Geografía del Abnir de acuerdo a un inexperto svenjutón

En mi vida, vuestro servidor, Thoro Kalpur del Xavatán, quien les escribe, ha sido muchas cosas. He sido tutor de jóvenes, músico del teatro Imperial, barrendero de calles, domesticador de camotefantes, recorredor cartográfico de caminos y, claro está, como casi todo peón del Reino Unido del Abnir, he servido en la guardia militar del Imperio.

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 en todos los rincones del territorio conocido, y es precisamente por ello, que se me ha encargado realizar una descripción geográfica de la civilización que se eleva, hoy, gloriosa, plena en los mapas del mundo del que sabemos, pero que pronto merecerán ser modificados por cierto cañón misterioso, y del que desconocemos todo, salvo que se encuentra en la nueva frontera del Imperio.

Me será inevitable entremezclar conceptos de la sociedad del Abnir, porque hay momentos y lugares en que algo se da por sentado, por seguro y evidente, mientras que, en otros sitios lejanos, el mismo hecho se interpreta como un misterio y es fruto de especulaciones salvajes. De modo que, para explicitar lo que generalmente se sostiene, por el peso contundente de la práctica ética en estas regiones, vamos a intentar ser un poco descriptivos de las razones detrás de las tradiciones del reino, en vinculación a su naturaleza material. Así, haremos un recuento geográfico del Imperio, 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 sin la otra.

Todos sabemos que la capital del reino central es Tharnir, pero unos campesinos de las fronteras del Imperio unificado lo desconocían, 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 que tenía 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 se contaba la historia de cómo un poblado de nómadas se unificó para vencer a una bestia parecida a un mamut, pero de hocico largo y con escamas parecidas a camotes secos. (Quien diría que muchísimo tiempo después, la descendencia de tal aberración sería domesticada por habitantes del Abnir, incluido vuestro humilde y abnegado 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 Tharnir derivó una suerte de comité público para asuntos de administración, y eventualmente, la región fue plagada de numerosos y diversos reinados, que ulteriormente fueron unificados por un astuto estratega y jardinero, quien integraría el entramado de reinos para convertirlo en un Imperio cohesionado, legando así una dinastía de emperadores no necesariamente relacionados a él sanguíneamente.

De acuerdo al relato en las paredes cavernosas, las conquistas de los tharos, o los primordiales habitantes del Abnir, les proporcionó vastos territorios y lentamente reprodujeron los caminos de comercio que antes se habían mantenido, fortaleciendo los lazos entre pueblo y pueblo con calzadas de ladrillos blancos, sacados de un monte que ellos tenían por sagrado, ya que, cada diez años llovía un polvo amarillento, para luego recibir otros diez años de sequía, que resultaban en una masa blanca que podían recolectar infinitamente.

Había asentamientos más antiguos en la zona, para cuando llegaron los tharos, pero se acomodaron bien ahí, ya que sus nuevas artes de cultivo se beneficiaban de los amplios campos que se repartían en un valle de seis colinas. Entonces los homínidos no lo sabían, pero las calles abandonadas que ocupaban entonces, habían sido desgastadas con el paso hace varios millardos de años antes, por seres cuadrúpedos y de mayor sabiduría.

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, y para no ver sus cosechas perdidas, ni sus familias separadas, los primeros tharos debieron pagar tributo. A raíz de eso, la militarización de los tharos fue notable y amasaron una poderosa técnica para administrar el ejército con efectividad implacable.

Los primeros habitantes de las seis colinas eran muy primitivos, pero reflexivos. Cultivaban ya entonces jardines de árboles oníricos y habían erigido diversas estructuras en las varias plateas del valle. El lugar más frecuentado de todos en los días regulares era la caverna del thagor, que funcionaba como una plazuela común y pública, en donde se discutían asuntos de justicia, política, además de ser asentamiento de los más variados mercaderes y clientes. Una gran pira de fuego invitaba a los viajeros a un calor pacífico.

En los días festivos, por otro lado, (y eran muchos estos feriados) la gente se apilaba en una gran caverna labrada a la suerte de un anfiteatro, en donde gracias a la concavidad acústica, la voz de poderosos oradores se hacía escuchar a cientos de individuos que 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 riguroso, tan sólo era una lista de palabras que se asociaba a cierto tema, algunos eran serios, mientras que otros hacían reir, y algunos otros conducían a la melancolía: dependía siempre del orador y de la lista que había preparado para el público.

Este tipo de ejercicio de nombre desconocido educaba a la gente menor, al mismo tiempo que le sugería ideas de libre interpretación, y así, se estimulaban los primeros tharos que iban poblando el valle de seis colinas al que se accedía cruzando el pórtico de las escaleras oníricas del gran árbol.

Por mucho tiempo, inicialmente, las colinas fueron gobernadas por los más fuertes, pero 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 más.

Luego de las revueltas de Citoduend en contra de ciertos edictos dictaminados por los ancianos más conservadores, los reinados dispersos se vieron unidos por un solo puño, pero los sucesos de esta revuelta están explicados en otro apartado, así como los sucesos que relatan cómo el primer emperador, el rey agricultor, llegó a hacerse con un poder que no deseaba.

Todo este panorama nos puede ayudar a comprender cómo se asentó el puñado de tharos que encontró ciertas ruinas antiguas junto a campos de disposición agrícola. El valle de seis colinas y un solo emperador estaba 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 son conocidos como “los antiguos” y se cuenta que su existencia data de tiempos en que el concepto de tiempo no existía, y que probablemente, por culpa de ese asunto, nunca puedan dejar de existir, y ello se comprueba al constatar que aún hoy, entre las calles de Tharnir, no falta nunca un sujeto que afirma descender de una familia de los antiguos, aunque, esto es dudable la mayoría de las veces. Al margen de los farsantes, lo cierto es que se abe que este hecho es cierto, aunque menos frecuente de lo que se pretende.

Los reinos de alrededor de la primera ciudadela que se militarizó empezó a conocer de esta nueva tribu de hombres- mono-sonrientes. Los hermanos del árbol-tortuga, les llamaban, 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 relacionándose con ellos, a veces por la fuerza, otras por el intercambio, y a veces, raramente, por el poder de la palabra diplomática.

Los hombres de máquinas, como se les conocía a todos aquellos que usaban herramientas, no tardaron en crear aquel camino de ladrillos blancos hechos con la arcilla que se amasaba naturalmente cada diez años en una zona sagrada del Abnir. Los caminos que unían reino con reino, estaban asfaltados con esta amalgama natural, recogida y formada 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 tardar, si no reconocía la naturaleza de tales trazos extendidos.

Los civilizados, por otra parte, conocían esas huellas blancas en el horizonte, y las seguían, para ponerse a buen recaudo. Todos estos caminos eran las venas del imperio: y su corazón era la ciudadela de Tharnir, que luego de las primeras invasiones, no demoró en fortificarse, erigiendo murallas que cerraban el paso a todo intruso indeseado.

Fue 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 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 Imperio 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 oeste.

La ciudad de seis colinas en un valle de único emperador, desde tiempos pacíficos, había ido repartiendo funciones y nombrando las zonas de su ciudad, y todo este orden se articulaba en virtud de la geografía que representaban seis plateas elevadas y achatadas por el uso.

Para cuando cada meseta tenía nombre, ya había sido tan recorrida la altura de la colina, que el valle, por esas épocas, parecía flotar suspendido en la selva, como si la naturaleza contemplara desarrollarse lentamente la insignificante vida de los tharos y sus relaciones con el entorno, que, aunque hostil, siempre fecundó de ideas que germinaban más ideas. Así, rodeada de bosques espesos y pueblos salvajes, se asomaba la capital de los tharos del Abnir.

Tal como refiere el historiador Abencio Pezuñes, las colinas fueron nombradas como Cletnir, Duendnir, Humbrnir, Jurismnir, Niirnir y Wultwultnir. 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 que habían achatado por el paso y recorrido de sus caminos blancos.

En la meseta de Cletnir se erige actualmente el palacio del rey cazador Hfarg y sus tres hijas. Antiguamente, ya había sido ocupada por la nobleza de los campesinos más feroces, y los sacerdotes guerreros que empezaron a cohesionar la hermandad del Thar, o aquellos nobles defensores que inventaron el combate al lomo de bestias salvajes. De ellos, se dice, fueron los primeros esfuerzos por cohesionar una idea de justicia 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 el pueblo de los Quechuas e Incas, que consolidaron tal legislación universal.

La meseta del Cletnir se erigía 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, - en palabras de Pezuñes: - “monos locos” (Pezuñes, 1920 *Traducción libre del censurado “De secretis fratrum Thar*”.)

La meseta de Duendnir es la más escarpada y abrupta de todas las colinas achatadas. 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.

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. No muy lejos, pero apartada, se encontraba la casa de los compasivos y protectores, en donde los perseguidos o víctimas de violencia se congregaban para pedir asilo o para orar clamando venganza.

Hubo un hermano Thar que declamaba desde esta colina en los primeros años de ocupación. El 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 habla en otro apartado, pero baste decir que este orador es la razón por la que la meseta fue nombrada de este modo.

Vuestro servidor, Thoro Kalpur, quien les relata estos escenarios, sirvió de buena gana en la fortaleza que vigila el orden interno de Tharnir. Por mi dedicación y perseverancia, pude ascender hasta el notable grado de fulfgnar, o “retirado”, de la prestigiosa orden de svenjutones, pero sobre los rangos militares, podremos decir algo más apropiadamente después. Por ahora baste señalar que 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 si dirige la plenitud 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 del Imperio unificado del Abnir, de cuyo orden, los caminos pálidos son como las venas y los tharos son la sangre hirviente.

Es completamente sabido que los tharos eventualmente declinaron su poder en el Abnir, pero sus formas, costumbres, ideas y valores, se mantuvieron en todas las diversas culturas que se sincretizaban al tener contacto con los pueblos, alguna vez independientes, de la región, de modo que generalizamos acá con el gentilicio, pero no lo exageramos.

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. Arriba en el observatorio, los ancianos, el emperador y su familia, contemplaban las elecciones que solían tener importantes repercusiones políticas y sociales.

Antiguamente, en uno de los primeros reinados locales, se había asentado cierta familia en tal meseta, antes de que fuera considerada sagrada y que los tharos traigan sus costumbres. Se contaba que un hombre de armas había perdido la cordura y había asesinado a su familia en una casa amplia. Era esta una de las razones por las cuales se tenían prohibidas las armas en mano en la ciudad, excepto, para los svenjutones de cualquier grado.

Inmediatamente cercana a la meseta del Humbrnir estaba su hermana, la elevación del Jurismnir. Esta colina no era habitada, pero en ella crecían de modo silvestre los árboles que ofrecían madera al pueblo, siempre y cuando no la depredaran desmesuradamente, y del mismo modo, era el lugar sagrado en donde llovía cada diez años, para luego interrumpirse, de modo que es este el lugar de donde los tharos sacaban el material para esos bloques con los que hacían sus caminos, monumentos y edificios.

Había una especie de elevación, en lo más alto del Jurismnir, en donde el viento apilaba metódicamente una suerte de mineral ámbar. Cada diez años se sucedían tormentas fácilmente predecibles y en patrones constantes de tiempo, y era, entonces, un extraño micro clima que duraba algunos años, pero luego, una interpolación hacía que lloviera mucho en un lugar muy reducido, y este fenómeno extraño hacía que los pilares de mineral ámbar se derritiesen lentamente, formando así, con el tiempo, una suerte de cera o arcilla que los tharos aprovechaban cada vez que veían formarse ese amalgama blanco en lo alto del sagrado monte.

Algunas casas eran de madera, en el caso de la clase baja, o de este material blanco que se mezclaba naturalmente en el norte del pueblo, detrás y arriba de la cueva del thagor, en el caso de los religiosos. Los palacios imperiales siempre eran de piedra sólida labrada mediante una técnica secreta que nunca era compartida, sino con los maestros artesanos dedicados a la construcción.

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 las expansiones del reinado inicial, y las anexiones de otros reinos vecinos y amigos, luego la gente migró masivamente y convulsionó las calles de una ciudad que ofrecía protección, trabajo y dioses diversos. En este lugar, a diferencia del Cletnir, se veían muy pocos tharums. Más adelante explicaremos la estructura.

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 emperador, de un lado, y el pueblo, en general, del otro. No podemos detenernos a discutir la naturaleza del poder en el lugar, pero baste decir que los súbditos se dejaban gobernar pasivamente, pero todo soberano temía las revueltas si incurría en injusticias o corrupción. En otro apartado se da cuenta de las revoluciones pre-imperiales del Abnir, mientras que en otro se explicitan los elementos del pacto o contrato social que practican.

He referido hasta ahora algo breve sobre las mesetas fundamentales de Tharnir: Cletnir, 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 consistía en la más alejada de todas y se hallaba repleta de jardines muy bien cuidados y ningún templo erigido en ese lugar, debido a que, se estimaba que era el lugar 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”. 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. 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.

Voy a intentar aclarar el enredo, para comprender la segunda función de la meseta del Wultwultnir. Los “Thar” a secas, se refiere, según una antigua religión del Abnir, como a ciertas criaturas que inventaron y poblaron mundos, 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. Y esto es lo que cuentan todos los tharos del Abnir, quienes se apropiaron de su cultura y la mezclaron con la suya propia, es decir, los pobladores antiguos del Imperio cuya capital es Tharnir. La traducción bruta suele decirse, es “los hermanos de los árboles”, 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 tortuga carnívora a la que se le rindió culto, un color desconocido surgido de los sueños 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 otro grupo distinto de todos los anteriores: los adoradores del olor que emanan los árboles al ser abrazados. Para simplificar su especificidad les denominaremos los tharos Thar. Estos sujetos venían de todo el Imperio y de toda era, mediante tablillas de piedra o arcilla blanca, trascendiendo espacio y tiempo.

Se ha hablado un poco sobre los tharos Thar en una recopilación de credos alternativos de las regiones del Abnir, y ahí se puede 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 está explicada en otra sección, pero baste que podamos ubicar a estos pensadores errantes que gustaban de cultivar la palabra crítica y reflexiva.

Los tharos Thar invadieron la meseta del Wultwultnir para discutir acerca de sus cosas diversas y acaloradas, ignorando que su primera función había sido la de esperar a los dioses. En aquellas controversias de argumentos y combates retóricos, alguna vez se propuso que esos filósofos del Imperio, 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 emperador. Tampoco los hermanos del árbol, ni la hermandad de los Thar. En este sentido, los tharos Thar de Tharnir estaban específicamente prohibidos de acercarse, debido a que probadamente, eran los más herejes.

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 nuestro mundo.

Dicho todo esto, hemos cumplido con referir algo breve sobre cada una de las colinas 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 ellos, los tharos notaron que ahí donde se derramaba sangre encima de sus calzadas de piedra blanca, el color, luego era imposible de borrar, quedando perpetuamente marca del derramamiento.

De un siglo a otro, la capital hubo de sentir vergüenza de sus pisos unánimemente enrojecidos y cubrió con alfombras las partes más notorias del camino, que eran muchas, para así, olvidar que ahí donde ponían el pie, alguien había encontrado a la violencia demasiado de cerca. Y este pensamiento agobiaba a los pobladores, ya que su religión profería que el uso de la violencia debe ser muy selectivo y meditado, pero nunca reactivamente, de modo impulsivo, y esto generaba, como es natural, grandes conflictos en los espíritus de los tharos. Quizás, como juzga alguien que conoce de cerca la cultura, ellos tienen problemas de ira y tristeza de modo crónico.

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.

Dicho todo esto, he dado cuenta brevemente del aspecto de la capital, pero se me pide dar testimonio de la geografía de las regiones conocidas por los habitantes del Abnir. Como svenjutón he podido recorrer el territorio en las gloriosas campañas de conquista del rey cazador, pero debo admitir que es una tarea monumental, de modo que debo solicitar paciencia a quien tenga el infortunio de leerme.

El Imperio del Abnir se compone de doce grandes regiones o reinados: 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 imperio, 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 el Fernir encontramos la región más allá del río Huagh. En una extensa planicie 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 indistinguibles. Los de Fernir fueron grandes guerreros, y finalmente, con su ayuda, pudieron controlarse las invasiones sureñas de perefalmirs, quienes acostumbraban usar hachas tan grandes que los escudos de los svenjutones parecían inservibles.

Uniendo la región del Tharnir y la de Fernir, está el puerto central del Imperio, desde donde se embarcan viajeros, mercaderes y svenjutones a todos los rincones navegables del mundo conocido. El mar del Perefalm encuentra un puerto en cada reino, salvo en los dos primeros mencionados, que comparten uno en la intersección del mar con el río Huagh. 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 dos, o cinco semanas cabalgando.

El Fernir es una zona variopinta en ecosistemas y de gentes. De un lado hay una floresta abundante que es habitada por dulces familias, mientras que en la zona montañosa del centro 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 Abnacay, 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.

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. 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, ciertamente, es su valentía para el combate y su aprecio por el honor. El reino de Darnir mezcla estepas áridas con una costa muy fértil y propensa al comercio navegante. Hay una cadena montañosa muy rica en metal llamada Xavatán, de donde vuestro servidor, Thoro Kalpur, proviene. En una aldea ganadera, nací yo, rodeado de camotefantes domesticados y cultivos diversos.

La península del Darnir limita casi íntegramente con el mar del Perefalm, excepto por el territorio que le une al continente central, el Fernir. Su exposición constante a la vida costera les hace a los habitantes de estas zonas ser muy supersticiosos con los hábitos de pesca. Se cuenta que una mujer con alas de murciélago y cabellos de algas recorre las costas vigilando que nadie deprede a quien llama sus protegidos. A ella se le sacrifican varios animales y se cree que no es la única de su especie.

La flotante Durnir se ubica al norte y al oeste del reino de Fernir. Para acceder a sus dominios, hace falta navegar un poco, ya que es una isla de considerable extensión hogar de mujeres y hombres muy valerosos, algo 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. 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, sin embargo, encuentran gran regocijo en producir objetos de valor y mercadean con ellos con los muchos transeúntes de sus rutas.

Los isleños de Durnir 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 las barcas veloces. Los de Durnir ni siquiera pensaban en la distinción que les sucedía de modo natural en sus formas de ser, siendo lo más poderosos aquellos que comían primero y mejor. En suma, 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.

En esa condición fueron contactados por los del reinado central del Abnir y cuando batallaron en contra de los fuertes, se hicieron con los débiles y les impusieron nuevas formas sociales a las que hubieron de adaptarse. Es complicado explicar el orden social de los tharos. En un sentido, no existe la clase media, sino que existe una clase gobernante y noble, mientras que otra le contrasta con menores comodidades.

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 son entonces ciudadanos plenos y libres del Imperio, mientras que lo no tharos pueden ser visitantes extranjeros del mundo de la vigilia, o de reinos desconocidos y muy lejanos, esclavos, sea que nacieron en un reinado en que es permitida la esclavitud (ninguna del Imperio), o bien que fue capturado, sometido y vendido como esclavo (práctica prohibida estrictamente por el Imperio) y también puede considerarse como no tharo a algunos esclavos libertos que reniegan del código del Hmbar o de las distintas religiones de la zona.

En la clase gobernante y noble encontramos al emperador y su familia, seguida por la ancianitud que ha cultivado la sabiduría, la imaginación y la nobleza de corazón. Inmediatamente después están los jinetes de camotefantes, que deben amasar grandes fortunas para poder alimentarles. 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 los héroes, ni de los villanos. 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 comúnes, 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 Imperio, pero tampoco se consideran enemigos. Algunos esclavos de tierras olvidadas pertenecen a esta zona y escapan al dominio del Imperio, sin que los del Abnir, lo sepan, o tengan idea de su proveniencia, pero, por un asunto religioso, apenas un noble se encuentra con uno que ha sido esclavizado, automáticamente le declara libre y puede elegir por sí mismo qué hacer. 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 ancianitud, que para la mayoría del Abnir, representa un honor más sublime que el de ser emperador.

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. 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. En el campo de batalla fueron, son y serán temidos, debido a su innata destreza para causar heridas mortales y de una contundencia aplastadora.

El reino del Kalescoinir es una agrupación de pueblos de estos feroces guerreros del bosque espeso al norte del Tharnir, y ancestralmente ha sido hogar de gente que gusta de las emociones fuertes y, generalmente, 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, durante un tiempo, esta región ofreció la más exclusiva guardia imperial, siendo un símbolo de prestigio y de distinción, para los de este rincón del mundo.

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 y salvajes impredecibles que sin falta asaltan las villas fronterizas sin saber quiénes defienden los muros de madera, sino hasta que es muy tarde para ellos. 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 arrastra por la cuenca de un rio que nadie sabe a donde 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.

Velenir se encuentra al sur del Tharnir, pero más allá de los antiguos asentamientos 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 el soberano navegante, quien unificó las rutas de comercio mucho antes que el Abnir fuera considerado un Imperio.

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. Los primeros exploradores describían la zona como un desierto, pero el reinado tiene en sus mapas una pléyade de oasis en donde hoy se erigen templos, palacios, fortificaciones y torreones de bello esplendor.

De la región de Velenir fue que llegó la migración más importante hacia la capital en tiempos del rey constuctor. Navegaron a través del mar de Perefalm y construyeron ahí casas grandes de madera que albergaban a muchas familias, de modo que no era infrecuente que fueran focos de contagios, o que los colapsos de estructuras causen graves estragos en vidas, y claro está, cuando había incendios, eran estas casas las que peores resultados obtenía.

Esto contrastaba ampliamente con el tharum, o la casa de los tharos, que, para las clases mejor acomodadas, representaba 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.

Los palacetes de los tharos consistían en un pórtico resguardado por svenjutones del Imperio, que en algunas ocasiones eran miembros de la misma familia que se turnaban para resguardar el orden y la paz. 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 visión 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 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.

Habnir es un reino 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 largo 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, 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”.

Un espectáculo muy singular se daba en esta región, pero fue prohibida, ya que involucraba a dos guerreros luchando hasta la muerte sin ninguna razón mayor que el entretenimiento. En el Imperio 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.

Parecido al nombre del Imperio y la región global, pero con doble “a”, la región del Aabnir es un desierto 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 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 habita 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 es una bestia innombrable que no responde al emperador y los jinetes del terrible desierto han aparecido una y otra vez, para llevarse a nuestros hijos e hijas, 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, ya que toda expedición a tales zonas, ha regresado con mordidas y mutilaciones.

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 Imperio, ya que es mayor su extensión inexplorada, que la 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.

Ulnir está en las alturas más elevadas y la nieve pura cubre sus caminos. Este reinado, aunque muy lejano, al norte de todo el Imperio, fue uno de los primeros en adoptar las costumbres de los tharos, ya que habían profetizado que los hermanos de la hermandad de la tortuga vendrían a sembrar árboles. Y esto fue así, ya que su anexión al Imperio coincide con las campañas del rey agricultor, padre de Hfarg, el rey cazador, nos referimos a Garfh, quien ha sido considerado por muchos, como el más paciente y protector de todos los emperadores que el Abnir haya visto en los últimos siglos.

En esta región habitan reptiles bípedos que se rehúsan a comerciar, debido a que recelan el uso de la moneda, y sostienen que tergiversa las relaciones sociales. 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.

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, 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, llamada budismo y fue adjudicada, por error, al mejor general que el Imperio haya visto jamás.

Del reino de Ulnir provenía Kiro Thar, el comandante rupestre. Sus tácticas fueron estudiadas y aprendidas por los tharos, y con el tiempo intercambiaron saberes, dejando atrás como superados a los caídos, pero honrando cada cual sus razones. Esto no era infrecuente, ya que, después de todo, el Imperio del Abnir era uno muy flexible y acogedor, que combatía relativamente poco, aunque implacablemente. A pesar de ello, encontraron el mejor modo de luchar gracias al tharo Kiro, quien 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 llamada Vashrakilaya. Esa era la estrategia militar que los tharos adoptaron y practicaron como moral en sus tharums.

De modo accidental, secundario y anecdótico, los Ulnir, del puño de Kiro Thar, el de muchos brazos, enseñó 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. Simbólicamente, todos portaba la svenja de la daga, pero la mayoría era más conocido por elegir las mazas sólidas, espadas largas, hachas de batalla y lanzas variopintas. Aunque el jutón era necesario para defenderse, algunos solían tirar su suerte de escudo para combatir más cómodamente. 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 jinete 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.

Cada uno de los cientujones se formaba del siguiente modo, de acuerdo a lo que aprendieron de las regiones del Ulnir. En la vanguardia y a los flancos, iba la caballería compuesta por generales y camotefantes. 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, que se apropiaban de una experiencia y vigor que no eran los suyos, y así, las filas de terceros se engrosaban cada vez más, teniendo que retirar a los mejores guerreros, para dejarles espacio a otros y luego, dado este punto, las tropas eran reconocidas como svenjutones propiamente, otorgándoles cargos más tranquilos en las ciudades y reinos, alejados de su amado campo de batalla. Este grado veterano, que distingue a vuestro servidor, se llama fulfgnar y estamos prestos siempre al llamado de la guerra o de las misiones de campaña.

Continuando con nuestro recorrido del Imperio, Gielnir es una región prohibida y se sabe poco de ella. Se ha declarado parte del Imperio y paga el triple de tributo que el resto de condados, 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. Se sabe que es una zona selvática, de frondosas y espesas oscuridades, en donde se han atestiguado telas de araña del tamaño de un torreón fortificado.

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.

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 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 dice llamarse Fernando y 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. El reino de Hoistnir limita con el lago de un lado y con el desierto infinito del Aabnir, del otro.

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 los más elevados otros, 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 todas las zonas del Abnir, han podido ser domesticadas para adaptar sus crecimientos en zonas que no les eran originalmente favorables.

Znir es la región final del Abnir y es la más recientemente anexada a los dominios del Imperio. 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.

Es por esto que se me ha solicitado relatar la geografía del Imperio, ya que este escenario es nuevo para los tharos, y requerimos voluntarios para explorar estas zonas desconocidas. Desde que los caminos son extensos y duros, puedo afirmar que toma tiempo recorrerlos, pero aún más, puedo sostener que hay mucho más por descubrir. Lo único que puedo decir, en la medida en que estoy seguro de ello, por cuanto yo mismo lo he visto, es un detalle que no me ha sido esquivo, y es que, el, alguna vez, camino de piedras blancas, hoy en día, está absolutamente teñido de rojo, en nombre de la violencia cometida en contra de los hostiles a la compasión. Y esto es todo lo que tengo que decir antes de adentrarme en el desierto infinito, y probablemente encontrar mi triste final, despertando.