Sobre la Religión en las naciones del Abnir

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

La violencia, el caos y la destrucción representan la paleta de colores con que está pintada nuestra historia. Es irónico que una religión que haya sostenido este concepto, haya, precisamente sido devastada por la aniquilación humana mediante la extirpación de la lengua y la cultura. El golpe que destrozó el escudo de los Abnir, caló hasta su espíritu, y manifestación de tan fulminante atropello se evidencia en el hecho de que su religión se mantuvo intacta, jamás incorporando elementos nuevos, después del inicio del proceso que conllevó a su exterminio tanto de cuerpo, como de alma.

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

“Niir. Antes que un ser, por sí mismo, el niir es el concepto que tienen estos pueblos para referirse a la idea de un cierto gran animal que contiene al mundo en su ser. Algunos antiguos pensaron, por ejemplo, que el mundo era una gran tortuga, o un gran pez y que nosotros crecemos como alguna bacteria entre sus algas infinitesimales. La palabra Abnir, deriva, precisamente, del concepto de un Aab flotante, que no es otro que el mundo que habitamos.”

Los Abnir se explican el mundo que habitan mediante esta figura, como un “aab” que es “niir”, es decir, como una “gran serpiente cósmica” que es “madre y fundamento de la vida, en sentido material”. Cuando referimos que sostienen esto, no queremos decir que lo hacen metafóricamente, o que se explican el planeta meramente mediante esta manifestación de la mentalidad mítica, sino que, plantean esta concepción con todo el rigor de su ciencia y lo creen contundentemente. Defienden fanáticamente lo que algunos medievales llamaban a un viejo concepto referido como *“aspido-chaelonius*”. (De áspid + quelonio/tortuga)

Hay múltiples variantes de tradiciones que difieren sobre la interpretación lingüística del Abnir, y otros conceptos propios, de acuerdo a diversas lecturas de un texto muy antiguo y misterioso. Algunos establecieron, por ejemplo, en paralelo a algunas tradiciones celtas e hinduistas, que el reptil sobre el que vivimos es una tortuga, mientras que otros pretendían que fuera una suerte de plesiosaurio, y otros indicaban que se trataba de un dragón amorfo, pero esta orden fue desacreditada por inconductas morales, resultando en su expulsión inmediata de la región.

El texto que era fuente de toda su devoción se encontraba escrito en un lenguaje casi olvidado, que muy pocos podían leer, y para lo cual existían pequeñas hermandades de preservadores de una tradición que no era precisamente de este mundo, o más específicamente, que no pertenecían a una raza totalmente humana, sino que, correspondía a los esbozos de manifestaciones culturales primigenias de un pueblo antropoide sumamente antiguo, y, sin embargo, de una sofisticación que sorprende hasta el día de hoy.

Algunas sectas se habían organizado en torno a los ritos y creencias que quedaban indicadas en sus sagradas escrituras. La mayoría estaba de acuerdo en ciertos principios básicos, que eran conocidos como las Leyes del Hmbar, que estipulaba cuatro principios fundacionales que referimos a continuación.

1. Es el mundo una tempestad y lo humano poco menos que un germen.
2. Las leyes antiguas se han perdido y se van a perder.
3. Los verdaderos dioses no tienen interés absoluto en nuestras vidas.
4. Antes de morir hay que sufrir.

En complemento a estos fundamentos, existen abundantes escuelas de pensamiento y vida que practicaron de un modo más o menos cercanos, y transformaron las Leyes del Hmbar en códigos más adecuados a sus representaciones del mundo. Cierto héroe que se creía mitológico, hasta que se encontró su tumba, había interpretado el sagrado texto que fue siempre pilar central en la vida de los de abnireses y como resultado de tal visión, había implantado las Leyes del Hmbar.

Aunque hablemos de un “texto”, lo cierto, es que eran más bien runas en una cueva, de la cuales cada sabio sacaba una interpretación distinta. Muchos tratados fueron escritos intentando dar sentido a la traducción de un lenguaje perdido y que apenas es humano. La pronunciación que se conserva es una tosca, feroz, de carácter más cercano al animal y de múltiples polisemias, monofonías y de dualidades paradigmáticas.

Esta cueva se convirtió en un recinto sagrado para los de Abnir y se cree que sólo la hermandad Thar sabe de su ubicación puntual. De las aldeas que componían el pequeño reino inicial del sabio guerrero Hfer, se ordenó que los jóvenes más virtuosos de espíritu aprendieran aquel lenguaje arcano y ancestral, que habían heredado de ciertos antepasados que ya no reconocían como sus iguales por entonces. Los jóvenes iniciados se dispersaban en todas las direcciones, peregrinando y siendo protectores de un saber que fueron legando a medida que pudieron ir estableciéndose en las lejanías limítrofes del reino.

A los pueblos extranjeros los convencieron a veces con riquezas, mientras otras veces con conocimientos, parte de su avanzada tecnología o fantasías de valor menguado. En otros casos la demostración de poder hacía falta para concretar una alianza, pero la mayoría de las veces, los jóvenes iniciados se vieron en la necesidad de convencer mediante la razón a sus vecinos cercanos y lejanos.

Muchos de los reyes locales solían ser escépticos y los iniciados tenían que solucionar sus exposiciones y discursos completamente solos. De muchas historias, resaltan cinco casos de iniciados quienes resolvieron cierto problema de modo ingenioso o sagaz, lo que valió que su hazaña sea recordada como parte de la interpretación de las Leyes del Hmbar.

Este es el caso de Sataastro, Khar, Astargat, Xinef y Lilu, todos ellos, quienes tuvieron que soportar penurias, antes, siquiera, de poder llegar a la audiencia de cualquier corte o consejo de guerreros, sacerdotes y/o sabios. Por suerte, los iniciados eran hábiles de mente y puros de corazón, por lo que tenían buena costumbre de resolver sus problemas sin aniquilar. De otro modo, hubieran estado perdidos, puesto que, en la mayoría de casos, se veían en desventaja numérica y de vigor.

Los iniciados fueron en diversas direcciones. Lilu fue al sur cálido del bosque, Xinef al sureste por la jungla, Astargat al suroeste costero, Khar al noreste montañoso y finalmente, Sataastro se dirigió al noroeste desértico. No todos tuvieron suerte de hallar vida civilizada pronto, sino que en el caso de Sataastro, hubo de caminar por nueve años, para cuando su calzado ya no existía.

De todos los iniciados que habían sido educados durante el reinado de Hfer, la primera en llegar a un destino, fue Lilu. Ella sabía, desde un inicio, que estaba en peligro, pero su misión la entendía como sagrada y no vaciló en mezclarse con los hombres-perro de Loriazad, nombrados del mismo modo que el bosque que habitaban.

Lilu desconocía que los hombres-perro tenían poco respeto por las mujeres y rara vez le otorgaban paz, pero su solemnidad y porte de guerrera les impresionó. El jefe del clan le ofreció un brebaje que compartieron todos y en una mezcla de balbuceos y señas, aparentaron promover la paz, pero sin que ella lo sepa, los planes de los hombres-perro eran nefastos y de una perversión que carece de compasión, ya que planeaban devorarla sin cocinarla.

La iniciada que viajó al sur no era tonta, y lo comprendió más temprano que tarde. Al verse rodeada y al empezar a ser acosada por algunos hombres-perro ebrios, ella pudo entonces comprender que iba a entregar su vida luchando y seguramente moriría antes del nuevo amanecer.

Lejos de perder la compostura, Lilu fue muy estoica y se deshizo de los acosadores de un rugido soberbio, para luego, de modo despreocupado, encender su pipa. Ella entonces no lo sabía, pero este era un artefacto desconocido por los hombres-perro, quienes jamás habían atestiguado el uso del humo ritual. De modo casual y sin sacarse la idea de dar su vida con honor, Lilu fumaba de su pipa ansiosamente, con el resplandor del fuego en los ojos.

Esto debió asustar mucho a los más ancianos, pero todo se resolvió en una fracción de segundo, cuando un hombre-perro, ebrio y compelido por el hambre, se abalanzó a Lilu, quien reaccionó de modo rápido, ya que tenía su mente determinada con una decisión. De un brusco jalón, le quebró el cuello a la criatura, y probablemente por el efecto narcótico del humo, todos temieron del poder violento y arrebatado de esta mujer. Con fuego en los ojos, la iniciada se puso de pie.

En su cabeza, iba a desbaratar el pueblo hasta que sus fuerzas lo permitan, y con ese enojo en el corazón, rabiosa, enunció la primera ley del Hmbar: Es el mundo tempestad y lo humano poco menos que un germen. Y dicho esto se abalanzó sobre otro para ofrecerle la violencia que ellos mismos le tenían preparado para ella.

Sin embargo, al enunciar con furia aquella primera ley, los salvajes debieron confundir el frenesí de Lilu con palabras de su propio lenguaje y se apaciguaron, arrepentidos y sometidos por un poder que trascendía lo material. Los de Loriazad entonces aprendieron un nuevo lenguaje que modificó el suyo propio y después de no mucho tiempo, algunos se mostraron aptos para aprender el viejo lenguaje rúnico que había traído la peregrina.

Otros, de oscuro carácter, renegaron de la forastera y se perdieron en el bosque, conservando sus morales, abusando de los débiles y depredando al infortunado, pero para entonces Lilu ya había cumplido su misión.

De modo muy distinto, Xinef, hubo de adentrarse por meses en una espesa jungla antes de contactar a la tribu de los Comeserpientes. Estos humanoides eran buenos cazadores y habían logrado desarrollar la navegación en los ríos grandes. De todos los iniciados, fue Xinef quien tuvo la mejor acogida entre los que contactaba, y no demoró en anexar a los Comeserpientes al reino de Hfer.

Los primitivos tenían un idioma claro, que Xinef aprendió rápidamente. Notó que cuando dibujaban sobre la tierra, usaban líneas y puntos para explicar situaciones y nociones, pero recurrentemente, lo hacían en una o dos dimensiones. La mirada de Xinef era perspicaz y les enseñó el dibujo en perspectiva, otorgándole una profundidad a los trazados que enloqueció a los Comeserpientes.

Maravillados, se entusiasmaron con las ciencias del iniciado, y pronto les mostraron sus costumbres. Comían reptiles, especialmente serpientes, sin cocinarlas, y se limitaban a lavar el veneno de ciertas glándulas coloridas. Aunque a Xinef no le agradó la idea, terminó admitiendo que, con las especias adecuadas, era un alimento muy placentero.

Su mayor entretenimiento era una especie de concurso o competición de carreras en embarcaciones pequeñas y personales. El viejo experto, que conocía todas las reglas de la competición le explicó el complicado itinerario para calcular a un ganador tras diversas carreras. Aunque Xinef no entendió completamente, se limitó a ver a tres navegadores recorrer a toda velocidad el río.

A la cabeza iba el anciano que conocía todas las reglas, pero un traspié con una roca le hizo abalanzarse de cabeza, por lo que murió trágicamente, dejando a los Comeserpientes perplejos y apesadumbrados. Xinef comprendió que el anciano era una suerte de líder o figura respetada, por lo que diversos individuos se empezar a congregar en su golpeado cadáver, para lamentarse.

Algunos exclamaban que los dioses se vengaban por reír mucho, mientras que otros apuntaban a que nadie más conocía las leyes de su extraño y complejo deporte. La tristeza invadió a todos los de la tribu, pero fue entonces que Xinef les enseñó dos de las leyes del Hmbar.

Primero refirió que los dioses no tienen partido ni interés en nuestros asuntos, y que, en este sentido, el mundo es tempestad y lo humano es insignificante. Pero especialmente, señaló que sujetos a esta condición están toda mujer y todo hombre, lo que escala a los grupos humanos, y finalmente, pueblos enteros, naciones conjuntas, imperios gloriosos, todos terminan cayendo en el olvido, de modo que: Las leyes antiguas se han perdido y se van a perder.

Los Comerserpientes no comprendieron el significado de tales palabras, pero escucharon pasivamente. Aunque eran risueños y alegrones por naturaleza, la enseñanza del lejano iniciado caló en ellos, y sin perder el buen humor, empezaron a hacerse la idea de que sus fortunas dependían en parte de ellos mismos, y en parte de algo impredecible.

De una manera muy diferente, Astargat tomó un camino hacia el litoral, en donde la costa se extendía amplia en ambos sentidos, pero antes de chocar con el océano, la iniciada alcanzó un campamento fortificado, habitado por fanáticos del Dios Camote. El camote es una suerte de papa dulce, que hoy en día ya no existe, pero se cree que era un deleite de aquellos tiempos.

Los fervientes fanáticos del Dios Camote adoraban el fruto de su labor, lo cual se traducía en la alimentación que les otorgaban sus cultivos, pero especialmente, a la hora de intercambiar con otros poblados de lejano contacto, con lo cual se hacían de armas lujosas, joyas brillantes, y animales de toda suerte.

Una serie de coincidencias había llevado a que siguieran a una anciana de voz ronca, a la que llamaban tía camote. La tía camote, en realidad, era una charlatana, y la fortuna le había sonreído a la hora de convencer a los adeptos del Dios Camote, pero las cosas habían pasado de tal modo, que, infatuada por los sucesos, ella misma había terminado por creer que conocía el lenguaje y código de su Dios.

Había instaurado ciertas prácticas nefastas entre los adeptos, que significaban una suerte de esclavitud justificada en ideas religiosas, pagando todos unos tributos y sosteniendo rituales caprichosos de acuerdo a los manejos de la tía camote. Se decía, por ejemplo, que, ofreciendo ciertas riquezas a la gran sacerdotisa, ésta podría contactar a espíritus misteriosos, o avizorar el futuro, o hasta solicitar la intervención divina. Era conocido que, con el sacrificio adecuado, se podían lograr cosas muy raras, ya que, algunos habían podido presenciar actos de magia, hechicería y de fenómenos sobrenaturales.

Si esta magia existe o no, los pensadores del Abnir lo discuten, pero en este caso particular, la hechicería de la anciana bruja no eran nada más que coincidencias o trucos semielaborados, pero jamás una manifestación de lo místico. Escuchando estos rumores, Astargat recorría el camino principal hacia el poblado. Desde el pavimentado tránsito percibía mucha gente recurriendo al asentamiento, algunos parecían venir de muy lejos, mientras que muchos otros que parecían locales ofrecían mercaderías diversas en las calles que eran mezcla de plazas, parques y monumentos al Dios Camote, pero todas separadas por líneas de agua.

Los riachuelos que habían sido ingeniosamente cavados para favorecer la fertilidad tenían su origen en ríos de la alta montaña, irrigando así la ciudadela de modo casi completo. Fue en esta pequeña urbe populosa que Astargat buscó a la que se decía, era la líder de aquellos adeptos, que eran todos, de un Dios tubérculo.

La condujeron a un templo piramidal de punta aplanada, en donde pudo percibir numerosos sacrificios de toda índole. La sangre manchaba el piso casualmente, mientras que gritos rituales de regocijo se proferían al ritmo de músicas que les hacían sacudirse de lado a lado. A la iniciada le dio algo de pavor lo tétrico de tal música.

Finalmente, fue presentada ante un séquito de guerreros con porras de una madera anaranjada. La vieja habló, entonces, de modo solemne: “Yo predije que hoy vendría un extranjero”. El recinto que estaba lleno de feligreses, sirvientes, guardias y ayudantes de administración, de pronto, estalló en vítores, refiriendo que una vez más, la gran tía camote había avizorado el futuro.

Astargat se quedó perpleja ante lo absurdo del supuesto anticipo predictivo: ella, no siendo tonta, urdió en su cabeza un plan que le tomó un segundo en maquinar. De modo inocente, pero con voz clara y la mirada fija en la vieja, le replicó: “A este pueblo parecen unirles varios caminos”. Un silencio sepulcral invadió el salón del palacio del templo piramidal del Dios Camote.

La vieja hechicera no tuvo claro si esas palabras eran una burla, pero, manteniendo la compostura, entonces, aclaró que pocos extranjeros eran recibidos en su templo, (y esto era cierto, porque casi nadie le buscaba). Pero para afirmar su, hasta ahora incuestionado, poder divino, procedió a presentarle a tres de sus suplicantes.

Uno era Tieso, pescador que no lograba traer alimento a casa, y ofrendaba su embarcación al templo de la tía camote, para recibir el beneplácito del Dios. Otra, era Dura, una suave viejecita que cargaba consigo un rostro compungido y de desolación. En un brazo llevaba un hijo enfermo, y ofrecía el otro en sacrificio para recuperarle la salud. Finalmente, un mercader muy adinerado ofrendaba muchas cabezas de ganado para que su negocio prospere.

Astargat se quedó absorta. Comprendió que el precio de su intento de enseñanza sería elevado, y no podría cumplir su misión, pero otro iniciado cosecharía lo que ahora ella labraba. En su cabeza se disparó una riña, pero se determinó a vivir con honra hasta el final. Después de todo, en el mar de incertidumbres en que los iniciados eran acostumbrados a flotar, ella, como el resto, tenía una poderosa convicción en sus principios por resolución propia.

Mientras la extranjera iniciada acumulaba fuerzas para completar sus elucubraciones, atendía el discurso de la tía camote. La anciana le explicaba que el sistema de irrigación era antiguo, y que lo había mandado a expandir, para acrecentar así, el poder y la gloria de los sirvientes del Dios Camote. Astargat se limitaba a sonreir. Ella ya había observado esto, y anticipaba que algo no muy equilibrado se aproximaba. Un transeúnte del pueblo había conversado con otro, preocupados, precisamente, por las obras de expansión, por cuanto comprometían los cimientos de algunas casas, pero lo que más recordó la iniciada, fue que temían, más que esa catástrofe, el defraudar a la punitiva tía camote.

Por fin, el discurso de la hechicera culminó y muchos vítores de sus adeptos pudo escucharse. Y fue entonces que Astargat les habló por penúltima vez. Les explicó que venía de una tierra lejana, en donde venera a unos Dioses que no tienen conflicto con el suyo, pero que, encerrados en la burbuja de una primavera ilusoria, parecerían haber perdido de foco el hecho de que el mundo es tempestad y lo humano apenas un germen. Les refirió, además, que los excesos y poco criterio con que se manejaban, le conduciría a algo natural e inevitable, que sus leyes se perderían, pero otras vendrían. Y, para terminar, les aclaró que sabía que no les gustarían sus palabras a muchos, y que no buscaba ofenderles, por lo que se retiraría, pero volvería, para dar una última palabra, antes de morir.

Como es evidente, estas palabras no sentaron bien, y muchos se alegraron de que la extranjera se pierda en los límites de sus dominios. Sin embargo, algo perturbó tanto a la tía camote, como a sus adeptos, pero no supieron identificar qué era, y no le dieron importancia, continuando con sus ritos y sacrificios.

No pasó mucho tiempo, cuando las obras de expansión del sistema de irrigación colapsaron, hundiendo barrios enteros y edificios comunales, incluida la pirámide del templo. Sólo entonces Astargat regresó, para ser recibida con una confusión de sentimientos. La mayoría pensaba que era una bruja más poderosa que la tía camote, pero ella no demoró en desmentirles. Otros, temían afrentar a los dioses, mientras que muchos otros, interpretaban que ya lo habían hecho.

Fue entonces que ella hubo de enunciar para los adoradores del camote el tercer principio de las Leyes del Hmbar: Los verdaderos dioses no tienen interés absoluto en nuestras vidas, y pensar de otro modo, es ser negligente con uno mismo. Los sacrificios hechos, les reclamó, no tenían sentido, sacrificar a un hijo por otro, o la riqueza del fruto del esfuerzo a cambio de fortuna, ni la prosperidad en el oficio, ni nada parecido. Todo ello implicaba una falta de comprensión de la verdadera naturaleza de los dioses y su relación con los destinados a morir.

No fue mucho más lo que pudo decir, porque, tal y como predijo, un fanático le clavó una daga anaranjada en el pecho, y Astargat cayó muerta, cumpliendo su plan, pero postponiendo el término de su misión. Desde que no podría haber hecho mejor, murió en paz, y como todos los iniciados, al morir, simplemente quedó ahí. Su alma se apagó, y su cuerpo inanimado fue venerado por un tiempo, hasta que sus breves palabras empezaron a calar en sus modos de vida. Los sacrificios cesaron y la conciencia de Astargat se fundió en un océano negro, en donde perdió su perspectiva de sujeto o individuo, de modo que su cuerpo, su alma, su identidad, su mente, pero no el recuerdo que otros tuvieron de ella, dejaron de existir.

De modo igualmente triste, resultaron las cosas para Khar, quien llegó a un enjambre de lagartos voladores en el noreste plagado de mesetas, montañas, valles y cuevas incontables. Pero, sin embargo, la muerte de Khar tuvo una naturaleza distinta, y fue una variación que a veces sucede, de entre todas las muertes regulares y comunes.

Los lagartos voladores no tenían ningún interés en ser moralizados por un insignificante humano. Ellos mismos conocían la última ley del Hmbar: Antes de morir, hace falta sufrir, y esto puede ser, debido a que el motor de los seres vivos, como es el caso de lo humano, es el deseo, y la mayor de las veces, dicho deseo, o bien no llega a fruición, o bien, no trae las consecuencias que uno esperaba, siendo poco, pero significante, el espectro de cosas buenas y disfrutables que se pueden agenciar.

Aunque Khar y su orden no eran nihilistas, los reptiles alados tenían una guerra en curso, de modo que una madre hambrienta se lo comió de un bocado. Khar, que no sacrificaba, ni oraba a ningún Dios en particular, sufrió un proceso extraño, por el cual su cuerpo y mente fueron absorbidos por una semilla plantada en la madre reptil, de modo que luego de un tiempo, el hijo nacido fue mitad humano, mitad dragón, y aunque escandalizó a algunos, la sociedad de reptiles voladores le adoptó y le llegó a amar, por su insaciable ferocidad para causar el terror. Desde entonces, la criatura fue conocida como Kharael, que significa “el espíritu de fuego que no puede ser apagado” y sembró el terror en los valles de los alrededores de su guarida, siempre chillando y representando con gruñidos la ley que él mismo venía a compartir, pero que los reptiles que le adoptaron ya conocían de sobra.

Finalmente, y el que más hubo de sufrir, por cuanto fue el que vivó más, fue Sataastro, quien luego casi de una década de caminar por un desierto, alcanzó un pueblo que acababa de ser conquistado. Los invasores le enseñaron, a cambio de sus enseñanzas, tres principios morales que el iniciado aprendió y que le pareció que complementaban muy bien las suyas, y decidió unirlas a su credo. A diferencia de sus creencias, estas leyes eran más para la vida social y no se referían a aspectos tan diseminados o parcializados, que sólo en pocas circunstancias parecían tener sentido.

Sataastro ni bien intercambió los conocimientos, regresó por donde vino, dando por fallada su misión, pero infinitamente enriquecido. Sabía que al concejo de ancianos de la hermandad del Árbol les encantarían estas nuevas tres leyes, de modo que tomó otros nueve años en regresar e informar sus conocimientos, pero en el transcurso de esos años habían pasado muchas cosas.

Xinef había muerto en un concurso de navegación, pero había reaparecido río abajo, por lo que no se tenía claro si estaba vivo o no, ni en qué sentido se contaban estas historias. Se sabía que Khar y Astargat habían muerto, mientras que Lilu ya había enseñado a un sujeto el lenguaje de las runas sagradas. El reinado de Hfer había culminado con su muerte, y sus hijos, negándose a perpetuar la guerra del norte, fueron derrocados por un estratega de nombre Khalastor, quien unificaba los reinados dispersos del Abnir. Como era esperable, la hermandad del Árbol no había, ni sería perturbada por los nacidos ahí.

Luego de dieciocho años de viaje, Sataastro se sentó frente a doce sabios y les contó de las otras leyes, que complementaban muy bien las del Hmbar. Y les dijo con sencillez: no robarás, no mentirás, no serás flojo. Es decir: no serás un ladrón, ni un mentiroso, ni un haragán. Tal como el iniciado había esperado, los ancianos aplaudieron la impecable nueva moralidad que no demoró en articularse a la religión de los Abnir.