Primera Enciclopedia de Criaturas Fantásticas de la Región del Abnir

1. Aab. En un desierto muy antiguo se cuentan leyendas sobre una serpiente cavadora del tamaño de una calle entera. Su piel, que resiste lanzas, flechas y espadas, es seca y se confunde con una piedra cubierta de barro seco, sin embargo, encuentros con la aterradora criatura refieren que tiene una especie de ácido detrás de una gruesa capa de músculos que intercalan lo reptil con lo mineral. Se alimenta de raíces, por lo que anuncia su presencia en los oasis mediante un ligero temblor. Algunos estudiosos refieren que la sequedad y condición yerma del desierto le corresponde a esta criatura, pues es la responsable de depredar toda base de la vegetación en la zona. En el oriente han sido avistadas, pero son referidas con otro nombre que desconocemos.
2. Balem. Los balems son criaturas humanoides de contextura muy gruesa y de una piel sumamente roja. Aunque se creen extintos al sur de las regiones del Abnir, se han observado frecuentemente en las colinas del noreste. Cuando perciben el olor de un ser humano civilizado segregan sin desearlo, una substancia invisible, que hace reír compulsivamente a quien percibe tal químico. El compuesto no es tóxico en sí mismo, pero incapacita a sus víctimas. Es un misterio el color de su piel y la razón de su sobrepeso, pero algunos estiman que recurren a prácticas prohibidas en la cocina y la moral.
3. Chtletho. Un chtletho ha sido descrito por el padre Ayala como una entelequia que flota más allá de nuestra curvatura espacio temporal. Podemos imaginarle como una mentalidad fantasma, que se suspende y observa al mundo, quitándole el filtro del pasado, presente, futuro, y, asimismo, deshaciéndonos de las distancias y localidades de la materia. Investigadores han señalado que, por su naturaleza, en la religión Abnir se le atribuye el dominio de las causas y las consecuencias, especialmente, en el conocimiento pleno de estas. Aunque no es posible verle directamente mediante la vista, los teóricos metafísicos, geómetras y vagabundos humanistas le estiman como un gran tomate que se derrite infinitamente sin consumirse, pero sin los colores, puesto que su esencia niega los atributos accidentales. De modo tradicional algunos cultos representan a esta criatura como una tortuga-conejo que cultiva ideas a cuestas de su caparazón, de la que obtiene mundos infinitos, preparadas como insumos, para otras entidades. La existencia del cthletho es meramente hipotética y demostrar su realidad involucra una paradoja. Otros cultos que han sido prohibidos y reprimidos le representan como un eclipse que asoma un ojo contemplador.
4. Duend. Mucho se ha discutido sobre la naturaleza de los duend, especialmente al asunto referido a si constituyen, o no, propiamente, una entidad. Fernández Garcés ha señalado su semejanza con los átomos de Demócrito, pero más precisamente a las mónadas de Leibniz. Esto quiere decir que, si el mundo está compuesto de partes, debe haber una parte más pequeña de todas, que no se puede separar a sí misma. De modo que esta entidad indivisible es lo que conocemos vulgarmente como átomos, partículas o duends. Sin embargo, referir que los duends componen el mundo de modo material, resultaría insuficiente, debido a que su modo de ser implica cierta vida y actividad presente en cada rincón del mundo, detrás de cada razón para cada objeto, o ser. El concepto de lo duend en cuanto principio de la realidad involucra al panteísmo. Lo duend es neutral y aunque piensa e imagina, no utilizan el concepto del bien o mal. Artistas les representan como pequeñas figuritas ocultas, como símbolo de que son el verdadero engranaje del universo, y le mueven, invisiblemente, de modo metafísico y no pudiendo ser divisibles, profesan la potencia atómica, pero siempre equilibrada en su núcleo. No es posible eliminar un duend, una vez se ha gestado. Encontrar un duend es posible, pero no recomendable, pues trae la elusividad de la fortuna psicológica. Lo duend vive en todos lados, pero especialmente en las finas capas que separan a una gota de otra en la inmensidad del océano.
5. Euprotodaimón. Mezclados entre los animales, rara vez encontramos a los euprotodaimones, quienes observan a los seres humanos durante su vida. Apuntan y recuerdan quiénes son crueles o violentos, rescatando a los nobles de corazón, e informan a entidades ocultas sobre el progreso de sus investigaciones. Pueden ver todo tipo de entidades pluridimensionales, pero actúan siempre de modo cínico. Es común verlos encarnando perros, gatos, loros y roedores. La verdadera forma de los euprotodaimones se desconoce en las regiones del Abnir, pero ha sido revelada, y luego arduamente censurada por la hermandad del Thar. Un euprotodaimón podría confundirse con animales de compañía, pero también con seres que parecen pasajeros y fugaces, tales como insectos, ex parejas, roedores o gotas de lluvia.
6. Fagrod. El Fagrod es uno, y sólo se ha conocido uno de su especie. Habitó el planeta en la edad de las serpientes y protagonizó viles traiciones en las revoluciones vegetales del carbonífero. Gracias a esto, creció de un modo poco frecuente, participando por un hilo tan delgado e indistinguible como los duend, de cada planta, fruta, árbol y maleza de toda la región a la que llegó a expandirse, la cual representaba en su época siete décimas partes del planeta, antes de su extinción total a manos de lo humano. Aunque se le ha descrito como una entidad sin mente, este hecho ha sido probado falso, pero se ha visibilizado como comprensible, debido a la confusa manera en que el Fagrod despliega su actividad neuronal, y por ello se le ha descrito más ajustadamente como una locura frenética y no encasillable, antes que meramente como carente de pensamiento. Se sabe que el Fagrod ha muerto en el siglo pasado como consecuencia de la contaminación océanica, de modo que los estudios de su crecimiento fractal han sido repudiablemente detenidos. Otros pueblos le conocen como la “marea de la locura” o la “consecuencia del maremoto del frenesí”.
7. Gar. Los gar son sumamente fieles y serviciales, por lo que ponen esfuerzo en elegir bien a sus amos. El modo en que la evolución ha supuesto que estos antropo-hongos performen la perseverancia en el ser implica una sumisión a otros, en reflejo de su reconocimiento propio como uno falto de fuerza, feracidad y rebeldía. Prefieren hincarse a pelear. Los gar desestiman cualquier tipo de violencia y exaltan la flexibildad de los lagartos marinos, aunque critican el filo de sus garras, escamas y especialmente el de sus dientes. Los gar sirven de buena gana, convencidos de que la dulzura llega más lejos que la violencia, sin embargo, su raza ha estado al borde de la aniquilación incontables veces.
8. Humbrs. Por el contrario de los gar, los humbrs son medianas criaturas fantásticas que prefieren morir en su ley, antes que arrodillarse ante nadie. Carecen de reyes y de dioses, pero inventan figuras que puedan idolatrizar con un propósito recreativo. Hace mucho que dejaron de hacer la guerra, por lo que negocian su supervivencia a base de un trabajo que beneficia a esferas que no les alcanzan. Los humbrs son elevadamente tontos y carecen de sentimientos claros y distintos, sin embargo, otras criaturas admiran su independencia caótica y la determinación necia con la que caminan en un destino que desconocen.
9. Irgenfaultzer. El doctor Hans Rudolph Irgenfaultzer ha nombrado a su descubrimiento con su apellido. En su laboratorio, bajo el poderoso lente de un microscopio no euclidiano, el biólogo ha fotografiado a comunidades diminutas de hongos en los panes. De acuerdo al tipo de pan, se ha podido establecer una relación causal con el tipo de sociedades y culturas que florecen, por ejemplo, en los panes de molde, frecuentemente vemos adoradores de deidades guerreras, mientras que, en los panes de yema, consistentemente aparecen ciudadelas ordenadas que cultivan la música como estímulo de sus individuos. En todo caso, de todas las diversas comunidades, el doctor ha verificado que siempre aparece el mismo núcleo familiar que, en muy raras ocasiones, adopta ciertas criaturas más pequeñas y extrapaneanas a las que se les conoce como irgenfaultzers. Actualmente se estudia el fenómeno recursivo de las mascotas que adoptan a su vez los adoptados irgenfaultzers, pero los estudios se han visto detenidos por motivos religiosos.
10. Jurismas. El jurisma, es una especie de burbuja rosada que lleva consigo un peso muy poderoso, por cuanto atrae los pensamientos positivos y de esperanza de las personas. Al estar cerca de un jurisma, uno experimenta alivio de las angustias y los problemas que nos atormentan se empequeñecen, para dar paso a una tranquilidad que nos muestran su verdadera dimensión y nuestra capacidad suficiente para resolverlos. El jurisma es un gran enemigo de lo amargo y por ello se han dado conflictos en naciones que cultivan el chocolate, por cuanto las tendencias dulces y amargas de sus vidas, hacen que los jurismas se confundan y se tornen unos contra otros. Por suerte, los jurismas más viejos han decretado eliminar al chocolate de su concepto de bienestar, aunque esto haya significado que muchos prefieran algo que se puede comprar, antes de algo que se debe encontrar con esfuerzo. Otros, menos felices, han dejado vencer a los pensamientos más oscuros, llegando a exagerar con que los jurismas se han extinto, o que, hasta nunca existieron.
11. Kelt. Las kelt no frecuentan lo humano, pero lo conocen desde largo tiempo. Se dice que las kelt, en cuanto insectos voladores, son de las criaturas más hermosas que las regiones del Abnir hayan podido presenciar. Su participación en cualquier día de labor, la transforma en una fiesta, debido a que se le asocia con la buena suerte. Sus alas son multicolores y brillan tanto desde su cuerpo, que no es posible distinguir su forma. Sin embargo, en su sombra, se distingue la forma de un zapato rechazado, no por malo, sino por mal juicio del usuario. Las kelt carecen de corazón y sangre. Al nacer, una kelt es asignada a cierto jardín o sección del bosque. El número de avistamientos, hecho de por sí raro, ha disminuido desde la aparición del fenómeno del calentamiento global.
12. Ladars. El ladar es de las pocas criaturas que, siendo mamífero, pone huevos. Una de las pocas criaturas que hace lo mismo, es el curioso ornitorrinco, (pero este ser es desconocido en las regiones del Abnir). Los ladars parecen roedores, sin embargo, están equipados para la vida acuática. La mezcla extraña de estos factores confluye en su hábitat, el cual es toda aquella burbuja de aire que se genera en las cavernas submarinas. Se alimentan de piedras o crustáceos y conviven con una suprema oscuridad. Muy rara vez, se frecuenta comunidades de ladars, pero más extraño aún, es el hallazgo del ladar de dos cabezas, que ha sido avistado repetidamente durante la estación del invierno. Se cree que son líderes de sus comunidades y su pericia en batalla es mayor a la de un ladar regular. Se desconoce el idioma que hablan, sin embargo, se sabe que escriben ideas en conchas y las intercambian a través de peces correo.
13. Majr. De todas las criaturas de las regiones frondosas del Abnir, la más poderosa, la más sublime y la más bella, es la majr. Las majrs infestan el mundo y le dan sentido a cada rincón que habitan, recorren o piensan. Pero, aunque se les estima como las criaturas más excelentes, (de acuerdo a diversos sabios), se sabe que en realidad estas entidades sufren mucho durante sus vidas, y es precisamente de ahí que ellas obtienen el poder de su brillo. Las majrs gustan de los árboles y las playas, pero en su mayoría, nada se compara al placer que tienen encontrando jurismas. De acuerdo a la zona en donde vivan, ellas visten con colores y estilos distintos, incluso, cambiando el color de sus ojos, sus cabellos o de todas las uñas de sus doce manos. Se dice que no hacen la guerra, y ello se debe a que no la necesitan, y prefieren no utilizar su fuerza para derramar sangre de modo innecesario. No obstante, no dudan de utilizar su inhumano poder, ahí donde juzguen que no hay una alternativa racional. Definir a esta criatura fantástica no es posible, debido a que cada una de ellas es diferente entre sí y no admite comparación con otra de la misma especie, haciendo de cada una de sus entidades, irrepetible y absolutamente única.
14. 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.
15. Oregranfegaardinando. El descubrimiento de esta criatura se debe a un accidente. Alguna vez un cocinero dejó ciertas papas con orégano por demasiado tiempo y como fruto de tal composición, el tiempo gestó un pequeño ser de buena voluntad que fue nombrado como el abuelo del cocinero. Los oregranfegaardinandos han sido cultivados, desde entonces, en las cavernas del noreste del Abnir, en donde la humedad se conserva a pesar del clima seco exterior. Estas criaturas no saben pronunciar palabras, pero emiten progresiones musicales. Al inicio, se les utilizó como coristas o para efectos especiales en proyectos audiovisuales, sin embargo, desde hace dos siglos se ha previsto que el lenguaje oculto que emiten dulcemente, en realidad es un complejo código matemático dispuesto por frecuencias y asociaciones de los sentidos.
16. Parrales. Los parrales son dos y siempre vienen en par. A primera vista parecen dos ojos flotantes, pero al contemplarlos con cuidado, podemos notar que en realidad su ser es casi invisible, pues su color es transparente y lo único que muestran son los ojos. En realidad, se trata de cabezas flotantes y los parrales con ampliamente conocidos por su habilidad para imponer adivinanzas o acertijos. Aquel que encuentra unos parrales, siente que se le hiela la sangre, puesto que sabe que se viene una pregunta que no tendrá respuesta fácil. La incapacidad de resolución del acertijo, normalmente, atormenta a quien se ha encontrado a unos parrales y en sus sueños constantemente intenta resolver el problema sin éxito. Por otro lado, se sabe que aquellos que logran encontrar soluciones a sus adivinanzas, luego, de pronto, encuentran la vida más ligera y no temen a confrontar los problemas de frente.
17. ¿Qué?. Un “¿qué?” es una aparición sólo perceptible por el oído, que se hace presente cada vez que una mente ha recibido una conmoción. Se alimentan de la incertidumbre de entelequias, es decir, que cada vez que alguien se siente aturdido, confundido o indeciso, estos seres se sienten atraídos por tales estados de la mente y son convocados, aunque no se les quiera. Son enemigos naturales de los estoicos y de los padres y madres de familia. Estas criaturas anuncian su llegada como un rumor de tormenta, que nunca llega a reventar y resulta, esto, en un pitido alto en alguno de los oídos. Los “¿qué?” son de difícil estudio, ya que cada vez que algún estudioso quiere hablar de ellos, confunde mucho a su audiencia y les deja perplejos, atiborrados de preguntas y pronunciando el nombre de la criatura, en otros sentidos.
18. Reales. Los reales no son reales, pero el límite en que habitan deja poco clara la jurisdicción de la fantasía. Los reales son imaginados y carecen de realidad. Realmente, existen, pero no en la realidad, sino en un mundo más poderoso, que es el de la imaginación. En este sentido, los reales son reales en cierto sentido fabuloso, pero no son reales en el sentido en que propiamente, existen, si uno no pudiera imaginarlos realmente al buscarlos en la realidad. Esto conlleva a separar a las personas que pueden, o han imaginado a los reales, y aquellos que no. Su existencia, sin embargo, no se conmuta ni perturba porque algunos no puedan imaginar su realidad, sino que, desde que uno sólo ya los ha imaginado, los reales son automáticamente reales en el sentido de que los podemos imaginar, una vez ya han sido realmente pensados. Decimos, en todo caso, que los reales no son reales, para que se les pueda imaginar en cuanto reales, ya que es el único modo en que se puede ilustrar su realidad.
19. Sabatlatl. Cuando un mono es conducido a conocer a un real, un ¿qué?, un niir o un duend, se le conoce como un sabatlatl, lo que quiere decir en Abnir antiguo algo semejante a “super mono”. Al hacer esto, el individuo adquiere una consciencia clara de quien es, y qué hace en el mundo. Se ve entramado en una red de lazos familiares, sociales y laborales. Por el peso de los problemas se le cae la cola y el pelo del cuerpo. Para poder alcanzar los enchufes de sus celulares, los sabatlatls evolucionan en posturas erguidas y dejan de caminar con cuatro patas. Como símbolo de distinción y elegancia, les gusta cubrirse en telas finas y de confección milimétrica. Gustan de tomar jugo de uvas macerado, escuchar composiciones de oregranfegaardinandos y resolver voluntariamente problemas de parrales.
20. Té. En las regiones del Abnir, se incluye al té como una criatura fantástica. Se piensa que tiene cierta vida y que alberga algún tipo de espíritu benefactor. Para nuestro mundo esto puede parecer absurdo, pero los habitantes de estas regiones, normalmente, poseen la idea de que todo el universo está animado por duends, incluso los elementos líquidos y el vapor que anuncia su elevada temperatura. En este sentido, cualquier cosa podría ser una criatura fantástica, pero el té, tradicionalmente, se reconoce como una, por su fuerza espirituosa y sus capacidades de reanimar.
21. Ulu. Todo objeto que es usado, pero que repetidamente carece de aseo, adquiere la cualidad de ser una entidad Ulu. Mientras no es observado, los ulus suelen desaparecer o cambiar de sitio voluntariamente. Unas llaves perdidas o algún libro olvidado pueden haberse transformado en ulus.
22. Vaigrod. Se le llama así a cierta nube inteligente de algunas cavernas profundas. Aunque no parece un ser vivo, sino una niebla, ciertamente es portador de una gran inteligencia y logra emular voces, cuando se cruza a algún espeleólogo avezado. El resultado suele, regularmente, ser el horror del aventurero, antes que una conversación apropiada, por lo que el Vaigrod ha terminado odiando la cobardía humana.
23. Wult. Algunos músicos del Abnir conocen el secreto del número tres, y con ciertas combinaciones, sin quererlo, aprendieron a invocar a un demonio de la armonía, que, aunque se llama Wult, es asimismo conocido como el espíritu de las coincidencias, y de la sincronía paralela, caótica y alternativa, que resulta en un cruce de eventos inesperados, pero secuenciados predeterminadamente. El Wult no posee forma, pero su aparición produce el olor de las raíces de algunos árboles genealógicos.
24. Xa Thra. El Xa Thra es una criatura oscura, con forma humana, pero de naturaleza interplanar. Le gusta alimentarse del miedo y sentimientos de frustración de la gente, por lo que orquestra terribles escenarios, para devastar el alma de los incautos. Es conocido por tener interés en los proyectos que han sido cuidadosamente cultivados, plagándolos de perturbaciones que terminan por hacerles colapsar de manera fulminante. Se le puede reconocer por los ojos de color café.
25. Yolivand. Se le dice Yolivand al antiguo guerrero conejo, quien, de acuerdo a los ritos de los Abnir, venció al dios lagarto llamado Morrop. Aunque el mito se ha perdido, se cree que postulaba cierta moraleja en donde se privilegiaba la audacia de intelecto por sobre la fuerza bruta.
26. Zaboltar. El destello del eclipse aparece fugazmente cada cierto tiempo. Su nombre real es desconocido, y su naturaleza se ha vuelto un tema prohibido. Los Abnir han preferido el silencio, porque se dice que sólo de pensar en el Zaboltar ya se incurre en el ritual para invocarlo. Normalmente un ruido violento, o la interrupción de algún proceso anuncia su llegada.