**Mitos Pre-Thar de acuerdo a Leyendas Thulk**

El inicio del tiempo de acuerdo a una vieja leyenda Thulk

Primero era el creador. Y como él, algunos otros, todos encargados de poblar las dimensiones. El poder del que se valían tales Dioses era el de imaginar. El nombre del demiurgo era Th y estaba encargado de crear Unarama. Para ello tenía la ayuda del que todo creador dispone. Los Zab son aquellos intermediarios entre las direcciones del creador y el mundo que se prefigura.

En un primer momento Th convocó a sus mejores Zab para crear el prototipo de U. La tarea, como se puede prever, no es ni fácil ni de paso firme. La primera vez no se pusieron de acuerdo. Tuvo que discutirse y acordar mucho antes de establecer el proyecto del sistema Un.

La Edad del Un tuvo diversos actores y el líder del proyecto fue el Zab Ol, quien era señor de los eclipses, el caos y el infinito. A Kh, aunque era joven, se le dio el regalo del fuego, de la magia y de la imaginación de sistemas recursivos. A Kha, señor de los árboles y el color verde, se le entregó especial libertad en la primera Edad, pero fue un gasto de recursos innecesarios, pues nada de su dominio te la bases aún para florecer. A El, quien era señor de la materia y el Sol, se le preguntó cuál era la idea que tenía en mente. Muy seco y directo, El refería que primero gas pero al final piedra. Esto complicaba mucho las cosas.

Para poder orquestar el proyecto del sistema Un, los Zab debían acomodarse a los ritmos de ciertas polaridades magnéticas primigenias. Ol dispuso que se debía esperar un poco más, pero la mayoría de los Zab, sobre todo los más jóvenes, protestaron para apurarse.

Tza y Tzel, jóvenes hermanos se enmarcaron en una batalla incesante respecto al sentido del viento. Al respecto Ol y Kha le indicaron que eso podría depender de los magnetismos primigenios, lo que obligó a un Zab silencioso a interceder, por fin, luego de no haber participado en lo absoluto en la Edad del Un

El parco y sosegado Zab era Thal el anciano. En breves argumentos expuso un sistema de coordenadas materiales, basadas en un concepto fundacional como el de la unidad. A continuación extendió dimensiones y dispuso que dos Zab danzaran simétricamente, pero con una venta errática, al ritmo de una música magnética.

Thal explicó brevemente los enunciados que describían el uso de formas y figuras en relaciones a sus posiciones, creando la idea de velocidad, distancia y aceleración. Thal repetía lo que los antiguos le habían inculcado, y cuando le fallaba la memoria, Kha le ayudaba dulcemente a proseguir con su diatriba.

Por aquellos momentos iniciales se crearon los colores, todos a partir del verde. Se crearon texturas y funciones, que los Zab pronto empezaron a dar por naturales, pero sucedía con frecuencia que unos se especializaban en ciertos ámbitos, mientras que otros, ignorando tales abismos, se enfrentaban a otros igual de insondables.

En la gran tormenta de los magnetos primigenios, vieron que el proyecto avanzaba sin descuido y Un pronto evolucionaría a ser Una. Algunos Zab, sin embargo, cuyos nombres se omiten en la tradición, solían meterse en ámbitos que no les competían y ello creaba destrozos, atropellos e inestabilidad. Otros, como el desdichado Cl eran negligentes con la labor y no se comprometían al desarrollo, mientras que Jada, la Zab de las juventudes, avanzaba poco y mal.

Con todos los problemas, llegó la Edad de Una. Se fundó un gran mundo en un plano infinito, pero que muy sagazmente había sido diseñado para aparentar un globo limitado. La tormenta de gases primordiales tardó muchas jornadas, pero por fin una tierra comenzó a asentarse y cuando los Zab se habían acostumbrado a la monotonía, de pronto, un día Thas inventó los océanos, para lo cual una corriente de energía ya estaba en flujo pleno, gracias al trabajo de Ol y Thal.

En la Edad de Una, los Zab fueron agraciados con la aparición de los Thuend, quienes cumplían sus deseos y erraban por Una, documentando los procesos y disfrutando de un incipiente mundo inhabitado. Con su ayuda, El pudo por fin crear montañas, llanuras y diversas formas irregulares basándose en proporciones armónicas que podían extenderse recursivamente de un modo natural y equilibrado.

Por un descuido, el Zab del odio sembró diversas raíces. El pilar de las enfermedades se filtraron, pero ello sólo obligó a los demás Zab a ser más agudos con el diseño de sus labores, para lo cual los Thuends se prestaron especialmente atentos.

Los Zab al cabo de muchos esfuerzos culminaron con el proyecto y progresaron hacia la visión de un mundo constituido, en donde una función autoregulada iba creando vida y fenómenos por todos lados. Este fue el momento en que Kha pudo poblar la tierra con árboles y vegetación.

Durante la Edad de Unar, los vientos eran frescos y olía a bosques. Los desiertos albergaban vida subterránea y los primeros proto-animales ya se disputaban el alimento. Un Thuend muy sagaz diseñó un gran dragón marino, pero para sustentar su existencia, el flujo del océano hubo de incrementar su producción. Tangencialmente, ello resultó en una explosión de criaturas y las más poderosas empezaron a desarrollar atributos que cada vez se sobreponían de modo más ingenioso.

Los primeros humanoides tendieron a la guerra. La historia de los humanoides se basó, fundamentalmente, en episodios bélicos y con el consecuente intercambio o imposición de culturas. Mucho daño se hizo al progreso, y en parte se debió al descuido de los Zab.

Algunos Thuend comenzaron a tener cercanía e interés por los humanoides, que por entonces eran muy variados. Algunos se disfrazaban de sus habitantes y vivían felizmente como si fueran mortales. El Zab más sabio les regaló la finitud para que su tiempo sea más valioso, pero otros Zab recomendaron que además aquello no sea un hecho evidente, sino más bien, uno muy oculto y que pocos llegaban a comprender.

De todos los Thuend que adoptaron el bando de algún pueblo, no hubo más peligrosos que los determinados a luchar sus batallas. Cuando Ol integró el tiempo al proyecto del sistema Un, sabía que todo sería relativo. Sin embargo le llamó la atención la explosiva velocidad en que se vieron en la incómoda situación en donde algún Thuend defendía a un pueblo que luchaba en contra de otro que era apoyado por un Thuend distinto.

Al inicio se dejó pasar por alto, como si fuera una insignificante pelea de niños, pero la violencia escaló y antes de que sea controlable, los Thuend habían tejido una compleja red de favores, rencores y pasiones entre ellos mismos y con los humanoides, criaturas y fuerzas que habitaban el mundo de Unar.

Un Thuend llamado Stratiai gustaba mucho de sentarse en un risco y escuchar la música que producía el viento mientras sacudía las altas cumbres de los árboles. Cuando un pueblo del norte depredó el bosque y desapareció la música, Stratiai el Thuend enfureció mucho.

Para poder hacerles empezar a descubrir la razón, Stratiai se disfrazó de uno de ellos y se infiltró en su campamento. Para ganar su confianza, les ayudó a construir cabañas con madera y muy ocultamente les indicó la barbaridad de la depredación desmedida. Ellos comprendieron y como eran un pueblo joven, tomaron al Thuend por un sabio.

Para desgracia de Stratiai, se enamoró de una humanoide, quien albergaba la dulzura consigo. El Thuend comprendía su tiempo de expiración, pero no se retuvo de experimentar con ella todo lo humanoide. Un fatal día otro humanoide quiso a la misma mujer y se desató una extendida polémica, pues no era la primera vez que sucedía algo similar. Había algo retorcido e inmaduro en la configuración de los humanoides y para sorpresa de Stratiai, la mujer declaró que prefería estar sola que ser fruto de la discordia. El pueblo de Baelr decidió quemar a la mujer y por descuido el fuego se extendió a las cabañas, por lo que, asustados, huyeron a una cueva muy antigua.

Stratiai quedó destrozado luego de la brutalidad del pueblo de Baelr y se quedó contemplando la escena por diversos años, cuando el fuego ya se había aplacado y la vegetación cubría el cadáver calcinado de su mortal amada. El Thuend estaba estupefacto y le era imposible moverse, pues un volcán de sentimientos y pensamientos hervía en su corazón. El segundo año se vio a sí mismo y notó que parte de él aún ardía, por lo que aún estático, siguió conciliando su fuero interno.

El fin del cuarto año trajo una novedad, pues uno de los humanoides del pueblo de Baelr se perdió por el bosque deforestado y se encontró con la temible y aterradora presencia del Thuend. En pavor huyó a la cueva y no se supo más de ellos por mucho tiempo. Aquel mismo año, el Zab Kha paseaba por esa zona y tuvo la sorpresa de encontrarlo absorto en un pequeño claro.

Luego de reflexionar un poco y entender la situación, Kha convirtió a Stratiai en árbol y dijo que algún día estaría destinado a caminar y ordenar un grupo. Kha sintió curiosidad por la caverna antigua donde guardaba ciertas criaturas.

Al mismo tiempo, Kha debía llevar la primavera al sur, por lo que invocó a un Thuend que era un buen espía e inflitrado. Asadk era efectivamente un gran investigador, pero además era muy confiado y se quedaba dormido con facilidad. Sin embargo, Kha no sospechaba de estas facultades, pues no lo veía hace mucho tiempo, mientras que Asadk había adquirido estas cualidades durante su estancia con el Rey de los Reptiles.

Kha partió al sur sin explicar demasiado y Asadk se emocionó de pisar tierra como un joven humanoide del pueblo de Baelr. Decidió que se haría llamar Thool y con una antorcha se acercó a la entrada de la caverna.

La vegetación durante la breve estadía del Zab había proliferado abundantemente y casi cubría la misteriosa entrada de una cueva muy profunda. Apartó con su garrote las lianas que acortinaban la entrada e iluminó el pasadizo. Huesos, insectos y un zumbido.

Thool dio pasos con emoción y notó que luces centelleaban desde diversos orígenes. La cueva parecía un laberinto labrado por un ingenioso estratega. En las paredes pudo notar diversos dibujos con criaturas diversas y muchas de ellas de proporciones bastante mayores a las de los humanoides, que se representaban con palitos de modo muy expresivo.

Al caminar examinando las viñetas de una historia graficada, notó que el zumbido se aclaraba y era un rumor de centenares. Luego, por sus agudos sentidos con recorrido de la vida reptil, sintió sangre cerca y luego olió a la más deliciosa comida. Thool se acercó a una estancia de donde venía un aroma singularmente atractivo, cuando fue emboscado por la espalda y tomado prisionero. Brutalmente magullado, perdió el conocimiento antes de reconocer a sus captores.

Asadk tuvo que esforzarse mucho y al recobrar la conciencia de Thool, estaba atado frente a un enjambre de humanoides que comían, bebían y hablaban de modo acalorado. La mayoría eran mujeres y la que parecía ser su líder se alzó con una voz imponente y autoritaria. – Tiene las ropas de Baelr, las armas de Baelr y el rostro de nuestra raza. No es un enemigo. – La mayoría se mostraba de acuerdo, pero algunos protestaron, ya que nadie le reconocía.

Thool balbuceó en su tosca lengua y le costó mucho explicarse con tan limitado vocabulario. Intentó inventar palabras y conceptos, pero esto desagradó mucho a su audiencia. En resumen explicó que se perdió por el bosque y pudo ver atemorizado un árbol en llamas, para luego no recordar nada.

La mujer que lideraba la opinión se acercó y Thool la pudo ver mejor. Era de estatura mediana, corpulenta. Sus cabellos eran oscuros y su piel muy blanca. Tenía una mezcla de belleza e inteligencia en la mirada pero su atuendo parecía contradecir esa intuición, pues estaba armada con tres garrotes y cubierta de cueros protectores que ajustaban sus senos de un modo protector.

Thool pudo conocer con breves intercambios de palabras la historia del pueblo de Baelr. Luego de exiliarse en la caverna, se realizó una sangrienta revolución, de la que quedaron muy pocos hombres. El papel de los hombres en esta nueva sociedad suponía el servicio abnegado a todas las mujeres, quienes se encargaban de la caza y la defensa. Los hombres, al llegar a cierta edad serían preguntados que querían hacer luego de explicarles la historia de su pueblo. A continuación, algunos se marginaban al bosque, otros se rebelaban y otros, los elegidos, decidían servir por convicción propia a las mujeres, reconociendo en ellas un verdadero eco de lo más noble y elevado del mundo que el pueblo conocía.

Estos últimos hombres eran pocos, pero queridos entre el pueblo de Baelr. Los rebeldes eran ajusticiados con estacas de metal y los agresores, abusivos, mentirosos o corruptos eran castigados siendo arrojados como alimento de la bestias que reptaban por lo profundo de las cuevas.

Thool pasó diez años sirviendo alegremente a las mujeres del pueblo y una quiso tomarlo por esposo, pues le gustaba su atolondrada cabellera y la habilidad para cocinar, pero el Thuend no aceptó, atemorizado por el destino de Stratiai, quien ahora era un árbol en flamas.

Aunque no hubo problemas por el incidente, la negativa despertó el interés de muchas y Thool decidió inventarse una excusa para alejarse y explicó sus intenciones de explorar el viejo árbol de fuego. El pueblo de Baelr estaba profundamente asustado de tal bosque, por lo que muchas le dieron por muerto. Otro joven hombre quiso acompañarle y nadie puso reclamos, por lo que Thool y Thalvas se prepararon para el viaje.

Los primeros días fueron sencillos, pero ya cerca del bosque, un aroma ácido se elevó por el ambiente, haciendo dificultosa la respiración. Al llegar al claro, Thalvas y Thool pudieron observar una escena muy singular. Un anciano sentado en una roca fumaba de una pipa mientras veía reflexivo dos árboles entrelazados. Thool, más asustado que Thalvas se aproximó y saludó al anciano.

El anciano despertó de un letargo inmersivo y se sacudió girando el cuello hasta donde estaban los dos pequeños humanoides. – Baelrianos, ¡pensé que vivían en las cuevas!- dijo con una voz muy sonora.

Los excursionistas pudieron notar de cerca que el anciano sentado sobre la roca escondía sus verdaderas proporciones y no era otra cosa que un gigante de por lo menos tres veces su tamaño. Frotándose la larga barba el gigante fumó de la pipa y explicó la escena. El árbol en llamas se había apagado luego de una tempestad notable. Luego, otro árbol había comenzado a crecer, cerca suyo y sus ramas se habían entrelazado con las ramas del otro árbol, dejando un radio considerable de vegetación frondosa de la que surgieron flores multicolores. El anciano vació su pipa y sin dar lugar a conversación, dijo que tenía que visitar a un amigo en el río. Al elevarse, Thool y Thalvas pudieron observar que el anciano medía casi tanto como un árbol y en silencio acamparon en la florida llanura.

Discutieron muchas cosas, comieron abundantemente y al caer la noche, durmieron plácidamente. Durante la madrugada, bajo la luz de la luna llena, ambos fueron asaltados por una manada de salvajes que para probar el punto de su ferocidad, asesinaron a Thool y dejaron a Thalvas huir, para que pueda contar que el pueblo de Loraj era ahora dueño del bosque.

Aquella guerra entre pueblos fue extensa y compleja, pero lo más problemático fue que mientras Asadk protegía a los Baelr, otro Thuend apadrinaba a los Loraj. Carcuy era un Thuend muy ambicioso y había hecho planes para hacerse con su propio reino, por lo que se hizo amigo de tribus salvajes que pudieran conquistar con la fuerza bruta para luego cultivar sus corazones. Carcuy desconocía que tal misión era sumamente ardua.

Los Loraj venían del desierto y tenían una rudimentaria sociedad basada en el principio del sometimiento. Sus jefes eran tres insectoides que alimentaba un enjambre de híbrido humanoides llamados lorajos. Carcuy era uno de los insectoides y se reproducía varias veces al día. La lujuria le había transformado y sus huevos yacían por todo el bosque, emitiendo un fétido olor ácido.

Los Loraj construían túneles debajo de la tierra a medida que depredaban una zona. Los árboles del bosque del risco sufrieron una vez más una esquilmación de sus integrantes. Los lorajos gustaban de hacerse casas de madera, puesto que en el desierto, nunca habían visto tal material sino muy raramente y les parecía un lujo hacer todo lo posible de madera, abusando del material hasta en situaciones innecesarias.

Sharbi, otro de los insectoides jefes, sintió una mutación por el cambio de ambiente y como estaba más templado que en las áridas arenas, extendió unas protuberancias por varias partes de su cuerpo con forma de gusano erguido. Su casta se preocupó por él y empezó una discusión por el sucesor. Carcuy mismo le pensó muerto, mientras llenaba de ácido el bosque.

Los vientos soplaron fríos por el risco y una marea se elevó como nunca antes. El océano, que por entonces era diez partes del mundo comenzó a agitarse. Como si un viejo espíritu estuviera fastidiado con el abuso de nuevos inquilinos de un mundo ancestral. El bosque, a medio corroer, empezó a resonar por el sacudir de las altas copas y así, los árboles reiniciaron alguna música.

Cuando los Loraj llegaron al bosque del risco, nunca pensaron que perderían súbitamente a uno de sus jefes. Sharbi, mudo, por fin se arrastró y de sus protuberancias explotaron unas figuras transparentes que a muchos dejaron en la más insólita expresión. Las figuras se acomodaron y se extendieron fuertes. Se agitaron, una y dos veces. Una ráfaga de viento fue creada por el impulso de sus nuevas alas y los Loraj celebraron la mutación. Sharbi orgulloso tomó vuelo, dando unas vueltas, pero regresando pronto por el viento fuerte que acompañaba la marea elevada.

Luego de unas semanas de tranquilidad y despliegue de la colonia, unos lorajos encontraron por casualidad el risco. Los lorajos de tierra inmediatamente temblaron ante el océano que se sacudía violento. Los lorajos hijos de Sharbi tuvieron esperanza. Los lorajos de Carcuy sintieron una atracción hacia tan poderosa majestuosidad.

Se advirtió que era mejor alejarse del risco y fue así que el pueblo de Loraj se topó con la antigua caverna en cuya entrada los Baelr ya tenían una defensa preparada, advertidos por Thalvas. Muchos lorajos, del más al menos humanoide, sufrieron un destino fatal en la emboscada de un ejército de guerreras.

Saltando con estólicas y lanzas, las guerreras Baelr incendiaban cuanto lorajo podían e infundían el miedo en el enemigo que, siendo más numeroso, no se anticipaba un asalto tan feroz. El primer embate fue el más duro, pero luego de la sacudida inicial, los jefes convocaron a un repliegue para administrar sus fuerzas.

Las Baelr no persiguieron al enemigo y se ocultaron en la oscuridad de la caverna. El pueblo de Loraj se replegaba en el más caótico pavor, mientras que Carcuy se remecía por la furia. Sabía muy bien que las profundidades de la cueva albergaban criaturas prohibidas y mundos ocultos. Era su cualidad de Thuend lo que le permitía considerar que no podía adentrarse mucho sin despertar la atención de algún Zab.

De modo que fingió una retirada y diseño un plan. Nada sabía de las guerreras, pero sabía que podía provocarlas. Carcuy fue solo a un claro del bosque del risco a vista de la entrada de la caverna. Por días se sentó y al cabo de una semana un capullo le había rodeado totalmente. Las Baelr observaban con intriga y mucha fue su sorpresa cuando al cabo de unas semanas más, el tamaño del capullo había crecido tanto como las dimensiones de un snajferld norteño, excepto que el capullo era de color morado y verde. Las Baelr, impacientes de ver qué criatura iba a salir de ahí, querían atacar, pero los hombres serviles les rogaban que no fueran. Un valiente grupo de guerreras organizó un ataque, pero se volvió tan popular y apoyado, que el grueso del ejército comprendía el singular grupo de asalto.

A las primeras luces del día, un bramido de guerreras avanzaba con euforia por el bosque al ataque de una crisálida desconocida. En vano atacaron la dura coraza con sus lanzas. Habían caído en la trampa de Carcuy. El enjambre de Loraj apareció de su escondite rodeando a las guerreras. Las sangres se mezclaron y grandes hazañas de batalla fueron realizadas, pero al fin y al cabo, las valientes de Baelr fueron masacradas ante el horror del puñado que observaba desde la caverna.

Mientras festejaban los lorajos y sus señores, un estremecimiento recorrió la tierra y escucharon un rasguido extraño cerca de los árboles abrazados. El Thuend Stratiai caminaba iracundo dando vueltas como despertando de una larga pesadilla. Cuando se detuvo, volteó hacia los Loraj quienes le retornaban la mirada aterrados. Stratiai gritó pero no se escuchó claramente, sino que se sintió un rumor subterráneo. Al instante un centenar de árboles imitaban al Thuend y arrancaban las raíces del piso y se echaban a andar, todos al encuentro de los Loraj. La armada de los árboles caminantes empezaron a someter al enemigo rápidamente y cuando los tres señores estuvieron muertos, los lorajos huyeron. Unos volaron, otros se fueron al océano, donde fueron abusados, pero algunos sobrevivieron y el resto se perdió entre los límites de las tierras del río.

Los Baelr que quedaron se refugiaron por mucho tiempo más en las cavernas y Stratiai, antes de pensar en lo sucedido, ordenó a su armada descansar, y así el bosque del risco volvió a forestarse y florecer.

Podría haberse dicho que hubo paz por algún tiempo, pero un gran alboroto ocurrió cuando el dragón marino de uno de los Thuend golpeó violentamente el risco, transformando la tierra conocida considerablemente, pues ésta se dividió en dos y se abrió como una flor, exponiendo el contenido de la caverna. Los Baelr hubieron de huir en busca de refugio y los seres que moraban las profundidades fueron liberados, causando el caos en los catorce pueblos que merodeaban Unar.

Fue por aquellas épocas que los Loraj supieron del nefasto plan de Carcuy y renegaron de él. Una araña muy letal destronó su posición y de éste modo, los lorajos cambiaron su forma de ser hacia una menos salvaje, y con la ayuda de algunos otros Thuend, algunos alcanzaron hasta a realizar proezas nobles.

De todos los lorajos que sobrevivieron a la crueldad oceánica, muchos debieron adaptarse. Unos se mezclaron con hongos con tentáculos y otros derivaron una anatomía crustácea. Era una regla generalizada el dar por supuesto la sujeción a la voluntad del dragón marino, puesto que nadie podía negarle el cumplir sus deseos. El océano era un mundo aparte, con diversas criaturas en dinámica evolución. Era sabido entre los seres marinos que al dragón acuático del Thuend no le agradaban las guerras en tierra, por lo que se vio obligado de advertirlos a su modo, aunque nadie entendió el mensaje. Lo cierto es que el mundo cambió.

Tanto las criaturas del océano como las de la nueva tierra abierta en dos como una flor, tuvieron en común que nadie estaba a salvo con el escape súbito de los seres que reptaban por la caverna ahora expuesta. Los Zab no se preocuparon, pero los Thuend les alarmaron puesto que las viles criaturas liberadas hacían peligrar la integridad del resto de seres y elementos del mundo. Así de temibles, destructivos y sistemáticos para la crueldad eran los seres que ahora recorrían los rincones de Unar.

Hubo un grotesco incidente que obligó a los Zab a poner algo de orden. Todo ello se derivó de un conflicto teológico. Las religiones eran variadas e interpretaban el mundo desde el punto de vista del pueblo que las profesaban. Todos entendían de tolerancia y respeto, de finitud y de intersubjetividad. Pero los seres reptantes de la profundidad cavernosa profesaban algunas ideas peligrosas que contaminaron el mundo. Ellos creían en un único, absoluto y totalitario Dios. De modo fanático, los que discrepaban eran cruelmente perseguidos y sus ideas eran extirpadas. De ello se desprendían muchas cosas que alteraron la paz para siempre en la Edad de Unar. Las criaturas maléficas que habían sido liberadas derivaban terribles costumbres de su testarudez religiosa.

Por efecto de sus creencias, se creían superiores al mundo mismo. Pensaban con convicción que eran dueños de los recursos, de los espacios y del resto de criaturas. Depredaban a otros seres, animales, minerales, vegetales, humanoides, insectoides o los muchos otros. Los diezmaban para luego esclavizar y evangelizar. Creían en una suerte de imperialismo compulsivo de expansión insostenible. Grandes atrocidades causaron y están relatadas en otras leyendas, como el *relato Thulk de las doce guerras santas* o el *canto de Kharael*, y es precisamente por ello que los Zab debieron encerrar a estas criaturas en un gigante valle cuyo océano daba la sensación de ser una orbe flotante. A los seres viles que alguna vez se gestaron en las cavernas se les llamó humanos y se les bloqueó la entrada al resto del mundo desde su ilusión de orbe mediante un muro gigante que no podían ver.

Muchos otros pueblos participaron en el resto de la formación del mundo, pero eso pertenece a otras leyendas. Hasta acá hemos resumido los sucesos que relatan los pueblos que heredaron la lengua Thulk respecto a los primeros pasos del mundo.

Adaptación del canto de Ugr

Cuando los humanos fueron exiliados detrás del gran muro, otros pueblos se ordenaron en el resto de Unur. Las Baelr tomaron el risco y las costas del pulpo. Los Shaek se encumbraron en la punta de los árboles. Los Loraj nunca se unieron y cada vez se diferenciaron más, pero siempre fueron conscientes de la unión de sus naciones. Los Theravad, de donde surgieron los Thulk, profetizaron una hermandad que guardaría los secretos y sus reinos se expandieron por montañas y profundidades acuáticas.

Los Ugradad se hicieron señores del río y batallaron constantemente con los nómadas salvajes. Los Aputhain hicieron fortalezas en el hielo y advirtieron que algún día se glaciaría el mundo entero. Los cuatro gobiernos independientes de Ghor entraron en declive por el inicio del primer menor invierno, y fue finalmente Ugr el panadero quien unificó sus dominios.

Como se advierte, mucho sucedía en el mundo, y por ello se cantaban más leyendas de las que se pueden escuchar en una vida errante. Pero se ha cantado repetidamente sobre el motivo de las hazañas de un joven de heroísmo improbable.

Los cuatro gobiernos independientes de Ghor constaban de tribus muy populosas especializadas en labores que habían desarrollado por los gustos que tenían. Los hombres-conejo de Grad en el bosque del áspid eran expertos madereros. Eran capaces de cortar un árbol para habitarlo por el tronco, las ramas y una madriguera subterránea, sin afectar su salud, sus raíces ni vigor. Pero ese arte era uno elevado y reservado para grandes honores, el resto del tiempo, talaban y usaban madera en construir, labrar y artesonar distintas edificaciones de los diversos gobiernos.

Los duende-tortuga del pueblo de Haas eran el segundo gobierno independiente. Vivían con sus primos, las tortugas, pero a diferencia de estas, los duende-tortuga eran humanoides y muy avispados. Tan ágiles de mente como de cuerpo. Los sagaces duende-tortuga eran muy detallistas y gustaban de hacer bromas complejas e inofensivas. Eran expertos joyeros y podían tallar metales y piedras preciosas con diversas formas y funciones. Eran orfebres expertos y aprendices de ingenieros.

El tercer grupo de los gobiernos independientes del Ghor eran los reptiloides de Ond, en los lugares profundos y prohibidos del río. Ellos eran expertos para extraer minerales y rocas. Tenían una mente analítica y previsiva, por lo que siempre acostumbraban sobriedad y austeridad. Decían que era mejor gobernarse a sí mismos antes que a otros y buscaban constantemente un estado de imperturbabilidad. Ello lo conseguían con frecuencia al tener sus arcas llenas y arrojarse al sol.

El cuarto grupo era el de los jóvenes del mar del risco bajo. Ahí donde el risco descendía hasta formar un puente al océano, habían llegado unos niños, compresos por la presión del océano. Al salir, poco a poco adquirieron un tamaño hasta mediar el de los humanoides. Los salidos del mar convertidos a la vida terrestre en la costa se hicieron conocer como los jóvenes del mar del risco bajo y entablaron amistad con las guerreras Baelr y los señores de Stratiai.

Estos cuatro grupos independientes pertenecían a la misma zona, pero nunca tuvieron motivos para enemistar sus pueblos entre sí. El lugar que compartían estaba compuesto de un río extenso, un risco bajo y una llanura con diversa fauna. Con el tiempo se reconocieron como gobiernos autónomos e independientes y desde que no entablaron conflictos, se dieron por unidos bajo el nombre de Ghor, que tenía una letra significativa por pueblo.

En un invierno largo, el primer menor friaje, la comida escaseó y las criaturas morían enfermas por doquier. Dubl, un duende-tortuga refirió que cazar animales sería contraproducente. Sin embargo, el hambre empujaba a una solución pronta. Hacía poco que la recolección había adquirido el matiz revolucionario de la agricultura, pero aún sus bondades eran desconocidas para los habitantes del Ghor. En ésas épocas los aliados plagaron sus tierras de cultivos variados, pero el frío les contrarió. Un trigo verde fue lo único que brotó gracias a la protección que diseñó un viejo brujo.

Su sistema era simple, tomó madera de los hombres-conejo y les pidió ayuda diseñando un refugio para sus plantíos. Como era un brujo viejo, poseía pocas tierras, puesto que trabajaba poco, pero en honor a la verdad, habría que decir que tampoco le vieron comer jamás. Sotl, el viejo brujo comía, pero no mediante la ingesta, sino mediante la respiración de nutrientes. Los ghoreños nunca le preguntaron sus teorías, y como Sotl era un callado solitario, guardó sus secretos sin recelo.

Cuando el frío se intensificó, ya pocos podían permanecer afuera de sus refugios y todos agradecieron los túneles de madriguera que habían sido diseñados como un plan de contingencia, puesto que ya se había cantado sobre una unánime glaciación.

Por los días, los ghoreños deambulaban en sus refugios postulando ideas para la supervivencia y por las noches las compartían en galerías comunales subterráneas. Los golpeados por el invierno tenían sacos y sacos de cultivo de un trigo verde que a nadie gustaba, puesto que ninguno era un cocinero experto. Algunos los acompañaban de piedras, de modo que la digestión se facilitaba, puesto que al moverse, reptar, saltar o lo que fuera, el chocar de las piedras molía el trigo, creando una harina de nutrientes.

Ugr, que era un curioso observador, lo notó por casualidad y su mente se puso a divagar con creciente exaltación. Si ese substrato era como la esencia extraída del cultivo, luego podría ser que cocinar tal estado del trigo equivalía a tratarlo por un elemento distinto.

Ugr, a diferencia de Sotl, era muy abierto y sociable. No le molestaban las disputas y los duelos de argumentos, pero especialmente gustaba de escuchar los problemas de sus amigos cercanos. Propuso su vaga idea a algunos notables ghoreños. Sotl repuso que ese trigo se iba a perder si no se utilizaba y que experimentar equivalía a apostar por algo que venía corrompiéndose de todas formas. Su mente proponía otras empresas.

Adalos, perspicaz tortugoide, recomendó una forma ancestral de comer semillas. El proceso era molerlas, salarlas y cocinarlas. A Ugr le fascinó la idea. Uno de los reptiloides del Ond añadió que si agregaban un hongo triturado, podía tener cierto efecto expansor del compuesto, dándole así mayor o menor volumen.

Fue de este modo que sucintamente se unieron las piezas, pero no olvidemos que estos pobres aliados discutían con hambre, frío y miedo. Ugr fue oficialmente el primer panadero del mundo y pudieron resguardarse de un largo invierno gracias a su producción. Pero ello no bastó para unificar a los dóciles habitantes de los gobiernos independientes del Ghor, sino que diversos sucesos le siguieron al largo friaje, pero por incluir la gran batalla de Noeld en el río grande, ésta se encuentra en una leyenda separada.

Los sucesos previos a la batalla de Noeld. (Canción Shaek: El mundo luego del primer invierno menor)

Luego del invierno, luego del invierno

El mundo era menor, mucho menor

En espacio y habitantes…ahora número tierno

Recorridos en la experiencia del horror

Condiciones empujaron al estrabismo

De los pueblos por su situación

Hermanos incurriendo en canibalismo

Los árboles en pura desolación

Pero el frío tiene cierto fin

Y de contra vuelve el calor

Los pueblos se alborotan, si!

Y de batallas se escucha el fragor.

Por las tierras y recursos

Pelean por supremación

Peores vejos, peores abusos

Por la dureza de la migración

-------- páginas quemadas ------

Relato de la batalla de Noeld.(Adaptación de un manuscrito en cenizas)

Ugr vence heroicamente y salva las tierras del Ghor.

Fin

-------- páginas quemadas ------

-------- páginas quemadas ------

Nota escrita: Alcalá, te dejo esto, cuídalo, me costó salvarlo. La adaptó el profesor García del original y pudo “convertir” lo casual de una redacción barroca y de carácter limitado a un vocabulario moderno. Es sabido que el lenguaje virreinal es, o limitado de contenido, o de forma. El profesor García refiere que el documento al que tuvo acceso no era la excepción. Sin embargo, sus esfuerzos nos acercan a la mentalidad del contexto de su autor, de modo que la podamos comprender hoy; después de Zarathustra.

Breve Lista de los Reinos Salvajes del Bur

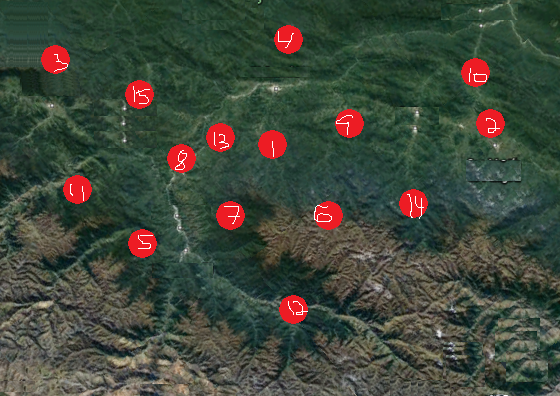
Para entender a los incultos, incivilizados y bárbaros habitantes del río Bur, uno debe contemplar su numerología. Diversos escritos han sido redactados desarrollando dicha temática, tal y cómo el *Doce Mitos del Amazonas* de Castel Bradalie, o *Númerología Bur y el cálculo infintesimal de Leibniz* por Andrés Zelada. No podemos dejar de mencionar el *Tribus perdidas de la selva: El caso Bur*, por Alcídes Quimerbaijan, cuya publicación no fue bien recibida por el virreinato.

Para sumarizar el contenido mítico, (el poco que ha sobrevivido a las brasas), del pensamiento numerológico de los Bur, debemos considerar que piensan a sus dios como un cero. Los teólogos dominicanos se han enfrascado en afiladas disputas en controversia con los jesuitas acerca del significado de este absurdo. Su dios es nada, es uno y es muchos; no sabemos si tienen nombre. Al presente, los pocos ídolos que no fueron derretidos por su valor en metal, fueron quemados en grandes piras inquisitivas.

El uno es el tiempo, el cual progresa circularmente. El dos es una polaridad entre materia y espíritu. De todos los salvajes, los Bur han sido los más mansos para evangelizar la correcta doctrina del alma inmortal. El tres remite a un balance entre el mundo. De todos los números importantes para los Bur, lo menos que se sabe proviene del número tres, pues fue declarada como una postura extremadamente herética. Hay incluso números que no podemos mencionar en el presente documento.

El cinco es el número de lo humano, especialmente de la mujer y de sus reinos mortales. Existen infinitas combinaciones de aquellas bases con las que se conjugan complejas matemáticas y corrientes de pensamiento. Para esta lista de Reinos, nos basta dicha introducción.

1. Reino del Sol
2. Reino del Este
3. Reino del Oeste
4. Reino de dios (censurado)
5. Reino de Fuirz
6. Reino de Sapr
7. Reino de Slud
8. Reino de Podr
9. Reino de Jonzp
10. Señorío del Sol de Jonzp
11. Hermandad del Árbol
12. Visitantes misteriosos
13. Triumvirato de Sabios
14. Señorío de Katorce de Slud
15. Señorío de las Flores de Slud



-------- páginas quemadas ------

-------- páginas quemadas ------ De uso privado únicamente.

Outline: hay la necesidad de un recorrido por los reinos del Bur

Argumento base: una confraternidad de paladines busca explorar una zona misteriosa antes que los misioneros de la corona lleguen.

Inicio: una pequeña compañía se ensambla para explorar el reino del sol

Desarrollo; exploración por el mundo Bur

Tension; Los expedicionarios empiezan a ser esquilmados

Fin; sólo uno se salva y es traicionado por un misionero

Aventuras de la hermandad Margarita en las tierras de los salvajes Bur

1. La hermandad Margarita se pierde en la Selva

La hermandad de paladines de Santa Margarita ha participado de un modo u otro en cada uno de las cruzadas templarias. Por cuestiones dependientes de la fortuna, se vieron relevando las primeras observaciones del nuevo mundo. Los altos mandos de la hermandad tuvieron la infeliz decisión de adelantarse a la Corona, en nombre de Dios. Es cierto que la Iglesia tenía la primera palabra, pero los paladines de Santa Margarita contaban con los mejores teólogos y juristas de las afueras de Castilla. De modo que se aventuraron a nuevos horizontes.

Con meses de ventaja por encima de los misioneros de la Corona, la hermandad Margarita se adentró en lugares inhóspitos, infestados de salvajes de mal vivir y bestias salvajes, que, a veces eran tomadas por igual y lo mismo. La navegación en las nuevas costas era incierta, pero los paladines se cuidaron de buscar los lugares más desolados.

No siendo fácil la empresa de no dejarse ver, la hermandad logró desembarcar y desmantelar su nave en una intensa semana. Grandes carretas con todos los suministros y herramientas estaban preparadas. Los altos mandos acamparían en un lugar seguro y un puñado de soldados harían una labor de reconocimiento, que a la postre, se volvió interminable.

Las primeras misiones eran sencillas, pues todo el terreno local se mostraba desolado. Luego de explorar, los soldados regresaban para informar y las carretas transportaban el campamento a un lugar más profundo, mientras los cartógrafos iban graficando la ruta de su aventura y los cocineros iban recolectando frutos, bayas y plantas misteriosas.

Menos de un mes hubo de transcurrir antes que la hermandad alcanzara las faldas laberínticas de la cordillera de los Andes. Las carretas y animales de carga pasaron de ser inmanejables a ser completamente inútiles. En este punto crucial, la hermandad consideró en separarse. De cien unidades que bruscamente contaba la hermandad entre sus filas, unas veinte regresaron a las costas para ensamblar de nuevo una nave que ponga a buen recaudo la información extraída en suelos cristianos. El resto, con un puñado de animales de carga, se adelantaron cordillera adentro, sin saber el coloso al que se enfrentaban.

Desde que desconocían la naturaleza y características de la madera local, decidieron usar la suya para ensamblar un pequeño barco, mientras que el campamento central se establecía en las incipientes alturas de la cadena montañosa.

De los veinte que partieron a la costa no se supo más, pues se perdieron de vista al tercer día. Mientras tanto, los paladines de Margarita convocaron a una asamblea para discutir sobre las posibles opciones que tomar y el sopeso de sus correspondientes consecuencias. Luego de unas horas, los hermanos se sentían pesados de cuerpo y cortos de oxígeno. Poco a poco fueron acostumbrándose, pero les inquietaba la creciente altura de las montañas, debido a que estaban acostumbrados a una geografía muy distinta. Se logró acordar en construir una fortaleza y esperar; pero se optó unánimemente en hacerlo en lo más alto de las montañas. Los hermanos sagrados de la solemne cruz de Santa Margarita emprendieron el primer paso: determinar el punto más alto de estas alturas.

Se mandaron diez unidades bien equipadas con dos bestias de carga colina arriba. El resto, en vano, intentó recolectar comestibles en los alrededores. La roca era yerma, seca y ninguna vegetación se ofrecía apetitosa. Toda la hermandad se mantuvo empacada, entre carretas y paquetes, se armaron carpas de ocasión y largamente se discutió como usar la rueda en un terreno tan irregular. El hermano Tomás, que era geómetra, propuso usar planchas de madera debajo de las ruedas y de las bestias.

Cuando se hubo mejorado una técnica para no hacer caer ni a las bestias, ni los carros, ya para entonces habían transcurrido tres lunas y se esperaba uno de los quebrantahuesos amaestrados. Los quebrantahuesos, como es bien sabido, son rapaces aves de feroces hábitos, pero los árabes habían logrado domesticarlos para la caza y la mensajería instantánea.

Transcurridos momentos de incertidumbre, un ave mensajera regresaba de la costa. No traía ningún mensaje, pero se veía herida. Los hermanos no lograron explicarse que habría pasado, pues, no podría haberse liberado de su jaula por sus propios medios, y llegaron a la conclusión de que el ave se habría desorientado y sido atacada por otra bestia desconocida y el mensaje podría haberse perdido en el combate.

Se desenjauló un quebrantahuesos fresco, que extendió ampliamente sus alas luego del encierro. Un mensaje fue atado a su pierna, y se le orientó al oeste, donde el mar y sus hermanos armaban la nave. Todos observaron la escena, excepto el hermano Mauricio, quien como buen veterinario se propuso no sólo curar al ave herida, sino que además, buscaba determinar las fuentes de la agresión. El resto, pudo ver como el ave se extendía a un horizonte incierto, elevándose por entre bosquejales y desiertos rocosos. La escena empezaba a inspirarles devoción, fe y fortaleza, pero luego pudieron ver claramente a un ave oscura de cabeza roja, mucho más grande que el quebrantahuesos, tomarle entre sus garras y desemplumarle en el aire para caer inerte desde muy alto. Horrorizados, los hermanos se ocuparon de enviar cinco soldados montados. El resto aguardó con inquietud.

Los expedicionarios