para darlos por clarificados.

La vida social y tensiones políticas internas eran constantes, y cuando no se volcaban hacia un enemigo exterior, no era infrecuente que se gesten internamente revueltas civiles que regularmente coloreaban de carmesí la pavimentación blanca. Por ello, los tharos notaron que ahí donde se derramaba sangre encima de sus calzadas de piedra

blanca, el color, luego era imposible de borrar o limpiar, quedando perpetuamente marca del derramamiento.

La capital hubo de sentir vergüenza de sus pisos unánimemente enrojecidos y cubrió con alfombras las partes más notorias del camino, que acusaban violencia, y que eran muchas, para así, olvidar que ahí donde ponían el pie, alguien había encontrado a la fulminante gracia demasiado de cerca, confrontándose con su destino pétreo. Y este pensamiento agobiaba a los pobladores, ya que su religión profería que el uso de la agresión debe ser muy selectivo y meditado, pero nunca reactivamente, de modo impulsivo, y esto generaba, como es natural, grandes conflictos en los demonios internos de los tharos.

Cosa distinta era la muralla de Nandfer, que rodeaba la capital entera. Esta se había erigido con la misma piedra blanca, pero a diferencia de los caminos pacíficos, era un gran honor tener los muros pintados de carmesí, ya que era símbolo de una gloriosa defensa de los suyos, y el juramento de un svenjutón fue siempre dar la vida con el puño alzado, de modo que gran orgullo existía en que los muros defensivos de la fortificación estuvieran bastante teñidos de la sangre de aquello que habían intentado someter a los del Tharnir, especialmente, a los perefalmirs, pero también a otros pueblos con los que ulteriormente, se generó una amistad duradera, pero incluso en aquellos casos, el testimonio de las manchas de sangre recordaban un juramento solemne, que radicaba en seguir existiendo, a pesar de las afrentas exteriores.

### **Aproximación a los límites de Tharnir**

He dado cuenta brevemente del aspecto de la capital, pero me propongo dar testimonio de la geografía de las regiones conocidas por los habitantes del Abnir, y esto representa mucho más que el poblado inicial. Como svenjutón designado, he podido recorrer el territorio en las gloriosas campañas de caza del rey Hfarg, pero debo admitir que es una tarea monumental, la de explicar los dominios conocidos por este torpe relator, comparada con recorrerla al lomo de un camotefante ligero.



El reino del Abnir se compone de doce grandes regiones o reinados menores o “dispersos” (hasta que fueron unificados por el soberano jardinero): Tharnir, Fernir, Darnir, Durnir, Kalescoinir, Velenir, Habnir, Aabnir, Ulnir, Gielnir, Hoistnir y Znir. Ya hemos referido algo sobre las seis colinas del Tharnir, de modo que podemos extendernos a las siguientes.

De cada uno de estos rincones, los tharos han intercambiado su cultura. Si bien “han civilizado” el reino, al mismo tiempo, al permitir cultos libres y costumbres sueltas, ellos mismos se han apropiado de diversos usos, que, a través de los milenios, han resultado en un entramado de prácticas y códigos compartidos. En este sentido, el sincretismo es un mecanismo de nutrición cultural que nos protege de la ineludible ley del Hmbar.

### **La región del Fernir**

El Fernir es aquella zona al oeste de la ciudadela fortificada de Tharnir. Me refiero a la región más allá del río Huagh. Para llegar a ella, hace falta crear artefactos navegantes y cruzar el impetuoso cauce, pero esto no sucede sin accidentes ocasionales. El terreno hace imposible crear un muelle, sino hasta bastante más al sur, en donde la tierra descende y se abre extendiéndose por un costado y culminando su desembocadura por el extremo sur, hasta el mar del Perefalm.

Hacia Fernir del oeste, desde las torretas más elevadas que se terminaron en la época de Hfarg, (aunque fueron iniciadas en los viejos tiempos del rey constructor), se podía apreciar un panorama que develaba una extensa planicie en donde habitaron pobladores ancestrales que al inicio fueron enemigos de los tharos, pero con el tiempo se apropiaron de sus costumbres y hoy en día son casi indistinguibles.

Los de Fernir fueron grandes guerreros, y finalmente, con su ayuda, pudieron controlarse las invasiones sureñas de perefalmirs, quienes acostumbraban usar svenjas tan grandes que los jutones de los svenjutones parecían inservibles. Por suerte, los colmilludos ya no son una amenaza hoy, en tiempos del rey tirano.

Uniendo la región del Tharnir y la de Fernir, está el puerto central del reino, desde donde se embarcan viajeros, mercaderes y svenjutones a todos los rincones navegables del mundo conocido. Viajar por mar hasta el Darnir, por ejemplo, suele tomar dos días de navegación sin contratiempos, mientras que a la región del Durnir puede llegar a tomar hasta una semana entera de viaje.

Siguiendo los caminos de piedra blanca, estas distancias son de uno y tres meses, respectivamente, a pie, y a lomo de camotefante, dos, o cinco semanas cabalgando, correspondientemente. Como se puede calcular, es lento viajar a pie, rápido cabalgar en una bestia, pero más veloz que todo lo anterior, es navegar en esa gran caja que flota, cuyas patas de agua son maderos que baten el océano.

El Fernir es una zona variopinta en ecosistemas y de gentes. De un lado hay una floresta abundante que es habitada por nobles familias, mientras que, en la zona montañosa del centro de esta región, han erigido templos ciertas guerreras pacientes, conocidas como las telofángeles, de las que se sabe poco, excepto que veneran a la diosa solar.

Del otro lado hay ríos pequeños entrecruzados, nombrados como el laberinto de Ab-Nacay, en donde habitan sujetos que veneran a deidades marinas. Se cuenta que una vez encontraron en las orillas del sur, por el mar del Perefalm, a una criatura mitad mono mitad pez, con una cuchilla de una piedra verde desconocida clavada en el corazón. Aunque se ha navegado en la dirección de donde vino el resto que varó, e incluso por los alrededores, nunca se ha encontrado isla alguna que explique tal fenómeno.

### **La región del Darnir**

La región del Darnir se encuentra al oeste y sur del Fernir. Consiste en una amplia península que tiene ordenadas urbes que albergan a notables pescadores, fabricantes de barcas, guerreros de lanzas y domesticadores de vacas u otros animales. Los mejores jugadores de blatang, provienen de este lugar, aunque ese deporte demoró en llegar a esta zona, y, asimismo, demoró bastante en adaptarse de un río a un océano.

Algunos han querido burlarse de los de Darnir, refiriendo que son un poco tontos, pero esto en promedio no es cierto. Lo que ha sido comprobado, contundentemente, es su valentía para el combate y su aprecio por el honor. El reino de Darnir mezcla estepas áridas hacia el centro y norte, con una costa muy fértil y propensa al comercio navegante.

Esta península es rica en recursos varios. Hay una cadena montañosa central muy abundante en el metal xavat llamada Xavatán, de donde vuestro servidor, Thoro, de la familia de Kalpur, proviene. En una aldea ganadera, nací yo, rodeado de camotefantes domesticados y cultivos diversos. Odié siempre las minas, por lo que habían representado en las revueltas sangrientas, pero de esto, prefiero no hablar todavía. La península del Darnir limita casi íntegramente con el mar del Perefalm, excepto por el territorio que le une al continente central, el Fernir que está al oeste de Tharnir. Su exposición constante a la vida costera les hace, a los habitantes de estas zonas, ser muy supersticiosos con los hábitos de pesca.

### **La región del Durnir**

La flotante Durnir se ubica al norte y al oeste del reino disperso de Fernir. Para acceder a sus dominios, hace falta navegar bastante más que para cruzar el Huagh, ya que es una isla de considerable extensión hogar de mujeres y hombres muy valerosos, algo apáticos, melancólicos y mesurados incluso en momentos de tensión.

Antiguamente usaban máscaras, tatuajes y harapos adornados, pero no tardaron en adoptar las modas de los tharos y las costumbres del Abnir, una vez sus embarcaciones se pusieron en contacto. La región es húmeda y el clima suele ser neutro, lo que, según algunos, explica el carácter desapegado y poco entusiasta de sus habitantes. Ellos, los del Durnir, sin embargo, encuentran gran regocijo en producir objetos de valor y mercadean con los muchos transeúntes de sus rutas.

Los isleños de Durnir, inicialmente, tuvieron grandes problemas para acostumbrarse al orden social de los tharos. En épocas primitivas, ellos se ordenaban de acuerdo al más

fuerte, pero los tharos venían amasando un extraño y complejo sistema social, que demoró en asimilarse en la región de los rostros pintados. Los de Durnir ni siquiera pensaban conscientemente sobre la distinción entre unos y otros, que les sucedía como consecuencia y causa de sus prácticas homínidas de modo natural, debido a sus naturales formas de ser, siendo los más poderosos aquellos que comían primero y mejor. La contundencia de la fuerza era ley en Durnir.

En suma, los de vigor tenían facultades para hacer más y mejores cosas, de modo que sencillamente eran más libres, mientras que el resto se acomodaba como podía y otros, de plano, sufrían por verse aplastados y agobiados, pero sin poder cambiar las estructuras que les encadenaban de manera tan aparentemente natural. En esa condición fueron contactados por los del reinado central del Abnir, y cuando los tharos valerosos batallaron en contra de los fuertes de Durnir, se hicieron, a la vez que, con la victoria, con los débiles locales y les impusieron nuevas formas sociales a las que hubieron de adaptarse por la fuerza.

### **Breves consideraciones sobre la jerarquía social de los tharos**

Es complicado explicar el orden social de los tharos, ya que los usos que atribuyen a sus palabras, significados y prácticas, supone una dificultad para traducir algunos conceptos que podrían aparentar ser contradictorios o inaplicables. En un sentido, no existe la clase media, sino que existe una clase gobernante y noble, mientras que otra le contrasta con menores comodidades.

Al decir “noble”, en el mundo del Abnir, siempre se hace referencia a la nobleza del espíritu homínido, es decir, al cultivo dedicado de la compasión, la sabiduría, la inteligencia, la justicia, la libertad y la imaginación. Las familias nobles son las que practican dichos ideales religiosos, que otros combaten como inmorales, mientras que esto no quiere decir para nada, de modo alguno, relación ninguna con la acumulación de riquezas, bienes, honores, ni nada parecido. Lo noble se asocia a lo autosuficiente y que, siendo capaz de un respeto profundo, es al mismo tiempo un salvaje fulminante, si hace falta.

En otro sentido más concreto, en el Abnir hay tharos y no tharos. En la lengua antigua del Abnir, el ancestral thar, la palabra tharo quiere decir fundamentalmente ciudadano, pero también amigo, colega, hermano o familia. Los tharos del reino, son entonces, ciudadanos plenos y libres de la naturaleza, mientras que lo no tharos pueden ser visitantes extranjeros del mundo de la vigilia, o de reinos desconocidos y muy lejanos, o esclavos, sea que nacieron en un reinado en que es permitida la esclavitud (ninguna del reino del Abnir), o bien que fue capturado, sometido y vendido como esclavo (práctica prohibida estrictamente por el reino, de modo que esto, salvo quebrando la ley, no se suele ver) y también puede considerarse como no tharo a algunos esclavos que han sido liberados, y que reniegan del código del Hmbar o de las distintas religiones de la zona, quedando respetada su voluntad.

En la clase gobernante y noble encontramos al rey y su familia, seguida por la ancianidad que ha cultivado la nobleza de corazón. (No quiero meterme en un problema lingüístico, pero este grupo de asamblea popular ha sido llamado como los Thar) Inmediatamente después están los jinetes de camotefantes, que deben amasar grandes fortunas para poder alimentarles y ofrecerles cuidado. Ellos son seguidos por los nobles, quienes se dicen nobles de ser, más no de sangre, ya que el concepto de raza, como el de género, en todo el Abnir, se considera algo absolutamente accidental y contingente, es decir, algo no determinante para la esencia de lo heroico, ni de lo vil. Seguidos de los nobles están los libres, como se le dice al grueso del pueblo que alcanza una buena vida.

En la clase de menores comodidades encontramos a otros comunes, que podrían ser nobles, pero que no han alcanzado la realización de sus facultades. A ellos se les dice humanoides. Están seguidos por los peregrinos de otras tierras, quienes son respetados, pero no tienen participación en asuntos del gobierno, y finalmente, están los que no quieren pertenecer al reino y sus formas, pero tampoco se consideran enemigos.

Tal es el modo extraño que se refleja en sus usos de conquista e imposición de un régimen social abierto, libre y ajeno a las tiranías dictatoriales absolutistas, fundamentalistas, totalitaristas, o enemigas, en general, de la nobleza de carácter y la compasión. Paradójicamente son unos sanguinarios, a la hora de afrentar todo aquello que no respeta las leyes de su versión de nobleza.

De los esclavos liberados, algunos se quedan como rebeldes errantes, otros se aseguran de hacerse llamar no tharos, mientras que otros eligen ser ciudadanos y no ha sido imposible que incluso alguno de ellos llegue hasta la clase de la ancianidad, que para la mayoría del Abnir, representa un honor más sublime que la de ser rey.

Estos, y otros usos, se han impregnado en la vida cotidiana del Durnir, así como en las diversas regiones civilizadas del Abnir que hemos enumerado. Terminada esta breve desviación, podemos continuar atendiendo a las regiones que el reino ha ido anexando a sí mismo, desde tiempos tan antiguos, como los del rey jardinero.

### **La región del Kalescoinir**

La siguiente región es la de Kalescoinir, que es extensa y en donde abundan individuos más animales que homínidos, sin que ello implique de ninguna forma una disminución de su valor en cuanto criaturas. Ellos veneran la fortaleza vital de una vida eufórica y entregada a las pasiones, sin perder la cordura. Algunos dicen que sus corazones arden por muchas horas después de dados por muertos y convertidos en piedra. En el campo de batalla fueron, son y serán temidos, debido a su innata destreza para causar heridas mortales y de una contundencia aplastadora. Como hemos podido apreciar hasta ahora, de las regiones diversas provienen mujeres y hombres que son natamente aguerridos, pero que, de un modo, u otro, asimilan y se apropian de una lucha por conquistar la virtud de la nobleza.

El reino menor del Kalescoinir es una agrupación de pueblos de feroces guerreros del bosque espeso al norte del Tharnir, y ancestralmente ha sido hogar de gente que gusta de las emociones fuertes y, por lo general, son bien intencionados con los amigos. No han faltado los que se exceden en sus juicios, y han sido acusados con razón de locos, pero nadie puede dudar de la habilidad de un guerrero de Kalescoinir, de suerte que, desde hace bastante tiempo, esta región ofrece la más exclusiva guardia real, siendo un símbolo de prestigio y de distinción, para los de este rincón del mundo, el proteger destacadamente al soberano de turno.

Se dice que son muy territoriales, pero a medida que fueron ganando admiración por los del reino capital, fueron permitiendo cada vez más a los extranjeros en sus campamentos, y con el paso de los siglos, no podemos decir que sean pacíficos, pero cuando menos, los de esta región se han vuelto notablemente más tolerantes.

Los de Kalescoinir son politeístas, como casi todos los del Abnir, y gustan de componer músicas variadas, a favor y en contra de la naturaleza. Son muy cuidadosos de no contaminar sus ríos y a la hora de los juegos de azar, son muy recatados, puesto que detestan perder dinero o riquezas que tanto les ha costado ganar en un terreno tan hostil como el suyo, que se encuentra infestado de bestias de la floresta espesa que los tienen casi rodeados, sin ceder un solo centímetro. Hay montes por el norte y por el sur, de modo que esta región es como una cuenca en donde la vegetación ha crecido exuberante y en paz.

De los bosques se cuentan muchas cosas, pero especialmente resaltan aquellos búhos gigantes que se llevan a quien piensa mucho y una suerte de esqueletos que se arrastran por la cuenca de un río que nadie sabe a dónde lleva. No tiene nombre y no está en los mapas, pero los de Kalescoinir se cuidan bien de alejar a todo forastero de tales territorios. A mí, por ejemplo, por ser del Xavatán, se me ha negado siquiera una explicación del lugar misterioso más allá del río prohibido, de modo que sospecho que deben tener alguna relación con los falmirs.

### **La región del Velenir**

Velenir se encuentra al sur del Tharnir, pero más allá de los antiguos asentamientos no amurallados de perefalmirs invasores. Luego de cruzar un ancho, pero apaciguado mar, se accede a una zona desolada con ruinas de las que se desconoce mayor cosa que posee altares a dioses demoníacos. Durante un tiempo fue hogar de piratas, pero fueron expulsados por un héroe navegante, quien unificó las rutas de comercio mucho antes que el Abnir fuera considerado un reino unificado.

Las leyendas más oscuras provienen de esta región inhóspita y misteriosa. Se habla de gigantes y templos de sacerdotes ruidosos. Es de esta zona que proviene el uso del misterioso aparato llamado darogur, cuya naturaleza ha sorprendido a diversas generaciones, puesto que no es común contemplar vehículos flotantes, y es muy poca gente la que comprende cómo funciona tan arcana tecnología, ya que aparenta ser una criatura viva con tentáculos que le cuelgan.

Los primeros exploradores describían la zona como un desierto, pero la región alberga en sus mapas una pléyade de oasis en donde hoy se erigen templos, tharums, fortificaciones y torreones de bello esplendor, claro está, interconectados por un camino empecinadamente recto de piedras blancas.

### **Anotaciones sobre los edificios en que la mayoría de tharos habita**

Las antiguas casas de los del Velenir contrastan ampliamente con el actual tharum, o el hogar familiar de los tharos, que, para las clases mejor acomodadas, representa un palacete, pero hasta los más humildes replicaban las funciones en menor espacio, e incluso, con el tiempo, muchos de Velenir, y otras regiones, regresaron a sus zonas de origen, habiendo ahorrado con el fruto de su labor, de modo que habían podido erigir tharums propios en sus reinos. Esto, lejos de ser infrecuente, fue un fenómeno ampliamente extendido.

Los palacetes de los tharos consistían en un pórtico resguardado por svenjutones del reino, que en algunas ocasiones eran miembros de la misma familia que se turnaban para resguardar el orden y la paz de modo interno y público. En los tharums vivían familias numerosas y todos eran bien acomodados en recintos independientes. La entrada consistía en un recibidor alegremente decorado y con colores de la familia o el clan. Inmediatamente al costado, había una suerte de biblioteca o estudio, en donde trabajaban algunos, y por una ventana amplia tenían el panorama de un patio interior, en donde los más pequeños corrían y jugaban, mientras que otros eran educados o aprendían a tocar algún instrumento musical. De este jardín central, que era el lugar más extenso, se conectaban diversos cuartos para diversas funciones, tales como los



baños, la cocina, un comedor enorme, otra sala para albergar tabletas o archivos, y las habitaciones.

Algunos clanes o familias muy notables incluían una sala del tesoro o de las reliquias, en donde colocaban objetos de gran valor para ellos y con todas sus fuerzas lo celaban, ya que tenían un significado religioso para los más ancianos de las familias. Finalmente, todo el tharum estaba rodeado de campos de cultivo y la mayoría de veces se incluía una cabaña para animales diversos. En algunos casos, esta zona podía llegar a ser tres o cuatro veces más grande que el tharum mismo. Y sin falta, en todo tharum, siempre había altares a deidades familiares, tales como el sol, el eclipse, la luna, la nota fa sostenido y el color verde.

### **La región del Habnir**

Habnir es un reino menor al este de Velenir y del mismo modo, se encuentra cruzando el mar del Perefalm. La región se encuentra completamente invadida por un enorme río que es conocido como el río más profundo del mundo. A sus orillas, pocas casas se erigen, ya que la vida ahí es hostil y de pocos recursos. La tierra, sin embargo, es sumamente fértil, de modo que los campesinos más diestros, son al mismo tiempo, los sujetos más acaudalados, sin embargo, para poder emprender dicha labor, deben gastar grandes fortunas en defender los campos de animales salvajes y feroces, los cuales no dudan de invadir por alimento seguro.

Desde que es una zona seca y fría, la mayoría de animales y criaturas fantásticas de la zona se encuentran mejor preparados para el clima que los primatoides de los tharos, quienes han cedido el vigor de lo brutal a cambio del poder de la palabra. El problema es que los cocodrilos gigantes y las serpientes del desierto, hasta el día de hoy, se han negado a discutir civilizadamente.

En la región lejana del Habnir, se encuentran pocos habitantes, pero más que en el Velenir. Ellos han traído costumbres muy raras, pero que han tenido buen recibimiento. A pesar de ser pocos, han desarrollado un espíritu muy creativo para el entretenimiento.

Algunos escriben obras de teatro, y son representadas con gusto en la caverna del thagor, en la capital. Del mismo modo, los compositores de música más bizarra, estridente, ruidosa, veloz y técnica (y, por lo tanto, la mejor recibida) proviene de esta zona.

En el reino del Habnir, al sur de la capital y separado por el mar del Perefalm, existen caballos y los pobladores gustan de realizar competiciones de velocidad al lomo de tales animales. Incluso, se han diseñado con el tiempo carros para ser jalados por dos o tres de estas criaturas fantásticas, de modo que las competiciones se vuelven inmensamente más interesantes. En circuitos grandes, y por colores, los competidores entretienen a su público, primero de la zona original, pero esto no tardó en llegar y ser adaptado al Tharnir y otras regiones, de modo que casi todo reino tiene un lugar para las carreras que se conoce como el “sitio para que los veloces sean premiados”.

Al mismo tiempo, esto ha inspirado una máquina de guerra que es muy común en el reino del Abnir, la cual consiste en una suerte de carruaje que transporta tres svenjutones y es potenciada por el vigor de un camotefante. Algunos le han llamado a esta unidad de combate, inspirada en los usos del Habnir, como el carrotefante.

Un espectáculo muy singular se daba en esta región desértica, pero fue prohibida, ya que involucraba a dos guerreros luchando hasta la muerte sin ninguna razón mayor que el entretenimiento. En el reino del Abnir está permitido batirse a duelo, pero no hacer un espectáculo de ello. Se intentó reemplazar el emparejamiento con bestias, pero esto fue causa infinita de protestas, de modo que se propuso hacer pelear a bestias contra bestias, pero no fue permitido que la sangre se derrame jamás, sólo para complacer la vista y el morbo, de modo que tales usos sólo existen observando un quebrantamiento de la ley.

Aunque, como el resto de regiones, son regularmente politeístas, los del Habnir veneran especialmente a la muerte y un dios de la fertilidad, representado por una patata intradimensional. Esto guarda relación con prácticas geométricas que, en la zona, se consideran como sagradas.

## **La región del Aabnir**

Parecido al nombre del reino total y la región general, pero con doble “a”, la región del Aabnir es una continuación del desierto pero que se torna absoluto e infinito, de dónde solo se puede regresar despertando. Algunos creyeron que el Aabnir rodeaba íntegramente la región unificada del Abnir, pero en realidad, esto fue sostenido debido a que el desierto tiene proporciones monstruosas y lo que se oculta debajo de sus tormentosas arenas, desafía a la imaginación, debido a que alberga reliquias, fauna, fósiles y estructuras de mayor tiempo del que los tharos hayan tenido jamás experiencia concreta.

En el Aabnir habitan el cuello y la cabeza de una serpiente subterránea, mitad dragón, mitad vehículo, pero de los seres que le habitan no podemos decir nada, ya que el juramento de svenjutones incluye una cláusula para no otorgar información hasta que las guerras hayan culminado. Este vasto y potencialmente inacabable desierto no tiene culturas, ni comercios, ni caminos.

Su rey semi-independiente es una bestia innombrable que no responde al actual rey tirano y sus jinetes del terrible desierto han aparecido una y otra vez, entre cortinas nebulosas de arena, para llevarse a nuestros soldados, y luego desaparecer de vuelta en una nube de polvo y arena.

Los más ancianos afirman que sacrifican y devoran a sus víctimas, pero nunca ha sido probado, aunque la sospecha no carece de sentido, ya que toda expedición a tales zonas, ha regresado con mordidas y mutilaciones, o de modo más terrible, no ha regresado en lo absoluto.

Del desierto infinito del Aabnir se cuentan cosas terribles, tales como que representa una extensión incluso más grande que la de los tres mares juntos, o que no tiene fin, o que limita con la muralla que separa el sueño de lo otro, pero lo más curioso, para el Abnir, del estéril lugar, son los castigos.

Se cuenta que algunos son crucificados, o encerrados en sacos que se hunden en el mar, mientras que aquellos que lo merecen, son devorados en postes, mientras están atados, por bestias diversas y los que insultan a su Dios terrible, son condenados a ser enterrados vivos.

En honor a la verdad, el desierto del Aabnir, de todas las regiones, es la menos explorada y es un exceso decir que pertenece al reino, ya que es mayor su extensión inexplorada, que la conocida u ocupada apropiadamente. El problema que hemos tenido los svenjutones con el lugar, frecuentemente, es que muchos despiertan antes de que sea demasiado tarde para poder regresar.

Cabe mencionar que en tharo, las palabras “aab” y “nir” representan un significado de relativo interés. Como se podrá advertir, la terminación “nir” denota ubicación territorial o la jurisdicción de cierta región, mientras que, de acuerdo al bestiario del Abnir, es decir, la *Primera Enciclopedia de Criaturas Fantásticas de la Región del Abnir*, establece lo siguiente sobre un “aab”:

En un desierto muy antiguo se cuentan leyendas sobre una serpiente cavadora del tamaño de una calle entera. Su piel, que resiste lanzas, flechas y espadas, es seca y se confunde con una piedra cubierta con barro seco, sin embargo, encuentros con la aterradora criatura refieren que tiene una especie de ácido detrás de esa gruesa capa de músculos que intercalan lo reptil con lo mineral. Se alimenta de raíces, por lo que anuncia su presencia en los oasis mediante un ligero temblor. Algunos estudiosos refieren que la causa de sequedad y condición yerma del desierto le corresponde a esta criatura, pues es responsable de depredar toda base de la vegetación en la zona. En el oriente han sido avistadas, pero son referidas que otro nombre que desconocemos (s/a, s/p)

### **La región del Ulnir**

Ulnir está en las alturas más elevadas del Abnir, de modo que la nieve pura cubre sus caminos. Esta región, aunque muy lejana, al norte de todo el reino, fue uno de los primeros en adoptar las costumbres de los tharos, ya que habían profetizado que los hermanos de la confraternidad de la tortuga carnívora vendrían a sembrar árboles. Y esto fue así en algún sentido, ya que su anexión al reino coincide con el reinado del rey agricultor.

En esta región fría y alejada habitan homínidos que susurran un ronco lenguaje. Poseen piel escamosa, y se parecen más a los reptiles, salvo que bípedos, y se rehúsan a comerciar, debido a que rechazan el uso del xafof como pieza de intercambio, y sostienen que tergiversa las relaciones sociales y no refleja apropiadamente el esfuerzo de quienes producen las mercancías, (pero esta será materia para una discusión en una noche distinta), y ciertamente, razón no les faltaba, al anticiparse a los sucesos de la dominación de los falmirs y la subsecuente revolución de Citoduend.

Se desconoce mucho de los ancestrales lagartoides, pero en la región del Ulnir, no se desprecia negociar con ellos intercambiando tabletas de piedra, composiciones musicales o libros de matemáticas para niños. Antes de cada trueque, se acostumbra hablar largamente, para poner en contexto cada bien que se presenta al trueque, analizando desde incontables perspectivas y consideraciones, la mercancía que se busca poner en valor, y es, precisamente por esto, que son tan malos mercaderes, pero muy buenos educadores.

De los habitantes de Ulnir, los tharos se apropiaron del sistema general de svenjutones, considerando su naturaleza, composición y jerarquización correspondiente, así como del sentido de su motivación. En las frías colinas de este lugar se inventó el sistema militar que serviría para imponer la fuerza, ahí donde la diplomacia se mostraba ineficaz.

Los tharos aprendieron de ellos el arte de la guerra profesional, mientras que los de Ulnir aprendieron del Abnir cohesionado, algo que un tharo Thar muy antiguo refería en un idioma lejano: "*There is no purity and no impurity*". Esta frase provenía de una religión muy distanciada, pero era tan oriental, que su identidad se había sumergido en el occidente por el otro lado.

Del Ulnir, del mismo modo, provienen ciertos mitos sobre un dragón que alguna vez fue un tharo y recorrió un camino por el que fue imposibilitado de regresar, al pretender esparcir cierta ley que hablaba del olvido y la insignificancia fútil de todo acto homínido, pero estos asuntos han quedado relegados a un ámbito legendario.

## **Apuntes sobre el comandante rupestre**

Del reino de Ulnir provenía Kiro Thar, el comandante rupestre. Sus tácticas fueron estudiadas y aprendidas por los tharos. Las estrategias de este chamán fueron esparcidas y luego puestas en práctica para la vida militar. Kiro decía que había aprendido estas enseñanzas de un dios flotante que portaba una daga de diamante y que desgarraba brutalmente a todo aquello hostil a la compasión.

Kiro Thar señalaba que tal deidad era una cara de otro dios mayor y que tal máscara eufórica y furiosa era tan sólo uno de los múltiples resplandores de una gran cascada resonántica e impersonal. Esa era la estrategia militar y doméstica que los tharos adoptaron y practicaron como moral en sus tharums y los svenjutones a la hora de decidir si debían administrar la guerra: se planteaban lo siguiente, si uno tiene compasión por los seres que existen, luego no puede ser enemigo.

De modo accidental, secundario y anecdótico, los Ulnir, del puño de Kiro Thar, el de muchos brazos, enseñaron estrategias y formaciones nuevas para los svenjutones, diagramando en cuevas con trazos rupestres, de donde obtuvo su título. Todo defensor y sujeto de armas, de cualquier género, portaba un par de svenjas, pero paradójicamente, lo que en verdad había enseñado el tharo, era la motivación adecuada para desatar, o no, la destrucción.

Algunos portaban la svenja de la daga o una espada corta, que en otras regiones podía ser reemplazada por un hacha o un martillo, pero la mayoría era más conocido por elegir los garrotes sólidos, cachiporras largas, mazos de batalla y lanzas variopintas. No eran desconocidas las porras, hondas, huaracas, cetros, troncos, proyectiles labrados, espadas dobles, y alabardas para combatir bestias o enemigos.

Aunque el jutón era necesario para defenderse, algunos solían tirar su suerte de pequeña pared para combatir más cómodamente. Algunos jutones eran circulares, triangulares, cuadrados, y de formas muy caprichosas. Se hacían de metal y madera,

pero se cubrían con cueros, especialmente con pieles de enemigos. Se sostenían en un brazo, para defenderse y protegerse, mientras se dejaba libre otra mano para cualquier svenja. En otras circunstancias, al practicar el svang, el arte marcial, se utilizaban dos svenjas, una por brazo.

Las figuras más distinguidas iban a caballo, tales como los comandantes y los svenjutones que lideraban cada cuadrilla compuesta por cien hombres, llamada cientujón. Además, había un tropel de número cambiante de jinetes de camotefantes, quienes, si poseían bastante dinero, podían mandar a hacer armaduras de metal a sus nobles criaturas, las cuales de por sí, ya eran bastante feroces y útiles para el combate. En tiempos de gran riqueza, incluso, se ensamblaban los mortíferos carrotefantes.

Cada uno de los cientujones se formaba del siguiente modo, de acuerdo a lo que aprendieron de las regiones del Ulnir gracias al comandante rupestre. En la vanguardia y a los flancos, iba la caballería compuesta por generales y camotefantes o carrotefantes. Su ágil desplazamiento les permitía acomodarse de acuerdo a las circunstancias. Detrás, y en primera fila, iban formados los más jóvenes e inexpertos, llamados “los primeros”, con svenjas simples y armaduras más o menos inútiles. Marchaban tras ellos “los segundos”, quienes ya habían sobrevivido una batalla o dos y se habían mostrado fértiles en sueños.

Estos guerreros se armaban con svenjas delgadas y afiladas, de punta mortal, que arrojaban desde larga distancia y causaban una ayuda notable a la fila de los primeros. Finalmente, “los terceros” o wults, eran veteranos de guerra y esperaban ansiosos la hora en que les tocaría combatir, pero esto, desde ese lugar, solía suceder poco, ya que las batallas terminaban antes que la primera fila fuera siquiera decimada.

Debido a esto, solían dar instrucciones y ánimos a los jóvenes de adelante, quienes se apropiaban de una experiencia y vigor que no eran los suyos, y así, las filas de terceros se engrosaban cada vez más, teniendo, pues, que retirar a los mejores guerreros, para dejarles espacio a otros y luego, dado este punto, las tropas eran reconocidas como fulfgnars o veteranos retirados, otorgándoles cargos más tranquilos en las ciudades y reinos, alejados de su amado campo de batalla.

Yo, sinceramente, anhele alcanzar la condición de fulgnar, pero antes de ser retirado, se me ha encargado, por orden del rey cazador, el soberano Hfarg, que realice un testimonio de mis experiencias en los viajes a través del Abnir. Antes de cumplir con tal misión, no puedo darme por relevado, sin que intermedie la aprobación del rey tirano, a quien no conozco, pero quien leerá todo este confuso manifiesto, si algo quiere saber de sus dominios.

### **La región del Gielnir**

Continuando con nuestro recorrido del reino, Gielnir es una región prohibida y se sabe poco de ella. Se ha declarado parte del reino y paga el triple de tributo que el resto de lugares, sin embargo, son reticentes a compartir sus costumbres. Algunos incluso apuntan que se tapan los rostros y los cuerpos, negándose a aprender la lengua común, pero se sabe que es una zona selvática, de frondosas y espesas oscuridades, en donde se han atestiguado telas de araña del tamaño de una vela de nave considerable.

Es poco lo que podemos decir del Gielnir, excepto que, la mayoría de sus costumbres nos son desconocidas, pero no dejan de aportar el “pequeño” tributo que se le pide a cambio de la protección. Esto es singular, para el caso de esta región, debido a que ellos niegan el favor, refiriendo que no necesitan protección de nadie, y continúan sus vidas en elevadas torres que tienen sótanos dos, o hasta tres veces, más amplios.

En la selva del Gielnir hay muchos vacíos en los mapas, pero se cree que es mejor así. No obstante, cartógrafos aventureros no han dejado de adentrarse en el lugar, para regresar flacos y pálidos, balbuceando atrocidades cósmicas. Es por ello que las exploraciones son vistas con recelo, desconfianza, y en algunos casos, son prudentemente prohibidas, cuando se dirigen a estos lugares inhóspitos. Yo solicité explorar la región, pero mi permiso se ha perdido en la burocracia de los ancianos.

Es sabido que un par de cientujones se adentró en la espesura de las selvas negras del Gielnir, pero aquellos que huyeron y sobrevivieron a las emboscadas, hablaban de



sombras de ojos brillantes que salieron de las tupidas florestas y bosquezuelos, dejando sus formaciones inútiles y recibiendo una aguda esquilmación en sus filas. Desde entonces, se ha dejado el Gielnir en manos del Gielnir.

### **La región del Hoistnir**

La región del Hoistnir se encuentra al este del Tharnir, cruzando los valles lluviosos, más allá del lago Tlokn, donde habita una tortuga con piel de árbol que pide a quien se le cruce que le despierte, ya que debe trabajar en otro mundo, pero todos temen sus rugidos y nadie se ha atrevido a pedirle explicación, de modo que habita en las profundidades de ese lago sin ser perturbada desde hace tiempo. El reino de Hoistnir limita con el lago Tlokn de un lado, y con el desierto infinito del Aabnir, del otro. Lo único que une esta región al reino es el valle sagrado del Supay Piccu.

En la zona del Hoistnir sucede algo peculiar con las alturas de los elevados montes, y es que, para labrar la tierra en tan lejana zona, los agricultores han ideado terrazas escalonadas, permitiendo que diversos biosistemas se generen en cada escalón, de modo que en las terrazas de abajo cultivan ciertas cosas, mientras que en las más elevadas se cultivan otras, y aunque fuera la misma semilla, nunca da un tipo de brote igual, debido a la distinción atmosférica y de presión barométrica. Gracias a esto, el cultivo diverso de las zonas del Abnir, han podido ser domesticadas para adaptar sus crecimientos en regiones que no les eran originalmente favorables.

### **La región del Znir**

Znir es la región final del Abnir que puedo referir y es la más recientemente “anexada” a los dominios del reino. Decirlo así, supone un exceso, puesto que la presencia cultural ahí, es virtualmente nula, salvo por dos o tres campamentos fortificados de svenjutones, pero la verdad es que estos se encuentran en condiciones cercanas a lo deplorable.

Cuando se pensaba que el desierto incalculable del Aabnir no tenía salida, una expedición de cazadores, persiguiendo a un megaterio, se topó con un descubrimiento que modificó los mapas de la época. Habían encontrado un valle rico en minerales y de clima muy húmedo.

Los ingenieros percibieron siempre flujos de agua subterránea, pero no fue sino hasta el reciente terremoto de los días de la muerte amarilla que se comprobó la teoría y se abrió un gran cañón cavernoso, como consecuencia del movimiento telúrico. No puedo decir mucho más de la zona, ya que no he llegado sino a los límites, y jamás la he recorrido apropiadamente.

### **Recuento de la noche**

He descrito las seis colinas del Tharnir, y algo breve sobre las regiones del Fernir, Darnir, Durnir, Kalescoinir, Velenir, Habnir, Aabnir, Ulnir, Gielnir, Hoistnir y Znir, procurando dar una idea general de sus geografías y atendiendo a cómo se relaciona con la construcción constante de una cultura tecnolítica.

Los homínidos y críptidos de estas tierras no han terminado de ser descubiertos, seguramente, pero, cuando menos, tenemos un panorama general del universo de los tharos, sobre el cuál podré elaborar otras ideas más sutiles, en otras noches. Por ahora, baste señalar que el íntegro del entramado de caminos de piedras blancas, hoy en día, en tiempos del rey tirano, está absolutamente teñido de rojo.

## **Noche 2: Credos alternativos del Abnir**

### **Sobre el origen de una hermandad indeseada**

Algunos individuos, mucho antes del reinado de Hfarg, el cazador, se congregaron en una fraternidad pública que se hacía llamar “los adoradores del olor que emana un árbol al abrazarle”. Eran gente que a veces ni se conocían, pero se identificaban a lo largo de todo el reino. Sucios, descuidados, con poco reparo en la sociedad.

Al inicio fueron brotes esporádicos, pero luego se pusieron en contacto y algunos años después de verse observado el fenómeno, empezó a reconocerse como un pequeño grupo errante y atemporal en donde se asociaban esporádicamente y confluía una especie rara de individuos cultivadores de ciertos ideales y prácticas comunes. Ellos impartían discursos sobre cosas diversas, defendiendo teorías que eran recibidas de mejor o peor grado, de acuerdo al orador y en virtud de su audiencia. Todo esto lo declamaban primero en los caminos de piedras blancas, (cuando todavía eran blancas), y con el tiempo fueron invitados a las cavernas del thagor, para declamar sus pensamientos, o la lista de sus gruñidos.

Las escuelas nacidas de estas prácticas eran muchas, y cada persona que entraba a la global hermandad, gustaba de entablar sus creencias a su modo, y esto era respetado (la mayoría de las veces). Hace falta aclarar que, para estos individuos, el lenguaje era cosa medianamente nueva, y lo habían aprendido al observar ciertas runas misteriosas en las casas elevadas de piedra que rara vez habitaban, imaginándoles sonidos, y luego significados.

### **Sobre los dos dialectos del thar**

Los tharos y los que luego se llamaron Thar tenían una distinción marcada. Esto se debe a dónde eligieron vivir, ya que, lejos de los tharums, los Thar prefirieron sitios de piedra que ya habían sido elaborados anteriormente por ocupantes primordiales. Sus hogares

habían pertenecido a una raza anterior, cuya existencia sucedió en tiempos desconocidos.

Con el paso de las noches y a la luz de un fuego cálido, imitaron los dibujos que adornaban las paredes que les abrigan y, luego, les otorgaron un significado propio que se ajuste a las necesidades de su administración social. Para entonces, se volvió su oficio favorito, el de imaginar palabras e ideas articuladas. Fueron ellos quienes revolucionaron la palabra, y luego el pensamiento, desencadenando una serie de desarrollos, gracias a tales símbolos misteriosos.

El contacto que tuvo el lenguaje primitivo de los tharos, con el balbuceo sistemático de los Thar, fue algo notable. Los adoradores de los árboles habían desarrollado, otorgando sonidos a cada símbolo primordial, una especie de combinatoria de valores, y para organizarla, se habían valido de su lenguaje inicial, el tharo básico.

La simbiosis entre el tharo básico y el tharo Thar resultó en una lengua común, que proporcionaba las bondades racionales, a la vez que se enriquecía de las certezas oníricas. Esta lengua fue llamada thar y con el tiempo se extendió a lo largo del reino del Abnir, antes de ser unificado tras la revolución sangrienta del Xavatán.

### **Credos pre-alternativos del Abnir**

Para comprender la cohesión de esa extraña hermandad que abrazaba árboles y aconsejaba al “soberano que somos todos”, (así, del mismo modo, en ese preciso sentido en que otros Thar aconsejaban directamente al rey), debemos tener en cuenta el papel de la escritura, que preservaba la obra de su pensamiento y daba una sensación de completitud revisada, aunque esto no lo fuera ni de cerca, en cualquiera de los casos.

En tiempos primitivos, y también durante la edad del rey jardinero, el rey constructor y el rey navegante, y muchos otros, desde cada pueblo, desde cada zona conocida entonces y dispersos por todo el territorio, se encontraban estos pensadores que

trepaban árboles y desde lo alto chillaban sus ocurrencias que eran percibidas por los que cruzaban los blancos caminos a medio hacer. Al menos, esto fue así, al principio de los tiempos, pero ya sabemos que estos individuos terminarían acumulando grandes audiencias en las cavernas del thagor.

Sus esfuerzos, aunque regularmente habían sido mermados por otros asuntos, muchas veces fueron recompensados, no a ellos en vida, sino a sus hijos, parejas, nietos o bisnietos, ya que los artesanos de la palabra y el pensamiento no pudieron sobrevivir hasta el momento en que sus ideas podían ser comprendidas por otros. Frecuentemente se veían familias enteras, entregadas por generaciones a cultivar cierta orientación reflexiva o conservando la tendencia de alguna de las escuelas diversas, aunque en el fondo, solo buscaran elevar a su ser querido como campeón en contra de las leyes del Hmbar.

### **Sobre los doce**

En la época en que el reino se empezó a sentir unificado, (probablemente como consecuencia de los eventos de la revolución de Citoduend), el rey jardinero organizó una comitiva de exploradores que recorrieran el reino, ahora cohesionado bajo su cuidado, para rescatar las mejores tabletas del reino y analizarlas sistemáticamente.

Aunque el proyecto no pudo ser jamás completado, como ya se había estimado, sirvió para conectar al reino de un modo sutil, ya que los más destacados pensadores de aquella época se hicieron muy populares, y desde entonces, no han dejado de aparecer esporádicamente. De pronto, en todos los rincones del reino, florecían mentes que se alimentaban de los frutos del eco del pensamiento de otros.

En medio de este proyecto del soberano jardinero para recopilar los más valiosos conceptos de los pensadores de sus dominios, fue que uno de los sabios consejeros del rey agricultor se resolvió en enlistar a doce grandes pensadores de la época, de los que se conocía poco antes de la empresa, pero se puede comprobar que habían producido algunas ideas de valor.

El nombre del líder encargado de sistematizar y dar forma al proyecto del soberano jardinero tenía por nombre Mono Reflexivo, y se manejó lo mejor que pudo en su empresa, pero como ya hemos advertido, ésta estaba destinada a no resolverse, ni culminar.

Mono Reflexivo, sacerdote de los brotes versátiles y guerrero del bosque, había podido revisar cientos de tabletas recopiladas, para por fin, organizar un esquema que le presentó al rey campesino luego de unos años de estudio comprometido. Había preparado una separación de los mejores pensamientos, siguiendo un criterio por temas de interés, ignorando la progresión lineal del tiempo, lo cual se le hacía muy natural.

A todo el primer grupo, le llamó el de los elementales, ya que éstos explicaban el sentido de las cosas apelando a distintos elementos y características de éstos. A un segundo grupo nombró como los erectoides, ya que éstos se ocuparon de la naturaleza de los seres homínidos que acostumbran andar como bípedos y además se distinguían con las herramientas de piedra, las svenjas, y, especialmente, el lenguaje. Finalmente, estaban aquellos que adoraban a un número como símbolo de una congruencia ontológica de los patrones lógico-matemáticos, y desprendían de ello diversas teorías de armonía universal mística, que fueron las más combatidas, por ser las más revolucionarias. Ellos fueron llamados como los monistas. Una mención de honor, debemos hacer al pensador que fue referido como el Matamoscas, cuyo nombre ha resistido el paso de los siglos a pesar de las múltiples censuras, especialmente por su relación nefasta con los falmirs, antes de la gran revuelta de Citoduend.

### **Sobre los elementalistas**

Los elementalistas pensaban que las fuerzas naturales tenían mucho más que decirnos que las manifestaciones concretas que se iban encontrando, de suerte que, la mayoría pensaba, de hecho, que había una especie de mensaje oculto, entre las cosas aparentes y naturales.

El más conocido elementalista fue Khalastor Thar. Sostenía este joven navegante, que la esencia del mundo era el agua y debíamos aprender de su forma, naturaleza y comportamiento, para finalmente, comprender que nuestra consciencia no es sino una gota en un océano místico de unidad interconectada.

Este hermano fue perseguido por acusaciones de desintegrar la noción de sujeto e identidad, pero, a pesar de que fue apedreado vilmente, no pudieron matarle, y con el tiempo la gente concedió que sus teorías, que acá resumimos de modo tosco e inexperto, finalmente eran un gran aliciente a los problemas de la ansiedad del individualismo y otros malestares de la sociedad, tales como el egoísmo y la despreocupación por asuntos públicos.

Otro elementalista, fue el llamado Kharael Thar, nombrado como un héroe de leyenda transformado en dragón. Esta persona defendía que el mundo era caos, destrucción y una combustión de contrastes que ardía hasta que la energía lo permitiera. Por ello, fue el fuego, el elemento que defendió como el nuclear de su cosmogonía. En una asamblea, alguna vez, dijo metafóricamente que el fuego podría purificar o expiar lo negativo, y escuchando tal cosa, un insensato le acercó una antorcha a la túnica, por lo que el desdichado piroelementalista fue calcinado y de él sólo quedó una tableta grande con aquella escritura que se agrupaba de tres en tres caracteres y se leía de forma no lineal, sino intercalada.

El último de los elementalistas llamados “puros”, como los que hemos referido, era Alcesto Thar, quien pretendía que la muerte era la esencia de la vida, y de ahí su relación con el volver a la piedra primordial, pero sus ideas fueron combatidas, cuando su escuela trascendió a su vida, y se immortalizó en aquella secta que, paradójicamente, mantenía viva, la idea de la muerte como fundamento del ser.

El cuarto elementalista, llamado “no puro”, fue Aspid Thar. Sus orígenes son desconocidos, pero se cree que fue hijo de la Diosa Serpiente y un agricultor de mangos. Se cuenta que, transcribió versiones orales sobre algunos mitos del Abnir, que terminarían almacenados en la monumental torre de Volteret. En relación a sus postulados, sostuvo que la realidad se compone de cosas inmateriales y materiales, y

para unas corresponde el ámbito de la mente, mientras que para lo otro, nos remitimos a la esfera de la carne y lo material. Nunca logró resolver el problema de la unidad en la mente, pero fue conocido por defender que todo el mundo físico se componía de entidades diminutas llamadas Duends. El fuego, el agua, y otros elementos, no serían sino sustancias materiales que “se cocinan” (siguiendo sus propias palabras) con distintos métodos y formas, para obtener resultados diversos. No es extraño que por ello sea referenciado como el padre de la química, botánica, cromática, alguna música psicodélica y la gastronomía experimental. Una meseta de Tharnir se llama en honor a su teoría, y es conocido por predecir dos eclipses, por lo cual se sospecha de sus relaciones directas con lo divino.

### **Sobre los erectoides**

En plena gloria de estos pensadores elementalistas, apareció prontamente una mujer que señaló que los homínidos del Abnir, eran en sí mismos, objetos de mucho interés, y que, al clarificar su naturaleza, al considerarse a ellos mismos como elementos, luego podrían sobrellevarse mejor en su perpetuo ejercicio del autodomínio. Esto no fue bien recibido al principio, pero la perseverancia de esta corajuda mujer, les demostró que algo de sentido tenían sus palabras. Su nombre era Khalad Thar.

En el centro del reino surgió un notable interés por las enseñanzas de esta primera representante de la escuela erectoide. Ella definía su teoría como una elementalista, pero sus discípulos e intérpretes le otorgaron este nuevo rumbo de sentido, ya que, sin saberlo, la hermana del árbol, Khalad, ofreció un giro notable en el paradigma de las escuelas del Abnir.

Una tableta perdida y censurada hablaba de un erectoide que refería a la humanidad en cuanto un virus que se propaga y amenaza con la destrucción del mundo. Su nombre ha sido olvidado, pero su teoría permanece. Por el contrario, Morces Thar dedicó su postura al sentido opuesto, apostando por la educación a los menores, otorgándole un valor fundamental al desarrollo de sus mentes, sus espíritus críticos, sus consciencias atentas y capaces de perforar las apariencias. El erectoide Morces fue notable en



considerarse a sí mismo, y a otros, como una variación de los elementalistas, publicando innumerables documentos para educar a aquellos no iniciados en los misterios del Thar.

El último de los erectoides fue Aabaab Thar, quien murió muy joven, pero legó ciertas tablillas que resumían sus hallazgos en la investigación de las emociones y sentimientos, concluyendo que lo triste era una carrera hacia la muerte en vida, en cuanto uno quedaba como petrificado, mientras que la fortaleza ligera de un espíritu despreocupado otorgaba cierta facultad de imperturbabilidad, que, por entonces, y en adelante, empezó a codiciarse. El autogobierno y depender de uno mismo, dentro de lo posible, fue la conducta que los seguidores de ésta escuela eligieron. Algunos tendieron hacia una vida naturalista, mientras que otros se hicieron músicos, pero la mayoría consumió sus cortas vidas en búsqueda de esas preguntas que abren nuevas interrogantes.

### **Sobre los monistas**

De los pensadores monistas podemos referir a tres mentes brillantes. El más anciano era El Thar, quien alguna vez, contando monos, descubrió complejos procesos matemáticos que le facilitaban el cálculo para otros asuntos y sus conciudadanos le tomaron por adivino o brujo. Sus discípulos no tardaron en medir las horas del día, inventando la unidad tríadica de noche-día-noche que se juntaba siempre con una parecida constituida por día-noche-día.

Un monista lejano que desconocía de la hermandad había propuesto que las estrellas eran cuerpos errantes que se movían de acuerdo a caminos marcados, y que su recorrido correspondía a cierta armonía existencial, por lo que todo era uno y en ese uno, se hallaba la unidad y la pluralidad de aquello que es y no es, sino, más bien, todo lo contrario. El nombre de este tharo era Th y se cuenta que jamás tuvo descendencia.

La última pensadora monista fue celebrada por descubrir el cero y las fracciones. Calculó infinitesimalmente el patrón rítmico de  $6/8$  y por ello se le adjudica la invención de un nuevo género musical, basado en tal medida. Orx Thar venía del este y se le atribuye un gran mérito en el esfuerzo de comparar fracciones de números, cosa que, por entonces, era algo relativamente novedoso.

Orx fue la primera en exponer concreta y directamente la teoría unificada del tharxax, pero como sabemos, todo esto ha sido censu(...)

Sumado a esos macabros tratados que detalladamente describo, (esperando que no sea recortado), a Orx se le adjudica haber realizado una historia exhaustiva de los reinos menores del Abnir antes de ser unificados, así como la invención unas tablas de conversión de frijoles blancos a negros, que se usaban como xafof por aquellos días.

La mayoría de los tharos sostuvo como credo la teoría místico-matemática de Orx sobre el tharxax, pero en diversos casos se disputaban unos u otros puntos, ya que a los del Abnir nos fascina navegar en incertidumbre. Con el tiempo, fue haciéndose más claro que a los hermanos del árbol no les interesaba propiamente la verdad, sino que reconocían un valor intrínseco a los productos de la imaginación que, expuestos de modo proporcionado y coherente, representaba para ellos, un deleite análogo al de percibir una escultura magistralmente esculpida, o el de un dibujo meticulosamente trabajado, sólo que, a diferencia de estos objetos inertes, las teorías de los pensadores eran cosa viva en la mente agitada de quienes las recibían en su entendimiento.

### **Sobre el matamoscas**

Finalmente, el último de todos los recopilados hermanos Thar del Abnir fue Xvt, quien propuso una moral muy sugerente, sin apelar a ningún concepto metafísico de modo directo. Se le refirió como el Matamoscas, por un episodio que no podemos relatar por su escandalosa naturaleza, pero que se refiere a cierta perspectiva que justificaba a los abominables falmirs, y por ello se le otorgó a Xvt una represión aguda en ciertos aspectos de sus pensamientos. Recojo acá conceptos de la teoría que no fue prohibida.

A raíz de un enfrentamiento con una paloma, que le volvió loco, Xvt describió una energía sutil y etérea, que se respira y energiza, que puede canalizar ideas y ampliar la existencia. A su concepto le llamó tharx y a su método para explicarlo sin argucias metafísicas le denominó xaxthar, que paradójicamente enunciaba al lenguaje y a la

mente como productoras de ruido, frente a lo cual, estos hermanos guardaban unánime silencio.

En algunas épocas posteriores al proyecto que encabezó Mono Reflexivo, por encargo del soberano agricultor, se vuelve imposible seguirle el rastro al desarrollo de la inicial recopilación de la hermandad del árbol, ya que diversos intentos se han realizado con el fin de extirpar tales creencias y censurar parcialmente su existencia al público, pero una y otra vez, estos individuos han reaparecido, incluso (sobretudo) después de la publicación de tal lista de los doce representantes de los credos alternativos del Abnir.

## **Noche 3: El código de leyes del Hmbar**

### **Consideraciones iniciales (del mito a la legislación)**

El pensamiento mágico y religioso en las zonas perdidas del Abnir es abundante y constituye una notable influencia en las tradiciones culturales de sus sociedades. Es gracias a la hermandad de los Thar, que podemos conocer un poco acerca de ella, sin embargo, es mucho más lo que se ha perdido en el olvido, y, por lo tanto, se desconocen muchos elementos materiales e intangibles.

Desde la etimología del nombre “Abnir”, podemos ya obtener una referencia a cierto matiz y textura mitológica, por cuanto estas sociedades explican el cosmos de un modo que podemos entender separando las palabras que componen “Aab” + “Niir”. La “*Primera Enciclopedia de Criaturas Fantásticas de la Región del Abnir*”, de la biblioteca virtual de la luna del Tharmáthesis, refiere lo siguiente respecto a la idea de “Niir”:

Niir: Antes que un ser, por sí mismo, el niir es el concepto que tienen estos pueblos para referirse a la idea de un cierto gran animal que contiene al mundo en su ser. Algunos antiguos pensaron, por ejemplo, que el mundo era una gran tortuga, o un gran pez y que nosotros crecemos como alguna bacteria entre sus algas infinitesimales. La palabra Abnir, deriva, precisamente, del concepto de un Aab flotante, que no es otro que el mundo que habitamos. Niir es, entonces, la cualidad de algo, antes que una entidad por sí misma. Nosotros mismos somos niir de una plétora de formas de vida imperceptible (s/p, s/a)

Los del Abnir se explican el mundo que habitan mediante esta figura, como un “aab” que es “niir”, es decir, como una “gran serpiente/tortuga cósmica” que es “madre y fundamento de la vida”. Cuando referimos que sostienen esto, no queremos decir que lo hacen metafóricamente, o que se explican el mundo que habitan meramente mediante esta manifestación de la mentalidad mítica o simbólica, sino que, plantean esta concepción con todo el rigor de su limitada ciencia y lo creen contundentemente, es decir, lo que yo relato acá como una leyenda, es para nosotros, en el fondo, como una verdad constitutiva del mundo.

Hace falta señalar que hay múltiples variantes de tradiciones que difieren sobre la interpretación conceptual del Abnir, de acuerdo a diversas lecturas de un texto muy antiguo y misterioso. Algunos establecieron, por ejemplo, que el reptil sobre el que vivimos es una rana acorazada, mientras que otros pretendían que fuera una suerte de plesiosaurio capaz de nadar en el espacio lejano. Otros indicaban que se trataba de un dragón amorfo, (pero esta orden fue desacreditada por inconductas morales, resultando en su expulsión inmediata de la región). Al resto de interpretaciones no les ha seguido una censura tan extrema, pero ciertamente, sus ideas no han calado igual de profundo en la tradición.

El “texto” que era fuente de toda su devoción se encontraba escrito en un lenguaje casi olvidado, que muy pocos podían leer, y para lo cual existían pequeñas hermandades de preservadores de una tradición que no era precisamente de un mundo regido enteramente por el rigor de la razón.

### **Sobre las leyes metafísicas del Hmbar**

Algunas sectas diferenciadas se habían organizado en torno a los ritos y creencias que quedaban indicadas en las interpretaciones de sus sagradas escrituras. Perspectivas existieron muchísimas, orbitando de un extremo a otro, pero la mayoría estaba de acuerdo en ciertos principios básicos, que fueron luego conocidos como las Leyes del Hmbar.

Estas normas tienen hoy dos ámbitos, pero por mucho tiempo, sólo existió el primero, de corte metafísico, que estipula cuatro principios fundacionales en una especie de núcleo “abstracto”, mientras que se le adicionó luego otro núcleo orientado a la vida “práctica” con tres premisas. El conjunto de estos siete enunciados configura el código de leyes que los tharos tuvieron por una suerte de legislación tácita.

El primer núcleo de creencias legislativas responde a las inquietudes propias del Abnir, mientras que el segundo núcleo de creencias fue posible gracias al contacto cultural con una civilización muy lejana que limita con el desierto infinito. Voy a empezar por referir

lo que dice la ley del Hmbar en su primer núcleo. Las cuatro reglas principales de los fundamentos metafísicos son las siguientes:

**Es el mundo una tempestad y lo homínido poco menos que un germen.**

**Las leyes antiguas se han perdido y las nuevas se van a perder.**

**Los verdaderos dioses no tienen interés absoluto en nuestras vidas particulares.**

**Antes de ser piedra, hay que sufrir.**

En complemento a estos fundamentos abstractos o metafísicos, existen abundantes escuelas de pensamiento que transformaron las Leyes del Hmbar en códigos más adecuados a sus representaciones del mundo. Aunque unos y otros calibraban el tono de pesimismo en las leyes, otros, que son la gran mayoría de tharos, logró adquirir un bien mayor de las verdades que se ocultan entre aquellos cuatro pilares metafísicos del Hmbar.

Cierto héroe mitológico había divulgado las Leyes del Hmbar en Tharnir en tiempos casi primordiales. No se sabe si este héroe existió realmente, pero a él se le adjudica la formulación del primer núcleo de las leyes, y es por esta razón que se les conocen a las leyes con el nombre del héroe: Hmbar Thar.

Jamás ha existido total cohesión y uniformidad en el discurso que se sigue a tales mitos difusos, dispersos por el reino y de insuficiente constatación material, sin embargo, esas leyes se han mantenido presentes, y, paradójicamente vigentes, aun cuando diversas ramas se han abierto por sus propios caminos. Por ejemplo, no hace falta detenerse mucho tiempo para derivar que las leyes del Hmbar parecen tener un tinte pesimista, nostálgico o de un rechazo a la obra homínida, sin embargo, esto está muy lejos de la realidad, ya que, tales preceptos, aunque duros de carácter, ofrecen un patrón o modelo muy amplio para conducir la vida medida y lúcidamente, de suerte que algunos se

veían empujados al aprovechamiento de la vida aquí y ahora, en virtud del presente, mientras que otros afirmaban que dado lo fugaz de la existencia, luego, todo aquello que parece posee un tiempo limitado y precisamente por ello, es mucho más valioso que el tiempo de las piedras, de modo que la vida es un regalo para deleitarse entre los elementos que están condenados al olvido, la desaparición y una suerte de sepultura que bien podría nunca ser descubierta de nuevo.

En este sentido, el condenado al destierro llamado como el “Matamoscas” defendía una postura muy particular, basada en su experiencia estudiando el código del Hmbar. Estipulaba que uno tiene que hacer una elección y debe atenerse a ella, ya que, o bien se puede elegir el camino de lo cómodo y agradable, o bien, se puede elegir el camino de la dura verdad. (Otros han señalado que no necesariamente una debe anular a la otra). Para el “Matamoscas” era claro que la vida del crecimiento y la fortaleza de espíritu involucraba imperativamente una condena al sufrimiento extremo, el dolor, la experiencia del vacío, así como una constante exposición a la incertidumbre. Como ejemplo proponía a los árboles, quienes necesitan de fuertes tempestades, vientos y tormentas, para poder alcanzar su máxima expresión. En este sentido, el dolor de vivir produce el dulce sabor que se experimenta durante lo incómodo de existir. Muchos le han combatido, y podría ser no poco significativo que lo hayan terminado expulsando, (aunque, para ser veraces, debemos señalar que tal destierro se debió a otros asuntos, que no me son permitidos expresar, pero no fue precisamente por defender estas ideas.)

En todo caso, debemos tener en cuenta que lo aparentemente amargo de las leyes metafísicas del Hmbar, no hacen sino preparar estoicamente a los tharos para confrontar sus existencias destinadas a la piedra. No olvidemos que los del Abnir atesoran el gobierno propio, en donde cada uno es como un rey, y que la soberanía de tal poder reside en la paz del autodomínio, en la tranquilidad de espíritu y mente que se han permeado de las perturbaciones, y, por lo tanto, la idea de buena vida que poseen, encaja en dichas líneas, desapegados de honores, riquezas y ostentaciones de poder, sino, cultivando el pensamiento crítico que profesa la nobleza y compasión.

Cuando nos referimos a la “interpretación del Hmbar”, siempre se dice que se apunta a desentrañar los misterios de un texto arcano, pero, aunque hablemos de un “texto”, lo cierto, es que eran más bien runas en una cueva, de la cuales cada sabio sacaba una

interpretación distinta. Muchos tratados en tabletas fueron escritos intentando dar sentido a la traducción de un lenguaje perdido y que apenas es homínido. La pronunciación que se conserva es una tosca, feroz, de carácter más cercano a lo animal y de múltiples polisemias, monofonías y de dualidades paradigmáticas. Fue la articulación que ofreció Hmbar Thar, la que ha quedado legada a la posteridad como un sistema de leyes al que los tharos buscamos apegarnos.

### **La caída de la supremacía de los Fafaprits**

Se dice que todo el aparato legislativo del Hmbar se orientaba a combatir posturas muy indeseadas. Específicamente, debemos nombrar a la de los Fafaprits, quienes tenían ideas muy particulares respecto al orden del cosmos, y que los tharos estimaron bien en combatir.

Lo que pretendían los Fafaprits era que todo era perfecto, tal y como estaba en la realidad, de modo que un creador muy bueno, justo, sabio y poderoso, habría marcado el rumbo de su existencia, no dejando ningún error sin pulir, es decir, los Fafaprits son de la idea de que el mundo es una entidad que es la mejor posible, dentro de todas las permutaciones que el creador del eclipse hubiera barajado para ordenar el mundo.

La singular prueba que empezaron a propagar, para tal proclama, era que la geometría podía demostrar todo lo que ellos sostenían respecto a la perfección exacta del mundo. Era clásico que en los caminos del reino se sentaran a explicar sus teorías y dibujaban en la tierra con piedras unos cuadrados, unos círculos y unos triángulos, de los cuales, extraían propiedades apodícticas, es decir, que se derivaban de premisas sólidas que no eran otra cosa que conclusiones de sus propios contenidos iniciales, pero derivados, lo que resultaba luego de un proceso analítico que parecía correr en círculos.

Todo esto era posible gracias al carácter místico que les adjudicaban a las matemáticas, en donde una cifra representaba una cualidad de las cosas, alguna cantidad o la facultad de unidad, entre otras variables. En este sentido, (pensando que este destello era reflejo de un orden mayor), sostuvieron que el significado del mundo mismo podría estar escrito



en una especie de lenguaje matemático, de modo que, si uno supiera razonar, luego pudiera comprender el orden esencial de algunas cosas.

Desde entonces, ya existía un afán por la razón, en cuanto, al parecer, ofrecía una imagen de las cosas que era muy agradable al entendimiento, pues, todo parecía tener una causa lógica suficiente y el sublime orden del mundo se podía vislumbrar en esta matriz de consideraciones numéricas, de suerte que era sencillo, al menos para los Fafaprits, concluir que el mundo estaba perfecta y meticulosamente ordenado de un modo exacto, de modo que cada número o relación entre números era la base o pieza simple de otras operaciones o procesos compuestos que nunca contradecían a sus postulados fundamentales. Así, las razones matemáticas, poseían una especie de autosuficiencia, y esto era muy apreciado por los del Abnir.

Hubo un aprendiz de los misterios de los Fafaprits que descubrió algo insólito, y tuvo que esconder su hallazgo, pero luego, fue severamente castigado por no lograrlo del todo, ya que, lo que desenterró de sus cálculos, no era otra cosa que algo inesperado y no previsto, lo cual terminaría por derrumbar una elevada torre de creencias. El responsable de confrontar a dos grandes sistemas, fue este aprendiz Fafaprit, de nombre desconocido, pero se cree que podría haberse llamado “hombrecito kekívoro”, pero carecemos de datos para afirmar esta información no corroborada. Sin que chocaran conscientemente, en las manos del aprendiz, la vigencia atemporal del Hmbar colisionaría con los cimientos de los optimistas Fafaprits.

Sucedió que el aprendiz de los saberes de los Fafaprits estuvo buscando nuevas relaciones o proporciones de las cuales extraer más elevadas perfecciones, a la suerte de ecos de una armonía invisible pero perceptible. Sin embargo, a cambio, lo que encontró, representaba todo lo contrario.

Todo se debió a una coincidencia que ocurrió mientras reflexionaba sobre las perfecciones de un cuadrado exacto, en donde un lado era igual al resto, todos por igual, siendo correspondientes a los ángulos rectos que conforman la figura. Jugando con los trazos y las líneas, el kekívoro descubrió que, de un cuadrado exacto, podían surgir dos

triángulos perfectos si interrumpíamos la figura por su diagonal, y fue precisamente ahí, que ocurrió el desastre.

Por mucho que intentó medirlo, de modo exacto, el Fafaprit no logró dar con una medida perfecta, ya que la hipotenusa de un triángulo rectángulo no equivalía a sus catetos o lados, de modo que un pequeño excedente de número quedaba indeterminado, al momento de cruzar dicha diagonal inscrita en un cuadrado. Así, cuando le daba una medida de uno a los lados, le resultaba un número absurdo como medida de la diagonal.

Al descubrir esta aberración matemática, el Fafaprit guardó silencio y ocultó sus hallazgos, con un sabio temor, pero no tardaría en encontrarse con el problema de nuevo, cuando estudiaba aquellos números que multiplicados por sí mismos ofrecen otros números. Comprendió, con mucha práctica, que hay un proceso inverso posible, el cual pudo figurarse gracias a un par de árboles que crecían de modo irregular, y es por ello, que le nombró al proceso como “la raíz cuadrada” en virtud de una alusión a la perfección del mundo, pero especialmente, para destacar ese método por el cual se le aplicaba una fórmula a cierto número para obtener otros dos números que multiplicados por sí mismos, resultaran en el número original.

Ejemplo de esto, se decía, era que los dioses de piedra eran tres, y tres veces los dioses de piedra eran nueve dioses de piedra. De modo inverso, al aplicar la raíz cuadrada al número nueve, resultaba el número de los dioses de piedra, ya que tres veces tres, no era otra cosa que nueve; y, a su vez, nueve, siendo aplicada la raíz cuadrada, equivalía a la raíz del mundo, que es el número tres, o la cantidad de dioses de piedra que se conocen.

Sin embargo, este asunto de la raíz cuadrada, y el problema de una diagonal misteriosa habrían de juntarse en los estudios del Fafaprit, de suerte que cuando intentó aplicar la raíz al número tres, no logró una cifra exacta, sino una fracción de cierto número, lo cual le sorprendió con pesar; y cuando lo aplicó al número uno, obtuvo, paradójicamente, el resultado de uno, pero el verdadero horror llegaría cuando quiso aplicar la raíz cuadrada al número dos.

Comprendió, entonces, que no existe número alguno que pueda ser multiplicado por sí mismo y que ofrezca un resultado de dos, y si lo hubiera, tendría que ser un número que atenta contra sus fundamentos racionales, de modo que, se podría decir que existían números irracionales, rebeldes, o absurdos, tales como la raíz cuadrada de dos, o la diagonal de un cuadrado perfecto, y todo esto lo fue descubriendo con el pavor ajustado a las circunstancias, debido a que anticipaba en sus cálculos que tales hallazgos serían la catástrofe de la orden de Fafaprits que él mismo admiraba.

Aunque intentó ocultarlo, no tardó en revelarse el secreto y prontamente las estimaciones de un mundo perfecto, fueron desplomándose entre quienes constataban dichas anomalías. Es frente a esta tradición de los Fafaprits, que las leyes del Hmbar vendrían a cobrar gran importancia, al menos, en su aspecto metafísico o matemático.

¿Es que acaso los dioses habían creado un mundo imperfecto, inexacto? Lo que obtuvieron los tharos de todo este embrollo, es que la imperfección del mundo, podría estar incluida en los planes del creador de la noche del eclipse, de suerte que, si había considerado oportuno el que existan tales razones irracionales, luego, lo homínido tendía que ajustarse a tal inexactitud, y sería bajo esa premisa que las leyes del Hmbar prevalecieron por encima de las pretensiones cuadrículadas de los Fafaprits.

Todo este asunto, a la vez, se relacionaba con la existencia del mal, ya que, algunos tendían a asociar lo imperfecto con lo maligno, sin saber que son cosas completamente incomparables, y en este sentido, se dice, que se descubrió, en base a estos problemas surgidos, la conmensurabilidad entre objetos de cierto tipo, o bien, la inconmensurabilidad entre cosas distintas. Por ejemplo, a los días no se les podía sumar otra cosa que medidas de tiempo, pero no de espacio y lo mismo con otras cosas.

Algunos se preguntaron: ¿por qué, si el mundo es perfecto, existe el mal?, ¿Es que acaso el creador no es infinitamente bueno, justo y sabio?, entonces, ¿por qué razón se ha elegido la existencia de un mundo cuya naturaleza está plagada de imperfecciones, la semilla de lo maligno y en donde las apariencias confunden todo? ¿Por qué un creador que dicen que es infinitamente bueno y sabio, vio como el mejor mundo, uno que incluía el mal como un elemento constitutivo? ¿Para qué crear una tortuga enferma?

¿Es acaso que los dioses de piedra tienen una inclinación a la crueldad por parte del demiurgo del eclipse?

Todas las respuestas a estos asuntos se encontraron en el Hmbar: la medida de lo homínido es insignificante, y aunque el creador hizo el mundo, o “aab-nir”, no lo hizo sólo para los tharos, sino que, para muchas otras criaturas, de modo que, pretender la comodidad absoluta de unos, sería socavar la de otros. A esto, habría que agregarle que las palabras “bien” o “mal”, traen consigo su escenario, y a veces una se aplica de modo equívoco, cuando la realidad es su opuesto, y así, por el estilo, la percepción engaña, de modo que, si lo pensamos bien, lo imperfecto, lo inmedible, lo inexacto, lo maligno y lo caótico, todo, forma parte de un entramado relativo de perspectivas articuladas, en donde las aspiraciones de las criaturas mortales no son sino un polvo insignificante, y lo abyecto no es otra cosa que una etiqueta subjetiva.

Dicho esto, el valor de las cosas no radica en su idea abstracta, o en la percepción de las mismas, sino precisamente en la lectura y asimilación que se les da: un accidente puede ser un infortunio para algunos, pero una oportunidad de cambio para otros, el bien es relativo y para que exista la sensación de satisfacción, antes, tiene que existir el hambre y la sed. Al caer el modelo de los Fafaprits, cayeron, además, la ilusión de respuestas absolutas o métodos infalibles.

### **El aspecto práctico de las leyes del Hmbar**

Existe otro núcleo, para las leyes del Hmbar, las cuales, no siendo metafísicas, se ocupan de modelar y perfilar el comportamiento en la vida familiar, social y política. Su hallazgo se debe a una exploración en tiempos remotos, que se emprendió al desierto infinito, y cuando se contactó por primera vez a un viajero de este mundo ajeno, nunca más se le pudo encontrar, respecto de lo cual, unos piensan que lo imaginaron, y otros sostienen que dicho viajero sería parte de otra dimensión de la existencia, ahí en donde el mundo no es una tortuga con árboles, y cuyos frutos no fueran los homínidos que están condenados a petrificarse.

El nombre que se le dio al viajero fue Pachajote, porque era lo más cercano a la pronunciación original, que para los tharos fue imposible de reproducir. No se llegó a comprender de dónde venía, y ciertamente no parecía ser original del desierto; a todas luces no era un tharo, puesto que era tan grande, que para los viajeros que le encontraron, les pareció un gigante.

Pachajote no entendía nada de los pequeños tharos, pero intentaba comunicarse con ellos mediante gestos y señas. Para él, (daba la impresión), los homínidos eran como duendecillos o diablillos que no parecían asustarle, y del mismo modo, a los tharos, el gigante no les parecía ninguna amenaza, sin embargo, se interpretaba que estaba perdido y no importaba cuantas palabras intercambiaban, ni uno, ni otros, entendían qué querían decirse.

Un tharo que estuvo presente en tal expedición intentó apuntar figuras en el piso del desierto, pero ni bien dibujaba un concepto simple, que parecía tener la atención de Pachajote, rápidamente, el viento del desierto deshacía los trazos, de modo que ambos bandos se frustraban.

Finalmente, el misterioso viajero de alta estatura empezó a caminar, intentando cantar, y los tharos del Abnir le siguieron, con pasos apresurados, hasta que llegaron a una suerte de oasis, en donde una palmera se erigía solitaria, al lado de una especie de ruina circular hecha de piedra.

Los tharos, desconcertados, ya habían perdido la orientación de rumbo de su expedición, pero se habían dejado llevar felizmente por lo singular de estas tierras extrañas y su amigable misterioso compañero. Pachajote había reconocido en las ruinas algo que le era familiar, y ello se podía leer en sus expresiones de alegría. Primero, se acercó a darle un beso a una especie de pilar o torre mediana. Luego, procedió a meter su largo brazo en una suerte de agujero oculto, y tras mover un mecanismo, un chasquido anunció que lo había activado. Un chorro de agua pura y cristalina brotó de un orificio de la torre-estatua, que este viajero parecía conocer.

Bebió presuroso, el líquido refrescante, y parece que los de su especie necesitan mucho de este elemento, porque su vigor se vio restablecido casi al instante. Pero luego, ocurrió algo inesperado. El sol del desierto ardía de modo tan intenso, que a algunos les había empezado a mal funcionar la cabeza, y Pachajote no era ajeno a tal situación, por lo que desactivó el mecanismo de la torreta y se acercó a la única palmera que se erigía al lado del oasis misterioso, para calmarse bajo su sombra, y ante la mirada atónita de los pequeños homínidos del Abnir, el gigante de largas cabelleras y adornos dorados le ofreció un abrazo tan largo a la palmera, que el sol hubo de bajar del punto del maticuellos para alcanzar el horizonte crepuscular, de modo que la sofocación del calor desértico se convirtió de pronto en lo contrario, un frío seco y asesino.

Fue entonces que Pachajote hizo la primera señal que pudimos comprender: tenía que irse, y rápido. Extendió su enorme mano en gesto de aprecio y se cuenta que se le retribuyó sin duda con un gesto de vuelta. Finalmente, sacó de su bolsa colgante una especie de cuerda con cuerdas con muchos nudos y la colocó en las manos de los tharos.

Inmediatamente, Pachajote corrió, tan velozmente, como nunca ninguno hubiera imaginado que podía correr, y dejó atrás todo, de modo tan estruendoso, que ya pronto no se le vio, y antes de perder el rumbo de sus propias aventuras, los tharos siguieron el camino de las estrellas hasta que dieron, luego de toda la noche, acompañados de la primera luz, con un fragmento del camino blanco del reino de Abnir, lo que les anunciaba su regreso a casa.

El objeto misterioso se estudió, y pasaron muchos años para que pudiéramos comprender el código que se implicaba en la serie ordenada de números de nudos que adornaban las pitas de distinto grosor, que, a su vez, se hallaban atadas a una cuerda central que ofrecía un patrón de medida común, de suerte que las otras proporciones debían ser conmensurables entre sí, ya que, aunque los tharos temían de la gran mayoría de gigantes, lo cierto es que sabían que compartían el privilegio de la razón.

Dedujeron, entonces, las proporciones matemáticas que se hallaban en dicho instrumento, que, a todas luces, parecía un documento. Pachajote había regalado un texto, después de todo, y había tomado casi veinte años en descubrir ese hecho simple. Fueron necesarios cuarenta años más para decodificar todo el asunto, y no conozco los

métodos que usaron, ni los errores que fueron descartados, pero se sabe claramente cuál era el mensaje de dicho regalo de un viajero misterioso: y dicha información en el sistema de cuerdas y nudos, terminó convirtiéndose en la parte práctica de las leyes del Hmbar.

Fue gracias al encuentro de una sociedad mágica de gigantes, mediante un individuo singular y abrazador de árboles, que el reino contactó en uno de los límites del desierto infinito con algo que les orientaría para la vida en adelante. Entonces, se conoció y propagó el aspecto práctico de las leyes, el cual jamás recibió mayor detalle de explicación y cuyo contenido ha sido legado de modo sencillo, no requiriendo ninguna demostración ni justificación, puesto que eran leyes simples, sencillas y orientadas al convivir fraterno.

Las leyes prácticas del Hmbar rezan lo siguiente: No robarás, no mentirás y no serás un haragán. De este modo sencillo, las tres reglas no metafísicas del Hmbar se complementan con las otras, de un carácter al parecer pesimista, pero, como hemos indicado, que se derivan de un rechazo a las concepciones de los Fafaprits respecto a un supuesto orden perfecto del mundo, que, sabido el secreto, ahora es de conocimiento popular, pero como podemos imaginar, estas creencias están condenadas al olvido, así como nosotros a la piedra.

## **Noche 4: El arte marcial del svang**

### **Canto popular “Svang tharane hmbarx”**

Los dioses son de piedra, la vida una hidra  
Su número es tres, pero también al revés  
Ellos son eternos, al resto resta querernos  
Las criaturas se mueven, bailan, aunque llueve  
Hay que saber moverse, para nunca detenerse  
Al movernos, reconocemos nuestro poder, y la salud.  
La salud es importante. Conserva nuestra vida.  
Si alguien atenta contra tu salud, no es tu tharo  
Si alguien puede curarte y quiere cobrarte de más, es un abusivo  
Si alguien te explota trabajando, en detrimento de tu salud, debes rebelarte  
Si alguien te niega la salud, no es tu amigo, ni te es neutral.  
El amor ayuda a la salud. Salud por eso,  
especialmente si es a ti mismo y a los demás por igual.  
El buen humor también.  
Debemos mantenernos saludables y firmes,  
para enfrentar la hora brillante de la piedra.  
Cuando todos se condenan a la quietud  
Seas peón o un rey, o una reina  
Todos, al final, tenemos algo en común  
Somos un tirano que descubre sus majestuosos dominios.  
No es otro que tú mismo. Eres tú el soberano  
Y todos somos presos de las leyes del Hmbar.



## **La técnica del Svang**

Acerca del arte marcial del svang, puedo decir mucho y poco. Es poco lo que sé acerca de sus razones de ser, su historia y lo mucho que el viejo Volteret le dedicó, ya que se encuentra envuelto en mitos muy diversos y oscuros que desconozco. Pero, como svenjutón, he tenido que aprender a hacer esta música-deporte, por lo que me voy a limitar a explicar lo que he aprendido en la práctica sobre esto, antes que ofrecer ideas que iluminen su teoría o historia, salvo en cuanto competan a su ejecución, pero no hominidológicamente.

Ante todo, el svang celebra el movimiento, y mediante la dinámica de mover el cuerpo, produce sonidos. Voy a explicar la técnica más sencilla, con el formato más simple, para poder dejarme entender, ya que es una práctica muy difícil de explicar mediante las palabras.

No debemos olvidar que, aunque musical, es un arte para el combate o la disciplina del cuerpo. En este sentido, se trata de un método que se ejerce con violencia y arrebató, por lo que depende mucho de cada uno como interpreta y manifiesta el svang. Lo primero que debemos advertir, es que se practica con piernas, brazos y percusiones o enemigos.

Consideremos que se practican patadas coordinadas con ambas manos, que portan cada una en ambas manos una svenja, y se ejercita lo musical sobre tambores variados, para últimamente, entrenarse en movimientos mortales que, a la hora del combate, se ha probado altamente eficientes.

Para practicar el svang, debemos relajarnos, y estirar el cuerpo, cada músculo, en cada posición, hasta que suspendamos nuestros espíritus más allá de lo corpóreo, y así, estamos energizados para poder svangear. Es importante el contar, para poder practicar, ya que los patrones siguen progresiones regulares.

Empecemos por lo más sencillo, una frase en tres tiempos separados. Vamos a indicar los tres órganos que se incluyen en este primer ejemplo. En primer lugar, vamos a usar nuestra mano derecha con la svenja favorita de nuestra familia o nuestra persona, y además la mano izquierda con otra svenja, pero un poco inclinada, casi volteada, pero lista para el arrebató fulminante. Finalmente, usaremos una patada con la pierna que más nos permita el balance, para la mayoría, la derecha.

Ahora tenemos dos cosas presentes: el número de tiempos de la frase, y, además, las partes del cuerpo que van a participar en este ejercicio y ejemplo. Nuestra mano derecha va a funcionar como un marcador sencillo de los tiempos que obramos, y cuando complete su ciclo, empezará de nuevo.

Entonces, con la mano derecha, debemos atacar con la svenja, una vez por tiempo de modo pausado, relajado y siguiendo un pulso propio. Uno, dos y tres veces, repitiendo el movimiento o frase al terminarlo, de modo que sea un ciclo infinito. La mano derecha, en el svang, se conoce como el colibrí, debido a que dicha ave no deja ver sus alas al desplazarse, debido a lo rápido que las agita.

Cada vez que lleguemos a uno de los tiempos en que “marcamos” la medida con la mano derecha, haremos algo distinto. En el momento uno, se da una patada. En el momento dos se reposa (salvo para la derecha, que nunca cesa), y en el momento tres se ataca con la mano izquierda, de modo que, lo que parecía oculto y volteado, resulte en una suerte de movimiento inverso, que se puede graduar en cualquier dirección.

Si hacemos lentamente esta dinámica, luego debemos intentar repetirla una vez tras otra, de modo fluido y articulado, como repitiendo un mantra físico, y encarnando un patrón que termina siendo percusivo, a la hora violenta de la confrontación real. Podemos advertir que hace falta buena coordinación y agilidad física para poder realizar este baile fatal.

Ofreceré un segundo ejemplo inspirado en Orx Thar, la thara Thar, para demostrar las infinitas posibilidades de dinámicas que se logran, una vez que uno se ha empezado a

familiarizar con el svang. Tomaré bastante del patrón pasado, para simplificar. Con la svenja derecha sacudiremos de nuevo tres veces, pero esta vez, en dos grupos de tres tiempos, es decir, daremos seis golpes a lo largo de toda la frase. Voy a explicar los primeros tres golpes. De nuevo, en el primero, daremos una patada, a la par con la mano derecha. El resto de tiempos de la primera parte, se reposa, salvo la mano derecha que siempre marca la unidad (al menos en este ejercicio introductorio) En uno, dos y tres, siempre hay golpe de la derecha, y en el uno una patada coordinada. Ahora, voy a explicar la segunda parte de la frase. En el momento uno se toca, percute o golpea con la izquierda a la par que la derecha y en el resto de momentos se reposa, salvo en la que marca.

Eso es todo, una vez hecha la primera y segunda parte, se ha completado la frase, y se procede a repetirla. A esto se le pueden aplicar infinitas variedades, en el tiempo, en la ubicación de las patadas y los golpes de la izquierda, en el tiempo raíz del ritmo, en la intención o acentuación de cada golpe, en el patrón que se utiliza para marcar con la derecha, y así, por el estilo, el svang, siendo militar, ofrece un panorama musical que no ha sido desaprovechado. Me he limitado para simplificar, en números enteros, pero se pueden usar fracciones o los muy usados “números rebeldes”.

Ha habido muchos grandes svangers y la gran mayoría, una vez alcanzado el grado de fulfgnar, es decir, de retirados, veteranos o destacados, se han dedicado muchas veces a la música o a la danza, de acuerdo a sus intereses. Para practicar su arte, alguno inventó una suerte de espantapájaros que se regresaba a la posición original, y que cada vez que era acometido en cada lugar apropiado, emitía un sonido único, de modo que se permitía armonizar rítmicamente todo el ejercicio, como intercambio o suplantación de la pieza enemiga.

Existió un svanger, en particular, que no sólo recibió el cariño y los regalos de sus admiradores de su arte, sino que, se dedicó a los negocios y acumuló tantas riquezas, que luego fue conocido por ser acaudalado o “un xafofo” y no por ser un svanger, pero la historia densa de nuestra economía se ha reservado para una noche distinta.

## **Noche 5: Procesos económicos y manejos financieros del Abnir**

### **Consideraciones iniciales**

Hay una relación importante entre las dinámicas de poder y sometimiento, por un lado, contrapuestas a la generación (y posibilidades de generación) de riquezas excedentes a las naturales, por el otro, que pueden explicar las petrificaciones masivas. Vuestro servidor, Thoro Kalpur, proviene de una región que no es ajena a los acontecimientos que se relacionan a una de las revoluciones más sangrientas de la historia conocida del Abnir.

Me refiero, puntualmente, a la rebelión del metal, originada en el Xavatán, mi tierra de origen, en el interior de la península del Darnir, la cual involucra una serie convulsionada de factores. Será necesario tener algún panorama sobre el aparecimiento y uso del xafof, así como de la subsecuente aparición de los xafofos, y, en consideración a la tenencia de tierras y siervos de armas, será pertinente, del mismo modo, aclarar la aparición y desarrollo de los Falmirs, es decir, de “aquellos que poseen fortificaciones”, los cuales eran, precisamente, contrapuestos a los pere-falmirs. La verdadera riqueza del Abnir, en rigor, ha sido tratada en otros apartados.

### **Apuntes sobre la administración “doméstica” primitiva**

Voy a remontarme a edades muy cercanas a las primordiales, cuando el Abnir no tenía rey, y las personas sobrevivían como podían, muchas veces unas en contra de otras, y rara vez, organizándose para la supervivencia en comunidad. En aquellos tiempos pre-monárquicos, las familias o clanes producían artefactos para sobrevivir, tales como herramientas, utensilios y artefactos diversos, como los ladrillos, cuchillos pétreos, posa-fuegos o las canastas para recolectar frutos estacionales. La agricultura, el lenguaje y el cultivo de la sabiduría, no eran todavía elementos fuertes en las edades iniciales de la cultura amorfa del Abnir.

Había una notable escasez de bienes materiales compuestos, fabricados por manos expertas o máquinas, pero al mismo tiempo, había grandes cantidades de recursos naturales disponibles para quien transitara soberanamente por la zona, o la ocupara con su trabajo. Acá cabe preguntarnos: ¿Cómo alguien obtiene soberanía sobre un pedazo arbitrario de terreno?

Para garantizar dicha libertad, hacía falta conquistar mediante la guerra, cualquier región, que por entonces era poblada por homínidos bastante desarrollados de cuerpo, pero mucho menos de mente. Es la violencia aniquiladora de la guerra, la que fue estableciendo lentamente aquellas relaciones que luego parecen inamovibles, pero que claramente se basan en un ejercicio abusivo del poder de unos sobre otros, aunque ésta usanza se encuentre tan normalizada, que la agresión subrepticia y perenne llega a pasar desapercibida.

### **¿Es todo de todos?**

Había muy pocos oficios, inicialmente, en los que especializarse, en estas edades cercanas a la primordial, cuando los mejores artesanos producían con maderos y rocas afiladas, las herramientas más avanzadas de la época. El valor que algo obtenía, se lo otorgaba el uso, y todavía no existía problema alguno con el intercambio, debido a que la concepción de propiedad era, precisamente, dictaminada por el uso, y nada más.

Un martillo de piedra podía moler semillas por la mañana en manos de un joven, y luego usarse como svenja, por la noche, en manos de una mujer cazadora. Ni una, ni otro, reclamarían derechos sobre el objeto, ya que sólo se preocuparían por este, cuando lo requiriesen.

Sin embargo, la necesidad impulsaría a que aparezca, más temprano que tarde, el concepto de un “algo” que es de uno, y no de otro. Se cuenta que los primitivos del Abnir usaban piedras semi-afiladas para muchas cosas. Los nuevos e inexpertos agricultores preferían las piedras largas, que les permitían cavar y trabajar la tierra. Los

constructores, por otro lado, preferían las piedras de lados parejos, de modo que pudieran hacer edificios más estables, y, además, los niños, preferían las rocas de todos los tamaños, ya que solían chocar unas con otras y advertir los distintos sonidos y frecuencias percusivas que producían con cada combinación. Poco sabían ellos, del regalo divino que ejercían al hacer tales estruendos.

Ocurrió, entonces, de modo natural que, unos prefieran adueñarse de unas piedras, mientras que otros, preferían hacerse de otras, y en este mismo horizonte, había muchas otras razones que empujaban como condición, hacia el surgimiento de la idea de una propiedad o tenencia personal, individual, privada o limitada al acceso público, familiar u otro.

En tiempos de la hermandad del árbol, se discutiría sobre si uno mismo, en cuanto sujeto del Abnir, podría “poseerse” a sí mismo, en virtud del autogobierno, la imperturbabilidad y la no dependencia de otros ni de nada, para encontrar la tranquilidad sostenida. Del mismo modo, se llegaría a discutir si el cuerpo de cada tharo es realmente de uno mismo, y si uno fuera responsable, o no, por verse mutilado, herido o maltratado, o, en un sentido menos fugaz, si podría decirse que uno “se posee”, cuando se es esclavo, asalariado o se tiene una familia que sostener.

Sucedía a veces que clanes cohabitaban en relativa paz, la misma zona, y se veían interesados, unos en los bienes de los otros, y no queriendo ser de piedra precozmente, se daban a largos intercambios de gruñidos y vociferaciones, para poder realizar una actividad fundamental: el intercambio de bienes materiales. Todo esto, por supuesto, en una edad muy anterior a la que se tenía por costumbre usar el xafof, ni nada parecido.

### **Primeras ideas del intercambio de objetos, servicios y palabras**

Si un agricultor quería intercambiar sus frutos recolectados por una svenja o un animal, luego dependía de cuanta hambre tenía su interlocutor, o qué tanto el otro le respetaba o guardaba estima, pero la mayoría de las veces, se solía limitar a qué tan ricas eran sus verduras o frutas.

En este punto, las mujeres y hombres que poseían algo mediante el uso se preguntaban si habría algún modo de darle un valor universalmente aceptable a cada cosa, de modo que algo siempre valiera lo mismo en todos lados, pero esto era difícilmente algo para consensuar, en cuanto cada apreciación por cada elemento, siempre variaba en virtud de múltiples factores que se alejaban regularmente de ser objetivos. Un vestido para los pies podía valer mucho en donde escasean los animales, mientras que una cerámica con agua era apreciada más o menos, en virtud de cuanta sed traía consigo el queriente de la cosa.

De la naturaleza salieron los primeros recursos, y con el esfuerzo de los homínidos, se transformaron las cosas, de acuerdo a sus necesidades o caprichos. Tuvo que transcurrir mucho tiempo para que las fuerzas productivas encontraran una “especialización” de cada oficio o quehacer, de modo que, al principio, como advierto, no fue nada sencillo.

Con la explosión del uso del metal, esta experticia para cada trabajo, empezó a hacerse notable. En los asentamientos empezaron a surgir los mercados, en donde encontrábamos a los recolectores, cazadores y especialistas en intercambio, los cuales, se dice, empezaron cada cual desde sus experiencias a dar los primeros pasos para desarrollar un lenguaje articulado y lo más extendido que fuera posible.

Luego, con el uso especializado que fue surgiendo, gracias a lo elaborado de los procesos tecnológicos, aparecieron los fundidores, herreros, tejedores, alfareros, labradores de la tierra, criadores de ganado y muy rara vez, fabricantes de mapas, los cuales, por entonces, podían valer aproximadamente, por su rareza y utilidad, dos camoteantes adultos o catorce camotes frescos, o bien, tres svenjas de buen filo, e incluso, algunas veces se cambiaban por algunas esculturas de aguda manufactura. Por entonces, no había nada más valioso que los mapas y las svenjas, lo cual nos dice mucho de la época de exploración salvaje.

Las actividades de producción, con el largo paso de los años, se multiplicaron fecundamente, y llegaron a ser bastante sofisticadas y específicas. Con las bondades

que traía una especialización en el oficio, las cosas podían llegar a ser mejores, durar más y ser más eficientes en su utilidad, debido a que, gracias a tal maestría que adquiría quien obraba su arte, los artefactos no tenían comparación con las de generaciones pasadas, de modo que una svenja bien hecha, podía tener el valor de hasta siete svenjas mal diseñadas o parcialmente rotas.

### **Un objeto para representar a todos los otros**

En esta época en que no existía la historia, como la pensamos hoy, las personas pastoreaban y cultivaban la tierra lo mejor que podían, con el peligro de una lluvia abundante, o la furtiva aparición de bestias feroces hambrientas. Incesantemente, aparecían objetos de valor, y con el conocimiento de su uso, se les adjudicaba una equivalencia contrapuesta a todos los otros objetos, de modo que el trueque o intercambio, tuviese alguna predictibilidad.

Esto no se aplicaba a los salvajes que cambiaban bienes a cambio de no ejercer la brutalidad, y si bien fueron un problema en las fronteras, los primeros habitantes del Abnir no tuvieron ningún problema en hallar métodos muy astutos para eliminar a todo aquel que tuviese la querencia del abuso, o que, de algún modo, pretendiesen agregar a las fórmulas de intercambio, las fuerzas de sus agresiones. Esto, de ninguna forma significó que los invasores fueran a desaparecer por siempre, sin embargo, en estos tiempos primordiales, al menos inicialmente, se mantuvieron a raya con el coste de abundantes heridas, mutilaciones y petrificaciones.

Sucedió un fenómeno muy particular, durante estas épocas oscuras, que se ha retratado en los dibujos de una cueva, y gracias a ello, lo conocemos hoy. Era común que se intercambiase cierto fruto magnífico llamado mango, en cantidades de diez, por una lanza bien pulida. Esto no se discutió por bastante tiempo, hasta que notaron algo peculiar, y es que, los mangos no crecían todo el año, salvo en las estaciones más cálidas, que eran relativamente cortas. Por otro lado, una punta de lanza se podía tallar siempre que uno tuviera los elementos, las herramientas y la pericia. Uno dependía del tiempo, y ambos del trabajo.



¿Cómo?, entonces, se preguntaban, ¿Cómo podemos considerar una equivalencia, cuando un objeto depende del clima, el tiempo y las condiciones de la naturaleza, mientras que el otro, sólo necesita de trabajarse con sus materiales en buenas manos? ¿Es que acaso sucede que las cosas no son capaces de ser comparadas por un intermediario neutro que las evalúe en virtud de ciertos criterios transparentes? Este asunto no logró ser resuelto sino hasta después, pero gracias a esta inicial discusión, pudo abstraerse, y ponerse en evidencia, el papel que el trabajo homínido agregaba a las cosas, concediéndoles a las cosas un valor mayor al que tenían de modo natural.

El acto mismo de ver un mango crecer tenía valor, pero más valioso era quien dedicaba sus horas de sol para cultivarle, y aún más, era mejor tener el mango molido con agua, que tenerlo verde en la mano. Gracias a los dibujos de la cueva de este episodio, sabemos que desde entonces se abrazaba a los árboles de modo ritual y en agradecimiento a las primordiales fuerzas naturales, que ofrecen un valor básico, sobre el que los homínidos del Abnir le fueron agregando un valor hinchado, hasta que terminaría por reventar.

Otro fenómeno anómalo ocurrió cuando los alfareros empezaron a especializarse tanto en su labor, que las cosas que hacían eran tan buenas y durables, que difícilmente requerían reemplazo, mientras que la comida que consumían, debía ser renovada siempre. La gente sin quererlo, acumuló grandes cantidades de estas creaciones de barro cocinado, hasta llegar a una situación en que había muchísimas piezas de cerámica, y la mayoría de estas, por su abundancia, empezaron a decaer en su valor de intercambio.

Se sabe de un clan compuesto por tres familias pequeñas que se dedicaron a esta labor, y luego de aparecido el fenómeno de devaluación de sus mercancías, y, por ende, de sus trabajos, luego se vieron imposibilitados de intercambiar, al punto en que algunos tuvieron que cambiar de oficio, sin poder llegar a ser excelentes en otras labores, mientras que la gran mayoría, sencillamente murió de hambre y frío. A los ojos de los sabios ancianos, no parecía haber justicia en esta situación. Pero las consideraciones sobre la justicia pertenecen a una de las últimas noches en que habré de terminar mi relato caótico, y para ser precisos, morir de hambre y frío es algo que se condice con la ley del Hmbar.

## **Sobre la aparición del uso del xafof.**

Para simplificar los trámites de intercambio, se inventó el uso del xafof, el cual era un artefacto único que se concilió para dar “neutralidad” a las transacciones. El xafof (la condición de xafof) en principio, fue adjudicado a las conchas marinas, de manera que usaban a modo de “intermediario simbólico de transferencia” (o “token”) estas cosas naturales que aparecían en algunas playas, pero luego se generó un desbalance en favor de los pueblos costeros, y los intercambios se alteraron, generando una pequeña crisis que enriqueció a los pescadores, pero que empobreció al resto como los alfareros, los cazadores, los ganaderos, los agricultores, los creadores de sonidos y los exploradores de palabras.

Por ello, se cambió de elemento para representar al xafof. Se buscaba algo que representara el valor, pero al mismo tiempo, tuviera valor por sí mismo, sin que fuera algo naturalmente fácil de explotar, de modo que se encontró en cierto metal escaso la medida perfecta para sellar las transacciones.

Para pesar y medir bien cada unidad, se crearon esferas metálicas que últimamente sirvieron para mediar los intercambios, de modo que ahora dos camotefantes valían 50 xafofs y una lanza bien hecha tenía el valor de 5 xafofs. No fue algo repentino, pero con el paso largo de las estaciones, se generalizó la usanza de este método, que, aunque resolvía ciertos problemas, no pudo dejar de generar tantos otros.

El problema fundamental, fue, y sigue siendo, la adjudicación de valor de las cosas, en relación al trabajo homínido que requería, cuando se tienen en cuenta todas las circunstancias que hace posible tal realidad concreta y material, ya que, no es igual producir cosechas en algunas tierras, que en otras. Del mismo modo, no es lo mismo el esfuerzo de quien tiene poco, comparado con quien tiene mucho, y en la misma línea, la necesidad empuja condicionalmente a cosas que se encuentran más allá del ámbito que debería tener el poder de la adquisición.

Para complicar las cosas, el xafof podía usarse para adquirir bienes o servicios, y si había problemas para equilibrar los bienes materiales, al considerar los bienes inmateriales, los del Abnir se encontraron con un problema aún más arduo. El caso emblemático era el de los más ancianos, quienes poseían la mayor experiencia, y cuya prudencia era un bien muy elevado, pero que no tenía “valor” en un sentido que pudiera manifestarse financieramente, ya que no se podía enseñar la medida o prudencia a los más jóvenes, y lo más paradigmático del asunto, era que ellos mismos eran los que discutían y acordaban el valor de las cosas, dejando su trabajo abstracto sin reconocerse, o, mejor dicho, posponiendo su valor.

Era común la existencia de pensadores muy valiosos que morían de hambre o frío, pero más abundante, en esa época, era la existencia de personas que creían de todo, al punto que se inculcaban la necesidad de objetos que realmente no requerían, de modo que, desde tempranos inicios, el uso del xafof perturbó el ser de los homínidos balbuceantes de aquellas tierras que aún no eran un reino unificado. Había una extraña transacción psicológica entre el xafof, la mano del intercambiante, y el trabajo que implicaba el objeto en negociación. Uno podía comprar pan, pero no por eso era panadero.

El material nuevo del que estaba hecho el xafof era un mineral raro llamado xavat. Si las esferas de metal eran hechas de otro material, carecían de valor, salvo para otras actividades distintas, pero nunca como término de intercambio, y como un valor en sí mismo, a la vez. Por ello, el metal del xavat, como uso para la función del xafof era perfecta y balanceada (esa ilusión se quería dar, cuando menos) ya que en este material podíamos encontrar al mismo tiempo, algo que valía para intercambiar, y al mismo tiempo valía por sus propios dones, de modo que su neutralidad y uso para cualquier otra cosa, quedaba garantizada y resguardada en dicho balance (aparente, artificial, y como se verá, a la postre, muy nocivo).

Las regiones más ricas del Abnir, en un inicio, fueron las que abundaban en este metal precioso. Durante salvajes siglos, los depredadores que gustaban de acumular recursos, es decir, los llamados “xafofos” o “esclavos del xafof” saquearon todos los rincones del mundo conocido y terminaron por agotar dicho material.

Ahora demos un salto temporal a las edades de los reyes del Abnir. Cuando el mineral se agotó, y la última mina fue exprimida por completo, hubo incertidumbre, ya que de pronto el valor de lo que funcionaba para intermediar, había cambiado y siguiendo algunas especulaciones, se aumentó el valor de todo, lo que equivalía a que lo que antes costaba doce xafofos, de pronto valía el doble, y al mismo tiempo, el valor de doce xafofos había incrementado proporcionalmente, de modo que, en última instancia, el valor de todo se mantenía igual. Sin embargo, los especuladores señalaron que dicha inflación se terminaría por descompensar, ya que era un hecho concreto, el asunto de que dicho material “base” para el intercambio regulado, era, sin lugar a dudas, uno finito, y que se agotaría en uno u otro momento.

El hecho de que material y concretamente, hablemos de un bien limitado, es decir, que objetivamente, había una cantidad puntual de éste, y no había cómo crear más, causaba desconcierto, pero recordaba a las leyes del Hmbar. Un anciano sabio entonces sostuvo que para generar la ilusión de que el xavat fuera una existencia infinita, había que particionar su valor en uno más pequeño, de modo que abundase tanto, este, que pareciera que aún no se ha acabado.

Por un tiempo hubo una especie de cautela y desconcierto, dadas las nuevas medidas y la subsiguiente condición de enriquecimiento general, pero la consecuencia fue que todos se tornaron más cuidadosos con los recursos, hasta que, en el Xavatán, se encontró una mina gigante de xavat, y en años posteriores, en dos lugares más. Aunque se mantuvo el equilibrio de acuerdos de intercambio, lo cierto es que los más codiciosos y nefastos se abalanzaron sobre la zona, depredándola y causando terribles estragos en la región del Darnir, y en otras.

En este contexto del hallazgo de las nuevas minas de xavat, es que ocurrió la gran revolución de Citoduend. Antes de relatar lo ocurrido, hace falta sentar ciertas bases que den cuenta de cómo cambiaron las cosas por entonces. Para ello, debemos saltar de regreso a los tiempos primordiales, cuando los reyes no tenían unificado el Abnir, pero cuando ya estaban en movimiento los primeros tharos Thar (antes de ser reconocidos como tales, entre las tendencias alternativas rescatadas posteriormente).

### **Del xafof al dominio de los Falmirs**

El xavat era pesado, aun siendo el xafof una esfera muy pequeña. Al juntar un saco de xafofs, el sonido tenía cierto encanto, y el objeto, por sí mismo, había generado ya un símbolo material inconfundible, en el uso social de los seres del primitivo Abnir. Otra cosa era bienpreciada, en la usanza de los homínidos ancestrales de entonces. El valor del xafof y el xavat, no sería nada sin la posesión de tierras. Los fuertes protegían sus lugares ferozmente, y es gracias a este poder que existía una base para las producciones materiales de todo tipo, especialmente las agrícolas, ganaderas, minerales y religiosas.

La relación entre tenencia de tierras y acumulación de xafofs, era notable, lo que, eventualmente generó una distribución muy errática y desequilibrada de las riquezas entre los pueblos, e internamente, entre algunos individuos y otros. A todo esto, hace falta agregarle un factor bastante delicado y problemático. Dadas las relaciones de poder entre fuertes y sometidos, algunos eran obligados a trabajar, sin ser recompensados, de modo que fue (por estas épocas primordiales) muy común esclavizar a la gente, de uno u otro modo, sea bien por la amenaza de la violencia extrema, o bien, mediante sofisticados métodos de explotación sistemática con la ilusión de bienestar existencial, como, por ejemplo, un salario como método de espejismo.

El uso de este sistema, sus implicancias, sus abusos y especialmente, de esta esclavitud con ilusión de empoderamiento, serían abolidos con la instauración del reino del Abnir, bajo el rey agrícola, pero para que esto sucediera, hubieron de pasar pesados largos años de variaciones homínidas, hasta que tales contrasentidos fueran reparados.

Tanto hoy, como entonces, el arte de la guerra era efectivamente, fuente de riquezas, ya por el hecho pleno de conquistar otra tierra. Pero, además, uno, tomando por la fuerza otra población, se hacía con sus débiles, sus bienes, sus palabras y potencialmente, con la fuerza de trabajo que representaban.

## **Amenazas incesantes y el surgimiento de los falmirs**

En las épocas en que los salvajes atacaban por todos los límites, en nuevas oleadas de embates invasivos, la gente solía salir de sus lugares habitados, ya que los salvajes también habían intercambiado y mejorado sus armas, haciendo las defensas iniciales obsoletas, de modo que los habitantes huían para protegerse en las fortificaciones más cercanas, lo que resultó en que tales sujetos, dueños de las fortalezas, obtengan un poder magnífico, al concentrar grandes fuerzas productivas bajo su mano, en un lugar tan reducido, y especialmente, imbuidos como señores de otros, por la mera casualidad de estar guarecidos en tierras que éste se hubiera agenciado, por cualquier medio, sea familiar, bélico o con el poder adquisitivo.

Esto sería, de nuevo, raíz de otras abominaciones. El sistema de esclavización fue reemplazado virtualmente por uno de servicio obligado, con una miseria de remuneración, y en donde las cosas no eran negociables y dependían, en último término, del capricho de quien poseía el terreno amurallado.

Estos señores de las fortificaciones fueron conocidos como los falmirs, (es decir, lo contrario a la palabra pere-faldir, que quiere decir “aquellos que no poseen murallas o fortificaciones”). Los falmirs, ya de por sí, habían acumulado grandes fortunas de xafofs, tierras y demás, de modo que todos estos cambios no hicieron sino potenciar sus condiciones. Un falmir, fundamentalmente, solía ser un xafof, excepto, en ocasiones contadas.

Los grandes señores, o los sujetos de fortificaciones, carecían de límites, ya que no respondían a ninguna otra autoridad que ellos mismos y si debían intercambiar con otra fortificación, arriesgaban a sus peones, antes que exponerse personalmente a ser asesinados en el camino. Muy poca comunicación hubo entre asentamiento y asentamiento, durante esta época.

En este sentido, el uso del xafof era prácticamente interno y todo suponía una tautología del flujo económico, ya que el valor siempre iba desde el falmir, y terminaba en manos

del mismo falmir. Aquel que acumulaba demasiadas esferas de xavat, era automáticamente obstaculizado con impuestos, robos circunstanciales o hasta desapariciones forzadas y es precisamente por ello, que los falmirs fueron repudiados de principio a fin por los sometidos, y esto, quizás, de la mano de la explotación descarada, fueron las únicas cosas que tuvieron en común todas las fortificaciones que lograron aguantar los embates de salvajes silvestres que inundaban los alrededores.

### **Los caminos subterráneos**

Cuando el comercio de caminos se volvió tan peligroso que era imposible, y, al mismo tiempo, más necesario que nunca, se desarrolló una red secreta de túneles que, de modo enmarañado, unía a las fortificaciones que lograban encontrarse unas a otras por debajo de la tierra. Crear estos túneles, sin que se derrumben, requería una experticia muy particular. Además, costaba mucho esfuerzo, y esto, sin tener en cuenta la perspectiva de quien era contactado: los atemorizantes sonidos que los fortificados escuchaban del otro lado, mientras el túnel avanzaba, causaban pavor y fervor religioso, ya que ellos no sabían quién venía por debajo de la tierra. Al inicio, esto fue motivo de grandes temores, pero cuando se descubrió que los sonidos subterráneos eran aliados y no invasores, la gente se apaciguó, y, de hecho, se alegró mucho de ver bienes tan extrañados, que de pronto podían intercambiar de nuevo.

Debajo de la tierra, para facilitar la distribución, también se crearon habitaciones y talleres, en donde las personas vivían de modo muy precario, juntando a muchas familias en una pequeña habitación, y ofreciendo condiciones de “trabajo” muy poco saludables o que respetaran de algún modo la dignidad que toda criatura sintiente debe poseer.

Los falmirs, se volvieron, entonces, gracias a todas estas factorías crueles, unos sujetos de un poder igualable solamente por otro falmir. Con esfuerzos compartidos, se crearon métodos para crear svenjas más poderosas que las que habían usado antes, y con mucho coste de vidas, se llegó a expulsar secretamente a los invasores silvestres, sin embargo, las cosas no volvieron a su estado anterior, sino que los falmirs se hicieron

con esas tierras que hace un tiempo habían sido de sus “protegidos”, sin decirles ni informarles nada acerca de sus victorias personales o conquistas recientes.

Durante esos años terribles, la gente en su mayoría vivió explotada, pero lo peor de todo el asunto, fue que, con engaños y astucias, se ingenió la ilusión de que los salvajes siempre acechaban en las afueras, perpetuando de este modo, un encierro innecesario de los pueblos, que ignoraban que tales amenazas no sólo habían sido controladas y neutralizadas, sino que, además, sus antiguas tierras, hogares y lugares de labor habían sido aprovechadas por los abusivos falmirs.

Se pretendía, entonces, que uno tuviera que estar agradecido por la naturaleza de las cosas, a los grandes señores que poseían el dominio de los terrenos amurallados. Sus fortificaciones, (querían hacer creer), eran de tal suerte que, sin ellas, la vida sería imposible. Nada más alejado de la verdad, pero ese embuste y aquellas mentiras fueron las que se repitieron, hasta que empezaron a darse por ciertas, y ni el contacto subterráneo fue suficiente para que los oprimidos puedan rastrear el hilo de causas que concluía en unas cadenas que no podían ver, pero que ciertamente podían sentir.

Cosa aparte, eran las condiciones sanitarias de sus talleres y lugares de labor. Eran núcleos de la explotación, en donde se procesaban artefactos saqueados de otras tierras lejanas, de falmirs enemigos, o tierras sin fortificar. Tales objetos eran mercadeados, dejando ganancia sólo a los que poseían dominio y soberanía en el acto simple de poseer tierra, pero nunca a los pobres infelices que se mataban manufacturándolas o dándole arreglo y mantenimiento.

Los talleres estaban sucios, y lo que había sido diseñado para tres, se encontraba ocupado por siete, de modo que la gente encontraba dificultad para respirar, sea por el hacinamiento, o bien, sea por la angustia crónica que empezaron a desarrollar. Los niños y las niñas eran obligadas a trabajar y sólo simbólicamente eran enviadas a lugares de educación, en donde, se redoblaba el trabajo y eran obligados a producir aún más, en horas ajenas al taller, y si no fuera suficiente tal extrema explotación, a los pobres niños les dejaban “tareas” para la casa, que consistían en labores propias de producción de los falmirs, de modo que la familia entera se comprometía en labores que



nada tenían que ver con ellos. Se educaba, por entonces, para servir, para funcionar al bienestar de otros; de unos muy pocos.

La “esclavitud” sería una palabra insuficiente para el asunto, ya que, se ofrecían salarios miserables, pero que permitían a las personas tener posibilidades muy mermadas de adquisición, de modo que si podían, lograban ahorrar algunas cantidades para enriquecer más a los falmirs, a cambio de objetos muy sencillos, básicos y en el peor de los casos, inútiles, pero investidos de un valor etéreo que sólo existía en la mente de quienes le adjudicaban valor, es decir, de quienes se beneficiaban de toda esta macabra maquinaria productiva. Estos fueron años oscuros, y aunque todo acabó con cierta revolución, una hebra de aquel hilo negro de la historia perduró a través del tiempo, para no desaparecer jamás.

### **Revolución de Citoduend**

Harto de los abusos, cansado de todo, estaba Citoduend, con tres trabajos para poder pagar la educación de su hija. Su esposa había muerto intoxicada en un taller y el resto de su familia desapareció en un derrumbe de cierto túnel, durante un temblor nefasto, en lo que se llamó “los días de la muerte amarilla”. Los días pasaban y el pequeño hombrecito, no tenía nada para comer, ni nada que ofrecerle a su hija.

Todo esto apenaba a Citoduend, pero la condición en que todo se encontraba, le enfermaba al punto de hacerle sentir, que era cosa muy suya, la de responder ante la serie de abusos a la que veía acostumbrados a los demás. El resto también estaba enfermo por el asunto, pero a algunos se les habían acabado las fuerzas, a otros la memoria les había fallado y los más infelices aplaudían a los tiranos. Citoduend ardía por dentro, al vivir día a día atropellado por una u otra cosa, en un encierro que detestaba y envuelto en una calidad de vida tan precaria, que había dejado ya de tener valor alguno.

Cuando su hija enfermó, y un curandero le pidió el dinero que no tenía, lo inevitable ocurrió, y Citoduend se encontró solo y con el eco de un silencio muy sonoro en su

interior, como aturdido por una explosión muda, o como si su razón hubiera querido escapar, pero se hubiera quedado a medio camino entre la idiotez y la más extrema insania.

Se cuenta que no comió durante una semana, y no porque no le ofrecieran algo, los que se apiadaban de él, sino que se había quedado estático, con una sonrisa demoníaca que acompañaba su mirada al vacío. Desorbitados sus ojos, con gesto relajado, Citoduend parecía haberse vuelto dulcemente loco, o bien, algunos sospecharon que se empezaba a convertir en piedra.

Ya sin esperanzas, pensó, que lo último que quisiera, era un deseo que le brotaba del corazón, y aunque fuera muy tonto, ya se había pervertido todo el sistema de valores y criterios para el pequeño tharo. Citoduend no anhelaba otra cosa que encontrar a un ser querido, que vivía muy lejos, y luego darle algo, que necesitaba tanto él, como su extrañado ser querido. Pero ya envuelto en pesimismo, se dijo a sí mismo que era probable que este ser querido también estuviera muerto, pero incluso así, tenía que intentarlo. Y fue de este modo, que el deprimido homínido de orejas puntiagudas se convenció de ir a abrazar a un árbol que no recordaba del todo, que había conocido durante una niñez tan lejana, como la experiencia de su libertad.

Sin pensarlo, salió de su sótano y de la segunda ciudad enterrada, que era una sombra abyecta de la vida en la superficie y especialmente, de las cómodas fortificaciones de los falmirs. Desde lo oscuro, húmedo y de mal olor, vino el pequeño tharo a cruzar las puertas, sin importarle los svenjutones que custodiaban la entrada y salida de modo muy celoso.

Tuvo por fortuna, que encontrarse Citoduend, con un amigo muy viejo que hacía mucho tiempo no veía, y que desconocía de todos los infortunios que había pasado, ya que él mismo tenía grandes problemas de salud. Iba con una comitiva de sirvientes de limpieza, y tal como el amigo explicó, se dirigían al río para lavar las ropas finas de un falmir extranjero que se encontraba de visita.

Caminaron, conversaron juntos, y el amigo notó lo desencajado que estaba el pequeño tharo. Cuando se enteró de todas sus desgracias, ya habían cruzado las puertas amuralladas de la fortaleza, y nadie le había objetado nada a Citoduend, pues le confundieron con un sirviente.

Fue entonces que, ya casi llegando al río, el viejo amigo del desdichado Citoduend le confesó que se encontraba muy enfermo, por respirar constantemente los humos de una máquina que servía para moler café, y que no dejaba de funcionar al costado de su austera habitación; así como él, ya varias personas que vivían en su cuarto se encontraban mal. Lo peor era que a los señores de la fortaleza no les importaba su salud, ya que sólo les importaba la comodidad y bienestar de los suyos.

Con estas amargas palabras, el amigo que tenía, se quebró al punto en que falleció en frente suyo, convirtiéndose inmediatamente en piedra, preservando su rostro de sufrimiento crónico, y a estas alturas, ya no le sorprendió ni afectó tanto al pequeño tharo, pero otra cosa se juntaba con la triste escena, y es que, luego de muchísimo, Citoduend había salido del encierro y respiraba un aire que le revitalizaba, al tiempo que un lamento le arrastraba hacia el piso, conmovido por su viejo amigo perdido.

En un salto intempestivo de inteligencia, el pequeño Citoduend robó los ropajes sucios del falmir y se escapó hacia el bosque, perdiéndose entre las sombras de una noche que empezaba a caer. No sabía dónde estaba y el letargo del que empezaba a sacudirse, traía consigo un hambre nefasta.

Encontró frutos y semillas, dispuestas en un lugar al que llegó después de caminar bastante durante toda la noche. Las primeras luces del día iluminaron su botín, pero había algo raro. No eran frutos silvestres, ni semillas azarosas, sino que, más precisamente, se encontraban en una especie de huerto manufacturado, es decir: alguien las cultivaba, pero el pequeño tharo no lograba comprender quién, ya que los salvajes no se suponía que conozcan estas artes tan civilizadas.

Citoduend recorrió el huerto y se dio con la sorpresa que se conectaba con otra fortaleza oculta entre grandes árboles. Las historias contaban que los caminos se encontraban

plagados de perefalmirs y otras criaturas terribles, pero él no había visto nada de eso, y en todo caso, hubiera dicho que se encontraba desolado el mundo.

Un grito le llamó desde lejos y la sangre se le heló. Era una voz amistosa, refiriendo palabras no sólo respetuosas, sino, casi, infundidas de un temor servicial. Un sujeto en armadura de metal se acercó preguntando a Citoduend si estaba perdido, y no fue hasta que pudo ver su propio reflejo en la armadura del svenjutón, que comprendió que él mismo tenía la apariencia de un falmir, ya que se había puesto los ropajes que los sirvientes fueron a lavar al río.

Dijo haber tenido un accidente y estar perdido. Además, refirió el astuto Citoduend que se había golpeado la cabeza y no recordaba muchas cosas, de modo que poco a poco fueron poniéndole al tanto de todo. Por el emblema de sus ropas se había inferido que era el falmir de una poderosa alianza del Gielnir, y que probablemente hubiera viajado para celebrar un festín. Alguno propuso que se trataría del falmir Tolac Aba Bab, y por darle la razón, (aunque no tenía idea de qué decía), Citoduend dijo que ese era su nombre, aunque en realidad era la primera vez que lo escuchaba y seguramente no podría repetirlo.

Las pocas horas que experimentó el pequeño tharo en esta confusión le abrieron las puertas de una vida totalmente distinta. Mientras él estaba acostumbrado a un encierro de penumbras, para trabajos agotadores y condiciones paupérrimas, ahora, de repente, se veía en un palacio, rodeado de gente que bebía y comía abundantemente, despreocupados de todo el exterior y el subsuelo.

No quiso conversar con ninguno, ya que podría meterse en problemas, pero especialmente, porque al escuchar sus conversaciones, notaba que la superfluidad y frivolidad de estos xafofos no tenía comparación, y que vivir en la burbuja que sus señores les habían concedido, rozaba con lo insensible, al desconocer o no reconocer la condición de toda la fuerza de trabajo que hacía posible tal vida suntuosa.

Confiado, el disfrazado de falmir se excusó y paseó por las zonas populares, e incluso llegó hasta meterse a los caminos subterráneos, en donde primero se asombraron de verle, pero luego él mismo les congregó y les dirigió unas palabras tan amargas, que iniciaron un incendio en el corazón fogoso de los explotados.

Empezó por decirles la verdad: él no era un falmir y era otro oprimido, como ellos mismos. Les dijo que los caminos no terminados eran libres y aquello de los invasores, bien podía ser una mentira que no se podía corroborar, de modo que el encierro podría ser una prisión y no una medida de seguridad. Pero, sobre todo, explicó cómo vivían los xafofos amigos de los falmirs, y esto escandalizó a todos.

Les dijo que volvería, que debían prepararse. Avisaría a cuanta fortaleza llegara, y así lo hizo. Viajó disfrazado y advirtió a todos los esclavizados que llegaría el día de romper las cadenas. No sabía cómo: pero todo esto debía ser combatido. Fueron muchos sitios que visitó, siempre con la mentira de ser un falmir que no era, y había tenido mucha suerte, hasta que llegó al Xavatán.

Algo extraño sucedió en esta región, pues se le hizo muy familiar, y guiado por un instinto que no supo explicar, corrió hacia cierto bosque y abrazó mucho a los árboles que se cruzó, lo cual le tomó bastante, pero lo hizo de buen grado, puesto que un olor emanó de las plantas viejas y le ofrecieron una visión terrible: Citoduend venía a hundirse en las leyes del Hmbar. Recordó entonces, que en ese bosque vivía un viejo amigo, aquel árbol que se había propuesto abrazar, cuando su aventura había iniciado.

Debemos comprender que, de todas las zonas que habían sufrido por una explotación de recursos extrema. y que esto se había volcado en una diferencia marcada de personas en las clases sociales, la que peor había recibido trato, justamente por ser muy rica en xavat, era esta pobre región de la península del Darnir.

Por supuesto Citoduend no lo sabía, ni sabía el nombre de cada lugar que iba visitando, pero por una casualidad, un falmir de la alianza de Gielnir se encontraba en el mismo sitio. Ya el pequeño tharo tenía por costumbre ir primero a los sótanos que, al palacio

fortificado, de modo que primero advirtió a los pobres, y luego tuvo audiencia con el falmir local.

Para su desdicha, el falmir de la alianza de Gielnir les explicó a todos que el falmir Tolac Aba Bab había muerto hace muchísimo y ya se celebraban casi diez años de haber regresado al dominio de la piedra, y que, siendo así, esa ropa le pertenecía en realidad a un falmir llamado Wbob a quien se le habían sustraído, de modo que no sólo era un impostor, sino que además un ladrón, un traidor y una amenaza al orden de los civilizados.

No es muy difícil calcular que esto causó gran indignación y desconcierto entre los falmirs presentes y no demoraron en separar la cabeza del cuerpo del pobre y pequeño tharo, que, sin saberlo, se había metido en la boca del lobo, buscando ayudar a las ovejas. Su cabeza fue paseada de fortaleza en fortaleza, mostrando a todos que el terrible Citoduend era un ejemplo de algo nefasto, y en cada lugar que la cabeza separada pasaba a dar el mensaje, siempre ocurría una cosa igual: todos le reconocían como su liberador secreto. Ya no habría una señal última de ningún alzamiento: A menos que fuera ésta misma.

Los falmirs no sabían del terremoto social que se venía gestando, y cuyo detonante, ellos mismos habían presionado y paseaban ahora, por todos los castillos, palacios y pueblos amurallados. Ahí donde los miserables veían la horrible escena de una cabeza decapitada convertida en piedra, atravesada en una vara metálica, paseada por una mula, oliendo al olor que emana un árbol al ser abrazado, se corría la voz de la noticia y al día siguiente, cuando el trofeo era llevado a otro sitio, la gente se levantaba en armas, con lo que pudiera, y afrentaba con sanguinaria violencia a los que les detuviesen de llegar a las puertas, luego las abrían, y abandonaban caóticamente el mundo de los xafofos y de los falmirs, para no ser vistos jamás por sus antiguos amos, que no se habían preocupado ni de conocer sus nombres ni de reconocer sus rostros.

Sin quererlo, Citoduend, contando su historia y uniendo las experiencias de muchos, que eran la misma, es decir, una de abusos, explotación y miseria, había logrado gestar una poderosa revolución que trajo abajo los modos terribles de los falmirs. La gente

empezó a vivir de nuevo en lugares abiertos, y aunque los invasores no habían desaparecido del todo, ahora los libres tenían muchas más fuerzas para defender sus sitios, sin depender nunca más de nadie.

La vida en los pueblos y regiones del Abnir, entonces, tuvo un cambio notable y la mayoría de falmirs fueron combatidos y decapitados. A Citoduend se le tomó por héroe y unos años más tarde, la caótica marea de pueblos reinsertados fue unificada por un soberano que destinó la mayoría de los campos al cultivo, con la esperanza de alimentar bien a todos, y al mismo tiempo, se preocupó ferozmente de no repetir jamás las prácticas inhomínidas de los que acumulan riquezas y sustentan su buena vida en la mala vida de otros.

## **Noche 6: La pasión de Volteret**

### **La torre de los mitos**

Cuando el rey jardinero reestableció la paz después de la revuelta sangrienta de Citoduend encargó entonces a un grupo de sabios que recogieran los mitos de las zonas olvidadas, y todo el testimonio que pudieran recordar aquellos que vivieran a lo ancho del Abnir, antes de ser conminados a las fortalezas de los falmirs. No olvidemos que esta empresa no se encontraba aislada, sino que, ya el mismo rey agricultor había encargado enlistar a los tharos Thar conocidos, y así, por el estilo, el soberano había sembrado diversos proyectos que otros cuidarían y cuyos frutos han sido legados hasta el actual tiempo del rey tirano.

En una torre pétreo de cuatro pisos, el encargado principal del proyecto de recopilar mitos antiguos, vivía con su ayudante. Se trataba de un sujeto llamado Volteret, quien entregó todo su esfuerzo para llevar a cabo tal cometido, pero esta misión era una muy ardua, debido a que los caminos recién empezaban a ser redescubiertos y todavía existía incertidumbre al recorrerles.

Los mitos rescatados fueron varios, pero hay uno que apasionó intensamente al estudioso. Se trataba de una historia proveniente del Tharnir central, contada por abuelos a sus nietos a lo largo de muchos años. Existían personas que dedicaban muchas horas de sus vidas a estudiar, discutir o interpretar tales historias, mientras que otros, se tomaban tan en serio las enseñanzas que tenían la certeza de que se trataba de sucesos reales, ocurridos en algún punto de la historia. Yo tengo entendido que el viejo Volteret apreciaba estas historias como un fenómeno hominidológico, y no necesariamente pensaba que se trataba de arqueología material, sino, simplemente, de un relato intangible, que formaba parte del imaginario de la zona.

La pasión de Volteret no era otra que este recurso que producen los pueblos al imaginar y tal candor se reflejaba en cada ocasión que visitaba algún pueblo y, especialmente, cuando tenía la fortuna de escuchar su mito favorito; sus ojos resplandecían con ardor



cuando hallaba las huellas o vestigios de una historia en particular, o sus versiones alternas, todas referentes al mito de Tzakad y Txelvet.

En su torre, ordenaba todas las versiones de mitos, pero a la zona más adornada e iluminada de la estructura, la reservaba para aquellas tabletas de piedra que tenían cierta información que a él maravillaba sobre este tema muy específico. Largas horas dedicaba a leer tabletas diversas, sea con la luz del sol, o bien, fundamentalmente, bajo la luz de velas que, noche tras noche, pasaban de ser una torre bien formada a convertirse en una ruina consumida.

La primera versión del mito la había escuchado de un tharo Thar llamado Áspid. Aquel “duende-tortuga” (así le llamaba Volteret, no sé de acuerdo a qué criterio de traducción) que había vivido en Tharnir, y había escuchado estas palabras en el Cletnir, por voz de su propio abuelo. En esta ocasión me remito a la versión de Áspid Thar, con la declaración de que no es la única versión del mito, sin embargo, es la que primero me fue contada, de modo que es la que más intensamente ha perforado mi memoria.

### **El mito de Tzakad y Txelvet**

Se sabe que los tharos de Abnir creen que el mundo es una gran tortuga o dragón acorazado que flota por una substancia inmaterial semi-eléctrica llamada tharxax. En el mundo existe mucho más que el Abnir y sus tharos, y la medida de nuestras vidas, a veces, es incomparable, por ejemplo, con la abrumadora vastedad de los años de un océano, la existencia prolongada de un árbol, o la longevidad abstracta de unas tres piedras que algún día fueron la misma.

El mito relata que en un rincón de ese viejo mundo volador había dos hermanos, en tiempos remotos, que no eran homínidos, ni animales, ni vegetales, sino espíritus muy antiguos, de los que se sabe poco, excepto que eran casi como dioses. Estos hermanos eran Tzakad y Txelvet, que, no siendo cortos de entendimiento, habían anticipado una edad relativamente fugaz en la que los homínidos ocuparían el Tharnir, e incluso, construirían un reino unificado, con pueblos dedicados a labores diversas, con modelos

distintos de economías revoloteando, como moscas especulativas sobre el mismo pedazo objetivo de mierda, con historiadores asegurando que transmiten una verdad objetiva, y especialmente, con un reino pletórico de súbditos dispuestos a profundizar en las razones justas por las cuales un rey se convierte en rey, y en qué sentido el pueblo no es soberano, sin antes, ser todos como reyes en sí mismos.

Entre estas visiones premonitorias de aquella cultura fugaz, sucedió entonces que los espíritus hermanos, que eran amigos de los árboles, decidieron hacerles un regalo a los del Tharnir. Para ello, debemos tener en cuenta, que no lo decidieron rápidamente, sino que estudiaron proyecciones de un futuro, que conjuraban mediante el hervor de un caldero mágico y gigante. En este caldero de encantamientos ellos conjuraban resplandores de un futuro medianamente posible, y veían pedazos sueltos, dispersos y fragmentarios de sus existencias.

En el amplio cráter primigenio, el hervor de bacterias iba sazonándose mientras ellos iban leyendo los sucesos de un futuro posible. Primero atendieron a imágenes de la edad primordial, y pudieron ver la incipiente tecnología, las mentes prometedoras y los cuerpos nadadores de los primordiales. Luego vieron cómo el día del eclipse, Zaboltar creó la semilla de lo que evolucionaría hasta ser un pequeño homínido de orejas alargadas, puntiagudas y cejas pobladas.

Cuando vieron la primera imagen en el caldero, Tzakad y Txelvet decidieron hacerles un regalo a los tharos del Abnir, ya que, pudieron ver claramente un árbol ser abrazado una, y otra vez, por extraños de toda una zona, y dicho árbol había crecido grande, fuerte, (emitiendo un aroma que les llegó hasta la percepción de los hermanos, gracias a su caldero mágico), y sus raíces habían deformado la tierra, haciéndola crecer, nutriendo a la tortuga-mundo con sus infinitas hojas que absorben el poder del dios sol.

Este primer vistazo de los que se inclinaban a simpatizar con los árboles era suficiente para los hermanos espíritus. Con mucha estima por los pequeños homínidos orejados, los hermanos discutieron qué regalo sería mejor. Tzakad, que era noble, quiso regalarles la justicia, pero Txelvet, quien era caótico, les quería regalar la libertad.

Los hermanos discutieron mucho, y tales problemáticas son objeto de otros mitos y subsecuentes escuelas de interpretación, (que fascinaban al brujo Volteret), pero antes que pudieran ponerse de acuerdo, los hermanos decidieron seguir viendo el caldero de las visiones del futuro, en donde su parecer cambió radicalmente.

Luego del abrazo a los árboles, las visiones mostraban un complemento de las consecuencias de ciertas costumbres nefastas. Se pudo ver la decapitación de miles de árboles, la contaminación del aire con gases perversos, y lo peor de todo, la preferencia del xafof, por encima de la naturaleza misma. Esto aterró a los semi-dioses demoníacos y se apabullaron frente a tal descontrol destructivo.

Los hermanos quedaron confundidos y vieron mucho más, ya no preocupados por el regalo, sino fascinados por la dualidad creativa y destructiva de los transformadores homínidos de cabelleras enmarañadas. Entonces, calculando que no sería la única edad, sino que otras vendrían, los hermanos Tzakad y Txelvet eligieron regalar otra cosa a los tharos del Abnir.

Sobre esto, se ha matizado una red de problemas que ha hecho surgir a diversas corrientes de lectura sobre lo ocurrido en la leyenda. En lugar de regalarles la libertad o la justicia, los hermanos prefirieron otorgarles la mortalidad, de modo que sus existencias ya no fueran infinitas, y por medio de ese mecanismo, habían aumentado inmensamente el valor del tiempo de las vidas de los tharos y no tharos del Abnir y más allá, puesto que cada acto ahora era más significativo, precioso e irrepetible. Ahora que las vidas eran mortales y tenían el límite de la piedra, los hechos particulares cobraban un gran valor único para el orden de todo el mundo.

Habiendo sido eternos y justos, o bien, eternos y libres, (ya que no podrían ser los tres a la vez) en cualquier caso, habrían contradicho a las leyes del Hmbar, que, aunque iban a demorar en descubrirlas los del Abnir, para los espíritus hermanos eran tan igual como lo eran para los tharos Thar de vanguardia y lo fueron asimismo para los primordiales. Es decir, que el regalo de la finitud que se le hizo a los tharos, se condice plenamente con la constelación de creencias que se articula alrededor de las leyes del Hmbar, las cuales estipulan la impermanencia, no sólo de lo homínido.

Podrían haber sido inmortales y entregados a lo recto, pero luego no hubieran tenido espacio para la libertad desenfundada, caótica, y que conlleva a los errores necesarios. O bien, podrían haber sido infinitos de vida, y, además, plenos de libertad, pero en ese caso, nunca hubieran dado con una medida acorde de justicia social, por cuanto no la hubieran necesitado, ni ésta hubiera calzado a sus prácticas abominablemente magníficas. Y es por estas razones que de ninguna forma hubieran podido a la vez, ser inmortales como los demonios, libres como los espíritus y justos como los árboles.

Todo esto deriva en la decisión final de los hermanos: los tharos serían mortales, y en la finitud de sus actos, se reconocerían imperfectos, de suerte que estimarían dos núcleos de lo noble: la justicia y la libertad, de manera que la cultivarían con cuidado, considerándole aquello que precisamente define la esencia de su raíz espiritual, por cuanto refleja la inclinación de su más profundo demonio (o espíritu, lo que, en el Abnir, como en otros viejos mundos, resultan ser lo mismo).

### **El sótano de la Torre de Volteret**

He referido que la torre que alberga la colección de mitos de los primeros años del rey jardinero tiene cuatro pisos. El sótano es mucho más amplio y posee cinco niveles de estancias amobladas, pero que son el doble de espaciaosas que las de la superficie. Con poca iluminación y escasa ventilación se encuentran conservados fragmentos de tabletas muy abundantes, todas ellas destinadas a discutir interpretaciones del mito de Tzakad y Txelvet, de modo exclusivo.

Una amplia y visitada sección está destinada a discutir la libertad. En otro nivel, se discute sobre la justicia, pero hay menor luz, a medida que se desciende. En el tercer nivel se discute masivamente acerca del ser: de la vida, de lo que es, de lo que podría ser y acerca del papel de la mente y el cuerpo para la vida biológica y espiritual. En un oscuro y poco visitado cuarto nivel se habla ampliamente de la fantasía y la imaginación, así como de los modos, métodos y sentidos en que conocemos lo que se puede conocer. En el último de los niveles, y a tanta profundidad que falta el aire, se destina a albergar documentos de piedra que discurren sobre la muerte.

Yo nunca he podido visitar el lugar, ya que sólo los peresvenjutones son admitidos, pero he conocido a muchos que han revisado los viejos bloques de piedra tallada con caracteres extraños, y son ellos los que me han referido el contenido de aquellas amplias estancias.

Los textos rúnicos de las tabletas de piedra se encuentran escritos y ordenados en grupos de a tres que se leen primero por el de la izquierda, luego el de la derecha, y al final el del centro, pasando luego al siguiente núcleo de tres, repartiendo, o desordenando, así, las letras de las palabras, incluso cuando estas no sean múltiplos de tres.

Por ejemplo, haciendo la conversión, si queremos escribir “ser” en thar se escribiría “sre” aunque, por supuesto, la palabra es distinta, y la traducción inexacta. Para transcribir la palabra “solipsismo”, se escribiría, si fuera posible la equivalencia, algo como “slo isp ims o”, esto puede bastar para ilustrar la superficie de la sintaxis lingüística de la lengua thar que fue fruto del sincretismo de unas runas preexistentes y los balbuceos incoherentes de homínidos de generosas orejas afiladas.

### **El primer piso subterráneo de la Torre de Volteret**

El primer sótano se encuentra dedicado a un tema complicado para mí y que nunca he podido comprender del todo adecuadamente, pero intentaré dar cuenta, tal y como recuerdo de lo que se me ha contado acerca de la libertad entre los homínidos, o sobre la voluntad de cada persona, y su dominio para desplegar el albedrío. Unos dicen que la libertad es lo que nos ofrece la capacidad de decidir, otros afirman que es lo que da valor a nuestros actos, mientras que otros infieren que es una ilusión que va de la mano con una expectativa moral o religiosa.

Yo no conozco la definición exacta de libertad, y salvo por las reflexiones que me han surgido luego de que me hayan contado sobre esto, yo antes nunca me lo había preguntado. Los svenjutones somos entrenados para obedecer y cumplir el propósito

de la nobleza de corazón, de modo que difícilmente nos damos espacio para ese desenfreno que es la libertad, pero al mismo tiempo, nuestras decisiones vienen marcadas por un horizonte que se extiende más allá del impulso inmediato: nosotros elegimos dicha entrega, en virtud de cierta representación del orden y el honor. Yo creo que soy libre de llevar mis svenjas, de sostener mi jutón, de ser protegido por mi coraza de metal flexible, todo ello, de modo instrumental o mediático para otro propósito noble de mayor alcance. Pero no me siento libre, por ejemplo, de no cumplir con la misión que se me ha encargado, que es dar testimonio de mis experiencias durante mis viajes. No soy libre, tampoco, de ser o hacer lo que no puedo. Pero cuando me dicen que es hora de comer, me pregunto si deseo una cosa o la otra, y si pudiera elegir pareja, preferiría a cierto tipo de persona, antes que a otra.

Cada vez que pienso en esto, termino por saturarme de la encrucijada, ya que, aunque intuyo qué es propiamente la libertad, la presiento como un eco o, como una sombra de algo que llamo a algo que no es, (o que es otra cosa) y que, en todo caso, la palabra no le hace un correcto calzado. Es decir, que siento que no entiendo a qué se hace referencia cuando uno usa la palabra “libertad” y, por lo tanto, me cuesta mucho definirme como si fuera un ser que es libre, o uno que no lo es.

En este nivel del sótano se encuentran separados varios sectores que albergan las ideas de bandos marcados de posturas diferentes respecto al problema, y aunque entiendo que hay más, sólo he tenido noticia de estas cuatro principales. Voy a enumerarlas con la finalidad de explicar la problemática.

La primera de las corrientes es la de las “tortugas” quienes defienden la idea que no existe la libertad, y que, de algún modo, el mundo sigue un curso imparable, frente a lo cual, nada es lo suficiente para representar oposición a las fuerzas naturales mayores. La segunda es la de las “serpientes” quienes defienden que la libertad existe, aunque los hermanos Tzakad y Txelvet no hayan sido quienes nos la regalaron. La tercera corresponde a los “conejos” quienes postulan que tenemos libertad, y al mismo tiempo, no la tenemos. Finalmente, los “monos” tienen el concepto de que estas cosas no deben discutirse, ya que no ofrecen otra cosa que la detención de los actos importantes, para reemplazarla con una reflexión que se ejerce en el encierro de un laberinto sin salida.

## **Sobre las “Tortugas”**

En este grupo encajan muchas corrientes de distintas religiones y zonas del Abnir. Se reúnen en esta, todos aquellos que afirman que ninguna criatura es realmente libre. Lejos de dar gloria a la elección de los actos, las “tortugas” piensan que detrás de toda actuación de criaturas inteligentes y no inteligentes, existe un entramado complejo de causas que explican las consecuencias.

Algunos señalan que no siempre podemos ver dicha red, pero que existe, y que todo, por mucho que se nos escape, posee una razón de ser. En este sentido, las primeras causas se retrotraen a la noche del eclipse, de modo que Zaboltar es como una suerte de primer motor que pone en movimiento a todas las fuerzas articuladas de la naturaleza, incluidos los tharos y demás seres.

Algunos, guiados por la idea de que las causas precedentes determinan los sucesos futuros, constatan que si hay un creador que ha formulado un impulso de efectos infinitos (o cuando menos, incalculables para nuestra medida de tiempo) hacia el futuro, luego de algún modo, todos los hechos parecen estar predeterminados, es decir, que hay como una suerte de destino que se va cumpliendo cada segundo, y que si una mente pudiera seguir los pasos en reversa desde la actualidad hasta la noche del eclipse, encontraría un camino lógico y previamente marcado por lo concreto de lo ocurrido.

Las “tortugas” sostienen, de este modo, que nadie es libre, ya que no hacemos sino cumplir con el encadenamiento de actos que ya vienen prefigurados en una larga causación por un impulso magnífico. En este sentido, nuestra vida, parece ser como el reflejo de una luz que no es nuestra.

Se sostiene, asimismo, que no puede existir la libertad, ya que para ello uno debería poder elegir lo que sus capacidades le dictan, pero dicha pasión estaría inscrita en el mismo entramado de razones que nos llevan al presente, y del que no somos dueños, sino víctimas. En este sentido, no hay verdadera elección, sino que nuestra inclinación ha sido motivada de plano por un influjo que es exterior a nuestro dominio, y no interior,

como se pretende. Este punto se encuentra respaldado por las determinaciones biológicas y psicológicas que, sin que uno lo quiera, dibujan nuestros límites de lo posible, y aún más, otros han especificado que tales extensiones de lo que se puede hacer o pensar, se encuentran delimitados por el espectro de nuestro lenguaje.

La corriente de la escuela de las “tortugas”, además, explica que los hermanos Tzakad y Tzelvet, no quisieron ofrecer la libertad dulce y plena a los homínidos, ya que conocían de la perversión de sus hazañas, de modo que, antes bien que castigo, es un alivio para el balance global, considerar que la libertad es un poder que ha sido arrebatado en la práctica a los homínidos, mientras que, ha permanecido en el dominio de su fantasía.

Algunos han explicado que la idea de libertad no es fruto de la imaginación, sino más bien, un reflejo psicológico de la búsqueda de un sentido para los actos, de modo que se justifique la perspectiva de un bien y un mal que sean socialmente reconocibles por razones que sean culturalmente aceptables. El anhelo de que exista un sentido pleno, y más aún, la necesidad de esta petición, refieren, ha conducido en los homínidos a este mecanismo, que les ofrece la ilusión de un espejismo, para que puedan beneficiarse de una paz que les engañe con la idea de que se posee control pasajero de cualquier circunstancia, en detrimento de las leyes del Hmbar.

No tiene por qué ser oscuro dicho panorama. Las “tortugas” son mentalidades que se placen en que lo natural es lo que brota de los actos, y que, de este modo, uno no debe avergonzarse, pero del mismo modo, tampoco enorgullecerse de los logros. Los fracasos, las tristezas y lo perdido, son cuestiones que se entienden como escritas en un libro que vamos descubriendo, pero cuyo final, objetivamente, ya está establecido. Esto sería un problema mayor si los tharos del Abnir tuvieran por costumbre ceñirse a prácticas lineares, cosa que, por suerte, no es de tal suerte. Después de todo, si uno se arrebatara con un deseo, sea que tengamos o no libertad, no es un asunto que vaya a detener a un furioso enloquecido, ni a un estoico calculador, en cualquiera de los casos, ninguno se detendría a preguntarse si su impulso volitivo responde a una realidad o una ilusión, sino que simplemente explotarían en hechos que fecundarían tantos otros.



Hay algunas “tortugas” que han usado argumentos matemáticos para demostrar que ciertas fórmulas se repiten constantemente en lo natural, de modo que, una anomalía no sería extraña, pero por lo regular, aun cuando hay inexactitud en el trazo del camino, la dirección y destino de este, al margen de las curvas y desvíos, resultan ser el mismo, sin embargo, otros han advertido que el despliegue de lo moral no es uno al que le encaje la armadura de lo matemático, antes bien, los corazones de los seres vivos son atolondrados, caóticos, rebeldes, violentos y no siempre predecibles.

### **Sobre las “Serpientes”**

Otra escuela es la que defiende que tenemos libertad, y en este sentido, que las “tortugas” viven “encerradas” en un silogismo que define un aspecto de la realidad, pero que ignora otras categorías de lo que es. Las “serpientes” adjudican el error de la consideración, por parte de las “tortugas”, a su excesiva confianza en lo que llaman “causas y consecuencias”.

Algunos empezaron diciendo que eran libres porque así lo querían, pero esto no convenció a nadie. Otros afirmaron que así lo sentían, pero fueron rápidamente combatidos. Hubo quien afirmó que la razón de toda justicia, radicaba, precisamente en el valor que otorgamos al hacernos responsables de nuestros actos, y que muestra de que somos libres, es que enjuiciamos a los culpables para analizar sus motivos y castigarles de acuerdo, pero los más fieles defensores de las leyes del Hmbar han señalado que lo homínido es insignificante y las instituciones de justicia podrían corresponder más a una expectativa de un ideal que se proyecta, antes que a una realidad concreta subyacente.

Se les ha devuelto el ataque, refiriendo que el hecho de que un grupo de seres luchen por cierto ideal, hace que el ideal sea cierto en sí mismo, pero de nuevo, han aparecido otros que niegan tal aseveración al indicar que lo existente en la fantasía no es igual a lo existente en lo real: es mejor. A su vez, estos han sido combatidos por quienes defienden que la realidad es lo que es, y lo imaginado es una capa que la compone, pero no necesariamente define o impacta con notable influencia.

Los de la escuela de las “serpientes”, sin embargo, han perseverado en defender que somos libres y nos remiten a cada acto que pensamos que deliberamos. Cuando uno puede hacer una u otra cosa, las consecuencias de los actos están abiertas, e incluso, si como las “tortugas” sostienen, todo está determinado, nosotros no lo sabemos, de modo que, desde esa perspectiva, nuestra libertad queda intacta, ya que no sería sino hasta después de lo ocurrido que sepamos que ha ocurrido, cosa que razona en círculos, como un camoteante que persigue su propia cola. A la hora de elegir, somos nosotros los que movemos las causas y las consecuencias con un pequeño pero valioso poder: el de nuestra voluntad.

Si nosotros no sabemos el destino que ha de cumplirse, y a ciegas elegimos, luego es precisamente ese salto al vacío el ejercicio de libertad que llevamos a cabo, cada vez que nos inclinamos a una cosa, u otra, aunque nuestras razones estén motivadas por fuerzas que no podamos controlar. En este sentido, podría parecer que se quiere decir que somos libres y no somos libres a la vez, pero eso es lo que defienden los “conejos”, mientras que las serpientes, más puntualmente, sostienen que nosotros somos libres, y que las “tortugas” se equivocan al afirmar que estamos predeterminados por una cadena inseguible de causas. De esto, se burlan las “tortugas” diciendo que tales posturas ya están previstas y son necesarias.

Si todo lo que hacemos corresponde a una causa anterior que ha sido impulsada por algo, luego es natural que concluyamos en un efecto que se inició antes de poder decidir, pero muchas veces dicho motor no se logra ubicar en un pasado remoto, bajo la oscuridad de un eclipse, sino que, somos nosotros mismos los que conducimos la nave para uno u otro lado.

Esta idea en particular ha sido ampliamente discutida por las “tortugas”, pero lo que defienden las “serpientes” es que no hay tal determinación en los actos de las criaturas. Cuando un lobo decide cazar una oveja, lo hace porque tiene hambre, y no importa si elige a una, u otra, sino que se come a la más cercana o débil y no podemos agotar la idea de libertad en algo como meramente la “elección” sino que hay actos mucho más sublimes.

Uno puede elegir liberar a un esclavo, o perdonar a un enemigo. Uno puede ajusticiar a un cobarde o dejar de pelear por compasión. Uno puede elegir no pelear cuando se debe y ser castigado por ello. O bien, uno puede ser mesurado, pero desatar la furia cuando la compasión ha sido transgredida. Que uno sea castigado por cualquier cosa no hace sino reforzar el hecho de que creemos que podemos cambiar el curso de nuestras decisiones hacia algo más favorable para todos.

De nuevo, todo esto choca con las leyes del Hmbar, sin embargo, las “serpientes” se esmeran en defender como puedan que algo de libertad tenemos, y que es un valioso regalo que, si no se nos ha ofrecido voluntariamente por un dios poderoso, lo debemos haber robado, eligiendo usarlo y queriendo ensuciarnos las manos con nuestras decisiones, por muy torpes o erradas que fueran.

Hay grandes críticas hacia ambos bandos, tanto a las “tortugas” como a las “serpientes”, y esto es lo que más me confunde, ya que parece no haber una resolución clara del problema, sino que una extensión cada vez mayor de la gravedad del asunto; y en esto están de acuerdo todos, ya que es bastante importante para vivir bien, saber si uno es libre o no, y en qué sentidos, o, con qué alcances, lo somos o no lo somos.

### **Sobre los “conejos” y los “monos”**

La escuela de los “conejos” le da la razón parcialmente a las dos anteriores. En primer lugar, apoyan a las “tortugas” en referir que las causas rigen los hechos de la vida y que la lógica apoya tal postura, aunque muchos otros nieguen a la lógica como un criterio de realidad. En segundo lugar, se otorga crédito a las “serpientes” al defender que a pesar de estar determinados causalmente en un mundo que parece ser guiado por un mecanismo impersonal al que no le interesan los sentimientos de nadie, de todos modos, tenemos algo de libertad, y si bien no es la libertad de ser gigantes voladores, es una libertad pequeña pero muy significativa que crece enormemente al contraponerla a los pocos tiempos que tenemos para agotar en nuestras vidas.

Las “tortugas” dicen que los “conejos” son tibios y no deberían intentar armonizar lo que ya está dictado con antelación como una discusión sin salida, mientras que las “serpientes” defienden que los “conejos” son libres de interpretar los mitos como plazcan. Para los “conejos” es una situación complicada, debido a que, como el resto, no sienten que exista ningún asunto del todo claro y reconocen algo de valor en cada postura que asimilan en una propia que parece contradecir y no satisfacer a ninguna de sus fuentes.

Por otro lado, los “monos” han preferido las leyes del Hmbar, ya que así, pueden negar la determinación de un destino de las “tortugas”, eliminando el afán o la necesidad de una libertad de las “serpientes”, o bien, de un punto medio como el de los “conejos”. En todo caso, uno puede tener por sólido dos cosas: si bien es cierto que (1) es cuestionable que la libertad y la justician existan entre los homínidos, estamos seguros que (2) el don de la mortalidad efectivamente se nos ha otorgado, y no es otra cosa la que debería ocuparnos, ya que el valor de nuestra existencia se encuentra vinculado a nuestra fugacidad y a la intrascendentalidad de nuestros actos, sean estos libres, destinados o un poco de ambos.

### **Sobre lo que se sabe de los otros pisos subterráneos de la Torre de Volteret**

En el nivel segundo, debajo de los archivos que guardan ideas vagas sobre la libertad, se encuentra el espacio designado al concepto de justicia, pero todo esto será discutido en una de las últimas noches. Por ahora, señalemos que, muchos años después de que el rey jardinero se vuelva piedra, este lugar estaría infestado por textos que discutirían las ideas del rey sabio y su propuesta de la justicia igualitaria.

De los otros temas, hay mucho y poco, al mismo tiempo. Es abundante la documentación y bastante lo que se ha pensado. Es poco, sin embargo, lo de valor, de modo que, estas cosas las consideran muy pocos y son revisadas en muy raras ocasiones.

En uno de los niveles bajos, un criador de cerdos ha hecho su hogar y se cuenta que los archivos están en muy mal estado, pero ya no hay nadie quien supervise, ni vele por la adecuación en los pasillos subterráneos de la torre. Más abajo, cuando escasea la iluminación, las telas de araña han crecido alarmantemente, al punto en que hay en tiempos recientes, lugares inaccesibles y muy peligrosos de explorar para investigar.

La torre representa la pasión de Volteret, pero también la de los tharos, quienes habían producido mitos de modo natural y fueron ordenados a recopilarse bajo el mandato del soberano campesino, y es su mayor gloria, la de preservar el recuerdo de una nación soñadora, pero cuando se consideran bien las leyes del Hmbar, pierde importancia aquella colección de palabras que representan el espíritu o el demonio de una región onírica. El Abnir ha legado muchos mitos y ya habiendo hablado del favorito de Volteret, procederé a referir uno de suma importancia para la idiosincrasia de los tharos.

### **De cómo un rey llega a ser rey**

Me gustaría comentar un muy breve mito recopilado que dice lo siguiente. “Hace mucho tiempo, el rey primordial consultó a la hermandad Thar acerca de cómo podía ser un mejor rey y le recomendaron que condujese a la sociedad hacia una que no le necesitara.”

Hay algunas cosas que decir sobre el pequeño mito, ya que serían fundamentales para los planteamientos del rey sabio, pero antes me gustaría considerar ciertas perspectivas previas. La historia completa y exhaustiva de los pueblos del Abnir no se conoce enteramente, pero se cuenta que alguna vez no hubo homínidos, y luego los hubo sin rey, y que estos aparecieron luego, y, de acuerdo a las leyes del Hmbar, se sabe que algún día ya no los habrá más.

Hace falta preguntarnos, ¿cómo un rey llega a ser un rey? Para este desenlace hay muchos caminos, y en el Abnir, desde que no se hereda ningún puesto, hay una serie complicada de consideraciones. ¿Cómo transitamos de una edad primordial hacia la era noble de los reyes?

En un grupo de homínidos, la más fuerte es reina, y el más fuerte, rey. No siempre se trata de vigor físico, sino que a veces representa un coraje determinado que puede estar muy lejos de ser heroico o legendario, e igualmente se convierte en la legitimidad del poder. Los más poderosos de mente, suelen ser, en este sentido, líderes del comportamiento y establecedores de pensamientos.

Un rey puede conquistar otro lugar y proclamarse soberano de un lugar al que suele cobrar impuestos y pedir reclutas para el combate, la vigilancia local o fronteriza, y de este modo, se impone un estilo de vida, gracias a la violencia, incluso, cuando no se derrama sangre, ya que las costumbres se domestican al gusto de los vencedores. De este modo, quedan algunos muy mal parados, cuyas ideas deben moldearse o perecer en rebeldía.

Es costumbre en algunos sitios el combinar el poder de la realeza con el de lo divino, de modo que un rey queda legitimado en nombre de una mano invisible que le otorga ciertas condiciones que no siempre tienen mucha correlación con los modos de ser de los afectados. Pero en el Abnir la religión es acrática, ya que profesa de algún modo el Hmbar.

Cuando los falmirs perdieron su poder y la mayoría de habitantes fueron reubicados a sus antiguos sitios, pronto empezaron a necesitarse coordinaciones de grupos mayores, y por eso es que, de cada sitio, aparecía un representante, y luego de un territorio mayor, aparecía un representante de representantes, y así hasta convertir todo el lugar en un nido de reyezuelos desarticulados que hablaban en suplantación de muchos.

El problema fundamental era que muchas veces los elegidos para representar, inmediatamente dejaban de representar de hecho, una vez eran elegidos o designados como tales. Esta paradoja se debía a las costumbres torcidas de una ley imperfecta en manos de seres corrompibles. Entonces es pertinente preguntar: ¿de dónde vienen las leyes, las reglas y los códigos? En el Abnir se sabe que se van a perder, pero no dejan de tener utilidad.

La existencia de una ley para todos se relaciona a una expectativa de justicia y de moderación de la libertad. Para que alguien sea convencido de seguir tal o cual ley, debe por fuerza someterse a una criatura abstracta: debe aceptar a la bestia de la ética o moral, al menos, de modo implícito. Desde que esto se resume, a veces, en seguir una religión, se podrá adivinar que para el Abnir politeísta, esto sería inviable.

Se sabe que la burocracia entorpece, y que el concejo de ancianos siempre será de fundamental importancia, y en este sentido, el papel de la historia es uno que educa para el futuro, pero las cosas se han probado más fáciles al otorgarle las riendas del caballo a uno solo, y los demás, de esta manera, pueden dejarse transportar sin preocupaciones.

Esto no siempre es bueno, ya que muchas veces la oposición es necesaria, pero en asuntos de dirección práctica, los del Abnir poseen una creencia singular: y esta supone que si la voz de los gobernados, es la misma que la del gobernante, entonces un rey tiene permiso para vivir. De otro modo, si hay insatisfacción, corrupción, perversión o injusticia en los diversos niveles en que ésta puede aparecer, entonces, uno de los dos bandos, el de los gobernados, está muriendo. Y desde que es mejor que mueran los menos, luego, es ley y costumbre, la de aniquilar al otro solitario bando: el del gobernante, ya que, siendo de menor número, implica una mayor preservación del grupo.

Para el Abnir, esto supone la pura e impecable manera en que un rey tiene sentido, ya que, desestimados los asuntos religiosos, es claro que, para la práctica, la función de un soberano es la de gobernar, y el mejor modo de hacerlo, es gobernar bien, y la plenitud de este acto sólo se alcanza cuando todos se ven bien gobernados.

Al que gobierna, es a quien se le da el timón, y es quien elige por todos, el rumbo de la nave. Es como un padre, o una madre, y en este sentido, pervertir el aparato del gobierno con favorecimientos a los cercanos, ignorando a los más desamparados, es comprendido como una altísima mezquindad y causal de decapitación petrificante.

El rey debe gobernar bien, y para ello, debe saber qué es el bien. Debe haberlo contemplado, debe haberlo practicado, y debe haber destruido la palabra que nos obliga a olvidar que las cosas no son siempre negras o blancas. El Hmbar supone en sí mismo que no hay valores absolutos ni eternos.

Quien decide indagar por el bien, navegará en la incertidumbre, porque no hay un norte claro. El bien es relativo, el bien es pasajero, y el bien cambia de acuerdo a la circunstancia, no hay un único bien, salvo, quizás, el de la muerte dulce, es decir, una que contenga la paz de corazón, y que ésta se haya cultivado por los años entregados a la nobleza y que no haya miedo en el proceso instantáneo de fosilización. No hay otra nobleza en el Abnir, no hay cortes, sino hermandades o cofradías, no hay grandes familias, ni diferencias entre los que necesitan adquirir alimento, salud o educación.

No por carecer de un concepto concreto de bien, se permite la maldad, la crueldad, ni la falta de compasión. Lo primero que se debe preguntar un rey es: ¿Esto sería bueno para un árbol? Luego deberá hacer lo mismo para con las tortugas, las piedras y finalmente sus padres e hijos; hermanos y amigos, es decir, los homínidos secundarios del Abnir. El bien es perseguible, pero muchas veces, lo que se llama “el mal” es justo y hasta necesario. Aunque esto no siempre es así, lo cierto es que la vida buena suele ser orientarse al bien, reconociendo la imperfección y lo necesario del mal.

Pero a veces también la muerte es el bien. El sufrimiento lleva al crecimiento y del fango florece el loto. Las oscuras noches no son menos bellas que los días luminosos. Lo muy bello satura y no es infrecuente que lo atroz sea admirable. Como percibimos, el bien, lo bello, lo útil, todo es tan frágil como lo recuerdan las leyes del Hmbar.

No podemos dejarnos edulcorar por bellos consejos y palabras amables. Muchas veces son pura hipocresía. Debemos saber que el mundo está escrito en caracteres rojos, sobre un fondo negro. La vida es caos, la existencia implica el sufrimiento, y no por ello los que pueden caminar dejan de hacerlo. Que todos los tharos, y, sobre todo, el rey, tengan en cuenta lo oscuro del mundo, no implica otra cosa que un balance para todo lo bueno que se sabe que hay, de modo que no se debe olvidar ni una cosa, ni la otra,



ya que no hay una verdad absoluta, ni una complacencia infinita, en ninguno de los dos extremos.

Ha habido, legendariamente, diversos reyes, y en concreto, los hay en años recientes y hasta el día de hoy, en tiempos del rey tirano, pero siempre, ante todo, en el Abnir, se ha pretendido que el modo en que se forma un ciudadano, es el mismo en camino a la nobleza, y en desarrollo de la compasión, la fuerza imaginativa y el cuidado solemne de los árboles, las tortugas y las piedras. La moderación, el autocuidado, la plena existencia animal y vital, el reparo por los demás, el afán de servicio gratuito, la honestidad, son todas cosas que no sólo el rey debe cultivar, y es por eso, que siempre se ha acostumbrado tener por rey a cada uno, de modo que realmente no se necesite uno.

Esto puede ser confuso, ya que, en la práctica, todos somos reyes, en el sentido noble, pero en un sentido concreto, todos tenemos un rey: que el de ahora es el llamado “tirano”, pero debe saberse que han existido muchos antes. Yo nunca he conocido la lista completa, ya que su verdadero número es bastante elevado, pero siempre se habla primero de un alter-primordial, del que se sabe poco, excepto que se relaciona a ciertas runas y la aparición del lenguaje y las matemáticas. Luego, el rey primordial es adjudicado de grandes obras y dominios primitivos, pero algunos sospechan que se le atribuyen en realidad los logros de una dinastía entera de reyes olvidados cuyos nombres han sido borrados con el tiempo o las svenjas durante cierta revuelta sangrienta.

Se sabe que luego de la revolución de Citoduend, un rey jardinero reagrupó a varios pueblos y ahí donde había muchos reyezuelos, él unió cada región, con la ayuda de los pensamientos ya por entonces presentes, de los Thar, o más precisamente, de la hermandad del árbol, que habían estado presentes antes incluso, de la edad oscura de los falmirs y los xafofos.

Cuando los campos estuvieron dispuestos para producir para todos, sin abusos, apareció un excedente magnífico, que se utilizó de modo muy ingenioso, fomentando el crecimiento, y en estos años es que al rey jardinero le sucedió un amigo suyo, y así, de modo pacífico, surgió el reinado del soberano constructor, quien inició muchas obras

nuevas, continuó las vigentes de su predecesor, y aunque terminó bastantes en su reinado, la mayoría debió de esperar dos o tres generaciones para verse completadas y en funcionamiento.

Muy próximo a tal reinado, el aparecimiento de las técnicas para construir y utilizar barcos, facilitaron el ascenso del rey navegante, quien expandió el idioma y las costumbres más allá de lo que ningún otro había podido antes. Su reinado fue largo, pero violentamente interrumpido por el rey rebelde, quien tuvo que afrontar una oleada de invasiones de las fronteras como ningún otro.

Luego de cimentada una paz frágil, apareció el rey acumulador, quien duró poco, pero hizo reformas necesarias. Aunque fue un breve periodo, este no se compara al único día entero que gobernó el rey sabio, quien renunció a su cargo, por declarar que era innecesario, dadas las pretensiones de los Thar, al querer hacer un rey en cada uno, cuando en el fondo, lo único que se buscaba era no necesitarle, al tiempo que no someterse a nada realmente, sea de tipo homínido, natural o divino.

El día entero que duró el rey sabio fue continuado por el rey cazador, a quien recuerdo con mucho afecto, y no es sino hasta hace poco que me he enterado que ya no es más nuestro señor, ya que un rey tirano, a quien no conozco, se ha hecho con el poder. Este rey es uno muy especial, por tratarse de alguien que, sin quererlo directamente, ha heredado un reino de los sueños y se va haciendo soberano de sus lugares e ideas, a medida que les va conociendo.

Yo resumo en pocas palabras lo que ha ocurrido lentamente a través de los años, pero quien esté interesado podrá encontrar cierto camino debajo del árbol, para comprobar los datos con mayor rigor, por su propia cuenta. En este sentido, omito grandes e importantes sucesos. Todo esto permite, por fin, aclarar que para la mitología del Abnir, un rey se justifica por asuntos prácticos, pero en el fondo, se busca que cada uno lo sea, y que realmente no lo necesite ser, y ello se debe a los abusos acompañados frecuentemente de las derivaciones homínidas del poder, aunque sea sin querer, y se asocian de uno u otro modo, a veces en el sentido más negativo a la opresión y

destrucción, y por ello es preferible atender en cualquiera de los casos a las leyes del Hmbar.

### **El mito de la forma**

Cuando el creador conjuró a los del Abnir durante la noche del eclipse, les creó de cierto modo, para adaptarse a su entorno. Esto lo relata Áspid, y yo repito la leyenda, tal como pude escucharla. Zaboltar había creado tres piedras para que inventasen las formas vivas que les servirían a lo largo de las eras. Desde que preveía cómo serían los demonios o espíritus de todos los seres, les iba eligiendo una forma, de acuerdo al modo de ser que tenía su esencia.

Así, de este modo, la idea de planta la encarnaba en una planta con materia de planta y la forma de una planta que cumplieran con la esencia de una planta. Con esta manera, se cuenta popularmente, el hacedor iba haciendo, y cuando le llegó el turno a los tharos del Abnir, el manifestado del eclipse procedió acordemente.

Desde que eran tiempos remotos de bestias mayores, había poco espacio para competir por comida y con el colapso climático que aparecería eventualmente, se sabía que las criaturas más pequeñas serían las que sobrevivirían. Por ello, Zaboltar creó a los tharos con un diseño relativamente nuevo: el de homínidos, pero no lo hizo de acuerdo al prototipo erguido y pensante que tenía planeado para otros seres parecidos, sino que improvisó una variación, para que sean los verdaderos amos del Abnir, mientras que el resto se acomodaría a ellos, aunque de lejos pareciera lo contrario e incluso, la mayoría ignoraría la existencia de los pequeños seres de orejas alargadas.

Los hizo de pequeña estatura y pies ágiles para que pudieran esconderse, ya que no gustarían de ser vistos por los más altos, ni por los feroces depredadores. Les dotó de largas y puntiagudas orejas con el fin de que pudieran escuchar más notas musicales y el nadar, correr, reptar o volar de otras criaturas desde más lejos. Les dio una pigmentación variada a sus pieles, especialmente para que pudieran camuflarse mediante alteraciones cromáticas, pero esto funcionaría solamente cuando quisieran

ocultarse de los homínidos gigantes, que se cruzaron muy pocas veces, y se esmeraron en que fuera así, manteniéndose fuera de su alcance tanto como les fuera posible, salvo quizás, en aquél episodio en que se encontró el núcleo práctico de las leyes del Hmbar.

Así fueron creados en forma, en reflejo al principio primordial del universo, que algún día, un tharo Thar descubriría, poniéndole un nombre a su concepto muy parecido al de una de las mesetas de la capital, con una teoría sobre componentes simples e indivisibles, de la que una secta haría una religión de credo alternativo.

Se escondían de día y aparecían, la mayor de las veces, por la noche, de modo que pocas criaturas de la naturaleza les conocerían. Por regla general, podemos decir que se harían amigos de todos aquellos que se envuelvan en relaciones adecuadas con los árboles y se ocuparían siempre de mantener el mundo en orden, ya que pensaban que si permitían que la vida estuviera de cabeza, luego, sería como si el total terreno y sentido de las cosas estaría invertido, y desde que habrían de saber que el mundo es una tortuga, tendrían por seguro que sería el fin de todo, para, así, convertirse en piedra.

Finalmente, los tres dioses de piedra les otorgaron a los tharos del Abnir un demonio alado que les inclinara hacia la compasión en primer lugar, hacía la justicia, en segunda instancia, y finalmente a la libertad de pensamiento, para que fueran poderosas criaturas sin final. Sin embargo, como se refiere en otro mito, recibieron un regalo de dos hermanos que Zaboltar mismo había creado mucho antes de la noche del eclipse.

El maquinador del cosmos les dio su forma, los tres dioses de piedra les ofrecieron el sabor de su corazón y Tzakad y Txelvet les confirieron la mortalidad, cuya naturaleza comprendieron muy pronto en sus días primordiales. En otras versiones, se dice que Zaboltar mismo otorgó la mortalidad a los seres, pero en el sentido en que los espíritus hermanos eran extensión suya, luego se interpreta que es lo mismo, y queda el detalle como una característica distintiva de la versión del mito, especialmente conservada en las regiones del norte. Esta era la naturaleza de los pequeños homínidos de orejas afiladas.

## **El regalo de los dioses de piedra**

Un mito que no se sabe de dónde proviene refiere que los tres dioses de piedra regalaron a los tharos la música, y estos, lo descubrieron chocando piedras de distinto tamaño hasta formar escalas y ritmos en tiempos de tres, que con el transcurrir de la historia se convirtieron en siete y doce, para luego retornar a usar sólo cinco y, finalmente, concluir que, conociendo algunas progresiones, luego uno podía aplicar las leyes del Hmbar a lo especulado sobre armonía.

El dios cachalote había cedido sus gruesos dientes para un instrumento percusivo muy raro. Los tharos no cazaban cachalotes por entonces, salvo por el aislado suceso del sobresaliente y rarísimo caso del comandante Muniequinee, quien enfrentó a uno tan grande como lo era su propia nave y fallando en su heroico intento, sus restos reposan, junto a su valiente tripulación, en el fondo del mar del Perefalm, como estatuas más frías de lo usual.

Pero al margen de ese intento, los tharos no solían combatir cachalotes, ya que siempre fueron demasiado grandes para ellos, pero no era infrecuente ver un esqueleto varado en las costas, de modo que, con cuidado, sacaban su quijada y los huesos del cuerpo. Todo era aprovechado, ya que la piel servía para ciertos tambores, si no se había descompuesto del todo, y los huesos no carecían de uso.

Con la mandíbula se hacía una “quijada de cachalote” la cuál era una suerte de pandereta gigante que cascabeleaba secamente en cada uno de los dientes de la bestia, de modo que se creaba una forma de caos muy tronador, pero de corta duración. Este instrumento es tan antiguo como el cuerno de perefaldir, el cual se obtenía de aquellas bestias peludas que invadían el sur de la capital, en tiempos olvidados.

Con los huesos del enorme cachalote se hicieron flautas de escalas de tres, cinco y siete notas, aprovechando los largos de ciertas costillas. Eran ahuecados ágilmente con agujas flexibles y muchísima paciencia, de suerte que afinar los instrumentos requería a veces de años de trabajo. Algunos hábiles flautistas usaban una de sonidos graves de

tres notas de una mano, y otra más aguda de dulces siete notas en la otra, causando así, una sonoridad dual o alternada, o polifónica, mientras se soplaba por dos boquillas que alimentaban a las flautas con una corriente de aire que compartía el palpitir y la latencia misma de la vida del músico.

Se cuenta que el dios Zeta, el dios del tiempo, había colaborado con sus atributos para la domesticación de la música, de modo que la pieza simple del “sonido” tenía una duración, y muchas veces la representaban con un símbolo. Con la ayuda de runas y una escritura adaptada, era posible inventar música y ofrecérselas a otros intérpretes, incluso de instrumentos distintos, siempre y cuando conocieran el código musical.

Para acompañar los instrumentos cedidos por el dios Cachalote, crearon además otros aparatos. Se hicieron diversos artefactos que parecían una suerte de caja con forma hueca, de la que se cruzaba un tablón o hueso, para templarle cuerdas y pulsarlas cuando están muy ajustadas, lo que permitía la vibración de una (al principio) y hasta doce cuerdas. Las cuerdas las hacían, dependiendo del tono que se buscaba, de una sustancia cristalina, o bien, de unas glándulas procesadas de ciertos animales.

Grandes músicos, compositores e intérpretes hubo antes y después de las eras de los reyes. Algunos contaban cuentos, otros su testimonio, mientras que no faltaba el que protestaba. La música de mal gusto era condenada directamente a las leyes del Hmbar y la música más sublime era representada en las cavernas del thagor.

En la categoría de artefactos percusivos podemos nombrar la cocófonancia, el cual consiste en un arreglo de cuatro o seis cocos cortados de modos distintos, con una capa muy delgada, pero resistente, y cambiando la cantidad de cáscara que tiene cada pieza, de modo que cada una genera una resonancia distinta, de acuerdo a su masa, y son timbradas mediante una varita de metal muy cuidadosamente protegida con algodón y telas, de modo que las campanas perduren, y a la vez, opaquen la reverberación.

Otro de los muchos instrumentos percusivos es el la camotefantenancia, realizado con piel de camotefante afeitada cuidadosamente y templada mediante unos torniquetes

hechos de metal, enchapados todos en una coraza amplia y hueca de madera, que admite la sonoridad y la deja escapar por el suelo, de modo que, al tocarle muy fuerte, la camotefantenancia puede hacer pequeños temblores, si se coordinan dos o tres instrumentos lo bastante grandes.

Parcialmente percusivo y de ondas o frecuencias, es el lilunante, llamado así en honor a cierta thara, cuyo padre inventó el instrumento. El lilunante consiste en dos bandejas cóncavas de metal delgado, con variantes cantidades de agua en sus campanas centrales, de modo que, al tocarlas con los dedos, se produce una vibración que el ejecutor debe controlar mediante el flujo de agua y el balance de las bandejas, creando una mezcla muy extraña de frecuencias dulces pero caprichosas, que resuenan como si se doblase la onda de frecuencia de los golpeteos que se percutan en cada bandeja mojada.

Dentro de los instrumentos de cuerdas hay diversas cajas con distinto tamaño y forma con una múltiple cantidad de cuerdas y tipos de cuerdas. Uno de los más usados es el babaraj, tocado en las regiones del este, mientras que en el resto de lugares se toca una versión con dos cuerdas menos llamado el baraj baraj.

Otro instrumento de cuerdas es el pingüinonante, el cual no involucra nada más, excepto que la forma de un pingüino en la caja que lleva una cinta para ser colgada y de este modo, es uno de los más portátiles, de modo que no es raro ver a svenjutones designados a aprender a tocar estos aparatos, con el fin de llevarlos a sus campañas militares.

En ensambles de mayor dedicación se pueden encontrar los cortapiedranantes los cuales tienen cajas como el baraj baraj, excepto que no la pulsan con los dedos, sino que, mientras con una mano digitan en un mástil que agudiza o engravece las notas, con la otra deslizan una varilla arreglada con otra cuerda del mismo material, creando así la ilusión de que estuviera cortando algo infinitamente y precisamente a ello se debe su nombre.

De los instrumentos de viento existen dos grandes tipos. Aquellos que son enormes y se construyen en especiales fechas para que el dios del viento participe, y las otras de tamaño homínido, las cuales son réplicas de menor dimensión que las otras. Existen las ristín y las arolins, que son flautas, y también están la ilva, las dreas, la renada, la atip que son tipos de flautas con múltiples formas y sonidos, con bocinas más complejas y de sonora vibración, y finalmente, están los alesios, que son como ensambles de flautas simples, normalmente acomodadas por expertos vientistas.

Finalmente, ya he detallado algo de lo que se refiere al svang, el cual se ha fundido con un arte marcial, y siendo musical, pero deportivo, al mismo tiempo, luego, por razones muy complejas que yo no comprendo, este instrumento-actividad, ha terminado por volverse en parte de la religión oficial del Abnir.

Con toda esta plétora de aparatos que producen sonidos, los del Abnir crean música de todos los tipos, algunas alegres, otras tristes, mientras que la mayoría de una conmoción que no tiene que ver con el ánimo, sino que refleja un destello vibratorio de las leyes del Hmbar, y, por lo tanto, son muy apreciadas por los tharos.

### **El secreto de Volteret**

Aunque he descrito todo lo que hay en la torre del estudioso de los mitos locales más reconocido del reino, lo cierto es que Volteret albergaba más asuntos en su mente que en sus documentos de investigación. Los que le conocieron de cerca refieren constantemente que siempre, en sus últimos días de lucidez, antes de convertirse en piedra, repetía algo acerca de las fronteras del desierto y que “todo era como el mito de la tortuga que despierta” y que “todo estaba relacionado a lo que encontraron en aquella playa olvidada”, pero yo nunca he encontrado nada acerca de ese mito misterioso en su torre, sin embargo, para el anciano, no cabe duda de que representaba algo de importancia.

El viejo mitólogo decía, con discursos entrecortados, que hace tiempo se había encontrado en el litoral un animal muerto, y que por el estado en que se encontraba, no



se podía apreciar cual había sido su verdadera naturaleza en vida. Los más aptos y capacitados para opinar parecían ser los pescadores, pero estos no reconocían los huesos de ningún pez o criatura marina a simple vista en la bestia misteriosa expuesta.

Se pudo observar con sencillez, que la magnitud de los huesos era considerable, por lo que causó fascinación la idea de criaturas tan grandes. Los restos estaban bien conservados en lo que respecta a los huesos, pero no había nada más: la piel, los órganos, sus ideas, todo había cumplido con las leyes del Hmbar, es decir, habían sido borradas irrecuperablemente por el paso torcido y alocado del tiempo. Los huesos constaban de diversas peculiaridades que llamaron la atención. De forma, parecían homínidos, excepto que bastante altos y muy erguidos.

Los restos encontrados los apreciaban de cerca y analizaban al mismo tiempo que sacaban las algas de sus partes, para darse una mejor idea de lo que tenían ante sí, pero era inevitable saltar a la conclusión, aún con partes ocultas todavía entre la arena, ya que, a todas luces, parecía un gigante alargado con deformidades inexplicables y cubierto de restos de órganos secos muy extraños.

Tenía placas de metal brillante y adornos, tales como pulseras, collares, y un ropaje que, si fuera para la batalla, como lo parecía ser, luego anunciaba un terrible poder, ya que se apreciaba una manufactura excelente en las piezas que acompañaban los restos varados. Les llamó la atención que tuviera manos tan parecidas a las suyas, pero con anillos engarzados, como si hubiera sido una bestia muy ostentosa y concluyeron que, en realidad, se trataría de un ser desconocido de tamaño cuatro o cinco veces mayor al de los homínidos del Abnir, y que, además, habría tenido una cabeza muy poderosa y deforme, con la que debería haber atacado ferozmente a sus enemigos, casi al modo en que lo hacen los perefalmirs con sus cuernos en forma de media luna.

Entre todos, (contaba en agonía), el viejo Volteret, sacaron con cuidado los restos y los trasladaron a un taller en donde se estudió el prototipo de la naturaleza. A todos causaba admiración ver una bestia tan grande y la imaginación de todos se disparó, inventando historias o explicaciones para cada una de sus raras características.

Unos dijeron que eran monos avanzados de otro mundo, mientras que algunos pensaron que parecía una criatura sofisticada, al juzgarle por sus adornos. Otros apuntaban a la forma “pacífica” en que descansaba y algunos hasta temieron que estuviera viva y durmiendo.

De la cabeza se especuló mucho: que había sido destrozada, que estaba incompleta, que era una suerte de casco, lo que protegía el lugar donde se les antojaba la cabeza, y así, por el estilo, muchos tuvieron opinión y el mayor placer de todo el asunto era este: el de adivinar pacientemente qué era lo que habían tenido ante ellos en las orillas de una playa perdida.

Los estudiosos pudieron ver que, a diferencia suya, la bestia gigante no tenía orejas puntiagudas, pero sí adornos de conchas marinas, anillos, una svenja en cada mano y huesos muy gruesos. Había algo que perturbaba a los tharos de estos restos tan misteriosos.

Con el tiempo se aventuraron a manipular la cabeza, temiendo mucho despertar a un monstruo colosal, pero se calmaron cuando el reposo se mantuvo y admirados, pudieron comprender que en realidad se trataba de una suerte de tocado o adorno para la cabeza, y que, en realidad, su cráneo parecía ser como una pelota algo deforme.

Lo que más les llamó la atención, era que parecía de piedra, pero no lo era, sino que se descomponía como algunos animales y así sus restos parecían como reliquias, aunque muy maltratadas o frágiles, como si estuviera muerto por eones, pero de contorno bastante distinto al suyo, ya que, carecía de orejas afiladas, nariz, ojos, y casi, más bien, parecía hueco por dentro. Todo esto, descontando la diferencia de volumen, que hizo pensar a todos que se trataba de gigantes deformes.

Del mismo estilo que con la cabeza, poco a poco desarmaron a la criatura, y le despojaron de todo aquello que no le era natural, pero que se había encontrado con el individuo al momento de morir, y misteriosamente, no se había convertido en piedra.

Dedujeron que podría ser un arreglo posterior al deceso, como una suerte de tributo o celebración ritual para desafiar las leyes del Hmbar.

Descubrieron un animal muy extraño, parecido a un primatoide de alargada anatomía. Algunos pensaron que se trataba de un reptil muy peligroso, mientras que otros afirmaban que era una suerte de pez primordial, mientras que otros aseguraban que era un tharo del futuro, pero ninguna verdad pudo saberse del encuentro. Era sencillamente un tipo de mono desconocido, con señales de ser civilizado, y que reposa como los animales.

Esto es lo que se sabe de esta historia, que, no siendo un mito, ocupó los últimos días de un gran mitólogo del Abnir. Nunca se supo realmente de qué se trataba, pero fueron estos eventos que desataron alegremente la discusión acerca de su naturaleza, por lo que se pretendió reconstruir lo sucedido, pero por falta de evidencia, esto resultó en una empresa perdida, pero no por ello olvidada.

De cualquier forma, fue el mito que estudió, por último, el viejo Volteret, aun cuando ningún registro de tabletas hable de ello, sino que lo sabemos por el testimonio de sus amigas y amigos más cercanos. Esta historia no tiene espacio en la torre, pero he querido incluirla, por tratarse de algo que fue constitutivo para los últimos momentos del encargado de recopilar los relatos dispersos de la región, por mandato del soberano agricultor, que es llamado con aprecio por muchos como el rey jardinero.

## **Noche 7: La teoría de la igualdad del rey sabio**

### **El tesoro de Tharnir**

Ahora que he relatado bastantes aspectos del mundo onírico de los Thar, resta que concluya mi tarea y confronte al rey tirano con la obra que me encargó su predecesor, y así, le descubra su verdadera naturaleza. Para ello deberé indicar asuntos sobre la singularidad de este nuevo tirano, pero antes debo considerar brevemente algunas ideas sobre la justicia en el Abnir, para finalizar estas memorias oníricas.

No hay otra cosa más sublime, ni más deseada en el Abnir, que la verdadera y plena justicia. Es necesario y absolutamente fundamental que nos preguntemos, ahora, y en todo momento: ¿Qué es lo justo? Esta pregunta es como una cueva grande, de la que el sonido que compone su vocablo, no es sino como la entrada de la caverna oscura que oculta una profunda resonancia, debido a la extensión de sus dominios.

Los tharos Thar se han encargado de diversos asuntos a lo largo de su existencia. En tiempos muy antiguos se preocuparon por la constitución del mundo, como es el caso de los elementalistas, pero luego, su interés se extendió hacia la vida de los erectoides homínidos. Hemos, además, referido lo dicho sobre los matemáticos monistas y otros representantes de escuelas o religiones alternas, pero en tiempos muy recientes, se han hecho conocer nuevas separaciones de esta hermandad, que algunos toman ligeramente, pues reconocen que sólo se trata de una ayuda para representarse un panorama de su evolución cultural. Sin embargo, estas inquietudes reflejan los contornos del carácter de nuestro pueblo.

Un tharo de nombre desconocido separó en tres grupos a las búsquedas que la hermandad había establecido en sus indagaciones, reflexiones y discusiones animadas. Unos, se habían dedicado a preguntarse cómo vivir bien, mientras que otros se habían preguntado no sólo como el mito refiere, “¿cómo un rey llega a ser rey?”, sino que, además, cómo gobernar bien. Ambos tenían en común la pretensión de aclarar propiamente, qué es lo que constituye “el bien”, asunto que, como podemos adivinar,

nunca ha sido del todo establecido, antes bien, se ha buscado ir más allá del bien y el mal.

Finalmente, un tercer grupo se ha preguntado por la naturaleza de la amada justicia, y en este sentido, se han preguntado incansablemente acerca de qué cosas serían justas, y todo esto, en las perspectivas anteriores de la buena vida y el buen gobierno, de modo que se pueda tener discernido “cómo” se puede garantizar una vida con justicia, con libertad y en el horizonte de algo que pueda decirse bueno para todos, o por lo menos, para la mayoría.

### **Consideraciones sobre la idea de justicia en la antigüedad**

Antes de que la hermandad del Thar se cohesione, ya habían aparecido alrededor de las regiones del Abnir las necesidades que empujaban hacia códigos o leyes que mediaran entre las disputas que nunca han dejado de aparecer. Por ejemplo, en el viejo y lejano Habnir del desierto infinito, las leyes, fueran cuales fueran, eran siempre tomadas como venidas de los dioses, (bien sean, los tres de piedra, u otros dioses distintos de aquellas regiones tan distantes).

Para los del viejo Habnir, desde que se encontraban tan solos y alejados del resto de pueblos, apenas se tenían los unos a los otros, y la importancia del núcleo familiar era fundamental para su subsistencia en un territorio tan agreste y poco amable con los homínidos. Es por esta razón que para los de este desierto, atentar de cualquier forma en contra de la unidad o salud familiar, implicaba una gran afrenta a las víctimas, pero además al pueblo entero, al reino local, y especialmente, a los dioses.

Del mismo modo, ellos tenían una creencia extraña sobre la muerte. Los tharos Thar de estos lugares sostienen que uno, al morir, simplemente deja de existir y su mente se funde en el todo y la nada, de modo que su perspectiva personal e individual se elimina del todo, y su existencia deja de serlo en el sentido en que lo era, de modo que, se da por completamente concluida la existencia del alma de otros, una vez se han convertido en piedra.

En el gélido Ulnir el afán por conducirse bien era mucho más acentuado, ya que pocos esfuerzos tenían para malgastar con tan terribles acechos naturales y sobrenaturales. Los de Ulnir tenían un complejo sistema de honor y de justicia, y para castigar a los que no eran de su agrado, y dichas penas podían llegar a ser extremadamente cruentas.

En algunos casos, cuando había cierta afrenta o duelo de fuerzas o intereses, la ley mandaba dos posibles soluciones, la primera consistía en luchar religiosamente a muerte en una especie de arena circular que dibujaban en el piso. El otro camino, mucho menos frecuente, era el de compensar con bienes al afectado. (Recordemos que, para tales primitivos tiempos, el uso del xafof aún no se había extendido.) En algunos casos se condenaba al exilio a sujetos, que pronto pasaban a formar parte del ámbito del bosque o las colinas, de suerte que cualquiera tenía libertad e impunidad para aniquilarle.

En el Ulnir era muy mal visto emborracharse públicamente, y, además, comer tanto que a uno ya no le quedara el cinturón. Ambas muestras de falta de autodominio involucraban la pena pétrea, es decir, el castigo último, o, como se dice por estos lugares gélidos, “la pálida destinación”. A esto, podemos agregarle el afán por la valentía y el coraje, de modo que, si alguien era acusado de cobarde o pusilánime, inmediatamente debía reclamar un duelo a muerte, o de lo contrario, recibir una muerte civil primero, y concluir inexorablemente con la petrificación. Este tipo de situaciones no sólo afectaban al individuo particular, sino que cada logro, proeza, bien o valor que tenía cualquier sujeto, no hacía otra cosa que recaer en la familia o el clan familiar.

Toda la sociedad de Ulnir giraba en torno a las identidades familiares, de modo que las personas se preocupaban por cuidar mucho ese nombre y toda muestra de honor o desapruebo, jamás iban directamente al individuo en juego, salvo, en la consecuencia última de la pena capital, pero todo el peso de la consideración social quedaba en la familia. Por ello, el honor era como el eje sobre el cual los de Ulnir manejaban sus vidas buenas.

Entonces, (como los jóvenes del Ulnir lo hacen a temprana edad), debemos hacernos la pregunta: ¿Cómo se hace uno honorable? El honor no nace de nosotros, sino que es

una retroalimentación de aprobación tribal o social. Es un fenómeno que procede de afuera y como resultado de nuestros actos. Se honra al noble, a los que son rectos, a la fortaleza, a los sabios, a todo anciano, a los árboles, pero especialmente, y sobre todas las cosas, le otorgamos honor al justo, porque no es de otro modo que un rey impersonal puede llegar a ser rey, cuando tiene sus dominios bien administrados.

El honor no recae sobre los que acumulan, ni sobre los de aspiraciones superficiales, o aquellos que solamente se conducen al deleite. No podemos honrar a alguien sólo por ser bello o bella, o sólo por tener buenos amigos, ni en virtud de nada que sea accidental o secundario. Del mismo modo es imposible dar honor al que produce daño, sufrimiento o violencias innecesarias. Jamás, en el Abnir, se otorga honor al injusto.

En términos generales, solemos honrar al honrado, por cuanto podemos confiar los actos de su manejo personal, y de tal modo, sabremos que es un compasivo y que no usará su libertad para ser injusto. Honramos al recto, porque sabemos que está por encima de las pasiones que podrían perturbar su recta razón: no hay nada que un rey pueda querer, cuando tiene lo único que importa: soberanía, incluso, (especialmente) cuando se carece de lujos. Honramos al que es apropiado, por cuanto reconocemos en su mismo modo de actuar, que ha encontrado la forma más adecuado para hacer las cosas, aunque esto no siempre les parezca a todas las criaturas por igual, y uno se pueda elevar por encima de tal situación, en concordancia con las leyes del Hmbar. Se eleva honor al preciso, por cuanto es claro, directo, y habla con verdad de un modo en que ha filtrado sus ideas para discernir lo noble de lo indigno. Se honra al equitativo, por cuanto sabemos que habrá imparcialidad en su juicio, y a todos por igual, les ofrecerá una medida conmensurable para diagramar las direcciones de un vivir bien con todos, lo cual suena bien, pero no es fácil. Finalmente, honramos al ecuánime y razonable, por cuanto sabemos que, si uno ha reflexionado lo suficiente, tiene que haber ubicado a lo injusto como una abominación a la compasión. Entonces, honramos al honrado, al recto, al moderado, al apropiado, al preciso, al equitativo, al imparcial, al ecuánime y al razonable. En palabras más concretas y precisas: Honramos al justo, tanto en el Ulnir, como en el total Abnir homínido.

En la zona del apático Durnir, como en la del acalorado Darnir, podemos apreciar prácticas primitivas muy parecidas que se alinean a estas tendencias anteriores y que

giran en torno de un mismo ideal compartido holísticamente, y es que, en un sentido paralelo, los de estas regiones creen profundamente que cada persona, como parte integral y funcional de la sociedad, debe contribuir lo mejor que pudiera al grupo entero y cohesionado, de modo que se esperaba, para todos, sin distinción, que se practique y desarrolle la virtud, o la excelencia en lo que fuera que uno hiciera.

No importa si uno siembra y tiene paciencia. O si uno recolecta y colecciona lo que aparece en la naturaleza, o bien, si uno trabaja la madera que ha caído por causas misteriosas, o si es criador de peces, o quizás, si es el rey mismo: todos, por igual tienen por común cuatro cosas puntuales, que ningún tharo olvida. En primer lugar, que todos van camino a la piedra. En segundo lugar, que las leyes del Hmbar apabullan de modo sublime, cualquier importancia particular. En tercer lugar, que hay que cultivar la nobleza y la justicia, y así, finalmente, en cuarto lugar, los del Abnir creen que es mejor si se esfuerzan, sin competir tóxicamente, en ser lo mejor que puedan, en cualquier cosa que hagan, ya que, el esfuerzo, y la dedicación, se ha mostrado el mejor aliciente del éxito pasajero y fugaz. En este sentido, de buscar la excelencia de las ocupaciones, se estima que cada cual deba ser la mejor versión de uno mismo, con sus tormentas y arcoíris por igual, esa es la aspiración de los que quieren que todos sean como reyes, para que no se necesite uno.

No existe uniformidad de lo que es bueno, para todos, por igual. Por ejemplo, los svenjutones buscan desarrollar la templanza y el coraje, mientras que los carpinteros pretenden un equilibrio entre lo bello, lo simple y lo útil, y así, por el estilo, cada idea de “bien” se acomoda a quien tuviera en sus manos herramientas o capacidades distintas. Pero siempre, sin falta, se busca que cada uno siga su camino lo mejor que pueda, desarrollando la excelencia de su arte o virtud, en contra de la fortuna, es decir, acostumbrándose a lo incómodo para ser más resiliente.

De estas zonas, Durnir y Darnir, proviene la idea de que es muy noble entregarse a un grupo de leyes que representen a todos, y al mismo tiempo, se cela cautelosamente que dichas normas no sean tergiversadas para beneficio de nadie más que para los tharos compasivos y que endiosan a la justicia práctica.



Muchos legisladores provienen de estas zonas y ello podría ser una manifestación del afán que tienen los homínidos de estas regiones por gestar ideas bien planteadas respecto a lo que es justo. Esto no es extraño, ya que la populosa densidad de estas partes, representa una reincidente tendencia al conflicto.

Originalmente, cuando había dos personas queriéndose disputar algo, o acusándose de cualquier cargo, los problemas se resolvían mediante un combate ritual realizado en los días de la luna llena, y sin haber probado fruta alguna en semanas. Para que haya “justicia” en el encuentro, se pretendía que cada uno tuviera la misma svenja, ya que, de otro modo, no habría paridad, y esa desventaja se interpretaría como una injusticia. En este sentido primordial y anecdótico, la justicia, inicialmente, para los de estas regiones separadas del Darnir y del Durnir, representaba principalmente, la igualdad de condiciones para dar la lucha por sobrevivir.

Luego de desarrollar posturas y apropiarse de códigos, leyes, normas y reglas de otras regiones, aparecieron los encargados de evaluar las cosas que se sometían a juicio. Estos jueces eran llamados “lenguas de xavat” y por mandato real llevaban todos unos gorros en punta con la inscripción: “*Hbm aYr Pei dar*”, aunque en otros caracteres distintos.

En una habitación muy espaciosa, los “lenguas de xavat”, o jueces, recibían a todo tipo de personas con problemas diversos, para resolver los asuntos mediante su criterio, en nombre de la justicia del rey, pero, a veces, al que se le culpaba, no tenía la condición de poder responder por sus actos. Si una carreta destrozaba sus ruedas por alguna piedra en el camino, luego el conductor tenía que cargar la pesada piedra hasta el lugar, para acusarla y luego no obtener ningún reparo a cambio, pues a nadie podía hacerse responsable, ya que es sabido que, en el Abnir, las piedras no sólo tienen prioridad jurídica sobre los homínidos, sino que, además, se ha probado con alta probabilidad que las piedras no pagan sus deudas.

Cuando un animal se comía la cosecha de un agricultor, luego a la bestia se le puede sacrificar, pero el daño ya está hecho, y nada justifica reproducir obligatoriamente la

violencia, de modo que esto suele dejarse a juicio del propio afectado, y se respeta su voluntad.

Puede suceder, incluso, que el imputado fuera un niño o un loco, y no siendo plenamente libre (nadie lo es, según cree la secta de la tortuga), es difícil asegurarse de una compensación que a la vez produzca una corrección en el infractor, de suerte que ya no lo vuelva a hacer otra vez. En este sentido, los casos de reincidencia son castigados con la petrificación directa e indubitable.

En Tharnir, la capital, también existían antiguamente prácticas primitivas para fomentar una perspectiva conjunta de justicia, pero de tales usos, sólo se ha conservado una restricción muy particular, y es que cada tharo y thara deben estimar que sus vidas no son del todo suyas, sino del reino, y en este sentido, nadie tiene derecho a autolesionarse, mucho menos, tomar su propia vida, ya que, en rigor, sólo le pertenece parcialmente. Esto no siempre ha sido obedecido.

Aunque de las mencionadas, hay prácticas que son discutibles y muchas han dejado de existir, lo cierto es que de ellas podemos derivar el hecho de que para todos los del Abnir, la justicia representa una constelación de valores que permiten el entramado social y cultural cohesionado de una vida equilibrada, y, normalmente, hoy, se basan para ello en las ideas de respeto, tolerancia, convivencia balanceada, libertad, pero también admiten la furiosa venganza y la violencia cometida contra los faltos de compasión.

### **La propuesta del rey olvidado**

Hubo alguna vez un sujeto, que llegaría a ser rey, pero que antes de tal suerte, reflexionó y compartió sus ideas sobre una comunidad justa, sin luchas internas, ni reparticiones inadecuadas: es decir, un mundo tal, que, si uno fuera invitado a formar parte de cualquiera de sus fragmentos, no lo dudara, sabiendo que en todos los lugares encontraría las capacidades para realizarse, por igual, y sin diferencia de ser tharo, no

tharo, amigo, enemigo, esclavo o rey. A esta teoría revolucionaria le llamó “perexafofsvenjadlnancia”, inspirado en cierta música de improvisación.

El rey olvidado, sólo legó esta obra, y la realizó antes de si quiera saber que lo querían hacer rey. Sus ideas fueron aclamadas, pero el sabio rey, cuando se vio coronado, refirió un solemne mensaje que caló en los modos de ser del reino unido: Reyes son todos, solo si para todos existe la misma justicia, y ahí donde la gente se educa para la moderación, la compasión y el servicio desinteresado, luego; un rey no hace falta realmente, salvo, quizás, simbólicamente, por cuanto el pueblo gusta de tener un líder protector, por mucho que ellos mismos sean los que perezcan en las luchas. De suerte que quien da la cara, es uno mismo, y esto implica ser dueño de su propio demonio.

Lo que hacía el rey olvidado, casi a la suerte de un tharo Thar, era analizar con paciencia el modo en que la gente vivía y gobernaba sus conductas. Esta empresa para la mayoría podrá parecer aburrida, pero era el afán y objeto de goce en el oficio que el rey sabio tenía como aquello en que cultivaba su excelencia, es decir, sanamente, representaba que él quería ser el mejor en lo que hacía, sin lastimar a otros en su camino, y su recorrido transitaba por las reflexiones acerca de lo justo y sus relaciones con los juegos de poder.

Su nombre es objeto de disputa, y en rigor, no se conoce realmente, pero se cree que podría ser Juan Raúles, o Juanito Crudols. Otros investigadores más serios apuntan a la posibilidad de John Rawls o Ron Jaws, pero es muy difícil entender las razones por las cuales se explican tales hipótesis en un mundo onírico, en donde las ideas son de quien las sueña. No obstante, debemos señalar que probablemente, Raúles, Crudols, Rawls o Jaws haya sido un pensador independiente, y que el rey sabio haya aprendido acerca de su doctrina viajando.

A él se le adjudica la teoría de la justicia como equidad que se convirtió en una práctica y uso arraigado en los del Abnir. Espero algún día descifrar el enigma de su (falta de certeza en el) nombre, ya que, si yo reproduzco un eco de sus ideas, probablemente la fuente sea varias veces mejor.

En una callejuela agitada en los tiempos de los falmirs, debajo de la tierra, con poca luz y mal alimentado, vivía el rey sabio. Él pensaba que el gobierno, en buena cuenta, debe

de ser del pueblo, y si el rey no se ajusta, luego sólo es un abusivo sin legitimidad mayor que la de su poder usurpado, es decir, que no tiene mayor dominio que su imposición del mandato ilegítimo, y que, siendo concretamente material, en la práctica, no significa, por ello, que sea lo mejor, ni que sea adecuado.

Para el soberano reflexivo, la idea de libertad era como una hermana de la justicia, y ambas eran entendidas como fundamentales para que la gente viva sin miseria moral. Se cuenta que él conocía bien las posturas de las “tortugas”, las “serpientes”, los “conejos” y los “monos”, pero que, en cualquier caso, lo que hacía falta para compensar los problemas de libertad pragmática, era la igualdad. Lo mismo aplicaba a la justicia, y de ahí su triangulación teórica.

Era muy sencillo para un falmir salirse con la suya, ayudados por sus aliados xafofos, o poderosos lenguas de xavat clientelares, de modo que muchas veces esquivaban lo correcto, dejando traspasada la justicia objetiva, y demostrando una práctica en que el xafof y el poder eran en efecto, más importantes que la justicia. Lo mismo con la libertad: un falmir era más libre que un subyugado, y no existía una razón pura reconocible para ello, salvo que uno tenía tierras y xafofs, mientras que el otro le ayudaba a generarlo y no podía deshacerse de sus cadenas sin convertirse en piedra.

Lo que el rey sabio proponía era muy concreto: que haya igualdad a la hora de proporcionar justicia y libertad. Que un falmir no sea mejor que nadie, ni un obrero pueda dejar de ser tratado como cualquier otro: es decir, que la esclavitud enmascarada, en suma, era una aberración y que el pueblo entero, ahora asalariado de los señores xafofos y los falmirs, no estaba sino maniatado, indefenso y sin capacidad de respuesta. Esto no representaba la igualdad que el rey sabio proclamaba: no existía razón ni derecho suficiente por parte de nadie, para hacerse de tales atribuciones antihomínidas. La legitimidad de los falmirs representa una afrenta a las leyes del Hmbar, tanto metafísica, como prácticamente.

Ya antes, otros tharos que el rey sabio había conocido, (especialmente mediante la lectura de tabletas de piedra), habían referido que era necesario que exista equidad para todos los componentes de la sociedad en lo que respecta a derechos básicos,

oportunidades y todo lo referente a la libertad y la justicia. Sin embargo, el rey sabio tenía algo que agregar.

No bastaba, decía, con que exista igualdad a secas, por parte del aparato del rey. Lo que hacía falta, para compensar un desbalance sistemático y crónico, era cambiar el rumbo del viaje mediante el giro de las velas, y de este modo, trabajar sistemáticamente orientados en virtud de los más necesitados, generando un estado de bienestar retributivo y que se retroalimente de las bondades que producen las fuerzas de trabajo generales. Él pretendía crear una sociedad que siempre se ocupara de los que tienen menos, de los que no pueden brillar, de los que quedan marginados, por una u otra razón, ya que todas esas causas carecen de peso, para hacer las vidas miserables, y, sin embargo, en la práctica lo hacen. Hacía falta poner el corazón de los intereses particulares, precisamente, ahí donde no hay libertad ni justicia, de modo que nadie nunca se vea desprovisto de estas.

Algunas personas habían escuchado sus discursos, o leído sus tabletas, y no tardaron en aparecer aquellos quienes veían en el rey sabio uno que quería absolutizar todo el gobierno, fundamentando sus buenas intenciones, pero sepultando a todos lo que demostrasen alguna particularidad distintiva. Nada menos alejado de la realidad, ya que el soberano pensador, que ocupó el trono por un solo día, tenía muy claro que el caos y las diferencias siempre iban a existir, y acaso, hasta era algo bueno, pero eso no legitimaba a nadie para ver un esclavo ser esclavo y no librarle, pudiéndolo hacer, ya que, si era así, de los dos, uno no era libre, y el otro usaba negligentemente lo poco que tenía de libertad.

Para comprender el mecanismo que utiliza el rey sabio para explicar su teoría, debemos antes, tener en cuenta cierta discusión que había aparecido hace mucho entre los tharos Thar, y aunque yo no conozco al detalle la controversia, haré un esfuerzo por ser tan preciso como me sea posible, de modo que estas consideraciones resulten adecuadas como una base para entender las ideas del soberano sabio.

## **Los tharos Thar del pacto**

Muchos años después de que el rey jardinero ordenara investigar y reunir información sobre el Thar de los tharos, aparecieron diversas escuelas hermanas que fueron conocidas relativamente poco y fueron llamadas como los pactistas. Sus ideas eran mitad mitos y mitad especulación social, de modo que casi nadie les tomaba realmente en serio.

Los pactistas referían que, en tiempos primordiales, la gente había vivido de otro modo, antes de tener un camino de piedras blancas manchadas de rojo que uniera todo el reino. Antes, incluso, de los reyes locales y el uso experto del carrotefante de asedio. En tiempos primordiales había caos, violencia y la ley del más fuerte. En esta instancia primordial, no existía autoridad política, ni honor, pero si la fuerza, el vigor y la violencia petrificadora. En este sentido, podemos decir que, a diferencia de hoy, no existía una sociedad civil activa, con ánimos de participar en la buena vida pública.

A diferencia de otros animales, los homínidos desarrollaron reglas organizadas y complejas para poder articularse mediante diversos intereses. El tránsito de una era primordial salvaje, a la era de un gobierno para todos, fue representado por una figura muy particular: la del pacto del rey.

Para explicar esta especie de eslabón perdido en los modos de vivir de los homínidos, se recurrió a diversos postulados. Me gustaría mencionar a tres de ellos. En general, todos ellos siempre defendían una idea que orbitaba alrededor de un pacto que creaba un puente entre lo primordial salvaje y la actual civilidad. Un sujeto llamado Kientibakor defendía que lo homínido, desde su pura concepción, siempre fue maldad y tuvo natural inclinación a la violencia, de modo que el peor enemigo de un humanoide, no es, sino otro humanoide, ya que posee una capacidad ilimitada para la destrucción y la discordia constante.

Para poder controlar al grueso de la salvajada, los más fuertes, estipula Kientibakor, que deben idear un plan para someter a los muchos, de modo que cedan su brutal

honestidad a cambio de una paz social hipócrita, pero necesaria para la supervivencia general. En este caso, el pacto radica en que unos, los muchos, renuncian a su libertad desenfrenada, a cambio de que uno, el rey o soberano, les garantice el bienestar y la paz de su orden y justicia a cambio.

Esta postura fue discutida por un segundo pactista de nombre Cuarentaytres, quien se esmeró en demostrar la realidad histórica y concreta de tal estado primordial, organizando incontables expediciones a cuevas en que encontró huesos magullados y cráneos perforados, todos petrificados y muy maltratados.

El tharo Cuarentaytres criticaba de Kientibakor que su propuesta no admitía la posibilidad de que el soberano le falle al pueblo sometido, y de este modo, no cumpliéndose el pacto, habría que garantizar un modo de fiscalizar las labores del uno, ya que los otros se verían tan mantenidos a raya en sus facultades naturales, que se verían reprimidos a fuerza de las svenjas. Por ello, hizo famosa la idea de que, si un rey no es para todos, y sólo es rey para sí mismo, entonces no es parte del reino en donde todos son como reyes, y, por tanto, es un enemigo del reino.

Finalmente, el “Delfín Rosado” otorgó un cambio a la discusión, apuntando (en épocas de los falmirs) que la sociedad era sumamente corrupta y que el estado primordial de las cosas era preferible, si se tenían en cuenta todos los atropellos a los que se veían conducidos en manejos de los xafofos y sus aliados. El punto en que se reconocía que la edad primordial había concluido, refería el Delfín Rosado, era cuando se instauró el uso y práctica de la propiedad privada, pervirtiendo, así, para siempre, el desarrollo de una sociedad congénitamente enferma, con la ilusión de una perspectiva personal que dejaba de lado la mayor fuerza conjunta de la especie.

Estos tres pensadores, Kientibakor, Cuarentaytres y el Delfín Rosado, intentaron explicar mediante el concepto de una suerte de “pacto”, las razones de cómo y porqué habíamos los tharos llegado a una sociedad como la que experimentamos actualmente, en contraposición a tiempos primitivos, cuando los significados de las cosas y las costumbres, o los modos, eran tan distintos.

## **Justicia a través de la equidad**

Cuando el rey sabio se preguntaba ¿cómo saber qué es lo justo?, pensaba que era muy probable, siguiendo el hilo de la naturaleza, que cada quién, mientras estuviera a la altura de un rey, debería poder saberlo, ya que hay cierta autonomía en las ideas que flotan en virtud del bien, lo justo, lo correcto y lo noble, de modo que, no sería muy difícil para cualquiera saber cuándo está transgrediendo la línea del buen comportamiento.

Esto no quiere decir, para nada, que debamos ser recatados o medidos en todo momento, ya que, el rey sabio de sobra tenía en cuenta que hay momentos para el exceso, la locura y hasta para endurecer el puño, de modo que su planteamiento se limita a señalar que hay cierta clase de autosuficiencia en la idea de justicia que tenemos dentro de nosotros, y que, en el despliegue de la libertad, unos se hacen justos, y otros abusivos.

De modo contrastado, para que pueda surgir una adecuada concepción de justicia, tiene que haber existido un desacuerdo inicial, frente al cual, socialmente, se haya construido un horizonte compartido, y ello como resultado de la natural guerra de intereses diversos y contradictorios que representa una sociedad compuesta por homínidos de pretensiones y horizontes incompatibles.

Esto puede percibirse como algo lógico, cuando la motivación de muchos individuos se agota en la competencia, la desconfianza y el afán personal de gloria. Especialmente cuando se tiene mal entendido el criterio del éxito. Esto no puede sino germinar fragmentación, y es por ello que el rey sabio siempre tuvo en mente reconfigurar el enfoque de cualquier pacto que involucre una cooperación social que, para ver cumplido su función, beneficie, de modo justo, a todos, y no a un puñado de depredadores adaptados con máscaras y libretos.

Algunos se han preocupado mucho por cual fuera la condición fundamental para vivir bien. Algunos, siguiendo a Tzakad, han referido que es la justicia, lo esencial, mientras que los seguidores o cultistas de Txelvet, han postulado que lo es la libertad. Para el rey



sabio, una, sin otra, carecen de sentido, y son ambas en armonía, las que deben garantizarse de modo igualitario y en proporción a una constante redistribución del bienestar hacia los más necesitados, para poder maximizar la vida buena de los muchos.

Alguna vez le preguntaron al rey reflexivo, antes que fuera soberano: ¿por qué la justicia es tan importante?, ante lo cual, él se limitó a señalar que no es otra cosa, sino una sociedad justa, hacia la cual apuntan todas las sociedades, al margen de sus religiones o costumbres militares. El afán del homínido, han dicho algunos, es ser feliz, y para ello, es fácil concordar en que hace falta la vida buena, y no hay posible plenitud sin la existencia de la justicia, la cual involucra a la libertad y a la equidad.

Para poder explicar su teoría, el rey sabio solía recurrir a una figura especulativa que nombró como el mito del rey que es todos los reyes y consiste en la siguiente maquinación. Imaginemos, (y hagamos un esfuerzo al hacerlo, puesto que es algo estrictamente fantasioso), que, de todos los súbditos del reino, debemos elegir un rey, y que éste debe garantizar el bien supremo para el resto, una vez elegido. ¿Cuáles son los principios que deberían regir la justicia, de modo que siempre sean iguales para todos?

Debemos pensar en otro asunto fundamental. Hay dos modos en que un rey deja de ser rey en el Abnir, siendo una, la petrificación mortal, y otra, la sucesión a otro rey distinto por medios pacíficos. Imaginemos, entonces, que el rey elegido, debe dejar de ser rey algún día y volverá a su lugar antiguo en la sociedad.

De todos los posibles candidatos, podría existir un viajero, un tirano, un cazador, un campesino, un marinero, un carpintero, un ingeniero, un músico, un svenjutón, un asalariado y, así por el estilo, cualquier suerte de individuo que deberá suspender sus labores, para verse investido con la responsabilidad de ser como una suerte de padre o madre amorosa para hijos que jamás verá con sus propios ojos.

En este contexto, fabulemos, ¿qué cosas debería hacer un rey para ser rey de todos y no sólo de los suyos, ni de sí mismo? Consideremos que no habría espacio para engañar al pueblo, ni estafarle de ninguna manera, ya que el más mínimo amago de corrupción sería cancelado con consecuencias pétreas.

Una manera eficiente para poder garantizar el buen gobierno, sería que exista una misma medida en rigor de las leyes y sus consecuencias, para todos por igual, de modo que no exista algo como una justicia selectiva, arbitraria o sesgada, ni una inconmensurable, ni irracional. Y en el mismo sentido, la polaridad de lo justo debe obrar en hacer justicia a los que padecen de lo injusto, y, ya que uno no sabe quién será rey, o más bien, cada uno sabe que cualquiera puede serlo, luego, para todos por igual, es beneficioso el garantizar los derechos y bondades mínimas a los sectores que peor andan por sí mismos, de suerte que a nadie le falte el sustento y las capacidades de desarrollo, sin importar el imperio del xafof, ni las influencias de amistades poderosas, ya que todas estas cosas son como alimento de un engranaje clientelar, en donde se favorece a los cercanos, pero se exprime e invisibiliza a los lejanos. Si en rigor el reino es de todos, no pueden haber dichas desigualdades de consideración esencial. Aunque ciertamente, sea saludable que existan otras distinciones naturales: no por querer una justicia igual para todos, se pretende que todos seamos iguales en todo, salvo, en lo afanosos por lo justo.

En todo este horizonte, el rey pensador proponía dos aproximaciones hacia el significado de una justicia. Un acercamiento lo hacía desde una perspectiva general, mientras que la segunda articulación, la estipulaba bajo una concepción especial o particular.

Lo primero que planteaba, era que la diferencia es natural y es fruto de las aspiraciones, esfuerzos y capacidades de cada uno, pero el problema radicaba en los abismos que separan a un homínido, de otro, causando la ilusión de que no fueran partícipes de la misma categoría de valor. En este sentido, todos los valores sociales, tales como las libertades, las oportunidades, las riquezas, y otras comodidades, deben ser distribuidas de modo equitativo, a menos que, por una repartición desigual se alcance un beneficio mayor adecuado para todos. En este sentido puntual, la desigualdad puede ser justa,

sí, y sólo sí, vuelca sus esfuerzos para compensar a los menos favorecidos, de modo que, en último término, cause beneplácito para todos.

Desde que la diferencia es natural entre los homínidos, luego pensar utópicamente que se puede ser completamente igual a todos, es un despropósito, ya que tal idealización, no haría sino anular el incentivo de los deseos de cada cual, y el esfuerzo es algo que no debe desvirtuarse, ya que el crecimiento personal, en miras de las aspiraciones, es algo positivo de las diferencias y no se pretende repartir a todos por igual, cuando no todos se esfuerzan equitativamente.

Lo segundo planteado, en un sentido más particular, es que la justicia de este modelo se aplica a una sociedad muy particular: la del Abnir, con sus errores, fallas y enredos, en donde se prioriza la nobleza, la libertad de imaginación y la tolerancia por las creencias ajenas, mientras que se condena el abuso del poder que otorgan los xafofs.

Por estas razones, es que es necesario garantizar las libertades básicas, personales, de pensamientos, políticas, religiosas, entre algunas otras, considerando en conjunto, para este punto, la necesidad de una diferencia sana, y todo ello debe apuntar hacia el beneficio social de los menos favorecidos, ofreciendo igualdad de oportunidades a los individuos que quieran crecer, pero no sepultando a los que no puedan, o no lo quieran así. Es por todas estas razones, que la justicia debe ser global, respetando la diferencia, pero siempre acomodando el algoritmo de su proceder, de acuerdo a lo que genere una mayor tranquilidad a los que más sufren, especialmente a los que han sido esclavizados por el poder de los falmirs, o abusivos análogos. No habría justicia, por ejemplo, si dos personas de condición social distinta, por igual, no puedan acceder a un médico, un sacerdote, un profesor, o un cocinero.

Entonces, si uno debe comportarse siempre con esta estrategia en mente, luego, los designios de un rey resultan ser obsoletos e insignificantes, por cuanto se habría asegurado que las falencias sociales queden satisfechas por aquellos que más poder, libertad y posibilidades tienen, dejando el “pacto” en manos de los muchos, y volviendo al soberano una pieza simbólica, pero innecesaria, en el sentido en que ahora, todos serían como reyes.

No podemos ir a un extremo ni a otro: no podemos pretender que el mundo sea un totalitarismo en donde todo es común para todos, por cuanto no se garantizarían las libertades básicas del individuo, ni se respetaría la diferencia natural, pero, tampoco, podríamos permitir rienda suelta a los acumuladores del xafof, ya que sus obras serían la de producir desigualdad, especialmente en la distribución de riquezas, ingresos, oportunidades y, en suma, libertades.

Las perspectivas distintas, los enfoques alternos, las verdades fragmentadas, las opiniones divergentes, todas ellas son naturales y necesarias, pero en el panorama de un fanatismo de valores absolutos, luego estas sutiles pluralidades se van aboliendo, hasta el punto en que se impone cierta tradición forzosa, que lleva por ley la de reemplazar lo distinto, eliminando los otros, aniquilando lo diferente. Es por todo ello que es fundamental tener en cuenta la necesidad de un equilibrio del pensamiento entre los diferentes representantes de ideas, de modo que exista un consenso entramado entre opiniones válidas, legítimas y que toleren los otros puntos de vista con respeto.

Si uno no sabe quién será rey, ni siquiera, si uno mismo podría serlo, luego, las obras de un cazador, de un agricultor o un de un artesano, son, siempre, bajo la perspectiva de esta teoría de la justicia en cuanto igualdad, actos que uno podrá tener por seguro que beneficiaran a todos por igual, casi, de la suerte como si cada súbdito fuera como el rey de su propio tharum, y esta investidura fuera tan pasajera como las leyes del Hmbar, que lograra de esta manera que no se comprometiera malsanamente con retener un cargo cuya función es inalterable y no admite el beneficio para unos, sin el perjuicio de todos los demás, de modo que sólo hubiera un camino, y es el de beneficiar a todos, como si ellos mismos, los muchos, fueran el rey ante quien hincan la rodilla, bajan la cabeza y elevan el corazón con nobleza y a su vez, se recibe el mismo trato por otros, existiendo convicción sincera en ambos polos.

Esta era la teoría borrosa del rey sabio, quien la sostuvo tan firmemente, que le bastó un día para ordenar que se esparciera por el reino unificado su mensaje, y luego desapareció con la ilusión de que un gran cambio le sobrevendría, sin embargo, las necesidades diversas, y la inercia política, así como la profunda semilla del caos, todo ello, condujo al Abnir a verse de nuevo, ante otro rey, pero esta vez, con una mayor convicción en los modos y razones por los cuales un rey llega a ser rey, y en qué sentido

es noble y real. Con esto, queda concluida mi versión de lo que he podido entender y recordar del rey sabio, y resta, en adelante, para finalizar este documento, aclarar la naturaleza del último y más reciente soberano: el usurpador accidental, o, el rey tirano.

## **Noche 8: El rey tirano**

### **Reflexiones finales**

Con estas palabras finales voy a terminar mi discurso, y le ofrezco todas estas consideraciones al honorable rey tirano, quien ahora ostenta el poder del Abnir, y que, en algún sentido, está como coronado por una joya que ya no se puede descolocar, salvo con la excepción del cumplimiento de las leyes metafísicas del Hmbar. Al mismo tiempo, habré de hilar en paralelo la idea de cómo el espíritu del Abnir sostiene que existe “lo que mueve” a las cosas, es decir, aquello que les “anima”.

Debemos presentarnos una serie de preguntas: ¿Qué hay adentro de cada uno? ¿Somos habitados por diversos espíritus o tenemos un solo ángulo de la presencia en el mundo? ¿Qué es lo que hace, a cada uno, ser sí mismo? No sé qué habita en mí, muy dentro, en mis propias raíces; pero es algo que algunos han llamado como el rey tirano.

Un soberano digno de ser tenido por noble, sólo puede ser un conductor adecuado, si conoce sus dominios y los expande, y mi labor no ha sido otra que haber explorado ciertos dominios para preparar a un rey, en la medida que haya representado bien en su interior, todos los vectores que se dibujan de la vida en el Abnir: yo los he explorado para vuestra majestad, sucesor del rey cazador.

Es posible que su majestad no lea cada rincón del testamento de su reino, o que no haya podido comprender algunos asuntos, pero esto es fácil de explicar, debido a que lo homínido es muy corto de entendimiento, cuando se le compara a todo lo que es o pueda ser, y si a ello le agregamos las capacidades muy limitadas de narrador que este viejo svenjutón tiene, luego resulta evidente que muchos temas van a quedar en la oscuridad.

Voy a responderle, a título personal, y desde mi perspectiva individual, a las preguntas que he formulado al inicio de esta noche última, y espero dar contestación, englobando el sentir del espíritu de nuestro pueblo: Para comenzar, yo tengo la creencia que adentro mío hay un poderoso demonio, quien posee tiempo y libertad limitadas, que debe discernir entre lo real, lo onírico, y las razones adecuadas para vivir una vida buena, alejados de las terribles criaturas e instituciones que he descrito. Tengo carne, corteza, núcleo, falaf, orejas en punta, harogs de color morado y me llamo Thoro, de la familia de Kalpur. Así, como yo, existen otros, pero tienen otros nombres: son otros cuerpos y otras mentes. Algunos se han llamado Thoro, del mismo modo, pero sus familias eran otras, y no es infrecuente que más de uno lleve el mismo nombre en la misma familia, por lo que este asunto no está protegido de problemas confusos. Pero, de cualquier forma, yo soy el que existe con mi modo de ser, y así, reconozco a los otros, de igual forma, que tienen cuerpos por igual, pero lo que les hace ser, en rigor, proviene de su interior, de una fuerza espiritual o demoníaca.

Los espíritus o los demonios, (de nuevo, son lo mismo), pueden ser tanto buenos, como malos, como neutrales, o bien, de una postura más allá de las palabras limitantes. Para decir que, uno es de un modo, antes que, de otro, analizamos sus actos, sus intenciones, sus consideraciones para con los demás y con respecto de sí mismo: nos solemos preguntar, al conocer a alguien: ¿Qué tan buen rey sería esta persona? En otras palabras: reconocemos al interior de cada criatura que se mueva, (o sea inerte), cierta fuerza propia en todos los casos y en cada uno de los seres habita una especie de monarca inmaterial, que se apodera del mecanismo biológico que encarna.

Somos cuerpo y somos demonio, pero una cosa sin la otra no completan al individuo, y aunque es cierto que la materia permanece, al morir, hecha piedra, y que el espíritu se deriva y reparte entre los que han conocido a quien muere, luego, es posible que el alma perdure un poco antes ahogarse en el código del Hmbar, pero ya el homínido puntual, particular, propiamente, no está, por cuanto su presencia es una ausencia, y sólo en el pensamiento y los sentimientos se le puede encontrar a los de piedra, a menos que sus tumbas se hayan descompuesto y un árbol haya crecido en su lugar, en cuyo caso, es objeto de abrazos.

No somos únicamente cuerpo, ni únicamente demonio, somos ambas a la vez, mientras seamos, pero ambos se transforman cada cual, a su manera, para finalmente, en términos panorámicos, sencillamente dejar de ser, cuando llega la hora última de la piedra. Lo que nos hace ser, mientras vivimos, es nuestra libertad, y lo que nos hace ser buenos es nuestra afiliación a la justicia del autodomínio noble y compasivo, que se permite la violencia en contra de los que carecen de compasión, y que han comprendido las leyes del Hmbar, respecto a la dimensión de lo homínido y la importancia de su relación saludable con la gran tortuga.

Nosotros somos un fragmento del mundo, y fugazmente habitamos un espacio, pero el poder de la fuerza de nuestras mentes e imaginaciones, puede despegarse a través del tiempo, como demuestra que conozcamos la historia de tharos tan antiguos, y del mismo modo, así, el alma, también puede llegar a parecer inmortal, aún, cuando la verdadera piedra haya calcinado cualquier cuerpo.

Aunque de existencia concreta, lo material, es como una ilusión, y lo verdaderamente importante está en un modo de ser que tiene dos corrientes cohabitando en su palpar: cómo ha sido causada a ser, es decir, cómo ha sido constituida, formada o desarrollada, y, por otro lado, en segundo lugar, queda la voluntad del cuerpo, que representa una ilusión en otro sentido, pero que conduce la materia corporal, mientras tenga el poder.

Por otro lado, el tiempo es una representación mental que se condice con el fenómeno de corrupción y cambio permanente de las cosas, y por eso, nosotros, los tharos que crecemos en los árboles nos volvemos de piedra al morir, porque el paso absurdo de tiempo en nuestro mundo implica una medida que no tiene comparación con la de otros, de suerte que Thoro Kalpur, vuestro paciente servidor, al morir, desde otra perspectiva a la del Abnir, será objeto de una transformación que implicaría que se perciba que lentamente se carboniza, y el aire logra una combustión con los residuos del cuerpo, ahora abandonado de su demonio, de modo que en el acto, el cadáver se fosilizara, como si hubieran pasado millones de años, de un momento a otro, porque esa es la medida equivalente de los sueños, y lo que para otros fueran nueve noches, para nosotros es la historia completa de nuestra rebelde especie.



Luego de la hora de la piedra, el alma, persiste en algún sentido mínimo, como recuerdo de quienes se ha afectado, sea con amor o con malicia, y no hay más que eso: luego de morir uno se derrama a lo largo de los que ha contactado, y perdura ahí, en el corazón de cada quien, y del modo en cómo le alberga cada uno o una al ente que es objeto de sus memorias. A veces recordamos con dulce cariño a alguien, pero otras veces recordamos con rencor y fastidio, a quienes no han sido compasivos ni justos con nosotros.

Por lo demás, cuerpo, obra, afanes, logros, riquezas, honores, amores, odios, todos, por igual, ya no son de uno, por cuanto ya no se es uno mismo y al dejar de ser, se ha dejado todo atrás, quedando sólo de cada uno, aquello que habita en los interiores de los otros.

Existe lo que habitas, y existen las cadenas, pero no existe la condenación de ningún alma, aunque algunos hagan sentir culpables a otros por razones que no he querido discutir, pues no soy inmune al fuego. El que es injusto, no es rey, y quien no cultiva la compasión, se expone a enemistarse con los que combaten a todos aquellos que no cultivan la compasión, y con esto hace falta ser cuidadoso, ya que las apariencias suelen engañar, y casi todo es aparente.

Debe vuestra honorabilidad tener en cuenta que nadie, salvo uno mismo, puede intermediar realmente entre los dioses de piedra y el fuego interior que a cada uno le ha tocado. Cada uno es rey, pero a la vez, cada uno es responsable de su reino, y en este sentido, uno debe equivocarse, también, para aprender a no hacerlo más en el futuro.

He querido primero dar cuenta del lugar que he visitado tanto, pero luego, dirigirme a quien se queda con este vistazo parcial y limitado de este mundo rebelde. Consideremos que todo rey tiene su concejo, y así, en cuanto todos somos como reyes, todos tenemos a nuestros consejeros. Quiero dirigirme al consejero de todo rey, es decir, a quien es como un Thar para los tharos. Por ello, me quiero encomendar al habitante interior de todo homínido: al rey tirano, que es a la vez, “Thar” y soberano.

El rey tirano es una entelequia, es una mente con inteligencia y voluntad. Es algo que percibe, que entiende y que a veces quiere. El rey tirano es quien se ha hecho con todos los lugares, que podrá reformular a su antojo, o bien, podrá seguir una línea distinta, y quizá, incluso, pueda culminar las obras que ya han sido empezadas por otros, pero que nunca se han finalizado totalmente. El rey tirano habita en cada uno.

Su altísima excelencia, el soberano tirano, se ha hecho de este mundo sin que pueda evitar tenerlo entre sus representaciones, siempre y cuando haya explorado los rincones que componen ese mundo caótico e imperecedero. Así, él ha imaginado algunos aspectos y fenómenos de nuestro mundo, haciendo suyos, precisamente las imágenes que le han surgido, y de este modo, los del Abnir, le hemos invadido. Algún tirano estará feliz de ello, mientras que otros aplicaran la condena del Hmbar de modo inmediato, de cualquier forma, el rey tirano es libre y ha sido invitado a reflexionar sobre diversas cosas, que bien puede visitar, por cuanto nunca se han establecido certezas rígidas, de modo que, lo que alguna vez fue, podría, en la resurrección de su acto, luego ser otra cosa, bajo una segunda o tercera lectura.

Vuestro siervo, Thoro de la familia de Kalpur de las minas del Xavatán de la región del Darnir, contigua al Tharnir, ha sido un soldado y un viajero, y antes de eso, muchas otras cosas. Le he relatado acerca de los pueblos, las costumbres, la geografía, las creencias, las religiones, la economía, los mitos, los pilares sociales como la justicia y la libertad, y así, por el estilo, he buscado ofrecerle una instantánea parcial de un mundo que le toca a otros terminar de explorar, si es que así lo desearan.

No tendrían nada más que cruzar el portal del árbol, (aquello que parece una entrada natural, en la base de algunos que han crecido mucho y en paz), para luego descender por el número secreto de peldaños, hasta la calle principal de la fortificada capital, y se debe prestar atención a las runas o dibujos, por cuanto estos son de gran utilidad en los primeros viajes, y no se debe temer si uno demora en aprender su dialecto trídico, ya que el tiempo se extiende de modo muy surreal, en los dominios del Abnir, permitiendo extensas expediciones, antes de tener que regresar, de manera que la mayoría suele aprender los conceptos básicos en los primeros nueve días.

El rey tirano es uno, pero es varios y es otra cosa. Hay cosas que yo conozco, y muchas otras más que no conozco. Hay cosas que he dicho, y otras tantas que no he podido decir. He querido dar un panorama del Abnir al soberano tirano. Le he hablado del mar del perefalm, pero no he podido extenderme en los otros cuerpos masivos de agua, por cuanto he navegado relativamente poco.

A cambio, he tenido experiencias cercanas a los lugares en donde sucedió una sangrienta revolución y he caminado siguiendo el camino que acompaña el contorno entero del Huagh, y, además, he visitado casi cada calzada de camino de piedras blancas, aunque, como ya he referido, yo las he conocido en su mayoría, rojas.

Me he centrado en la capital, por lo que suele ser lo primero que uno visita, ya que las colinas del Cletnir, Duendnir, Humbrnir, Jurismnir, Nirrnr y Wulwulnir resaltan a primera vista y cada cual tiene sus funciones determinadas, de modo que es fácil perderse en una ciudadela tan populosa y frecuentada.

He descrito, además, para beneficio del sublime monarca usurpador, las regiones del Abnir en el orden en que yo las he visitado en la expedición oficial del rey cazador, de modo que he referido algo sobre Tharnir y sus colinas, pero también de Darnir la peninsular, con sus minas abundantes de xavat, del hogar de las telofángeles, es decir, de Fernir, en donde se encuentra el laberinto de Ab-nacay, de la húmeda isla del Durnir, en donde se adaptó el blatang de río a mar, de la salvaje floresta del Kalescoinir, del desértico y feroz Velenir, del antiguo e inhóspito Habnir, así como del infinito desierto del Aabnir, del gélido norte en Ulnir, del ancestral y poco conocido Gielnir, así como de las misteriosas regiones del Hoistnir y el Znir.

Fue este orden en que yo di vueltas por el Abnir, y fui encargado de dejar testamento de mis vivencias, para legarlas al siguiente rey, que no es otro que el que se entera leyendo este documento, que innova una forma de transmitir ideas alterno al de las pesadas tabletas de piedra.

Además, he querido explicar lo mejor posible todo el enredo que se articula alrededor del xafof, mediante el uso despreciable que realizaron algunos xafofos y falmirs repudiables, así como la naturaleza de la orden de svenjutones, con sus creencias y orientaciones de combatir lo anticompasivo. He querido hablarle de los tharums, ya que, seguramente el palacio del rey tirano es muy distinto y varias veces mejor, y acaso no tenga oportunidad de conocer tan de cerca la vida en tales hogares.

Alguna vez, los reyes han visitado muy antiguos tharums, para conocer a la familia de ciertos héroes, que guardaban sus svenjas, especialmente, de aquellos que combatieron contra los cornudos perefalmirs, o las bestias que “no tienen fortificaciones”. En otras ocasiones, se ha visto a los reyes visitar los grandes establos donde cuidan celosamente de los camotefantes, las cuales pueden ser bestias muy nobles, a pesar de su destructora apariencia.

Los tharos han tenido problemas de muchos tipos, y he señalado muchos de ellos. Las reglas del blatang, una vez se perdieron, pero se recuperaron, para luego, volver a ser olvidadas en un descuido, de modo que esto, alguna vez, fue un problema. Explicar cómo funciona el darogur, es, del mismo modo, otro problema de difícil resolución y sobre lo cual yo me declaro completamente desconcertado, porque no entiendo cómo aquella suerte de criatura flotante puede levitar con sus tentáculos ondulantes. En el mismo sentido, el descubrimiento del orifalmo, o, el cuentagotas para determinar ganadores en el blatang, es, del mismo modo, un gran misterio sin resolución pues llegó a usarse, sin que se datara con precisión, cómo había aparecido. Problemas menores y mayores no faltan en el Abnir.

Los problemas más pesados han sido referidos en noches anteriores, y he buscado seleccionar los más significativos, pero sepa el sublime soberano, que muchos más existen, aunque no sean nombrados. Pero todos estos elementos sugeridos, (tengo la esperanza), deben de ser suficientes para poder sostener algo que yo quiero compartir con el rey tirano.

Tengo como un fuego adentro, y así, cada tharo tiene como un demonio, y probablemente las piedras tengan una suerte de espíritu, aunque nos sea muy

misterioso y desconocido, pero es más fácil imaginar, que son los árboles, quienes tienen sentimientos, y reaccionan al ambiente, al estímulo y reciben bien el cuidado de corazones pacientes. No tengo respuesta, ni para el excelente monarca, ni para mí mismo, respecto a porqué poseo dicho habitante interior, ni las razones que ha visto el del eclipse para implantarla, pero, parece ser, que es ineludible tener una voz de adentro, o un ojo mental, que puede ver más allá de las apariencias y las condiciones naturales.

Los secretos del mundo me son esquivos, pero he buscado compartir las inquietudes que he ido recogiendo, y no podrá dejarse de advertir que muchas veces dichas problemáticas son de una forma rara, ya que, los tharos nos preocupamos por detalles que, en el fondo, parecen no tener sentido, y quizás el Hmbar tenga razón, pero, es en estos puntos, en que se retratan las inclinaciones de las mentes del Abnir.

Volver a nombrar todas, sería extenderme de más, pero voy a presentar algunos ejemplos del punto sobre el que busco incidir. Respecto a qué es el mundo, qué es la vida, y cuál es su sentido, se ha discutido tanto, que sólo ha resultado una conclusión: nada parece permanente ni absolutamente infalible: no hay certezas, pero tenemos la certeza de la incertidumbre. Respecto a cómo está formado el mundo, hemos indicado, directa, o indirectamente a todos aquellos que se inclinan más por las bondades materiales, mientras que otros han preferido las sutilezas metafísicas, y no han faltado los que combinan ambos ámbitos. Existen los que suponen otra suerte de materias que no son materia, o también, los que le quieren adjudicar un cuerpo o una masa etérea o sutil a lo inmaterial, pero todo esto, vuelve a ser ejemplo de la naturaleza abierta de las discusiones extrañas que se tienen entre los árboles y los caminos de piedra blanca pintada de rojo, sea que esto se haga con o sin justicia.

Respecto a qué es lo homínido, no faltan preguntas. Del mismo modo, la naturaleza de diversos seres queda en el ámbito del misterio, y muchas veces, las razones de quienes creemos conocer más, se muestran inexpugnables a nuestra interpretación. No somos ni siquiera nosotros mismos un objeto que podamos decir que comprendemos de modo total y exacto.

Algunos han discutido si somos un artefacto, o un ser biológico, o si esto representa lo mismo. Unos han sostenido que somos como frutas, desde que crecemos de los árboles, pero otros han indicado que estas cosas se dicen en un sentido simbólico, y que aquello que somos realmente, se condice con nuestras acciones, y esto, a su vez, responde a nuestros límites de cuanto comprendemos el mundo, muchas veces representado por las fronteras mentales del lenguaje, y más allá, queda muchísimo terreno que no abarcamos.

Un tharo Thar dijo de modo bromista que somos como mamíferos con tendencia a la autodestrucción, carcomidos por nuestra ansiedad, y polarizados para desear un bien que nos representamos como lo mejor, pero que, sin embargo, una vez alcanzado, luego lo que habíamos deseado no posee las características que habíamos imaginado. Es un gran privilegio poder admitir y aprobar la oscuridad en uno mismo, ya que, es bueno ser de luz, pero mejor es conocer la plenitud, y los días no solo son de la luna, ni del sol, de modo exclusivo, sino que se construyen con la polaridad complementaria.

La tortuga en que vivimos, debe tener un nombre: pero ¿Qué importa? Muchas veces hay cosas que merecen no tener nombre, por cuanto uno no le haría justicia a la adecuación de algo inconmensurable respecto a las capacidades de nuestro entendimiento. Esto sucede en muchas dimensiones. Yo lo sostengo desde mi mundo onírico, en donde he servido a tres reyes, y en donde fui adoptado por el noble matemático Caisa Antolio Kalpur, señor del molino tercero.

Si pongo en perspectiva mi existencia, y la de mis tharos, comparadas con la longevidad de una piedra, de un bosque, de una era geológica, o de las medidas estelares, luego, rápidamente se difuminan mis inquietudes, ya que se muestran insignificantes. No entiendo a dónde me lleva la existencia, pero conozco mi deber, y este es el de cumplir con el mandato del rey cazador.

Hfarg, era su nombre, y he hablado poco de él, porque entiendo que su historia es incómoda. Sin embargo, ya que he revelado que el habitante interior no es otro, que el rey tirano, que está presente en estos momentos, entonces debo indicar algunas cosas respecto a esta figura antecesora, ya que seguramente serán estas imágenes de utilidad

al nuevo soberano. No debemos dejar de tener en cuenta que el fragmento del Abnir con cuerpo y mente que me otorgó cierta labor, no fue otro sino él mismo, el que fue el rey cazador.

Podrá, su majestad presente, preguntarse ¿por qué quiso el último rey de los tharos, que se preserven estas historias pasajeras? ¿no es, acaso, un gran monumento megalítico más perdurable que los mitos que serán olvidados? Esta respuesta no la puedo desenredar, ya que, un limitado soldado como yo, difícilmente podrá ofrecer respuestas satisfactorias.

### **El olfato del rey cazador**

Cuando conocí a Hfarg, pude notar que sus ojos, especialmente su mirada, pronunciaban una fortuna intensa en el horizonte. Era una mezcla de explosivo y cordial, por lo que, la mayoría, le tenían miedo, sin realmente conocerle. No fui ajeno a tal destino, ya que las circunstancias en que me fue presentado, no son regulares ni comunes.

El día que estreché su mano, comprendí la fuerza de las enseñanzas del tharo Kiro, el comandante rupestre, por cuanto me fue claro, en qué sentido, el soberano había adquirido su título. Voy a explicar el episodio desde antes, para poder situar el contexto de este asunto.

Yo he sido svenjutón por mucho tiempo, pero antes, debe saberlo el rey tirano, yo era un criador de camotefantes, y entendía perfectamente que no era legal el traficarlos al Gielnir, sin embargo, esta región ofrecía una recompensa muy jugosa por la hazaña, de modo que no era infrecuente que jóvenes, como yo entonces, que buscan las cosas de modo fácil, torciéndose para evadir la ley, decidan dedicarse a actividades que, estando prohibidas, correspondían a un riesgo proporcional al valor de su cometido.

Yo tenía dos socios, entonces, en mis años delincuenciales. Uno era el blanco Brafo, quien tenía la piel muy clara y su cabello era plateado o amarillo pálido. El otro era Sdo Ail Tse, un severo hombre mayor, sumamente religioso y de posturas muy radicales para combatir a los injustos, al menos, eso aparentaba.

Desde que yo criaba camotefantes y los comerciaba con los agricultores certificados, nadie podía sospechar que cada luna menguante, Brafo, el plateado, venía con un carruaje y se llevaba un espécimen de buena calidad, para comerciarlo con alguien que había hecho tratos oscuros con el rígido Sdo.

Jamás logré saber de dónde sacaba estos clientes el misterioso Sdo, ya que yo desconocía de sus quehaceres, pero parecía tener muchos xafofs, y guardaba un perfil bastante bajo. No tenía familia y muchas veces presencié que era particularmente cruel con mis camotefantes. Esto me incomodó, ya que, para mí, las relaciones con estas nobles bestias eran muy distintas.

Una tarde de la época fría, cuando las cosechas no crecen, vino en su carreta el pálido Brafo, explicando que había un negocio grande, bastante mayor al acostumbrado, pero que debíamos ir los tres a convenir los puntos del acuerdo, de modo que teníamos que apersonarnos con un representante del Gielnir, en la mitad del camino, bajo la luz de las estrellas, en donde nadie pudiera ser testigo.

Tenía dinero, tenía un negocio y tenía una familia, pero motivado por las cosas fáciles y rápidas, me aventé en su carroza, y partimos a recoger a Sdo, para atender al concilio secreto. Aquella noche, nos encontramos con los emisarios y empezamos a negociar un jugoso botín, con apenas el mismo esfuerzo que veníamos realizando, pero fuimos interrumpidos.

En el claro del camino, mientras conversábamos, un soplido de cuerno nos heló la sangre, ya que no era otro que el sonido del cuerno real, anunciando la llegada de la comitiva del mismísimo representante del rey, frente a lo cual nos veíamos perdidos. Era la ley, quien buscaba respuestas de tan misteriosa reunión.



Ninguna palabra fue dicha, ninguna excusa dada, no hubo consideraciones iniciales, ni protocolos. Todo sucedió muy rápido. De un camotefante con armadura brillante, un homínido con svenjas descendió. Tenía una especie de porra, contundente y enorme. La clavó profundo, muy profundo, en el cráneo de Sdo, y al convertirse en piedra, el guerrero retiró su svenja, desecrando los restos petrificados de mi compañero.

Con una voz cordial y con una mirada demoníaca, nos refirió unas palabras. Nos dijo, entonces, que nosotros no éramos acusados de lo mismo que aquel sujeto, quien había cometido crueldades en contra de personas inocentes, realizando un daño mayor al físico y que duraría por muchos años, y que, como rey, él mismo, se había puesto a la caza de tal desgraciado indigno del Abnir, y que poco a poco, algunos le habían seguido, engrosando sus fuerzas de svenjutones, a medida que iba tachando nombres de la lista que tenía en unas tabletas de piedra.

El tharo, de nombre Hfarg, daba caza a todos los injustos y faltos de compasión, y en su camino, congregaba a los que compartían su lucha y se sentían cómodos entre sus campamentos. Fue así que yo me enlisté, y de este modo conocí mucho de lo que he relatado en otras noches anteriores, y especialmente, gracias a esas expediciones de caza, aprendí todo lo que sé de las rutas del Abnir, de sus fronteras desérticas, y del carmesí de sus calzadas.

Todo este contenido, que es ofrenda para porfiarle en vano a las leyes del Hmbar, lo pongo en las manos del rey tirano, y sobre su noble cabeza coloco la joya del Abnir, que no es otra que la soberanía de sus dominios, por cuanto representa las características reales de los demonios que le componen como pueblo.

Si yo llegaré a ser fulfgnar, o, si otro final me depara el designio de los dioses de piedra, que son tres, y cuyo número se conoce de distintas fuentes, es algo que yo desconozco, pero puedo afirmar algo. Haber cumplido mi misión, lo mejor que haya podido, no ha sido fácil, para un inexperto explicador que comunique las cosas como son. He puesto mucho esfuerzo en terminar la tarea del rey cazador, para beneficio del tirano. Mi satisfacción queda en haber cumplido con mi labor, no en el sentido de haber logrado

algo digno de ser recordado, sino, por cuanto, he realizado lo que un buscador de la justicia, la imaginación y la aventura me encomendó, para extender la temperatura del fuego que habita en nuestros interiores, de modo compartido, por cuanto ambos padecemos de aquel demonio o espíritu que representa el ser un tharo del Abnir.

Lamento que mi relato no pueda tener un final concreto, o que no haya parecido que se conduce de un principio hacia un desenlace, pero mi labor ha sido la de expresar una imagen instantánea de un reino, y realizar esta labor de modo meticulosamente ordenado, linealmente progresivo o proporcional a los temas, es algo complicado de conseguir, cuando nos referimos a la fugaz existencia de un reino secreto, especialmente, cuando la naturaleza de dicho lugar, escapa a todas esas posibles medidas para la claridad.

Todo queda ahora, en manos de un soberano nuevo, que habita en otro cuerpo, y hasta, se podría decir, en otra dimensión o plano de la existencia, pero eso no es un impedimento para ejercer su verdadero poder, en la soberanía plena de sus extensos dominios. Le digo, entonces, larga vida, al rey soberano, quien deberá tener presente siempre, las leyes del Hmbar, así como el juramento compasivo de sus súbditos con svenjas, y considérese que, de todos nuestros errores pasados, hará bien el nuevo monarca, en aprender, para no repetir los mismos mecanismos que han esparcido el sufrimiento; antes bien, podrá extraer de estas memorias algunos hilos para tejer el modo pleno y adecuado de sobrellevar el ejercicio de la libertad y de la justicia, en una cultura que se esmera por convertir a cada homínido y homínida, a una criatura que ha reflexionado bastante fuerte acerca de cómo un rey llega a ser rey.