

AGENDA IDHÚN 2008

INTRODUCCIÓN:

Bienvenidos a Idhún, el mundo de los tres soles y las tres lunas, lugar de magia y de misterio. Preparaos, viajeros, para conocer a sus gentes, sus leyendas y sus costumbres. Pero recordad que en Idhún vosotros, humanos, no seréis las únicas criaturas inteligentes. Recordad que la variedad de pueblos y culturas de Idhún es amplia; y, aunque la mayoría de ellos hablen variantes de la misma lengua, sean alumbrados por los mismos soles y crean en los mismos dioses, no todos tienen el mismo aspecto ni piensan de la misma manera. Abrid vuestra mente, extranjeros, y aprended que en Idhún hay criaturas más sabias que los humanos, más fuertes o más benévolas. Porque diversos son los dioses que forman el panteón idhunita, y, por tanto, diversas son las criaturas con las que poblaron el mundo.

Cuentan las leyendas que a Idhún llegaron seis dioses surgidos de la fusión cósmica de Um y Ema. Los mortales los llaman Irial, Aldun, Wina, Yohavir, Neliam y Karevan. Cada uno de ellos se asocia a uno de los elementos que conforman el mundo: Luz, Fuego, Tierra, Aire, Agua y Piedra, respectivamente. Y tiempo después estos elementos se separaron para crear a cada una de las seis razas: los humanos, hijos de Irial; los feéricos, hijos de Wina; los celestes, hijos de Yohavir; los varu, hijos de Neliam; los gigantes, hijos de Karevan; y los yan, hijos de Aldun. Todos ellos de inteligencia y complejidad similares, todos ellos con rasgos físicos diferentes, durante un tiempo fueron la cumbre de la evolución en Idhún... hasta la aparición de los unicornios.

Los unicornios, creados para entregar la magia a los mortales y para mantener en movimiento la energía del mundo, fueron los enviados de unos dioses que debían mantenerse a distancia de su creación para no destruirla con la grandiosidad de su presencia. Los unicornios fueron testigos, también, de la llegada a Idhún del Séptimo

dios y de la aparición de sus criaturas, la séptima raza: los szish, los hombres-serpiente.

Como consecuencia de la disputa cósmica entre los Seis y el Séptimo nacieron los dragones y los sheks, seres poderosos, equiparables en cuanto a complejidad a los unicornios, cuya misión consistía en ser los soldados de sus respectivos dioses en una guerra interminable.

Si estás dispuesto, viajero, a conocer a las criaturas de Idhún, a aprender de sus miserias y sus grandezas, pasa la página y adéntrate en este mundo de la mano de sus gentes... y que la luz de Irial te guíe en tu camino.

Cita: “Las leyendas más antiguas hablan de una entidad a la que se ha llamado Um. Se dice que Um era, simplemente, una conciencia, un pensamiento. No tenía cuerpo, ni existía en ningún lugar físico, puesto que entonces la materia como tal no había sido creada. Habitaba en el Vacío, convencido de que era Único. Convencido de que no existía nada más, aparte de él.

Por tal motivo, se dedicaba a meditar y a trazar planes, como un arquitecto que proyecta una gran ciudad, hasta el más mínimo detalle. Si ese arquitecto hubiese sido Um, probablemente habría tenido planes para miríadas de grandes ciudades. Um llevaba toda la eternidad trazando planes.

Hasta que se encontró con Ema.

Más bien fue ella la que lo encontró a él, porque Ema era una entidad activa. Jamás había trazado planes, jamás había ideado un mundo. Ella sólo quería hacer cosas, de modo que se desplazaba por el Vacío, derrochando energía, moviéndose sin detenerse jamás, sin preguntarse de dónde venía, ni a dónde iba. Quería hacer cosas, pero no sabía qué hacer. También ella pensaba que era Única.

El choque entre ambos fue brutal.

Así, el principio de todo nació del caos. De una disputa cósmica... porque Um y Ema quisieron destruirse mutuamente en cuanto se encontraron.

Pero nada salió como ellos esperaban. Se arrojaron el uno contra el otro, pero, dado que no tenían cuerpo, el resultado fue que ambas esencias se fusionaron en una sola. En Uno.

Creo que allí nació a la vez el amor y el odio. Creo que ambas entidades descubrieron la maravilla de la Unión en mitad de su deseo de destrucción mutua. Y fue una Unión completa y perfecta porque, desde ese mismo instante, Um y Ema dejaron de existir. La Energía y la Voluntad de Ema impregnaron el Pensamiento de Um. Por tanto, Uno quería hacer cosas. Y sabía qué cosas quería hacer, y cómo hacerlas.

Mientras las esencias de Um y Ema se disolvían lentamente en Uno, el resultado de la Unión recorrió el Vacío como un inmenso cúmulo incandescente, girando sobre sí mismo, en un frenesí cósmico

del que fueron, poco a poco, desprendiéndose fragmentos que se desparramaron por doquier, dando origen al universo. Algunos fragmentos se solidificaron, otros no. En cualquier caso, había nacido la materia.

Pero la historia no termina ahí. Porque la existencia de Uno, como tal, fue bastante breve en comparación con la de sus antecesores. Una vez terminada la Unión, su resultado estalló en miríadas de fragmentos que fueron lanzados al universo. Podríamos decir que eran los hijos de Um y Ema, los hijos de Uno, tal vez. Entidades inmatrimiales, con las ideas y planes de Um, y la energía y voluntad de Ema: dioses. Multitud de ellos, más o menos poderosos, todos procedentes de la misma fuente, pero cada uno de ellos con una identidad distinta. La mayor parte de ellos encontraron mundos que habitar, pedazos de roca flotando en el espacio. A algunos de esos mundos llegó un dios, a otros, varios. A otros, ninguno, y esos fueron mundos muertos.

Y había infinidad de proyectos que llevar a cabo. Los dioses tenían dónde elegir, sin duda. Y tenían el poder de hacerlos realidad. Cada mundo vivo no es más que la materialización de uno de esos proyectos. Puede que haya varios mundos con el mismo proyecto, o puede que cada uno sea diferente. O puede que los dioses hayan alterado esos proyectos primigenios y creado otros nuevos, quién sabe.

En cuanto a Um y Ema, dejaron de existir. O, más bien, podría decirse que existen en cada uno de los dioses que pueblan los mundos vivos...”

La historia de la creación del universo contada por Domivat, el
Último Visionario
(MdI III: Panteón)

ENERO 2008

LOS HUMANOS

Los humanos son la raza creada por la diosa Irial, diosa de la luz. No es que los humanos parezcan muy luminosos; de hecho, algunas otras razas los consideran un tanto toscos y mugrientos. Se dice, en realidad, que la luz de los humanos brilla por dentro. Que, cuando Irial los creó, encerró en ellos el resplandor de las estrellas, y por esta razón los humanos miran siempre al cielo en las noches oscuras, preguntándose qué hay más allá.

Esta es la principal característica de los humanos: su curiosidad. Siempre están haciéndose preguntas, explorándolo todo, y por esta razón, porque cuestionan el mundo, se sienten capacitados para cambiarlo. Por ello son los primeros en aportar soluciones técnicas ante cualquier problema. Fueron los primeros en tender puentes sobre los ríos, en arar los campos para afrontar los tiempos de escasez y en construir vehículos sobre ruedas. También fue una mente humana la que decidió que, si ya no quedaban dragones, habría que fabricarlos. ¡Típico de los humanos!

Hábitat de los humanos

Los humanos ocupan el amplio valle del norte, entre cordilleras, conocido como Nandelt. Es la única raza que ha dividido su territorio en territorios más pequeños, los reinos humanos: Vanissar, Dingra, Shia, Nanetten y Raheld. Nandelt, cuyo nombre en idhunaico significa “las tierras del barro”, no es ni mucho menos una ciénaga, sino una amplia extensión de tierras de cultivo regadas por el río Adir y sus afluentes. Cabría pensar que los humanos, viviendo como viven en una zona fértil, espaciosa y de clima benigno, no querrían abandonar su lugar de origen; pero su proverbial curiosidad los ha llevado a expandirse por todo el continente. Podemos encontrar humanos en casi todas partes; no es de extrañar que el primer embajador de otra raza que visitó las ciudades submarinas fuera un humano, ni tampoco

que de vez en cuando algún loco humano aventurero se arriesgue a desafiar a los hielos eternos de Nanhai. Fueron también los humanos los primeros en fabricar barcos para domar la superficie del mar, y en llegar a las islas, donde establecieron colonias cuyos habitantes rápidamente estrecharon lazos con los varu. Y, por supuesto, una vez desaparecidos los dragones y los sheks, serán los humanos quienes se apresurarán a ocupar su lugar en los cielos a bordo de sus máquinas voladoras. Hay quienes dicen que los humanos son una plaga... y puede que no les falte razón...

Distintos tipos de humanos

No todos los humanos son iguales; en Idhún existen tres razas de humanos claramente diferenciadas. Los humanos más comunes, los que proceden de los reinos de Nandelt, presentan una gran variedad de tonos de piel y de cabello, más claro o más oscuro. Pero en cualquier caso, su piel y su cabello son de un solo color. Eso los diferencia de los bárbaros de Shur-Ikail, por ejemplo, cuyo rasgo físico más distintivo es, aparte de su gran corpulencia, desarrollada a lo largo de siglos de intenso ejercicio físico al aire libre, su piel adornada con listas de color pardo. Y también forman un grupo aparte los limyati, la gente del margen, pueblo de humanos nómadas que habitan en los límites del desierto. Esta clase de humanos tiene la piel oscura y el cabello de dos colores: siempre blanco con mechones rojos, azules, verdes o negros. Esta insólita coloración del cabello no se ha visto nunca entre los humanos de Nandelt; por eso, y por su modo de vida, tan diferente del de sus primos del norte, los limyati se consideran una raza aparte, aunque sus semejanzas con la gente de Nandelt son muchas más que sus diferencias y, por tanto, siguen perteneciendo a la gran familia de los humanos y venerando a la diosa Irial (si bien Aldun, como dios del desierto, está también muy presente en sus oraciones).

Cita: “Solo los humanos somos capaces de darlo todo por un sueño, por estúpido que sea; dicen que es la propia diosa Irial quien nos insufla los sueños a través de la luz de las estrellas, pero yo creo que es, simplemente, que los humanos somos un poco más idiotas que cualquiera de las otras razas inteligentes”. (Yaren, Mdi II)

Humanos en la historia de Idhún: Ashran el Nigromante

Aunque los humanos en general adoran a la diosa Irial, lo cierto es que el culto al Séptimo dios ha gozado siempre de gran popularidad entre ellos, tal vez porque el misterio del origen de este dios siempre ha suscitado su curiosidad o su natural ambición. El más conocido de estos adoradores del Séptimo fue Ashran, el Nigromante.

Cuando todavía era un joven aprendiz, Ashran se las arregló para hallar el lugar donde los Archimagos ocultaban las cenizas del emperador Talmannon y utilizó técnicas prohibidas para invocar su espíritu e interrogarle acerca del Séptimo dios. Después viajó al Gran Oráculo y allí, con la ayuda involuntaria de Manua, la joven Oyente, contactó con el Séptimo y se convirtió en su encarnación. Como avatar del Séptimo, Ashran fue tristemente conocido como el humano que exterminó a los dragones y a los unicornios y abrió a las serpientes la puerta de regreso a Idhún. Fue derrotado por un grupo formado por Jack, Victoria y su propio hijo, Kirtash, en cumplimiento de una profecía formulada por los Seis.

Irial, diosa de los humanos

Irial es la diosa de la luz, y el astro que la representa es Erea, la gran luna plateada, de la que se dice que es la morada de los dioses. La tradición afirma que también los unicornios son criaturas de luz y, por tanto, Irial tiene una cierta predilección hacia ellos. Por esta razón, dicen, los humanos sienten una gran atracción por la magia que los unicornios entregan, y por eso muchos de los grandes hechiceros de la Orden Mágica fueron humanos.

Las sacerdotisas de la diosa Irial proclaman que ella hace brillar las estrellas y fue quien otorgó la inteligencia a los seres superiores de Idhún. Se la considera la diosa de la sabiduría, de la iluminación y del entendimiento, y por eso los humanos de Idhún tienden a creer que Irial está por encima de todas las demás divinidades. Lamentablemente, esto les lleva de vez en cuando a tratar a las demás razas con una cierta soberbia. Pero también les hace creer a menudo que tienen la responsabilidad de velar por la justicia, y se toman muy en serio la educación de sus líderes. De este ideal de justicia nacieron la academia de Nurgon y su Orden de Caballería.

Se representa a Irial como una mujer humana de gesto serio y majestuoso; pero en realidad su verdadera esencia podría describirse como una intensísima luz, tan poderosa que ciega instantáneamente a todo el que la mira.

Perlas de conocimiento idhunita

Pildar, la primera persona que, según la tradición, recibió el don del unicornio, era humano.

Los humanos se sienten atraídos por la magia, y al mismo tiempo, responsables por ella. Por esta razón la Orden de Caballería de Nurgon, que apoyó a los sacerdotes en su guerra contra los excesos de los hechiceros, tiene por norma vigilar especialmente las actividades de los magos y asegurarse de que no abusan de su poder. Con el tiempo, esto ha llevado a los caballeros a desconfiar de la magia y de los hechiceros en general, y a algunos ni siquiera les gusta que les recuerden que el primer hechicero, el fundador de la Orden Mágica, fue un humilde pescador humano... hecho que, por el contrario, todos los magos humanos señalan con orgullo.

¡Suml-ar Nurgon!

Nurgon se creó como una escuela para hijos de nobles y reyes, muy elitista, en la que sólo admitían a gente de buena familia, de raza humana y de sexo masculino. Allí educaban a los jóvenes en el

gobierno de sus respectivos pueblos y les enseñaban también a luchar. Los ideales de justicia, honor y deber eran seguidos escrupulosamente por profesores y alumnos, que se sentían orgullosos de sus principios y los cumplían a rajatabla, hasta el punto de que llegaron a crear una Orden de Caballería con su propio reglamento y su propio escudo de armas, un dragón blanco coronado bajo dos espadas cruzadas sobre fondo rojo.

Pronto, la escuela se hizo mucho más popular y requirió un edificio mucho más grande. Así se construyó la Fortaleza de Nurgon, que acabó convirtiéndose en *la* escuela de los gobernantes por excelencia, y el escudo de armas de Nurgon pasó a ser el emblema común de todo Nandelt.

Con el tiempo, la escuela se abrió a las mujeres. Era lógico, puesto que muchas de ellas heredaban el gobierno de sus padres, si eran primogénitas, y no tenía sentido que no se les diera la misma educación que a los hombres. Eran las mujeres-caballero, o "caballeras" de Nurgon, puesto que aprendían a montar a caballo, y también a manejar armas. Y así, poco a poco la escuela abrió sus puertas también a mestizos semihumanos, primero, y a personas de otras razas, después, aunque justo es decir que no hay mucha gente de otras razas interesada en estudiar en Nurgon. Sin embargo, la escuela nunca se desligó del todo de ese carácter elitista. En la actualidad, se permite la entrada a los hijos de plebeyos, pero sólo si superan las pruebas de acceso. Por el contrario, todos los hijos de nobles tienen reservada plaza en la escuela desde que nacen.

PERSONAJE DEL MES: SHAIL

Shail Fesbak nació en Puerto Esmeralda, en el reino de Nanetten, en el seno de una próspera familia de comerciantes. Sus padres, Satso y Valia, tuvieron ocho hijos: Inko, Arsha, Fada, Kero, Gaben, Inisha, Sulia y el propio Shail. De todos ellos, sólo Shail fue agraciado con el don del unicornio cuando era niño. Sus padres lo enviaron a estudiar a la Torre de Kazlunn, donde se inició en los misterios de la magia. La suerte o el destino quiso que el día de la

conjunción astral que supuso el inicio de la era de Ashran, Shail no se hallara en la torre con los demás hechiceros, sino en el bosque de Alis Lithban, renovando su magia. Fue él quien halló a Lunnaris, el último unicornio, y la puso a salvo. Cuando los magos de la Torre de Kazlunn la enviaron a través de una Puerta interdimensional hacia un mundo desconocido, Shail no dudó en ir tras ella.

Así comenzó la gran aventura de Shail. En la Tierra, junto con el príncipe Alsan, formó el grupo rebelde conocido como La Resistencia. Fue maestro y amigo de Victoria, a quien salvó la vida sin saber que ella era el unicornio que estaba buscando. Tiempo después, de regreso a Idhún, luchó junto a los rebeldes para liberar Nandelt de las tropas de Ashran.

Shail no fue educado para ser un héroe. Se considera un tipo normal, sencillo, y probablemente a estas alturas todavía no se explica por qué los unicornios sienten predilección hacia él, hasta el punto de que uno de ellos le entregó la magia, y otro, el último, el más especial de todos, se mostró ante él y, muchos años después, confió en él para entregarle su cuerno. Shail es, además, un joven pacífico. Se involucró en la Resistencia no para luchar, sino para salvar a alguien. No duda en pelear ni en arriesgar su vida si es necesario, pero siempre está dispuesto a escuchar y a encontrar una solución que no implique una acción armada.

Su curiosidad hacia otras razas y otros modos de pensar es bien conocida. Es buen amigo, en particular, de los gigantes y de los celestes; y le fascina la tecnología de la Tierra, donde se integró rápidamente a pesar de proceder de un mundo muy distinto.

Es amistoso y simpático. Un buen amigo, dirían todos los que le conocen.

<p>Cita “Multitud de imágenes cruzaron por la mente de Jack; imágenes de Shail, el joven mago de la Resistencia, siempre agradable y jovial, siempre dispuesto a aprender cosas nuevas y a echar una mano donde hiciera falta”. (MDI I)</p>
--

LAURA RESPONDE:

Humanos de Idhún y humanos de la Tierra:

¿Los humanos son idhunitas que viajaron a la Tierra y se quedaron, o viceversa? (Paragon)

¿Por qué los humanos idhunitas son iguales a los humanos terrícolas, si los dos planetas están tan lejos? (Neli)

¿Los humanos de allí son exactamente iguales a los de la Tierra o hay algo que los diferencie? (yepetta)

¿Podrían alcanzar un desarrollo tecnológico similar a la Tierra o es imposible por la magia, las razas diferentes y los dioses más “presentes”? (Kirtash_Abagon)

¿Cómo ha influenciado a los humanos de Idhún el hecho de no ser la única especie inteligente del planeta? (fran)

Respuesta de Laura

Todas estas preguntas se pueden contestar de una misma manera: remontándonos al origen del universo en versión idhunita. Recordaréis que, según las leyendas de Idhún todos los dioses de todos los mundos provienen de una misma fuente. Todos estos dioses poseen los conocimientos de Um y la energía de Ema. Podríamos decir, pues, que tenían los “planos” para diseñar millones de especies diferentes, unas más complejas que otras. Pero cada dios, en cada mundo, selecciona las especies que más se adaptan al mundo en cuestión o las que más le apetece materializar. En el caso de los humanos, los idhunitas lo explicarían diciendo que tanto los dioses de Idhún como los dioses de la Tierra decidieron crear humanos, entre otras muchas cosas. Por poneros otro ejemplo, podríamos decir que los dioses de Idhún decidieron no crear cisnes, pero sí pájaros haai. Mientras que los dioses de la Tierra prefirieron incluir los cisnes en su creación, pero no a los pájaros haai; tal vez otros dioses, en otros mundos, habrían optado por crear ambas especies, y tal vez haya mundos donde no exista ninguna de ellas, sino algo diferente. Habrá

mundos que tengan muchas especies en común, y mundos que no tengan ninguna.

Incluso dentro de la misma especie hay variantes, tanto en la Tierra como en Idhún. Los humanos de Nandelt se podrían confundir perfectamente con los humanos de la Tierra, pero los bárbaros llamarían la atención por su piel a rayas, y los limyati, por su pelo de dos colores.

En cuanto a comportamiento, a los humanos idhunitas les ha influido mucho no ser la única especie inteligente del planeta. Entre otras cosas, han aprendido a compartirlo, y eso significa que no pueden aprovecharse de él o destruirlo sin más. No pueden talar los bosques indiscriminadamente, porque eso los enemistaría con los feéricos. No pueden ensuciar el mar, porque eso pondría en pie de guerra a los varu. No pueden contaminar el cielo, porque eso afectaría mucho a los celestes, y prácticamente todas las otras razas se pondrían en contra de los desaprensivos humanos que hacen daño a los celestes. Está claro que a lo largo de la historia de Idhún ha habido guerras y batallas entre las distintas razas, pero a pesar de ello el hecho de que haya criaturas pensantes y parlantes que dependen de los bosques, de los océanos y de los distintos territorios hace que los humanos “se corten” un poco más a la hora de explotar sus recursos. Eso, al mismo tiempo, frena su desarrollo tecnológico, o lo hace más lento y más prudente. Incluso ahora, que la magia ya no está tan presente como antes, y por tanto los idhunitas van a empezar a buscar soluciones técnicas a problemas que antes resolvían los hechiceros –lo cual hará que la tecnología humana se vuelva mucho más importante, y no sólo para los humanos-, ese desarrollo tecnológico tendría que ser por fuerza diferente al nuestro. Nuestro progreso tecnológico lo hemos obtenido a fuerza de explotar al máximo nuestro planeta. ¿Habríamos hecho lo mismo si otras especies inteligentes nos hubiesen frenado?

Test:

- 1. ¿Cuál de estos idhunitas no es humano?**
 - a) Brajdu
 - b) Kestra
 - c) Ankira
 - d) Kopt

- 2. ¿Quién de estos humanos no pertenece a la Orden de Nurgon?**
 - a) El rey Kevanion de Dingra
 - b) Denyal
 - c) Alexander
 - d) Covan

- 3. ¿A qué se dedica la familia Fesbak?**
 - a) Son hechiceros
 - b) Luchan en el ejército rebelde
 - c) A la especulación inmobiliaria
 - d) Son comerciantes

- 4. ¿Cuántos clanes bárbaros hay en Shur-Ikail?**
 - a) Siete
 - b) Nueve
 - c) Seis
 - d) Muchos

- 5. ¿Cuál de estas regiones no es un reino humano?**
 - a) Gantadd
 - b) Raheld

- c) Vanissar
- d) Nanetten

6. ¿De quién fue la idea de crear dragones artificiales?

- a) De uno que se aburría mucho.
- b) De los Caballeros de Nurgon.
- c) De la maga Tanawe.
- d) De su compañero, Rown.

Solución: 1d, 2b, 3d, 4b, 5a, 6d

FEBRERO 2008

LOS GIGANTES

A los gigantes, hijos del dios Karevan, Señor de la Piedra, se los llama así por su gran envergadura; son el doble de grandes que un humano de tamaño medio, y los más grandes pueden alcanzar los cuatro metros de altura. No sólo son altos y fornidos, sino que, además, su piel, de tonalidad gris, es dura como una roca. Si se quedan quietos pueden confundirse con el paisaje en un terreno montañoso.

Los gigantes son conocidos por su impasibilidad y su independencia. Son seres solitarios que viven de espaldas al mundo. No es que desprecien el contacto con sus semejantes: es que no lo necesitan, salvo en contadas ocasiones.

Es difícil ver un gigante lejos de Nanhai, su lugar de origen. Hasta en eso son como rocas: el tiempo pasa por ellos sin apenas alterarlos; la historia transcurre a su alrededor sin que sientan la necesidad de intervenir. Los gigantes contemplan el mundo con la actitud de una montaña: las personas nacen, viven y mueren, pero la montaña siempre permanece ahí.

Hábitat de los gigantes

Los gigantes habitan en Nanhai, las tierras del hielo. Es un territorio situado al norte del continente, encerrado en un círculo de altas cordilleras denominado “el Anillo de Hielo”. Es una zona fría e inhóspita que, además, resulta de muy difícil acceso para cualquiera que no sea un gigante. Esto ha contribuido al aislamiento de una raza que, junto a la de los varu y las serpientes, es la más desconocida de Idhún. La mayoría de la gente teme a los gigantes por su enorme tamaño, pero lo cierto es que son una raza bastante pacífica.

En Nanhai no han construido nada parecido a una sociedad. Amantes de la soledad, cada gigante vive en su propia caverna, y se

forman grupos familiares sólo mientras los hijos son todavía jóvenes. No existen ciudades ni poblaciones de gigantes, ni nada que se le parezca. Cada gigante se ocupa de su propia subsistencia, cazando y recolectando su propio alimento. El manjar favorito de los gigantes es el barjab, una enorme bestia blanca que se encuentra en gran número en las heladas tierras de Nanhai.

Con todo, los gigantes no viven totalmente aislados. Poseen la capacidad de hacer vibrar la roca, lo que les permite comunicarse unos con otros en caso de necesidad.

Karevan, Señor de la Piedra

Karevan es el dios de los gigantes, de la roca y de toda la materia inanimada. No existen muchas leyendas acerca de él. Los gigantes lo consideran una especie de padre protector, pero no cuentan hazañas atribuidas a él. Sí que afirman, y en esto coinciden con los mitos de todo Idhún, que Karevan modeló las cordilleras, los acantilados, los picos y las quebradas de todo Idhún. Por esta razón se lo representa como el más grande y fuerte de todos los dioses. Como un gigante.

La forma pura de Karevan es todavía más impresionante. Cuando el Señor de la Piedra se mueve por su elemento, provoca violentos terremotos y hace temblar las montañas. Y cuando se desplaza por el subsuelo, hace brotar montañas y estallar volcanes. Se dice que se puede seguir en el mapa de Idhún el camino que recorrió Karevan en sus manifestaciones sobre el mundo estudiando la línea de las cadenas montañosas que creó a su paso.

Gigantes en la historia de Idhún: Ydeon, el forjador de espadas

Conocido como uno de los mejores fabricantes de espadas del continente, Ydeon no trabaja para ganarse la vida ni para ser reconocido, sino, simplemente, porque le gustan las espadas. Esto le permite ser un artista en su trabajo, más que un artesano. A lo largo de

sus más de cuatrocientos años de existencia, la fama de sus espadas ha traspasado las fronteras de Nanhai, hasta tal punto que, mucho tiempo atrás, llegó a oídos de los mismos dragones. Y así fue como Domivat, el Visionario, acudió a verle y le pidió que forjara una espada especial, una espada que llevaría su nombre y que encerraría el poder del fuego de los dragones. Nada más ser forjada, Domivat adquirió la categoría de “espada legendaria”, y no fue la última que salió del taller de Ydeon. Entre sus creaciones destaca también Haiass, la espada de hielo, forjada a petición del mismísimo Ashran, el Nigromante, para su hijo Kirtash, y que condensa el poder de los sheks, otorgado por su líder, Zeshak.

Esto sucedió tres siglos después de que Domivat fuese forjada. Para entonces, los dragones ya se habían extinguido, pero Ydeon seguía vivo. De este modo, pudo conocer personalmente a Kirtash, y reparar para él a Haiass en un par de ocasiones. Y también tuvo la oportunidad de ver con sus propios ojos a Jack, la persona para la cual estaba destinada la espada de fuego que Domivat, el Visionario, le pidió que forjara trescientos años atrás.

En la actualidad, Ydeon sigue forjando no sólo espadas, sino otros objetos extraordinarios. Y, gracias a la gran longevidad de los gigantes, puede que en el futuro asista también a otros momentos clave de la historia de Idhún... incluso que regale al mundo otra de sus extraordinarias espadas. ¿Quién sabe?

<p>Cita: “Shail sabía que aquellas cavernas estaban bajo la vigilancia de varios gigantes, pero no llegó a verlos, a pesar de que escudriñó con atención las laderas de las montañas cercanas. Descubrió varias rocas sospechosas pero, aunque las observó con atención, no vio moverse a ninguna de ellas. Podían ser realmente rocas, o no. Los gigantes eran una raza paciente.” (Mdi III)</p>
--

Perlas de conocimiento idhunita

Todos los nombres de gigantes, tanto varones como mujeres, empiezan por Y. El prefijo Y-, o I-, en idhunaico, significa unidad, individualidad. Los gigantes lo utilizan sólo en los nombres propios, y

siempre seguido de consonante. Así, nombres como Ymur, Ygrin, Ynaf, Yskar, Ymon, etc... pertenecen a gigantes.

Gigantes conviviendo con otras razas

También existen casos de gigantes que, por una razón o por otra, han abandonado Nanhai y conviven con otras razas, aunque es difícil para ellos debido a su gran tamaño: por lo general no hay casas ni muebles adaptados a los gigantes en otros lugares de Idhún.

Las Torres de hechicería y los Oráculos sí poseen algunas dependencias lo bastante grandes como para que un gigante se encuentre cómodo, de la misma forma que cuentan con habitaciones con bañera incorporada para los varu. Lo cierto es que no es habitual que un gigante adquiera el don de la magia, puesto que viven demasiado aislados como para tener contactos frecuentes con los unicornios y, por otra parte, es bastante probable que un gigante que obtenga la magia prefiera quedarse en su cueva antes que abandonar Nanhai para unirse a la Orden Mágica. Aunque siempre hay excepciones, como Yber, gigante hechicero que participó en la batalla de Awa.

Tampoco es habitual ver gigantes en los Oráculos. Hay sacerdotes gigantes, por supuesto, pero la mayor parte de ellos, por comodidad, habitaban en el Gran Oráculo de Nanhai. Esto fue, naturalmente, antes de que los sheks lo destruyeran. Por ello no es extraño encontrar a una joven sacerdotisa como Ylar en el Oráculo de Gantadd. Pero, conociendo el carácter de los gigantes, tampoco debe extrañarnos que un anciano sacerdote como Ymur siga habitando entre las ruinas del Gran Oráculo mucho tiempo después de su destrucción.

PERSONAJE DEL MES: YMUR, EL SACERDOTE ERUDITO

Ymur, sacerdote de Karevan, vivió durante mucho tiempo en el Gran Oráculo, bajo la autoridad del abad Yskar. Su gran pasión siempre fueron los libros y el conocimiento, y por esta razón dedicó largos años al estudio y a la lectura, a pesar de que la mayoría de los volúmenes que leía estaban escritos por gente más pequeña y le era difícil manejarlos y descifrarlos.

Como habitante del Oráculo en los días previos a la conjunción astral, Ymur vivió acontecimientos importantísimos, aunque en aquellos tiempos él no fue consciente de ello. Recibió a un joven mago ávido de conocimiento, sin saber que se trataba de Ashran, quien más tarde sería conocido como el Nigromante, encarnación del Séptimo y emperador de Idhún.

Cuando el Gran Oráculo fue destruido, Ymur decidió quedarse a vivir entre las ruinas para rescatar todos los libros que pudiera.

Y allí lo encontró Shail, muchos años después, y juntos descifraron secretos del pasado que iban a tener muchísima importancia en el presente y el futuro de Idhún.

Ymur es un gigante particularmente voluminoso; por esta razón resulta impactante la estampa del enorme sacerdote inclinado sobre libros diminutos, tan pequeños algunos que se le escurren entre los dedos y ha de transportarlos en un canastillo que fue, en tiempos pasados, la cuna de un bebé.

No deja de ser un sacerdote; por tanto, su fe en los Seis, y en Karevan, en particular, es muy grande. Pero también es sabio, muy sabio, no sólo por todos los libros que ha leído, sino, también, por todos los años que ha vivido. Además de lector y erudito, Ymur es escritor. No escribe obras de ficción, sino tratados en los que intenta reunir el conocimiento que atesora. Siente especial predilección por la historia y la mitología de Idhún. Así que es probable que entre los volúmenes más grandes de las bibliotecas idhunitas se encuentre alguno escrito por él, en páginas fabricadas con cuero de barjab.

Cita: “Ymur, el sacerdote, era un gigante de cierta envergadura, más alto que Yber y más ancho de hombros. Por eso, tal vez, chocaba un poco verlo encogido sobre sí mismo, en un rincón, junto a la ventana, por donde entraba más luz, inclinado sobre un manuscrito que, obviamente, había sido escrito por y para gente más pequeña. No obstante, el gigante se aplicaba a la tarea de leer aquel texto con verdadera pasión, a pesar de lo incómodo que resultaba para él. (...)”

Ymur alzó la cabeza y los miró atentamente. El tono rojizo de sus ojos era algo apagado, como si su vista estuviera agotada de tanto descifrar libros antiguos, pero Jack todavía detectó en ellos una chispa de ingenio”. (MdI III)

LAURA RESPONDE:

Sobre el hábitat de los gigantes:

¿Sólo viven en Nanhai, o también había en la cordillera de Nandelt? ¿Por qué les gusta el frío? (Dalain Dal'hinae)

Respuesta de Laura

Sí, hay gigantes viviendo en la Cordillera de Nandelt, aunque no demasiados. Es mucho más difícil, sin embargo, encontrarlos en otros espacios montañosos: la Cordillera Cambiante no les gusta, y los Picos de Fuego son peligrosos e inestables. Tampoco han buscado nunca cobijo en las montañas de Awinor, por temor a molestar a los dragones.

No es que les guste especialmente el frío; es que les gusta Nanhai porque es un territorio montañoso, rodeado de cordilleras, como si fuesen murallas. Podría decirse, simplemente, que el frío no les molesta igual que a las demás personas. Su gruesa piel hace que apenas lo noten.

Test:

1. **¿Cuál de estos personajes no es un gigante?**
 - a. Ynaf
 - b. Yaren
 - c. Ygrin
 - d. Yber

2. **¿Qué es lo más característico de los barjab, los animales de los que se alimentan los gigantes?**
 - a. Sus cuernos y su piel blanca
 - b. Sus largas barbas, ya lo dice su nombre.
 - c. Sus tres ojos.
 - d. Su gran inteligencia.

3. **¿En qué otro lugar, aparte de Nanhai, podríamos encontrar gigantes?**
 - a. En la Cordillera Cambiante
 - b. En las montañas de Awinor
 - c. En los Picos de Fuego
 - d. En la Cordillera de Nandelt.

4. **¿Cuál de estos personajes tiene más relación con Ydeon, el forjador de espadas?**
 - a. Jack
 - b. Shail
 - c. Kirtash
 - d. Alsan

5. **¿Cuáles son los tres personajes gigantes que más protagonismo tienen en Memorias de Idhún?**
 - a. Ynaf, Ymur e Ydeon
 - b. Ymur, Ylar e Yber
 - c. Ydeon, Ygrin y Yaren
 - d. Ydeon, Ymur e Yber

- 6. ¿Qué gigante habita en el Oráculo de Gantadd?**
- a. Ýmur
 - b. Ylar
 - c. Yber
 - d. Yaren

Soluciones: 1b, 2a, 3d, 4c, 5d, 6b

MARZO 2008

LOS CELESTES

Los celestes, llamados así por la coloración de su piel, son la raza más pacífica de Idhún. Esto se debe a su cualidad más peculiar, la empatía, que les permite conocer los sentimientos y el estado de ánimo de las otras personas, comprenderlas y aceptarlas tal y como son. Tanto por su comportamiento, amable y apacible casi siempre, como por su aspecto, con su falta de cabello y su constitución esbelta, los celestes dan la impresión de ser criaturas muy frágiles. No en vano adoran a Yohavir, el dios del aire y del viento, de la comunicación y de la comprensión. Por eso tienen cierta apariencia liviana y por tanto no es de extrañar que entre sus capacidades se encuentre la levitación, y que tengan cierta debilidad por las aves, especialmente por los enormes y bellísimos pájaros haai, que utilizan como montura y a los que cuidan con gran mimo.

Cita: “No me gusta tener que matar celestes”, dijo ella.

Eissesh se alzó sobre sus anillos.

“No son más que sangrecaliente”, dijo con indiferencia.

“Lo sé. Pero son diferentes a los demás. Tienen un alma hermosa”.

(Diálogo entre Eissesh y Ziessel, MDI II)

Hábitat de los celestes

Los celestes viven en Celestia, una amplia región en el centro del continente. Celestia es una gran llanura que se extiende entre dos sistemas montañosos; quizá su rasgo paisajístico más notable son las formaciones rocosas, con forma de elevadas agujas de hasta varios metros de altura, que se alzan en determinadas zonas, sobre todo hacia el sur de la región, y en cuya cima los pájaros haai suelen construir sus nidos.

Las ciudades de los celestes destacan por su arquitectura grácil y ligera, con altos arcos, cúpulas blancas, amplias avenidas, edificios de formas redondeadas y altísimas y esbeltas torres-mirador, diseminadas por doquier. La ciudad más grande es Rhyrr, la capital. Le sigue en importancia Haai-Sil, la ciudad de los criadores de pájaros, que tiene la peculiaridad de estar construida bajo centenares de nidos de haai. Y, por último, Kelesban, cuyo nombre significa, literalmente "Bosque Celeste", una ciudad construida en plena floresta. Las ciudades celestes son gobernadas por un Alcalde designado por un consejo de Ancianos.

Dado que su capacidad empática se extiende también a los animales, son incapaces también de matar a ninguno de ellos, por lo que son vegetarianos. Todas las familias celestes tienen su propio huerto, que cultivan con esmero.

Cita: "Los celestes eran hijos de Yohavir, el Señor de los Vientos, que era también el dios de la comunicación y la empatía. Quizá por eso eran incapaces de hacer daño a nadie, reflexionó Shail. Comprendían demasiado bien a todo el mundo, no podían evitar ponerse en el lugar de las otras personas y, por tanto, no podían odiarlas." (MdI II)

Habilidades de los celestes

La más notable es, sin duda, la empatía. Los celestes captan los sentimientos de los demás; pueden ver con claridad las relaciones entre personas, que ellos definen como "lazos" que las unen, y que para los celestes son tan evidentes como el tono de su voz o el color de sus ojos. Por esta razón, en Idhún son los sacerdotes celestes los que llevan a cabo los ritos de unión entre las parejas. Los celestes opinan que esos lazos no se crean artificialmente, sino que nacen del corazón de las personas, y por tanto sólo pueden bendecir la unión de dos personas entre las que ya existe un lazo de amor; es decir, entre aquellos que se aman de verdad.

Y ese es el problema de los celestes: que su habilidad es útil y necesaria para todos, pero al mismo tiempo les otorga una sensibilidad extrema y sufren mucho en sus relaciones con otras razas, que carecen de ella.

Por fortuna, Yohavir es un padre generoso, y ha dotado a sus hijos con otras muchas cualidades especiales: levitación, don de lenguas, habilidad para comunicarse con los pájaros haai...

Hay quien opina que los celestes son una raza más evolucionada que el resto de los sangrecaliente, pero ellos siempre han negado tal cosa y son incapaces de considerarse por encima de los demás. De nuevo, su empatía les lleva a identificarse con todos aquellos con los que se relacionan, aunque esas personas sean brutas e insensibles en comparación con ellos.

Yohavir, el Señor de los Vientos

En el panteón idhunita, Yohavir es el dios del aire, de los sentimientos, de la comunicación, de todo lo etéreo. Se dice de él que mueve los vientos, que otorgó las alas a todas las aves y que es el protector de todo lo hermoso y lo equilibrado.

Cuentan que tiñó de azul la piel de sus criaturas más perfectas, los celestes, para que se acordaran siempre de mirar a lo alto y de respetar a todos los seres que surcan los cielos. Y, aunque no les dio alas, les entregó, entre otros muchos, el don de la levitación.

Los que veneran a Yohavir tienden a imaginarlo con un joven celeste, sensible, alegre y despreocupado. Por esta razón verlo en su verdadera forma resulta todavía más perturbador que en el caso de los otros dioses. Cuando se desplaza por su elemento, Yohavir mueve grandes masas de aire, provoca violentos fenómenos atmosféricos y se manifiesta como un inmenso tornado. En Celestia todavía recuerdan con horror la última vez que Yohavir les hizo una visita. Arrasó la ciudad de Rhyrr y a punto estuvo de destruir por completo Haai-Sil y los nidos de los pájaros. A pesar de ello, el dios no tenía voluntad de hacer ningún daño. Simplemente, llevado por el amor a sus criaturas,

se acercó a Celestia para verlas, sin ser consciente de la inmensidad que su esencia pura suponía para el mundo de los mortales.

Celestes en la historia de Idhún: Ha-Din, Padre de la Iglesia de los Tres Soles

Ha-Din entró muy joven en el Oráculo de Raden como adepto al culto de Yohavir, y terminó siendo elegido Padre de la Iglesia de los Tres Soles, la máxima autoridad religiosa de Idhún junto con la Madre de la Iglesia de las Tres Lunas. En aquel tiempo, su voluntad de diálogo y su capacidad de comprensión parecían idóneas en una época en la que magos y sacerdotes estaban restaurando las buenas relaciones entre ambas partes. Nadie podría imaginar que Ha-Din asistiría a la llegada de Ashran y a la conquista de Idhún por parte de las serpientes. Muchos lamentaron que no hubiese alguien más fuerte en el cargo por aquel entonces, pero Ha-Din, que escapó milagrosamente a la destrucción del Oráculo de Raden para refugiarse, como muchos otros, en el bosque de Awa, pronto demostró que podía ser muy útil a la Resistencia, pese a su carácter pacífico y su talante poco beligerante, o quizá justamente por ello. Fue uno de los pocos capaces de comprender y aceptar la esencia y las relaciones de la tríada de héroes destinados a salvarlos a todos. Fue también uno de los primeros en aceptar las terribles revelaciones que llegaron por parte de los Oráculos y desde el bando de las serpientes, acerca de la naturaleza de los dioses de Idhún. Y fue una figura clave en la reconstrucción de Idhún, auspiciando la creación del Oráculo de Awa.

<p>Cita: “A veces tengo la sensación de que los celestes no deberían existir en este mundo, es demasiado malvado para ellos.” (Shail, MDI II)</p>
--

Perlas de conocimiento idhunita:

Muchos se preguntan cómo es posible que un lugar tan plácido y apacible como Celestia no haya sucumbido nunca a las ambiciones

expansionistas de otras razas, especialmente a las de los humanos. Lo cierto es que existe una leyenda que cuenta que, en tiempos remotos, Celestia sufrió una invasión por parte de un caudillo humano llamado Kashiar. Esto sucedió mucho antes de que nacieran los reinos de Nandelt, y cuando Rhyrr era más un pacífico poblado que una gran ciudad. Kashiar llegó con sus tropas y conquistó el norte de Celestia, y estableció su base en Rhyrr. No encontró resistencia entre los celestes, pero eso, lejos de complacerle, lo ponía de mal humor.

Una noche exigió que le llevaran una mujer celeste para que le hiciera compañía. Ninguna de ellas deseaba acercarse a aquel hombre cruel y desagradable, y fue una jovencita, casi una niña, llamada Mei, quien se ofreció voluntaria.

A la mañana siguiente, Kashiar apareció débil y tembloroso, sollozando como un niño. Recogió a sus tropas y se marchó por donde había venido. Se llevó consigo a Mei, y con el tiempo, la hizo su esposa. Fue el fundador del reino de Shia, que posteriormente fue famoso por su arte, su saber y su refinada cultura, que debían a sus buenas relaciones con Celestia.

Nunca se supo qué sucedió aquella noche en la casa ocupada por Kashiar. Unos dicen que él se enamoró de ella esa noche. Otros, que la joven lo drogó con algas balu. Hay quien afirma que lo único que hizo Mei fue escucharle y tratar de comprenderle. E incluso se dice que Yohavir intervino a través de ella para salvar a su pueblo y le concedió a Kashiar, por una noche, el don de la empatía.

De cualquier modo, Mei es venerada como una heroína de leyenda, y desde entonces, para honrarla y recordarla, todas las mujeres celestes llevan nombres que riman con el suyo.

Los pájaros haai

Compañeros inseparables de los celestes y pieza clave en la red de comunicaciones y transportes de Idhún, los haai son enormes aves doradas que anidan fundamentalmente en Celestia, en lo alto de las enormes formaciones rocosas con aspecto de aguja que son propias del paisaje de la región. Se cuenta que los celestes fueron capaces de

domarlas en tiempos remotos porque fueron los únicos que pudieron llegar hasta ellos, en primer lugar, gracias a su poder de levitación, y de comunicarse con ellos, en segundo lugar, gracias a su empatía. Obviamente, los haai no son criaturas inteligentes y no hablan; pero nadie los conoce y los comprende igual que los celestes.

En Haai-Sil, la ciudad de los criadores de aves, es donde se ubica la mayor colonia de pájaros haai del continente. Allí, criadores como Do-Yin, el padre de Zaisei, cuidan a sus aves y proveen de ellas a todas las ciudades de Celestia y a muchos otros puntos del extranjero. Por supuesto, cada pájaro haai destinado al transporte o a la mensajería debe tener un cuidador, un jinete; las aves sólo se dejan montar por personas de gran sensibilidad, y sólo a ellas obedecen. Por eso existe todo un gremio de mensajeros de pájaros haai que comunican puntos muy distantes de todo Idhún, y son, en su mayoría, celestes. Cada uno de ellos está muy encariñado con su pájaro y, aunque puedan estar a las órdenes de particulares, como un gran duque de Nandelt o un mercader de Kash-Tar, para ellos lo primero es siempre el bienestar de su montura.

El manjar preferido de los pájaros haai es una fruta llamada koa, que crece principalmente en Celestia, en Awa y en algunos oasis de Kash-Tar.

PERSONAJE DEL MES: ZAISEI

Zaisei nació en Haai-Sil, hija de Do-Yin, el criador de aves, y de Kanei, joven Oyente del Oráculo de Gantadd. Creció en Haai-Sil, pero, tras la invasión de Idhún por parte de los sheks, su padre la envió al Oráculo para protegerla. Allí pasó Zaisei gran parte de su infancia, al cuidado de su madre, bajo la protección de la Venerable Gaedalu. Tras la muerte de Kanei, Zaisei no regresó a Haai-Sil, sino que se quedó junto a Gaedalu y tiempo más tarde se unió a los rebeldes en calidad de mensajera. Fue en uno de estos viajes cuando conoció a Shail; aquél fue el inicio de una amistad que reanudaron

más adelante, cuando volvieron a encontrarse después del segundo viaje de Shail a la Tierra.

La relación entre Shail y Zaisei ha sido complicada desde el principio. A la joven celeste, sacerdotisa de la diosa Wina, le han enseñado desde niña a desconfiar de la magia y de la ambición de los magos como Shail. Y, por otro lado, las relaciones entre humanos y celestes siempre son difíciles, debido a la dificultad que tienen los humanos a la hora de expresar sus propios sentimientos y comprender los de los demás. Zaisei, sabiendo que jugaba con ventaja, esperó pacientemente a que Shail le confesara lo que sentía por ella, pues los celestes saben que para que florezca un sentimiento primero es necesario reconocerlo y asumirlo.

Desde entonces, la atención de Zaisei se vio dividida entre su amor por Shail y la fidelidad que le debía a su superiora, la Madre Venerable. La acompañó hasta el fondo del océano, incluso, en su búsqueda de un arma contra los sheks; pero al mismo tiempo colaboraba con la Resistencia y mantenía su relación con Shail, que Gaedalu desaprobaba. Sin embargo, para los celestes los sentimientos son lo primero, y por esta razón Zaisei se avino a celebrar la ceremonia de la bendición de la unión de Kirtash y Victoria, por encima de odios, rencores o enemistades.

Zaisei perdió la vista como consecuencia de la presencia de la diosa Irial. Por fortuna, con los años logró recuperar la visión casi por completo. Tras la marcha de las serpientes, Shail y Zaisei hicieron bendecir su unión; actualmente viven en Haai-Sil.

Zaisei, como todos los celestes, es una joven sensible, bondadosa y apacible, incapaz de hacer daño a nadie y muy comprensiva con todos los que le rodean. Debido a su educación y a su condición de sacerdotisa tiene una fe ciega en los dioses; en este aspecto mantiene puntos de vista opuestos a los de Shail, lo que les ha llevado a chocar en alguna ocasión.

Pero también es, pese a su carácter pacífico, una mujer valiente que sabe reaccionar con decisión cuando es necesario.

Cita: "A Shail le había costado mucho sincerarse con ella en su día, pero, una vez lo había hecho, solía reiterar sus sentimientos muy a menudo, sin tener en cuenta que Zaisei ya los conocía. "Supongo que es difícil para él, para todos los humanos en general", pensaba la joven a veces, "puesto que no son capaces de ver los lazos que existen entre las personas y van a ciegas en cualquier relación"."
(MdI III)

LAURA RESPONDE

Los celestes y los lazos

¿Cómo son exactamente esos lazos que ven? (Neli)

¿Los lazos que ven son algo así como el aura? ¿Tienen distinto color para cada persona? (Dalayn Dal'hinae)

¿De qué color son los lazos? (yepetta)

¿Algún celeste se ha vuelto loco por su don de poder percibir sentimientos ajenos? En ese caso, ¿hay manicomios para celestes? (Jinnailer)

Puesto que se supone que los celestes son criaturas muy empáticas y es muy fácil no sólo que sepan lo que sienten las personas sino que comprendan y se contagien de dicho sentimiento, ¿qué sucede si dos celestes con unos sentimientos y un estado anímico diametralmente opuestos -pongamos que uno ha sido padre y le embarga la felicidad, pero el otro ha perdido a un ser querido, por ejemplo - se encuentran? ¿Acaso se compenetrarían en un agridulce sentimiento común?

Respuesta de Laura:

Según los celestes, los sentimientos que experimentamos hacia otras personas (amor, cariño, rencor, envidia, amistad...) son lazos que nos unen a ellas, para bien o para mal. Ellos los ven como una especie de cordones de energía que parten de cada persona y la relacionan con los demás. Pueden distinguir un sentimiento de amor de otro de amistad, por ejemplo, por el color del lazo. Cada sentimiento muestra una tonalidad específica. Por eso pueden saber si el sentimiento que une a una pareja es amor, y si es mutuo, es decir, si es un lazo doble, que parta de los dos miembros de la pareja. Esto quiere decir que los lazos sí muestran coloraciones diferentes, pero no en función de la persona, sino del tipo de sentimiento que experimenta. Las tonalidades más vivas, rojos o amarillos, suelen corresponder a sentimientos de odio o de ira. Las tonalidades más

suaves y agradables muestran sentimientos más positivos, como el cariño, la amistad o el amor.

Ciertamente, los celestes no sólo pueden ver esos lazos, sino que también son capaces de experimentar, en parte, las emociones de los demás. No se sabe de ningún celeste al que haya enloquecido esa habilidad suya, aunque en situaciones especiales, por ejemplo, en mitad de una multitud enfurecida o cegada por el odio, donde además se experimenten sentimientos de profunda angustia y dolor, como puede ser, por ejemplo, una batalla, un celeste acabaría profundamente trastornado. En el caso de sobrevivir, necesitaría pasar un tiempo aislado, o rodeado tan sólo de personas amables y agradables, para reponerse. Digamos que sufriría una profunda crisis de estrés, pero que se podría curar con tranquilidad y descanso.

Porque, si bien es cierto que los celestes pueden experimentar las emociones de los demás, estas emociones no son en ellos tan poderosas como las suyas propias. Es decir, que si dos celestes se encontrasen, y uno se sintiese muy triste, y el otro muy feliz, el sentimiento que prevalece en cada caso es el propio. El celeste triste se vería un poco reconfortado, pero seguiría sintiéndose triste. Y el otro vería un poco templada su alegría, pero en el fondo seguiría sintiéndose alegre. El contacto con el otro relativizaría un poco su emoción, en ambos casos, pero no la anularía.

Test:

1. ¿De qué color son los pájaros haai?

- a. Azules, como los celestes.
- b. Rojos.
- c. Dorados
- d. A rayas.

2. ¿Con qué se relaciona el color de la piel de los celestes?

- a. Con el cielo, reino del dios Yohavir.
- b. Con el agua, gobernada por la diosa Neliam
- c. Con nada en particular; son azules por una mutación genética.
- d. Con los pitufos, está claro que son familia.

3. ¿Cuál de estas habilidades no es propia de los celestes?

- a. La levitación.
- b. La empatía.
- c. La capacidad de relacionarse con los pájaros haai.
- d. La capacidad de hacer crecer las plantas.

4. ¿Tienen pelo los celestes?

- a. Claro, como todo el mundo.
- b. No tienen pelo en la cabeza, pero sí tienen vello corporal.
- c. No tienen pelo en la cabeza ni en el resto del cuerpo, pero sí tienen cejas y pestañas.
- d. Tienen todo el cuerpo cubierto por un sedoso pelaje de color azul celeste.

5. ¿Qué comen los celestes?

- a. Frutos koa y algas balu.
- b. Pájaro haai a la parrilla.
- c. No comen carne, son vegetarianos.
- d. Tienen una dieta similar a la de los humanos.

6. ¿Por qué es tan útil la habilidad empática de los celestes?

a. Porque pueden ver los lazos que unen a las personas y por eso se encargan de celebrar los ritos de unión.

b. Porque pueden hacer que los pájaros haai se dejen montar por cualquiera.

c. Porque son los psicólogos de los idhunitas.

d. Porque siempre consiguen que la gente que hay a su alrededor no se pelee.

Soluciones: 1c, 2a, 3d, 4c, 5c, 6a

ABRIL 2008

LOS FEÉRICOS

Los feéricos, hijos de la diosa Wina, son los habitantes de los bosques de Idhún. Son una raza con una gran cantidad de variantes; los hay altos como humanos y pequeños como libélulas, con alas, sin alas, bellos y grotescos. Pero todos ellos tienen tres cosas en común: su dependencia del bosque, puesto que su esencia se marchita lejos de él; su piel y su cabello, de tonos verdes o pardos, que los mimetizan con el entorno del bosque; y sus ojos, completamente negros, grandes y rasgados. Los feéricos, desde las dríades hasta los duendes, sienten un profundo amor por los árboles y las plantas, son criaturas de los bosques y rara vez se los verá lejos de ellos. Desconfían de los humanos, por ser la raza que menos respeta sus territorios, y de los yan, por ser adoradores del dios del fuego. Por esta misma razón, aunque respetan a los dragones, como el resto de las razas sangrecaliente, procuran mantenerse lejos de ellos.

Hábitat de los feéricos

Los feéricos mantienen una relación muy estrecha con los árboles y con el mundo vegetal en general. Por tanto, su reino son los grandes bosques de Idhún, en especial el bosque de Awa y el bosque de Alis Lithban.

El bosque de Alis-Lithban fue uno de sus territorios predilectos hasta la extinción de los unicornios; después, pese a los cuidados de los feéricos, el bosque empezó a marchitarse, por lo que muchos de sus habitantes murieron o emigraron al bosque de Awa. Tras el paso de la diosa Wina por el mundo, Alis-Lithban recuperó su antiguo esplendor y volvió a ser poblado por feéricos.

En cuanto al bosque de Awa, fue uno de los últimos refugios seguros para los rebeldes durante la invasión de los sheks. Gracias al escudo protector generado por las flores lelebin, los feéricos protegieron su bosque durante más de una década, y lo defendieron

con uñas y dientes tras la caída del escudo, una noche de Triple Plenilunio. Algunas zonas del bosque fueron seriamente dañadas, pero Awa resistió, y en la actualidad los feéricos trabajan para repararlo.

También es posible encontrar feéricos (hadas, silfos, tragos, gnomos, dríades, duendes, etc.) en cualquier parte de Idhún, siempre que tengan cerca un bosque o un jardín donde su esencia pueda sentirse a gusto. Por tanto, ello excluye zonas como las tierras heladas de Nanhai, el desierto de Kash-Tar o el Reino Oceánico. Un feérico lejos del bosque es como una planta arrancada de la tierra: no tarda en marchitarse y morir.

Cita: "Ilea, la luna mediana, tenía tintes verdosos, y era la luna favorita de Wina, la diosa de la tierra, a la que rendían culto los feéricos, cuyos grandes ojos rasgados siempre miraban en torno a sí, a sus árboles y a sus bosques, cuidando del suelo que pisaban, sin preocuparse por el cielo que se alzaba sobre ellos." (Mdi II)

Wina, la diosa de la tierra

La llama "la madre Wina" o "la diosa de todo lo verde". Además de ser la deidad a la que veneran los feéricos, es también la protectora de los bosques y, por extensión, de todas las criaturas vivas. Wina es la diosa de la fertilidad y del crecimiento; es la diosa a la que se encomiendan todas las embarazadas para que sus bebés se desarrollen sanos y fuertes.

Sin embargo, su furia para quienes destruyen los bosques es también legendaria, al igual que su milenario rencor hacia Aldun, el dios del fuego, de quien se dice que convirtió la fértil zona de Kash-Tar en un ardiente desierto; Wina todavía no lo ha perdonado, y por ello, se dice también, para los feéricos no existe mayor crimen que el de incendiar un bosque.

Wina es la naturaleza personificada, la creación más pura; y, por eso mismo, puede ser igual de peligrosa que otros dioses que son destructores en esencia.

Y es así como Wina se manifiesta en el mundo. Por donde ella pasa, las semillas germinan, las plantas crecen a una velocidad de vértigo, el instinto reproductor de los animales se despierta y las crías se desarrollan más deprisa. Así, aunque no se la pueda ver porque no tiene cuerpo material, se puede detectar el paso de Wina por la superficie del mundo, porque va creando bosques incluso en las tierras más baldías.

No obstante, la fuerza creadora de Wina puede llegar a resultar demoledora; y más de un incauto ha muerto asfixiado por la vegetación por osar cruzarse en su camino.

Perlas de conocimiento idhunita

Los feéricos son hijos de Wina, la diosa de la fertilidad, de los nacimientos, la dadora de vida.

Por eso el instinto reproductor es más intenso en los feéricos que en el resto de razas, y por eso las hadas tienen fama de ser "ligeras de cascos". Pero las relaciones sexuales no son para los feéricos algo sucio ni vergonzoso, sino una forma natural de relación entre los individuos, y la mayor parte de las veces no tienen para ellos ninguna carga emocional. Al no tener sentido del pudor, en el bosque van siempre desnudos; aunque cuando salen de su hábitat o tratan con individuos de otras razas, por consideración hacia ellos cubren sus cuerpos con trajes hechos con hojas, flores y plantas.

Debido a su actitud abierta hacia las relaciones sexuales, en el albor de los tiempos la raza de los feéricos se multiplicó de manera alarmante, y fueron ellos mismos los que, por necesidad, inventaron el anticonceptivo más eficaz que se conoce en Idhún, y que actualmente forma parte del desayuno diario de mujeres idhunitas de todas las razas y condiciones: la infusión de flor de qilalat, que impide que una mujer se quede encinta mientras lo tome de forma regular.

Con todo, las hadas veneran los nacimientos y para ellas cada nueva vida es algo sagrado; por lo que no interrumpirán un embarazo una vez iniciado, pero no tendrán reparos en impedir que éste se produzca, si no se sienten preparadas o no han dado con la persona

adecuada. Por eso siempre llevan consigo un saquito de flores de qilalat para su infusión matinal.

Los feéricos y el mundo vegetal

Todo feérico, desde las hadas más poderosas hasta el gnomo más humilde, tiene en el corazón del bosque un árbol al que considera su hermano, porque germinó el mismo día y en el mismo lugar en el que él nació. Esta es una de las razones por las cuales la vida de los feéricos está tan unida a las plantas. Los cabellos de los feéricos se asemejan a brotes de hierba, cúmulos de hojas tiernas o ramas de árboles jóvenes. Sus pieles son de tonos verdes como las hojas o castaños y pardos como la corteza de los árboles. Cuando el bosque sufre, ellos sufren. Podría decirse que ellos son el corazón de la floresta.

Otras razas consideran que su modo de vida es primitivo o atrasado. Sin embargo, los feéricos encuentran todo lo que necesitan en el bosque. El poder que, como hijos de Wina, poseen todos ellos, les permite ayudar a crecer a las plantas y a los árboles, de modo que pueden moldear estos últimos para crear viviendas sólidas y confortables hechas de madera viva, sin necesidad de talar un solo tronco ni cortar una sola rama.

El bosque les ofrece, asimismo, una amplia variedad de alimento, especialmente frutos, bayas y hongos; cualquier tipo de instrumento que puedan necesitar lo construyen con ramas caídas, espinas o corteza de árbol; y, de la misma forma, las plantas les proporcionan remedios a todo tipo de enfermedades.

También es el propio bosque quien proporciona a los feéricos armas para defenderse. Ellos aborrecen el metal y, sin embargo, sus bosques nunca han sido conquistados por ejércitos armados. Los feéricos son feroces guerreros que defienden su territorio con toda clase de armas procedentes del mundo vegetal, y tremendamente efectivas, como ya demostraron en la batalla de Awa.

Cita: "Los feéricos odiaban y temían el fuego casi tanto como los sheks. El fuego destruía los árboles, los bosques, la vida. Para las hadas, ni siquiera el asesinato era un crimen tan grave como quemar un árbol. No había piedad para los incendiarios que caían en manos de feéricos. Los plantaban en el corazón del bosque y los transformaban en árboles, y ya nada podía devolverles su forma original. Nunca más." (Mdl II)

Feéricos en la historia de Idhún: Talmannon, señor de las serpientes

Talmannon fue un silfo al que los unicornios concedieron el don de la magia. Fue un hechicero brillante en su época de aprendiz en la Torre de Derbhad, pero tras acabar sus estudios desapareció durante varios años y, cuando regresó, traía consigo un ejército de serpientes, con el que conquistó Idhún e inauguró la llamada Era Oscura.

Las crónicas no se ponen de acuerdo acerca de lo que sucedió durante ese tiempo. Hay una leyenda que dice que, en uno de sus viajes, tuvo un encuentro con la mítica Shaksiss, la madre de los sheks. La leyenda dice que ella le entregó uno de sus ojos a cambio de que conquistara Idhún para las serpientes, que en aquella época estaban perdiendo su larga guerra contra los dragones.

La participación de Shaksiss en el triunfo de los sheks durante la Era Oscura no ha podido ser demostrada; sin embargo, hoy sabemos que de algún modo Talmannon averiguó la forma de ponerse en contacto con el Séptimo dios, y que a su más preciada joya, el anillo Shiskatchegg, con el que controlaba la voluntad de todos los hechiceros, se le llamaba también "El Ojo de la Serpiente" o "El Ojo de la Madre Shaksiss". Si fue la propia Shaksiss quien le entregó su ojo, y le dijo después cómo invocar al Séptimo dios, nunca lo sabremos.

Pero lo cierto es que, transformado ya en un avatar del Séptimo, Talmannon se hizo con el poder en Idhún. Tenía de su parte a todos los hechiceros, hipnotizados por el poder de Shiskatchegg. También las serpientes lo respetaban. No era un secreto que Talmannon sentía

fascinación por estas criaturas y por el dios que las había creado incluso antes de invocarlo. Tenía un especial afecto a los szish; y, cuando se enteró de que una maga humana había dado a luz a un hijo de un capitán szish de su propia guardia, Talmannon lo adoptó y lo crió como a un hijo; y, para protegerlo de todo mal, le concedió el don de la inmortalidad.

El imperio de Talmannon terminó cuando los unicornios, tradicionalmente neutrales, se aliaron a los dragones en su lucha contra las serpientes. Los unicornios actuaron a través de una heroína semimaga, una mestiza entre hada y humana, llamada Ayshel, y forjaron para ella el báculo que lleva su nombre. Tras una titánica batalla, Talmannon fue derrotado, y los dragones expulsaron a las serpientes a Umadhun y sellaron la entrada para que no pudieran regresar. Los sheks se llevaron consigo a Shiskatchegg y, mucho tiempo después, lo entregaron a Kirtash, el hijo de Ashran.

De Talmannon sólo quedó una urna con cenizas, que su hijo adoptivo, el semiszish conocido como el Custodio, guardó con celo durante muchos milenios en una cámara oculta bajo el monte Lunn.

La rebelión de los trasgos

Los feéricos no tienen gobernantes ni más ley que la de respetar la naturaleza. Sin embargo, en la práctica tiene más peso la voz de los feéricos de mayor tamaño, aquellos cuya altura y constitución son similares a las de los humanos. Viven mucho más tiempo que los demás, son más sabios y su aspecto les permite viajar y conocer mundo, al contrario que los feéricos de pequeño tamaño, que no suelen abandonar nunca los bosques donde nacen. Incluso dentro de este grupo de "feéricos mayores", son las hadas femeninas las que llevan la voz cantante, por encima de los silfos, o hadas macho. Los silfos poseen alas que les permiten elevarse hasta las copas más altas, a diferencia de las hadas mayores, que carecen de ellas. Sin embargo, son éstas las que tienen mayor habilidad para escuchar la voz de Wina y cuidar de las plantas, por lo que son más respetadas que los silfos; la de los feéricos es, por tanto, una sociedad matriarcal.

Hubo un tiempo, sin embargo, en que un grupo de feéricos quiso cambiar las cosas. Se rebelaron contra las hadas mayores y trataron de hacer menguar sus poderes destruyendo cuantos árboles encontraron a su paso, en el mayor atentado contra la naturaleza que ningún feérico había cometido jamás.

Las hadas aún fueron benévolas con ellos cuando terminó la batalla. No los castigaron a todos a la pena máxima; sólo a los cabecillas, que fueron transformados en árboles, creando un nuevo bosque en el sur de Derbhad. El resto de los rebeldes fueron condenados a habitar para siempre en ese nuevo bosque y se les prohibió volver a pisar Alis Lithban o el bosque de Awa.

En aquel bosque aún viven los descendientes de aquellos feéricos rebeldes, que se han ido reproduciendo entre ellos hasta formar una subraza aparte. Son especialmente crueles y no demasiado inteligentes, y tampoco sienten mucho aprecio hacia el resto de los feéricos. No se les puede juzgar por ello, sin embargo; habitan, al igual que lo hicieron sus antepasados antes que ellos, en un bosque nacido del rencor y el odio de una raza de feéricos rebeldes, y sus gritos de ira todavía se escuchan entre el susurro de las ramas cuando sopla el viento.

Este es bosque es Trask-ban; y sus habitantes, los trasgos.

PERSONAJE DEL MES: GERDE

Gerde nació en el bosque de Awa. Fue tocada por un unicornio cuando no era más que una niña, y fue enviada a estudiar a la Torre de Derbhad, donde pronto tuvo diferencias con Aile Alhenai, la Señora de la Torre, que también era una maga feérica, pero mayor que ella, más sabia y más poderosa. Gerde era una aprendiz despierta y brillante. Pero era indisciplinada y egoísta, y solía utilizar su poder en beneficio propio, sin importarle los sentimientos ajenos. No podía comprender qué había de malo en utilizar su poder de seducción con los muchachos que eran de su agrado para llevárselos a su lecho, aun

en contra de su voluntad. Muchos de ellos no ponían reparos, ciertamente; pero Gerde solía olvidar que no todas las razas eran tan desinhibidas como los feéricos. Y más de un aprendiz se sentía humillado y utilizado por la bella feérica.

Cuando sus constantes faltas de disciplina y las quejas de los aprendices y sus novias fueron demasiadas como para pasarlas por alto, Aile castigó a Gerde y la tuvo encerrada durante un mes.

Ella nunca se lo perdonó.

En cuanto pudo, se marchó de la Torre de Derbhad y acudió a la Torre de Kazlunn. Allí permaneció mucho tiempo a las órdenes del Archimago Zimanen, con el que mantuvo alguna discusión, aunque no llegó a llevarse con él tan mal como con Aile. Soñaba con convertirse algún día en la Señora de la Torre de Kazlunn; pensaba que, si alcanzaba el máximo escalafón en la Orden Mágica, obtendría por fin el poder y la libertad que siempre había deseado, y nunca más tendría que rendir cuentas a nadie. No obstante, sabía que eso era imposible, puesto que ella no se había educado en la desaparecida Torre de Drackwen. Por tanto, no llegaría nunca a ser Archimaga. Y mientras existiesen Archimagos, siempre habría alguien a quien debería obediencia.

El día de la conjunción astral, Gerde estaba en el consejo de hechiceros que decidieron enviar a Yandrak y Lunnaris a otro mundo para ponerlos a salvo. No obstante, admiraba en secreto a la persona que había sido capaz de desafiar de aquella manera no sólo a los Archimagos, sino a los propios dioses, provocando la extinción de los dragones y los unicornios. Y por este motivo se unió a Ashran. Impresionada por su poder y el de los sheks, creyó que alguien como él jamás podría ser derrotado. Ansiaba aprender el secreto de aquella magia invencible.

Se pasó al bando de los sheks y una de sus primeras misiones consistió en acabar con la joven Victoria. Fue una misión que acató con placer; Victoria era la protegida de Aile, a quien Gerde guardaba rencor todavía, y mantenía una relación con Kirtash, por quien Gerde se sentía atraída.

Su relación con Kirtash siempre fue ambigua. Llegaron a pasar una noche juntos, pero Gerde siempre tuvo la certeza de que el corazón de él pertenecía a otra persona, y, lo que era más inquietante, nunca había sido capaz de seducirlo. Tanto cuando la rechazaba como cuando la aceptaba, Kirtash siempre lo hacía por voluntad propia. Gerde no tenía poder sobre él; por una vez, ella era la marioneta y no la que manejaba los hilos. Y eso hizo que creciera su fascinación hacia él.

Y esta fascinación fue fatal para ella. Ashran le entregó el mando de la Torre de Kazlunn, como ella deseaba; pero Gerde halló la muerte a manos del propio Kirtash, tras fracasar en su misión de someter a los bárbaros de Shur-Ikail por culpa de Aile.

Sin embargo, Ashran conservó su cuerpo y, a su muerte, el Séptimo dios lo utilizó como avatar y lo hizo resucitar.

En su nueva vida como diosa, Gerde reunió a todas las serpientes y planificó su huida de Idhún. A través de la shek Ziessel, atrapada en el cuerpo humano de Shizuko Ishikawa, Gerde estudió la posibilidad de enviar a su gente a la Tierra; pero finalmente, aconsejada por Kirtash, decidió crear un mundo nuevo para las serpientes.

Gerde murió por segunda vez, bajo la ira de los Seis dioses, mientras mantenía la Puerta interdimensional abierta para que escaparan los sheks. El espíritu del Séptimo que habitaba en ella fue a encarnarse esta vez en su discípulo, el szish Assher.

<p>Cita: "No obstante Gerde, que había traicionado a los suyos, que se había aliado con Ashran, que había intentado matar a un unicornio, sentía que ya no tenía límites. Si había hecho todo eso, estaba más cerca de servir al Séptimo que Wina, la diosa de todo lo verde, la madre de los feéricos. Si había hecho todo eso, también podía usar el fuego." (MDI II)</p>
--

Test:

1. ¿Cuál de estas criaturas no es un feérico?

- a. Silfo
- b. Dríade
- c. Limyati
- b. Trasgo

2. ¿Cuál es el invento más útil de los feéricos?

- a. Las casas que crecen en los árboles.
- b. Los anticonceptivos idhunitas
- c. La varita mágica (patentada por el hada madrina "Bibidi-babidi-bú")
- d. El tinte de pelo de color verde

3. ¿En cuál de estos lugares no encontrarás jamás a un feérico?

- a. En Limbhad.
- b. En una torre de magia
- c. En Celestia
- d. En el desierto de Kash-Tar

4. ¿De qué color son los ojos de los feéricos?

- a. Completamente negros.
- b. Verde que te quiero verde, como el bosque
- c. De muchos colores.
- d. Depende de las lentillas que lleven ese día

5. ¿Cuál de estos feéricos no fue un mago?

- a. Aile Alhenai
- b. Harel, el silfo
- c. Gerde
- d. Talmannon

6. ¿Tienen alas los feéricos?

- a. Sí, todos.

- b. No, ninguno.
- c. Sólo las hadas
- d. Sólo algunas clases de hadas más pequeñas y los silfos.

Soluciones: 1c, 2b, 3d, 4a, 5b, 6d

LAURA RESPONDE

Clasificación de los feéricos

¿Son exactamente igual que las típicas hadas de la mitología o tienen alguna diferencia? ¿Qué tamaño tienen los silfos? (Neli)
¿Cuántas clases de feéricos hay? (Dalayn Dal'hinae)

Respuesta de Laura:

No se ha hecho una clasificación exhaustiva de los feéricos de Idhún, pero entre ellos mismos suelen diferenciar entre tres grandes grupos, atendiendo al tamaño: las hadas pequeñas (donde se incluirían las haditas estilo Campanilla, los gnomos, los duendecillos, etc), las hadas medianas (duendes, trasgos, algunos tipos de dríades) y las hadas altas o mayores (hadas del tamaño de los humano: silfos, ninfas, náyades, dríades, etc.). Los silfos son las hadas de sexo masculino, aunque, cuando hablan de silfos, normalmente los idhunitas se refieren a los feéricos varones de mayor tamaño, de la altura de un humano. Se distinguen de las mujeres en que ellos tienen alas, y ellas no. Pero entre las hadas pequeñas sí que existen individuos alados, tanto varones como mujeres, y por eso también a veces se denomina "silfos" a estas criaturitas aladas (lo que en la Tierra se conocería como "pixies"), no mayores que una mano, siempre que sean de sexo masculino. Las chicas son, simplemente, haditas, hadas pequeñas o hadas menores.

La mitología terrestre sobre las hadas es también muy rica y variada. No es lo mismo la mitología céltica que la grecolatina. Las náyades, dríades, ninfas, etcétera... vienen de la cultura grecolatina. La céltica es más dada a presentarnos historias sobre hadas, duendes, trasgos, goblins, pixies... Y también en la mitología nórdica existen elfos y criaturas similares.

Los feéricos de Idhún no tienen el aspecto de las hadas de los cuentos de hadas (valga la redundancia), ni los duendes llevan trajecitos de colores y zapatos con hebillas. Los feéricos de Idhún son

criaturas relacionadas con el bosque, de piel y cabello color verde o color tierra. En algunos casos se parecen a los feéricos descritos por la mitología, y en otros, no; pero también depende de la versión de las hadas a la que te refieras, y de la imaginación de cada uno.

La palabra "feérico" no es idhunaica, es terrestre y la podéis encontrar en el diccionario. Significa "relativo o referente a las hadas". "Fée" es "hada" en francés.

Lo cierto es que, más allá del tamaño y el aspecto de las hadas mitológicas, en *Memorias de Idhún* está reflejada más bien la clasificación literaria. Tradicionalmente, en la literatura, en las leyendas y en los cuentos de hadas, estas mujeres sobrenaturales desempeñan dos funciones principales, la de *fée marraine* y *fée amante*. O, dicho en castellano, la de hada madrina y hada amante. Todos conocemos a las hadas madrinas, sabias y protectoras, de los cuentos, ¿verdad? Las hadas madrinas de Cenicienta o de la Bella Durmiente son claros ejemplos de este tipo. Las hadas amantes, a veces mujeres fatales, a veces tiernas esposas, son menos conocidas en los cuentos infantiles, pero la literatura y las leyendas están llenas de ellas. Hay multitud de historias antiquísimas sobre el hombre mortal que se enamora de una mujer sobrenatural; o bien ella se lo lleva consigo al País de las Hadas, o bien abandona a su gente para vivir junto a su marido una vida mortal. Y hay muchísimas variantes del mito, desde las *selkies* o chicas-foca a las *nagas* o mujeres-serpiente de la India, pasando, por supuesto, por la hermosísima historia de Melusina, en algunas versiones hada, en otras serpiente, en otras dragón.

En Idhún, como no podía ser menos, las dos hadas más importantes ejecutan ambos roles. Una de ellas actúa como hada madrina y la otra, como hada amante. Sabéis cuál es cual, ¿verdad?

MAYO 2008

LOS VARU

Los varu, hijos de Neliam, la diosa del mar, son una raza acuática que habita en el fondo del océano. Debido a las escamas que recubren su piel, en el pasado se creyó que estaban emparentados con los peces o con los reptiles; pero lo cierto es que los varu son mucho más parecidos a las otras razas de lo que pueda parecer en un principio. Por debajo de sus cabellos semejantes a brotes de algas, de su piel escamosa y sus manos y pies palmeados, no son más que una raza sangrecaliente que se adaptó a la vida bajo el agua.

Esta adaptación al medio submarino no influyó sólo en su físico, sino también en su modo de comunicarse. Los varu no tienen cuerdas vocales, puesto que no les sirven de nada bajo el agua, por lo que se "hablan" por telepatía.

Hábitat de los varu

Los varu viven siempre bajo el agua. Su cuerpo se ha adaptado a ello hasta tal punto que, si permanecen mucho tiempo fuera del elemento líquido, su piel se reseca y sus agallas pueden llegar a obstruirse. Por esta razón todos los varu, incluso aquellos que, por unos motivos o por otros, se ven obligados a vivir en el continente, se aseguran de no alejarse mucho del agua.

Los que habitan en el océano lo hacen, en su gran mayoría, en las grandes ciudades submarinas que han levantado en el fondo del mar. Las viviendas varu primitivas fueron construidas a partir de conchas de enkora, un enorme molusco cuyas valvas son lo bastante grandes como para dar refugio a una familia entera de varu. Así, las primeras comunidades varu fueron levantadas en los cementerios de enkoras; pero, con el tiempo, y con el aumento de la población varu, comenzaron a construir viviendas de varios pisos, bien dando forma a los inmensos arrecifes coralinos, bien a base de amontonar rocas

submarinas, que terminaban recubiertas por mullidos lechos de algas. Por eso, las casas varu no tienen puertas, sino ventanas: cualquiera puede entrar por ellas nadando, no importa a qué altura estén, porque, además, siempre están abiertas. Es importante que las corrientes de agua "mareen" la casa, como suelen decir los varu.

Debido a las características de su mundo, los varu son amantes del silencio y la tranquilidad. Su alimentación está basada en los distintos tipos de algas que cultivan a las afueras de sus ciudades. También les encanta el pescado, aunque lo comen con moderación: son conscientes de que comparten con los peces el inmenso océano que Neliam les entregó para que lo habitaran y, por tanto, nunca matarán peces para otra cosa que no sea su sustento.

Relaciones con otras razas

Los varu comenzaron muy tarde a comerciar y tratar con otras razas idhunitas. Nadie podía seguirlos a sus ciudades submarinas y, por otra parte, ellos tenían miedo de resecarse y por eso no se aventuraban tierra adentro si podían evitarlo.

Sus relaciones con otras razas comenzaron cuando los humanos inventaron la navegación. Pronto establecieron rutas marítimas comerciales y llegaron hasta las islas. Allí se establecieron varias colonias de humanos que estrecharon lazos con los varu. Con el tiempo, los marinos llevaron noticias de esta raza a todos los rincones del continente, y con el tiempo los varu enviaron embajadores tierra adentro, a conocer a los "pielseca".

Sin embargo, era mucho más difícil que otras razas pudieran visitar el reino oceánico, y de hecho hay algunas que no lo han hecho jamás, como es el caso de los gigantes. Pero, como no podía ser de otro modo, el primer "pielseca" en descender a las profundidades fue un humano. Fue el capitán Fardek, un marino osado y perspicaz, quien ideó un sistema de transporte submarino basado en las burbujas de aire generadas por las marpalsas, unas plantas que crecen en el lecho del océano idhunita; él fue el primer habitante de la superficie que contempló con sus propios ojos las maravillas del Reino Oceánico.

En la actualidad, las mejores posadas en las ciudades más importantes del continente tienen al menos una habitación adaptada para los varu; igualmente, en los Oráculos y las torres de hechicería tienen cámaras con grandes bañeras para sus huéspedes oceánicos. Y, si bien no es frecuente ver a los varu en el continente, ya no es tan extraño como en tiempos pasados.

También, de vez en cuando, los varu reciben visitantes de la superficie. Pero, aunque el transporte en burbujas de aire es bastante seguro, la construcción de habitáculos para los pielseca presenta muchas dificultades técnicas y, por tanto, apenas existen refugios seguros para ellos en el fondo del mar. El más grande es la Casa de Huéspedes de Dagledu.

Cita: "Un rato después llegaron a Dagledu, la capital del Reino Oceánico. Desde arriba era difícil verla, porque los edificios estaban cubiertos de algas y corales, y parecían parte del suelo marino. No había calles propiamente dichas; no era necesario, puesto que los varu nadaban entre las casas sin poner los pies en el suelo. Los edificios tampoco tenían puertas, sino ventanas, y estaban contruidos en varias alturas, separadas por pequeños tejadillos recubiertos de algas de colores variados; también los peces, que vagaban de un lado para otro, solos o en grupo, presentaban tal gama de formas y colores que hacían de Dagledu una explosión de vida y color. Zaisei se preguntó cómo era posible que en aquel frío y silencioso mundo pudiera existir tanta belleza". (Mdl III)

Neliam, diosa del mar

Esta diosa tiene fama de serena e imperturbable, lo cual contradice la leyenda que afirma que, en tiempos remotos, Neliam lloró y lloró sin parar hasta que medio mundo estuvo cubierto por un mar de lágrimas. A esta llantina de la diosa se la conoce como "el Disgusto de Neliam". Teólogos, sacerdotes y eruditos varu de todas las épocas han debatido acerca de qué fue lo que Disgustó a su diosa

hasta el punto de hacerle llorar un océano entero, pero a día de hoy todavía no se ha llegado a ninguna conclusión.

Neliam es la diosa madre de los varu, pero también lo es de todas las criaturas que habitan en el mar, incluso de los manantiales, de los lagos, de los ríos y hasta de los charcos que forman las gotas de lluvia. Por esta razón las náyades y los silfos acuáticos, que veneran a Wina sobre todos los dioses, recuerdan también a Neliam en sus oraciones.

Ella es la diosa que mueve las poderosas mareas de Idhún, y por eso los varu dicen que, aunque Ayea, la luna más pequeña de las tres, es su favorita, en realidad las tres lunas le obedecen y le rinden pleitesía.

Se la representa como una mujer varu de largos cabellos, sonrisa serena y enigmática mirada, a veces, con las mejillas empapadas en llanto. Pero en su forma pura, Neliam provoca maremotos y poderosas corrientes marinas. La última vez que bajó al mundo anegó casi todo el sur de Idhún bajo una ola gigantesca.

Varu en la historia de Idhún: Bildu, último rey del océano

En tiempos pasados, los varu obedecían a un único rey, o reina, que lo era por derecho de descendencia. El último rey de los varu fue Bildu, quien destacó por su curiosidad hacia el mundo de los pielseca, y se le recuerda por haber propiciado la visita del capitán Fardek a su reino.

Por aquel entonces, los humanos capturaban y amaestraban a los tekteks para que propulsaran sus barcos; pero las criaturas eran esclavas en las bodegas de las embarcaciones, y en muchas ocasiones sufrían golpes y maltratos. Hasta la llegada de Bildu al trono, los varu atacaban los barcos para liberar a los tekteks, lo cual enemistaba a ambos pueblos y amenazaba con convertirse en una guerra abierta. Bildu se reunió con el capitán Fardek, que representaba a los marineros de Puerto Esmeralda, y juntos acordaron que los humanos podían seguir utilizando a los tekteks, siempre y cuando hubiese en

cada embarcación un varu encargado del cuidado y protección del animal.

De este modo, la navegación cobró un nuevo impulso, y Bildu y Fardek se hicieron amigos. Bildu solía acompañar al capitán en sus viajes a bordo de su barco, y por esta razón estaba presente cuando, un día, el barco navegó por encima de un campo de marpalsas, y Fardek se interesó por aquellas extrañas burbujas que flotaban en la superficie. Cuando Bildu le explicó que eran expulsadas por las marpalsas, al capitán se le ocurrió que tal vez podrían utilizarlas a modo de submarino.

Juntos, Bildu y Fardek trabajaron en aquel proyecto. Después de varios intentos, encontraron por fin una burbuja adecuada para que Fardek pudiese descender a las ciudades submarinas.

El primer viaje fue un éxito; lo repitieron en varias ocasiones más, pero, tiempo después, una de las burbujas se rompió, y Fardek murió ahogado, para desesperación del rey de los varu.

Después de aquello, Bildu se encerró en su casa y no volvió a emerger a la superficie. Otros tomaron su relevo y comenzaron a cultivar las marpalsas en busca de burbujas más grandes y resistentes, pero Bildu murió, sin descendencia, mucho antes de que pudiera ver inaugurado el refugio para pielseca de Dagledu.

No hubo más reyes en el océano. Bildu era el último de su dinastía y, aunque después de su muerte se produjo una larga guerra entre varias familias que aspiraban a sucederlo, finalmente cada familia terminó gobernando en una ciudad diferente. Ese es el sistema de gobierno de los varu en la actualidad, aunque aún se conoce su país como "Reino Oceánico".

Perlas de conocimiento idhunita

Entre los varu existe gran variedad de tonalidad de las escamas y del cabello, similar a matas de algas, pero nada que suponga una diferencia tan significativa como para hablar de subrazas o clases distintas dentro de la raza varu.

Sin embargo, esto se aplica sólo a los varu que habitan en el mar. Porque en algunos ríos y grandes lagos del continente existen varu de agua dulce, que son, por lo general, más pequeños que los varu de agua salada, de tonalidades más cálidas y cabello más claro. Son comunidades muy pequeñas, y se cree que sus antepasados remontaron los ríos, arrastrados por mareas especialmente violentas, en tiempos remotos, y acabaron por instalarse en lagos y arroyos, lejos del mar. Los varu de agua dulce han tenido más contacto con el resto de las razas que sus primos del mar, y en algunos casos incluso han adoptado sus costumbres. Por eso los varu de agua salada los encuentran raros y extravagantes, aunque existe la creencia popular de que las varu más bonitas son las que habitan en los ríos.

Cita: "Como necesitaban brazos y piernas para nadar, cualquier cosa que quisieran transportar con ellos debía ir sujeta a su espalda, y por ello, las correas eran tan necesarias para ellos como los zapatos para los humanos que caminaban sobre el suelo. Dablu se las ajustó al cuerpo, sonriendo interiormente, como cada vez que lo hacía. Estaba muy orgulloso de ser un mago y vivía en la torre, sirviendo a la Orden Mágica, voluntariamente; pero todos los varu, incluso aquellos que llevaban muchos años habitando entre las razas terrestres, echaban de menos el mar. " (MdI III)

El amor entre los varu

En tiempos remotos, los matrimonios varu solían ser concertados. El juego de poder entre las familias obligaba a los padres a utilizar a sus hijos como medio para establecer pactos y alianzas, a ser posible con una familia más poderosa. La progresiva apertura de los varu al mundo de la superficie propició también que llegara hasta ellos la ética celeste y la revolución de los matrimonios por amor. El cambio fue lento y causó muchos problemas; pero, en la actualidad, en casi todas las comunidades varu se respetan los lazos.

Tres veces al año, las noches del plenilunio de Erea, los varu celebran la Fiesta de los Lazos. En esas fechas, parejas varu de todo el

Reino Oceánico se reúnen en una espectacular procesión que llega hasta los pies del Oráculo de Gantadd. Allí los aguarda siempre una sacerdotisa celeste para bendecir las uniones de aquellos que se aman de verdad. Por eso, la bendición de la unión de los varu suele ser una fiesta pública que celebran junto a muchas otras parejas.

Pese a su piel escamosa y su aspecto de anfibio, los varu son mamíferos y vivíparos. Las madres dan a luz un bebé cada vez, no más; llevan a sus hijos en su vientre durante doce meses, y luego los amamantan hasta que son capaces de nadar por sí solos. Entretanto, los pequeños varu viajan abrazados a sus madres. Ellas necesitan brazos y piernas para nadar, por lo que no pueden sujetar a sus hijos cuando se desplazan de un lado a otro, y por tanto todos los bebés, incluso recién nacidos, ya deben ser lo bastante fuertes como para poder aferrarse a ellas sin ayuda. A pesar de ello, sus madres los sujetan a su cuerpo con correas, como hacen con todo lo demás. En tiempos pasados, los bebés demasiado débiles acababan perdiéndose, por lo que sólo sobrevivían los que sabían mantenerse bien cogidos a sus madres, pero en la actualidad hay pocas que quieran correr ese riesgo o que rechacen a un niño débil.

PERSONAJE DEL MES: Gaedalu

Gaedalu nació en Dagledu, en el seno del poderoso clan de los Dalu, los gobernantes de la ciudad. Con todo, optó por entrar como novicia en el templo de Neliam. Tras su consagración como sacerdotisa fue enviada al Oráculo de Gantadd, bajo las órdenes de la Madre Deril. Pese a ello, seguía regresando a menudo a Dagledu, y en una de sus estancias en la ciudad conoció al que sería el padre de su hija, Deevadalu, más conocida como Deeva. La relación no duró mucho porque una sacerdotisa celeste confirmó que él ya no la amaba, por lo que Gaedalu se llevó consigo a su hija y se encerró en el Oráculo.

Sin embargo, cuando la niña creció un poco más empezó a llevársela consigo en los viajes que realizaba como parte del séquito

de la madre Deril. En uno de esos viajes, la niña fue tocada por un unicornio.

Gaedalu, con gran disgusto por su parte, hubo de enviarla a una torre de magia, pero la Madre Deril utilizó su influencia para que fuese la Torre de Derbhad, la más cercana al Oráculo.

Deeva creció rodeada de magos, y sus maestros afirmaban que era una hechicera de talento. Cuando tuvo edad suficiente para decidir, optó por perfeccionar su arte en lugar de regresar al Oráculo, y su madre, que la quería con locura, respetó su decisión. Tiempo después, la Madre Deril murió y designó a Gaedalu como su sucesora al mando de la Iglesia de las Tres Lunas.

Cuando los sheks invadieron Idhún, un grupo de magos de la Torre de Derbhad huyó a la Tierra. Deeva estaba entre ellos.

Gaedalu permaneció en el Oráculo, protegiendo a las sacerdotisas, hasta el final. Desde la torre le informaron de que su hija se había exiliado a un mundo donde podría estar a salvo, y eso la tranquilizó, aunque no hubo un solo día que no aguardara el regreso de Deeva con impaciencia. Entretanto, cobijó en el Oráculo a Manua, la madre de Kirtash, y ésta mató accidentalmente a su amiga Kanei. La hija de ésta, Zaisei, quedó huérfana de madre, y Gaedalu la cuidó y protegió de forma especial, tal vez en recuerdo de su propia hija perdida.

Aunque los sheks destruyeron todos los demás Oráculos, no llegaron a atacar nunca el de Gantadd, por lo que Gaedalu empezó a considerar que los dioses protegían especialmente su comunidad de sacerdotisas. Tras la noticia de que el unicornio seguía vivo y había sido rescatado de las garras de Ashran en la Torre de Drackwen, Gaedalu viajó con su séquito hasta el bosque de Awa para conocer detalles sobre los héroes llegados desde ese "otro mundo" al que su hija se había marchado años atrás.

No confió en ningún momento en Kirtash, el aliado de la Resistencia, y dudó siempre de la sinceridad de sus sentimientos hacia Victoria. Tras la derrota de Ashran, el propio Kirtash le confirmó que había asesinado a su hija Deeva en la Tierra. Desde entonces, en el corazón de Gaedalu sólo quedó lugar para la venganza.

Dedicó mucho tiempo y esfuerzo a buscar un arma eficaz contra los sheks y regresó al Reino Oceánico a recoger fragmentos de la Roca Maldita. Ayudó a Alsan a recuperar su trono y a controlar a la bestia que habitaba en su interior, y juntos tendieron una trampa a Kirtash, a quien capturaron y estuvieron a punto de matar. Finalmente, ambos se unieron a Qaydar en un loco intento por invocar a los dioses y revelarles la ubicación del Séptimo. La experiencia resultó devastadora para Gaedalu, que renunció a su cargo como Madre Venerable a favor de la hermana Karale y volvió a recluirse en el fondo del mar, donde, según dicen, continúa todavía.

Cita: “Hace ya varios días que Ashran cayó, y la Puerta al otro mundo vuelve a estar abierta. Los magos exiliados deberían regresar. Pero no ha vuelto nadie aún. ¿Debemos aguardar más... o los mataste a todos? ¿Mataste también a Deeva?”.

El shek alzó la cabeza y frunció levemente el ceño, reflexionando.

“Recuerdo a Deeva”, dijo entonces.

No añadió nada más, pero no fue necesario. La Madre tembló, se llevó una mano al pecho, se apoyó en la pared porque le fallaron las piernas. Dejó caer la cabeza... y lloró. " (MdI II)

LAURA RESPONDE

La telepatía de los varu.

¿Hasta dónde llega la telepatía varu? ¿Leen tus pensamientos o sólo lo que tú quieras decirles? (Maku)

Respuesta de Laura:

Para los varu la telepatía es su forma de comunicarse. La utilizan de modo similar a como nosotros empleamos el lenguaje oral. Por tanto, cuando se "hablan" mentalmente pueden mentirse o no revelar toda la verdad. Los varu más ancianos sí que pueden ser más sensibles a lo que la gente piensa a nivel más profundo, pero eso se debe a que llevan mucho tiempo comunicándose por telepatía. La mayor parte de los varu sólo lee los pensamientos más superficiales, aquellos que se dirigen específicamente a ellos.

Los primeros contactos con los pielseca fueron muy complicados. Los varu no estaban acostumbrados a escuchar las palabras en sus oídos. Las buscaban en la mente de su interlocutor, y, por tanto, era como si las escucharan dos veces, como con eco. Los pielseca, por el contrario, no estaban habituados a que les hablaran por telepatía. Lo sentían como una invasión de su intimidad, y eso los ponía nerviosos.

Sin embargo, los varu aprendieron rápidamente el idhunaico. Cuentan sus leyendas que lo conocían en tiempos antiguos, antes de establecerse en el fondo del mar y perder las cuerdas vocales y el lenguaje oral, y por eso fueron capaces de recuperarlo tan rápidamente y pensar con palabras idhunaicas y no sólo en conceptos, como habían hecho hasta entonces.

Muy probablemente, esto sea verdad. Pero también es cierto que en la mente consciente las palabras están unidas a los conceptos. Y que, aunque un varu las escuche en sus oídos, a la vez también las está leyendo en la mente de su interlocutor. Podría entender lo que dijera cualquier persona, aunque hablase en un idioma desconocido.

Cuando las palabras se forman en la mente, suelen estar ligadas a la idea que quieren expresar. Cuando se pronuncian en voz alta, esa idea se pierde, a no ser que el interlocutor conozca el idioma en el que le estén hablando, y en su propia mente las palabras que escucha tengan el mismo sentido que en la de la persona que las pronuncia. Los varu se saltan el paso intermedio. Los varu pueden escuchar las palabras pronunciadas, pero también pueden leerlas en la mente de la persona que habla, cuando todavía están unidas a los conceptos que expresan. Por esta razón el idioma no es una barrera para ellos.

La telepatía de los varu no llega, ni mucho menos, al nivel de la de los sheks. Para los varu, es una forma de comunicarse, una de las más importantes; pero también, como los humanos, tienen otras. Para los sheks, en cambio, la telepatía lo es todo. Sus lazos telepáticos los definen como individuos y como parte de la comunidad. Un shek que pierda su capacidad telepática se sentirá como si hubiese perdido todos los sentidos. Para un varu, no poder comunicarse por telepatía (a causa de una conmoción o de algún problema mental) supondría haber perdido uno solo. Sería trágico para él, pero no se sentiría anulado como individuo.

Test:

1. ¿Tienen pelo los varu?

- a. No.
- b. Sí, tienen pelo como los humanos
- c. Sí, pero parece una mata de algas.
- d. No, tienen una aleta en la cabeza.

2. ¿Pueden respirar dentro y fuera del agua?

- a. Sí, respiran bajo el agua porque tienen agallas, y respiran en la superficie porque tienen pulmones.
- b. No, respiran bajo el agua pero se ahogan en la superficie, como los peces.
- c. No, respiran en la superficie pero necesitan burbujas de aire para vivir en el fondo del mar.
- d. Respiran en agua salada, pero en el agua dulce no.

3. ¿Cuál es la diosa a la que veneran los varu?

- a. Moby Dick
- b. Neliam
- c. Irial
- d. Wina

4. ¿Pueden ser magos los varu?

- a. No, porque no hay unicornios en el fondo del mar.
- b. Sí, porque existe un tipo de caballitos de mar con cuerno que entrega la magia también.
- c. Sí, pero sólo los varu de agua dulce.
- d. Sí, porque algunos varu viajan por el continente, pero no tienen posibilidades si permanecen en el fondo del mar.

5. ¿Qué les pasa a los varu si pasan mucho tiempo fuera del agua?

- a. Se asfixian, como los peces.
- b. Se derriten bajo los soles.
- c. Se les reseca la piel y se les obstruyen las agallas.

d. Nada.

6. ¿Qué clase de criatura es una enkora?

- a. Un molusco de conchas gigantes.
- b. Una planta que genera burbujas de aire
- c. Una especie de calamar que hace de motor de los barcos.
- d. Un pez enloquecido por vivir cerca de la Roca Maldita.

Soluciones: 1c, 2a, 3b, 4d, 5c, 6a

JUNIO 2008

LOS YAN

Los yan son la última raza sangrecaliente y la más sangrecaliente de todas, como suele decirse. Son de estatura más baja que los humanos, de ojos rojos como brasas y piel de color tierra; el cabello entre gris y castaño, pasando por toda la gama de los rojos, suelen llevarlo siempre largo y recogido en un peinado de trenzas. Rápidos, apasionados, volubles y poco fiables, tienen mucho en común con el fuego que consideran su elemento. Son muy nerviosos e incapaces de quedarse quietos; de hecho, hablan tan deprisa que no separan una palabra de otra y es difícil entenderlos.

Cuenta una antigua leyenda que a causa de un error de Aldun, el dios que los creó, están condenados a vivir para siempre en el desierto, a ser siempre los "yan", los últimos. Pero ellos lo llevan con estoicismo y con una gran dosis de orgullo. Son los hijos de Aldun. Son los hijos del fuego. Son los hijos del desierto.

Hábitat de los yan

Los yan viven en el desierto de Kash-Tar y raras veces salen de él. Dicen las leyendas que, tiempo atrás, Kash-Tar era una tierra rica y fértil, pero que el dios Aldun la abrasó al descender al mundo. Como castigo, los demás dioses obligaron a sus hijos, los yan, a habitar en el lugar que había destruido.

Hoy día, los yan aman el desierto y muy pocos se sienten capaces de abandonarlo. Existen algunas poblaciones yan, de casas bajas y robustas, de planta redondeada y tejados ligeramente cónicos, lo que les da un cierto aspecto de hongo. Pero la mayor parte de los yan son nómadas y se agrupan en tribus que viajan de oasis en oasis sin detenerse mucho tiempo en ningún sitio. Suelen desplazarse a pie o a lomos de torkas, grandes y perezosos lagartos de las arenas.

El desierto de Kash-Tar, con sus impresionantes dunas, sus arenas rosadas y sus exóticos oasis, con lagunas de aguas de profundo

color zafiro, es un lugar de misteriosa belleza. Los yan más ancianos suelen sentarse ante sus tiendas para contemplar los atardeceres, y cuando el primero de los soles incendia de rojo las arenas de Kash-Tar, sonrían y se dicen a sí mismos que el castigo divino que los obliga a vivir allí no es, ni mucho menos, tan horrible como la gente piensa.

Relaciones con otras razas

Los yan tienen fama de ser egoístas y desconfiados, y de trabajar sólo para su propio provecho. Y hay mucho de cierto en esta creencia popular, pero no es enteramente culpa suya.

Tradicionalmente, las otras razas han despreciado a los yan por ser "los últimos"; en tiempos pasados existía además una corriente de pensamiento racista que consideraba que los yan eran inferiores a los demás, algo intermedio entre los animales y los seres racionales. Se los llamaba "el error de Aldun", cuya creación más perfecta eran, obviamente, los dragones. Para apoyar esta teoría, sus defensores aludían a su forma de vida errante, a su manera de vestir, descuidada y casi desarrapada, y a su forma de hablar: ni siquiera eran capaces de vocalizar correctamente. Se llegó al punto de que algunos comerciantes desaprensivos secuestraban a jóvenes yan para utilizarlos como esclavos. Llegó un momento en que humanos y mestizos colonizaron el desierto y sometieron a las tribus yan. Éstos tienen fama de no comprometerse ni buscarse problemas, pero en momentos de crisis reaccionan con una violencia inusitada. Esto fue lo que sucedió durante la Revolución Yan. Los habitantes del desierto expulsaron a los extranjeros y recuperaron su hogar y su libertad.

Desde entonces sólo confían en la gente de su propia raza, y no siempre. No muestran el rostro a los desconocidos y no dan nada a cambio de nada. La Revolución Yan les devolvió su orgullo y, aunque actualmente son respetados y reconocidos como una raza con los mismos derechos que las demás, ellos siguen defendiendo su identidad con la misma ferocidad de antaño.

Aldun, dios del fuego

El padre de los yan tiene el fuego como elemento propio. Suyo es el poder que hace arder los soles y otorga la llama a los dragones. Se lo representa como un yan de barba pelirroja y con las proporciones de un gigante.

Es proverbial su rivalidad con Wina, la diosa de la tierra. Y, aunque ningún yan se atreve a maldecir a Wina, lo cierto es que no la aprecian demasiado, ni a ella ni a sus hijos, los feéricos.

Se dice de Aldun que creó a los dragones. En realidad, puntualizan los sacerdotes, los dragones fueron creados por los tres dioses juntos: Karevan les dio cuerpo, Yohavir les dio alas y Aldun les dio el fuego. Sin embargo, este último atributo es el que más los diferencia de los sheks y del resto de criaturas, y por ello Aldun se considera el padre de los dragones, más que ningún otro dios.

La verdadera forma de Aldun es una gigantesca esfera de fuego. Puede expandirse hasta alcanzar el tamaño de un sol o puede compactarse hasta llegar a ser tan pequeño como una casa. En cualquier caso, su presencia abrasa todo lo que toca y hace subir la temperatura a su alrededor hasta extremos infernales. La última vez que descendió al mundo vagó por Kash-Tar y calcinó varias poblaciones yan sin ser consciente de su presencia.

Perlas de conocimiento idhunita

En el pasado, los yan fueron grandes amigos de los dragones. O, mejor dicho, fueron sus sirvientes favoritos. Mucha gente en Idhún admiraba a los dragones y deseaba estar cerca de ellos y verlos con sus propios ojos volando sobre Awinor, pero sólo a los yan se les permitía traspasar las fronteras de la tierra de los dragones, y no a todos ellos.

Los yan estaban orgullosos de su hermandad con los dragones. Ambas especies tenían en común el fuego de Aldun; los yan creían que por este motivo los dragones los preferían sobre todos los demás.

La realidad es que los dragones sabían que pocas criaturas eran capaces de soportar las altas temperaturas de sus cubiles. En las zonas donde se concentraban las cuevas de los dragones hacía un calor inaguantable para cualquiera... Y por eso, en tiempos pasados, si alguien quería contactar con los dragones, debía enviar a un mago de gran nivel o a un yan. Los magos podían involucrarse en un hechizo de protección térmica, y los yan eran resistentes al calor por naturaleza. Al resto de visitantes no se les permitía pasar de la Torre de Awinor. Por eso los yan se sentían especialmente favorecidos por los dragones, y solían llamarlos *Erekasdi*, "Hermanos Mayores".

Cita: "Y Jack y Victoria vieron por primera vez el rostro de un yan.

Tenía un aspecto aún más humano de lo que ambos habían imaginado. Su piel era áspera y rugosa, de color pardo-rojizo, y su nariz achatada parecía aún más pequeña bajo los enormes ojos redondos y ardientes como brasas que presidían sus facciones. Llevaba el cabello gris peinado en multitud de pequeñas trenzas que le caían sobre los hombros.

A Victoria le recordó vagamente a una especie de duende. Tal vez también tenía que ver con eso el hecho de que los yan en general eran gente de baja estatura." (Mdl II)

Los swanits, señores del desierto.

Los yan se precian de ser grandes cazadores. Han aprendido a exprimir hasta la última gota de su desértico mundo. Domesticaron a los torkas para que les sirvan de animales de tiro y cazan prácticamente todo lo demás.

La única criatura a la que no osan acercarse es el swanit.

Los swanits son insectos gigantescos, protegidos por un caparazón coriáceo, que se desplazan por el desierto sobre multitud de patas. Sus caparazones son muy apreciados porque con ellos se fabrican armaduras prácticamente indestructibles. Su carne constituía

un manjar para los yan en tiempos pasados, pero actualmente se considera tabú matar o comerse un swanit.

Antiguamente, cuando se quería poner a prueba a un yan, un líder o un cazador reconocido, se le retaba a que trajera un pedazo de caparazón de swanit. Se creía que realmente se podía matar a estas criaturas, aunque la mayor parte de los que lo intentaban no regresaban para contarlo. Pero ocasionalmente alguien encontraba algún swanit muerto y regresaba con el caparazón como prueba.

Los yan descubrieron hasta qué punto eran invencibles los swanit cuando una tribu entera que estaba de viaje asistió, por casualidad, al duelo entre uno de ellos y un poderoso dragón. La batalla entre ambas criaturas fue brutal, y finalmente el dragón se retiró sin haber matado al swanit. La noticia se extendió por todo el desierto y los yan empezaron a decir que ni siquiera los dragones eran capaces de vencer a los swanit. Desde entonces, enfrentarse a un swanit no se considera un acto de valentía, sino una gran locura. Los yan prohíben a su gente intentarlo siquiera: respetan profundamente a los swanit y se limitan a mantenerse lejos del camino de estas criaturas. Entre el resto de los habitantes del desierto, la expresión "ir a la caza del swanit" se utiliza para hacer referencia a tareas imposibles y altamente peligrosas. También, curiosamente, se usa en el lenguaje amoroso: cuando alguien se fija en una persona inalcanzable o que le puede romper el corazón se dice que va "a la caza del swanit" y que, por tanto, saldrá malparado.

CITA: “Por eso no existen muchos oasis como este en el desierto. Son muy difíciles de crear y, por otro lado, a los sacerdotes yan no les gusta que alteremos nuestra tierra.

—¿Por qué no? -quiso saber Jack-. Si tenéis el poder de crear oasis, podríais hacer del desierto un lugar mejor para vivir.

Kimara sonrió.

—Nunca le digas eso a un yan de sangre pura -dijo-. Es poco menos que una blasfemia. Va en contra de nuestras creencias.” (MDI II)

Yan en la historia de Idhún: Kutlak, el mago

Era sumamente extraño que un yan fuese bendecido por el don de la magia, puesto que los unicornios no podían sobrevivir en el desierto.

Sin embargo, siempre han existido exploradores entre los yan. Gente que se aventuraba por la Cordillera Cambiante, hacia las tierras de Raden o los límites de Celestia. De vez en cuando, alguno de ellos regresaba convertido en mago. Era sumamente extraño, pero podía suceder.

No obstante, los yan nunca abandonaban su tierra para estudiar magia en las torres. En muchas ocasiones, aquellos que habían sido bendecidos con el don del unicornio ni siquiera hablaban de su experiencia con nadie. Esto llevó a la gente a pensar que no existían magos entre los yan, y reafirmó la creencia de que eran una raza inferior, a la que ni siquiera los unicornios tenían en cuenta.

Todo esto cambió gracias a Kutlak.

Kutlak era un joven yan que hacía de intermediario entre los comerciantes de Dyan y su propia tribu. Su padre había vivido la época de la Revolución Yan y sufrido la esclavitud en sus propias carnes, pero Kutlak era hijo de los nuevos tiempos y disfrutaba mucho tratando con gente venida de todas partes. Era mucho más abierto y confiado de lo que suele ser normal en un yan, aunque lo que más lo transformó fue su encuentro con el unicornio.

Kutlak había conocido a varios magos y, aunque nunca se lo había planteado en serio, cuando le fue concedido en don de la magia empezó a soñar con acudir a una torre a estudiar hechicería.

Contra la voluntad de sus padres, que se lo prohibieron, Kutlak se escapó de casa y llamó a las puertas de la Torre de Awinor. Allí lo recibieron con recelo al principio, y con asombro después. No era el primer mago yan, ciertamente; pero sí era el primer mago yan del que el mundo tenía noticia.

Kutlak estudió en la torre y se convirtió en un mago notable. Cuando regresó a su tierra, muchos lo rechazaron, y cuando insinuó que podía crear oasis mediante la magia lo tacharon de hereje y de sacrílego. Kutlak escapó con vida por los pelos y se dedicó a vagar por el desierto. Cuando salvó de morir de sed a la hija pequeña de un jefe yan, que se había perdido, éste lo miró con otros ojos y apoyó su idea de hacer de Kash-Tar un lugar mejor.

El debate fue encendido y duró mucho, mucho tiempo. Finalmente se aprobó la creación de algunos oasis mediante la magia. No los suficientes como para cambiar por completo la fisonomía de Kash-Tar -a nadie se le habría ocurrido despertar la cólera de Wina de esa manera-, pero sí situar algunos en lugares estratégicos.

Desde entonces, algunos magos yan son enviados a las torres para aprender el arte de la hechicería. Y desde entonces, algunos oasis creados mediante la magia salpican el desierto. La acción de Kutlak contribuyó, por tanto, a abrir el mundo de los yan al resto de Idhún, y a convertir Kash-Tar en un lugar un poco menos abrasador.

PERSONAJE DEL MES: GOSER

Goser-ak-Nin era hijo de una cazadora y de un comerciante. Su padre tenía su tienda en la ciudad de Nin y era el líder de una red de caravanas que cruzaban todo Kash-Tar. Pero eso no le bastaba a su madre, nómada de pura cepa, quien terminó regresando a su tribu, en el corazón del desierto, llevándose consigo a Goser. Las relaciones entre ambos progenitores siguieron siendo amistosas... hasta la caída de los dragones.

El día de la conjunción astral, Goser tenía apenas seis años. Fue testigo de la muerte de los dragones y de la llegada de los sheks, y ese momento quedó grabado a fuego en su alma.

Los sheks enviaron a Sush a someter Kash-Tar, y hay que decir que lo consiguió con bastante rapidez. Los yan no permanecieron unidos ante la invasión, y muchos de ellos se pasaron al bando de los sheks simplemente porque les resultaba más cómodo.

Los szish empezaron por conquistar las ciudades y las zonas de los márgenes, asegurándose la lealtad de individuos importantes como Brajdu o, incluso, el padre de Goser. Pero durante mucho tiempo, el corazón de Kash-Tar permaneció libre, y Goser y su gente, también.

Cuando Sushh comenzó a enviar tropas a controlar a las tribus nómadas, Goser decidió que no podía seguir actuando como si no sucediera nada. Despreciaba a su padre por pactar con las serpientes, pero nunca se había rebelado abiertamente contra ellas. Fue su madre, la indómita cazadora, quien se negó a guiar a una patrulla de szish hasta su tribu, y fue asesinada por ello.

Tras la muerte de su madre, Goser tomó la decisión de iniciar una rebelión. Le llegaron rumores desde el norte; decían que los humanos y los feéricos se habían unido contra Ashran y los sheks. También se decía que habían regresado los dragones. Otros hablaban de un solo dragón; y, por último, otros afirmaban que no eran dragones de verdad, sino que los humanos los habían fabricado. En cualquier caso, los humanos se estaban moviendo. Los yan no podían ser menos.

Goser encontró a otros jóvenes descontentos como él. Reunió a un grupo lo bastante grande como para ser tenido en cuenta, y comenzó a atacar pequeños campamentos szish, situados en lugares estratégicos. Cuando llegó la noticia de la caída de Ashran, los yan pensaron que era cuestión de tiempo que Sushh se marchara también; pero pasaban los meses, y, mientras todo Idhún proclamaba su libertad, en Kash-Tar las cosas seguían igual que siempre. Eso movilizó a los yan más que ninguna otra cosa. El grupo de Goser creció, y él se convirtió en el líder de la resistencia yan. Pronto su temeraria ferocidad, sus dos hachas y las espirales tatuadas en su piel, que representaban el fuego de los soles, el poder de los yan, se hicieron legendarias. Desde el norte, los Nuevos Dragones enviaron a un grupo de los suyos para unirse a ellos en la lucha por la libertad de Kash-Tar.

Entre ellos estaba Kimara.

Goser y Kimara lucharon juntos en varias batallas e iniciaron una breve relación muy pasional; mientras tanto, el dios Aldun descendió al mundo y se paseó por Kash-Tar, provocando grandes catástrofes que Goser atribuía a los sheks. La brutalidad y el sinsentido de la guerra y de las masacres producidas por Aldun involuntariamente terminaron por hacerle perder el juicio.

Cuando, en plena batalla contra las serpientes, Aldun se presentó de improviso, Goser no fue capaz de dejar de luchar. Murió calcinado por el fuego de su dios.

Cita: “Admiraba a Goser, su arrojo temerario, su fuerza, su seguridad y, sobre todo, su poder para hacer que pasaran cosas. Kimara no era una persona capaz de esperar durante mucho tiempo a que las cosas pasaran por sí mismas, tenía que provocarlas ella. Y Goser era el tipo de persona capaz de aceptar y entender esto, porque él se sentía igual. Eran almas gemelas.” (MDI III)

Test:

1. ¿Qué animal usan los yan como montura?

- a. El swanit
- b. El torka
- c. El dromedario
- d. Ninguno, van andando a todas partes

2. ¿Con qué otra raza tienen una especial afinidad?

- a. Con ninguna, son egoístas y desconfiados
- b. Con los feéricos.
- c. Con los humanos, porque hay muchos humanos viviendo en Kash-Tar
- d. Admiran profundamente a los dragones, pero desconfían de todos los demás

3. ¿Por qué se cubren el rostro los yan?

- a. Porque son muy feos
- b. Para que los soles no les quemem la piel
- c. Por una cuestión cultural: no muestran el rostro a personas en las que no confían.
- d. Fue un castigo de la diosa Wina porque Aldun incendió Kash-Tar

4. ¿Qué personaje de Memorias de Idhún consigue cazar un swanit?

- a. Kirtash, que es el que mola más.
- b. Kimara, porque va detrás de un amor imposible que encima le hace sufrir
- c. Jack; es la prueba que le impuso Brajdu para liberar a Victoria.

d. Ninguno: no se puede matar a un swanit.

5. ¿Por qué lucharon los yan durante la Revolución Yan?

- a. Para dejar de ser esclavos de comerciantes desaprensivos
- b. Para ser admitidos en las escuelas de magia.
- c.

Para que el idhunaico yan fuese considerado un lenguaje y no un dialecto.

d. Porque querían conquistar el mundo.

6. ¿Cuál es el arma favorita de Goser?

- a. Un bazooka.
- b. Donde esté un buen dragón artificial...
- c. Dos hachas.
- d. Los puños, que es muy macho.

Soluciones: 1b, 2d, 3c, 4 c, 5a, 6c

LAURA RESPONDE.

El lenguaje de los yan

¿Hay algún yan que no hable tan deprisa? (yepetta)

Respuesta de Laura

Los yan lo hacen todo un poco más deprisa que cualquier individuo de cualquier otra raza inteligente. Se mueven más deprisa, crecen más deprisa, piensan más deprisa, hablan más deprisa y viven más deprisa. La esperanza de vida de un yan es más corta que la de cualquier otra raza sangrecaliente, incluyendo a los humanos. Los embarazos de las mujeres yan duran incluso menos que los de las celestes, que son un poco más cortos que los de las humanas. Las relaciones entre los yan también son más rápidas: suelen ir al grano sin preámbulos, pero eso no significa que se lo tomen a la ligera, como hacen las hadas la mayoría de las veces, sino que queman etapas más deprisa. Sus romances son intensos y apasionados, pero tienden a ser cortos.

Sabiendo esto, es normal que su forma de hablar esté en consonancia con su forma de vivir. Ellos tienden a entrar en acción en cuanto toman una decisión, y la palabra no es más que el puente entre el pensamiento y la acción. Cuando más corto sea ese puente, mejor. Por eso hablan poco, y cuando hablan, lo hacen inusitadamente rápido.

Los yan que se ven obligados, por unas razones o por otras, a vivir entre personas de otras razas, sí desarrollan un ritmo más pausado. Por ejemplo, los yan que habitan en Oráculos o en torres de hechicería, o aquellos que tienen que tratar a menudo con gente que no es yan. Al convivir con personas que hablan más lentamente, terminan por hablar ellos con más calma también. Entre otras cosas, porque si no, nadie les entiende. Digamos que "se les pega el acento". De igual modo, alguien que viva mucho tiempo entre los yan terminará por hablar más deprisa. Quizá no tan deprisa como ellos (no

es tan fácil dominar el arte de hablar prácticamente sin pausas, sin que se te trabe la lengua), pero sí más rápido que antes.

Los semiyan, por ejemplo, pueden hablar de ambas formas. Aunque su forma de hablar siempre será un poco más rápida y enérgica que la de cualquier humano, por ejemplo, incluso cuando tratan con personas que no son yan.

JULIO 2008

LOS SZISH

Los szish son los hijos del Séptimo, la raza maldita, los servidores de los sheks. Se les llama también "hombres-serpiente" o "sangrefría". Desaparecieron del mundo tras la derrota de Talmannon y la expulsión de los sheks a Umadhun, y, por tanto, hasta el día de la conjunción astral, muchos creyeron que su existencia era una simple leyenda, y que su verdadero reino era el de las historias de miedo que se relatan por la noche para asustar a los niños.

Pero los szish son reales, muy reales. Su figura es humanoide: caminan sobre dos piernas y están provistos de brazos y manos, pero también tienen rostro de serpiente, lengua bífida, piel escamosa y una larga cola anillada. Y, además, por mucho que les duela admitirlo a los sangrecaliente, los szish son la más inteligente de todas las razas antropomorfas de Idhún, aunque por supuesto, no están a la altura de sus señores, los sheks, a quienes sirven con respeto y lealtad.

Hábitat de los szish

Los hombres-serpiente son una raza de guerreros, más adaptable incluso que los humanos, por lo que en tiempos pasados se los podía encontrar casi por todo el continente, aunque siempre alejados de las poblaciones de los sangrecaliente.

Sentían preferencia por las estribaciones de las grandes montañas y solían establecerse en campamentos pensados para poder ser levantados rápidamente en caso de ser descubiertos. Las bases szish más grandes se establecían en los desfiladeros, en las quebradas y en los valles glaciares de Nanhai; pero los auténticos hogares, donde criaban a sus hijos y ocultaban a los niños, a los ancianos y a las mujeres embarazadas, eran subterráneos: las galerías, cavernas y túneles de las cordilleras eran el refugio más seguro que encontraron en un mundo que ya estaba ocupado por otras razas y había sido repartido cuando ellos llegaron.

Tras la derrota y exilio de los sheks en los tiempos de Talmannon, los szish se volvieron totalmente cavernarios: la mayoría fueron expulsados a Umadhun con los sheks, y en Umadhun habitar en los túneles subterráneos no era sólo conveniente, sino totalmente necesario. Y las pocas comunidades szish que quedaron en Idhún se ocultaron todavía más de la mirada de los sangrecaliente, hasta el punto de que éstos se olvidaron de su existencia.

Después de la conjunción astral, durante el breve lapso de tiempo en el que los sheks gobernaron Idhún tras la caída de los dragones, los szish se establecieron por casi todo el mundo. Sin embargo, en su papel de conquistadores, se limitaron a ocupar los espacios habitados y a seguir montando campamentos temporales en lugares estratégicos.

Ahora que pueden empezar desde cero en un nuevo mundo en el que no tienen competencia, la incógnita que cabría plantearse es qué tipo de civilización será capaz de crear esta inquietante y sorprendente raza.

Cita: "Habían hallado refugio en los pantanos, y ahora malvivían como mendigos entre el barro. Por fortuna, las escamas de su piel los protegían de la humedad, y de todas formas, los szish eran una raza paciente y estoica. Cuando los más jóvenes del clan osaban quejarse, los mayores los mandaban callar y les recordaban que los sangrecaliente acechaban lejos de los pantanos, en las tierras secas, y que por eso no podían regresar a Alis Lithban.

—Además —solían decir—, estábamos peor en Umadhun."
(MDI III)

El Séptimo, el dios del misterio

El Séptimo nunca ha tenido nombre. Los sacerdotes de las seis razas sangrecaliente lo presentan a sus fieles como el Malvado, el Oscuro, el Creador de las Serpientes, el Enemigo de los Seis. Las leyendas más antiguas hablan de él como de un dios extranjero que

llegó a Idhún con sus legiones de serpientes y trató de arrebatárselo a la fuerza a sus legítimos habitantes.

La realidad es aún más desconcertante y sorprendente.

Los dioses de Idhún son caos y cosmos, creación y destrucción. En tiempos remotos, tras haber destruido totalmente un mundo (Umadhun), y tras la creación del que iba a ser su obra definitiva (Idhún), los dioses acordaron desprenderse de su parte caótica y destructiva. La encerraron en una roca-prisión que arrojaron al mar. Mucho tiempo después, de esa roca emergió un nuevo dios, que había nacido de todo lo oscuro y caótico que había en el mundo.

Pero aquel dios era también un dios creador, y dio aliento a una raza propia, los szish. Y, tiempo más tarde, también fue el padre de una especie de guerreros letales y casi perfectos: los sheks.

La preferencia del Séptimo por las criaturas de forma serpentina se justifica en la mitología idhunita a través de la figura de una gran Madre Serpiente: Shaksiss, la serpiente del corazón del mundo, a la cual se habría unido el Séptimo en tiempos remotos, para crear a los sangrefría.

Desde su aparición en el mundo, el Séptimo tuvo dos objetivos primordiales: conquistar Idhún para sus criaturas y ocultarse de la mirada de los otros Seis dioses, que han tratado de destruirlo. La guerra entre unos y otros se libró a través de sus respectivos ejércitos: sheks y dragones, que combatieron, en nombre de sus dioses, por la supremacía en Idhún. Pero los Seis trataron siempre de acabar con el Séptimo dios que se había generado de lo que ellos consideraban "sus sobras y despojos". Y para esconderse de ellos y poder participar de forma más directa en la guerra a nivel mortal, el Séptimo ha recurrido a sucesivas encarnaciones a lo largo de los tiempos. Las más conocidas fueron Talmannon, Ashran, Gerde y el szish Assher.

Según maduraba como deidad, el Séptimo fue evolucionando hacia un ente más completo, no sólo destructor, como fue al principio, sino también creador. Así, fue por fin capaz de crear un nuevo mundo para sus criaturas, abandonando con ellos Idhún definitivamente tras la Batalla de los Siete.

Es de suponer que, una vez concluidos todos los detalles de la creación de su nuevo mundo, y siendo ya la única deidad en él, el Séptimo no necesitará encarnarse más, y abandonará el cuerpo de Assher para contemplar su mundo desde el plano espiritual, como hacen todos los otros dioses.

CITA: "—No... Os suplico vuestro perdón, mi señora. Soy muy torpe en el uso de la magia, pero prometo...

—No es necesario que te disculpes —sonrió ella—. No es culpa tuya. Los hechiceros szish no dominan el idhunaico arcano ni poseen un dialecto propio adecuado para la magia. Por eso les cuesta mucho más controlarla." (Assher y Gerde, Mdi III)

Perlas de conocimiento idhunita

Los szish jamás han estudiado en las Torres de hechicería ni pertenecido a la Orden Mágica, y lo que es peor, tampoco han desarrollado algo parecido al idhunaico arcano, un lenguaje apropiado para perfeccionar su poder en hechizos más complejos. Sin embargo, los unicornios les entregaban sus dones a ellos también y aquel que era tocado por la magia tenía que desarrollarla de forma intuitiva, o bien aprender de otro szish bendecido con el mismo don. Y se convertían en brujos.

Sólo podía haber un brujo por cada clan. Por tanto, si en un mismo clan había dos individuos agraciados con el don del unicornio, uno de ellos, el que obtenía la magia después, debía abandonar su clan y ofrecer sus servicios a otros jefes que no dispusieran de un brujo entre los suyos.

Y, sin embargo, los brujos eran escasos. Por eso los clanes pequeños que no tenían un brujo entre ellos tendían a unirse a los clanes más grandes.

Todo esto sucedió, naturalmente, antes del exilio de los sheks a Umadhun.

En Umadhun no había unicornios. La siguiente generación de szish tuvo que sobrevivir ya sin magia. Pero algunas de las enseñanzas de los brujos acerca del mundo y los secretos de la naturaleza pervivieron. Y en cada clan se mantuvo la figura del brujo, el "sabio", por tradición.

Al regresar a Idhún tras la extinción de los dragones, los szish se reunieron con los Clanes Perdidos, aquellos que sobrevivieron ocultos en Idhún, en las estribaciones de las grandes cordilleras, y entre los cuales había algunos szish que habían sido tocados por unicornios antes de que éstos desaparecieran también. Los recién llegados admiraron su poder, que nada tenía que ver con el de los brujos que conocían. Y temieron, sobre todo, el poder de los magos sangrecaliente, cuyo saber mágico era infinitamente superior al de ellos.

Hicieron bien en temerlo, puesto que fueron los magos quienes resucitaron el poder de los dragones e incendiaron el cielo, derrotando a las serpientes en la batalla de Awa.

Por esta razón, Ashran se aseguró de obtener un cuerno de unicornio, y Gerde, de utilizarlo para otorgar magia a los szish; y después enseñó a Assher personalmente la magia sangrecaliente, la más elaborada, la más poderosa.

Relaciones con otras razas

En principio, los szish no se relacionan con miembros de otras razas sangrecaliente, a no ser que sea para matarlos. Ni siquiera hablan como ellos: el idioma szish, plagado de sonidos sibilantes, es el único lenguaje articulado de Idhún que no es una variante del idhunaico, la lengua común.

Desde el principio de los tiempos, los szish han sido enemigos declarados de los dragones y sus aliados, esto es, el resto de razas antropoides inteligentes de Idhún. Por tanto, sólo se llevan bien con los sheks, a quienes sirven lealmente. Respetaban a los unicornios por su neutralidad, pero empezaron a odiarlos al intervenir ellos en la guerra contra Talmannon y provocar la caída de los sheks.

No obstante, los szish son un pueblo de mentalidad práctica. Por eso son capaces de dejar a un lado sus prejuicios si es necesario y aceptar como aliados a los sangrecaliente traidores. Están acostumbrados a verlos entre sus filas. Están preparados para ponerse a sus órdenes si los sheks lo estiman conveniente.

Sin embargo, también están habituados a obedecer a los sheks, una raza claramente superior a todos ellos en cuanto a poder e inteligencia. Por tanto, aunque nunca cuestionarán una orden sensata, sí es fácil que se rebelen contra un líder sangrecaliente que demuestre ser más estúpido que ellos, lo cual no es muy difícil. Por tanto, todo sangrecaliente traidor que ambicione ser alguien entre los hijos del Séptimo deberá ganarse primero el respeto de los szish. Y eso no es tan sencillo.

De modo que es más habitual que los traidores sangrecaliente sean soldados rasos en el ejército de las serpientes, y tengan que obedecer órdenes de los szish... salvo en el caso de los hechiceros.

Como ya hemos señalado, apenas hay magos entre los szish, por lo que cualquier individuo tocado por la magia puede ser una pieza de gran valor. Esto cambió, sin embargo, cuando Gerde reunió a los clanes szish y empezó a otorgarles la magia con el cuerno de Lunnaris. Entonces los magos sangrecaliente dejaron de ser imprescindibles.

Los szish son, ante todo, gente pragmática. Cualquiera, incluso un humano, puede servir para luchar si es medianamente disciplinado.

Los humanos, en cambio, no opinan igual. Aun en el improbable caso de que un szish decidiera traicionar a los suyos y unirse a los sangrecaliente, no hallaría en ellos otra cosa que la muerte.

CITA: "(...) Muchos dragones no soportaron la idea de dejar escapar a los sheks. Se vengaron en los szish. No porque fueran más débiles, sino porque no eran tan importantes. Incluso los sheks valoraban más la vida de un shek que la de un szish, y éstos no eran el enemigo que habíamos decidido respetar. Sólo eran...

—Sangrefría— dijo Jack con un hilo de voz" (MdI III)

Reproducción de los szish

Dado su aspecto de ofidio, muchos creen, erróneamente, que las mujeres szish ponen huevos, al igual que las hembras shek.

Las mujeres szish tienen pechos, lo cual significa que dan de mamar a sus hijos. Sin embargo, aunque son mamíferos, los szish no son totalmente vivíparos, sino ovovivíparos, como muchas especies de serpientes y reptiles de la Tierra. El huevo es fecundado dentro de la madre, que lo conserva en su interior durante todo el desarrollo del embrión, hasta su eclosión. Cuando una madre szish da a luz, primero sale su bebé, y después expulsa los restos del huevo.

Se sabe que los hombres-serpiente son, contra todo pronóstico, genéticamente compatibles con otras razas sangrecaliente, y que pueden tener hijos con ellos.

Es sorprendente que una raza con un sistema de reproducción distinto al del resto de los sangrecaliente pueda ser compatible con ellos. Sin embargo, no debemos olvidar que a los szish se los llama "hombres-serpiente" por alguna razón, y que, después de todo, su dios, el Séptimo, poseía también los conocimientos de los otros Seis. ¿Preveía el Séptimo que pudieran algún día unirse a las otras razas y generar una nueva clase de mestizos, o los resultados de su experimento, cristalizados en la figura del Custodio, fueron una sorpresa para él? Quién sabe...

Szish en la historia de Idhún: Zissith, sacerdotisa del Séptimo

Tras la caída de Talmannon, los sheks fueron encerrados en Umadhun, y la mayor parte de los szish se fueron con ellos. Entre aquellos que se quedaron atrás estaban los clanes destinados en Kash-Tar, que suponía para un szish un lugar casi peor que el infierno: estaba muy cerca de Awinor y había demasiadas posibilidades de sufrir una horrible muerte entre las garras de un dragón. Y por este motivo los guerreros de los clanes szish de Kash-Tar eran

considerados los más duros y valientes. Pero ahora se veían a merced de los dragones, privados del apoyo de los sheks. Cuando el brujo del clan de Uzusser llamó a los suyos al combate, la joven guerrera Zissith declaró que aquello era una locura, que debían huir en busca de los sheks y ocultarse de los dragones. Finalmente, el clan se escindió en dos. La mayor parte de los guerreros siguieron las directrices del brujo y lucharon contra los sangrecaliente hasta que fueron totalmente exterminados. En cambio Zissith guió a los que no quisieron quedarse a luchar hasta la Cordillera Cambiante, donde de ocultaron hasta que las cosas se calmaron un poco. Y entonces emprendieron un peligrosísimo viaje hacia los Picos de Fuego, por donde, según se decía, los sheks habían sido expulsados de Idhún. Nadie sabe cómo lograron atravesar Kash-Tar, primero, y Celestia, después, sin que los sangrecaliente acabaran con ellos. En alguna ocasión fueron atacados, pero salieron del paso, y finalmente Zissith depositó a su gente a los pies de los Picos de Fuego.

Pronto descubrieron que la Puerta estaba sellada y que no conseguirían seguir a los sheks hasta Umadhun. Además, hacía un calor espantoso, demasiado desagradable para cualquier szish. La gente del clan no tardó en rebelarse contra Zissith, pero ella no respondió a acusaciones ni provocaciones. Todos los días, al atardecer, en el mismo momento en que el último de los soles desaparecía, y las lunas no se veían aún, Zissith rezaba al Séptimo y le suplicaba que cuidara de los sheks y los szish y les permitiera regresar a Idhún.

Y hubo quien abandonó el clan de Zissith, ciertamente. Pero otros se unieron a su plegaria, conmovidos por su ejemplo. Y, cuando otros szish perdidos llegaron hasta allí en busca de los sheks, también rezaron, día tras día, la Oración de Zissith.

Pasaron los años y los siglos. Algunos de los Clanes Perdidos se extinguieron, otros se dispersaron y hallaron refugio en otros lugares, pero todos ellos perdieron la esperanza de reunirse con los sheks en el futuro. Sólo el Clan de Zissith permaneció unido en aquel infierno de lava y fuego, mucho después de que ella muriera; y, generación tras

generación, sus miembros repetían todas las tardes la Oración de Zissith, con fe inquebrantable.

Y, cuando los sheks regresaron, de la mano de Ashran, el Clan de Zissith fue el primero en darles la bienvenida.

PERSONAJE DEL MES: Assher

Assher nació en Alis Lithban después de la conjunción astral. En consecuencia, no conoció Umadhun, donde habían nacido sus padres, y sus abuelos, y sus bisabuelos. Tampoco conoció la sensación de pertenecer al bando de los derrotados. Cuando Assher nació, las serpientes dominaban el mundo y los dragones casi se habían extinguido.

No obstante, incluso los jóvenes como él debían entrenarse duramente como guerreros, y eso hizo él, aunque el destino le tenía reservado un futuro diferente.

Assher tenía catorce años cuando Ashran fue derrotado y las serpientes tuvieron que correr a ocultarse otra vez. Su clan huyó a Raden tras la caída de la Torre de Drackwen; y allí los encontró Gerde cuando, convertida ya en la Séptima diosa, acudió a buscarlos con un cuerno de unicornio.

Muchos szish se presentaron a las pruebas propuestas por Gerde para obtener el don de la magia. Sin embargo, Assher lo hizo con la esperanza de volver a verla. Fue capaz, incluso, de traicionar a su amiga Sassia en el Laberinto del Fango para alcanzar su objetivo.

En efecto, Assher obtuvo la magia de manos de Gerde. Su devoción incondicional hacia ella llamó la atención de la feérica, quien se encargó personalmente de su educación y lo convirtió en lo que ella llamaba "su elegido". Su plan, el plan del Séptimo, consistía en adiestrar a Assher para que fuera su próxima encarnación en un futuro: un szish poseedor del don de la magia, joven y fuerte, y lo bastante maleable como para poder enseñarle todo cuanto debía saber.

Sin embargo, al enterarse Gerde de que en la Tierra, donde planeaba exiliarse, no existía otra especie inteligente que no fueran los humanos, decidió buscar un nuevo "elegido", y Assher se vio obligado

a cuidar de la pequeña Saishh, un bebé que Gerde había robado a los bárbaros.

Su adoración por el hada era tal que, llevado por un ataque de celos, raptó a Saishh para devolverla a los suyos. Por el camino conoció a Jack y a Victoria, pero volvió con Gerde, y ésta, para recordarle dónde debía depositar su lealtad, grabó a fuego su propio nombre sobre el pecho del szish.

Y, cuando Gerde fue destruida por los Seis mientras escapaba hacia su nuevo mundo con las serpientes, Assher se autoinmoló para ofrecer su cuerpo como receptáculo al Séptimo dios.

La última vez que se le vio, ya como avatar del Séptimo, Assher cruzaba la Puerta en dirección a un mundo desconocido que sería el futuro hogar de las serpientes.

Hay quien dice que el szish no estaba realmente enamorado de Gerde, sino que había sido hechizado por ella. Ciertamente, no es propio de los szish sentirse celosos; son demasiado fríos e independientes como para que realmente les moleste que su pareja se vaya con otro. Pero Assher sentía celos de Kirtash e incluso de Saishh. Una actitud tan pasional no podía ser natural en un szish.

No obstante, Gerde nunca le habló del destino que le tenía reservado. Assher lo adivinó por sí mismo y se dio muerte para cumplir con el plan establecido. Y esto sucedió cuando ella ya había muerto y, por tanto, no podía tener ya influencia sobre él.

¿Cuáles son los motivos de la lealtad de Assher? ¿Estaba hechizado, intuía que en realidad estaba sirviendo a la Séptima diosa, se había enamorado sinceramente o fue una mezcla de todo?

Nunca lo sabremos...

Cita: “...No obstante, ¿habría alguien lo bastante loco o valiente como para morir por mi causa?

—Habrá alguien que os ame lo suficiente —susurró el szish—

. Será un gran honor para mí ser esa persona, mi señora.

Gerde sonrió.

—¿Lo ves? Por eso eres mi elegido.” (Mdl III)

LAURA RESPONDE:

Los szish y los sheks

¿Por qué se someten a los sheks, si rara vez les tratan como criaturas dignas? ¿Les han obligado a ello? (Elfalizia)

¿Se sienten inferiores a los sheks? (yepetta)

¿Aceptarán vivir siempre bajo el dominio de los sheks? (kaiphous)

Respuesta de Laura

Cuando los hombres-serpiente llegaron al mundo, eran violentos y belicosos, mucho más que ahora. Atacaron a las otras razas con brutalidad; y, sin embargo, en ningún momento tuvieron posibilidad de vencer, pues los sangrecaliente eran muchos más.

Con la llegada de los dragones, la conquista se puso todavía más difícil para los szish. Murieron a centenares, bajo las garras, los dientes y el fuego de aquellas formidables criaturas que acudían a defender a los sangrecaliente.

Y con ellos llegaron también los sheks.

No todos los szish confiaron en ellos desde el principio. Los sheks eran claramente una raza superior y no los trataban como iguales. Sin embargo, pronto quedó claro que no había otra opción que ponerse bajo su protección. Los clanes szish que se sometieron a los sheks sobrevivieron. Los que mantuvieron su independencia, fueron exterminados por los dragones y los sangrecaliente, porque ya no eran rival para ellos.

Así, con el tiempo, lo que comenzó como un vasallaje de conveniencia se convirtió en veneración. Los sheks eran más fuertes, más inteligentes, más poderosos. Eran los hijos predilectos del Séptimo, y por todo ello, los szish debían servirlos. Y los sheks cuidaban bien de sus servidores y los trataban con justicia. El tiempo demostró que fue una alianza útil para todos, una alianza que dura todavía. En el futuro, quién sabe... Tal vez en su nuevo mundo no encuentren amenazas y puedan vivir sin la protección de los sheks, o

tal vez todavía los necesiten. O quizá no los necesiten pero recuerden que gracias a ellos sobrevivieron como especie, y por tanto prefieran seguir sirviéndolos. Eso... solo el tiempo lo dirá.

De todos modos, aunque los sheks no tratan a los szish como sus iguales, sí que los consideran criaturas dignas. Siempre los han tratado con justicia y han reconocido el servicio que les hacen. En La Resistencia se ve cómo Kirtash valora mucho a sus subordinados szish y lamenta la muerte accidental de uno de ellos. En Panteón vemos a los sheks preocupados por la suerte que puedan correr los szish frente al ataque de un grupo de dragones artificiales. En cierto modo, los sheks se sienten responsables de ellos. Son todos hijos del Séptimo y, justamente porque los sheks son más poderosos y más perfectos que los szish, es su responsabilidad asegurarse de que sobreviven como especie.

Test.

1. ¿Qué idioma hablan los szish?

- a. Ninguno, se comunican por telepatía.
- b. Una variante del idhunaico, pero con muchas eses.
- c. Un idioma diferente que no procede del idhunaico; cuando hablan en idhunaico lo pronuncian con muchas eses.
- d. No saben hablar

2. ¿Cómo se reproducen los szish?

- a. Ponen huevos, como todas las serpientes
- b. Son mamíferos y vivíparos, como los humanos.
- c. Son mamíferos, pero no vivíparos: las madres ponen huevos.
- d. Son mamíferos ovivivíparos.

3. ¿Por qué es conocido el Clan de Zissith?

- a. Por su devoción al Séptimo dios
- b. Porque son los guerreros más poderosos
- c. Porque es el clan que más brujos tiene.
- d. Porque tienen las escamas más limpias y brillantes.

4. ¿Cuál de estos personajes no fue una encarnación del Séptimo?

- a. Talmannon
- b. Saishh
- c. Assher
- d. Ashran

5. ¿Quiénes son los Clanes Perdidos?

- a. Unos szish a los que les va la juerga
- b. Unos szish que se fueron a por tabaco y no volvieron
- c. Los szish que se quedaron en Idhún tras el exilio de las serpientes a Umadhun.
- d. Los szish que perdieron la prueba del Laberinto del Fango.

6. ¿Puede detectar un szish a un sangrecaliente, aunque esté escondido o vaya disfrazado?

- a. Si es un camuflaje mágico, no.
- b. Si está bien escondido, no.
- c. Sí, siempre, porque los sangrecaliente huelen muy mal.
- d. Sí, siempre, porque sus cuerpos despiden calor, y los de los szish, no.

Soluciones: 1c, 2d, 3a, 4b, 5c, 6d

AGOSTO 2008

LOS MESTIZOS

Se considera mestizo a todo aquel que tiene sangre de distintas razas corriendo por sus venas. Las relaciones entre personas de dos razas diferentes, aunque sean tan distintas como los varu y los gigantes, por ejemplo, pueden generar un nuevo ser que tenga características de ambas razas.

En el pasado, los mestizos fueron rechazados por las comunidades de sangre pura, pero en la actualidad son aceptados y respetados igual que los demás.

Hay muchas clases de mestizos, pero sin duda, los más sorprendentes son los ganti. Tampoco podemos olvidar a los semivaru o al mestizo más extraordinario de todos: el Custodio.

Hábitat de los mestizos

Los mestizos están repartidos por todo Idhún; se concentran especialmente en las zonas fronterizas, donde hay más contacto entre comunidades de razas distintas. Por ejemplo en Dyan, en la frontera entre Kash-Tar y Celestia, es más fácil encontrar mestizos yan-celestes que en ningún otro lugar.

Cuando se forma una pareja mixta, es fácil que los hijos, al crecer, opten por unirse a una comunidad o a otra. Un mestizo humano-feérico será bien recibido tanto en Nandelt como en el bosque de Awa; si bien hay mestizos que se sienten más parte de una raza que de otra, o de ninguna en absoluto, lo que los impulsa a ir por libre.

También es habitual que los mestizos semejantes formen comunidades aparte, como es el caso de los semivaru de las islas.

Y, por supuesto, están los ganti, que habitan en las colinas de Gantadd. No es que los ganti sean simplemente mestizos: es que son descendientes de los primeros mestizos que hubo en Idhún, que fueron rechazados por sus respectivas comunidades y por tanto formaron una

especie de tribu aparte y sólo se reproducen entre ellos, o con mestizos que lleguen de fuera, nunca con individuos de sangre pura.

CITA: "Ahora atravesaban las Colinas de Gantadd, el país de los ganti, los mestizos.

Eran gente extraña. Se decía que muchos siglos atrás, en el amanecer de los tiempos, cuando las seis razas habían empezado a conocerse y a relacionarse entre ellas, habían nacido los primeros mestizos. Al principio todo fue bien, pero pronto surgió un movimiento que defendía la pureza de las razas: humanos, feéricos, gigantes, celestes, varu y yan no debían mezclarse entre ellos. Los mestizos habían sido expulsados de casi todas las tribus y se habían concentrado en Gantadd, donde se habían asentado, formando una curiosa comunidad. Ahora eran ellos los que no querían tratos con aquellos de sangre pura. Tras siglos de mezclarse entre ellos, el resultado era un grupo de individuos que en algunos casos tenían características de todas las razas, y en otros no se parecían a ninguna. Por lo general eran amables con los viajeros, siempre que solo estuvieran de paso y no tuvieran intención de establecerse entre ellos. Y, sin embargo, la gente prefería evitar sus tierras, incluso los nuevos mestizos que habían nacido en el seno de otras sociedades, y que ahora eran aceptados en todas partes". (MdI II)

Los semivaru, piratas y pescadores

Los mestizos humano-varu forman una comunidad bastante homogénea, porque son descendientes de los primeros humanos que surcaron los mares y de los primeros varu con los que éstos tuvieron contacto. Además, habitan en una zona bien delimitada que responde al mismo tiempo a las necesidades humanas de tierra firme y a la necesidad varu de estar cerca del agua: las islas.

Los semivaru nacidos con agallas pueden unirse a las comunidades varu que habitan en las ciudades submarinas, pero para aquellos que no pueden respirar bajo el agua, y que tampoco se sentirían cómodos tierra adentro, las islas son la mejor opción.

Los dos archipiélagos que hay cerca del continente están habitados por semivaru, pero ambas comunidades llevan un tipo de vida distinto. Así, mientras los habitantes de las islas Riv-Arneth son hacendosos pescadores, los semivaru de la isla de Tares y una multitud de islotes desperdigados, demasiado pequeños como para figurar en los mapas generales, se dedican a la piratería.

Los piratas de Tares tienen una gran ventaja sobre los capitanes humanos que surcan los mares con el único afán de comerciar: y es que de sus antepasados humanos aprendieron el arte de construir barcos, pero de sus parientes varu conservan un gran conocimiento sobre el mar y sus habitantes que ni el más experto de los capitanes humanos lograría igualar. Eso los convierte en adversarios temibles, pero también, como reconocen muchos marineros, hace que las travesías sean mucho más emocionantes.

Cita: " Están convencidos de que, si las profundidades de los océanos pertenecen a los varu, y la tierra firme a los «pielseca», como suelen llamarnos, la superficie del mar es terreno de los semivaru. Así que hostigan a los barcos mercantes y solo toleran a los pequeños pescadores. La guerra abierta entre Tares y las ciudades marítimas de Nanetten es una cuestión que viene de lejos. No obstante, nunca se ha convertido en un conflicto cruento. Los piratas de Tares son unos ladrones y unos sinvergüenzas, pero disfrutaban demasiado de la vida como para tomarse nada en serio, incluidas sus propias reivindicaciones. Se conforman con seguir siendo un permanente dolor de cabeza para el comercio marítimo". (MdI III)

Perlas de conocimiento idhunita

Cuando hablamos de un semivaru, por ejemplo nos referimos a un mestizo entre humano y varu. Pero eso se debe a que somos humanos y nos llaman más la atención las diferencias que las semejanzas. Porque un mestizo entre humano y varu será un semivaru para los humanos, pero será un semihumano para los varu. Y para el

resto del mundo será un mestizo, sin más, o, concretando, un mestizo humano-varu, o un humano-varu.

De la misma forma, un mestizo feérico-celeste será "semifeérico" para los celestes y "semiceleste" para los feéricos, y para los humanos, será un feérico-celeste.

Pero siempre hay excepciones, y muchas veces, la denominación de un mestizo depende también de cómo se presente él, o ella, ante los extraños. Lo normal es que use la denominación tradicional, pero puede que, con el tiempo, opte por una u otra, dependiendo de su entorno, de la costumbre o de otros factores. Así, un semiceleste que viva entre humanos se acostumbrará a ser llamado "semiceleste" y puede que siga autodefiniéndose así incluso cuando visite Celestia.

De la misma manera, una mestiza como Kimara se presentaba como "Kimara, la semiyan" si hablaba con humanos, o "Kimaralasesemihumana" si hablaba con yan; no obstante, si el mestizo llega a ser alguien muy conocido o sus hazañas son relatadas por gente de todas las razas, puede que uno de sus dos nombres prevalezca sobre el otro y llegue a ser el definitivo. En este caso, Kimara pasó a ser en un momento dado "Kimara, la semiyan" para todo el mundo, puesto que fue primero una heroína para los humanos, y ellos la llamaban así; por otro lado, para Kimara, proclamar que es "Semiyan" tanto cuando está entre humanos como cuando se encuentra entre personas de raza yan, supone declarar con orgullo que, vaya a donde vaya, corre por sus venas la sangre de Kash-Tar.

Por otro lado, aquellos que son mezcla de varias razas, o es difícil asociarlos simplemente a una o dos razas, son denominados "mestizos", sin más. O, si viven en Gantadd o pertenecen a alguna de las tribus ganti, por una cuestión de sangre, de ideología, o ambas cosas, serán considerados "ganti". Porque, aunque todos los ganti son mestizos, no todos los mestizos son ganti.

Mestizos en la historia de Idhún: Ayshe, la Doncella de Awa

De todos los mestizos, Ayshel es, sin duda, la que más ha influido en toda la historia de Idhún. Era una semifeérica, o, mejor dicho, una humana-feérica, nacida en el bosque de Awa durante los tiempos de la dominación de Talmannon. En aquella época todos aquellos que habían sido tocados por un unicornio se unieron al emperador y a los sheks, en contra de su voluntad. Los unicornios, que nunca intervenían, vieron necesario hacerlo en esta ocasión, para liberar a los magos, sus protegidos.

Por esta razón un unicornio se mostró ante Ayshel, pero no permitió que le tocara. Y la joven mestiza quedó convertida en una semimaga.

Ayshel fue la elegida de los unicornios y de los dioses para derrotar a Talmannon. Los unicornios forjaron para ella el báculo que lleva su nombre, y que le permitía emplear la magia sin ser una maga; y ella se convirtió en la líder de aquellos que se oponían a Talmannon y a los suyos.

Las leyendas en torno a Ayshel son muchas, algunas contradictorias, otras confusas y otras, puramente fantasía. Pero la más conmovedora es aquella que habla del unicornio que siempre la acompañaba, y de la cual hablaremos en otra ocasión.

Lo que sí se sabe a ciencia cierta es que fue muy duro para Ayshel dejar de ser una muchacha corriente y convertirse en una heroína. Tuvo que dejarlo todo atrás y, en su condición de líder, de símbolo inspirador de la rebelión, muchas veces tuvo que olvidarse de sí misma, de lo que quería o deseaba, para hacer, simplemente, lo que debía, o lo que se esperaba de ella.

Pero la joven mestiza cumplió con su deber y se enfrentó a Talmannon. Gracias al poder del Báculo, que en aquel momento canalizó no sólo la energía del ambiente, sino también la energía de los Seis dioses, Ayshel logró derrotar al Emperador y deshizo el hechizo que controlaba a los magos, propiciando, a su vez, la victoria de los dragones sobre los sheks.

Desgraciadamente, la joven Ayshel murió en la batalla contra Talmannon, a la edad de diecisiete años.

CITA: "–Querías preguntarle por qué te creó, ¿no es cierto?

–¿Crearme? ¿A mí? –el mestizo rió sin alegría–. Yo no soy una criatura suya. Soy fruto del amor que existió entre una hechicera humana y un capitán szish. Nací de forma natural, y el Amo me adoptó.

–¿Amor? –repitió Qaydar, y no pudo evitar una mueca de repugnancia–. ¿Entre una humana y una serpiente?

De nuevo volvió a pensar en Kirtash... y en Victoria.

–No nací de la violencia, ni de la pasión de una noche – insistió el Custodio–. Mis padres se amaban. Los recuerdo a ambos. Formábamos una familia." (MdI III)

Un mestizo fuera de lo común: el Custodio

Siempre se había creído que los szish, los sangrefrías, pertenecían a una especie diferente a la de las razas sangrecaliente. El odio y la repulsión que ambos bandos experimentaban hacia sus enemigos habían impedido las relaciones entre unos y otros; pero en las épocas de dominación de las serpientes existían mayores posibilidades de acercamiento, porque siempre hay algún traidor a los sangrecaliente que, por unas razones o por otras, se une al ejército de los hijos del Séptimo. Durante el imperio de Talmannon, la amistad entre una maga humana renegada y un capitán szish cristalizó en algo más, y, al cabo del tiempo, y contra todo pronóstico, ella dio a luz a una criatura mestiza.

Talmannon, encarnación del Séptimo, quedó encantado con el bebé, que demostraba que los sangrecaliente y los sangrefrías no eran tan diferentes después de todo; lo adoptó y lo crió como a su propio hijo. Y, como sospechaba que no sería bien recibido, ni por unos, ni por otros, le otorgó el don de la inmortalidad.

Muchos siglos después de la caída de Talmannon, el único semiszish del que se tiene noticia en Idhún permanecía oculto todavía, guardando las reliquias de la Orden Mágica y, en especial, las cenizas

de Talmannon. Por este motivo, y porque nadie recuerda ya su verdadero nombre, se lo conoce como el Custodio.

Éste se mantuvo oculto, aguardando el día en que los szish dominarían el mundo de nuevo y su relación con los sangrecaliente daría lugar a una nueva generación de semiszish, tal y como Talmannon le había prometido.

Pero ese día nunca llegó. El Custodio, cansado de vivir y de esperar, y sabiendo que sólo un dios podía arrebatarse lo que otro le había concedido, acudió al encuentro de Karevan, cuando éste descendió al mundo tras la caída de Ashran, y murió por fin, aplastado por su esencia.

PERSONAJE DEL MES: KIMARA

Kimara nació en una tribu limyati, hija de Kust, jefe de una tribu yan de Hadikah, y de la humana Kenira. De su madre heredó su cabello blanco con mechones azules, que no es propio de los yan, sino de los humanos limyati, y de su padre, los ojos rojos característicos de los habitantes del desierto.

Pasó su infancia en la tribu limyati, y cuando creció un poco empezó a explorar el desierto junto a su padre y otros yan. Su naturaleza le llevaba a sentirse a gusto entre humanos y yan, por lo que, en cuanto creció un poco más, abandonó a los limyati para establecerse por su propia cuenta.

A los veintidós años era una de las mejores exploradoras de Kash-Tar y una de las guías más solicitadas por las caravanas, los comerciantes y todos aquellos que visitaban Kash-Tar por alguna razón. A esa edad conoció a una pareja de extraños adolescentes que se habían perdido en los márgenes del desierto y habían sido recogidos por los limyati.

Kimara se sintió inmediatamente atraída por el chico, Jack, porque, a pesar de su juventud, tenía algo que lo hacía especial. La exploradora semiyan detectó enseguida, antes que nadie, que aquel muchacho era en realidad Yandrak, el último dragón de Idhún... y se enamoró de él.

Pese a ser rechazada por Jack, Kimara acompañó a la pareja hasta el mismo Awinor; allí fue atacada por la shek Shissen, y salvada por Lunnaris, quien le concedió la magia.

Tiempo más tarde, Kimara se unió a la rebelión liderada por el príncipe Alsan y se puso a las órdenes de la hechicera Aile Alhenai. En Nurgon conoció a Kestra, la piloto de dragones artificiales y, cuando le llegó la noticia de la muerte de Jack en los Picos de Fuego, decidió aprender a pilotar un dragón. Participó en la batalla de Awa, a los mandos de un dragón artificial que tenía el mismo aspecto que Yandrak. Y, tras la caída de Ashran, tuvo que elegir entre estudiar magia bajo la autoridad de Qaydar o unirse a los Nuevos Dragones, a las órdenes de Denyal y Tanawe. Eligió, por supuesto, la acción más emocionante; le fue entregada una dragona artificial, a la que llamó *Ayakestra*, y fue asignada al grupo de dragones que iría a Kash-Tar a unirse a la rebelión de los yan contra Sush. En aquel viaje conoció a Rando, el piloto de Ogadrak, el semibárbaro; y más tarde a Goser, el líder de los rebeldes yan. Y, aunque existía química entre Rando y Kimara, la emoción de estar de nuevo en casa y de reencontrarse con sus raíces la llevó a sentirse atraída por Goser. Ambos iniciaron una breve pero intensa relación, regada por la sangre de la guerra, avivada por el fuego abrasador de Aldun, cuyos efectos atribuían a sus enemigos szish, y alentada por el odio que ambos compartían hacia las serpientes.

Finalmente, Goser murió en pleno campo de batalla, calcinado por el fuego de Aldun, y Kimara fue rescatada *in extremis* por Rando.

Actualmente, Kimara estudia hechicería en la Torre de Kazlunn, bajo la tutela de Qaydar; pero no ha renunciado a sus orígenes, a su pasado como piloto ni a su amor por Rando. Ambos tienen planeado establecerse en Kash-Tar cuando Kimara termine su aprendizaje. Entretanto, es fácil ver a dos dragones, uno rojo y uno negro, sobrevolando juntos las tierras de Nandelt.

<p>Cita: "La exploradora dirigió al muchacho una mirada larga, intensa, y entonces se retiró el paño de la cara, con lentitud. Las luces del crepúsculo iluminaron un rostro humano, pero de rasgos extraños.</p>
--

Sus ojos eran grandes y rojizos, como ya había notado Victoria, y su piel morena parecía tener la textura de la arena del desierto. Su espeso cabello, blanco con mechones azules, no caía suelto por su espalda, como el de los limyati, sino que lo llevaba recogido en multitud de pequeñas trenzas, al estilo yan.

Con todo, era joven, y hermosa, a su manera. También Jack se había quedado mirándola fijamente. Nunca había visto a nadie como aquella chica tan exótica.

—Soy Kimara, la semiyan —dijo la exploradora, con sus ojos de fuego todavía fijos en Jack—. He cambiado de idea: os acompañaré." (MDI II)

LAURA RESPONDE

La herencia genética de los mestizos

¿Un mestizo heredaría los mejores rasgos de cada raza, para mejorar la especie, o es algo totalmente arbitrario? ¿Los genes de qué raza predominan sobre los de otra? (Dalayn Dal'hinae)

*¿Cuántos tipos de ganti hay? (**...Kimara!!...**)*

¿Sería posible un mestizo entre varu y yan? (Thai)

¿Qué clase de ser saldría de la mezcla de un varu y un yan? (Hils)

¿Cómo sería la mezcla entre un gigante y un humano? (yepetta)

¿Cuánto miden los semigigantes? (JAKOV)

Respuesta de Laura

En efecto, el resultado de una mezcla de razas es algo totalmente arbitrario: el hijo de un hada y un celeste puede salir con la piel verde, con la piel azul o con la piel verdeazulada, eso depende de los genes de los padres. De hecho, si la mezcla sirviese siempre para mejorar la especie, todos los semivaru nacerían con agallas y podrían respirar bajo el agua. No hay una raza que sea genéticamente más fuerte que otra, aunque todos coinciden en admitir que los humanos son la raza-puente, en el sentido de que, dada su gran capacidad de adaptación, están en todas partes y, además, son los que se mezclan más fácilmente con los demás.

Como los resultados de la mezcla son impredecibles de entrada, no hay una clasificación establecida entre los mestizos; aunque se distingue entre los mestizos de primera generación (aquellos cuyos padres son de raza pura, aunque de diferentes razas), es decir, los que son completamente "semi" porque son mezcla de dos razas; y los de segunda generación, aquellos que son hijos de mestizos, o por cuyas venas corre sangre de más de dos razas. En esta categoría entrarían los ganti, que llevan milenios mezclándose entre ellos y ya no se unen a individuos de raza pura.

Sí sería posible un mestizo entre varu y yan, aunque ambas razas, debido a los ambientes en los que se mueven, no tienen mucha relación. Pero hay que tener en cuenta que sí hay instituciones multirraciales, como es el caso de las Torres de hechicería o los Oráculos, donde interactúan magos de casi todas las razas de Idhún. En cuanto a la descendencia que tendría una pareja varu-yan... pues depende. No todos los mestizos varu-yan son iguales, de la misma forma que ni siquiera son iguales todos los semivaru. Si una pareja varu-yan tuviese varios hijos, quizá alguno les saldría con agallas, otro con los ojos rojos... es posible que todos tuvieran cierta afición al agua, o que no la tuviera ninguno... los misterios de la genética son inescrutables...

Lo mismo sucede con la mezcla entre humanos y gigantes. Muy probablemente, los hijos de una pareja humano-gigante serían más altos que la media. Aunque puede que alguno saliera del tamaño de un humano medio, pero con la piel algo más dura y grisácea... por esa misma razón, no puede establecerse una medida fija para la altura de los semigigantes. Depende de los genes, de la pareja, del individuo, de muchas cosas.

Según las leyes de Mendel, padre de la genética, en teoría si una pareja humano-gigante tiene cuatro hijos, todos ellos saldrían más altos que un humano, pero menos que un gigante; y, sin embargo, de una pareja de semigigantes que tuviera cuatro hijos se podría esperar que dos de ellos salieran de la altura de los padres; el tercero, por el contrario, tendría la altura de un gigante, y el cuarto, la altura de un humano. Pero esto son leyes de probabilidad, como las que dicen que la mitad de los hijos son varones y la otra mitad, niñas; puede que una misma pareja tenga tres niñas, y otra, dos niños y una niña...

Pero claro... estos son las leyes de la genética en la Tierra... puede que los dioses de Idhún decidieran que la genética en sus criaturas funcionaría de otra forma...

Test:

1. ¿Qué es un mestizo entre yan y gigante?

- a. Un tipo raro.
- b. Mestizo yan-gigante.
- c. Para los yan, un semigigante; para los gigantes, un semiyán; y para los humanos, un mestizo, o un yan-gigante.
- d. Semiyán, siempre.

2. ¿Qué clase de mestizo es el Custodio?

- a. Medio humano, medio szish.
- b. Medio humano, medio varu.
- c. Medio feérico, medio szish.
- d. Una mezcla de humano, szish y feérico.

3. ¿Dónde viven los mestizos?

- a. En las colinas de Gantadd; por eso se llaman los Ganti.
- b. En un zoo.
- c. En las islas.
- d. En todas partes, pero especialmente en Gantadd y en las zonas fronterizas.

4. ¿A qué se dedican los semivaru?

- a. Son piratas.
- b. Son marineros.
- c. Son pescadores.
- d. Algunos son piratas y otros pescadores.

5. ¿Por qué tiene Kimara el pelo azul y blanco?

- a. Porque se lo tiñe.
- b. Porque es medio limyati.
- c. Porque es medio yan.
- d. Porque es un personaje salido de un manga.

6. ¿Cuál de estos personajes no es un mestizo?

- a. Glasdur el Pálido
- b. Rando.
- c. Ayshel, la Doncella de Awa.
- b. Mah-Kip

Soluciones: 1c, 2a, 3d, 4d, 5b, 6b

SEPTIEMBRE 2008

LOS DRAGONES

Los dragones fueron los auténticos señores de Idhún durante mucho tiempo. Temidos, admirados y respetados por todos los sangrecaliente, los dragones eran los protectores de un mundo rendido a su poder, majestuosidad y sabiduría.

Sin embargo, los Señores de Awinor eran, ante todo, guerreros. Creados para luchar contra los sheks y expulsarlos de Idhún, no había ningún otro sentimiento capaz de superar la fuerza de su odio hacia las serpientes, contra las que pelearon incansablemente durante milenios.

Pero fueron ellas las que ganaron la última batalla. El día de la conjunción astral, todos los dragones, menos uno, fueron exterminados y desaparecieron de la faz de Idhún.

Hábitat de los dragones

En sus tiempos de esplendor, los dragones vivían en Awinor, la zona sur de Idhún. El nombre de Awinor significa "Sol creciente"; pues se dice que desde allí contemplaron los dioses el descenso de Aldun al mundo, y fue, en efecto, como ver un sol que aumentaba de tamaño.

Awinor era una tierra benigna y fértil. También era lo bastante montañosa como para albergar los cubiles de los dragones, y estaba provista de grandes y hermosos lagos, en los que estas criaturas gustaban de zambullirse.

Pero el día de la conjunción astral Awinor fue totalmente devastada por el fuego. Todos los dragones cayeron bajo la mortífera luz de los soles, y sus llamas incendiaron Awinor y lo transformaron en un inmenso y triste cementerio.

<p>CITA: "Yandrak dejó escapar un rugido de triunfo y se zambulló en el corazón de la batalla, junto a sus hermanos, los dragones, los Señores de Awinor, contra aquel enemigo de corazón</p>
--

frío y mente retorcida, sabiendo que podía morir en aquella lucha, pero que moriría matando... matando sheks.

En aquel mundo soñado, los dragones aún existían. En aquel mundo pasado, los dragones seguirían luchando contra los sheks por toda la eternidad.

Y, aunque una parte de sí mismo se estremecía de horror, en el fondo de su corazón añoraba aquellos tiempos que no volverían."
(MDI III)

La sabiduría de los dragones

Los dragones de Idhún no eran animales, ni tampoco bestias. Eran criaturas pensantes y parlantes, y, aunque los sheks los superaban en inteligencia, los dragones tenían fama de ser más sabios.

Se dice de los dragones que eran impulsivos e irreflexivos. No trazaban un plan y consideraban todas sus posibilidades antes de llevarlo a cabo, como hacen los sheks. Los dragones, simplemente, actuaban. Y eso les llevaba a cometer errores y equivocaciones.

Y, precisamente por eso, aprendían.

La inteligencia de los sheks es teórica. La sabiduría de los dragones se basaba en la experiencia.

Los dragones no poseían los enlaces mentales de los sheks. Por eso sentían la necesidad de estar físicamente juntos, de formar grupos, familias, clanes. Y tenían por costumbre, todas las noches, compartir sus experiencias con los demás. Los dragones más ancianos hablaban, y los jóvenes los escuchaban. Los ancianos sabían que estaba en la naturaleza de los jóvenes precipitarse y cometer equivocaciones; pero, con suerte, no cometerían las mismas equivocaciones que sus mayores; cometerían otras, y aprenderían de ellas. Y así, la sabiduría de los dragones se hacía más amplia y profunda generación tras generación. Por esta razón, entre los dragones son los ancianos los más respetados, a los que obedecen todos los demás, y los que aconsejan a los jóvenes en la batalla.

Un joven shek siempre será más inteligente que un joven dragón.

Pero un anciano dragón siempre será más sabio que un anciano shek.

Dragones en la historia de Idhún

La historia de los dragones es desconocida para los sangrecaliente en general, puesto que ellos no ponían sus conocimientos por escrito, sino que los transmitían oralmente de generación en generación, y todo esto desapareció con ellos.

Los sangrecaliente, sin embargo, han conservado algunas de estas leyendas. Y por ello recuerdan a algunos dragones que fueron importantes para la historia de Idhún; pero no se tienen biografías completas ni datos explícitos de ninguno de ellos, pues para los dragones lo importante no eran las fechas, ni los nombres, ni siquiera los hechos. Lo importante era lo que la especie había aprendido de cada momento histórico.

Se conoce, por ejemplo, a Madilan, la Matriarca, la dragona que llevó a los suyos hasta Awinor y halló allí un refugio para ellos. A Obantur, el Sabio, que quiso pactar una alianza con los sheks, y murió batallando contra el rey shek en el mismo lugar al que habían acudido a sellar la tregua, porque ninguno de los dos fue capaz de sobreponerse a su odio; a Sabarat, el primer Visionario, cuyo empeño de alcanzar a los dioses le llevó a obtener su tercer ojo...

Pero, sin duda, el dragón cuya memoria veneran con más fervor los sangrecaliente, es Yereban, a quien llaman la Desterradora; la dragona que lideró el ataque contra los sheks en los tiempos de Talmannon, en la batalla en que las serpientes fueron expulsadas a Umadhun. Yereban convenció a los dragones de que no exterminaran a todos los sheks, sino que se contentaran con sellar la entrada a Umadhun y echarlos de Idhún para siempre.

Tras la conjunción astral y la extinción de los dragones, Yereban no fue ya tan bien recordada.

Había expulsado a los sheks, ciertamente; pero, si no hubiese convencido a los dragones para que respetaran sus vidas, las serpientes no habrían vuelto, y su raza no habría sido exterminada.

Pocos saben que Yereban fue una Visionaria; quién sabe qué imágenes del futuro habría visto, si conocía cuáles serían las consecuencias de su compasiva acción, y, en este caso, por qué la llevó a cabo de todos modos.

El odio ancestral

Los dragones fueron creados para luchar contra los sheks y así proteger al resto de criaturas de las serpientes que amenazaban con adueñarse del mundo. Los dragones eran, por tanto, una raza de guerreros. Y para que nunca pudieran olvidar su misión ni descansaran hasta que la última serpiente hubiese abandonado Idhún, los dioses imprimieron en su alma un odio visceral hacia sus enemigos.

Ese odio instintivo los llevaba a combatir ciegamente a los sheks incluso en los momentos en los que lo más sensato habría sido huir o, simplemente, no luchar. Los convirtió en los luchadores más poderosos, porque en la batalla contra las serpientes no conocían el miedo ni el cansancio. Siempre, el odio era más poderoso que cualquier otro sentimiento. Guerreros idhunitas de todos los tiempos han admirado y respetado a los dragones por su valentía y por su fuerza, y han anhelado ser como ellos. Sólo los sheks, que padecen también la enfermedad del odio ancestral, y los propios dragones, saben cuál es el origen de su fuerza. Y los más sabios de ambos bandos eran conscientes de que no era algo de lo que pudieran sentirse orgullosos.

Y, sin embargo, dado que los sheks también lo padecían, el odio se convirtió también en una importantísima baza para la supervivencia de la especie. De hecho, un dicho entre los dragones afirmaba que todo dragón tiene seis armas para luchar contra los sheks: el fuego, las garras, los dientes, los cuernos y las escamas... y la sexta, la más poderosa de todas, es el odio.

Perlas de conocimiento idhunita

Las dragonas, como las sheks, sólo pueden poner huevos una vez en la vida, y sus vidas son muy largas, llegando a alcanzar los quinientos años, en el caso de los individuos más longevos. Unas y otras suelen poner un mínimo de diez huevos y un máximo de veinte, pero son raras las nidadas que alcanzan este número. Además, es fácil que alguna de las crías no logre salir del huevo. Entre unas cosas y otras, una prole de entre quince y dieciocho crías supervivientes ya se considera una nidada extraordinaria.

Los dioses que crearon a una y otra especie tuvieron en cuenta las grandes dimensiones de ambas, y lo que sucedería si se reproducían indiscriminadamente, como hacían otras especies. Los dragones son carnívoros y necesitan grandes cantidades de comida para subsistir. Era importante, por tanto, que el número de dragones y sheks no fuera demasiado elevado, o llegaría un momento en que no habría suficiente comida para sustentarlos; y, aunque los humanos y similares no constituyen un manjar para ellos, quién sabe lo que habrían podido hacer de verse acuciados por el hambre.

CITA: "El primero de ellos pasó junto a él y lo miró extrañado, pero con un destello de sabiduría en sus ojos dorados. Jack, aterrado, quiso retroceder, y la criatura emitió un gruñido que sonó como una especie de risa.

Tras él aparecieron tres más. Parecía que bajaban desde detrás de las nubes, por eso no los había visto hasta entonces. Sus escamas relucían al sol como piedras preciosas bruñidas y destellantes. Sus poderosas alas batían el aire provocando remolinos a su alrededor. De entre sus fauces se escapaba, ocasionalmente, alguna voluta de humo.

Dragones.

Enormes, magníficos, aterradores y hermosos. Bestias míticas que solo existían en las leyendas y en la imaginación de la gente.

Jack se sintió inmediatamente fascinado por ellos. Quiso seguirlos, pero ya estaban muy lejos. Se quedó quieto, mirando cómo

se alejaban hacia la luz de la mañana.

De pronto le pareció oír un rugido y entendió, de alguna manera, que se trataba de una advertencia. Vio que los dragones se habían detenido un poco más allá. Intuyó que algo no estaba saliendo bien.

Las cuatro extraordinarias criaturas, suspendidas en el aire, contemplaban un espectáculo terrorífico: las tres lunas habían emergido por el horizonte y se movían con una rapidez anormal, alzándose hacia lo alto del firmamento, al encuentro de los tres soles. Jack contempló, fascinado y aterrorizado a la vez, cómo los seis astros se entrelazaban en una conjunción extraordinaria que, intuyó el muchacho, no se daba muy a menudo. Aguardó, conteniendo el aliento, a que formasen la figura que sabía que iban a dibujar en el cielo: un hexágono perfecto.

Y, de pronto, algo terrible sucedió.

La primera señal fue una especie de sonido atronador que sacudió cielo, tierra y mar. La segunda señal fue el tono rojo sangre que comenzó a adquirir el firmamento.

La tercera señal fue el terror de los dragones. Jack los vio dar media vuelta en el aire y huir, desesperados; huir, no importaba dónde, a cualquier parte, a cualquier parte...

El primer dragón cayó a tierra como un proyectil, envuelto súbitamente en llamas. El segundo y el tercero no tardaron en correr la suerte de su compañero. El cuarto dragón se volvió para ver lo que había sucedido y lanzó un grito de dolor, impotencia y muerte.

Batió las alas, tratando de escapar...

...a un lugar, comprendió Jack, un lugar donde el poder destructor de los seis astros no lograra alcanzarlo". (MdI I)

PERSONAJE DEL MES: DOMIVAT, EL VISIONARIO

Existe entre los dragones la figura del Visionario, un dragón con tres ojos capaz de contemplar imágenes del futuro. A pesar de que esas imágenes pueden pertenecer a un futuro posible, y no a un futuro cierto, y suelen ser difícilmente interpretables, los Visionarios gozan

de un gran respeto entre la comunidad dragonil. Por otra parte, sólo existe un Visionario cada vez; el mismo día en que uno muere, hace eclosión el huevo de una cría de dragón con un tercer ojo. Nadie sabe por qué sucede esto, de la misma forma que no podemos saber si tras la muerte del último Visionario el día de la conjunción astral, habría nacido otro, tal vez una cría que no llegó a ver la luz, quizá de la misma nidada de Yandrak. Nunca lo sabremos.

Pero siempre hubo un Visionario entre los dragones, al menos desde los tiempos de Sabarat, el primero de su clase. La forma en que Sabarat obtuvo su tercer ojo es la materia de una de las leyendas sobre dragones más bellas y evocadoras de Idhún, pero no se sabe qué hay de mito y qué de verdad en esa historia.

Domivat nació con el tercer ojo, el mismo día que fallecía Vakenat, el anterior Visionario. Su madre había puesto once huevos, y de los diez que nacieron sanos -el undécimo no fue capaz de romper el cascarón-, Domivat era el único que tenía el tercer ojo sobre la frente.

A pesar de contar con el respeto del resto de los dragones, Domivat no tuvo una infancia feliz. Las visiones acudían a él día y noche, y era difícil controlarlas. Mientras los demás dragones de su edad aprendían a volar o a escupir llamas, Domivat yacía día y noche en una oscura cueva, con los ojos cerrados, tratando de asimilar y comprender todo lo que veía.

Cuando comprendió que el futuro le mostraba la extinción de los dragones, y que todos los caminos posibles llevaban al mismo fin, Domivat trató de averiguar si los Visionarios anteriores conocían ya el futuro que les aguardaba a los dragones, y si habían hecho algo al respecto. Aprendió la dura verdad: desde los tiempos de Sabarat, todos los Visionarios habían contemplado un futuro en el que los dragones se extinguían. Pero no habían prestado atención, tal vez porque resultaba demasiado aterrador, quizá porque les parecía demasiado improbable, o porque lo creían inevitable, dado que las imágenes de todos los tiempos se mezclaban en sus visiones y no sabían cuándo iba a suceder el desastre.

Cuando ya era viejo y la vida se le escapaba, Domivat decidió legar parte de sí mismo a la posteridad, y acudió a ver a Ydeon, el

gigante, para que forjara una espada. La templó con su propio fuego y le imprimió parte de su esencia. Y cuando, años más tarde, Domivat murió, una parte de su espíritu quedó atrapado en aquella espada.

Como espada, Domivat se convirtió pronto en un arma legendaria, aunque nadie era capaz de empuñarla. Y cuando, siglos después, los dragones fueron exterminados y sólo sobrevivió uno, refugiado en un humilde cuerpo humano, la espada lo estaba aguardando.

Así, mucho tiempo después de su muerte, Domivat, el Visionario, fue capaz de proteger a Jack, el último dragón, bajo la forma de una espada de fuego; y en una ocasión, en el Oráculo, incluso tuvo la oportunidad de hablar con él cara a cara para transmitirle parte de la sabiduría ancestral de los dragones.

<p>CITA: “Esta espada lleva mi fuego”, dijo el dragón. “Cuando yo muera, se llevará parte de mi espíritu. Por eso, en cierta manera, esta espada es parte de mí, o podría decirse, incluso, que soy yo” (MdI III)</p>
--

LAURA RESPONDE:

La calidad de vida de los dragones

Si son criaturas más inteligentes y evolucionadas que nosotros, ¿por qué viven como animales? Me hubiera parecido lógico que, si los sangrecaliente tienen casas y ciudades, estos seres vivieran en casas cómodas construidas por ellos mismos (luthienblack)

Respuesta de Laura

La inteligencia de una especie no se mide por el tipo de casas que construyen. Los delfines, por ejemplo, no construyen casas de ningún tipo. Las termitas sí, y son hogares ciertamente complejos, arquitectónicamente hablando, para ser hormigas.

Se dice que el secreto de la felicidad no consiste en tener todo lo que se quiere, sino en querer lo que se tiene, y los dragones lo suscriben punto por punto.

Los cubiles de los dragones son lo único que estas criaturas necesitan para sentirse cómodas y para tener sus crías seguras. Y, si no necesitan nada más, ¿para qué buscar otra cosa?

Un anciano dragón diría que los humanos no están nunca satisfechos; que las primeras generaciones de humanos se sentían cómodas y calientes en refugios sencillos, pero que con el tiempo empezaron a desear hogares más complejos y a necesitar más cosas. Los dragones asisten, perplejos, a la expansión de las civilizaciones de los sangrecaliente, particularmente la humana, que es la más insaciable de todas, y se preguntan si realmente les son necesarias todas las cosas que poseen.

Y eso que los dragones no han visitado la Tierra en el siglo XXI. Si ya les parecen exageradas las necesidades de los sangrecaliente de Idhún, ¿qué dirían de una especie que considera que no basta con que una casa sea cálida y confortable para ser habitable, sino que, además, ha de tener televisión, ordenador, garaje con coche, lavadora, nevera, DVD, teléfono, y un sinfín de cosas más? Los

dragones no necesitan todo eso. Pensarían, y tal vez no les faltaría razón, que no hay planeta que resista tantas "necesidades" humanas, y que más les valdría a los humanos contentarse con cosas más básicas.

¿Quién es más inteligente?

Test:

- 1. ¿Quiénes son el blanco del odio de los dragones?**
 - a. Los humanos
 - b. Los inspectores de hacienda.
 - c. Los sheks.
 - d. Los sheks y los szish.

- 2. ¿Qué fue lo que exterminó a los dragones?**
 - a. Un meteorito.
 - b. Un virus.
 - c. Los sheks.
 - d. La conjunción astral

- 3. ¿Quién fue el primer Visionario?**
 - a. Domivat.
 - b. Yereban, la Desterradora
 - c. Rappel.
 - d. Sabarat.

- 4. ¿Cuántos huevos pone una dragona?**
 - a. Uno.
 - b. Entre quince y dieciocho.
 - c. Entre diez y veinte.
 - d. Más de veinte.

- 5. ¿Quiénes son los líderes de los dragones?**
 - a. Los ancianos.
 - b. Los Visionarios.
 - c. Las dragonas.
 - b. Los políticos.

- 6. ¿Cuál es el arma más importante de un dragón en su lucha contra los sheks?**
 - a. El fuego.

- b. Las garras.
- c. Los cuernos.
- d. El odio.

Soluciones: 1c, 2d, 3d, 4c, 5a, 6d

OCTUBRE 2008

LOS UNICORNIOS

Los unicornios no son caballos con un solo cuerno. Los unicornios son, probablemente, las criaturas más extraordinarias de Idhún, porque los dioses les encomendaron la tarea de hacer que la energía fluya y no se estanque, y por eso entregan la magia a las personas. Pero por esa misma razón, porque la energía debe fluir y no estar totalmente en posesión de los mortales, los unicornios no pueden entregarla a todo el mundo, no pueden dejarse ver por cualquiera, y eso los ha convertido en criaturas esquivas y misteriosas.

Todos los niños, en Idhún, sueñan con ver alguna vez un unicornio. O, al menos, esto era así hasta la llegada de Ashran, quien se las arregló para exterminarlos a todos, menos a uno, en un solo día.

Hábitat de los unicornios

Los unicornios vivían, en su mayoría, en el inmenso bosque de Alis Lithban, cuyo nombre significa, literalmente, "Sagrado Bosque de los Unicornios". Debido a la presencia de los unicornios, Alis Lithban llegó a convertirse en el lugar más mágico de todo Idhún, y a principios de la Cuarta Era, la Orden Mágica quiso construir allí su cuarta torre por esta razón, lo cual desencadenó uno de los conflictos más largos entre magos y sacerdotes. Finalmente, la Torre de Drackwen fue abandonada y el bosque volvió a pertenecer a los unicornios.

Pero eran criaturas viajeras por naturaleza, y solían pasar gran parte de su vida desplazándose de un lado a otro, por las lindes de las arboledas y a la sombra de los aleros de las casas, silenciosos como sombras.

Su condición de canalizadores, sin embargo, los hacía depender de la energía vital que se movía a su alrededor. Y por eso hay lugares donde un unicornio no sobreviviría, como, por ejemplo, el desierto de Kash-Tar o las heladas estepas de Nanhai. Una cárcel de piedra o de

metal bastaría para matarlos lentamente y de un modo agónico y espantoso.

Eso, en el improbable caso de que alguien lograra atrapar alguno...

Magos y semimagos

En Idhún, los magos lo son porque alguna vez los ha tocado un unicornio.

La magia se entrega siempre a seres racionales, no a animales. Y tampoco a dragones y sheks, porque su poder superior ahogaría la magia que un unicornio podría entregarles. Sin embargo, se sabe de casos excepcionales de unicornios que entregaron la magia a un objeto inanimado; como puede ser, en cierto modo, el caso del Báculo de Ayshel o la pierna artificial de Shail.

De modo que la entrega de la magia se limita a las razas antropomorfas de Idhún, y en este sentido los unicornios no hacen distinciones entre unos y otros.

A lo largo de la historia de Idhún, muchos eruditos han tratado de encontrar la pauta que siguen los unicornios para entregar la magia y se han dado por vencidos. Porque no hay razones lógicas, y porque dos unicornios no harán la misma elección. A la hora de entregar la magia, los unicornios se guían por un misterioso impulso que, tal vez, los celestes definirían como "lazo".

Tradicionalmente, la entrega de la magia implica que el unicornio roza con su cuerno al futuro mago. La energía fluye desde el mundo hasta el afortunado a través del unicornio y de su cuerno, por lo que es ésta la parte de la anatomía de los unicornios que concentra más energía mágica. Uno puede convertirse en mago si toca cualquier parte del cuerpo del unicornio, pero el efecto no es exactamente el mismo. Así, alguien que toque a un unicornio pero no le haya sido entregada la magia a través del cuerno, será un mago y se lo admitirá en la Orden Mágica, pero puede que en la práctica resulte un poco más torpe que los demás. Esta carencia puede suplirla si se entrena en mejorar su capacidad de concentración.

Los semimagos, por el contrario, son aquellos que han visto un unicornio pero no han sido tocados por él. Desarrollan cierta sensibilidad mágica y ciertas capacidades curativas, pero no pueden formular hechizos y no se los admite en la Orden Mágica.

No se sabe por qué existen los semimagos. No se sabe si sorprendieron al unicornio contra su voluntad o éste se dejó ver intencionadamente. Los cazaunicornios abogan por la primera opción, porque eso implicaría que los unicornios pueden tener un momento de descuido y ser, por tanto, vistos y tocados si uno los busca bien. Los defensores de los unicornios señalan que estas criaturas no tienen "descuidos"; pero, en tal caso, cabría preguntarse por qué se dejan ver por unos pocos, pero no se acercan a ellos lo bastante como para entregarles la magia. ¿Existe una respuesta a eso?

CITA: “Los unicornios no entendían de esas cosas. Ellos nos trataban a todos por igual, sheks, dragones..., qué más da. Incluso sentían cierto cariño por los inferiores. En contra de lo que piensan los sangrecaliente, los unicornios nunca tomaron partido en la guerra. No fueron creados para eso. Ah, los unicornios, qué hermosas criaturas. El mundo no es el mismo desde que ellos ya no están”. (MDI, II)

La inteligencia de los unicornios

Los unicornios eran criaturas racionales, que pensaban incluso a un nivel superior al de los humanos. También hablaban el idhunaico más puro, el más primitivo que se conserva en Idhún.

Lo que ocurre es que al ser seres tan esquivos, su modo de pensar y de vivir resultaba un misterio para el resto de las criaturas.

Los dragones y los sheks sí los conocían bien. Los unicornios se relacionaban con unos y con otros; en primer lugar, porque las tres especies estaban al mismo nivel en cuanto a inteligencia y complejidad. Y en segundo lugar, porque los unicornios podían sentirse seguros tanto con dragones como con sheks. Unos y otros respetaban profundamente la misión que se les había encomendado; sabían que la simple existencia de los unicornios era vital para la

supervivencia de Idhún como mundo, y jamás se les habría ocurrido ir a la caza de un unicornio para arrebatarle la magia, como hacían otras criaturas. Por otro lado, los unicornios eran la única especie a su nivel con la que unos y otros podían relacionarse de forma amistosa, algo que resultaba completamente imposible entre dragones y sheks.

Cita: "Los unicornios deben ser libres, para que la magia sea libre" (Mdi III)

La energía que fluye

Los magos suelen decir que la misión de los unicornios consiste en entregar la magia a los mortales; por tanto, ha habido hechiceros de todas las épocas que han creído, erróneamente, que los unicornios estaban al servicio de los magos y que, de alguna forma, *pertenecían* a la Orden Mágica.

Esta es otra de las muchas muestras de la vana soberbia de los magos. Porque no es esa realmente la función de los unicornios.

Sabemos lo que sucede cuando los dioses, energía pura, se pasean por el mundo. Es difícil olvidarlo, puesto que su esencia es tan poderosa que suele ser tremendamente destructiva. Pero no debemos olvidar tampoco lo que sucede cuando los dioses no están.

Hay una leyenda idhunita que relata lo que ocurrió en el principio de los tiempos, cuando los dioses se alejaron de su creación y se limitaron a contemplarla. Al cabo de varios milenios, la energía del mundo empezó a ralentizarse y todos los elementos perdieron fuerza, como un reloj al que se le va agotando la cuerda. Los dioses crearon entonces a los unicornios para que mantuvieran esa energía en movimiento de forma que la maquinaria del mundo siguiera siempre en marcha sin necesidad de que ellos tuvieran que intervenir.

Los unicornios no crean la magia ni pueden utilizarla. Sólo la transmiten.

El hecho de que la transmitan a alguna persona de vez en cuando es tan sólo un efecto secundario, y por eso, tal vez, se toman la libertad de elegir con el corazón, y no con la lógica.

El verdadero cometido de los unicornios es existir. Su existencia en Idhún es tan importante como el oxígeno del aire. Es importante para nosotros porque lo respiramos, pero, sobre todo, es importante para que el planeta entero exista como mundo habitable para millones de especies.

Esto lo saben los dragones y lo saben los sheks, y también los dioses. Pero los mortales hace tiempo que lo olvidaron.

Y si el Séptimo era consciente de lo que suponía el exterminio de todos los unicornios, y aun así acabó con ellos, eso tal vez pueda darnos una idea de lo desesperadas que veía a sus criaturas en Umadhun. ¿O tal vez sabía que los Seis reaccionarían de alguna manera, descendiendo al mundo no sólo para atraparlo, sino para recargarlo de energía? ¿Tenía claro que los Seis no permitirían que su hermoso planeta agonizase, o tal vez había ideado alguna manera de suplir el papel de los unicornios en el mundo que acababa de conquistar? Nunca lo sabremos...

Cita: "Domivat sonrió.

—Los unicornios dijeron que las serpientes eran la encarnación del mal, del caos, del odio y de la oscuridad —repitió—. Pero nunca dijeron que debieran ser destruidas por ello. Supongo que pensaban que en el mundo debe haber de todo. Imagino que ellos comprendían mejor que nadie la esencia de Uno.

—Los unicornios —murmuró Jack—, son difíciles de entender.

—No tanto como piensas —respondió Domivat, con un brillo soñador en la mirada—. No tanto como piensas." (MDI, III)

Unicornios en la historia de Idhún: El Caballero Blanco

Se dice de los unicornios que son neutrales y que nunca han tomado partido en la guerra entre sheks y dragones, y es cierto. Porque una vez intervinieron, pero no fue para apoyar a los dragones, sino para liberar a los magos, sus protegidos.

Fue durante la Segunda Era, durante el imperio de Talmannon. Las serpientes se habían hecho con el poder en Idhún y los dragones trataban de reconquistarlo desde el sur, pero Talmannon controlaba la voluntad de todos los magos, y en aquella época la magia era más poderosa que ahora.

Los unicornios intervinieron para que los magos tuvieran libertad para elegir. Probablemente, si hubiese sido un líder sangrecaliente quien hubiese sometido a todos los hechiceros, los unicornios habrían hecho exactamente lo mismo, y se habrían aliado con los sheks para derrotarlo.

Nadie sabe si los unicornios actuaron todos juntos o fue iniciativa de unos pocos. Pero uno de ellos se presentó ante la joven Ayshel y le dijo que ella derrotaría al emperador Talmannon. Poco después, le entregó el Báculo que lleva su nombre y que se dice que fue forjado por unicornios, un nuevo misterio más que añadir a la lista de secretos de estas criaturas.

Sin embargo, cuando Ayshel empezó a reunir su pequeño ejército rebelde, otra persona iba con ella. No se sabía si era humano o feérico, porque siempre iba cubierto con una armadura blanca y llevaba el rostro oculto tras el yelmo. Nadie sabía su nombre; lo llamaban el Caballero Blanco.

Se dice que había una afinidad especial entre Ayshel y su misterioso acompañante, pero nadie los vio jamás intercambiar un solo roce. El Caballero Blanco no permitió nunca que nadie lo tocara.

Dice una antigua leyenda que éste era en realidad el unicornio de Ayshel y que la acompañaba para protegerla. Que no era realmente humano, ni feérico: que fue siempre y en todo momento, física y espiritualmente, un unicornio, pero que se ocultó tras la ilusión de un cuerpo antropomorfo.

Los estudiosos señalan que existe la creencia de que estas criaturas pueden "moverse con la luz". Si es así, ¿qué impediría a los unicornios más poderosos "jugar con la luz" y crear ilusiones que engañen a nuestros ojos? Eso justificaría por qué resulta imposible verlos si ellos no lo desean.

Pero no se ha investigado demasiado por ese lado, porque resulta muy incómodo recordar que hay una antiquísima balada que relata los amores el Caballero Blanco y la Doncella de Awa; y, supiera Ayshel o no quién era él realmente, el caso es que lo veía todos los días en su falsa apariencia, y, desde luego, se sabe que confiaba en él, lo respetaba y le tenía mucho aprecio.

Puede que sus sentidos le jugaran una mala pasada a Ayshel, y se enamorara de una ilusión, o puede que no hubiese nada entre los dos. Pero lo que sí está claro es que jamás pudo tocarle.

Para que el plan de los unicornios saliera adelante, Ayshel no debía convertirse en maga. No podía ser tocada por un unicornio.

No se sabe nada más del Caballero Blanco, salvo que, cuando Ayshel murió y Talmannon fue derrotado, desapareció y nadie lo volvió a ver.

PERSONAJE DEL MES: LUNNARIS

Lunnaris, el último unicornio, nació en Alis Lithban el día de la conjunción astral. Mientras todos los unicornios agonizaban bajo la luz de los seis astros, la pequeña unicornio resistió, protegida por las hadas, hasta que Shail la encontró y la llevó a la Torre de Kazlunn. Allí fue enviada, junto con el joven dragón Yandrak, a la Tierra, para preservarla de la luz mortífera de la conjunción. Al cruzar la puerta, perdió su cuerpo, y su espíritu se introdujo en el interior de un bebé humano que aún seguía en el vientre de su madre.

Lunnaris permaneció en letargo durante muchos años, hasta que empezó a manifestarse durante la adolescencia de Victoria, y particularmente gracias a la intervención de Kirtash. Logró recuperar su cuerpo cuando Shail le reveló a Victoria su verdadera identidad.

Al regresar a Idhún, Lunnaris comenzó a consagrar magos. La primera fue Kimara, la joven semiyán, por quien Victoria sentía un sincero aprecio. El segundo fue Yaren; sin embargo, el dolor que sentía entonces Victoria a causa de la pérdida de Jack provocó que la magia entregada a Yaren no fuera una magia limpia, sino que estuviese impregnada de la oscuridad que había entonces en el alma de la muchacha híbrida.

Lunnaris estuvo a punto de morir cuando entregó voluntariamente su cuerno a Ashran para salvar a Jack y a Kirtash. Pese a ello, pudo participar en la batalla contra Ashran y colaborar en su destrucción.

Tras una larga convalecencia, su cuerno volvió a crecer, lentamente, y con él empezó a consagrar a más magos. Prueba de hasta qué punto están unidos emocionalmente los unicornios a sus magos es que también compartió la magia con Jack y con Kirtash en sus formas humanas, pese a que ellos, como dragón y shek, respectivamente, no la necesitaban y no la iban a utilizar.

Actualmente, el espíritu de Lunnaris sigue vivo en el interior de Victoria. Al ser el último unicornio, no podrá transmitir su legado ni dar a luz a más unicornios; pero puede que algo de su esencia, quizá una chispa de luz, ilumine el alma de los hijos humanos de Victoria.

Cita: "—La llamé Lunnaris —recordó Shail—. Es un nombre un poco obvio para un unicornio, puesto que significa “Portadora de Magia”, y, en realidad, todos los unicornios lo son. Pero ella era el último. Por eso, en el fondo, no podía llamarse de otra manera." (MDI, I)

Test:

1. ¿Cómo obtuvo la magia el primer unicornio, según las leyendas?

- a. La ganó en una rifa.
- b. La extrajo del mundo.
- c. Subió al monte Lunn y desde allí recibió en su cuerno un rayo divino.
- d. Se la entregaron los magos.

2. ¿Qué significa el nombre de Lunnaris?

- a. "Último unicornio"
- b. "Portadora de magia"
- c. "Portadora de gloria"
- d. "Hija de la luna".

3. ¿Qué son los semimagos?

- a. Personas que han tocado una parte del cuerpo del unicornio, pero no su cuerno.
- b. Personas que han visto un unicornio, pero no lo han tocado.
- c. Personas que suspendieron el examen de acceso a la Torre de Kazlunn.
- d. Personas que son magos sólo los fines de semana.

4. ¿Cuál de estas habilidades no es propia de un unicornio?

- a. Curar.
- b. Transmitir la magia.
- c. Viajar con la luz.
- d. Relinchar.

5. ¿Por qué algunos sheks todavía guardan rencor a los unicornios?

- a. Porque no les entregan la magia a ellos.
- b. Porque se aliaron con los dragones contra Talmannon.
- c. Porque, después de todo, son sangrecaliente.
- d. Por una cuestión de cuernos.

6. ¿Puede uno obligar a un unicornio a entregar la magia contra su voluntad?

- a. No, nunca.
- b. Sí, si lo capturas con una brida de plata.
- c. Sí, si le arrancas el cuerno.
- d. Sí, si el unicornio en cuestión tiene también una forma humana mucho más vulnerable y fácil de ver y capturar.

Soluciones: 1c, 2b, 3b, 4d, 5b, 6d

LAURA RESPONDE:

El cuerno del unicornio

¿De qué está hecho su cuerno? ¿Es irrompible? (alrod)

Respuesta de Laura

No se sabe de qué está hecho el cuerno de los unicornios, porque apenas ha habido ocasión de estudiarlos. Se sabe que, aunque parece frágil como el cristal, es un material extremadamente resistente, puesto que es capaz de soportar una gran cantidad de energía (véase, por ejemplo, la leyenda sobre el primer unicornio, que utilizó su cuerno como una especie de pararrayos, o cómo Victoria consiguió canalizar nada menos que a la diosa Wina para salvar a Christian). Se sabe también que obedece de alguna forma a la voluntad de su dueño, puesto que desaparece con él cuando éste muere, y también si se le arranca a la fuerza, pero no si lo entrega de forma voluntaria. Y ahora sabemos, por la experiencia de Victoria, que si un unicornio sobrevive el tiempo suficiente a la extirpación de su cuerno, éste vuelve a crecer. Aunque probablemente la milagrosa recuperación de Victoria se deba más a su "cuerpo de repuesto" que a su esencia de unicornio.

También está claro que el cuerno no se puede cortar; el mismo Ashran necesitó de un complejo ritual para arrancar el cuerno de raíz, lo cual significa que no podría haberlo serrado simplemente.

Por todo esto, parece que sí es irrompible. Pero dejemos que Shail lo compruebe con el tiempo...

NOVIEMBRE 2008

LOS SHEKS

Los sheks, las gigantescas serpientes aladas, son, quizá, los seres más fascinantes y complejos de Idhún. Poseedores de una profunda y sofisticada inteligencia, muy superior a la humana, fueron, no obstante, creados para luchar en una interminable guerra contra los dragones. En tiempos pasados, los sheks fueron derrotados y expulsados a Umadhun, un mundo oscuro y vacío que no ofrecía ningún reto a su aguda inteligencia. Cuando regresaron a Idhún, de la mano de Ashran, se aseguraron de que su ignominiosa derrota no volviera a repetirse. Y, sin embargo, muchos de ellos añoran a los dragones, porque fueron creados para luchar contra ellos, y ahora que no están, la existencia de estos majestuosos ofidios parece vacía y sin sentido. ¿Serán capaces de superar su odio ancestral y empezar desde cero en otro lugar?

Hábitat de los sheks

Los sheks llegaron tarde al reparto del mundo. Éste, por otro lado, es uno de los argumentos que esgrimen quienes defienden que los dragones fueron creados antes que los sheks, puesto que éstos no tienen lugar propio en Idhún, y los dragones han ocupado Awinor desde tiempo inmemorial. Sin embargo, una antigua leyenda cuenta que la primera gran batalla entre sheks y dragones se produjo, justamente, por el control de Awinor, y que fueron los sheks quienes perdieron en esta ocasión. Aunque justo es decir que la causa de todas las batallas entre unos y otros fue siempre el odio ancestral, y asuntos como la ocupación de un territorio eran sólo la excusa, o la causa aparente.

El caso es que los sheks nunca han tenido un espacio propio en Idhún, por lo que se han limitado a establecerse en las zonas marginales y poco habitadas. Su red telepática les permite vivir muy lejos unos de otros sin necesidad de formar grupos o comunidades, y

estar igualmente comunicados con el resto de la especie; de modo que, por su particular forma de relacionarse y por las circunstancias del mundo al que llegaron, los sheks han sido siempre criaturas solitarias.

Durante varias generaciones habitaron Umadhun, un mundo casi muerto que les resultaba insufrible, y añoraron los paisajes de Idhún, cuyas imágenes nunca se borraron de la red telepática y permanecieron ahí para cada nueva generación que nacía. Pero Umadhun no es, y nunca fue, su hábitat natural.

Actualmente habitan en un nuevo mundo que el Séptimo, bajo la encarnación de Gerde, creó para ellos. No sabemos qué nuevos retos encontrarán allí, ni si añorarán el mundo que dejaron atrás. Puede que tarden un tiempo en adaptarse y puede que incluso echen de menos a los dragones. Pero, al menos tienen una oportunidad de vivir en paz.

Los sheks son criaturas adaptables y pueden soportar casi cualquier cosa. No les gusta el calor, pero lo aguantan. También son capaces de permanecer mucho tiempo sin comer ni beber, porque todos sus movimientos están calculados al milímetro, no hacen gestos innecesarios y, por tanto, ahorran mucha energía.

Pero, si se le da a escoger, un shek elegirá un lugar de clima benigno, de gran belleza natural, y, a ser posible, cerca del mar o de algún gran río. Porque, aunque los sheks comen de todo, les encanta el pescado.

Perlas de conocimiento idhunita

Los sheks no siempre han tenido nombres. Al principio, no les era necesario para relacionarse entre ellos, puesto que su lenguaje no es articulado, sino telepático, y la información que intercambian no está hecha de palabras, sino de conceptos, imágenes o sensaciones. Así, para identificarse unos a otros utilizaban otros métodos que tenían más que ver con lo que ellos llaman "la huella mental", es decir, la "forma" de la mente de cada uno, que es única e irrepetible, que con lo que entendemos nosotros por "nombre".

El problema vino cuando empezaron a relacionarse con otras especies que se comunicaban de forma oral y no podían detectar esa huella mental. Los szish necesitaban llamar a sus amos de algún modo, y a los sheks, acostumbrados a defender celosamente su individualidad, les molestaba que los hombres-serpiente no encontraran diferencias entre un shek y otro. Por este motivo, para facilitar sus relaciones con otras especies, los sheks empezaron a utilizar nombres, y con el tiempo se acostumbraron a ellos, igual que se acostumbraron a "pensar" con palabras cuando se comunicaban con seres no telépatas. Para ellos, que habían elaborado un sistema de comunicación muchísimo más perfecto y complejo que el lenguaje articulado, dominar las lenguas a nivel mental no supuso ninguna complicación.

Los nombres de los sheks no provienen del idhunaico, sino del lenguaje szish. De ahí que estén plagados de sonidos sibilantes.

<p>CITA: "Cuentan las leyendas que los sheks, las serpientes aladas, nacieron de la unión del dios oscuro con Shaksiss, la serpiente del corazón del mundo." (MDI I)</p>

Shaksiss

Los sheks son criaturas sumamente frías y racionales, por lo que no suelen creer en mitos que no tengan una base real. Por eso es extraño que la mayoría de ellos sí creen en Shaksiss, la serpiente del corazón del mundo, una criatura mítica que, según las leyendas, habitaba en el subsuelo de Idhún, que acogió al Séptimo en su llegada al mundo y le ayudó a crear a los sheks. Tal vez porque el hecho de haber "nacido" de un ser que, de existir realmente, sería uno de los más viejos de Idhún, les daría a los sheks el derecho a quedarse en el mundo que tanto desean conquistar. Si los sheks son descendientes de Shaksiss, nacieron en el corazón de Idhún y no son extranjeros, sino incluso más idhunitas que los dragones, quienes, según las leyendas, descendieron volando desde los tres soles.

Sin embargo, no se ha probado la existencia real de Shaksiss. Desde tiempo inmemorial las serpientes guardan una joya extraordinaria llamada "el ojo de la serpiente", que posee el poder de cambiar de tamaño y que en tiempos de Talmannon se redujo para poder ser engarzada en un anillo, al que se le llamó Shiskatchegg. Se dice que es un ojo, quizá por su forma, pero lo cierto es que funciona más bien como una mente shek. Dotó a Talmannon de poderes hipnóticos que de otro modo tal vez no habría poseído, porque incluso un dios encarnado ha de obedecer a las limitaciones de su cuerpo, y tenía un cerebro sangrecaliente, después de todo. Permitió a Kirtash amplificar sus poderes de shek incluso cuando estaba transformado en humano. Y permitió a Victoria mantener con Kirtash un vínculo telepático a la manera de los sheks.

¿De dónde salió Shiskatchegg? ¿Es de verdad un ojo? ¿Es una especie de mente shek materializada en una joya? Si es así, ¿a quién pertenece? ¿A Shaksiss? Si existió ella realmente, ¿vive todavía? ¿En qué medida? ¿Tal vez su espíritu permanezca vivo de alguna manera, engarzado en un anillo que ahora luce el dedo de una muchacha con alma de unicornio? Probablemente éste sea uno de los misterios más impenetrables de Idhún y del mundo de los sheks...

"Poderes" de los sheks

Los idhunitas siempre han atribuido a los sheks poderes extraordinarios; algunos de esos poderes son sólo fruto de la fantasía de la gente, pero otros tienen una base muy real.

La mayor parte de las capacidades de los sheks provienen de su inmenso poder telepático. Así, existe la creencia de que los sheks petrifican a sus víctimas o las transforman en estatuas de hielo. Los sheks en realidad no pueden hacer ni lo uno ni lo otro. Pueden paralizar a alguien a quien miren a los ojos, pero no pueden transformarlo en piedra, ni tampoco en hielo.

La relación de los sheks con el hielo es también muy estrecha, pero no son capaces de lanzar rayos de hielo por los ojos, como afirma la creencia popular. Los sheks pueden hacer descender la temperatura

de su cuerpo muy por debajo del grado de congelación. Es un misterio cómo es posible que su sangre siga siendo fluida aun en esas circunstancias; es posible que contenga algún agente anticongelante, pero esto no ha sido demostrado.

Al poder hacer descender su temperatura corporal hasta ese punto, también son capaces de irradiar un frío intenso que congela la humedad del ambiente, transformándola en escarcha. El frío, el hielo y la escarcha son utilizados por los sheks como arma de combate, pero también como instrumento de sanación.

Dicen las leyendas que los sheks son capaces de adoptar cualquier otra forma. Esto también es falso: los sheks pueden manipular las mentes débiles de los sangrecaliente haciéndoles ver cosas que no existen. Por tanto un shek puede hacernos creer que es un humano, y lo veremos como humano, aunque en ningún momento abandone su forma de shek, y nuestro instinto nos diga a gritos que hay algo muy extraño en ese hombre. De cualquier modo, y por muy engañosos que consideremos a los sheks, es raro que uno de ellos se muestre bajo una apariencia humana: lo consideran humillante.

La jerarquía de los sheks

Los sheks siempre tienen un rey o una reina al que obedecen de forma incondicional, siempre que tome decisiones lógicas y sensatas. La elección del rey o reina de los sheks no es democrática ni tampoco sigue una sucesión dinástica. El rey designa al siguiente rey cuando presiente que está cercana la hora de su muerte o cuando no se siente ya capacitado para continuar en el cargo.

Dado que los sheks nunca se dejarían llevar por las emociones a la hora de tomar una decisión importante, el rey siempre elige como sucesor a quien considera más capacitado, y es una elección lógica, racional e imparcial. Un rey shek jamás designaría como sucesor a un hijo suyo si conoce a un candidato mucho mejor. Tampoco hará distinciones entre varones y hembras. Por otro lado, sólo un rey sabe lo que supone ser rey, y por tanto es el único capaz de saber con certeza quién reúne las condiciones más adecuadas.

Porque para los sheks ser rey no es un privilegio, sino una responsabilidad. Es muy raro que reclamen el cargo de rey o que luchen siquiera por él; sólo en casos de crisis, cuando el rey desaparece o muere sin dejar sucesor, se establece cierta confusión, pero normalmente se suele elegir por consenso al shek más cercano al rey, aquel en quien éste más confiaba.

Porque ser rey supone que en los momentos clave habrá que tomar decisiones que atañan a toda la especie; supone representar a todos los sheks, y eso implica que, llegado el momento, si es necesario que alguien se arriesgue o se sacrifique por todos los sheks, ese será el rey. Y en un momento de crisis, el rey puede verse obligado a atravesar una Puerta interdimensional para abrir paso a los suyos, aunque eso signifique perder su propio cuerpo para siempre; o a pactar con un hechicero humano para sacar a los suyos de Umadhun, aunque eso signifique entregar a sus propios hijos para un experimento de nigromancia.

No es de extrañar, pues, que en la sociedad de los sheks no haya luchas por el poder.

Sheks en la historia de Idhún: Zeshak

Zeshak nació en Umadhun y fue elegido rey de los sheks cuando Usszik, el rey anterior, falleció luchando contra un dragón Rastreador. Su vida transcurrió de la misma forma monótona que la de otros miles de sheks atrapados en Umadhun, hasta que Ashran el Nigromante se puso en contacto con él. El simple hecho de que un humano lograra llegar hasta Umadhun, cuya frontera, en pleno apogeo de los dragones, estaba totalmente sellada, bastó para convencer a Zeshak de que aquel hechicero era realmente una encarnación del Séptimo dios. A cambio de su obediencia incondicional, Ashran le prometió a Zeshak que los sacaría a todos de allí.

Para entonces, Sheziss, la compañera de Zeshak, acababa de poner sus huevos, y el rey de los sheks pensó que sería maravilloso que sus hijos crecieran bajo la luz de los tres soles, que sólo sus antepasados habían llegado a conocer.

El día de la conjunción astral, los dragones murieron, el sello de Umadhun se debilitó y los sheks pudieron regresar a Idhún. Zeshak dejó atrás a Sheziss, que se quedó en Umadhun cuidando de sus huevos, y pronto descubrió que el plan de Ashran no era perfecto: en primer lugar, junto con los dragones habían caído también todos los unicornios; y, en segundo lugar, había una profecía.

La única forma de alcanzar al dragón y el unicornio que habían huido a la Tierra consistía en crear un híbrido. Ashran ofreció a su propio hijo para el experimento, y Zeshak, como rey de los sheks y representante de todos ellos, no tuvo más remedio que entregarle sus propios huevos. El experimento no fue tan bien como todos esperaban y, aunque finalmente lograron crear al híbrido que necesitaban, todos los demás hijos de Zeshak murieron en el intento, y habían sido catorce los huevos que Sheziss había puesto. Ella nunca se lo perdonó.

Durante la era de Ashran, Zeshak permaneció junto a él y guardó silencio acerca de su verdadera identidad. Cuando, quince años después de la conjunción astral, el híbrido traicionó a los suyos, Zeshak y Ashran hicieron todo lo posible por detenerle, a él y a sus compañeros, pero fue inútil. La profecía de los Oráculos se cumplió de todas maneras.

Zeshak murió esa misma noche, asesinado por una Sheziss sedienta de venganza. Antes de eso, nombró su sucesora a la brillantísima Ziessel.

Entre los sheks, no obstante, se honra su memoria. Si bien a muchos no les pareció bien que se sometiera a un humano, todos reconocen que, gracias a él, las serpientes escaparon de Umadhun. Y tampoco olvidan el terrible sacrificio que hizo por su pueblo.

<p>CITA: "Sabía que las mentes de los sheks eran como islas navegando a la deriva en un inmenso océano. La red telepática era semejante a una tupida maraña de puentes que comunicaban unas islas con otras, y las mantenían unidas incluso en la distancia. " (MDI III)</p>

La red telepática

La red telepática es más que un sistema de comunicación: es lo que los mantiene unidos como especie incluso en la distancia.

Se trata de un sistema de información compartida. Dicha información circula entre distintas mentes sheks, y puede ser información de todo tipo, desde ideas hasta imágenes o incluso sensaciones. Cualquier cosa que un shek experimenta puede ser enviada a todos los demás a través de la red telepática, aunque la decisión de compartir la información o no depende de cada individuo.

La mente de un shek funciona a varios niveles, desde el común al privado. El nivel común es la información que cada shek decide compartir con todos los demás a través de la red. El nivel particular es el de la información que decide comunicar a determinados individuos a través de la red, pero no a todos. El nivel familiar es el de la información que comparte con sus seres queridos. Y el nivel privado es el nivel que no se comparte con nadie; para una raza de telépatas tan poderosos como ellos, la existencia del nivel privado es vital para que cada shek conserve su propia identidad intacta. Es importante la existencia de estos niveles porque, si toda la información fuese común a las mentes de todos los sheks, éstos desaparecerían como individuos y formarían una sola mente con una sola identidad. En ese sentido, el nivel privado se refuerza mediante la existencia del *usshak*, el refugio personal de cada shek, que ningún otro invadirá, ni física ni mentalmente, sin ser invitado. Por esta razón, el acto de entrega más íntimo que pueden realizar dos sheks no es una unión carnal, sino la fusión de mentes. Ésta puede o no implicar la invitación al *usshak* del otro, pero siempre supone la intrusión de otra persona en el nivel mental más importante, el privado: es decir, que implica la entrega total y absoluta de un shek a otro shek. Pueden repetirlo o no en el futuro, pero es raro que vuelvan a hacerlo con otro individuo, aun cuando la pareja llegue a separarse. Porque si un shek fusionara su mente con varios individuos distintos, su nivel privado acabaría por disolverse en el nivel familiar, y se crearía un desequilibrio en su

mente que incluso podría llevarlo a tener un trastorno de identidad, o a no saber quién o cómo es él realmente.

Por eso el *usshak* es tan importante, y por eso el acto de la fusión de mentes es, quizá, el momento más trascendental en la vida de un shek.

Y, por el contrario, aquellos sheks expulsados de la red telepática por algún motivo se encuentran con que no se les permite compartir su información con nadie. Esto implica que un expulsado ya no necesita un *usshak*, porque no corre peligro de perder su identidad; pero supone, también, que dejará de sentirse parte de la comunidad, como si fuese el último miembro de su especie; aunque sabe que hay más como él, a nivel inconsciente su mente no detecta a más sheks y, por tanto, vivirá el resto de sus días con la conciencia de ser diferente y encontrarse solo. Incluso aunque estableciera contacto con otros sheks expulsados y crearan una red telepática para ellos solos, sería demasiado reducida como para que pudieran sentirse a gusto. Por eso, un shek separado de otros sheks intentará siempre volver a unirse a ellos.

PERSONAJE DEL MES: ZIESSSEL/SHIZUKO

Ziessel nació en Umadhun, y, tras la extinción de los dragones y el regreso de los sheks a Idhún, colaboró con Eissesh para someter Nandelt; Ziessel se ocupó personalmente de la destrucción de Shia, pero después, Zeshak le encargó el gobierno de Dingra, donde se asentaba la Orden de Nurgon. Así, mientras Eissesh se enfrentaba al problema de los dragones artificiales, Ziessel dedicó sus energías a destruir a los caballeros de Nurgon. Controlar al rey de Dingra, un pusilánime traidor, no supuso ningún problema para ella. Años más tarde, sin embargo, el príncipe Alsan de Vanissar regresó de otro mundo para reconquistar Nurgon. Ziessel fue derrotada por él y por los suyos junto a las ruinas de la Fortaleza, pero siguió batallando contra los rebeldes hasta el final.

La noche del Triple Plenilunio, durante la batalla de Awa, en la que Ziessel participaba activamente, Zeshak le envió un último mensaje telepático antes de morir y la nombró reina de los sheks. Su primera responsabilidad fue tratar de salvar a su grupo del mortífero hechizo de fuego de Aile; y, con la ayuda del Séptimo, abrió una Puerta interdimensional a la Tierra. Sin embargo, como reina, tuvo que atravesarla antes que nadie, y su cuerpo se desintegró por el camino.

Su espíritu se refugió en una joven humana moribunda, llamada Shizuko Ishikawa. Pese a ello, Ziessel no se convirtió en un híbrido. El alma humana de Shizuko abandonó su cuerpo, y todo lo que quedó fue el espíritu de una reina shek. Shizuko Ishikawa no era ahora una mujer con dos almas, una humana y una shek: era una shek atrapada en un cuerpo que no era el suyo.

Ziessel nunca pudo acostumbrarse a su nueva identidad, a las limitaciones de su cuerpo humano, a tener que vivir entre ellos. La esperanza vino con Kirtash, el híbrido renegado. Él trajo a Shizuko noticias del Séptimo, encarnado en Gerde. Y ella, que lo había despreciado profundamente cuando era una shek, encontró en Kirtash una profunda comprensión. Él, mejor que nadie, sabía lo que era para un shek tener que vivir entre humanos. Pero Kirtash lo tenía todo: era

a la vez humano y shek. Y, por tanto, podía ocupar su cuerpo humano o su cuerpo shek, a voluntad.

Sin embargo, eran muy parecidos y pronto estrecharon su relación, mientras trabajaban juntos en una ventana interdimensional que volvería a comunicarlos con Idhún... y con Gerde.

La presión a la que se vieron sometidos los dos por parte de Gerde y de los otros sheks los obligó a romper la relación que acababan de iniciar y a separarse definitivamente. Kirtash regresó a Idhún con Victoria; Shizuko se quedó en Tokio, manteniendo contacto con Gerde a través de un espejo interdimensional. Pero el hada cambió de planes; cuando optó por crear un nuevo mundo para los sheks, la Tierra dejó de interesarle, y dejó atrás a Shizuko y a los suyos.

Cuando Kirtash regresó a la Tierra, tiempo después, ya no traía esperanza para ellos. Les traía la noticia de que su dios y su gente los habían abandonado allí.

Actualmente, Shizuko sobrevive como puede en la Tierra. Su relación con Kirtash es fría y meramente formal. Por un lado, Shizuko sigue buscando a los otros sheks, tratando de abrir una Puerta interdimensional que los lleve hasta ellos.

Pero al mismo tiempo trabaja para forjar un imperio en la Tierra que asegure la supremacía de los sheks como especie sobre los humanos. Porque los sheks siempre tienen un plan de reserva, por si les falla el primero.

<p>CITA: "Shizuko se quedó parada, en medio de la gente, del tráfico, del ruido y del humo, del caos de Tokio, que se arremolinaba en torno a ella, sin llegar a advertir, ni por un solo instante, la vasta desolación que podía llegar a esconderse en el interior de aquella mujer de hielo, de aquella serpiente condenada a vivir entre humanos." (MDI III)</p>

LAURA RESPONDE

El veneno de los sheks

¿Por qué los sheks tienen el antídoto de su veneno en la saliva? El único que podría haberles conferido eso es el Séptimo, pero, ¿por qué? ¿Acaso esperaba que lucharan entre ellos? (Paragon)

En Triada, cuando le muerden la pierna a Shail... ¿Christian podría haberlo curado? ¿O cada shek tiene solamente el antídoto para su propio veneno? (~Ziessel~)

Respuesta de Laura

Los colmillos de los sheks inoculan uno de los venenos más poderosos que existen en Idhún. Es una sustancia que mata muy pocos minutos después de su inoculación. En algunos casos, y si hay un mago cerca, se puede tratar de contener al veneno el tiempo suficiente como para que se lleve a cabo la amputación del miembro mordido, y la víctima aún puede considerarse afortunada.

Sólo los dragones son capaces de resistir durante cierto tiempo la mordedura de un shek, porque los siglos de guerra contra estas criaturas los han hecho más fuertes a su veneno que ninguna otra especie.

Para los demás no hay esperanza, pues el único antídoto conocido al veneno de los sheks reside en su misma saliva, y es un antídoto universal, es decir, vale contrarrestar el veneno de cualquier shek.

Puede parecer paradójico, pero tiene cierto sentido, si tenemos en cuenta que el veneno shek es un arma muy potente; tal vez el Séptimo pensó que no podía dotar a sus criaturas de algo tan peligroso sin darles al mismo tiempo un medio de controlarlo, o de contrarrestarlo en caso de mordeduras accidentales.

Eso sí: el antídoto de los sheks está reservado para los sheks (aunque se sabe de una shek que utilizó su antídoto para curar al último dragón, se trata de un caso excepcional). Cualquier shek

encontraría profundamente humillante y repugnante tener que lamer la herida de un sangrecaliente, o incluso de un szish, para salvarlo de los efectos del veneno. A no ser que profesaran a esa persona un afecto especial, cosa harto improbable, antes lo dejarían morir que rebajarse a algo así.

Test:

1. ¿Cuál es el antídoto específico contra el veneno de un shek?

- a. La saliva de los dragones.
- b. La saliva de los sheks.
- c. No hay antídoto.
- d. La magia de un unicornio.

2. ¿Cómo se elige al rey de los sheks?

- a. Por regicidio
- b. Por sufragio universal.
- c. El cargo es hereditario.
- d. Cada rey nombra a su propio sucesor.

3. ¿Cuánto mide un shek?

- a. Siete metros de largo.
- b. Veinte metros de largo.
- c. Esta es una de esas míticas preguntas de los lectores a las que la autora no ha respondido todavía.
- d. Depende de la edad: no es lo mismo un shek recién nacido, tamaño culebrilla, que un shek adulto de veinte metros de largo.

4. ¿Qué fue primero, el shek o el dragón?

- a. El shek.
- b. El dragón.
- c. Si le preguntas a un sangrefría, te dirá que los sheks; si le preguntas a un sangrecaliente, te dirá que los dragones.
- d. Fueron creados al mismo tiempo.

5. ¿Por qué tenemos leyendas de dragones y unicornios en la Tierra, pero no de sheks?

- a. Porque los sheks nunca vinieron a la Tierra.
- b. Las teníamos, pero se perdieron y se confundieron con las leyendas sobre dragones.

c. Porque los dragones y los unicornios proceden de la Tierra, pero los sheks son idhunitas.

d. Porque los sheks son mucho más discretos; nos visitaron, pero no dejaron apenas huellas.

6. ¿Qué es un *usshak*?

a. Es un lugar privado e inviolable que todo shek tiene.

b. Es un anillo con el ojo de una serpiente mítica.

c. Es un shek renegado.

d. Es una fusión de mentes entre dos sheks.

Soluciones: 1b, 2d, 3d, 4c, 5d, 6a

DICIEMBRE 2008

LOS HÍBRIDOS

Los híbridos no son criaturas naturales; no son hijos de un padre y una madre, sino que son fruto de la fusión, por medios mágicos de dos seres de especies diferentes, que no pueden reproducirse entre sí, para formar una única criatura con dos almas y un solo cuerpo, que a veces puede ser una mezcla de dos y a veces puede cambiar para mostrar uno u otro aspecto. Los híbridos, a pesar de ser la fusión de dos seres en uno solo, se sienten divididos, y a menudo sus dos almas luchan para obtener el control de su cuerpo, sumiéndolos en un dolor y una desesperación difíciles de imaginar. Sólo los magos más poderosos, o los más ruines, osarían tratar de crear un híbrido. Supone jugar con el alma de una criatura, supone hacerla sufrir de forma cruel y supone que, más a menudo de lo que pueda parecer a simple vista, los resultados del experimento no son los esperados.

CITA: "Después, Ashran me utilizó para sellar su pacto con los sheks. Ellos aportaron a uno de los suyos, un shek joven, casi recién salido del huevo. Ashran ofreció a su propio hijo. Y nos fundió a los dos en un solo ser". (Kirtash, Mdl I)

Cómo se crea un híbrido

Para crear un híbrido entre dos especies diferentes, el hechicero elige a un individuo de cada especie. Si son jóvenes, mejor; los espíritus infantiles son más adaptables que los adultos. Después decide cuál de los dos será el "huésped" y cuál el "anfitrión". Mediante complejos conjuros, extrae el alma del cuerpo del huésped, que muere inmediatamente, y la inserta en el cuerpo del anfitrión. Es muy probable que el alma del anfitrión reaccione de forma violenta ante la esencia intrusa, por lo que durante un tiempo ambas esencias lucharán por el control del cuerpo del anfitrión. También es probable que el alma del anfitrión logre expulsar al alma huésped, por lo que el

hechicero deberá asegurarse de que tiene más criaturas de la misma especie para repetir el experimento cuantas veces haga falta. Parece demostrado que la lucha entre el alma del huésped y la del anfitrión acaba por agotar a éste, por lo que es más probable que los siguientes intentos tengan más éxito que el primero.

Durante la lucha entre ambas almas por ocupar el cuerpo, éste experimentará violentas mutaciones, adoptando una apariencia y luego otra, o, incluso, una apariencia intermedia. Cada uno de los dos espíritus trata de amoldar el cuerpo a la forma a la que está acostumbrado. Finalmente, si todo sale según lo previsto, el anfitrión recuperará su forma original, pero poseerá características de la especie del huésped, y podrá adoptar su forma si logra dominarse bien. Aunque se sabe de casos de híbridos que se quedaron en su forma intermedia para siempre, como Alae de Shia, que fue capturada por las tropas de Ashran, y a quien el mago Elrion convirtió en una mujer-tigre.

Nunca se debe introducir más de dos almas en el mismo cuerpo. Los experimentos en ese sentido han terminado siempre mal. Los sujetos que tienen tres o más espíritus luchando por el control de su cuerpo acaban siempre por enloquecer profundamente y suicidarse a la menor oportunidad.

Racionalidad e irracionalidad: un factor a tener en cuenta

Cuando un mago transforma en híbrido a una persona, normalmente lo que pretende es dotarle de los poderes y las capacidades de otra especie. Sin embargo, el proceso de hibridación dará problemas si uno de los sujetos pertenece a una especie irracional. Cuando son dos especies racionales las que se fusionan, aunque una de ellas sea más compleja e inteligente que la otra, pueden "pactar" una tregua y asumir su nueva situación, y el individuo será consciente de ser una sola persona, pero con dos esencias. Se sentirá parte de ambas especies.

Cuando uno de los sujetos es un animal sin conciencia racional, no habrá modo de que el anfitrión "razone" con él. Durante el resto de

su vida, el animal luchará por el control del cuerpo, y la parte racional del individuo tendrá que luchar por reprimirlo. No podrán llegar a un entendimiento nunca, y llegará un momento en que uno de los dos domine al otro. Cuando se produzca una transformación, no será a voluntad de los dos, sino porque uno de ellos se imponga al otro.

En los híbridos que poseen dos esencias racionales, por el contrario, las dos terminarán formando parte de un solo ser, y el individuo podrá adoptar una forma u otra a voluntad.

En el caso de espíritus muy poderosos, como es el caso de dragones, unicornios y sheks, esta lucha no se produce. Si se los hibrida con un ser irracional, dominarán a la parte animal de inmediato y nunca se dejarán derrotar por ella.

Si bien los híbridos en los que conviven una especie de nivel humano y otra de nivel superior son considerados "semidivinos", por encima de la gente corriente, aquellos híbridos cuyo cuerpo albergue el espíritu de una especie irracional serán juzgados en virtud de sus actos. Siempre habrá personas con prejuicios que los consideren poco más que bestias; pero si el híbrido se comporta de forma racional no deberá ser considerado inferior. Si, por el contrario, se deja llevar por sus instintos y es el alma del animal lo que prevalece en él, será tratado como un animal.

Cita: "Alsan gritó de nuevo, en plena agonía. Su cuerpo llevaba un buen rato sufriendo horribles mutaciones. El joven había sentido cómo le crecía pelo por todo el cuerpo, cómo se le alargaba la cara hasta convertirse en un hocico, cómo sus dientes se volvían afilados colmillos, sus manos garras y su voz un gruñido. Los cambios iban y venían, y el vello crecía y desaparecía, y su rostro, contraído en una mueca de dolor, mostraba rasgos humanos o lobunos". (MdI I)

Hibridaciones de emergencia: almas sin cuerpo

Cuando un individuo muere, el alma abandona el cuerpo y deja atrás el mundo de los vivos. Pero en ocasiones, si el espíritu de una criatura racional se ve privado de su cuerpo súbitamente porque éste

se desintegre, es muy posible que el alma busque rápidamente otro cuerpo en el que cobijarse, porque en ese momento carece de síntomas físicos que le indiquen que su cuerpo está muerto. En tal caso, el alma buscará un cuerpo en estado inicial o terminal: o bien un moribundo, cuya alma está a punto de dejar libre su cuerpo, o bien un bebé que aún esté en el vientre de su madre, y cuya alma aún está asimilando la experiencia de habitar un cuerpo vivo y, por tanto, no tendrá tantos reparos en aceptar a un intruso.

Esto fue lo que sucedió con los espíritus de Yandrak y Lunnaris, el último dragón y el último unicornio. Los magos que decidieron enviarlos a otro mundo ignoraban que la Puerta interdimensional estaba cerrada para dragones, unicornios y sheks. Los cuerpos de ambas criaturas se desintegraron al cruzar la Puerta, y sus espíritus buscaron otros cuerpos en los que refugiarse. Al no hallar dragones ni unicornios en la Tierra, se refugiaron en dos cuerpos humanos, los de Jack y Victoria, que aún estaban en el vientre de sus madres.

El caso contrario lo tenemos en la shek Ziessel, que al atravesar la Puerta perdió su cuerpo y se refugió en el de una humana moribunda; sin embargo, el alma de la humana había abandonado su cuerpo ya, por lo que Ziessel quedó convertida en una criatura con cuerpo humano y espíritu de shek.

Cita: "Pensó también en Jack y Victoria. Ellos eran híbridos por naturaleza, habían nacido así. Sus cuerpos habían aceptado un segundo espíritu cuando aún estaban en el vientre materno. No obstante, tanto Alexander como Kirtash habían sido “fabricados” con magia negra... de forma artificial.

¿Realmente eran tan diferentes?" (MdI II)

Transformaciones

La teoría de la hibridación consiste en que dos almas habiten en el mismo cuerpo, o, mejor dicho, que dos individuos existan en el mismo lugar y en el mismo tiempo. Por tanto, si se arranca un alma de un cuerpo y se inserta en otro cuerpo que no es el suyo y que

pertenece a una especie distinta, el alma luchará por recuperar su verdadero cuerpo. En algunos casos transformará el cuerpo y en otros se rendirá a la forma originaria del anfitrión, pero lo importante es que *evocará* su cuerpo originario y que lo recuperará en cuanto se le permita. De modo que los híbridos no son sólo individuos con dos almas. Para cada una de sus almas existe un cuerpo, y un híbrido estable, o perfecto, puede reclamar uno y otro cuerpo y *revestirse* de él a voluntad. Y en eso consiste su transformación.

En otros casos, por desgracia, la transformación es involuntaria y hace sufrir mucho al individuo y a sus dos esencias. Se dice que hay factores que propician la transformación en un sentido o en otro. En los híbridos en los que conviven un espíritu racional y otro irracional, es fácil que, cuando el sujeto se enfade o pierda los nervios su parte irracional aproveche para tratar de hacerse con el control. También, por alguna razón desconocida, la luna despierta todos los instintos animales en el sujeto, y es fácil que los híbridos que tienen un espíritu racional y otro irracional, y mantienen un cierto control sobre su parte animal todo el tiempo, se transformen en las noches de plenilunio.

Perlas de conocimiento idhunita

Los híbridos pueden realizarse con cualquier especie, pero los experimentos de hibridación han demostrado que los mejores anfitriones son los humanos. No se sabe por qué es así. Los hechiceros humanos que han estudiado la materia dicen que se debe a que es la raza más adaptable de todas. Por el contrario, los hechiceros de otras razas sostienen que se debe a la flaqueza de espíritu humana: según ellos, el alma humana se rinde con más facilidad a la intrusión de otro espíritu, y ello conlleva que sea mucho más cómodo para cualquier hechicero trabajar con anfitriones humanos.

<p>Cita: "-Yo soy un híbrido —e dijo con suavidad-. Mi alma es la fusión de dos esencias: un espíritu humano, y un espíritu shek. Cada una de esas esencias moldea mi cuerpo a su antojo según sus necesidades. Por eso puedo transformarme; porque, para cada una de</p>
--

mis esencias, existe un cuerpo." (Kirtash, MDI III)

Otro caso de individuos con dos esencias: cuando los dioses se encarnan.

¿Era Ashran un híbrido de dios y humano? ¿Era un humano poseído? ¿Intentó crear a su hijo a su imagen y semejanza, introduciendo en un cuerpo humano un espíritu superior?

Las leyendas atribuyen a los dioses formas mortales. Dicen que tienen dos formas de descender al mundo: en su aspecto verdadero y ocultos en un cascarón mortal. Pero, incluso cuando se presentan como seres de carne y hueso, los Seis no ocupan otras identidades, no poseen a otras personas. Se crean cuerpos específicos para ellos.

El Séptimo es en esto, como en muchas otras cosas, una excepción. Porque no crea cuerpos para sí mismo, sino que introduce su esencia otros individuos y convive con ellos, sin destruir ni expulsar sus almas. ¿Estamos ante otro caso de hibridación? Porque estos individuos poseídos por el Séptimo siguen siendo lo que eran, y a la vez son el Séptimo dios. Poseen sus conocimientos, su poder, su historia. Pero nunca dejan de ser ellos mismos. No pierden su personalidad ni sus recuerdos.

Existe la teoría de que los experimentos de hibridación los han llevado siempre a cabo hechiceros que, o bien estaban poseídos por el Séptimo dios, o inspirados por él, o imitaban a otros magos más poderosos que eran encarnaciones suyas. ¿Fue, pues, el Séptimo, quien inventó la hibridación artificial? ¿Por qué los szish parecen una extraña mezcla de humanos y de serpientes? ¿Fueron híbridos los primeros szish? ¿Será ese deseo de fusionarse con otros seres, o de crear seres que son la fusión de dos cosas, fruto de la conciencia de haber sido, en origen, restos arrancados de la esencia más completa de los Seis dioses? ¿Está el origen de todos los híbridos en el deseo del Séptimo de volver a formar parte de un todo, de volver a estar completo? Son preguntas inquietantes para las que no tenemos respuesta...

Híbridos en la historia de Idhún. Alexander, príncipe de Vanissar

Alsán, hijo del rey Brun y la reina Gainil, se educó en los ideales del honor, el deber y la justicia; por ello, el día de la conjunción astral, se unió a la búsqueda para salvar a los dragones. Halló en Awinor al pequeño Yandrak y, cuando los magos lo enviaron a la Tierra, Alsán fue tras él. Allí, junto a Shail, Jack y Victoria, formó el grupo rebelde conocido como la Resistencia. Pero en una misión, Alsán fue capturado, y Elrion, el mago que acompañaba a Kirtash, lo transformó en un híbrido. La fusión, en la que él era el anfitrión, y el huésped era el alma de un lobo, dio problemas desde el principio, y Alsán luchó con todas sus fuerzas para dominar el espíritu del animal. Cuando regresó con sus amigos, años más tarde, había cambiado y se hacía llamar Alexander. Controlaba ya el alma del lobo, salvo en las noches de luna llena; por eso, cuando volvió a Idhún, las tres lunas se convirtieron en su peor pesadilla. Repudiado por su hermano, el rey Amrin, Alexander lideró las fuerzas rebeldes y reconquistó Nurgon. La noche del Triple Plenilunio, sin embargo, perdió el control y asesinó a su propio hermano.

Sólo se atrevió a reclamar el trono cuando la Venerable Gaedalu le proporcionó un brazalete que reprimía el lobo que había en él. Entonces regresó a la lucha contra las serpientes con renovadas fuerzas, y no le gustó descubrir que en el tiempo en que había estado lejos de Jack y Victoria, éstos habían confraternizado con "el enemigo". Sin embargo, no estaba ciego al hecho de que los dioses idhunitas habían regresado al mundo. Para averiguar cómo hablar con ellos invocó a Talmannon, y, finalmente, a los Seis, a través del Oráculo. Al entender por fin que los ideales en los que había creído toda su vida no se ajustaban a la realidad, Alsán decidió colaborar con la Tríada para tratar de evitar la guerra de dioses; ayudó a huir a Gerde y los sheks a un nuevo mundo, pero no sobrevivió a la Batalla de los Siete.

Muchos lo consideran un héroe porque piensan que luchó contra las serpientes hasta el final. Pero sus amigos saben la verdad: saben

que fue un héroe porque luchó en todo momento por lo que creía más correcto, llegando, incluso, a dar su propia vida por ello.

<p>Cita: "Si no soy capaz de controlarme a mí mismo, ¿cómo puedo soñar con gobernar un reino?" (Alexander, MdI III)</p>
--

PERSONAJE DEL MES: LA TRÍADA

El grupo conocido como la Tríada está formado por tres híbridos muy singulares. Dos de ellos, Jack y Victoria, comparten cuerpo con Yandrak y Lunnaris, respectivamente, el último dragón y el último unicornio de Idhún. Sus identidades humanas nacieron en la Tierra y fueron el cobijo de sus identidades idhunitas, enviadas allí por los hechiceros para salvarlas de la conjunción astral. El tercero, Kirtash, nació en Idhún, humano, hijo de Ashran y de Manua, y fue creado como híbrido por su propio padre, que lo fusionó con una cría de shek, a la edad de dos años.

Kirtash fue entrenado para encontrar y asesinar a los otros dos híbridos. Ellos crecieron como humanos normales hasta que Alsan y Shail contactaron con ellos; entonces, y para defenderse del peligro que suponía Kirtash, se unieron a la Resistencia.

Durante un tiempo lucharon en bandos contrarios. Pero el afecto que Victoria sentía por Jack empezó a rivalizar por la atracción que experimentaba hacia Kirtash, y que era mutua. Finalmente, Kirtash comprendió que el unicornio que estaba buscando habitaba en aquella muchacha, y no tuvo valor para matarla. Se rebeló contra Ashran y se unió a la Resistencia.

Una vez en Idhún su alianza fue recibida con recelo por los rebeldes. Los tres tuvieron problemas para equilibrar sus dos esencias: Kirtash se sentía ahogado por sus emociones humanas, Jack aún no sabía transformarse en dragón y Victoria tardaría aún un tiempo en descifrar los misterios de la entrega de la magia y de sus sentimientos hacia dos seres que se odiaban por instinto. Tuvieron que separarse por un tiempo, y cuando se volvieron a encontrar, el odio provocó una nueva lucha a muerte en la que Jack salió malparado. El mundo creyó

que el último dragón había muerto; pero Jack fue a parar a Umadhun, el reino de las serpientes, donde fue instruido por Sheziss en la comprensión de los sheks y de su propia naturaleza de dragón. Regresó a tiempo de evitar que Victoria vengara su muerte y, de nuevo juntos, la Tríada se enfrentó a Ashran y lo derrotó, haciendo cumplir la profecía y forjando su propia leyenda en Idhún. Sin embargo, Victoria entregó su cuerno para salvar la vida de los dos chicos, y permaneció durante mucho tiempo en un estado entre la vida y la muerte.

Para protegerla, Kirtash se la llevó de vuelta a la Tierra mientras Jack se quedaba en Idhún afrontando el problema de la manifestación de los dioses. Cuando volvieron a reunirse, Kirtash regresó al bando de las serpientes y propuso a Gerde un plan de huida que consistía en la creación de un nuevo mundo para los sheks. El plan finalmente salió bien, y las serpientes abandonaron Idhún, aunque Kirtash siguió siendo, para muchos, el hijo traidor de Ashran y, ante todo, un shek.

Lo que más llama la atención de la Tríada no son sus extraordinarios poderes ni su capacidad de transformarse en shek, dragón y unicornio a voluntad, sino los profundos lazos emocionales que los unen entre sí. Jack y Kirtash se odiaban por instinto, y al mismo tiempo amaban a Victoria, que los correspondía a ambos. Podría haber salido muy mal; el odio podría haber vencido al amor, y en ocasiones estuvo a punto de ser así. Pero finalmente ambos sublimaron ese odio por amor a Victoria; y ese amor dio como fruto dos niños: Erik, hijo de Jack, y Eva, hija de Kirtash.

Por causa de esta última, que era, después de todo, la nieta de Ashran, la familia se exilió de Idhún y regresó a la Tierra, donde, según se cree, continúan todavía

<p>Cita: "Sois tres. Tres, como los soles, como las lunas, como los dioses y las diosas. En ese vínculo que hay entre vosotros está vuestra fuerza... pero también vuestra mayor debilidad" (Ha-Din, MdI II)</p>

LAURA RESPONDE

El futuro de los híbridos

¿Qué cualidades tendría el hijo de un humano/dragón y una humana/unicornio? Y lo mismo pero con un humano/shek y una humana/unicornio (Nairim)

Si un híbrido es la mezcla de dos razas, ¿cuántos años vive un híbrido? ¿Tantos como la raza más longeva a la que pertenece, o tantos como la otra? ¿O un término medio? (Enya)

Respuesta de Laura

Dos híbridos pueden reproducirse entre sí siempre y cuando una de sus dos esencias sea compatible o, al menos, genéticamente común. Esto quiere decir que un híbrido dragón/yan y un híbrido tigre/feérico podrían reproducirse, si el yan y el feérico son macho y hembra, y siempre en estos cuerpos, naturalmente.

Lo cual significa que lo que se reproduce no son las dos esencias, sino una sola de ellas. En el caso de Jack y Victoria, son sus partes humanas las que se reproducen; las otras son genéticamente incompatibles. Por tanto, su hijo no será híbrido, será humano, porque ha nacido de forma natural y de dos cuerpos humanos. Y lo mismo con la hija de Christian y Victoria.

Los hijos de la Tríada sólo tienen un alma y un cuerpo; no podrán transformarse en otra cosa.

Ahora bien; es posible que las otras esencias de sus padres, luz, hielo y fuego, sí hayan dejado un cierto poso en sus almas. Puede que tengan determinada sensibilidad o determinadas características que hayan heredado de sus padres, pero no hasta el punto de ser como ellos. Quizá tengan una especial habilidad para el reiki (curación mediante la imposición de las manos), pero no podrían curar de forma tan espectacular ni entregar la magia, como su madre. Quizá Eva sea muy inteligente y pueda captar algún pensamiento suelto en momentos muy puntuales, pero no será telépata ni podrá matar con la

mirada, como su padre. Y quizá Erik sea atrevido y valiente, y sienta fascinación por el fuego, pero no podrá generarlo, como su padre. No hay que olvidar que si estos híbridos pudieron tener descendencia fue porque compartían una especie común, la humana; y que sus hijos son hijos de esa parte humana y, por tanto, fundamentalmente humanos.

En cuanto a la longevidad de los híbridos, nuevamente depende de la forma en la que vivan. Un híbrido entre dragón y humano se pasaría el tiempo bajo su forma de dragón, más longeva, más poderosa, más resistente que la humana, y en tal caso viviría como un dragón y moriría, si muere de viejo, cuando debe morir un dragón, no antes. Pero si tiene motivos para preferir vivir como humano, como es el caso no sólo de Jack, sino también de Christian y de Victoria, puede que vivan muchos años, pero siempre dentro de los cánones de longevidad humana. Es decir: que ellos podrían vivir siglos si vivieran siempre como dragón, unicornio y shek; pero han elegido voluntariamente pasar su vida como humanos, porque es lo que tienen en común y lo que comparten también con sus hijos y, por tanto, su esperanza de vida será la de un humano, quizá un poco más, porque son más resistentes que la media, pero no mucho más.

Un híbrido no es exactamente la mezcla de dos razas. Esa sería, más bien, la definición de un mestizo. Un híbrido es un individuo que es las dos cosas al mismo tiempo, y por tanto, puede escoger ser la una o la otra en cada momento. Con todas sus consecuencias. Puede que algunas habilidades o capacidades sean comunes a las dos formas porque las dos esencias "se contagian" en algunos aspectos, y Christian sigue siendo un telépata poderoso, y Jack puede generar calor, y Victoria curar en su forma humana, pero aspectos que están tan ligados al estado del cuerpo, como las heridas, las enfermedades o la longevidad, o un embarazo, por ejemplo, pertenecen a un solo cuerpo, no a los dos.

Test:

1. ¿Afectan las lunas a todos los híbridos?

- a. Sí, por supuesto.
- b. No, sólo a los híbridos con una esencia irracional.
- c. No, sólo a los híbridos con esencia de lobo.
- d. No, sólo a Alexander.

2. ¿Pueden reproducirse dos híbridos?

- a. No, los híbridos son estériles.
- b. Sí, si se gustan y son macho y hembra.
- c. Sí, si comparten al menos una especie común y son macho y hembra.
- d. Sí, si comparten al menos una especie genéticamente compatible y son macho y hembra.

3. ¿Cuál de estos personajes no es un híbrido?

- a. Alexander.
- b. Victoria.
- c. La mujer-tigre
- d. Eva.

4. ¿Qué es lo que pasa si se trata de introducir tres esencias en un solo cuerpo?

- a. Que el sujeto del experimento se vuelve superpoderoso.
- b. Que el sujeto del experimento se vuelve loco y se suicida.
- c. Que el sujeto del experimento se convierte en una Tríada.
- d. No se pueden introducir tres esencias en un solo cuerpo, estarían muy apretadas.

5. Cuando Victoria se quedó embarazada, ¿el embarazo era común a sus dos esencias?

- a. Sí, porque son un solo ser.
- b. Sí, porque el padre era un híbrido también.
- c. Sí; de hecho, si se hubiese transformado en unicornio en el momento del parto habría dado a luz a un bebé unicornio.
- d. No; fue su cuerpo humano el que engendró a su hijo, no el cuerpo de unicornio, ya que ella era el último unicornio.

6. ¿Por qué todos los hijos de Sheziss murieron en el proceso de hibridación de Kirtash?

- a. Porque su alma fue rechazando todos los espíritus de los sheks hasta que se rindió.
- b. Porque Ashran era un chapucero.
- c. Porque eran demasiado mayores.
- d. Porque prefirieron morir antes que rebajarse a encarnarse en un humano.

Soluciones: 1b, 2d, 3c, 4b, 5d, 6a.