

El mundo de



Países y regiones

Marc H. Wyman

✉ Chris Bagues

traducido por Guillermo Pereyra

Enero 2002

*Compendio sobre
países y regiones de
renombre*

*Por el
Sabio Demercur Ylvain,*

*Dedicado al Gran Señor de la
Sabiduría, Darauk*

*En honor al aún más grande
Duque Norometer Cydedin de la
ciudad de Chazevo*

ÍNDICE

(Versión de enero de 2002)

Prefacio	1
<i>Introducción</i>	<i>1</i>
Sección I: Países	3
<i>Cayaboré</i>	<i>4</i>
En general.....	4
De la estructura del reino.....	10
Las fuerzas armadas	Error! Bookmark not defined.
<i>Tonomat (el Imperio Tonomai)</i>	<i>12</i>
En general.....	12
Devenir histórico	15
Tras los cuarenta días que el Dios Único pasó en la tierra	15
Los primeros tiempos	16
La conquista de Acheen.....	20
La defensa del poder.....	23
Nuevas conquistas	25
Luchas intestinas. El surgimiento de nuevas dinastías	26
Conmoción interior o el comienzo de la caída del imperio	28
Los dos imperios.....	31
Tonomat hoy.....	32
<i>Robhovard</i>	<i>34</i>
En general.....	34
El pueblo	Error! Bookmark not defined.
Sección II: Regiones	37
<i>Península Arrufat</i>	<i>38</i>
En general.....	38
El Ataque Impío	40
<i>La Costa Salvaje</i>	<i>43</i>
En general.....	43
Zona Franca	47
<i>El Desierto Elfadil</i>	<i>50</i>

Prefacio

INTRODUCCIÓN

¿Existe algo más importante que el conocimiento?

Sí. El amor, la amistad; ellos son la savia vital que hacen que la existencia valga la pena. Sin embargo, también el amor nace del conocimiento. Se conoce las esperanzas y los sueños, los miedos y las pesadillas del otro, se curiosean esos recovecos y lugares recónditos de la personalidad, para terminar amando ese conocimiento tanto como a la persona.

En el primer amor, los deseos de conocimiento se centran en lo físico. Recuerdo muy bien el ardor de la juventud como para ignorar tal hecho, en especial cuando me viene a la mente la imagen de mi amada Maresa en sus años mozos. Pero con la edad cambia nuestro modo de ver las cosas, y gracias a ella he alcanzado a conocer mucho más a mi esposa; conozco muchos aspectos que, cuando joven, no les di importancia; muchos aspectos que hubieran alejado a ese tonto de su lado. Por mi bien, esa estupidez se hizo humo con el correr de los años. Hoy conozco las profundidades insondables de mi Maresa, que van más allá de lo físico, y el lazo que me une a ella jamás ha sido más fuerte. Amo a la Maresa con que me casé hace cuarenta años; amo a la Maresa que he llegado a conocer a lo largo de estas décadas junto a ella; amaré a la Maresa de los años venideros con igual —o mayor— fervor.

Así es el amor que se siente por el mundo, por una región. Juega su belleza física (o su falta, en ciertos casos), pero hay otras cuestiones que van más allá de ella: la gente que vive allí, sus ideas, su sociedad, su cultura —todo aquello que hace real a la gente—. Todo ello es lo que hace de una región o país lo que verdaderamente es, y es mi deseo que el presente libro haga tomar conciencia de la belleza de Gushémal.

Para ser honesto, los detalles geográficos jamás han sido una gran preocupación para mí. (Sin contar, claro, los mapas que me servían de guía.) Si bien seguramente son necesarios, me temo que su descripción no ha gozado de toda la profundidad que se merecen. Es mi intención corregir este defecto merced a la colaboración de viajeros con conocimientos de las diferentes regiones.

Pero, ¡ay!, una obra como esta rara vez resulta como la pensó el autor. Aun cuando la mayoría de los textos que integran el presente libro hurgaren en los pormenores de la sociedad y la cultura, la inclusión de algunos mapas bien podría ser de utilidad.

Mi esperanza es que la obra ofrezca una mirada que refleje las bondades y profundidad de Gushémal, y que se enamore de su mundo conociendo todos sus detalles, al igual que yo me he vuelto a enamorar de mi esposa.

*Demercur Ylvain,
Sacerdote de Darawk,*

Sagrada Academia de Chazevo.

Dirección de magiesquelas: ylvain@gushemal.com

Sección I: Países

CAYABORÉ

En general

“Sobre las orillas del oeste del Mar de Shane se alza el reino cayaboreano. Sus playas, que se expanden a lo largo de miles de kilómetros, combinan suavidad y arena con extensiones rocosas que se clavan en las aguas espumosas. Ciudades irregulares que encierran playas se ramifican en fortificaciones y muelles, en los que las banderas flamean acariciadas por la brisa, haciendo que el dragón rojo se erija portentoso contra el viento. Los buques surcan los mares llevando ese mismo dragón como insignia; tanto abombados barcos mercantes como gallardos galeones”.

“Y allá en el cielo, las más de las veces, se observa el aleteo de las alas gráciles de un dragón corcel, cuyo jinete, envuelto en su armadura y firme en su silla, otea los límites del reino. Al ver al piloto dragontino sabemos que hemos llegado a Cayaboré, el hogar del dragón”.

“Desde las costas del Mar de Shane hasta la cordillera arbolada de Laru’sedna en el oeste, y desde las torrentosas aguas del Río Pyu’ur en el sur hasta el yermo del Cruce de la Muerte en el norte, allí es donde manda el dragón”.

“Su trono, el capitolio de Hallowton, se halla 150 kilómetros tierra adentro, donde confluyen los Tres Ríos. Desde el recodo que forman el Mazhestik y el Arroyo Balangor los Grandes Templos elevan sus oraciones a los Cielos, merced a la convocatoria de cada día por parte del Sagrado Sacerdote Supremo de Dicerius. En el este, sobre el reborde pedregoso del Balangor, caracolean las torres y auditorios de la Real Academia de Hechicería, en tanto que en el norte, encima de un soberbio puente de piedra sobre el Río Haeskold y, extendido hasta alcanzar sus riberas, se halla el cuartel general del Cuerpo de Pilotos Dragontinos, del que escapan los interminables quejidos y aullidos de los dragones. A su lado se yergue el palacio de la Fuerza Aeronáutica, estructura de grandes dimensiones y de aspecto globular que alberga a nuestras colosales aeronaves con sus cascos relucientes y cilíndricos, prestas a lanzarse hacia el firmamento, con el apoyo de contingentes de marinos, hechiceros autopropulsados y una flota de dragones corcel que van posados en varillas ubicadas en la parte inferior de las naves”.

“Y en la confluencia de los Tres Ríos, en medio de casas, villas, caminos, mercados, fábricas y gente se halla el hogar del dragón. Construido con granito de Laru’sedna, el Castillo de Elbyon es el sueño hecho realidad de muchos arquitectos. Ubicado en el centro de un círculo despojado de toda otra construcción, siempre se ve colmado de multitudes de gentes que vienen con sus súplicas a cuestras y mercaderes que proveen a toda necesidad; sus muros se alzan por sobre Hallowton prometiendo protección y conducción, y un blanco reluciente cubre a la perfección la oscuridad del granito. La vista intramuros nos ofrece una extraña combinación de rincones y curvas, una maravilla realizada a imagen y semejanza de la misma Cayaboré, que cuenta con jardines, cuidados con gran esmero y cariño, que desparraman su verdor por todas partes, incluso en las azoteas”.

“Justo en el centro del Castillo de Elbyon se halla una estructura triangular de la cual salen tres vigas de piedra en dirección de los Tres Ríos, el Mazhestik, el Arroyo Balangor y el Haeskold. Éste

es el sitio donde el Rey Dragón Rychaleu IX juzga, oye las súplicas de quienes acuden a él y da las órdenes necesarias para la protección de su reino; en este sitio también recibe la adoración de su pueblo, que sabe que al estar bajo el ala del dragón no hay nada que temer”.

“A menudo se ve a su alteza junto a su esposa en alguno de los jardines observando jugar a sus hijos, entre los que se destaca Armyron, el príncipe heredero, que un día se convertirá en el dragón cuyas alas rodearán y protegerán el reino”.

Claemer de Cayaboré,

Escriba Real

(extraído de la introducción de su obra “Cayaboré. El poder como sinónimo de país”, 3134 d. D.)

“Sí, recuerdo muy bien aquel día nefasto. Fue a finales del verano del 39, un año agradable en general. Los cultivos andaban bien, ya que habían recibido la cantidad justa de sol y lluvia para brindarnos la mejor cosecha en diez años. También ese año los países vecinos mantuvieron una inactividad inusitada; la sorpresa más grande la dio Rek’atrednu, ubicado en el norte. Casi nos habíamos acostumbrado a sufrir varias veces al año los intentos de penetrar el Cruce de la Muerte por parte de las legiones demoníacas de los brastoks, impávidos ante las condiciones climáticas. Pero en el 39 las aeronaves patrullaron en vano, y todo el alimento que recibieron nuestros dragones fue el forraje de los bosques”.

“Se produjeron una o dos escaramuzas en las montañas: unos roedoreantes que atacaron algunos pueblos, pero nuestras patrullas se encargaron de ellos sin mayores inconvenientes. Algún que otro caso de varicelocosis apareció en Jorovic, pero los sacerdotes de Decalleigh actuaron con rapidez y no sólo impidieron que se expandiera el mal sino que también salvaron a todo el que cayó enfermo. Pareció un milagro, ya que por lo común resulta difícil de erradicar”.

“Ibrollene, una vez más, se hallaba demasiado ocupada con sus asuntos como para molestarnos; por suerte, la Confederación de Topay pagó sus tributos, en tanto que Kraznyczar tenía inconvenientes en la frontera con la Tierra Azul: los cúchulain penetraron los densos bosques a borbotones y arrasaron los pueblos del este. Los kraznyczarianos creyeron que los enanos salvajes respondían a los romanii y que todo se trataba del prelude de una guerra, por lo que nos dejaron en paz”.

“Era tanta la perfección de aquel año que ya pensaba retirarme joven y por fin comprar esa finca con la que había soñado los treinta años que serví en las fuerzas del Rey Rychaleu. Tantas veces había escrito la solicitud de pase a retiro; incluso la había firmado y sellado. El pergamino dormía en un cajón de mi escritorio cuando uno de mis ayudantes entró a mi despacho sin molestarse en golpear primero. Lo vi tan pálido y espantado que no pude ni gritarle”.

“¡El rey!, gritó; hizo una pausa, tomó aire, y dijo: ‘Señor, el rey... ha...’

“Sentí que se me detenía el corazón. ¡Hable, hombre! ¡¿Qué sucede?!’

“El rey ha... señor, ha... muerto.’

“Lo miré asombrado, como si hubiera enloquecido. ¿Cómo era posible? ¿Un magnicidio? ¿Y las alarmas? El asesino, y no mi ayudante con su informe, debería estar hincado ante mí en estos

momentos —y éste no debía estar tan agitado—. El ayudante —Varwettan— era un soldado curtido que había visto la crueldad del campo de batalla, no de esos escribas que parecen comadreas y que se desmayan al ver una gota de sangre.

“¿Cómo?’, exclamé. Pero Varwettan se limitaba a temblar y a exhibir un rostro desencajado por el temor que sentía mientras parecía desplomarse.

“Había ocurrido algo terrible. Algo que había convertido al veterano guerrero en puro sollozo. Tomé mi espada, temiendo que no me sirviera en absoluto de protección, y salí disparado de mi despacho hacia los pasillos que conducen a los aposentos reales. Los guardias iban apartándose a medida que me acercaba, y sólo me detuve en la entrada del dormitorio de Rychaleu”.

“¡Alto!’, exclamó Hiylar, sumo sacerdote de Decalleigh, al tiempo que, de un salto, se puso frente a la puerta. Casi lo revoleo para un lado, pero justo le noté el destello dorado en la piel. ¿No era ese el hechizo contra la enfermedad? ¿Acaso se lo había aplicado? Pues, en ese caso, Rychaleu debió haber muerto a causa de... Pero si el día anterior había salido de caza montado en su dragón y bailado con la reina en la celebración que se realizó a la noche. ¡Tenía tanto vigor!”

“Señor, no debe entrar’, se apresuró a decirme Hiylar. ‘Ya es demasiado tarde para Su Alteza.’

“¿Qué ocurrió?”

“Hiylar cerró los ojos un instante. ‘Fueron los forúnculos, señor. El cuerpo se transformó en líquido en ebullición. No podrá... reconocer lo que quedó.’

“Los forúnculos. Me estremecí al oír esa palabra, y comprendía la reacción de Varwettan. La enfermedad apareció de la nada y fue mortal en cuestión de horas. Se expandía cual fuego que abrasa un bosque, infectando a decenas, cientos en unos días. Ciudades enteras perdían todos sus habitantes en cuestión de una semana. ¡Pero el último brote se había registrado hacía más de sesenta años! No era que los sacerdotes le habían asegurado a Cayaboré una y otra vez que la enfermedad se había extinguido, que jamás volvería a atacar a sus habitantes?”

“Y en esta ocasión se había llevado a Su Alteza. Justo a él antes que a nadie... Comencé a barruntar algo, pero me contuve. ‘¿Qué hará, reverendo?’, inquirí con serenidad.

“Hiylar negó con la cabeza; quien hasta hace instantes se mostraba decidido ahora estaba al borde del llanto. Permaneció así sólo un momento, tras el cual asintió con la cabeza y con firmeza contestó, ‘Lo que tengo que hacer, señor. Nadie debe abandonar el castillo. Enviaremos magiesquelas con la orden de que todo aquél que haya tenido contacto físico con el rey en los últimos tres días debe acudir al templo más cercano y ser recluido de inmediato. Todas las ropas de Su Alteza deben incinerarse y también debe sacrificarse a su dragón. Tengo entendido que ayer lo montó. ¿Puede ser?’

“Asentí. Qué tontería haber sentido pena por el dragón real que iba a ser sacrificado. Era un dragón, nomás, y mi señor ya había muerto. Pero la muerte de Rychaleu se me presentaba tan irreal que pasaría un buen rato antes de caer en la cuenta de su verdadera dimensión. Hablé un poco más con Hiylar y me fui para mi despacho. Que los dioses me perdonen por limitarme a pensar fríamente en cómo proseguir. El príncipe heredero contaba con sólo trece años; no era más que un imberbe inocente y bien cuidado. Había dado algunas señales de convertirse en un buen hombre, cuando no en un verdadero grande, pero para ello faltaban muchos años. Rychaleu tenía pensado hacerle más

sencillo el calzarse los ropajes de monarca, hacerle probar el sabor de la vida de soldado para poder así comprender el significado de la guerra”.

“Todo aquello jamás ocurrió, y Armyron ya era rey. Sólo faltó la ceremonia. Pero él todavía no podía gobernar. Su madre, Castadebask, era una cabeza hueca —muy simpática ella, y también amistosa, pero con menos inteligencia que una mula—. No podía permitírsele que se sentara en trono en lugar de su hijo. Ello hubiera sido la ruina segura de Cayaboré”.

“No. Había solamente una persona cercana al trono en quien yo tenía confianza para hacer lo que hacía falta. ¡Pero no podía proclamarme *a mí mismo* como regente del reino! ¿Quién creería que mi intención era permanecer en el poder sólo hasta que Armyron estuviera en condiciones de asumirlo? Tenía para mí que debía asegurarme de que alguien sugiriese mi nombre para cumplir aquel papel. Sopesaba las alternativas con las que contaba cuando abrí la puerta de mi despacho”.

“Dio la casualidad que al mirar hacia abajo justo vi que el líquido rojo e hirviendo manchaba la alfombra, y riachos colorados se me venían hacia los pies. Una mano esquelética yacía a centímetros de la puerta, y en ella estaba colocado en anillo que siempre había apreciado Varwettan”.

“Los forúnculos habían cobrado su segunda víctima. La enfermedad se hallaba fuera de control. Cualquiera podía contagiarse sin importar lo sano que se encontrara. Se me estremeció el alma al darme cuenta de que mi plan de ser regente ya habría perdido solidez”.



“A los dos días había muerto la mitad de los habitantes del Castillo de Elbyon. Veinte eran los sacerdotes de Decalleigh que permanentemente se la pasaban limpiando los sitios en los que seres humanos se habían convertido en líquido. Habían echado hechizos de protección a los que todavía se encontraban con vida, intentando mantener la enfermedad fuera del cuerpo —o bien retenida en su interior—. Sentía cosquillas en la piel todo el tiempo; el resplandor dorado me irritaba al levantar la mano. ¿Me habían aplicado el hechizo a tiempo como para estar a salvo? ¿O pronto comenzaría a sufrir escalofríos, anuncio de lo que vendría?”

“Una docena de sacerdotes pertenecientes a otras órdenes recorrían cada rincón del lugar intentando levantar los ánimos de los sobrevivientes, pero ellos mismos estaban bastante alicaídos. Se habían producido brotes en la base de los pilotos dragontinos, la academia de hechicería y el puerto del río. Cientos habían muerto y miles habían abandonado Hallowton, quizá llevando la enfermedad a sitios todavía no afectados”.

“Irónicamente, yo era en efecto el regente del reino; recibía toda la información de primera mano y debía decidir cómo proceder. La reina Castadebask había fallecido —seis horas después que su marido—, al igual que varios de los consejeros de mayor jerarquía. Habiendo transcurrido un solo día, yo era el funcionario con vida de más alto rango en todo el reino —después del príncipe heredero—. Había designado a uno de los sacerdotes de Decalleigh para que vigilara de forma permanente la muchacho y para que hiciera todo lo que estuviera a su alcance a fin de salvarlo de la muerte, en caso de que cayera víctima de la enfermedad. ‘Lo haría de todas formas’, me dijo

indignado, a lo que repliqué con calma: ‘Sólo asegúrese de que así sea, o su sangre será la que levantará temperatura, sufra o no de la enfermedad.’”

“Mi propio despacho era inutilizable. Tras la muerte de Varwettan, todo el mobiliario fue pasto de las llamas, incluidos muchos recuerdos que yo había reunido a lo largo de los años. El salón del trono había sido víctima del mismo procedimiento, con la única excepción del trono en sí, al cual se la había aplicado un poderoso hechizo protector para después ser llevado al templo de Decalleigh, con la esperanza de que pudiera quitársele todo rastro de la enfermedad. Igualmente, por el momento había dispuesto la colocación de varias mesas al aire libre y una tienda para que nos protegiera del sol. El clima derramaba una dulzura que empalagaba: nada de lluvia, sólo había un sol radiante y corría una brisa suave y fresca. Doce sacerdotes de Darawk se encargaban de las magiesquelas, recibiendo informes de todos los puntos del país y transmitiendo mis órdenes. Había soldados para protegerlos, y tres de mis compañeros con más edad me sirvieron de consejeros. Puede que peinaran tantas canas como yo, pero contaban con la misma agudeza de siempre. Al respecto, no podía sentirme más seguro”.

“Ello si no hubiera sido por el hecho de que Armyron insistía en estar presente todo el tiempo. En todo momento me distraía con su fulgor dorado que le brotaba del rostro, y también con una expresión extraña e inesperada que se dibujaba en él. No era el llanto de la hora en que le dije lo de sus padres. En cambio, miraba con atención, observándome... Tenía sólo trece años, y, sin embargo, su pose y su rostro me recordaban el aspecto de sabio y monarca de su padre”.

“Después de un rato, mientras yo leía un informe magiesquelar proveniente de la frontera del norte, Armyron súbitamente dijo ‘¿puede ser todo una casualidad? Me refiero al hecho de que los forúnculos hayan atacado a los hechiceros y a los pilotos dragontinos al mismo tiempo que a los habitantes del castillo”

“Traté de concentrarme en el informe al tiempo que le respondí ‘mi señor, por favor, tenga la seguridad de que haré todo para...’”

“La voz de Armyron hizo trizas mi concentración: ‘¡Va a escucharme, regente del reino! ¡Y va a contestar mi pregunta!’”

“Lo primero que pensé fue que se trataba solamente de un niño petulante que quería llamar la atención. De pronto, tomé conciencia de lo que decía, y recordé la ominosa sospecha que se me cruzó por la cabeza en la entrada del aposento de Rychaleu. ‘Perdone, su alteza, yo... no volverá a ocurrir.’”

“Muy bien. Por favor, dame una respuesta, tío Hendro.”

“Sentí un escalofrío al escuchar ese agregado final. No me llamaba tío desde los diez años, y ahora lo empleaba conmigo conscientemente como “anestesia” al dar las órdenes. ‘Mi respuesta es... que no ha tenido mucho tiempo para nada salvo encargarme de las cuestiones urgentes. Pero tiene razón. Los ataques de la enfermedad fueron metódicos y arrasaron con nuestras fuerzas de defensa de un plumazo. No parece obra de la casualidad.’”

“Armyron asintió con gesto adusto. ‘Eso significa que alguien nos ataca, ¿no es verdad?’

“Le confirmé con un ‘sí, señor’, y comencé a redactar órdenes en magiesquelas frenéticamente. ‘Pero este no es el centro del ataque. Es sólo para distraernos.’”

“Puede que el muchacho haya crecido bastante en las últimas cuarenta y ocho horas, pero todavía no era un adulto. ‘Cómo te atreves... ¡La gente se muere a tu alrededor! ¡Cientos han muerto, entre ellos mi padre, mi madre! ¡¿Cómo te atreves a decir que se trata de una *distracción*?!’”

“Le entregué la magiesquela a un sacerdote que la envió a los diferentes lugares que le había indicado. Me dirigí a Armyron con calma: ‘Señor, en la guerra las personas mueren. Mueren miles. Muchos miles. Más aún, el sólo hecho de dejar inoperante nuestra cadena de mando no sirve para nada —a menos que se intente una invasión al país con el ejército regular—. No podemos coordinar nuestras fuerzas armadas como corresponde —eso cree el enemigo— y, por lo tanto, resultará sencillo tomar Cayaboré. Señor, las muertes *son* una distracción.’”

“Armyron tragó saliva e intentó aplacar su furia. ‘Pero... ¿Quién *es* el enemigo? ¿Y qué podemos hacer? ¿Tú puedes coordinar las fuerzas armadas?’ Al fin de cuentas, terminó hablando en tono pragmático, lo que no era algo menor para un muchachito.”

“Le sonreí. ‘Esperemos y roguemos para que *podamos* hacerlo.’”

“Armyron asintió con los dientes apretados. ‘Bien. Tío Hendro, tú sabes quién hizo esto. Dímelo.’”

“Una persona común y corriente no puede dirigir los forúnculos contra ciertas personas en particular. No que sea *mortal*, y que, probablemente, moriría a causa de la enfermedad mucho antes de que llegue a su destino.”

“Armyron entrecerró los ojos y con voz delgada susurró ‘*Rek’atrednu*’. ‘Los cadáveres vivientes nos atacan. Pero no se registró movimiento de tropas en la frontera con ellos, ¿no es así? Las aeronaves que patrullan el Cruce de la Muerte no informaron nada.’”

“No, su alteza. Nos informaron de un aumento de la cantidad de humo que se eleva desde las grietas del yermo. Ello podría ser —literalmente— una cortina de humo para ocultar un ejército tras ella. Acabo de dar la orden para que la aeronave real *Luz Cenital* investigue, con máximo prelado de Darawk a bordo. *Águila* y *Fuego Celestial* transportarán hechiceros de alta jerarquía al Cruce de la Muerte para hacer detonar una línea de saquillos de gas entre el humo y nuestras fuerzas. Con eso ganaríamos algo de tiempo.”

“La tensión se apoderó del rostro del futuro rey. Mientras pensaba comenzó a tener un tic nervioso en los ojos. Finalmente, dijo ‘me parece bien. Tío Hendro, puede que intenten infectar también a nuestros soldados con los forúnculos. Los sacerdotes de Decalleigh deben aplicarles hechizos de protección, en especial a los de la fuerza aérea.’”

“Esbocé una sonrisa. ‘Ya me ocupé de ello. No será suficiente, ya que no contamos con tantos sacerdotes, pero de todos modos haremos lo mejor que podamos, señor.’”

“Sí, tío Hendro’, fue la respuesta de Armyron. ‘Y venceremos.’”

“Hoy me llena de orgullo decir que el reinado de Armyron IV comenzó realmente con una victoria. No fue sencilla ni inmediata, pero Cayaboré sí ganó. Y, desde entonces, Armyron ha resultado ser un rey al que vale la pena servir; un rey que ha comprendido lo que significa arriesgar todas las vidas, un rey que ha asumido la tarea de conocer cada detalle sobre nuestra defensa y nuestros enemigos. Quise abandonar el cargo de regente del reino cuando cumplió dieciocho años, pero por pedido de él permanecí siete años más. Tuve el deber de conducir el reino mientras él

estudiaba en la academia de Darawk y, de hecho, optó (¡él mismo!) por servir como soldado raso en todas las fuerzas de nuestra milicia. Si lo único que alcancé en esos doce años como regente fue brindarle a Armyron tiempo para que aprendiera lo necesario, se trata de un logro que me llevaré orgulloso a la otra vida.”

Hendrostezhan de Cayaboré,

Comandante en Jefe de las Reales Fuerzas Armadas (ret.), Hallowton

(extraído de una conversación registrada en “Crónicas cayaboreanas”, edición 3169 d. D.)

De la estructura del reino

“Puede afirmarse con total seguridad que el reino de Cayaboré se halla entre las naciones más poderosas de Gushémal. Y es poderosa por necesidad, ya que se halla rodeada de potencias que siempre se han sentido inclinadas al expansionismo. Aun así, a lo largo de muchos siglos Cayaboré ha sido una nación próspera, a pesar de la presencia de las Mil Islas en aguas del Mar de Shane y limitar al sur con Kraznyczar, al este con Ibrollene, y al norte con lo que hoy es Rek’atrednu. (Aun antes de que el norte cayera bajo el dominio de los brastoks y nigromantes Keroull había sido un rival fuerte y que jamás fue de fiar.)”

“Al contar con tantos enemigos, los cayaboreanos han cerrado filas con gran fuerza. Cada persona forma parte del esquema de defensa del reino, cada persona es eslabón de una cadena de mando ininterrumpida, ya sea soldado, sacerdote, hechicero, comerciante o granjero. Todos saben el sitio que ocupan, todos reciben órdenes del rey, todos forman verdaderamente parte del entramado del reino.”

“A la edad de dieciocho años, toda persona sana debe ingresar a las fuerzas armadas y permanecer tres años, período en el que se recibe un entrenamiento intensivo. Tras la finalización de esta etapa, y a intervalos regulares, se reincorporan a sus unidades para volver a practicar, y en caso de que estalle una guerra, recobrarán de inmediato su condición de activos.”

“Pero aun antes de ser reclutados ya reciben un entrenamiento amplio en el ámbito escolar. En Cayaboré abundan los colegios, y la asistencia escolar es obligatoria hasta los quince años de edad. Además de la lectura y la escritura, la matemática, la historia y la realización de cursos básicos de magia, existe una gran amplitud en el área de la educación física, incluidos los ejercicios con espadas y lanzas imitación de las reales.”

“A quienes muestran aptitud para la magia se les exige que realicen cursos complementarios a lo largo de un año, tras lo cual pueden decidir si desean incursionar en la hechicería como carrera profesional, la que siguen gran cantidad de individuos, ya que el estado brinda ayuda financiera a los aspirantes a ingresar a las academias de hechicería —en donde la enseñanza también incluye táctica y estrategia militar—, y los hechiceros son empleados del estado de gran prestigio.”

“Puede que resulte sorprendente a los ojos del extranjero que Cayaboré impulse de esa forma la hechicería, dado que en otras naciones es bien conocida la independencia de los hechiceros. Pero en el reino del dragón son de hecho parte de las fuerzas armadas, aunque reciben de manera automática el

grado de oficial. Si bien gozan de un nivel mayor de libertad que el de los militares (u oficiales comunes), sin dudas forman parte de la gran maquinaria bélica que es Cayaboré.”

“Otro tanto ocurre con los sacerdotes. En lo fundamental, se permite todo tipo de cultos — siempre que sus sacerdotes y creyentes prometan solemnemente apoyo permanente al rey—. Por ello no sorprende que una buena cantidad de creyentes en el dios tonomai vivan en Cayaboré, ni que también se considere a sus clérigos como sacerdotes de Hagen.”

“Todos los clérigos sirven no sólo al rey sino también al Santo Prelado Supremo, el Sumo Sacerdote de Dicerius. (Resulta extraño que los sacerdotes del dios tonomai deban responder ante un creyente de otra fe, pero ello no hace más que confirmar la estrecha unión de la sociedad cayaboreana.)”

“Los sacerdotes también sirven con regularidad en las fuerzas armadas, y puede ordenárseles que realicen tareas especiales. Quienes revisten una importancia especial y mantienen lazos muy estrechos con el Estado son los sacerdotes de Darawk. Constituyen uno de los pilares de nuestra sociedad, ya que de sus filas surgen los maestros de nuestros hijos; son los que conservan y divulgan el conocimiento. Mantienen las grandes bibliotecas de Hallowton y las otras ciudades, y trabajan muy de cerca con los sacerdotes de otros cultos, hechiceros y eruditos en general para mejorar el reino del dragón.”

“Y cumplen otra importante función, cual es la de estar a cargo de las estaciones de magiesquelas ubicadas a lo largo y a lo ancho del país. Cada localidad, sin importar su tamaño, cuenta con un templo de Darawk, que, por más pequeño que sea, se halla comunicado con Hallowton mediante magiesquelas, por lo que el contacto es permanente. Estos sacerdotes cumplen idéntica función al servicio de las fuerzas armadas, permitiendo que cada unidad esté en contacto con el cuartel general.”

Dinam Aryl,

Escriba Real, Hallowton, Cayaboré

TONOMAT (EL IMPERIO TONOMAI)

En general

La tierra que hoy se conoce como Tonomat es mucho más pequeña de lo que era alrededor de dos siglos atrás, época en la que alcanzó su máxima extensión. Varias son las razones de la disminución territorial, la mayoría de las cuales trataré seguidamente al estudiar el devenir histórico. Por el momento alcanza con adelantar que el imperio ha perdido un número considerable de sus provincias más alejadas, de gran importancia ellas, constituyendo la mayor pérdida la ciudad santa de Leahcim, y ahora a quedado reducido a menos del tamaño primitivo con el que contaba hace quinientos años.

Asimismo, debe resaltarse que existe cierta confusión en textos recientes acerca de qué es lo que constituye Tonomat. Algunas regiones consideradas parte del imperio en tratados clásicos de geografía se han declarado independientes.



El Imperio Tonomai cubre una superficie considerable en el norte de nuestro continente, extendiéndose desde las aguas del Mar de Shane (que los tonomai denominan Mar Baraniano) que bañan las costas del Desierto Elfadil hasta la Falla de Redrob, en las cercanías de la costa norte de Gushémal.

Hace aproximadamente un siglo Tonomat perdió las provincias que poseía sobre la costa este — donde hoy se halla un grupo de pequeños reinos que han vuelto a practicar el culto religioso antiguo, anterior al del Dios Único Tonomai—. (Muy pocos sostienen la religión monoteísta del imperio, pero ellos ya no se hallan bajo el dominio de la emperatriz.) Los límites en esa zona son muy irregulares y se hallan demarcados por fortificaciones importantes ubicadas a ambos lados de la frontera.

La mayoría de la Falla de Redrob demarca el límite del norte. La Falla es un cañón cubierto parcialmente por agua proveniente del océano; digo parcialmente porque hay zonas que impiden el paso del agua. Los primeros trescientos kilómetros de la Falla bien podrían pasar como estrecho oceánico, en tanto que el tramo siguiente se vuelve seco, con la excepción de algunos lagos aislados existentes gracias al agua de lluvia y la proveniente de arroyos. Los terremotos son fenómenos frecuentes en esta zona, razón por la que probablemente tanto los tonomai como sus vecinos del norte la evitan. Algún que otro asentamiento se ha establecido allí, lugar bastante apartado del imperio. (En cierta ocasión visité uno de esos asentamientos y, para mi sorpresa, me encontré con que allí todavía se veneraban los dioses antiguos. Ningún habitante jamás había oído hablar del Imperio Tonomai, y se creían súbditos de un rey. Al proseguir con mis investigaciones me di cuenta de que simplemente habían seguido la línea sucesoria de reyes que gobernaron en esa zona en la antigüedad, agregándole al nombre números ordinales que aumentaban con el paso de cada generación o similar.)

Tonomat perdió la mayoría del territorio que poseía en el oeste, y en la actualidad ese límite casi recto va desde casi el medio del Desierto Elfadil (la junta de denominado reloj de arena) hasta la

ciudad de Nerusha en la costa del Mar de Shane. En una época fue una ciudad floreciente, en la que buques mercantes provenientes de todas partes anclaban y dejaban sus cargas en el puerto. Hoy no es mucho lo que queda de lo que una vez supo ser un puerto grandioso; en promedio, son diez los barcos que ingresan por semana, cantidad irrisoria si se la compara con la abundancia de otrora. La ciudad sobrevive hoy gracias al comercio terrestre, que a duras penas le permite recuperar económicamente lo que ya ha perdido. La consecuencia es que Nerusha se ha visto reducida a la mitad, aunque es poco lo que puede verse de los barrios antiguos, ya que los cascotes de esas zonas se han utilizado para construir edificios nuevos.

Bien puede preguntarse cuál fue el motivo de la caída de Nerusha.

Por una parte, ninguna de las ciudades de la costa este ya comercia con localidades tonomai —prefieren recorrer distancias mayores y llegar a Península Arrufat, Cayaboré o las Mil Islas, o ir al norte, a ciudades como mi querida Chazevo—.

Por otra parte, la mayoría de la actividad comercial de Nerusha estaba ligada al oeste, zonas de riqueza que en una época fueron el orgullo de Tonomat. Y nada menos que allí tuvo su origen el culto al Dios Único, en la ciudad de Leahcim, ubicada a casi doscientos kilómetros de Nerusha. Leahcim se halla en una confluencia fluvial, centro de intercambio comercial natural donde el Legnezre se une con su afluente, el Denya. Ambos ríos no sólo tienen una gran anchura, factor que facilita la navegación, sino que también le han dado a las tierras exuberancia vegetal y fertilidad. Muchos son los asentamientos y ciudades que se han desarrollado en esas riberas y la mayoría se han hecho ricas a partir de sus tierras y de los artesanos que se sintieron atraídos por esa riqueza a lo largo de los siglos.

Antiguamente, las ciudades no se hallaban unidas bajo el mando de gobernante alguno, sino que formaban alianzas frágiles —cuya conformación dependía de la presencia de alguna amenaza en la zona—. Amenaza que, en la mayoría de las veces, era a su vez otra alianza de ciudades, lo que provocaba frecuentemente el estallido de guerras.

Por ello me sorprende que una religión tan unificadora —y monolítica— como la de los tonomai se haya desarrollado allí. Y lo que es más sorprendente es la rapidez con la que se expandió por toda la región. Pero esa cuestión se analizará con mayor detenimiento más adelante.

Lo que debe decirse es que hace ciento cincuenta años el Supremo Sacerdote en persona condujo un ejército desde las tierras del sur hacia el Imperio Tonomai, a fin de vengarse del Ataque Impío contra la Península Arrufat, llegando a arrebatarle casi la totalidad de aquellas ricas ciudades.

Hoy han vuelto en gran medida a la desunión de antaño: una plétora de ciudades que no se sienten unidas las unas con las otras por lazos de amistad.



Al observar al Tonomat actual deben distinguirse varias zonas. Están, por una parte, las regiones costeras, obviamente bien irrigadas, que tienen clima templado. Los cambios de estación son marcados, pero ni el invierno es crudo ni el verano es sofocante.

El producto más importante de estas zonas es el olivo, cuyos usos son diversos y de gran trascendencia. El aceite de oliva se utiliza en las comidas, pero también sirve para las lámparas, en tanto que los árboles se queman. Ese aceite constituye también un importante artículo comercial y ha servido para incrementar la riqueza de las provincias costeras. (Claro que en la zona hay otros cultivos más regulares.)

Al adentrarse más en el territorio, las condiciones climáticas se hacen más severas, más próximo al clima seco y cálido. Cuanto más uno se interna, más patente es el hecho de que uno se aproxima a una zona desértica, al ser más rala la vegetación, y de las especies más resistentes. No debe cometerse el mismo error que tantos de nuestros compatriotas han cometido al creer que no hay nada de valor que crezca allí —creer que la mayoría de Tonomat es un desierto—.

Pocas cosas están más alejadas de la verdad. Si bien el Elfadil limita con Tonomat, ése es el único desierto del imperio. De hecho, debe admitirse que se distinguen dos grandes áreas en el interior del imperio: aquéllas que reciben agua de los ríos y aquéllas que dependen del agua de lluvia solamente.

Claro que son varias las zonas que presentan estas características, pero no se hallan interconectadas. En las zonas sin ríos la vegetación es bastante resistente, pero alcanza para mantener las manadas de camellos, cabras, etc. Casi no existe la agricultura sedentaria en estas regiones, en las que los habitantes son más bien nómades que siguen —o arrear— sus manadas. En cuanto tales, ellos guardan importantes similitudes con los gerouad (o beduinos del sueño), de quienes se dice que son de la misma rama que los tonomai. Los nómades tienen un código de honor estricto, y se consideran los más amados por el Dios Único, dado que él les ha concedido la libertad suprema, no manteniéndolos cautivos en pueblos o ciudades como a los pastores, artesanos o mercaderes.

Otras regiones cuentan con algún río que fluye de manera permanente —como el caudaloso Cheselain, que nace en una pequeña montaña cerca del Elfadil, circunda la Cordillera Alquibriana, un poco más al sur, y serpentea hasta Nefah, donde desemboca en el Mar de Shane—. Se trata en general de tierras agrícolas, rodeadas por varias ciudades —muy similar a lo que ocurre en las regiones aledañas a Leahcim—. Pero, a diferencia de ellas, las localidades de estas zonas han mantenidos fuertes lazos comerciales, lo que se ha visto incrementado por la práctica frecuente de la endogamia entre las familias de comerciantes que las habitan. De hecho, puede afirmarse que una sola familia es la manda en la mayoría de las ciudades a lo largo del Cheselain —si se ignora el hecho de que se halla dividida en una miríada de ramas que insisten en contar con independencia financiera—. Empero, ellas se sienten parte de una unidad, una tribu, si se quiere. La idea de tribu sobrevive en el espíritu tonomai hasta el día de hoy, lo que no debe hacernos perder de vista que se trata de un pueblo que cuenta con una importante civilización y cultura.

Asimismo, existen regiones cuyos ríos se secan en verano y que recuperan su caudal sólo en la estación lluviosa. Las tierras cultivables, de diferentes clases ellas, producen mucho menos que, por citar un caso, sus primas de las riberas del Cheselain. Sin embargo, les han permitido a los habitantes vivir dignamente. En general, no constituyen un grupo tan unido como los que cuentan ríos permanentes y, en el común de los casos, no dependen en gran medida de la agricultura. En caso de

que dicha actividad se volviera más ardua, los habitantes rápidamente reúnen una manada y se hacen nómades, abandonando su pueblo sin pensarlo dos veces; al mejorar la situación, vuelven a su terruño. Así las cosas, estas regiones a menudo son una combinación de nómades y agricultores sedentarios que comparten la tierra.

Devenir histórico

Tras los cuarenta días que el Dios Único pasó en la tierra

*Y el toque de clarín del Dios retumbó en toda la tierra,
A través de la esplendorosa voz de la doncella,
“¡Oiréis pues mi ley, ahora que sois uno!
“¡Soltad las espadas, soltad las flechas!
“Oíd mi ley, y cumplid con ella para que podáis alcanzar la perfección.”*

*Las dulces palabras fueron por los oídos del pueblo, y el pueblo escuchó,
A la doncella que se acercaba a hablarle de la bondad del Dios, y de su fuerza.*

*“Soy uno, mas muchos son mis brazos.
“Soy uno, mas mi poder no tiene parangón.
“Soy uno, mas uno es más que muchos.”*

*La doncella contó cómo el Dios la había acompañado,
Cómo la sacó de la pobreza y el dolor,
Y contó cómo él podía sacar al pueblo de sus tribulaciones.*

*“Seguid mi ley, y vuestra será mi justicia.
“Hínquense ante mí, y vuestra será mi fuerza.
“Dadme vuestra fe, y vuestra será mi bondad por los siglos de los siglos.”*

Las palabras del Dios eran intensas, y los que se proclamaban divinos comenzaron a temblar.

Con toda su inferioridad y fealdad se volvieron para escuchar a la doncella,

*A la caricia de su voz encendida,
Y el temor se apoderó de los falsos dioses que largo tiempo había dominado.*

A los gritos dijeron al pueblo que no escuchara a la doncella,

Pues sus palabras eran hijas de la locura,

El Dios mismo era hijo de la locura.

La doncella oyó los ruegos de los falsos,

*E inquirióle al pueblo dónde estaban los falsos cuando sus campos se resecaron,
 Cuando las tormentas arrasaron con sus cosechas,
 Cuando los bandidos robaron sus animales.
 ¿Hicieron justicia cuando el inocente fue acusado?
 ¿Dieron socorro en tiempos de desesperación?
 ¿Ofrecieron una ley al pueblo?
 ¿Una buena ley, justa y equitativa?*

*“Oíd mi ley, y sed uno.
 “Cumplid con mi ley, y sed justos.
 “Levantad vuestras voces y difundid mi ley,
 “Levantad vuestras espadas y difundid mi ley,
 “Y haréis justicia,
 “Y daréis muerte al dolor.
 “Oíd mi ley y sed tonomai!”*

*Del beiqua (libro sagrado de los tonomai),
 Libro del Llamado Divino, capítulo 7, versículos 12-19*

Los primeros tiempos

“Fue un fuego que consumió todo a través del Denya y el Legnezre, un fuego de creencias y convicciones. La doncella recorrió cada ciudad, pueblo y aldea para hablar del Dios Único y su nueva ley. Y a las pocas semanas ya dejó de toparse con el descreimiento o la ignorancia”.

“Siempre había quienes habían estado en los pueblos y oído las palabras de la doncella o las habían escuchado por boca de otros. La palabra se extendió cual fuego que impetuoso devora la estepa, tan veloz que ni un antílope tiene esperanzas de evitar ser consumido por las llamas. Todos esperaban la visita de la doncella, para así oír en persona lo que tenía que decir. Y al oír la sabían que una nueva era había comenzado”.

“Los relatos afectaron incluso a los sacerdotes de los dioses antiguos, que oyeron de qué se trataba la ley y la compararon con sus propias enseñanzas y la justicia y bondad de esos dioses, a quienes consideraron imperfectos, y, en medio de la algarabía popular, voltearon sus imágenes y cubrieron de blanco relieves y mosaicos, borrando todo recuerdo de las deidades que precedieron”.

“Rápidamente la utilización de los templos cobró un nuevo sentido al bendecir la doncella los santuarios, a fin de convertirlos en lugares sagrados destinados a la veneración del Dios Único. Por suerte, ella respondió a cada vez que solicitaron su intervención al respecto, sin importar el esfuerzo que ello le implicara, pues el Dios Único le daba fuerzas y su poder fluía a través de ella volviéndole a dar energías siempre que la fatiga le hacía sentir su rigor”.

“En la primera semana tras el solsticio de verano sacaron de Leahcim los dioses antiguos, después que el Dios Único hubo estampado su símbolo sagrado en el firmamento. Un mes más tarde, a lo largo de casi doscientos kilómetros del Legnezre, todos los templos y casas estaban pintadas de blanco, y en todos estaba el símbolo sagrado en color dorado. Y el pueblo se arrodillaba tres veces al día para orar al Dios Único rogándole justicia y bondad.”

Afah'aku Ubas,

Historiador, Nefah, Tonomat

(de “La conquista del Dios”, aprox.. 2735 d. D.)

“Oí las voces de los dioses y vi sus rostros. ‘¿Has visto a la doncella?’, me preguntó el Gran Manlohal, bajando la vista, una mirada que fluía de un valle de arrugas”.

“La furia se apoderó de mí al mirar a los divinos ojos de Manlohal y responderle ‘no, pero he visto al repugnante engendro del demonio que se proclama dador de una nueva ley para el valle del río.”

“¿Acaso no es tan pura como oí decir?, inquirió Harumar, Madre de Todos, mientras amamantaba un bebé”.

“No, Gran Madre. La he visto envuelta en la inmundicia, la vergüenza y el pecado, y la he oído hablar de la grandeza de su nueva ley.”

“Cuéntanos sobre esa ley’, exigió Manlohal”.

“Incliné la cabeza. ‘Perdonadme, Señor, el haber escuchado la ley que no es Vuestra. Es tan degradante como el lodo en que se revuelcan los cerdos que siento manchada mi propia alma.’ Percibí la mirada furiosa de Manlohal a mis espaldas, por lo que supe que debía continuar. ‘La ley dice que quienes la sigan son iguales, que nadie está por encima de los demás, aunque se trate de sacerdotes, señores o cualquier otro. Dice que se castigará a todo aquél que dañe a otro, ya sea por sí mismo o por orden de otro, o aunque sólo se desee el dolor ajeno.”

“Oí a Harumar dar un gran suspiro. ‘Si ello es verdad, es bueno. Los mortales son todos iguales, sus actos deberían juzgarse sobre la base de la igualdad.”

“Los sacerdotes deberían ser superiores a los demás. Son quienes más nos reverencian’, gruñó Manlohal”.

“¡Sí!, grité. ‘Ésa es la cuestión central! ¡Señor, Gran Madre, la ley de la doncella es maligna! La ley no es Vuestra, es un engendro del demonio. No debéis permitir que esto continúe, pues de lo contrario el pueblo se apartará de vosotros. ¡Sois vosotros quienes hacéis la ley, no los mortales!”

“¿La doncella proclama que debe seguirse otro dios diferente?’, preguntó Harumar”.

“Se me salía el corazón ante la pregunta. ‘No’, respondí con sinceridad, puesto que era la Gran Madre de Todos la me que preguntó. ‘No he oído a esa hija del demonio decir que debe adorarse a otra deidad.”

“Y Manlohal, con un nuevo gruñido, expresó su voluntad: ‘Pues bien, que se divulgue la ley, y que nuestros sacerdotes procuren obtener el lugar que les corresponde. Ellos gozan de nuestro favor y están henchidos de nuestra divinidad, por lo que sabrán abrirse camino.”

“¿No detendréis esto?!, grité con desesperación”.

“¿Osáis cuestionar a tus dioses?”, tronó Manlohal con furia divina, dando un resoplido que me echó hacia atrás y me estampó contra la pared del templo más cercana, destrozándome. ¡Desaparece de mi vista, mortal!”

“Y los dioses no fueron al valle del río, ya que confiaron en que la fuerza de sus sacerdotes echaría por tierra con la ley impía. No percibieron que aquello era más que una ley, ni que prometía cosas tenebrosas tanto a los sacerdotes como a las pobres gentes. Recién cuando se proclamó al Dios Único como padre de la nueva ley descendieron al valle del río, mas el poder de los dioses se había debilitado. El pueblo seguía la nueva ley y al Dios Único, no las tradiciones de los dioses”.

“No me atreví a mirar a la cara al Señor ni a la Gran Madre de Todos por temor a no poder hallarlos.”

Bogriss Ushtoph,

Leahcim, Valle del Río

(escrito original que data de los primeros tiempos de la doncella, aprox. 2470 d. D., incluido en “Guerra de los Dioses”, de Torqueil Serchest, 3024 d. D.; Serchest señaló que poco se sabe de Ushtoph desde su época en el Valle del Río: tras huir a Acheen, pasó el resto de sus días predicando con fanatismo contra el Dios Único hasta que murió asesinado en 2487 d. D., supuestamente por un partidario tonomai.)

“¿La doncella era tan cabal e inocente como afirma el *beiqua*? ¿Tuvieron sus palabras y la religión del Dios Único el alcance que les atribuyen los versículos?”

“Las historias tonomai concuerdan en ello, pero casi sin excepción se basan en el *beiqua* solamente y no hacen más que repetir la glorificación de los textos sagrados. Eso no sorprende en una sociedad con sentimientos religiosos tan profundos como Tonomat —pero de poco sirve para la búsqueda de la verdad—”.

“¿Con qué fuentes contamos además de la propaganda tonomai? Pues bien, existieron habitantes de los valles que volcaron por escrito su propia versión de lo sucedido. Debe haber habido muchos más, pues, a pesar de las afirmaciones del *beiqua*, las ciudades ribereñas a los dos ríos tenían una gran cultura literaria y vivían fascinadas por los libros. Por desgracia, fue tal la cantidad de ellos que fueron quemados a manos de los fanáticos creyentes del Dios Único que es muy poco lo que sabemos del valle de aquella época. Seguramente, entre esos libros se encontraban numerosos relatos sobre el llamado de la doncella”.

“Algunos fueron rescatados de las hogueras, ya por quienes huían de los fanáticos, ya por forasteros que no soportaban ver los tesoros como pasto de las llamas. Los pocos que sobrevivieron fueron llevados a los templos de Darawk, bien lejos de la revuelta tonomai. A no confundirse: tampoco la información que contienen es necesariamente creíble. En general, los escribieron hombres que creían en los antiguos dioses, y, por ello, se empeñaron en hacer aparecer al Dios Único como una influencia demoníaca. A la doncella, la inmaculada que llevaba el mensaje del Dios Único, se la describía a menudo como una mujer impura y maligna que utilizaba sus encantos femeninos para dominar a los gobernantes de las ciudades. (De inmediato se observa la contradicción de esta

afirmación: por lo pronto, si la doncella jamás se lavaba y siempre estaba cubierta de fango, por más que fuera la mujer más hermosa de Gushémal, ningún noble le habría dirigido la mirada.)”

“Pues bien, ¿existe algún camino que nos conduzca a la verdad?”

“El único que tenemos debe recorrerse con precaución. Debemos recurrir al *beiqua*, los textos de aquellos tiempos que han llegado hasta nosotros, los escritos acerca del valle de los sacerdotes de Darawk previos a la llegada del Dios Único, y, acto seguido, hay que ver qué hechos no guardan contradicción —y que sean creíbles, claro está—, y cuáles aparecen con una frecuencia tal que permitan colegir que no se trata de un invento del redactor. No deben establecerse conclusiones definitivas respecto del resultado de este trabajo, pues son muchas las cuestiones que pueden juzgarse de diferente modo. De hecho, entre los estudiosos contemporáneos abundan las interpretaciones diferentes sobre una amplia gama de temas”.

“Lo que podemos afirmar es que la doncella existió. No hay texto alguno que ponga en tela de juicio su presencia y participación en el fervor religioso. Lo que sí se discute es el hecho de que haya sido la fuente del fanatismo y que haya atizado ese fuego. Algunos pocos textos afirman que la doncella no veía con buenos ojos el furor que había provocado y predicó contra la violencia. Lo que es más interesante es que son los únicos en que se menciona su nombre, Vesheyl o Wasyel —muy similares a nombres comunes en aquella época, por lo que sean los verdaderos—”.

“Esta interpretación me convence bastante. Al parecer, los redactores de estos escritos eran personas que conservaron la cabeza fría en el torbellino emocional de su época. De acuerdo con ellos, Vesheyl halló al Dios Único y recibió su ley divina —que probablemente sufrió modificaciones y adaptaciones en el *beiqua*—, tras lo cual ella divulgó la palabra. Debe haber tenido un enorme carisma. Está más allá de toda duda que la religión se expandió con gran rapidez, cual ‘fuego que todo lo consume’, como escribió el afamado historiador tonomai Afah’aku Ubas. Es probable que tal expansión se haya producido en un período mayor al de dos semanas, como afirma el *beiqua*; yo diría que tras dos años la totalidad de los valles del Denya y el Legnezre acogieron la nueva fe”.

“Empero, al parecer Vesheyl sólo quería instaurar una nueva ley, no la creencia en un nuevo dios. De hecho, hay signos de que ni siquiera mencionó al Dios Único sino hasta que la ley ganó buena parte de los valles, quizá a los seis meses del inicio de su cruzada”.

“Un autor afirma que ella siempre llevó hasta la muerte el símbolo de uno de los antiguos dioses. Ese dios era Umahar, dios del valle y protector de todos los pobres y, en especial, de los huérfanos, cuyo símbolo es la mano que cuida y protege. (Esto también implica que Vesheyl era huérfana, mas no debemos estar tan seguros al respecto.) Lo que da crédito a esta afirmación es el hecho de que la fe tonomai se apropió de la mano, y hoy puede verse el símbolo de Umahar, con ligeras modificaciones, en el Trono de la Doncella, sitial de la emperatriz tonomai”.

“Por lo tanto, puede que la fundadora de la religión jamás haya compartido esa fe. Ello echa una luz muy interesante sobre los relatos del *beiqua*. Por otra parte, aun cuando Vesheyl haya creído en los dioses antiguos hasta su muerte, es seguro que divulgó la ley del Dios Único, y, de tal modo, su fe. Y es claro que ocupó un lugar importante en aquellos primeros tiempos, sea como líder de los creyentes o como primera emperatriz, cosa que dudo. Los varones dominaban la sociedad del valle, y

me resulta difícil creer que se sometería así nomás a una mujer. (Si se observa con detenimiento los textos históricos —e, inclusive, el *beiqua*— se llega a la conclusión de que la verdadera primera emperatriz subió al trono cerca de veinte años después de la muerte de Vesheyl.)”

“Es probable que ni haya sido doncella, en el sentido estricto del término. Algunos autores hasta sugieren que era una prostituta, quizá para manchar su honor. Sin embargo, se sabe a ciencia cierta sobre la existencia de hijos suyos, en especial de su hija mayor —Atavi— quien habría heredado el lugar que ella ocupaba en la religión. Supongo que la denominación de “doncella” la engrandecía ante sus seguidores, para que pareciera absolutamente inmaculada”.

“Debe haber sido una mujer dueña de una gran fortaleza, oratoria y habilidad para convencer a los demás. En última instancia, Vesheyl dio comienzo a una religión que se apoderaría de una cuarta parte del continente en un lapso apenas superior a un siglo.”

Torqueil Serchest,

Sacerdote de Darawk, Sagrada Academia de Chazevo

(de “Reflexiones sobre los tonomai”, 3021 d. D.)

La conquista de Acheen

“Acheen todavía se hallaba conmocionada por la invasión de los pueblos de jinetes del norte. Los karuth habían cabalgado por medio territorio, devastando pueblos y ciudades, llevándose oro y mujeres cautivas y sembrando miedo y pánico. Ni uno de los gallardos guerreros de Acheen pudo hacerles frente: les pasaron por encima con las bestias o los mataron de lejos con flechas”.

“Quedaban preguntas pendientes. ¿Cómo pudieron los karuth permanecer montados en los caballos y arrojar las flechas con tanta precisión? ¿Cómo invasores vulgares e indisciplinados pudieron concretar un ataque exitoso contra soldados bien entrenados?”

“Se retiraron tan rápido como habían llegado: cual vendaval pasaron raudamente sobre Acheen y siguieron de largo. Pareció que un día, de repente, los karuth asolaron todo, tras lo cual sólo quedaban flechas arrojadas y edificios en llamas, al tiempo que los jinetes volvían a su hogar en las estepas”.

“Habían pasado apenas unos meses desde la invasión cuando los tonomai llegaron del oeste. A lo largo de años se habían contentado con sus reducidos valles, y ahora intentaban atacar a la poderosa Acheen. ¡Un ratón que quiere aplastar un camello!, como decía el gran visir. Empero, el pueblo de Acheen tenía un recuerdo muy vivo de las miserables hordas de los karuth”.

“Las huestes tonomai eran poco numerosas; quizá llegaban a sumar tres mil hombres en total. Acheen los superaba en más de treinta veces. El resultado debería haber sido fácil de predecir”.

“Sin embargo, el pueblo sentía temor ante más batallas e incursiones crueles, por lo que los tonomai se encontraron con la mayoría de las puertas abiertas al llegar a las ciudades y señores que entregaban sus armas en señal de rendición. Todo se hizo como bienvenida a los invasores, para evitar que asolaran las ciudades. Al comienzo funcionó a la perfección, en tanto que los guerreros tonomai ingresaban a las ciudades, aceptaban la rendición y acampaban en las afueras”.

“Pero sus sacerdotes comenzaron a predicar en los mercados, insistiendo en que los acheen debían abandonar a sus dioses y someterse al Dios Único. Los clérigos no dejaron dudas respecto de los que podían hacer los soldados que se hallaban en las afueras si el pueblo no cumplía esta orden”.

“¿Qué debían hacer los acheen? ¿Adoptar la fe en un nuevo dios, un dios extranjero, y traicionar todas sus creencias, sólo para evitar el terror de un día? ¡Sus almas padecerían el terror eterno!”

“Algunos sí aceptaron la religión tonomai, y se sabe de conversiones masivas. A todos los conversos se los pasó a llamar tonomai y se les enseñó a olvidar su herencia acheen. Asimismo, se les prohibió hablar con parientes que no hubieran adoptado la nueva fe”.

“Se desgarraron familias enteras, y a algunas se las reunió por la fuerza cuando a los miembros remisos se los lograba convertir de igual manera. Y esa fuerza la impusieron los nuevos tonomai, no el pueblo del valle. Estoy seguro que el fanatismo se adueño de un buen número de conversos, lo que los llevó a cometer más atrocidades que las que amenazaban las huestes foráneas”.

“La mayoría de los acheen mantuvieron sus costumbres, y después de pasado el mes que se le concedía a cada ciudad, el ejército tonomai ingresó a las ciudades nuevamente —esta vez con las armas desenfundadas, para cumplir con la devastación prometida—. [...]”

“Cuando por fin el ejército acheen, con un contingente de no menos de veinte mil hombres, llegó a la región oeste, la mayor sorpresa que se llevaron fue que no podían hacerle frente directamente a los tonomai. (Su número se había incrementado al doble del tamaño primitivo, gracias a nuevos reclutas de las ciudades acheen conquistadas que pasaron a engrosar sus filas. Los sacerdotes del Dios Único trabajaron intensamente para asegurarse que los recién incorporados sintieran el ardor que provocaba el fervor sagrado de sus camaradas, y en las más de las veces tuvieron éxito.)”

“Los tonomai jamás habían establecido vínculos con los pueblos y ciudades de Acheen, sino que confiaban en sus campamentos. Hasta los nuevos tonomai se vieron obligados a cortar todas sus relaciones, a fin de que el ejército pudiera permanecer en constante movimiento, el cual se hallaba dividido en una multitud de pequeñas unidades que se ocultaban con facilidad, gracias a la ayuda de los vecinos del lugar, que lo conocían a la perfección”.

“Esas unidades tonomai eran las que encendían la chispa de las batallas, atacando en el crepúsculo y retirándose, a más tardar, tras una hora de combate. Cuando los acheen emprendían la persecución de sus oponentes, éstos ya habían vuelto a su escondite”.

“Al no superar el afamado ejército acheen a los tonomai, comenzaron a correr rumores acerca del poder del Dios Único —llegándose a relatos según los cuales los antiguos dioses habían muerto, o bien que la deidad tonomai les había dado muerte—. Al principio, hubo ocasiones en que los mismísimos dioses antiguos aparecían para socorrer a los acheen, mas, a medida que pasó el tiempo, estos hechos acontecieron de forma cada vez más esporádica, dándole mayor fuerza a los rumores”.

“Como consecuencia, fueron cada vez más los acheen que pasaron a adoptar la religión extranjera, sumándose a las filas de los invasores”.

“En un lapso de dos o tres años —las fuentes no son muy precisas al respecto—, las fuerzas tonomai habían crecido hasta igualar al ejército acheen, y, por primera vez, los invasores se aprestaban a iniciar la contienda. La batalla fue terrible. Según el *beiqua*, ningún tonomai vio la

muerte, en tanto que siete mil acheen sí la conocieron, a la vez que los tres mil sobrevivientes quedaron desperdigados por todo el territorio. Es obvio que este relato es muy poco creíble, como también lo son los documentos de origen acheen que llegaron hasta nosotros, en los que se afirma que las fuerzas tonomai llegaban a treinta mil hombres, y que, aunque se mató a la mitad de los soldados de Acheen, igual suerte corrieron veinticinco mil invasores. Lo más probable es que ambos ejércitos hayan sufrido tremendas pérdidas, y que el furor religioso de los tonomai los haya hecho seguir peleando hasta cantar victoria.”

*Torqueil Serchest,
Sacerdote de Darawk, Sagrada Academia de Chazevo
(de “Tonomat – Surgimiento del Imperio”, 3029 d. D.)*

“Conquistar Acheen fue el hito más importante en el avance tonomai. Nacida en el valle, la fe del Dios Único de repente pasó a abarcar un territorio que iba del Desierto Elfadil hasta el Mar de Shane, llegando el límite este casi al océano; un vasto territorio que se vio invadido por el fanatismo de los tonomai y que en pocos años se hallaría unificado por la fe en el Dios Único”.

“Fue en esta época que se escribió el *beiqua*. Si se recuerda lo poderosas que deben haberse sentido las sacerdotisas tonomai, se comprende mucho mejor el tono y la inclinación del libro. Sentían la fuerza del Dios Único, que les permitía alcanzar una victoria magnífica e imposible. Había que convertir a todo un reino, una enorme población, y los religiosos cumplieron la tarea con todo el fervor que habían puesto sus guerreros en los combates”.

“Los tonomai no permanecieron impermeables a la sociedad y cultura de Acheen. Si se analiza la cultura de los valles, se constatará que el *beiqua* poco refleja sus ideales y mucho más la rígida sociedad de Acheen. Algunas leyes que aparecen en el *beiqua* son citas casi textuales de libros de derecho acheen. Pero la diferencia más marcada es que en los valles las mujeres, si bien no habrán tenido muchos derechos, en absoluto se las aislaba ni se las consideraba un bien, como era común en Acheen —siendo ello el probable origen de la estructura ilógica de la cultura tonomai actual—”.

“Por una parte, la mujer se hallaba al servicio del hombre —fuera éste su padre, un pariente de mayor edad o su marido— y se esperaba que siguiera sus órdenes al pie de la letra. El *beiqua* sí le permitía tener bienes, pero limitaba en gran medida su libertad”.

“Por otro lado, el estrato superior de la sociedad tonomai es el clero —compuesto exclusivamente por mujeres—. Al Dios Único sólo lo veneran sacerdotisas, quienes están por encima de todo los tonomai, incluidos los hombres. Sin embargo, existen normas sobre su conducta. Si se hace una comparación con el código rígido y estricto al que deben ajustarse otras mujeres, las sacerdotisas gozan de gran libertad para hacer lo que les plazca. Según creo yo, ello es así dado que su código de conducta le debe más a la cultura de los valles que a la de Acheen”.

“Los hombres ejercían el dominio en los valles; empero, no reducían a sus mujeres tanto como los Acheen. Esas reglas liberales se aplicaban al sacerdocio, sin duda porque al *beiqua* escribieron sacerdotisas que deseaban mantener su libertad. Supongo que se contentaban con los patrones culturales del valle, con los límites con los que debían convivir —lo que conocían aparte de ello eran

aún peor—. En ocasiones me pregunto si su intención no era mantener estas normas sólo el tiempo necesario para convertir a los acheen. En definitiva, al continuar con el sometimiento de las mujeres, condenaban a su propio sexo a una vida servil. No me imagino que ello las hiciera felices”.

“Nuevamente se plantea la dificultad de juzgar su pensamiento.”

*Torqueil Serchest,
Sacerdote de Darawk, Sagrada Academia de Chazevo
(de “Reflexiones sobre los tonomai”, 3021 d. D.)*

La defensa del poder

“El pueblo adoraba la ley del *beiqua*, y a los heraldos se los bañaba de ofrendas cada vez que iban a los pueblos de Tonomat a dar sus anuncios. Los recuerdos de Acheen y sus impías creencias se vieron borrados por la gloria del Dios Único”.

“Pronto, esa gloria se hizo más grande, al ir los guerreros, iluminados por el espíritu del Dios, hacia el este a enfrentar a aquéllos que se habían negado a aceptar la ley, quienes no podían hacer frente a los soldados del Dios Único, que llevaban la imagen de la doncella en los corazones y las palabras del *beiqua* en la boca”.

“Los pequeños reinos, unos tras otros, fueron cayendo a sus pies, reconociendo que existía una sola deidad, sólo el Dios Único, y que su poder era supremo. Pueblo tras pueblo quemaba sus ídolos, pintaba de blanco divino sus templos y aprendía de memoria las palabras del *beiqua*. Se levantaron imágenes de la doncella para venerarla. Su toque de clarín se escuchaba cada vez más lejos de la ciudad de Leahcim, y sus palabras esplendorosas se divulgaban alcanzando a cada vez más creyentes”.

“En Leahcim, la dinastía de los Atavids —que deben su nombre la primogénita de la doncella, de quien eran descendientes— construyeron su palacio y santuario del Dios Único, desde donde gobernaban el reino. Fue allí donde la suma sacerdotisa Ghartala, hija de Atavi, anunció que había nacido una nueva nación. No sólo una nueva nación, sino un imperio. ‘La ley debe llegar más lejos’, exclamó a la multitud que se había congregado bajo el balcón del palacio. ‘Debe permanecer tan sacrosanta como ahora. ¿En quién confían para proteger la ley?’

“La pregunta retumbó en toda la plaza, quedando miles en silencio y acallándose todos los vítores ante la espeluznante idea. ¿En quién podía confiarse realmente, quién sería digno de tal confianza?”

“Y la respuesta inundó la plaza en un grito que unió diez mil voces: ‘¡Sólo los descendientes de la doncella!’”

“Ghartala, hija de Atavi, primogénita de la doncella, aceptó el poder de que la había investido el pueblo. Al día siguiente, en su palacio de Leahcim, fue coronada emperatriz, la primera del Imperio Tonomai, ¡y su mandato esplendoroso sería un tesoro para la historia que se escribiría en los milenios siguientes!”

*Afah’aku Ubas,
Historiador, Nefah, Tonomat
(de “La conquista del Dios”, aprox.. 2735 d. D.)*

“La emperatriz Ghartala gobernó con crueldad y severidad. No hay necesidad de recurrir fuentes exteriores a Tonomat; los registros oficiales del imperio alcanzan para conocer la verdad. Los encarcelamientos y torturas masivas y las decapitaciones se multiplicaron en el reinado de Ghartala, como si la supuesta nieta de la doncella no pudiera hallar mejor divertimento. (Digo supuesta porque más de una duda a existido respecto de su ascendencia, aun durante su mandato.)”

“Ello convirtió al *beiqua* en la única norma oficial de su tierra, tanto los valles como la ex Acheen, al igual que las nuevas provincias del este. Se instalaron jueces —denominados *tera’qua*— en las ciudades importantes para aplicar la ley; se les otorgó un gran número de escoltas militares a fin de cumplir con esta tarea. Asimismo, los *tera’qua* autorizaron a jueces inferiores —los *zu’qua*— a que actuaran como sus representantes en cuestiones de menor importancia. Juntos pasaron a conformar un sistema que duraría la mayor parte de la historia tonomai. Aunque los jueces no eran parte del clero —lo que les estaba prohibido por ser hombres—, siempre mantuvieron con él lazos estrechos, no pocas veces mediante el matrimonio con sacerdotisas. Más que verse limitados en su autoridad, este contacto la amplió, pudiendo interpretar libremente el *beiqua* en casos que no habían caído en su órbita”.

“(El *beiqua* se centraba en las relaciones entre el señor y su vasallo, el hombre y la mujer, como también en el homicidio y el robo. Cuestiones nimias, como la herencia, se trataban con poca claridad. Los jueces recurrían a los relatos sobre la vida de la doncella para resolver los conflictos que les planteaban al respecto. De esa forma sentaron precedentes a los que recurrirían los próximos *tera’qua* y *zu’qua*.)”

“Con tal estrictez judicial se alcanzó la paz en el imperio. Todos conocían las penas que les esperaban por las infracciones; es claro que la disuasión funcionó. Tampoco puede ignorarse el fervor que había en la mayoría de los tonomai, sin importar si su fe les venía de la cuna o eran conversos; por su creencia en el Dios Único, seguían al pie de la letra tanto el *beiqua* como las resoluciones judiciales”.

“Desde el punto de vista histórico, carece de importancia cómo se alcanzó la paz. Lo que resulta importante es que permitió el florecimiento del comercio, en tanto que el fervor religioso inspiró a los artistas para concebir maravillosas obras de arte. El imperio abarcaba un cuarto del continente, desde los valles del Legnezre hasta la costa este, límite del continente. Cada región —o provincia— tenía un producto en especial, para el cual había amplia demanda por parte de otra provincia del imperio, lo cual se vio favorecido por una ley, moneda y fe unificadas, las que también facilitaron el establecimiento de rutas comerciales —que contaban con la protección de los jueces y su escolta militar—”.

“Como resultado de todo esto, regiones que carecían de algunos productos, de modo repentino se vieron inundados de ellos, y, a cambio, vendían su propia producción con un buen margen de ganancia. La riqueza se extendió por todo el imperio. Seguramente, les habrá parecido a quienes vivieron en aquella época que esas riquezas las obtenían merced a la voluntad y la ley del Dios Único —y que, en cierta medida, eran dueños de la verdad—”.

“Por desgracia, ello fue la mecha que encendió su devoción fanática por el Dios Único y las palabras del *beiqua* que convocaban a los creyentes a llevar la fe a nuevas tierras: ‘levantad vuestras espadas y difundid mi ley’. Una vez que quedaron sentadas las bases sólidas del flamante Imperio Tonomai, se despertó un hambre de nuevas conquistas, y las sacerdotisas y los jueces se convirtieron en fogoneros de ese fervor, todo en nombre del Dios Único.”

Torqueil Serchest,

Sacerdote de Darawk, Sagrada Academia de Chazevo
(de “*Tonomat. El surgimiento del Imperio*”, 3029 d. D.)

Nuevas conquistas

“Los tonomai se toparon con una firme resistencia en la frontera oeste por parte del reino de Tancirhes —el único de estos lares que adoraba a sus propios dioses—. Los tancirianos contaban con un gran apoyo de parte de las Mil Islas, cuyo rey mantenía una gran desconfianza hacia los tonomai —con justa razón, ya que ellos atacarían el reino marino después de unas pocas décadas—. Si bien los tonomai alcanzaron a conquistar sólo algunas de las islas, se mantuvieron en sus nuevas posesiones más de dos siglos antes de que las Mil Islas las recuperaran”.

“El Desierto Elfadil resultó ser un objetivo muy poco conveniente, y las fuerzas rápidamente desistieron de su intento de conquistar a los gerouad. Alguna que otra sacerdotisa recorrería el desierto en los siglos venideros pero poco fue su éxito en tanto que los beduinos del sueño se aferraron a sus propias creencias”.

“Más al norte, la Falla de Redrob también resultó un escollo. Resultaba arduo cruzarla, ya que en ese momento no había puentes. (Supongo que la gente de aquella época carecía de los conocimientos técnicos o mágicos para construir esos puentes. Si se observa los puentes actuales, que llegan en algunos casos a una extensión de casi tres kilómetros, y que cuentan con sacerdotes en casillas de vigilancia ubicadas cada quinientos metros, se llega a la conclusión de que bastante ha sido el estudio necesario para la construcción de estas maravillas.) Al ser a menudo despedazados por terremotos, el imperio no vio necesidad alguna de arriesgar a sus soldados en un área peligrosa”.

“(Supuestamente hubo planes para enviar soldados a la zona, y algunos que imaginaban ejércitos que marchaban por el Elfadil. De ser cierto, no tengo idea de por qué jamás se llevaron a cabo. Considerando el poder de Tonomat en esa época, realmente podrían haber sido fructíferos.)”

“Existía un objetivo más fácil para la guerra santa del Dios Único, y se hallaba justo al otro lado de los Estrechos de Stevereev: la Península Arrufat. Sólo unos pocos kilómetros separaban el extremo meridional de Tonomat de la península —una distancia no significativa para los buques con los que contaba el imperio, destinados al cabotaje—”.

“Imbuidos del espíritu fanático del Dios Único, las huestes tonomai abordaron sus navíos y surcaron los Estrechos a fin de comenzar su ataque contra la Península Arrufat, que en su lengua se denominaba *Nuâsdal*. Para quienes pertenecían al bando de Arrufat se conocería como el Ataque

Impío, pero para los tonomai no era sino la continuación de su guerra sagrada, que libraban para divulgar la ley del *beiqua*”.

“Como todos sabemos, su éxito fue prácticamente total. Casi toda Arrufat fue dominada e incorporada al Imperio Tonomai, y por siglos Nuâsdal fue de él tanto como Leahcim”.

“Fue en esta época que Tonomat alcanzó su mayor expansión, aunque los habitantes de Gushémal convivían con el miedo a que el imperio jamás dejara de crecer y se devorara al mundo entero con su fervor.”

*Sabio Demercur Ylvain,
Sacerdote de Darawk, Sagrada Academia de Chazevo
(de “Historia de Gushémal”, tratado inconcluso, aprox. 3159 d. D.)*

Luchas intestinas. El surgimiento de nuevas dinastías

*De Atavi ella afirma descender,
La buena voluntad del Dios afirma tener,
Tonomai afirma ser.*

*Mas las fronteras incólumes están,
Los ejércitos todavía guardados en fortalezas,
Y no se esgrimen aceros para la ley divulgar,
No hay flechas que atraviesen los pechos de infieles.*

*¿Es verdadera heredera de la doncella
si sus palabras sólo llegan a los creyentes?
¿Acaso su voz suena igual de bella
Como la de la doncella de que se dice descendiente?*

*Poema despectivo sobre la emperatriz Atavid,
Anónimo,
aprox. 2741 d. D.*

“El gobernador de la provincia de Elbacre, Bairel tel Nequôz, había mudado su palacio de gobierno hacia el interior de la región, lejos de la costa de Shetein, la sede previa. A orillas del río Umlaht levantó una ciudad a la que llamó Dagba. La razón del cambio fue que la protección de Shetein se hacía muy difícil; si bien se podía construir defensas terrestres, el puerto era un sitio abierto y muchos soldados enemigos podían desembarcar allí con suma facilidad. A Dagba, por el contrario, no la podían alcanzar los enormes buques transoceánicos, sólo se la podía alcanzar utilizando ejércitos terrestres —contra los que la podían defender las tropas del gobernador—.

“Dagba floreció con rapidez y llegó a albergar a más de trescientas mil personas. Era la envidia de todo el imperio, y el gobernador Nequôz disfrutaba de ese sentimiento de superioridad.

“Pero la emperatriz en Leahcim lo disfrutaba muy poco, y sentía que su ciudad natal —la capital del imperio, nada menos— se veía empequeñecida ante el rápido ascenso de Dagba. Pronto intentó obligar a los jueces a desviar el comercio de Dagba hacia Leahcim, utilizando sus facultades imperiales. Algunos acataron las órdenes de inmediato, pero la mayoría tuvo en consideración sus propias ventajas —y ganancias—, en tanto que obtenían mayores beneficios a partir del comercio con Dagba.

“Los conflictos estaban a la orden del día, y el gobernador de Elbacre tomó la decisión de no someterse a la emperatriz. Presentó documentos que probaban que él también era descendiente de la doncella —documentos que tenían el sello oficial del imperio, y que sin dudas databan de los primeros tiempos del reinado de Ghartala—. (Los tonomai han conservado esta documentación bajo estricta vigilancia hasta el día de hoy, por lo que no sabemos si es verdadera o se trata de una falsificación del gobernador. En lo personal, el autor se inclina por la última posibilidad, especialmente porque algunos han planteado dudas acerca de que los mismos atavids sean descendientes de la doncella.)

“Según los documentos de Nequôz, la hija mayor de Ghartala, Tia'mai, es antepasado suyo. Ella seguía en la línea de sucesión al Trono de la Doncella, pero le fue traspasado a una hermana menor. Nequôz ahora afirmaba que se había descubierto un antiguo escándalo. La ley establecida en el *beiqua* se había violado en época de Ghartala, ¡y la legítima heredera al Trono de la Doncella era, de hecho, la hija de Nequôz!

“(Existen muchas explicaciones de por qué una hija menor había heredado el trono de Ghartala. Hoy no podemos abrir un juicio definitivo con respecto a la que presentó Nequôz. De hecho, habrá esgrimido varias teorías, una más seria que lo otra. Resulta también interesante que la versión original del *beiqua* no trataba cuestiones relativas a la herencia, ni qué decir la línea de sucesión imperial. ‘Original’, aclaro, porque el *beiqua* sufrió modificaciones posteriores para adaptarlo a tales cuestiones.)

“Al poco tiempo estalló la guerra civil. Fue una guerra sangrienta que duró diez años y agotó severamente los recursos de los tonomai. Finalmente, los Atavids se rindieron, y se decapitó a la emperatriz en la gran plaza de Dagba. En su lugar se coronó a la hija del gobernador Nequôz, quien cambió su nombre por el de Tia'mai, estableció por decreto que la capital imperial sería Dagba y que una nueva dinastía tenía el poder —los Tiamids—.

“En lo inmediato, no se puso en tela de juicio su mandato en las tierras del imperio; habría de transcurrir más de una década antes de que se recuperasen y otros reclamaran el trono e intentaran imitar la trama que sirvió a los Tiamids. Esos intentos fallarían a lo largo de casi ciento cincuenta años, llegando al año 2900 de nuestro calendario.

“Sin embargo, del otro lado de los Estrechos de Stevereev se hallaba la provincia de Nuâsdal, que se había mantenido al margen de la guerra civil. Su gobernador, Ishikir Ata'lamek, proclamó que era su pueblo el que mantenía viva la llama del *beiqua*. Fueron ellos los que habían conquistado una nueva

tierra y convertido a los habitantes de la Península Arrufat a la fe correcta. Por esa sola razón merecían la corona más que cualquiera en Leahcim o Dagba.

“Ata'lamek procuró no reclamar el trono para él ni para algunas de sus parientas. En cambio, declaró que Nuâsdal pasaba a ser una provincia del Dios Único, no de la emperatriz. Ya no era un gobernador cautivo de las órdenes que provenían de allende los mares, era el representante directo del Dios Único en Nuâsdal —el *umal'qua*—. (La palabra guarda una gran relación con el término “juez”, e incluye la sílaba *qua*, que significa “ley”. La misma sílaba también aparece en *beiqua*, el nombre del texto sagrado de los tonomai.)

“En cuanto tal, Nuâsdal seguía siendo oficialmente parte del imperio —y, sin embargo, acababa de declarar su independencia, con Ata'lamek y sus descendientes instalados en el nuevo gobierno—. Tras una generación, su dinastía comenzó a llamarse los Umalquai, en honor a su título original. Así que dos dinastías gobernaban al mismo tiempo partes considerables del Imperio Tonomai, y, aunque los Tiamids miraban con recelo desde el otro lado de los Estrechos, las defensas de los Umalquai eran demasiado poderosas y no se las superaba con facilidad. No había posibilidad de que se repitiera el Ataque Impío.”

Torqueil Serchest,

Sacerdote de Darawk, Sagrada Academia de Chazevo

(de “Tonomat. El surgimiento del Imperio”, 3029 d. D.)

Conmoción interior o el comienzo de la caída del imperio

“A lo largo de la dinastía Atavid, el fanatismo de los creyentes en el Dios Único no disminuyó en absoluto, sino que se veía alimentado por lo que predicaban las sacerdotisas, los anuncios públicos de la emperatriz y los fallos de los jueces.

“Los Tiamids mantuvieron el sistema judicial sin mayores cambios. A lo sumo, ampliaron las facultades de los *tera'qua* a fin de que tuvieran mayor poder que los gobernadores regionales —mas el propósito principal era mantener el comercio—. El comercio y la riqueza constituyeron el objetivo mayor de los Tiamids, herencia del gobernador Nequôz, sin duda —en tanto, las sacerdotisas y sus sermones se fueron a pique, al igual que el fervor del pueblo—.

“Fue una gran época, llena de logros y descubrimientos maravillosos. Por primera vez en la historia tonomai, los hechiceros ocuparon un lugar de importancia, y sus torres volvían a salpicar el paisaje, en tanto que de sus academias salían hechiceros —y nuevos encantamientos— a borbotones. Los mercaderes vieron aumentado su prestigio, junto a sus caravanas y buques. Según un dicho de la época ‘a Tonomat la baña el oro *torkyn*’, la descripción más acertada de aquella situación.

“Pero al tiempo que disminuía el fervor y la fe, también hacía lo propio la unidad del país. Llevó muchas décadas hasta que aparecieron las primeras señales con nitidez, antes disimuladas mediante la preocupación de la mayoría por satisfacer su codicia por el vil metal.

“Irónicamente, fueron los valles del Denya y el Legnezre los primeros en plantear su disconformidad con el imperio. En algunos sitios, las fuerzas imperiales descubrieron los ídolos de los

antiguos dioses, y, en 2857 d. D., se halló a las orillas del Denya el primer santuario consagrado a Umahar. No queda claro cuántos volvieron secretamente a las antiguas costumbres, siendo, al parecer, sólo el diez por ciento de la población. Muchos más eran los que tenían la sensación de que los gobernantes tiamid descuidaron la cuna de la fe, que Leahcim no era más que una provincia perdida que poco significaba a los ojos de la emperatriz en Dagba. ¿Acaso no era Leahcim la ciudad santísima de la fe? ¿No se le debía el respeto que merecía?

“En 2878 d. D. tuvo lugar la primera insurrección. Entonando cánticos religiosos en honor al Dios Único, un pequeño ejército los cuarteles imperiales en De’kra, y los tomaron tras un día de sitiarlos. La sacerdotisa que encabezaba el ejército, Olagesh, se declaró como la nueva y legítima emperatriz. Dos semanas después, las fuerzas tiamid aplastaron la insurrección, y Olagesh fue enviada a la hoguera.

“La conmoción no se detuvo allí. El pueblo del valle pasó a llevar el nombre de Olagesh en el alma —algunos llegaron a decir que el Dios Único la había salvado de las llamas y que había fundado una nueva dinastía—. Cada tanto, en las décadas posteriores, aparecía una sacerdotisa que afirmaba ser descendiente de Olagesh, y que llevaría a la nueva dinastía Olageta al poder, que volvería a ubicar tanto a Leahcim como a la religión del Dios Único en el lugar que les corresponde. Todos estos conatos se vieron aplastados por el poder imperial.

“Pero mientras los tiamids se concentraban en lo que ocurría en los valles no prestaban atención al descontento que había en otras provincias, tanto en la ex Acheen como las situadas en la costa este; estallaron más rebeliones. Era muy común que las huestes imperiales contaran con pocos soldados para enfrentarlas, y transcurrieron meses antes de que mayor cantidad de nuevos combatientes estuvieran prestos para aplacar a los insurrectos.

“En la última década del siglo XXIX parecía que una infinidad de focos rebeldes cubrían todo el Imperio Tonomai. La excepción era la Península Arrufat, donde la dinastía Umalquai —los representantes del Dios Único— habían preservado el sistema atavid, puliéndolo hasta alcanzar la perfección. En la provincia de Nuâsdal, como los tonomai llamaban a la península, se ejercía un control férreo, y la fe del Dios Único tenía la misma fuerza de siempre.

“En ese momento —y por segunda vez en la historia de la dinastía— una mujer, Vereshyl Ata’lamek, se hallaba a la cabeza de los Umalquai. Si bien no era sacerdotisa, se constituyó en gobernante de Nuâsdal en tanto que su padre no había dejado otros herederos. (Los Umalquai no seguían la versión del *beiqua* que circulaba en esa época, con una nueva redacción por parte de los tiamids, sino que se aferraban a la versión original.)

“Vereshyl se hallaba muy alterada por los sucesos. ¿La conmoción que sacudía el otro lado de los Estrechos de Stevereev podía llegar a su amada Nuâsdal? ¿O podía ocurrir lo imposible y el imperio podía caer presa de su propia debilidad? En tal caso, el comercio se vería amenazado, lo que afectaría los suministros regulares en los que se basaba la riqueza de Nuâsdal. Desde luego que era posible abrir nuevas fuentes en las tierras de los infieles, pero había dos problemas. En primer lugar, los infieles juraron guerra eterna a los tonomai (lo que probablemente se pudiera resolver mediante la promesa de ganancias). En segundo lugar, y lo que era más espinoso, era que el *beiqua* prohibía todo

contacto con infieles salvo en la guerra. Si bien puede suponerse que ni Vereshyl ni la mayoría de los Umalquai no veían demasiados inconvenientes al respecto en la ley del *beiqua*, hacerlo contrario habría debilitado la fe del pueblo de Nuâsdal.

“Y ello fue la causa de los problemas del imperio, ¿no es verdad?”

“En otras palabras, para asegurar el lugar de Nuâsdal, Vereshyl debía estabilizar el imperio en sí. En 2897 d. D. logró conformar un buen ejército para cruzar los Estrechos de Stevereev. Las primeras ciudades costeras fueron presas fáciles para las huestes umalquai, quienes llegaron a Dagba en el otoño de aquel año. Pero, al verse impedidas de continuar ante las murallas de la ciudad, comenzó un sitio que duraría casi dos años. Los umalquai debieron hacer frente a vario ataques por parte del ejército imperial —lo que dejó desguarnecidas a las provincias del este, a raíz de lo cual algunas se declararon independientes y fortificaron sus fronteras—. Finalmente, en 2899, el sitio terminó, y Vereshyl tomó Dagba. La emperatriz tiamid fue ejecutada públicamente, mas a su familia se le permitió seguir con vida. Vereshyl explicó ello a través del *beiqua*, en el que se establecía que sólo de castigarse al delincuente, no a su familia.

“El gobierno umalquai de Tonomat no fue todo lo perfecto que Vereshyl había esperado. Tras su muerte en 2921, la nueva dinastía comenzó a experimentar los inconvenientes que habían padecido los tiamids. Les afectó la vida sencilla de Dagba, haciéndolos tan negligentes como sus predecesores. Le prestaron menos atención incluso a Nuâsdal, y lentamente las defensas de la Península Arrufat comenzaron a debilitarse.

“Ello condujo a la reconquista de Arrufat, que se inició en 2974 d. D., al llegar las primeras tropas de Ibrollene, las que contaron con el apoyo de los ejércitos de la Tierra Azul (el denominado Imperio Romano), al mando del general Marco Augusto Hanfalken. El proceso fue lento pero jamás se detuvo, cual sustancia gelatinosa que recorría Nuâsdal.

“Con su propia tierra natal amenazada, la emperatriz umalquai intentó reunir sus fuerzas para realizar una defensa, pero varios generales del ejército imperial se negaron a acatar sus órdenes, afirmando que su intención era defender al ‘verdadero’ Tonomat, no a una provincia perdida al otro lado del mar. Si los umalquai hubieran permanecido fieles a las ideas de Vereshyl y hubieran fortalecido el lugar que ocupaban las sacerdotisas y la fe, todo habría sido muy distinto, y, quizá, la reconquista de Arrufat jamás habría tenido éxito.

“Así las cosas, los umalquai fueron derrotados en 2982 d. D., y una nueva emperatriz se instaló en Leahcim, afirmando —como tantos otros— ser legítima descendiente de Olagesh. La dinastía Olaghid duró —aproximadamente— sesenta años, y sufrió los constantes desafíos de numerosas autoproclamadas emperatrices que reclamaban el Trono de la Doncella. Fueron incontables las veces en que alguien afirmó ser descendiente de tal o cual personaje histórico, al tiempo que el imperio se sacudía con la embestida de las diferentes emperatrices.

“Los olaghids casi sufren el golpe de gracia en 3012 d. D. cuando el *Sacro Ejército* llegó a la costa sur del imperio, a la boca del Lengezre, con sus buques. A este ejército lo organizó en Ibrollene el Divino Sacerdote Supremo, líder de los creyentes en nuestros propios dioses, quien, además, estuvo al frente de él. (Recomiendo la lectura del excelente libro “Sacerdote supremo y general” de Tamus

Waggoner, sacerdote cayaboreano de Darawk, si se desea saber más de este pintoresco personaje.) Al *Sacro Ejército* lo atizaba un espíritu fanático similar al que fortalecía a las fuerzas tonomai de hace tantos siglos, y arrasó los valles cual ira de los verdaderos dioses. Ese mismo año fue tomada Leahcim, y la emperatriz olaghid tuvo que huir, llevándose su Trono de la Doncella a la odiada Dagba.

“El *Sacro Ejército* detuvo su accionar tras conquistar los valles. Allí construyeron fortalezas, asignaron una fuerte presencia militar e instauraron su propio gobierno. (Cinco años después, Ibrollene cedió sus colonias, y los valles volvieron a gobernarse a sí mismos. Jamás volvieron a formar parte del imperio, manteniendo hoy tanto su independencia como una rara mixtura de religiones: allí viven creyentes en el Dios Único y los que rezan a los dioses antiguos y de los nuestros.)

“En un acto de piedad, ignoremos la etapa de conmoción generalizada que le sucedió a este período. El imperio quedó prácticamente desintegrado en el siglo siguiente, merced a la secesión y reconquista de provincias y a emperatrices y dinastías que se declaraban gobernantes omnipotentes. Lo que debe resaltarse es que la última emperatriz olaghid y toda su familia fueron asesinadas en 3041 d. D.”

Sabio Demercur Ylvain,

Sacerdote de Darawk, Sagrada Academia de Chazevo

(de “Historia de Gushémal”, tratado inconcluso, aprox. 3159 d. D.)

Los dos imperios

“En 3119 d. D. la guerra civil llegó a su punto culminante. Para esa época, se habían perdido todas las provincias del este que costean el océano, al igual que los valles del oeste. A la Península Arrufat (o Nuásdal) la habían reconquistado casi por completo las huestes ibrollenianas; sólo faltaba una pequeña parte de la provincia, pero seguía aferrándose con fervor al nombre de Nuásdal —y al hecho de que su gobernante era descendiente de la dinastía Umalquai—.

“En el continente, los umalquai habían tomado el Trono de la Doncella dos veces en lo que iba del siglo anterior —pasándose a denominar la Segunda y Tercera Dinastía Umalquai, respectivamente—, mas ninguna duró demasiado, considerándose las extintas en el siglo XXXII. En todas partes, salvo en Nuásdal, claro está.

“Dos grandes personajes hicieron su aparición en escena en ese tiempo: en Nuásdal, Hyero Ata'lamek tomó el poder provincial, mientras que en Obrosvek, sobre el río Cheselain, Atavi Ghalar era la suma sacerdotisa del Dios Único. (Atavi afirmaba ser descendiente de su homónima, la hija mayor de la doncella. Por extraño que parezca, tal afirmación fue objeto de estudio de un gran número de eruditos —*inclusive* sacerdotes de Darawk!—, y parece ser mucho más sólida que la de Ghaltara, ¡la primera emperatriz!)

“Con bastante premura ambos organizaron grandes ejércitos en el continente, y ambos afirmaban estar imbuidos del espíritu del Dios Único, que les exigía reunificar el imperio. Los que en realidad hicieron fue dividir a Tonomat en dos partes de casi igual tamaño y fuerza. Se libró una contienda civil en 3119, pero rápidamente se hizo palmario el hecho de que, cualquiera fuera el vencedor, representaría una derrota para los vecinos de los tonomai. El imperio se vería tan debilitado que sería la presa más fácil para cualquier invasor.

“Con el carisma, inteligencia y razonabilidad que caracterizaba a ambos líderes, decidieron celebrar un encuentro junto a sus representantes para hallar una salida a la situación.

“Quizá sea poco prudente de mi parte creer los relatos que se han escrito acerca de este encuentro, pues parecen tan... improbables. Parecen cuentos de hadas, historias inventadas para ocultar un acontecimiento serio, mas... Oh, está bien, soy bastante dado a lo romántico, por lo que te ruego, caro lector, que tomes con pinzas el siguiente informe.

“El debate fue acalorado. Los miembros de ambas dinastías, ambos ejércitos, se propinaban su fastidio a los gritos unos a otros; los ánimos estaban caldeados. A menudo las conversaciones se hallaban al borde de convertirse en peleas o batallas, en tanto que los soldados esperaban afuera prestos a tomar las armas.

“Pero a cada momento tanto Hyero Ata'lamek como Atavi Ghalar levantaban la voz para calmar los ánimos, ya fuera recitando partes del *beiqua* o simplemente recordándoles el verdadero propósito de su presencia allí. Poco a poco, ambos bandos se dieron cuenta de que sus argumentos eran los mismos, que perseguían iguales objetivos.

“Y aún con más lentitud, pero con la fuerza de una avalancha que va cobrando potencia gradualmente, tomaron conciencia de que no había necesidad de discutir. Más aún, disfrutaban la compañía del otro. Se dieron cuenta de que el Dios Único los había colocado en Gushémal para unificar el imperio, haciéndolo uno desde el punto de vista territorial —y personal—.

“Tras dos meses de negociaciones oficiales, los generales de ambos ejércitos procedieron a tratar de ubicar a sus líderes, quienes no aparecían por ninguna parte. Para su asombro, sí hallaron a Hyero y Atavi —en un dormitorio del palacio de Dagba—. Después de un mes, ambos contrajeron oficialmente matrimonio, y Atavi pasó a ocupar el Trono de la Doncella como la nueva emperatriz, con Hyero como su visir. Se fundó una nueva dinastía, que fusionaba a los descendientes de la doncella con los herederos de Nuâsdal en la dinastía Atalquai.”

Sabio Demercur Ylvain,

Sacerdote de Darawk, Sagrada Academia de Chazevo

(de “Historia de Gushémal”, tratado inconcluso, aprox. 3159 d. D.)

Tonomat hoy

En rasgos generales, la dinastía Atalquai tuvo éxito en la unificación y solidificación del imperio que hoy existe. Ha habido algunos conflictos bélicos limítrofes, y en los primeros tiempos algunas provincias más se separaron, mas desde 3127 d. D. el Imperio Tonomai ha permanecido inalterado.

Los atalquai volvieron a instaurar el sistema judicial, tanto los *tera'qua* como *zu'qua*, cuyas facultades y derechos se había visto menoscabados en el siglo anterior. Las sacerdotisas recuperaron su alto prestigio social. El ejército sufrió una reforma importante, asegurándose que sus miembros prometieran lealtad a la emperatriz atalquai.

Empero, el imperio se halla muy lejos de la gloria que una vez alcanzó, lo que ha provocado el descontento de algunos tonomai. Los rebeldes acechan algunas zonas, pero sufren la persecución de las fuerzas imperiales siempre que es posible; no son una amenaza seria para los atalquai, dado que, en particular, esta dinastía ha demostrado tener fuego sagrado.

Quizá es el espíritu del Dios Único, no sabría decirlo. Ni tampoco puedo afirmar qué les ocurrirá a los tonomai en el futuro, si es que acaso volverán a amenazar nuestras tierras. En lo personal, me resulta dudoso, pues los atalquai también han reformado la fe del Dios Único. Ellos permiten el intercambio comercial con el exterior —si bien el *beiqua* todavía prohíbe todo contacto con infieles, esa ley jamás se aplica—, han autorizado la instalación de embajadas de otras naciones en Dagba y han enviado sus propios representantes diplomáticos a otros países.

El estado actual de la fe tonomai la muestra como un credo más civilizado, que merece honor y respeto. Bien puede volver a sus raíces fundamentalistas y violentas, mas espero que prime la razón. Ello, creo, es el verdadero legado de los fundadores de la dinastía Atalquai, Hyero y Atavi.

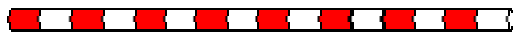
*Sabio Demercur Ylvain,
Sacerdote de Darawk, Sagrada Academia de Chazevo*

ROBHOVARD

En general

“Tierra de salvajes”, “El Gran Hielo”, ellos son nombres con los que he oído se denomina a Robhovard, la estepa ubicada en el extremo sur de nuestro continente. “Si se va a allí, se volverá con una cabeza menos”, es otra afirmación común.

Es una tierra verdaderamente peligrosa, también muy fría, que tiene glaciares en todo el sur, hasta el Cabo de la Inundación. Donde no el suelo no se halla cubierto de nieve la única forma de vida vegetal son los líquenes y arbustos bajos, lo que apenas sirve para mantener a una mínima población de herbívoros. La excepción es el tercio norte del país, donde hay buenos bosques, de abetos en su mayoría. Allí el clima no es mucho más cálido que en el sur, pero el suelo parece ser más fértil, ¿quizá como resultado de los excrementos de las manadas de *thymbairs* que andan por esta parte de Robhovard?



Son raros los accidentes geográficos de Robhovard dignos de mención, siendo una tierra que parece en su mayoría totalmente plana.

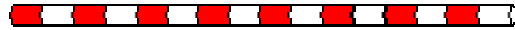
Pero los accidentes que hay son generalmente inmensos. Está la *Gran Garganta*, una herida en el suelo que parece tener una profundidad de decenas de kilómetros y que desangra a Robhovard a lo largo de más de ciento cincuenta kilómetros. En algunos puntos sus bordes están tan cerca que puede saltarse al otro lado, pero en otro apenas se ve el otro lado del cañón.

Glaciarval es quizá una montaña, cerca de cien kilómetros al norte del Cabo de la Inundación. No se sabe a ciencia cierta si hay suelo rocoso bajo las toneladas de hielo que forman una depresión gigante alrededor de un lago que, hasta donde yo sé, carece de nombre. Debe haber actividad volcánica debajo de Glaciarval, pues las aguas de ese lago son calientes y sulfurosas. Despiden vapores tan desagradables que harían desmayar a un hombre común.

La *Atrociadad de Cornevan* no es en verdad un accidente geográfico. Nadie sabe con seguridad de qué se trata, pero, según leyendas, en algún momento del pasado mitológico, un rey llamado Cornevan gobernó Robhovard en una época en que la tierra era cálida y fértil. Cornevan creyó que su poder era superior al de los dioses, y decidió probarlo levantando la construcción más grande y fantástica de todos los tiempos. Gracias a la ayuda de miles de esclavos y hechiceros poderosos, la construcción llegó a tener dos kilómetros de ancho y casi uno de alto.

Según la leyenda, se trataba de una obra de arte hermosa y maravillosa que hacía creer a más de un extranjero aquella afirmación de ser más grande que los dioses. Pero, ¡ay de Cornevan!, los dioses en absoluto estaba de acuerdo con ella. Treinta años le había llevado a su pueblo la construcción, pero cuando faltaba colocar sólo una piedra para finalizar la tarea, cayó una tormenta. El rey en persona sostenía la piedra, y fue el primero en ser alcanzado por un rayo. La leyenda dice que su sombra

quedó estampada en las piedras debajo de él, y su espíritu enterrado en la roca. La tormenta transformó al edificio en lava, un líquido incandescente y movedizo, adoptando la construcción la forma más desagradable que se pudiera imaginar. Acto seguido, el vendaval azotó todo Robhovard, arrancando de raíz toda la vida vegetal y dejando un tendal a su paso —y un frío helado que cubriría para siempre la tierra—.



El pueblo de Robhovard es, por necesidad, un pueblo resistente. Por una parte está el frío eterno, por la otra, los seres que pueden proveer carne son difíciles de hallar o bien tienen la desagradable tendencia a defenderse. El ratón de campo helado habita en el sur, junto a algunos dragones del hielo que recorren la zona, lejos de su hogar de allende los mares. Por casi todo el territorio vagan unicornios peludos que se alimentan de chupafangos, caballos y, no en pocas ocasiones, humanos. Los *thymbairs* del norte son una magnífica fuente de carne, mas su cola y colmillos hacen de su caza una tarea peligrosa.

A raíz de ello, los robhovardianos son nómades, permaneciendo rara vez en el mismo lugar mucho tiempo. Quizá debido a eso jamás han constituido una verdadera civilización en el sentido nuestro. Poseen una cultura y tradición importantes, pero el término “civilización” no les ha calzado. Supongo que para evitar que les aplasten la cabeza.

Pues los bárbaros nómades son proclives a la violencia. Las guerras entre tribus son comunes, y, en general, se libran por recursos tales como la manada cercana de *thymbairs*. Claro que ellos afirman que son otras las razones, por ejemplo que un jefe insultó a otro, que se raptó a una novia, o bien la interrupción de uno de sus tantos rituales religiosos. Por mucho que respeto su cultura, en todos los informes que he recibido sobre las guerras bárbaras, aparece en el fondo la cuestión de los recursos.

En las regiones boscosas del norte hay algunos asentamientos propiamente dichos. Son pocos los que han alcanzado un tamaño importante, y su población es tan diversa como cualquiera de Gushémal. El de mayor importancia parece ser *Dargozhan*, una ciudad enclavada en un cráter volcánico. (El volcán ha permanecido inactivo cinco siglos, por lo que aparece como un sitio seguro. Por cierto que las laderas de la montaña resultan difíciles de escalar para los posibles enemigos, sirviendo ello de factor disuasivo, mientras que el valle interior es muy fértil.) A Dargozhan la fundó hace un siglo y medio un grupo de prisioneros que había huido de la Tierra Azul y que decidieron comenzar una nueva vida lejos de sus perseguidores. A ese grupo lo integraban enanos (de todas las razas), duendes, humanos y algunas otras especies, y todos hicieron el máximo esfuerzo por crear una nueva comunidad. Poca información sobre el Dargozhan de hoy puede cosecharse, puesto que la ciudad permanece asilada y se niega a comerciar con el exterior excepto en contadas ocasiones. Al parecer, su experimento ha dado sus frutos. Espero que sí. Históricamente, se sabe que los romanii de hace 150 años no eran precisamente afables: muchos, cuya única falta fue contar una broma sobre el emperador, envejecieron en sus prisiones.

También digno de mención es el *Coraje del Honor*, un pueblo fortificado de los caballeros enanos, ubicado exactamente en el límite de la región boscosa del norte, al lado de la Gran Garganta. Hasta donde sé, es el único asentamiento permanente de tales caballeros fuera de Albinavia, fundado hace aproximadamente treinta años. Sus habitantes afirman que rinden tributo a un guerrero legendario —“el Marítimo”—, que fue a su isla proveniente del continente. Según mis fuentes albinavianas, este héroe es muy caro a sus sentimientos, a tal punto que sorprende la cantidad de libros sobre sus proezas que se han publicado. (He leído dos de ellos, y resulta dudoso que un solo hombre haya podido realizar la mitad de tales hazañas. Seguramente la adoración hacia él ha exagerado los logros del Marítimo.) En sí, resulta extraño que sólo vivan cincuenta caballeros enanos en el Coraje del Honor, siete de los cuales son sacerdotes de sus respectivas iglesias locales. Se han procurado un buen pasar, merced a la caza de *thymbairs*, el cuidado de pequeñas granjas y el cobro de peaje por el uso del puente que cruza la Gran Garganta. El suyo es el único puente en cuatro días de viaje, y tiene un ancho y una solidez que permite el paso de seis caballos, uno al lado del otro. También está bien protegido, al contar con campos de fuera mágicos que un hechicero de los caballeros enanos debe inhabilitar antes de que pase el viajero.



Robhovard será verdaderamente “La tierra de salvajes”, pero también cuenta con sitios de una belleza prístina que vale la pena ver. Por desgracia, visitarla es peligroso, por que se recomienda su exploración sólo por parte de viajeros tan resistentes como el pueblo de Robhovard.

Demercur Ylvain,
Sacerdote de Darawk,
Sagrada Academia de Chazevo

Sección II: Regiones

PENÍNSULA ARRUFAT

En general

Quizá no resulte acertado incluir a la Península Arrufat en la sección “Regiones de renombre”, mas tampoco correspondería denominarla “país”, ya que se ha desintegrado en cientos de ducados, reinos menores y zonas en las que no puede hallarse su gobernante, salvo, tal vez, el jefe de una banda de delincuentes o algún jefe militar que mantiene al pueblo aterrorizado.

Incluiré más adelante información que eche más luz sobre este proceso de desintegración. Por ahora baste decir que la Península Arrufat fue en una época un país único y unificado.

La península se halla ubicada en el extremo oriente de nuestro continente, constituyendo una saliente de la costa sur que conforma un lado de la angostura que separa el Mar de Shane del Océano Blanco. Esa angostura, cuya parte norte la conforma Tonomat, se denomina *Los Estrechos de Stevereev*, en honor a un héroe legendario de gran fuerza que, se dice, unió la tierra que había quedado separada tras la creación del Mar de Shane por parte del vengativo Dios Mannannan.

La península se ve atravesada por los *Montes Secula*, una cordillera con forma de hoz, sólo penetrable a través de algunos pasos que, desde tiempos muy remotos han estado bajo el control de nobles y sus ejércitos que exigen altos peajes para cruzarlos. Las montañas son el hogar de muchas especies no humanas, entre las que se destaca un buen número de enanienses. Sin embargo, sus clanes por lo general se abstienen de participar en las cuestiones que afectan al resto del país —y, debido a lo difícil del acceso a su hogar, cumplieron con su cometido incluso durante el Ataque Impío—. Ya que en las Seculas también viven numerosas tribus de roedoreantes y ogros, los enanienses en absoluto llevan una vida tranquila.

Los únicos puntos conflictivos en donde se cruzan intereses humanos y enanos son los pasos, causa de muchas batallas sangrientas, libradas con el objeto de mantener su control. Una de las más conocidas es la *Batalla de Alguarnadón* (2618 d. D.), en la que una fuerza conjunta compuesta de humanos y enanienses, sobrevivientes del Ataque Impío, repelió la embestida de un gran ejército tonomai. Se dice que miembros de la célebre familia Falken participaron en este acontecimiento, y que sus descendientes todavía poseen la fortaleza a ambos extremos del paso Alguarnadón.

Debe asimismo resaltarse que los tonomai han rebautizado a los Seculas: para ellos son los Montes del Innominado —uno de los títulos del Dios Único—. Los Seculas poseen para los tonomai una importancia religiosa, aunque hasta ahora razón exacta de ello me ha sido esquiva.

Como dije antes, los Seculas dividen la península: con su forma de hoz de clava en el medio de su faz. Casi en la mitad de su trayecto, comienza su curso el *Río Orbé*, y, junto al temido *Pantano Negro*, la mayor parte de la Península Arrufat queda aislada. Hoy se conoce a esta zona como la *Costa Salvaje* —sin duda, debido a la naturaleza indómita tanto de la tierra como de los habitantes—. Hace unos siglos parece que sólo las almas más resistentes se han adentrado en esta región: las de los bandidos, las de quienes huyen de alguien o las de los que tienen sed de aventuras. La Costa Salvaje es tan diferente y única que le dediqué un capítulo especial.

El resto de la Península Arrufat también cuenta con divisiones naturales, siendo la primera la mayor parte del territorio que va desde al unión con el continente hasta los Estrechos de Stevereev. Es una zona ubérrima —y debe decirse que floreció durante el gobierno tonomai, en tanto que hoy gran parte de su riqueza se ha arruinado merced a los conflictos y guerras constantes entre los nuevos —y antiguos— señores. Igualmente, hay suficientes campesinos y buenas tierras cultivables para alimentar al pueblo sin mayores sobresaltos —pero ni se piense en la riqueza que hay debajo del suelo!

Es en este lugar donde se encuentra la ciudad más importante, *Faithold*, que en la antigüedad se conocía como Diram, el hogar del Rey de Reyes de Arrufat, y, bajo dominio tonomai, se denominó a su vez Meraic. Faithold es una ciudad irregular situada a las orillas del río *Cidel*, un curso fluvial relativamente pequeño al que se ha rectificado mediante embalses. Al tiempo de llamarse Meraic, Faithold fue capital de una provincia tonomai de escasa importancia; la Reconquista la devastó y a lo largo de más de un siglo nadie habitó sus ruinas. Pero cuando la Revolution Ibrolleniana hizo dejar al Divino Sacerdote Supremo, el más alto de los clérigos, su trono tradicional de Sirap, eligió esta ciudad como sitio para su nuevo templo. En apenas una década, la ciudad entera de Faithold fue un estallido de vida, devorando las ruinas para construir nuevos edificios y arrancándole toneladas de piedras a los Montes Secula, no contentándose con las primeras. Los príncipes de Arrufat iban allí a reverenciar al Divino Sacerdote Supremo, pagar sus tributos e instalar embajadas —y, casi de inmediato, Faithold se convirtió en un enclave comercial, sin mencionar el ser obviamente sede de las negociaciones de paz—.

Al sur se halla el río *Victoria*, que en su pronunciado y prolongado serpenteo separa a *Costabrigo* de la región principal. A *Costabrigo* se la conoce también como Costa de la Libertad o Lugar de la Suerte, ya que fue la única parte de Arrufat que jamás conquistaron los tonomai. Lo notable es que este sitio estaba dividido en un gran número de provincias hasta hace quinientos años, y recién pasó a tener una denominación genérica desde el inicio de tal período.

El Victoria también recibe otros nombres, los que se derivan de los diferentes grupos que han combatido o vivido en sus márgenes: el nombre primitivo del río era Manantial de Plata, no por su tonalidad sino a raíz de un número inusitado de minas de plata ubicadas cerca de sus orillas; los conquistadores tonomai lo denominaron Ellarny (que, a grandes rasgos puede traducirse a la lengua común como “Volveremos”); en los tiempos de la Gran Reconquista a este curso a menudo se lo denominaba el Río Rojo o Río de la Sangre, al parecer por la gran cantidad que de ella se derramó en su caudal. Este última nombre todavía se oye con frecuencia en Arrufat; parece que la más agradable denominación oficial no ha podido borrar los recuerdos del combate.

En las cercanías de Costabrigo hay un pequeño número de islas de los tamaños más variados, que a menudo sufren el castigo de las tormentas del Océano Blanco. La mayor de ellas es la célebre *Isla de los Duendes*, *Milonisi*. Es la única que mantiene una población numerosa y constante, dado que se halla protegida por las otras islas, que parecen desviar los vientos. (Ello también parece ser obra de la magia duéndica; por desgracia, los Chara de Milonisi no son muy generosos con la información al respecto.)

Confieso que esta información, según parece, se halla bastante dispersa —en particular, aquéllos que han recorrido la Península Arrufat se apresurarán a señalar que faltan datos y a indicar lo poco que permanecí en cada sitio—. Digamos que el presente es una visión general, y, cuando cuente con el tiempo, agregaré más datos en mis próximos artículos.

*Demercur Ylvain,
Sacerdote de Darawk,
Sagrada Academia de Chazevo*

El Ataque Impío

“Sus buques cruzaron los Estrechos de Stevereev a la mañana, con las velas asaz infladas, surcando las blancas crestas de las olas. Su intención quedó clara desde el momento mismo en que divisamos esas velas. Los infieles jamás negociaron en paz con nosotros: su furor impío y su falso credo asesinan embajadores y mercaderes por igual. Ahora vienen a combatir.

“Mi señor, el Archiduque Leugim, había estado preparándose para esto y reunido fuerzas desde que la loca religión del Dios Único comenzó a extenderse más allá del mar. Pero sus preparativos no sirvieron de nada merced a años de esperar el ataque tonomai. Eran tantos los guerreros que se habían retirado o sido descartados durante el servicio que el ejército reunido aquella mañana en la costa contaba con unos pocos que superaban los veinte años, siendo la mayoría veteranos cuyas armaduras apenas eran de su talla.

“Vi la batalla. Del más puro odio es de lo que hablaré, pues eran predecibles esas terribles escenas en las que los sables curvos de los tonomai atravesaban a nuestros soldados anunciándole a su falso dios con gritos salvajes la muerte de cada enemigo. El Archiduque, su familia y yo, su sirviente, dejamos la escena del combate, regresando a palacio en nuestros carruajes a toda prisa, mientras los últimos defensores que quedaban seguían peleando.

“El hijo de Leugim le preguntó si no correspondía pelear al lado de los defensores. ‘Hijo mío’, le respondió el Archiduque, ‘la ciudad y su pueblo se perdieron, pero son sólo edificios y campesinos. Somos nosotros los que llevamos el espíritu de nuestro terruño en la sangre, eso es lo que significa la nobleza. Saliéndonos de este sitio le arrebatamos la victoria a nuestro enemigo.’

“Se me ordenó que rápidamente preparara caballos frescos, provisiones y los mejores y más leales guerreros de la guardia de palacio. Me llevó más de lo que había pensado, ya que muchos de los otros sirvientes habían abandonado el palacio, y a los que quedaban los tenían que obligar a cumplir con sus tareas los guardias de nuestra confianza.

“Al saber de las dificultades, una mirada fría se instaló en el rostro del Archiduque. ‘Considero enemigos a estos sirvientes desgraciados’, le comunicó al jefe de la guardia. ‘Haga con ellos lo que corresponda.’

“Habíamos oído los sonidos del combate en la zona portuaria cuando los carruajes nuevos y el séquito de caballeros abandonaron el palacio. Los campesinos colmaban las calles, corriendo y cerrándonos el paso. No era necesario que Leugim ordenara a la guardia cómo proceder.

“Nos llevó poco tiempo salir de la ciudad. Leugim le dijo a su séquito que se dirigiera a Diram para él poder brindar un informe al Rey de Reyes. Sentado en el último carro, donde me hallaba al cuidado de la cubertería de plata y variados objetos de valor del palacio, volteé la cabeza. El humo se elevaba de la ciudad, era una nube negra hija del incendio que devoraba el palacio. Había sido mi hogar toda la vida, excepto por las ocasionales excursiones al lado de mi señor. Todo lo que conocía se encontraba en llamas, pero me llenaba de júbilo saber que mi verdadero hogar, el verdadero espíritu de nuestra tierra había escapado de las garras impías de los tonomai.”

Odraude Kelarhiz,

Sirviente del Archiduque Leugim de Radlarbig

(de una carta escrita en 2527 d. D., dos años después del comienzo del Ataque Impío)

“Comienzo a sentir temor por nuestro amado terruño. Según noticias que llegaron ayer a Diram, otra provincia más cayó ante los infieles tonomai —creo que se trataba de Nagralón, o algún otro pequeño ducado—. Desde luego que esa gente cuenta con bastante poca instrucción respecto del arte de la espada, y se durmieron en los laureles, convenidos de que los tonomai jamás les darían batalla.

“El Archiduque Leugim me recordó esto al leer el mensaje. ‘Odraude, esta gente le da tanta libertad a los campesinos que es un milagro que el Rey de Reyes no haya enviado a sus huestes para corregir esto de entrada’. Acto seguido, pidió otro vaso de vino, tan necesitado de él está hoy.

“Igualmente, los infieles siguen su paso por nuestra gran y maravillosa tierra, arrasando y quemando todo a su paso, o profanándolo —he oído a muchos refugiados decir que los tonomai han arrancado los símbolos sagrados que había en los templos de las ciudades y han colocado en su lugar los símbolos blancos que representan a su falso dios—. Quienes sobreviven a las matanzas son hechos esclavos, todos excepto aquéllos horribles traidores que imploran a los gritos poder unirse a los conquistadores. Sí, por más difícil de creer que sea para alguien como yo, que forma parte de las más altas esferas de la realeza y que puede afirmar que por sus venas corre sangre noble, ¡los campesinos son capaces de echar por tierra con nuestra gran religión y abrazar el falso y demoníaco santuario del dios tonomai! ¡Qué poco confiables son los campesinos!

“Por todos nuestros grandes dioses, esto es lo que en verdad infunde temor en mi alma, pues, ¿cuántos de nuestros soldados que salen al encuentro de los infieles son nobles de nacimiento? ¿Cuántos son campesinos? La respuesta es demasiados. Si cada una de nuestras provincias estuviera organizada como mi Archiduque sabía gobernar la suya, yo estaría apenas preocupado. Nos afectó más el tiempo que la falta de liderazgo —del cual estoy más que seguro—. ¡Mi señor siempre se ha asegurado de que los campesinos sepan cuál es el lugar que les corresponde!

“Pero en lugares tales como este Nagralón, donde a los campesinos se les concede una libertad de acción rayana en lo sacrílego —¿acaso los dioses nos les han asignado su baja condición social?—,

¿los nobles todavía siguen al mando de sus fuerzas? ¿O los campesinos traidores mandan a los nobles?”

*Odraude Kellarhiz,
Sirviente del Archiduque Leugim de Radlarbig
(de una carta escrita en 2529 d. D.)*

“Querido amigo, dispénsame por lo breve y poco legible de estas líneas, pero la premura se apodera de mi pluma, y temo que pronto mi señor y yo tendremos que ir a otro sitio nuevamente. La batalla contra los tonomai ha tenido muy malos resultados: se ha informado que ha caído el Rey de Reyes. Ello le resulta difícil de creer a mi señor. ‘Significaría que el espíritu de nuestra tierra está muerto!’, exclamó hace apenas una hora. Después me ordenó empacar, tarea que ya terminé. Quizá fue el temor lo que me hizo hacer los arreglos para nuestro viaje ya hace una semana, ¿o fue una premonición?”

“No sé adónde se encaminará mi señor. Si nuestra nación ha caído junto al Rey de Reyes, ¿dónde podemos ir? ¿Dónde podemos hallar refugio?”

“En caso de que llegara a ser Ibrollene, lo que me encantaría pues disfrutaría dialogar contigo una vez más, intentaré enviarte otra misiva, siempre que estén tan corrompidos por la guerra.”

*Odraude Kellarhiz,
Sirviente del Archiduque Leugim de Radlarbig
(de una carta escrita en 2530 d. D.)*

“Por orden de Maroud Afa’uk, bendito por el Verdadero Dios Único, comandante de las Fuerzas Santas del Imperio Tonomai, las siguientes personas han sido designados para trabajar como esclavos por flagrante sacrilegio contra Verdadero el Dios Único.

“Se destina a las minas de Kera Ilac a Terash Geroud, ex jefe de la guardia de Leugim de Radlarbig, como así también a los cuatro guardias bajo arresto.

“Se destina para su venta en bloque en el puerto de Refugio Divino (ex Radlarbig) al Archiduque Leugim de Radlarbig, su esposa y dos hijas.

“Se destina al Templo del Verdadero Dios Único en Rauret a Odraude Kellarhix, ex sirviente de Leugim de Radlarbig.

“Que el Dios Único se apiade de sus almas.”

*De un documento hallado en los Archivos Imperiales de Rauret (capital tonomai de Arrufat),
redactado en 2530 d. D.,
archivado en la actualidad en la Sagrada Academia de Darawk en Faithold*

LA COSTA SALVAJE

En general

A la tierra enclavada entre los Montes Secula y el Río Orbé se la ha denominado la Costa Salvaje desde tiempos inmemoriales, mucho antes de que se pensara realmente que esta zona tenía una extensión considerable tierra adentro. El nombre ha dejado perplejo, y, especialmente, no ha dejado de asombrar a quienes oyen hablar del vasto Bosque de Trebonshire y se enteran que es parte de la Costa Salvaje.

Supongo que ello se debe a que poca gente ha ido alguna vez a esta zona, aun en épocas en que la Península Arrufat todavía constituía un solo reino y no se hallaba bajo el dominio de los tonomai, ubicados al otro lado de los Estrechos de Stevereev. En ese entonces, hace más de cinco siglos, la Costa Salvaje era una maraña de plantas, rocas, pantanos y acantilados —que en absoluto valía el esfuerzo intentar convertir en tierras aptas para ser habitadas al haber suelo mucho más fértil en el resto de la península.

En aquélla época, los bandidos vagaban por los bosques, como también algunos grupos revolucionarios que buscaban derrocar al Rey de Reyes de Diram, y que permanecían escondidos en el Bosque de Trebonshire (recorriendo la mitad de Costa Salvaje) para huir de los hombres de su señor. Además de ellos había algunos pioneros, tipos audaces a los que no amedrentaba la vida de privaciones que estaban apunto de soportar. La mayoría eran los hijos menores de la familia, los que heredarían muy poca tierra como para vivir bien. Ellos fueron a la Costa Salvaje a intentar arrancarle un lugar al bosque. Si se observa el mapa actual (obviamente incompleto), se hallará un buen número de sitios que hacen referencia al fuego, con terminaciones como “quemar” o “llama”. He sabido de varias aldeas en la zona que se denominan Bosquemado (lo que probablemente cause problemas de ubicación); una inclusive se tiene por nombre Quemallama. Supongo que los fundadores de este pueblo realmente no tenían tiempo para perder en encontrar un nombre apropiado.

Así las cosas, hace quinientos años la Costa Salvaje todavía era una región indómita. Los ogros se paseaban libremente, los roedoreantes pululaban por más de unas parcelas de tierra y los sonidos de los dragones de los bosques se oían en muchos kilómetros a la redonda.

Entonces comenzó el Ataque Impío (ver **Península Arrufat**), y de forma repentina los habitantes de la zona más tranquila iniciaron la búsqueda de una salida. Algunos eligieron el camino largo y escarpado por los Montes Secula, a lo largo del Río Victoria (nombre actual de esa vía fluvial, aclaro) y hacia el pasaje de tierra que va a Ibrollene. Otros, a los que la veloz marcha de los tonomai cerró el paso, emigraron cruzando el Orbé, dirigiéndose hacia la Costa Salvaje en búsqueda del Gran Paso que atravesaba los Seculas.

Son muchos los relatos, terribles ellos, que nos llegan desde esa época. Aquellos refugiados tuvieron que abrirse camino a través del terreno difícil de la Costa, transitando bosques interminables, y, cuando por fin dejó de aparecer, se enfrentaron al Pantano Negro, una gran zona pantanosa no sólo habitada por el dragón del pantano sino también —como si eso fuera poco— por

una especie de lagartos inteligentes que defienden su territorio con fiereza. (En próximos artículos se ampliará la información sobre el Pantano Negro.)

Existe un sendero, transitable con relativa seguridad, que conduce al Gran Paso, pero los lagartos patrullan a menudo incluso esas zonas, y los ataques son bastante frecuentes. Según surge de todos los informes, los refugiados que intentaron cruzar el Gran Paso eran blanco fácil para esos lagartos, y fueron muchos los que murieron durante la travesía.

Sin embargo, la mayoría tomó esta ruta; según prueban los informes históricos, varios miles llegaron a la segura Ibrollene. (Un buen número de ellos más tarde emprendió un largo viaje la Tierra Azul a fin de forjarse una nueva vida en la región intacta. Resulta un poco extraño si se piensa que abandonaron la Costa Salvaje, sitio que se asemejaba de varias formas al nuevo hogar de estos colonos. Igualmente, poca novedad había en la experiencia que dejaban en.)

Algunos no corrieron riesgos. Su argumento era razonable: los tonomai no los seguirían a través del Orbé; en definitiva, el reino de Arrufat jamás había hecho tal cosa. Y, lo que es más, sabían que a través del Orbé había puestos de defensa con fuertes guerreros que darían la vida por asegurar el paso de los refugiados. (Y así lo hicieron —en tanto que varios de esos puestos cayeron en manos enemigas en los años siguientes—; mas a estos refugiados les habrán parecido inexpugnables.)

Quedaron diseminados por toda la Costa Salvaje, dividiéndose en grupos variados a medida que iban afincándose para forjar sus propias vidas. A través del paso de generaciones fueron haciendo cultivable la tierra, mediante la quema de árboles y plantas y la construcción de acueductos. La mayoría de los pueblos y ciudades de esta zona le debe su existencia a los refugiados del Ataque Impío.



Hoy por hoy, existe poca comunicación entre los asentamientos. Claro, hay actividad comercial, mas se trata de algún comerciante ambulante que pasa cada pocos meses, algo para nada regular, por lo que los pobladores en general no saben casi nada de lo que sucede a su alrededor. Conocen la zona hasta donde se llega en uno o dos días de viaje a pie o caballo, tienen bastante idea de quiénes son sus vecinos, ¿pero, más allá de eso, qué?

Pregúntesele a algún habitante de la Costa Salvaje, que probablemente ni sepa que se ha expulsado a los tonomai de la mayor parte de la península. De hecho, quizá ni siquiera conozca el nombre Arrufat, a pesar de que se trata de la mismísima tierra en la que vive.

Sí, en nuestra época, en que la comunicación instantánea a través de magiesquelas es un hecho cotidiano, nos resulta difícil creer que exista tal aislamiento. Pero es verdad. Las magiesquelas no han llegado a la Costa Salvaje, excepto por contados templos o santuarios de Darawk cuyos sacerdotes han aprendido esta bendición. ¡En su mayoría los sacerdotes de Darawk no tienen idea de la existencia de magiesquelas!

Creo que a ello se debe que el pueblo de la Costa Salvaje siempre tiene ideas encontradas acerca de los extranjeros. Por una parte, muchos de los que transitan esta región son de mala calaña, y un

habitante tranquilo puede tener sus razones para temerles. Pero también están los viajeros que traen noticias, y la gente tiene la misma curiosidad sobre lo que pasa en el mundo que cualquier persona que conozcamos. En definitiva, el aislamiento no es algo que hayan elegido.

Por favor, no se crea que toda la Costa Salvaje es incivilizada. De hecho, existen templos consagrados a nuestras amadas deidades e institutos de hechicería. No tendrán las comodidades de nuestra época de modernidad, pero sin duda se esfuerzan por mejorar lo que les ha deparado la vida. Algunas ciudades han alcanzado dimensiones importantes y desarrollado buenas —y bastante más frecuentes— relaciones comerciales, incluso con sitios fuera de la Costa Salvaje.

Desde luego que les queda mucho camino por recorrer, y hasta entonces la Costa Salvaje seguirá siendo una región bastante peligrosa y problemática.



El rasgo más destacable de la geografía es el *Bosque de Trebonshire*, que en el pasado cubría la totalidad de la Costa Salvaje. Los varios asentamientos, muchos de los cuales han sido abandonados y desplazados hacia otros sitios (o simplemente saqueados y destruidos), se abrieron lugar en él, dividiéndolo en varios bosques más pequeños. Lo que hoy lleva aquel nombre sigue siendo un bosque de enormes dimensiones, repleto de una gran variedad de vida vegetal y animal, entre los que se destacan los ratones de garras, que todavía habitan en gran número esa zona.

El *Río Orbé* forma un límite exterior casi total. Nace en los Montes Secula, desde donde primero atraviesa el *Pantano Negro* (cuyas aguas provienen del río). Aquí, el Pantano conforma el límite, hasta que el Orbé abandona los dominios de la lóbreguez para desembocar claramente en el Mar de Shane.

En el sitio exacto donde el Orbé deja el Pantano Negro hay una pequeña ciudad sobre la costa sur, de nombre *Aliaza*. Sus habitantes han descubierto un pequeño negocio en este lugar, ya que a los buques se les hace imposible seguir por ese curso ante la amenaza del Pantano, por lo que Aliaza se ha convertido en un centro de actividad comercial —la réplica de Zona Franca, si se quiere—. La ciudad también ha cobrado cierta importancia al brindar una de las vías más seguras para adentrarse en la Tierra Salvaje —o salir de ella—. Podría parecer extraño, considerando la proximidad de los lagartos, pero debe notarse que Aliaza es, de hecho, una fortaleza bien protegida que a menudo evitan.

La mayoría de los demás pasos sobre el Orbé son menos seguros; además, las tierras de la costa sur rara vez la transitan los servicios de fletamento, mientras que Aliaza es un buen lugar de partida.

Asimismo, debe destacarse que en la costa norte del río, justo frente a Aliaza, se hallan las antiguas y oscuras ruinas de otra ciudad que fue arrasada durante el Ataque Impío. Llamada sencillamente la *Ciudad Antigua*, hay cientos de leyendas sobre su destrucción. Los detalles varían, desde luego, mas según la mayoría de los relatos la Ciudad Antigua fue la última fortaleza que enfrentó el ataque tonomai. Los asediaron y sitiaron. Se terminaron los alimentos, pero, justo antes de que los tonomai atravesaran las murallas de la ciudad, alguien invocó a una hueste de demonios para que destruyera a los atacantes. En esto, la suerte acompañó a los habitantes, mas todos los

relatos coinciden en que era imposible controlar a los demonios, quienes, después, continuaron con la devastación de toda ciudad, incluso matando a los sobrevivientes del sitio. Ningún habitante de Aliaza jamás pisa la Ciudad Antigua, por precaución a las criaturas que todavía podrían estar al acecho, aun después de cinco siglos.

Siguiendo el curso del Orbé hay un número de pueblos y ciudades sin importancia y que no merecen un comentario especial. Seguro que el viajero hallará una multitud de ruinas, antiguas fortalezas destruidas durante el Ataque Impío (y algunas de construcción tonomai que cayeron en manos de otras fuerzas).

Al final del torrencioso Orbé, donde desemboca en el Mar de Shane, se ubica la ciudad que se ha ganado cierta fama, más mala que buena. *Zona Franca* es una urbe de grandes dimensiones que podría competir con sitios como la ibrolleniana Niiz: tiene techos que terminan en agujas clavadas en el firmamento, caminos amplios y bien mantenidos, edificios altísimos —el mismísimo rostro de la riqueza, esa es la primera impresión—. Una mirada más profunda nos revelará que la riqueza proviene de fuentes bastante poco agradables, ya que en Zona Franca habita el peor revoltijo de escorias, asesinos, piratas, tratantes de esclavos y estafadores que jamás se haya visto. (Como se imaginará el lector, no todas las partes de Zona Franca son ricas. Los que mandan han levantado muros altos alrededor de los barrios pobres para evitar ver la suciedad.)

Si se tiene que hacer algún negocio —libre o lleno de sospechas— en la zona, debe irse a Zona Franca. Allí se vende de todo y puede comprarse casi todo. La ciudad no guarda lealtad para con nadie salvo su propio gobernante, el (según él afirma) Comodoro Decker. No se aplican sino sus leyes, que autorizan varias cosas que se considerarían delito en cualquier otro sitio. (Son muy estrictas, sanguinariamente estrictas, cuando se trata de evitar que surja cualquier peligro para el Comodoro o los grandes mercaderes.)

Apenas unos pocos kilómetros al norte de Zona Franca se halla la frontera de la última provincia arrufatiana controlada por los tonomai, *Aicnelav*. A lo largo de la últimas décadas han logrado fortificar esta provincia y defenderla de las tropas de la Reconquest. Zona Franca cumplió un papel importante en ello, pues ha brindado amplio apoyo a través de mercenarios, armas y provisiones — como pago por las grandes sumas de dinero que el Comodoro le sacó a los tonomai. El Imperio con notables recursos áuricos, y la defensa de su último baluarte era de tal importancia para la Emperatriz (sin mencionar al gobernador) que ella de buena gana pagó por el rápido apoyo.

Zona Franca también se ha convertido en el punto más importante del comercio de bienes provenientes del Imperio Tonomai; su proximidad con Aicnelav la hace el socio comercial ideal para enviar mercaderías por la costa sur del Mar de Shane. (Que al Comodoro no le importe tratar con los tonomai, enemigos declarados de Arrufat, es un aspecto positivo.)

En el extremo opuesto de la Costa Salvaje se ubica el extraño reino de *Rhelfin*, acerca del cual se sabe bastante poco. Rhelfin se compone de una gran ciudad en medio de un amplio círculo rodeado de una muralla mágica, de más de nueve metros de altura, que forma una circunferencia sin importar el estado del terreno. (Existen rumores de que se han removido montes enteros para brindarle espacio a la muralla.) Jamás nadie ha cruzado esa muralla a menos que se lo haya invitado —lo que rara vez

ocurre—, produciéndose la mayoría de los encuentros con el pueblo de Rhelfin a punta de aceros o flechas de ballesta de sus soldados (generalmente clérigos).

Lo que se sabe acerca de Rhelfin es que sus habitantes son fervientemente religiosos, aunque sus creencias parecen diferir en gran medida de las nuestras. Al parecer, creen en un solo dios —no el Dios Único tonomai— y una variedad de santos que sirven a tal dios. Resulta difícil averiguar más ya que a los rhelfinianos nunca se los encuentra lejos de su terruño, salvo cuando forman partidas que limpian una buena franja de territorio alrededor de la ciudad eliminando criaturas peligrosas tales como dragones o bandidos (y también cualquiera que no tenga nada que hacer allí, como los comerciantes). La excepción está constituida por los comerciantes rhelfinianos, que llegan hasta Zona Franca; mas ellos jamás hablan mucho de su hogar.

Zona Franca

“Antiguamente, el este sitio se llamaba Atpasom. La ciudad ya era un importante puerto comercial, además de ser el más seguro embarcadero del extremo oeste de la península. Los lugareños se enorgullecían de la actividad comercial pujante que desarrollaban, que les engordó el bolsillo y la barriga, pero en realidad la protección no era algo que les preocupara demasiado. Veá, tenían al Rey de Reyes en Diram, cuyo trabajo era asegurarse de que no los atacaran. Había una fortaleza a dos o tres kilómetros de distancia, a orillas del Orbé, con una apreciable cantidad de buenos regimientos; y siempre había dos o tres galeones fondeados en el puerto.

“Si estos tipos hubieran usado la Isla del Refugio, casi seguro que no habrían tenido tantos problemas. El asunto es que se les ocurrió demasiado tarde.

“Sí, está bien, usted no es de por aquí. Bueno, la geografía no ha cambiado tanto en los últimos cinco siglos. Si hubiera sido al revés le sorprendería un poquito, ¿no? Bueno, está el Orbé, que desemboca en el Mar de Shane formando el delta de toda desembocadura. Súbase a una de esas torres altas que lo va a ver bien. Igualmente, hay una isla justo en medio del delta; me parece que era una montaña que la desgastó el río, pero ahora es una gran meseta triangular, y cada lado mide casi un kilómetro. Sí, allí es donde está hoy Zona Franca; sus mejores partes, aclaro. Ésa es la Isla del Refugio. Según dice mi familia, antes se llamaba la Isla de las Ovejas o de las Cabras, o algo por el estilo.

“La vieja Atpasom se construyó justo sobre la ribera del río, y el puerto bordeaba toda la línea costera. El Orbé se nos pone muy profundo allí, tan profundo que algunos grandes barcos pueden llegar bien adentro de la Isla del Refugio, que es lo que hicieron. Los tipos de esa época pensaban que estarían bien a salvo allí, considerando que ningún pirata podría navegar seguro a lo largo de ese kilómetro y pico de río, no con soldados apostados en las orillas. Ah, los tipos esos deberían haber pensado algo distinto.

“Mire, a lo sumo habrá más de doscientos metros entre la Isla del Refugio y el continente. Seguro que las flechas llegan al otro lado, ¿y qué? ¿Cómo se cruza hacia el otro lado?”

“¿Eh? Sí, hay puentes. ¿Alguna vez los vio de cerca, padre? Hágalo, y verá que no son hijos. No tienen pilares ni nada, en serio, créame. Debajo están esas barcazas, que las pueden sacar y mandar directo a la Isla del Refugio si alguien intenta atacar. ¿Cómo? Sí, por eso temblaban cuando usted los cruzó. Quizá hay tormenta en el Mar de Shane. Acá también se siente.

“Bueno, la vieja Atpasom no tenía mucho en esa isla. Apenas una mansión del mandamás local — eh, siempre me olvido del nombre que tenía—. Igual no importa.

“Así que estaba esta ciudad de bolsillos y barrigas llenas a la que se iban arrimando los tonomai durante el Ataque Impío. ¿Qué cree que pasó?

“¡Ajá! La ciudad cayó, totalmente destrozada por que fueron tan estúpidos que no usaron lo que tenían alrededor.

“Lamento decirlo, padre, no es lo que pasó. Oh, la guarnición del Rey de Reyes fue un escombros más después de que los tonomai les pasaron por encima. ¿Los galeones? Viejo, se hundieron tan rápido que quizá se hundieron solos.

“Cuando los tonomai atacaron mataron a un montón de gente. Algunos huyeron al sur, a la mierda de la Costa Salvaje. Mal rayo los parta a esos cobardes. Mis parientes, que vivían acá en ese entonces, no salieron corriendo. No ha nacido en siglos el maldito tonomai que haya podido meterles el miedo a su Dios Único.

“Tengo que darle la derecha al mandamás de esa época, por haber pensado rápido. Ya era demasiado tarde, pero al menos se le ocurrió. Mientras los tonomai atacaban, él confiscó todos los barcos que había en el puerto y los usó para transportar a la gente a la Isla del Refugio, llevándose todas las armas y herramientas que pudieran. En ese momento la isla tomó su nombre.

“¡Ah, qué espectáculo! Ahí estaban los tonomai, esperando para rapiñar las riquezas de Atpasom, pero todo lo que consiguieron fue un par de baratijas; todo los tesoros y las cosas estaban en la Isla del Refugio. Y lo mejor era que estaban todos esos barcos, buenas herramientas para hacer un sitio, ¿sabe padre?, igual que las catapultas de hoy, nada más que se llamaban distinto en esa época y no eran tan buenas. Pero mis parientes, y todos los que estaban allí, les construyeron unas cosas nuevas, las cargaron con toda clase de proyectiles pesados y los arrojaron al otro lado del Orbé contra los tonomai. ¡Ah, debe haber sido grandioso!

“Bueno, después no habría mucho para celebrar. O sea, los tonomai podían tranquilamente cruzarse el Orbé y dejar a todos los tipos solos en la Isla del Refugio. Un pequeño sitio habría alcanzado para matarlos de hambre, con tanta gente hacinada en un lugar y tan poca comida. Según escuché, cargaban las catapultas hasta con ovejas. No todos eran muy listos que digamos.

“Entonces vinieron los piratas al rescate. Ya sabe, el Comodoro y su gente le dirán que fueron sus ancestros. Lo dudo. Apenas fue una forma de reclamar Zona Franca como su propiedad, así lo veo yo. De todos modos, usted pensará que los piratas son la peor clase de gente, ¿no? Pero esos tipos vinieron con a la Isla con provisiones, pelearon contra los tonomai y ni siquiera pidieron mucho a cambio. ¡No se llevaron ninguno de los tesoros! Todo lo que querían era procurarse un lugar para ellos y ayudar a los atacados en su trance.

“¿Eh? Bueno, creo que un sacerdote de Darawk como usted debería imaginarse por qué lo hicieron. Shenaumac podrá llevarse a los tonomai, pero ellos no permiten la piratería en sus aguas. Matan a todos los piratas que ven, hasta los cazan. Claro que la mayoría de las otras naciones lo hacen, pero no al extremos de esta gente. Así que los piratas andaban con los ojos bien abiertos. Quizá también tendrían un cierto fervor religioso. De última, los tonomai son infieles, ¿no?”

“La cuestión es que los bucaneros ayudaron a nuestra gente. Y con sus barcos llegaron a destruir algunos de los galeones de los tonomai, los suficientes para que pegaran la vuelta y no se los volviera a ver. El mandamás de aquel entonces formó un ejército con parte de su pueblo —¡entre los que estaban mis ancestros!— y los mandó a cruzar el Orbé, junto a algunos compinches temerarios de los piratas, y les hicieron sentir a los tonomai el miedo a los Dioses.

“Claro que volvieron, con refuerzos, y sí que sitiaron Atpasom. Pero con los piratas listos para la que se venía, nuestra gente resistió. Se consiguieron algunos hechiceros también, y unos sacerdotes. Esos tipos que andan con la magia les pusieron unas cuentas sorpresas en el Orbé, las necesarias para que los tonomai pensarán dos veces antes de cruzarlo.

“Bueno, Atpasom jamás cayó en manos de los tonomai. Al menos no la Isla del Refugio. Conquistaron toda Arrufat, pero no la Costa Salvaje. ¡Los que viven allí deberían estar muy agradecidos por lo que hicieron mis antepasados por ellos!

“Lástima lo que pasó después. Sabe, hay buenas razones para que esta ciudad ya no se llame Atpasom. Los tonomai sitiaron este lugar más de treinta años, y después se fueron como si tal cosa. Se marcharon y construyeron una fortaleza nueva un par de kilómetros más al norte y decidieron que su reino terminaba en el Orbé. Tras ello, la gente de por acá comenzó a preguntarse si la Isla del Refugio era un lugar tan bueno para quedarse. Algunos se quedaron acá —como mis parientes, que siempre creyeron en ser leales a ellos mismos—, y otros emigraron al sur, a la Costa Salvaje.

“Por un tiempo no había mucho más que algunos pastores de cabras y lo que quedó de Atpasom —o sea, la ciudad vieja, a orillas del río, y lo que la gente construyó en la Isla del Refugio durante el sitio—. Los piratas siguieron viniendo, al saber que tenían un lugar seguro y que realmente le caían bien al pueblo, pero hasta allí llegó el romance.

“Eso duró hasta que el abuelo del Comodoro decidió hacer progresar este lugar, y, viejo, hemos recorrido un largo camino ¿o no?”

Rack Onteur,

Zona Franca, Península Arrufat

(de una conversación con un sacerdote de Darawk que se hallaba de paso en 3162 d. D.; Onteur afirma que su familia ha vivido en la región desde los tiempos de Atpasom)

EL DESIERTO ELFADIL

El Desierto Púrpura. El Desierto Reloj de Arena (o, sencillamente, el Reloj de Arena).

Estos son algunos de los nombres relacionados al Elfadil; muchos más se conocen a través de los viajeros que han atravesado esa extensión de arena y sol que parece no tener fin —mas la mayoría de tales nombres son del tipo que me alegro de no incluir en este texto.

Es un lugar hermoso, aterrador y extraño, diferente de otros desiertos que conozco. Al vivir en Chazevo, una ciudad en el extremo norte de Gushémal, el sitio más cálido de nuestro continente, sé de varios desiertos cercanos —si bien ninguno iguala al Elfadil en tamaño o inclemencia—. (Debo prudente al calificar a esas zonas como “cercanas”, ya que lleva semanas llegar al más próximo. Temo que llevo en el alma aquellos días de viaje de hace tantas décadas, las épocas en que una travesía de dos semanas me parecía una excursión cortísima.) Otros desiertos apenas cuentan con algo más que la arena; pocas criaturas viven en ellos, y las que lo hacen son de las especies más resistentes y pequeñas. Las salamanquesas y las serpientes de cascabel son comunes en esos desiertos, al ser capaces de sobrevivir con su exigua oferta alimentaria. Debo admitir que, en ocasiones, algún dragón del desierto puede vagar por esos lares —pero siempre permanece cerca del límite del desierto, cerca de tierras más fértiles que ofrezcan presas más apreciables—.

En el Elfadil abunda ese tipo de dragones. Al igual que los crustaceos, tramperos, rayeantes y otras especies que no se hallan en números similares en ninguna parte del mundo. Hay hongos sombrero, plantas que contienen una gran reserva de agua (de sabor desagradable) que le ha salvado la vida a más de un viajero. Franjas de arena púrpura cubren las dunas. También están los nubeantes —criaturas que se desplazan sobre la arena como si fuera agua—.

Oh, sí, el Elfadil es distinto a todos los demás desiertos. Tiene más vida, y una buena dosis de peligro.



Hay poco para decir sobre la geografía del Elfadil. Tiene realmente la forma de un reloj de arena, con una cintura muy marcada en el centro y dos ampollas, de tamaño casi idéntico, al este y al oeste de ella. Alrededor de la ampolla del este se extiende el Imperio Tonomai (sin contar los lugares que los rebeldes le quitaron entre los últimos cincuenta y setenta años).

Casi en la juntura del reloj se halla una pequeña cadena montañosa en donde nace el sinuoso río Cheselain. Tengo para mí que los Montes Vividen son uno de los motivos por los que existe el Elfadil, ya que son capaces de detener las nubes que se dirigen al norte y hacerlas descargar su líquido sobre ellos —que, a su vez, permite fluir al Cheselain, el río que es la sangre que nutre a casi todo el Imperio Tonomai, gracias a su curso serpenteante que lo lleva a recorrer grandes partes del país —desviado por los Montes Alquibrian— antes de desembocar en el Mar de Shane.

Aparte de esto, lo único que resta por resaltar sobre el Elfadil son sus numerosos oasis esparcidos por toda su extensión. Se supone que manantiales subterráneos brindan el agua que permite la

formación de pequeños lagos y fertilizar un poco las zonas aledañas para que crezcan y se desarrollen palmeras —y, a veces, algunos campos para cultivos—. Es obvio que el oasis es un tesoro para quienes lo habitan, ya que brinda una parada natural para los que atraviesan el Elfadil.

Por desgracia para aquéllos que les gustaría poseer tales oasis, éstos son, en general, los lugares de descanso de los dragones del desierto. (También los que habitan los ocupados pueden descubrir de repente que comparten el agua con uno de los predadores más feroces que conoce el Elfadil. Con seguridad, un descubrimiento nada agradable.)



Ninguna de las grandes naciones ubicadas a su alrededor reclaman derecho alguno sobre el Elfadil, que les sienta muy bien a sus habitantes naturales, quienes se llaman a sí mismos geraoud, pero en otras tierras se los llama sencillamente los beduinos del sueño. Un nombre que les calza perfectamente, tal vez, pero que no debería pronunciarse tranquilamente delante de un geraoud —no al menos sin haberse asegurado extremadamente de que no se sienta insultado—.

Son un pueblo altivo, probablemente los más cercanos a los tonomai. Algunos afirman que los antepasados de los geraoud fueron expulsados de su tierra natal y forzados a ir al Elfadil por no aceptar la nueva religión del Dios Único; debe haber cierta verdad histórica en ello, quizá un éxodo de refugiados que buscaban la seguridad del desierto que a nadie perdona. Mas ha habido geraoud con anterioridad, y no dudo que seguirán montando sus fornidos e incansables caballos a través de las dunas púrpuras después de que el Imperio Tonomai haya quedado reducido a polvo.

Los gerouad son nómades; una minoría se afinca en los oasis para establecer posadas y lugares de descanso (y repeler a los dragones, bandidos o tribus enemigas que anden merodeando). Los pobladores jamás dirán que son tales, sino que hablan del espíritu errante de su pueblo y de lo lejos que llega su tribu en las arenas del Elfadil. En caso de ganarse la confianza y amistad de uno de estos pobladores —algo muy difícil de alcanzar—, el gerouad podría admitir que jamás se ha alejado más de ochenta kilómetros de su hogar.