VÍCTOR CONDE

LA ORFÍADA

Apéndices

PLAZA JANÉS

© 2017, Victor Conde
© 2017, Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. U.
Travessera de Gràcia, 47-49. 08021 Barcelona

Penguin Random House Grupo Editorial apoya la protección del *copyright*.
El *copyright* estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Gracias por comprar una edición autorizada de este libro y por respetar las leyes del *copyright* al no reproducir, escanear ni distribuir ninguna parte de esta obra por ningún medio sin permiso. Al hacerlo está respaldando a los autores y permitiendo que PRHGE continúe publicando libros para todos los lectores.
Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, http://www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Compuesto en La Nueva Edimac, S. L.

Penguin
Random House
Grupo Editorial

Índice

Apéndice A: Glosario 4
Apéndice B: Mitos y leyendas 64
Apéndice C: Heráldica 98

Apéndice A

Glosario

ABHÂZ
Dignatario del Gran Kan. Toma parte en la asamblea previa a la Batalla de Todo Hombre Vivo en representación de su señor, Magnus. Fue un hombre justo que combatió denodadamente pero con nobleza contra los ejércitos norteños, llegando al extremo de prometer a Hesión que sus hazañas serían reflejadas con respeto en las crónicas de Crimea, sin las distorsiones ni los partidismos típicos de los historiadores de la época.

ACRISIO de Sémele
Cónsul de Orestes. Fue el hombre encargado de visitar el Gran Reino con la excusa de ofrecer garantías al rey Maximilian de que la Hélade no iba a inmiscuirse en el conflicto entre el Gran Reino y los Kanatos, aunque sus verdaderas intenciones eran otras: fue enviado por el Rey Comerciante Rexénor para ofrecerle un salvoconducto a Autólico para que regresara a su tierra natal y se hiciera cargo de la edificación (y la posterior administración) de la Gran Biblioteca de Orestes.

AFIDANTE de Noocia
Capitán del barco que recogió a Autólico y a su séquito de acompañantes en la isla enfrentada a la península de Findramyr, donde esperaban un bajel que los trasladara a Orestes.

AGLAYA
Jovencísima acólita del culto a la Diosa Madre, cuarta hija de una familia noble, que había pronunciado sus votos justo antes de partir con la princesa Eithne a una misión casi suicida. La prueba resultó ser demasiado para ella, y desertó justo después del milagro acontecido en el Urianhai. Nunca se supo qué suerte corrió a partir de aquel momento.

AGNESIS
Patrona de la ciudad de Orestes.

AKHOS
El dios Volos de Akhia, advocación bajo la que también lo veneran los ustranianos.

AKROVA
Viuda gednei que se dedicaba a asistir en los partos y a amamantar con su propia leche a los niños de Dima-Licana cuando las madres (generalmente adolescentes) no podían.

ALIARIOS
Tropas de refuerzo compuestas por milicianos de las haciendas periféricas del país. Eran convocados en tiempos de necesidad para reforzar los ejércitos principales.

ALTAI
País situado al sur del Gran Reino que fue absorbido y reestructurado por los Kanatos, llegando a perder incluso su identidad y su nombre. Sus gentes eran pacíficas y no se opusieron a esta invasión. Antes bien, la recibieron con los brazos abiertos. Este país adoraba a «dioses vivos», que se encarnaban una vez por generación a través del hijo de una familia virtuosa. Vóronez habla de ellos la primera vez que recibe a Hesión y al legado Pulev en sus dependencias (véase *Mhor Handul*).

ANAKEION
El anakeion es la principal obra de arte escultórica del Gran Reino, concebida en época del rey Arkadi y ejecutada por el maestro Krovlus y su escuela. Es una estatua de mármol enorme, de casi diez codos de altura, perfecta en su mimetismo del mapa de músculos del ser humano atlético. Representa a un guerrero quitándose el casco después de una batalla. Sus formas y su dramatismo fueron tan impactantes que, desde su concepción, era digno de héroes el imitar su pose. Se encontraba emplazada en la biblioteca de Sikandar, donde Autólico la contempló innumerables veces buscando inspiración para sus sagas. Hesión imitó la pose del guerrero cansado en el Canto XXIV de *La Orfíada*, durante la «hechura de armas» que narra Bashlenky.

ANDUROV
Pueblo adoptivo de Hesión, situado en la cordillera del Urianhai, muchas millas al Norte-Noroeste de Svalensko.

ANYA VORENSKY
Sibadalla de la princesa Eithne en la orden monástica de la que esta era hija pródiga. Su rango implicaba algo más que simple servidumbre: era al mismo tiempo alumna aventajada e hija, esclava y protectora de su maestra. Tal lazo de unión respondía a un antiguo contrato de protección llamado «ulakovia» en el Gran Reino, y «hiketeia» según la tradición del Sur. Su romance con el comandante Nabarza inspiró una conocida fábula para niños (véase *Nabarza*).

AO («la Voluntad»)
Deidad primigenia, anterior a todos los seres y a todas la cosas (esto incluye también a los panteones divinos), que creó el universo a partir de un sueño sobre otra cosa muy distinta. Los filósofos se han cuestionado desde tiempo inmemorial la naturaleza exacta de esta «otra cosa», e incluso le han puesto nombre: el Antípethon. Se han formulado muchas teorías,

desde que era otro tipo de realidad completamente distinta a la nuestra, hasta que se trataba de un mero recuerdo de eras pretéritas que la Voluntad hizo físico, con lo que cualquier cosa que exista ahora en el mundo no es sino el reflejo de algo que tuvo su tiempo y lugar hace eones. La pregunta ontológica definitiva en la metafísica del Gran Reino no es «hacia dónde vamos y de dónde venimos», sino «¿con qué estaba soñando Dios mientras sus dedos moldeaban el universo?». El mito de Ao está relacionado con el de los Emperadores Gestálticos del universo mnémico, siendo él uno de esos emperadores psíquicos.

ÁQUILUS
Emblema señorial de la Casa de los Heucanos, a la que pertenecía la familia del rey Maximilian II. Tomó su nombre de la montaña más alta del mundo conocido, que se alzaba en mitad de la cordillera del Urianhai, dentro de las fronteras del Gran Reino.

ARKADI, rey
Abuelo del rey Maximilian II. Perdió la ciudad de Nargrevo, antigua capital del Gran Reino, como castigo por la deslealtad de sus hijos.

ARKÁNGEL
Puerto legendario situado en la costa del Norte Extremo, única salida al océano del Gran Reino durante centurias. Este puerto, comúnmente llamado «la joya boreal», fue edificado bajo la supervisión del tatarabuelo de la princesa Cordelia. Su extrema latitud lo cubría de hielo durante ocho meses al año, volviéndolo impracticable. Fue la necesidad de encontrar un equivalente a esta base de operaciones en los mares del Este y del Sur lo que condujo al nuevo reinado norteño, durante el periodo bautizado como Segundo Origen, a emprender una larga campaña contra los territorios dominados por el Kan Magnus.

Arkángel estaba emplazada en el golfo de Borealia, en el extremo septentrional de la cordillera del Urianhai. Vastas extensiones de tundra y bosques que sostenían únicamente a cazadores y tramperos y una agricultura exigua, la convertían en el único reducto de civilización en cientos de millas. Aun así, su ejército era numeroso y digno de respeto, y fue uno de los que acudieron en auxilio de Sikandar durante la Batalla de Todo Hombre Vivo.

El puerto contaba con una población flotante de entre doce mil y quince mil personas, bastante extensa para la época, aunque la mitad de ellas pertenecían a las tribus nativas y ni siquiera hablaban el idioma oficial. El enclave había sido proyectado como una ciudad amurallada con apertura al océano, bien defendida por catapultas y balistas de largo alcance, construidas por los nativos bajo la atenta vigilancia de los prozdes.

A finales de la década de –30 C.M. (Calendario de la Meseta), Arkángel poseía astilleros suficientes como para acoplar las quillas de los barcos de guerra. Sus talleres instruían a los campesinos en el arte de la construcción naval. Todos los esfuerzos de la ciudad portuaria se concentraban en un único y grandioso objetivo: proveer al Gran Reino de una flota de alta mar que estuviera operativa en menos de veinte años.

El gobernador de la ciudad era el almirante Dmitri Goraiv, hombre de voluntad tenaz y aficionado a la astronomía, cuya pasión (aparte de los barcos) era el estudio de las auroras boreales. Sus maneras abiertas y su carisma como bebedor y galanteador le granjearon la amistad de las tribus nativas, lo que a la postre resultó muy útil para la ciudad. Durante largo tiempo se ciñeron sobre su mandato la amenaza de la piratería y la inseguridad de los largos inviernos, pero el almirante supo sobrellevar los obstáculos. Murió cuando contaba apenas sesenta años, durante una excursión al Norte para localizar un cúmulo permanente de auroras boreales: su barco colisionó contra una masa de hielo, y solo fueron encontrados algunos maderos flotando a la deriva.

La importancia de Arkángel en el desarrollo comercial del Gran Reino se hace patente desde su misma fundación. Los ecos de batallas ganadas contra los piratas resuenan en los escoliastas más antiguos, y pocos historiadores dudan de que, de no ser por su imponente presencia en el lejano Norte, las invasiones de los pueblos marítimos que operaban en el mar Septentrión habrían debilitado aún más las fronteras de la naciente potencia militar, y puede que hubieran causado su ruina una generación antes de la llegada al poder de Maximilian.

ARRIAZ DE LOVOROV
Pico cercano a Svalensko, llamado así por su semejanza con el mango de un puñal y su ladera quebrada como una hoja castigada por el uso. Era empleado como punto de referencia por los cartógrafos para indicar qué zonas de la planicie esponjosa eran más fáciles de cruzar, en virtud a su densidad media.

ARVED KAMÁS
Supracenturión de las legiones de la milicia. Fue uno de los estrategas clave en la defensa de Sikandar durante la Batalla de Todo Hombre Vivo.

ASTRALIA
País mítico, no fundado en los tiempos del Segundo Origen, que se convertiría en una tierra misteriosa y legendaria, cuna de héroes y heroínas, como la joven Avalón. Una de las cinco hijas que Hesión tuvo con Eithne estuvo predestinada desde su nacimiento a ser coronada monarca de tan extraño lugar, aunque solo la Diosa tenía potestad para decidir cuál de ellas ostentaría tal honor.

AUSGREN
Pueblo natal de Yaroslav (caudillo del Gran Reino y azote de los Kanes y de las etnias impuras del Gran Reino) situado al norte de Ufa.

AUTÓLICO de Sandria
Cronista, poeta y bibliotecario, autor entre otros muchos poemas de *La Orfíada*, *La quinta cabeza de la Hidra*, *Tritogenia*, *Los Hipernomnos* y *Tragedia de un pueblo*, obras que detallan las últimas décadas de la vida de Hesión y la primera revolución social del Gran Reino. Recopiló los textos sobre los dialectos glagos de la Biblioteca de Sikandar y los organizó científicamente, permitiendo estudiar las lenguas que se hablaban en el Gran Reino antes de la guerra. Según la leyenda, Autólico aconsejó a la princesa Eithne y a sus cinco hijas que construyeran una balsa con los huesos de la ballena Ypsis para escapar de la isla Hidra, en su viaje hacia el Este Inabordable. Tales hechos se relatan en el poema *Tritogenia*,* cuyo texto se conserva casi íntegro en Orestes.

A semejanza de otros poetas, los versos de la extensa obra de Autólico adoptan un planteamiento de priamel: en los versos subsiguientes al de apertura se enunciarán diversas posibilidades que se irán descartando (no A, no B, no C...) hasta dar con la temática elegida para el canto.

Críticos de épocas posteriores supieron distinguir en la poesía de Autólico un carácter único: la relevancia de las sonoridades, de la asonancia interna, de lo ineluctable de cada estrofa. Detalles artísticos que hablaban de una lucha agonizante entre el aedo (en este caso, no analfabeto) y sus versos.

Atrapadas en un hechizo sonoro, en un laberinto de locuaz simetría, la métrica de sus poemas era más geométrica que cuantitativa, un esquema que al principio sorprende por su irregularidad pero que demostró tener la fuerza cautivadora de un encantamiento.

AZOV, príncipe Lowo
Heredero legítimo del trono hasta la caída del régimen. La costumbre practicada por los linajes de sangre real de tener descendencia solo dentro de la familia, según la ancestral tra-

* Nacida de la cabeza.

dición, provocaba que esta se fuera desvirtuando poco a poco, hasta que algunos de sus miembros nacían con un déficit psicomotriz y cognitivo. Estas personas no eran consideradas enfermas ni inferiores, sino bendecidas por los Dioses, en tanto su mente parecía estar en contacto con presencias que ningún otro ser humano lograba percibir.

Estudios posteriores de esta costumbre demuestran que el «lowo» (término que define tanto al que padece el síndrome como al respeto que se le debe profesar) tuvo su origen dentro de la misma Corte, en tanto resultaba útil para que los regentes mantuvieran su poder aun cuando el lowo hubiese alcanzado la mayoría de edad. En ese momento los hermanos menores debían pasar a ser simples consejeros, aunque en la práctica solo era así de puertas afuera. Muchos dicen que se trataba de una maniobra para que el poder se moviera siempre en los mismos círculos, evitando que ningún vaivoda pudiera casar a sus hijos con los herederos reales, aunque otros defienden la inocencia de la tradición y su utilidad para proteger a estos «enviados celestiales» de los males del mundo.

Hay que hacer notar que el lowo, décadas después, empezó a ser conocido popularmente como «la maldición de los reyes». Este término no oficial reflejaba la opinión de ciertos eruditos, en una época en que considerarlo enfermedad estaba penado por la ley.

BASHLENKY

Tutor de Hesión durante su niñez, hombre de ciencia, poeta y curandero. Fue vendido por el Héroe como porquerizo al palacio real de Sikandar como castigo por haber traicionado la confianza de su padre, tras su intento de desprestigiarlo ante los gosti locales para que se viera forzado a vender su hacienda.

Una anécdota curiosa es la que él mismo contara en sus *Cartas a mi hija nonata*, lo más parecido a una autobiografía que este notable hombre dejara tras de sí: cuando Hesión lo visitó pocas horas antes de la Noche Cruel y suplicó su auxilio, lo hizo con un pie descalzo, es decir, con una sola sanda-

lia, una característica propia de diversos héroes de los viejos cantares. Hesión declaró que se trataba de un accidente, pues había tenido que recorrer muchas millas a pie hasta llegar a la capital cuando su caballo murió de agotamiento, y un perro le robó la sandalia.

Bashlenky, hombre culto, supo leer en este signo un presagio: Hesión era un hombre con un pie en el otro mundo. Curiosamente, en aquel momento su situación podía interpretarse así, pues el veneno de Vóronez aún corría por sus venas y estaba a punto de matarlo.

BIBLIOTECA DE ORESTES

A diferencia de la Biblioteca de Sikandar, construida para proteger un determinado tipo de escritura y la cultura que llevaba aparejada, la Gran Biblioteca de Orestes era un templo erigido al conocimiento universal en todas sus facetas. Fundada por la emperatriz Constanza de Cólquida en –248 C.M., los Reyes Comerciantes que la sucedieron recopilaron textos representativos de todos los países que sus extensas redes marítimas tocaban, y los copiaron, almacenándolos en este edificio. Se contrataron traductores, copistas, dibujantes, soldados y restauradores para que la colección de incunables, que en el momento álgido de su historia llegó a alcanzar el millón de ejemplares, pasara con garantías de una generación a otra.

La época de los viejos aedos analfabetos había concluido, y la necesidad de grandes almacenes de cultura era imperiosa. Autólico pasó las últimas décadas de su vida como regidor de una nueva encarnación de esta biblioteca, y fue gracias a él que se construyó el doble muro exterior y un sistema de pozos artesianos que la protegían de los ataques y de los incendios, además de que el propio edificio (antes de la llegada de Autólico un simple almacén vigilado) adquirió hechuras de palacio. Debido a las cuatro torres acabadas en pebeteros siempre ardientes que flanqueaban el edificio, se lo conocía a nivel popular como «el templo de los cuatro faros», y prestó un importante servicio a la marina mercante.

Existen rumores, nunca confirmados, de que bajo el reinado del faraón Narmer se construyó un duplicado de esta biblioteca en las tierras desérticas de Sahareym, con forma de gran pirámide, cuyo inventario fue realizado por los herederos de Iósif.

BIBLIOTECA DE SIKANDAR
Edificada por el tatarabuelo de Cordelia con el único propósito de preservar la lengua glagos y su peculiar forma de escritura (excluyendo deliberadamente cualquier otro conocimiento), sus visitantes coincidían en que su trazado arquitectónico era una de las siete maravillas del mundo. Homenajeando la estructura en árbol del glagos, las columnas que sostenían la bóveda tenían forma de gigantescos robles y no menos imponentes alerces, cuyos troncos albergaban libros enteros, y sus ramas los conocimientos derivados de ellos. Se decía que la biblioteca en sí era la encarnación de un único libro que recopilaba todo el conocimiento ancestral del Gran Reino.

Durante mucho tiempo se pensó que la biblioteca de Sikandar era una copia de una legendaria biblioteca-templo original, dedicada al culto a las potencias Nords. Este templo estuvo perdido durante mil años, hasta que la princesa Eithne, guiada por los prolegómenos místicos del rivhar, lo encontró en un desfiladero ignoto del Urianhai.

BOGDANA
Aya de la Corte real, encargada del cuidado y la instrucción en ciertos campos domésticos de los tres hijos más jóvenes del rey. El único heredero sobre el que no tenía potestad ninguna era el primogénito, Azov, de cuyo bienestar y educación se ocupaban otras personas.

BOLSHAIA
Enclave de caravanas surgido a la sombra de Slogontsi, de menor tamaño e importancia, pero más cercano a Sikandar.

BOREALIA, golfo de
Golfo situado en la costa Norte del Gran Reino, que albergaba a la poderosa ciudad de Arkángel.

BOREALIS, mar de
Mar que delimita al Gran Reino en la franja de Septentrión, helado gran parte del año y con las características del Círculo Polar.

CHEVIAKS
Tropas fronterizas del Gran Reino. Patrullaban aquellas regiones alejadas del conflicto pero potencialmente hostiles, donde pudieran ocultarse enclaves secretos de los Kanatos. Con el tiempo, su relación con la administración central se fue evaporando más y más, hasta que acabaron convirtiéndose en mercenarios a sueldo de los señores de la guerra locales. También se conoce por este nombre a una casta concreta de hombres de las montañas, a la que pertenecía el rudo Dálivor.

CRIMEA, Kanatos de
Conjunto de países fronterizos con el Gran Reino, que fueron gobernados por el Gran Kan y sus sucesores (reencarnaciones de la figura histórica original que los fundó y estableció sus principios políticos y religiosos, según la tradición) durante siglos. Estos países se dividían en Sultanatos, y estos a su vez en Kanatos.

Abarcaban las tierras fértiles que unían la estepa helada con el océano. Las fuentes arqueológicas muestran que hacia el final del periodo neerdience (–4.800 C.M.) surgió una fuerza cultural dominante que consolidó el primer reino, en su origen dividido en tribus, para luego abolir estas a favor del sistema de gobierno por (creencia en la) reencarnación.

CORDELIA, princesa (después reina)
Hija segunda del rey Maximilian, en concreto la mayor de las infantas. Pese a su corta vida (desapareció en extrañas cir-

cunstancias cuando solo contaba diecinueve años) se convirtió en la mejor estratega que vivió en la historia del Gran Reino, y fue gracias a sus ideas que este pudo reestructurarse en los años del Segundo Origen. Arrebatada por el odio que sentía hacia su hermano Azov, y temiendo que una mente incapaz como la suya gobernase el Reino tras la muerte de su padre, decidió alterar la línea dinástica. En la Noche Cruel, mientras Cordelia asistía a la reunión del Estado Mayor previa a la batalla de los campos de Sikandar, ordenó a Nizni Menchikov que envenenara a su hermano, atrayéndolo a su lecho con la promesa de favores sexuales.

En último extremo, fue la obsesión de Cordelia por limpiar su país de lo que ella denominaba las «razas menores» (razas mestizas como la ustraniana, que no poseían la sangre «pura» de los heucanitas) lo que ocasionó el final de la época de los reyes.

CORMAL RUYRIN
Maestre de la Odhuria de Sikandar. Sugirió a su ama el uso del pasaje secreto del Diente de León para escapar de la ciudad, cuando la situación parecía perdida para todos. También ayudó a la princesa Cordelia a acuñar en secreto, a espaldas de la administración de la Corte, unas monedas de oro que llevarían estampada su efigie, y que serían puestas en circulación en ciudades alejadas de Sikandar para que el rey Maximilian nunca lo supiera.

DÁLIVOR DEDOSLARGOS
Corpulento trampero (al que Hesión describió con el epíteto de «oso») que ayudó a Anya Vorensky y a su marido, el comandante Nabarza, a establecerse en las cañadas del Yenisai.

DÁLIVOR NICOLAI
Comandante norteño (de «perfil partido», describe Autólico) que acompaña al general Ulov a la embajada ante Magnus.

DASHA
Prima segunda del comandante Nabarza por parte de madre. Vivió toda su vida en el pueblo de Dima-Licana hasta que la amenaza de la guerra entre ambos países obligó a los gedneis (familias con una mezcla de razas en su linaje, también llamados «mestizos de frontera») a emigrar para salvar sus vidas. Su primo Nabarza siempre fue para ella algo parecido a un amor platónico, pero aunque Dasha soñaba con que él se declarase y la desposara, el militar nunca compartió esos sentimientos. Pese a todo, ambos perdieron la virginidad juntos en el granero de sus abuelos (que luego sería destruido por los yunks durante la conquista de la región). Dado que ella no se quedó embarazada, esta relación carnal entre primos nunca prosperó.

DENEKIN el Largo
Héroe de la batalla de Sikandar, heredero de los penates tutelares de la familia Uspher, conocida entre la burguesía por sus pingües donaciones a la Corona.

DHAR
Cascada de aguas cristalinas, originada por el deshielo de la cumbre de Vorolk durante los meses de verano, que discurría muy próxima a la hacienda de Andurov. La cañada que había excavado este flujo de agua, con la ayuda de otras corrientes freáticas que ascendían de las profundidades por motivos desconocidos, se llamaba Petrusk.

DIMA-LICANA
Pueblo natal del comandante Nabarza, situado en la región austral del Urianhai, cerca de la frontera con el antiguo país de Altai y las fuentes del Volg. En él vivían muchas familias de colonos que mezclaban las dos razas, y que fueron víctimas del odio racista en cuanto comenzó la guerra. Para huir de esta persecución, la mayoría tuvo que marchar hacia los pedregosos valles del Urianhai y ocultarse en sus vaguadas. Con el tiempo formaron los herméticos clanes de Saph-Estrenya,

un pueblo montañés que renegó de su identidad como miembro de ningún país, e incluso llegó a inventar su propio idioma, el sapharés, que carecía de representación escrita y de distinción de géneros.

DIOSA MADRE

También conocida como «la Gran Madre» o simplemente «la Diosa». Deidad primigenia, objeto de culto en las tierras del inhóspito Norte mucho antes de que comenzaran a ser conocidas como Gran Reino. La Diosa es un ente claramente femenino, incluso en sus primitivas manifestaciones ligadas a la mitología Nord, paridora de todas las criaturas del mundo y engendradora de vida y sabiduría. La Diosa encarna las virtudes combinadas de la inteligencia y la pasión, frente a la fuerza y el calor de Maruik, el nombre original del Sol, su esposo. Tiene como hermanos a la Muerte (que se hace cargo de la custodia y embalsamamiento del Sol a partir del mediodía y hasta la siguiente Aurora, en que vuelve a resucitarlo, librándole de sus vendas mortuorias que al descomponerse crean las estrellas), al Sueño y a la Memoria.

El culto ancestral de la Diosa Madre estaba formado exclusivamente por mujeres, algunas de las cuales ofrecían sus cuerpos como ofrendas y eran conocidas como hieródulas o rameras sagradas. Esta costumbre se fue perdiendo con el tiempo, aunque en época de Maximilian quedaban unas pocas, refugiadas en templos ignotos.

Según los escoliastas, algunas sacerdotisas de la Diosa eran capaces de realizar prodigios en épocas de extrema necesidad, auténticos «milagros», aunque estas intervenciones divinas eran cada vez más insólitas. En los últimos doscientos años, el único milagro registrado fue el que la Diosa concedió a su sierva Eithne durante el asedio de Svalensko.

Uno de los mayores prodigios que le es atribuido a la Diosa Madre es su responsabilidad indirecta en la creación del Mundo. Se dice que fue Ella la que invocó los sueños perdidos del Antípethon, una realidad anterior a la nuestra, cuando Ao

acababa de crear los panteones divinos y estaba dando cuerpo a los mundos que poblarían su universo (véase *Ao, «la Voluntad»*). Se supone que fue en uno de estos sueños cuando Ao vio a los seres humanos, y los rescató para que poblasen la nueva realidad, el nuevo subuniverso mnémico.

DMITRI, el ciego
Uno de los convecinos de Nabarza en el pueblo de Dima-Licana.

DUEMA
Sirvienta de la Gran Biblioteca de Sikandar.

EITHNE, princesa
Prometida de Hesión, hija de un linaje de reyes menores de la frontera, la Casa Mantodeplata, que buscaron en la religión de la Diosa la salida para algunas de sus hijas (para que fuesen escalando posiciones en el complejo organigrama de poder del Gran Reino). Autólico se limita a decir de ella que «su belleza era indescriptible»... y nada más. Su nombre proviene de un conjunto lingüístico derivativo de la cultura rush (véase *Rush*), y al parecer significa «Primera luz de la mañana».

EJÉRCITO DE LAS SEIS LUNAS
Ejército semi-independiente del Gran Reino a las órdenes de Hesión. Su constitución fue un regalo del rey Maximilian a su mayor campeón después de algunas campañas militares que Hesión coronó con éxito. Contaba con pocos cientos de hombres, pero su ferocidad y su valor en el combate eran legendarios, y se decía que jamás perdió una batalla. El emblema de las seis medias lunas, entremezcladas formando una especie de estrella de múltiples puntas, proviene de una antigua leyenda de Orestes (se supone que contada a Hesión por su padre), que habla de un símbolo avistado en el cielo en la noche que Orestes fue fundada (véase *La constelación de las cimitarras de plata*, Apéndice B).

EKUUNAS
O «casco de los caballos». Es el esplendoroso yelmo que, según la descripción que Bashlenky hace de la *hechura de armas* de Hesión, este porta en la gran batalla final contra los Kanes.

ELHOR
Caballo de Nabarza. Fue el mismo animal que escogió, por casualidad, la princesa Eithne en su huida de Puente del Oeste, durante el asedio yunk.

ENFIA
Herrero de Dima-Licana y padre de Nabarza.

EOPOS
Tribus ancestrales procedentes de la Hélade que remontaron los ríos del continente (a una de las cuales pudo pertenecer el héroe Heúcates, cuyos vástagos acabaron fundando la gran tribu de los heucanitas), y que plantaron su bandera en las fuentes de muchos de ellos.

ERCÓLIDOS, los
Dioses menores que vestían como guerreros y que formaban parte del séquito de Volos. Los heucanitas los consideraban sus antepasados. Era en la montaña Krenesis donde tenían su morada, aunque algunos gustaban de pasear por las estepas, viendo cazar a las fieras y pastar a los gamos. Se cuenta que enseñaron la escritura a los hombres tras plantar un árbol hecho de palabras, cerca de uno de los primeros asentamientos prehistóricos de los que se tiene noticia, de ahí la forma de escribir los arbolgramas en glagos (véase *Glagolítico,* en Apéndice A).

ESCIA
Hija menor del vaivoda Vóronez, empleada por este como instrumento para envenenar a Hesión. Su espíritu y el de su madre Neva se reencuentran con el mencionado guerrero en

el Inframundo. Autólico otorga a Escia en la narración un papel de apoyo moral de los hombres, paralelo al de otros personajes femeninos clave de la trama. Para ello le confiere una hermosa voz y habilidades con el arpa (de las que probablemente careciera en la realidad), para poder entonar un peán en el Canto XII.

ESCILA
El corcel de Hesión, regalo de su padre. Era un hermoso ejemplar negro de caballo de guerra de gran alzada. Autólico no deja claro lo que fue de este bello animal tras el asedio de Svalensko, pues no es el mismo animal que el Héroe cabalga en la Batalla de Todo Hombre Vivo. Cuando Hesión visita a Bashlenky en su majada le dice, empero, que la larga cabalgada hizo que su animal muriera de agotamiento. ¿Se estaba refiriendo aquí al robusto Escila?

ESCITIÓN
Campana que tañe una vez por cada alma que ingresa en los Infiernos. Por Hesión tañó dos veces, una en su visita al Inframundo mientras todavía estaba vivo, la *Nekuia*, y otra cuando murió de verdad.

ESFINGE ALADA
Mecanismo de defensa definitivo de las puertas de Sikandar, ideado por el maestro de arquitectos del rey Arkadi, Renmeth. Consistía en una enorme estatua de cuerpo felino, cabeza humana (con rasgos atribuidos a un Dios, aunque corría el rumor en su época de que el parecido con el propio arquitecto era más que notable), y dos inmensas alas de águila abiertas como si la misma estatua fuese a echar a volar. La teoría que Renmeth puso en práctica fue que la Esfinge, situada al fondo del patio de armas, podía ser arrastrada desde ese emplazamiento hasta que su gigantesco cuerpo encajara con la entrada principal de la urbe, justo detrás de las puertas dobles. De esta forma, cualquier ejército que lograra echar

abajo las puertas de madera a golpe de ariete, se encontraría con que un recio muro de piedra aún les aguardaba detrás. Se supone que la única manera de salir de la ciudad, entonces, sería a través de los diversos pasajes secretos que la horadaban por debajo, o destruyendo la Esfinge a golpe de pico y pala una vez acabado el asedio.

ESLAVS
Subgrupo étnico semi-independiente del Gran Reino emparentado con los rush. Véase *Rush* para más información.

ESKVARIOS
Cuerpo de élite de guardaespaldas que operaba en el palacio de Sikandar. Muchos de ellos fueron entrenados por el propio Hesión, por lo que este supo cómo burlar su vigilancia durante la Noche Cruel. En algunos textos se afirma que Hesión, antes de visitar los aposentos de lo alto de la torre, se infiltró en el cuartel de los eskvarios y los mató a casi todos sin piedad para que no supusieran un obstáculo. Se conservan unos párrafos de un poema arcaico que apuntan la breve historia de un joven eskvario que tenía gran amistad con el general, y al que Hesión llegó a perdonar la vida por tratarse de un paisano de Andurov. No hay pruebas, sin embargo, de que estos hechos acontecieran en la realidad, y tampoco se han encontrado más copias del poema que arrojen luz.

FAIDHIOS
Dios serpiente que simboliza el lado oscuro y traicionero de la guerra, aquel que se lleva a cabo sin reglas ni honor. Autólico tilda a Yaroslav en alguna ocasión de *faidimôrhes* o «vástago de Faidhios», para dar una idea de sus crueles métodos de combate.

FAUGÍOS
Pese a que en este poema no se nos dan más datos sobre este auriga yunk, en su obra *La quinta cabeza de la Hidra* Autóli-

co nos dice que se llamaba Faugíos, y que era el hijo bastardo de un príncipe manco. Debía contar con solo quince años de edad cuando tomó parte en los hechos narrados en *La Orfíada*, de ahí su total sumisión a las órdenes de su enemigo. En el segundo poema de Autólico se narran sus peripecias al hacerse adulto: agobiado y perseguido durante toda su vida por el fantasma de la culpa, por haber llevado a Hesión a la tienda del Gran Kan, Faugíos trató por todos los medios de expiar este pecado, pues sabía que en lugar de haberse rendido tendría que haber luchado contra su enemigo a pesar de estar en clara desventaja. Llegó a convertirse en uno de los principales defensores de la frontera con los Kanatos, y mató a muchos heucanitas que habitaban pacíficamente las Ciudades-Estado.

FÉREBRA

Diosa arcaica menor del campesinado rush. Se la veneraba en algunas zonas del Norte y del Oeste del país, aunque su culto fue cayendo en el olvido conforme se iba reforzando el de la Diosa Madre. No en vano, ambas deidades compartían una misma esfera de influencia, la fertilidad y el nacimiento del Universo. Algunas doctrinas aseguran que incluso se llegaron a fundir en una sola entidad, mitad campesina y mitad reina. La advocación a esta Diosa, más costumbrista que práctica, se sigue conservando como modismo idiomático en algunas regiones.

FERINEIA

Llamada erróneamente «isla» porque es la única elevación visible en el País de las Riadas, es en realidad un altozano rodeado por la cuenca de un lago invisible, que se deseca en invierno y se llena de agua en verano. Sobre este singular farallón de roca se edificó la segunda fortaleza más importante del Gran Reino, el alcázar de Svalensko, bajo financiación de la Casa Ungmar y sus vaivodas. En ese enclave tiene lugar una de las dos mayores batallas descritas en *La Orfíada*.

FINDRAMYR
Península con forma de cabeza de pato situada en la desembocadura del río Volg, al Sur del antiguo país de Altai. En una de sus islillas rocosas es donde Autólico y su séquito fueron recogidos por los barcos de Orestes, que los llevarían posteriormente a las costas de la Hélade.

GEDNEIS
También conocidos como «mestizos de frontera», eran familias de origen norteño que se habían mezclado con el paso de las generaciones con la sangre de los Kanatos y con otras razas no oriundas de la estepa. Vivieron en paz haciendo sus negocios con los pueblos y las ciudades fronterizas hasta que la guerra trajo la represión. Muchos tuvieron que huir para salvar sus vidas (véase *Dima-Licana*). Los gedneis eran otra de las muchas razas mestizas (aunque sus gobernantes no quisieran admitir este epíteto) que poblaban el continente. Se diferenciaban de sus primos del Norte, los ustranianos, en una piel más oscura y narices más aguileñas, más propias de los Kanatos.

GERVALDA
Esposa morganática del sobrino del vaivoda Vóronez, y prima en rango segundo de Escia, su hija.

GIGANTES BLANCOS
Fenómenos atmosféricos que a veces se dan en los desfiladeros del Yenisai. Las nubes adoptan formas específicas, como titánicas extremidades humanas o cabezas de animales legendarios. Se dice que su presencia anuncia la cercanía de las divinidades celestes. Hesión y su esposa los divisaron en su paso a través del colosal sistema montañoso.

GLAGOLÍTICO (por extensión, GLAGOS)
Alfabeto arcaico del Gran Reino, previo a la fundación de este como unidad política y geográfica, compartido por las tribus

de la meseta de origen heucanita, y que deriva de un idioma paleolítico llamado *protoglagos*. También se suele llamar glagos (aunque es incorrecto) a la lengua común del Gran Reino. Se caracteriza por una concepción en árbol de la escritura, de abajo hacia arriba, prolongándose como si de una planta con numerosas ramificaciones se tratase. La frase (y la forma de encadenar las palabras para su interpretación) parte de unas raíces y un tronco, para derivar en diferentes direcciones según los significados que pueda tener el texto. Esta forma de codificación es extremadamente compleja y abarca muchos subniveles, por lo que no fue adoptada por otros pueblos colindantes, como los que formarían posteriormente los Kanatos. Sin embargo, los expertos coinciden en que, una vez dominado el glagos, demuestra ser una herramienta tremendamente útil a la hora de codificar información.

Así pues, se trata de una forma de escritura basada en ideogramas progresivos, dibujos de plantas que esconden frases y sonidos. Una página típica de un libro escrito en glagos consiste en un único arbolgrama de gran belleza que ocupa todo el espacio de dibujo, lleno de trazos encadenados y runas que cuelgan de sus ramas, que se interpretan de abajo hacia arriba (nivel progresivo o de avance temporal de la historia que se cuenta) y de izquierda a derecha (nivel semántico o de interrelación de significados). La historia del linaje de una familia, por ejemplo, se puede contar íntegramente en un solo arbolgrama, con los nombres de sus integrantes colgando de sus ramas y la relación entre los mismos expresada en las diferentes alturas a las que aparecen.

En un principio el glagos se codificaba en 537 símbolos diferentes, reducidos a 401 tras la simplificación impuesta por la escuela de escribanos de Grodvy, en –76 C.M. Se usó en principio en liturgia y para sellar los acuerdos mercantiles, aunque con el desarrollo de la clase burguesa adquirió tintes poéticos, y se empleó para escribir libros de carácter no religioso. Del mismo modo fue puesta en práctica la escritura cursiva, suavizando la excesiva ortogonalidad de los primeros

árboles, lo que aumentó la velocidad de los escribientes. Eran arbolgramas «mecidos por la brisa», que los tumbaba de costado como sometidos a un fuerte viento.

Sin embargo, su desarrollo no estuvo exento de problemas: debido a la enorme variedad de dialectos que conformaban la lengua hablada en el Gran Reino antes de su unificación, un solo conjunto de símbolos demostró no ser el adecuado para fijar la fonética ustraniana. La mayoría de los pueblos lo resolvieron creando parejas de consonantes con significado propio: cz, sz, ch para los eslavs; tz, tx y tt para los rush; y dialectos basados en un sistema de signos diacríticos que conservaban huellas del protoglagos original para muchas tribus del lejano Norte.

GLAOXUN
Personaje heroico de los cuentos antiguos del Gran Reino que, trasunto de Gilgamesh, lo sacrificó todo, incluso su cordura, en una inútil búsqueda de la eterna juventud (véase *Svalensko, fortaleza*).

GOLVE
Comandante de aliarios. Solo uno de cada quinientos reservistas, de aquellos que vivían en las haciendas de la periferia, era llevado a Sikandar para recibir instrucción militar y acababa licenciado con este rango. Nabarza era un comandante-golve de aliarios.

GOUVIN
Nombre con el que los marineros llaman al feroz viento que sopla sobre el Volg y su tributario, el Niklos. Es un viento malo para las velas, pues sopla en dos direcciones a la vez, ejerciendo torsión y fuerza de desgarre sobre ellas.

GUADAÑA
Nombre de la espada del comandante Nabarza, que llevaba escrito en glagos a lo largo de la hoja. Las ramas del arbol-

glagos nacían en la guarda y se ramificaban abrazando el filo, con un dibujo silábico de gran belleza.

GUNDARA
Nombre auténtico de Talía, la niña bruja de los jotuns.

HAFIR
Ciudad del Kanato de Al-Dhabbla donde residía una prima lejana de Iósif.

HÉLADE
Reino marítimo de grandes conquistadores y amantes de las artes y del comercio que prosperó al Sur del Gran Reino, al otro lado de un ancho brazo de mar. Fue la patria de los padres de Hesión, aunque su singular situación geográfica propició el ataque de extensas flotas piratas, que causaron a la postre la migración de muchas familias al reino vecino. Esta raza que emigró al Norte, al mezclarse con los habitantes de las estepas, dio origen a la ustraniana, la misma que luego intentó exterminar la princesa Cordelia por considerarla impura. Uno de los más afamados puertos comerciales de la Hélade fue la esplendorosa ciudad de Orestes, donde nacieron el poeta Autólico y el abuelo de Hesión. Aquí, en Orestes, se construyó la Gran Biblioteca planificada por Autólico de Sandria a partir de una biblioteca preexistente mucho más pequeña, con forma de almacén (véase *Biblioteca de Orestes*).

HESIÓN
Caudillo ustraniano y Héroe principal de *La Orfíada*. Aunque su biografía fue recogida, en un ejemplo de sobriedad histórica, por el historiador Autólico en las décadas posteriores a su viaje al Este Inabordable, existen graves lagunas que nos inducen a pensar que gran parte de lo que trascendió de su vida fue producto de la imaginación de sus hagiógrafos. La memoria popular y las fábulas de los siglos posteriores trataron de establecer lo que se sabía «a ciencia cierta» sobre la

vida de este valeroso caudillo, pero organizar los fragmentos resultó ser un esfuerzo tan laborioso como inútil: la influencia de Hesión en la historia del Segundo Origen, a partir de la victoria sobre los Kanatos, deriva en una red de fábulas que poco tienen que ver con la figura histórica original.

Hesión es una palabra provista del sufijo patronímico *ión*. Podría, pues, equivaler a «hijo de lo alto» o «del más grande». Era un nombre poco habitual en la época, más propio de la literatura que del vulgo, por lo que algunos historiadores piensan que no era su nombre real, sino un apodo al que recurrió Autólico para engrandecer su figura en los cantares de gesta.

Asimiladas por el folclore del Gran Reino, sus aventuras pronto se extendieron por regiones remotas que él nunca había pisado. Sus hazañas fueron difundidas ampliamente por los bardos, cargadas de añadidos, hasta que hicieron falta cien estrofas para describir los esplendores de su funeral. Entre litigios donde hacía falta su razón o batidas por la frontera donde hubiera que recurrir a su brazo, se le atribuyeron actos que el Héroe sin duda habría rechazado, pero que el poeta encontraba admirables, como la monogamia acérrima o la intolerancia religiosa. Hesión resurge de las cenizas para castigar a los seguidores de Dioses paganos (él, uno de los religiosos más sincretistas de su tiempo); esparce a los vientos la sangre de los terribles comedores de carne humana y recibe en prenda de amistad la mano de varias princesas, beldades hijas de reyes de territorios que acaban siendo anexionados. Con ellas, Hesión disfruta de momentos de placer que parecen relegar al olvido a la divina Eithne, la única mujer que se sabe a ciencia cierta que fue capaz, por su amor, de hacerle entrar en la Historia. No hay que olvidar que el personaje de Eithne resultaría políticamente incorrecto en épocas posteriores, cuando la sociedad del Gran Reino trató de relegar el papel de las damas al de simples paridoras de hijos y acompañantes discretas de sus maridos, cosa a la que Eithne se opuso desde siempre.

El sepulcro de Hesión se encuentra en Sikandar, un magnífico mausoleo que solo contiene las armas del Héroe. Su cuerpo nunca fue hallado. Se le presupone desaparecido durante una tormenta en el lejano mar del Este. Autólico financió, en vano, diversas expediciones con el objetivo de hallar sus restos. Doscientos años después, una cobra puso fin a la dinastía de los Ercolitas, supuestos descendientes de su linaje que gobernaron el Gran Reino por espacio de cuatro generaciones.

Durante los funerales del Héroe, diversas facciones lucharon por darle un sentido u otro a la efeméride. Esto puso de manifiesto, más que ninguna otra cosa, la profunda división que entre la aristocracia había dejado el magnicidio de la familia real (a manos del homenajeado, no lo olvidemos), y lo conveniente que había resultado para la política interna de la nación. Con la muerte de los reyes, una nueva era se abría para todos, un tiempo de baile de influencias, de descentralización del poder, de acercamiento al sistema feudal gregario que gobernaba con enorme éxito las naciones colindantes.

El prestigio de sepultar al libertador del reino era inmenso para la capital, y permitía a sus regentes fundar una dinastía. Pero antes de que sus «huesos» reposaran en la majestuosa Plaza de los Pueblos, su cortejo fúnebre atravesó, a lo largo de diez largos años, todas las regiones del país. En una ciudad tras otra, las huestes de su escolta (ustranianos, rush y heucanitas libres, e incluso algunos inmigrantes de los Kanatos que también le consideraban una figura legendaria) plantaban sus tiendas en torno al tabernáculo de la leyenda, de cuya divinidad Genfhis, primer regente posterior a Magnus en los Kanatos, extraería la propia.

Durante semejante procesión debieron surgir mil años de leyendas.

HEUCANITAS (a veces «Heucanos»)
Descendientes de Heúcates, héroe legendario del Gran Reino. Forman el principal y más extendido grupo étnico de todos los que pueblan el país, concentrándose sobre todo en la zona

centro, la enorme meseta situada entre las cordilleras occidental y oriental que dividen el continente. La familia del rey Maximilian y su dinastía pertenecen a esta etnia. Altos, de piel blanca y ojos claros, se consideran a sí mismos los norteños de sangre más pura, y es su odio ancestral hacia las razas mestizas lo que en cierto modo justifica la limpieza racial ordenada por los reyes a finales del Segundo Origen.

HEÚCATES
Antiguo héroe que se decía inventó los barcos que cruzaron los ríos navegables del Gran Reino, llegando a su nevado corazón y fundando las primeras ciudades. La raza de los heucanitas se considera desde tiempo inmemorial descendiente del linaje de Heúcates. Aunque hay pistas más que fiables (comenzando, ni más ni menos, por la etimología del nombre) que sugieren que Heúcates era un emigrante que vino de la Hélade, los más reaccionarios historiadores del Gran Reino se resisten a otorgarle semejante origen.

HIERRO, bosque de
Bosque situado al Sur de Sikandar, cuyas estribaciones rozan la frontera con el Kanato de Sen-Hang. Se lo bautizó con ese nombre porque era una masa de coníferas que la mayor parte del año mostraban un color ferroso en sus hojas, y que adoptaba gradaciones de gran belleza en otoño, cuando los juegos de la luz en el envés de las hojas, de tez metálica, hacía que parecieran espejos.

HIZRI
Segundo comandante del Ejército de las Seis Lunas. Hombre bonachón dado al escanciado fácil pero implacable en la dirección de sus tropas, se dijo de él que tuvo tantos hijos que olvidó ponerles nombre y los distinguía por la forma de sus barbillas. Procedía de Yakuska, una región de la estepa cercana a la arenosa Ufa.

HOJA NEGRA DE YAKRA
La espada que portaba Yaroslav en el combate, no tan afamada como Valnius Indomerim, ni forjada con aleaciones tan nobles, pero capaz de hacerle sombra en la batalla. Algunos afirman que la guarda tenía forma de dragón, de cuya boca salía una lengua bífida que al ramificarse se convertía en una frase escrita en glagos, que decía «*muerte a los extranjeros*» recorriendo a todo lo largo la hoja.

ILO
Campeón del Gran Reino en los tiempos del padre de Hesión. Puso su nombre a una ciudad de los Kanatos (Yakra) cuando plantó su bandera en la torre más alta, pero este apelativo duró poco. Ilo fue asesinado por un jovencísimo guerrero llamado Forbros, por aquel entonces cadete en la milicia de la ciudad, y que muchos años después se enfrentaría a Hesión en combate singular (*aristos*) en la batalla de Svalensko (véase *Ilofonte*).

ILOFONTE (FORBROS)
Hijo menor del soberano de la ciudad de Yakra. Cuando era solo un niño su ciudad fue invadida por fuerzas del Gran Reino, y uno de los generales, Ilo, mató a su madre después de violarla y compartirla con sus hombres. Forbros mató a Ilo golpeándole con una herradura de caballo en la cabeza, y desde entonces cambió su nombre por el de «Ilofonte», que significa «asesino de Ilo». Sucumbió muchos años después en la batalla de Svalensko, abatido por la lanza de Hesión y la riada posterior.

ILVHON
Padre de Dasha y Lorel, las primas de Nabarza. Hombre «rico en hacienda y aún más de facundia», como lo describe Autólico, encabezó la partida de los gedneis de Dima-Licana y los guio hasta las colinas, donde encontraron las primeras huellas del paso por las cercanías de un ejército yunk.

IÓSIF

Escriba favorito de Autólico, al que había criado como a un hijo. Se trataba de un joven muy obeso, bonachón y simpático, que tenía gran facilidad para los ideogramas. Su principal defecto era su afición por el juego (sobre todo las apuestas en peleas de gallos), que lo llevó a contraer deudas que quedaron «olvidadas» cuando se ofreció gustosamente a acompañar a su maestro a la lejana Orestes. A Iósif le debemos las principales anotaciones en los márgenes de los pergaminos de Orestes, que aclaran muchos puntos oscuros sobre la obra de su maestro. Sin esta guía aclaratoria (hecha, según algunos historiadores, sin el consentimiento del propio Autólico, al que le molestaban los «garabatos» que afeaban el borde de las páginas) no habríamos podido datar con precisión algunos sucesos históricos fundamentales para situar la línea temporal de *La Orfíada*.

IVÁN GORVIANI ETHELDRED

Iván fue hombre de temple sosegado en la paz e iracundo en la guerra. Semejante a su padre en aspecto (se decía que la nariz se heredaba entre los varones del linaje, mientras que las orejas y la claridad del cabello pasaban a las mujeres, pero él fue depositario de ambos rasgos), se diferenciaba mucho de su progenitor en el grado de sabiduría, más elevado en el hijo que en el padre.

Descendiente de navegantes, Gorvi Etheldred, el padre de Iván, fue un hombre impetuoso y poco reflexivo. Contó en las memorias transcritas por su hija (él nunca aprendió a leer nada más que los signos del tiempo en la mar) su vagabundeo durante más de trece años por derroteros marinos e ínsulas mágicas, antes de dar con la pedregosa costa de Anatelia, donde construiría su casa con las maderas de su barco. Por increíbles que parezcan las andanzas de la familia relatadas en este periodo, aparecen certificadas por la persona del narrador, la hija mayor de Gorvi, poco dada a incluir en sus textos datos de dudosa procedencia. El trazado exacto de sus aventuras se

desconoce, aunque como bien señala la propia cronista, «los escenarios en que transcurrieron los viajes de mi padre no podrán ser situados mientras no se encuentre al talabartero que cosió la vela de las tempestades del *mar occeano*».

La gestación de Iván durante ese viaje, pero antes de que su padre admita conocer a la que sería su fiel esposa, induce a pensar que es hijo de una relación anterior, aunque ocupe el tercer puesto en el orden de los herederos. Dado que los historiadores utilizan a menudo este sistema de datación para deducir en qué época nació un personaje u otro, fijar su edad se hace difícil, pero dos cosas son ciertas: Iván era joven cuando conoció a Hesión, y llegó a cumplir el siglo cuando murió en su hacienda de las estepas. Tras él dejó una familia de veintiséis vástagos, ninguno de los cuales nació tocado por la maldición de los reyes, pero de los que poco se sabe más allá del hecho de que fueron hábiles campesinos. Habría que saltar cuatro generaciones desde Iván para encontrar a otro Etheldred digno de cantares de gesta, su tataranieta Anastasia Ivanova, que alcanzó a través de los ríos Gamés y Trigas el mítico mar del Sur, y navegó allende las islas que vieron nacer a los antepasados de Hesión, llegando incluso al lejano archipiélago de las Islas Perennes, donde se casó con un descendiente del héroe Niwalen de Thuit Finann. Hay que destacar el hecho de que ella fue el primer miembro de su familia en constatar que tales archipiélagos existían. Iván murió creyendo ciegamente en las historias de Autólico, pero sin tener verdaderas pruebas de ello.

En la vida adulta de Iván hubo dos episodios dignos de ser recordados, que subrayan el hecho de que los poetas de siglos posteriores lo colocasen en uno de los puestos clave de la historia del Segundo Origen. El primero tuvo lugar entre la tercera y la cuarta décadas posteriores a la desaparición de la reina Cordelia. La hacienda que regentaba la familia de Iván fue asediada por bandidos jotuns, una raza de la tundra recóndita que ya había arrasado otras plantaciones y quemado muchas granjas, hasta que se toparon en su mortífero deam-

bular con la de Iván. Para entonces había perdido el héroe su destreza con la espada, según algunos por un accidente que sufrió durante la temporada de la siega que le obligó a amputarse el pulgar derecho. Sin embargo, los poetas no dudan en describirle en términos similares a la legendaria princesa Eithne, es decir, como una persona de gran inteligencia y hábil en las artes de la artimaña. *Polytlas*, *polymetis*, *polyméchanos* afirma Autólico, explotando la rica sinonimia de la lengua del Sur: el de las muchas mañas e igual número de tretas. Es curioso cómo se distancia este Iván del de los primeros cantares, aquel que seguía a su general a las más cruentas batallas.

Llegadas las tropas jotuns a la frontera con su hacienda, Iván convocó a todos los hombres y mujeres de valor, fueran o no pertenecientes a su familia y que quisieran servirle, y los agrupó en una fuerza de choque capaz de repeler ataques directos. De mucho le sirvió el consejo de su capataz, un trampero del Norte cuyo nombre, por desgracia, no ha trascendido, pero que por sus robustos hombros era conocido por el apodo de Ñu. Él ayudó a convertir las azadas y los utensilios del campo en avíos de batalla, y organizó grupos de zapadores que cavaron zanjas en poco tiempo, para ser rellenadas con aceite y quemar a los bandidos que cruzaran por encima.

En los días de agasajo al dios Volos de los rebaños, los jotuns atacaron la hacienda de Iván y fueron exterminados por docenas. Sus cuerpos se utilizaron para abonar la tierra y ayudaron a replantar las cosechas que sus propias antorchas habían destruido. Sobre la orilla del río Gamés, Iván hizo erigir en honor a aquella fecha la estatua de un campesino anónimo que aplasta una quimera usando aparejos de labranza.

El segundo episodio donde se le nombra viene ocurriendo casi cincuenta años después, lo cual es motivo de controversia. Si en el momento de rechazar a las tropas jotuns Iván debía tener entre cuarenta y cinco y cincuenta años, la fecha en que vuelve a ser protagonista le adjudica una edad no menor a nueve décadas. La media de vida en el Gran Reino por aquellos tiempos era de cincuenta años, llegando los más lon-

gevos hasta los ochenta, pero la mala alimentación y las enfermedades no auguraban un buen estado de salud para nadie una vez rebasada la cincuentena. Por ello, no faltan los que atribuyen este episodio a su hijo Vlad, de gran parecido físico y de carácter con su padre, aunque nunca se le mencione expresamente.

Fue en los días en que nacieron cabras de dos cabezas en varios lugares del país, lo que avivó la preocupación del vulgo. Las tropas de la capital estaban librando una campaña en el Este para retomar algunos alcázares perdidos, y llegaban noticias de que las fronteras del Gran Reino habían vuelto a contraerse. Los dos hijos menores de Iván perecieron en el verano a causa de terribles fiebres, y sus mulas bebieron agua de un pozo contaminado que las dejó estériles. Hubo miseria y muerte en la hacienda Etheldred, pero el patriarca dio con la fórmula que los salvaría de la hambruna: en las profundidades de la tierra moraban unos gusanos que eran comúnmente utilizados para teñir la ropa, pues al ser aplastados sus cuerpos expulsaban una sustancia azulenca de gran belleza.

Iván descubrió que, bien hervidos, estos gusanos podían sustituir por cortos periodos de tiempo a la carne y a ciertas hortalizas. Mandó entonces criarlos en grandes recipientes, aportándoles solo tierra y excrementos, tanto humanos como de animales, para su reproducción. La población de gusanos se hizo tan extensa en pocos meses que pudieron alimentar no solo a la familia de Iván, sino a todas las granjas en un radio de varias leguas. El patriarca se había ganado un lugar en el corazón de sus convecinos.

Este Iván que vemos es diferente al guerrero de antaño. Sus epítetos ya no lo caracterizan como destructor de enemigos, sino como pensador tranquilo. Su *polyméchanos* lo convierte en un líder, más que en un soldado, y es por ello por lo que su familia crece y se vuelve numerosa en lugar de perecer en las largas hambrunas.

Iván moriría de extrema senectud en la primavera de 112 C.M, entre familiares y amigos y una enorme gratitud

por parte de todos aquellos que le conocieron. Su vida no constituyó un *nostos*, como la de otros héroes del Segundo Origen: un regreso especialmente largo y azaroso hacia alguna parte. Más bien fue sedentaria, pero no estuvo exenta de peligro ni de poderosas muestras de amor hacia sus seres queridos, lo que a la postre le volvió grande. Su tumba se yergue en el mismo lugar en que construyera la casa su padre a partir de las maderas de su viejo barco.

IVANIA
Palafrenero de la casa de Orfías asesinado en la matanza de Andurov. Hesión se encuentra con su espíritu en el Inframundo, y aprende de él cuáles son las leyes que rigen el mundo de los muertos.

JILFHUR, bosque de
Bosque situado en las laderas del Arriaz de Lovorov, en las cercanías de Svalensko. Tenía identidad propia dentro de la geografía de la zona porque sus árboles poseían una hoja plateada característica, insólita en la vegetación del Urianhai. Antiguas leyendas lo justifican por un pacto entre los primeros hombres que aprendieron el oficio de la minería y Urhus, el dios de la tierra profunda (véase *Mitos y leyendas*, en Apéndice B).

JOTUNS
Tribus de bandidos y supervivientes de etnias que en el pasado habían sido expulsadas por los colonos heucanitas. Los historiadores piensan que su origen hay que buscarlo en el inexplorado Occidente, en clanes de bárbaros de las estepas que emigraron hacia el Este desde los confines occidentales del mundo, huyendo de una glaciación o de algún fenómeno de igual escala. Tenían fama de ser guerreros feroces, comedores de carne (en tiempos de necesidad, incluso de carne humana), y que únicamente descubrieron la agricultura cuando su civilización estaba en plena decadencia, y se habían convertido casi en es-

clavos de los heucanitas. Antes de eso cazaban mamuts y renos para alimentarse. En los tiempos del Segundo Origen las tribus jotuns que quedaban en el Gran Reino habían sido perseguidas hasta su práctica extinción, aunque aún quedaban restos de clanes dedicados al pillaje que volvían peligrosos los caminos del borde septentrional de la meseta. Como Hesión descubrió en su viaje a Svalensko, algunas tribus (cuyo dios era una versión primitiva de Volos, Senuhé, lo cual hace pensar que fueron ellos quienes introdujeron a esta deidad en el panteón heucanita —aunque se piensa, por la etimología del nombre, que en su versión jotun Senuhé era una mujer, o alguna clase de tótem asexuado—) habían aprendido el arte de camuflarse como tribus de heucanitas, aprovechando los rasgos comunes entre ambas, e incluso habían fundado aldeas que nadie sospechaba que fuesen jotuns.

JULAK
Lancero del Ejército de las Seis Lunas que se ganó una bien merecida fama entre sus compañeros como intérprete de augurios. Hesión, sin embargo, solo obtuvo divagaciones y respuestas ambiguas de su parte cuando le consultó a propósito de lo que iban a encontrar en el Urianhai. Los Dioses se mostraban cautos, y durante un tiempo, en aquellos días, todos los augurios del mundo fueron herméticos.

JUREII, VLADIMIR
Líder de uno de gremios de ladrones y contrabandistas que operaban en Sikandar. Se convirtió en acreedor de Kuzmin e Iósif cuando estos contrajeron serias deudas de juego en los bajos fondos de la ciudad, por culpa del primero.

KASLOV
Soldado del Ejército de las Seis Lunas con rango de atriba o jefe de zapadores. Al igual que el segundo comandante Hizri, provenía de la pedregosa región de Yakuska. Salvó la vida de Iván cuando este cayó desde la muralla empujado por un ene-

migo, pero falleció poco después ensartado de manera infame en un escudo armado.

KELANDRA
Madre de Hesión, nacida al igual que su marido Orfías en la Hélade, y muerta muchos años después en Andurov. Su espíritu se reencuentra con su hijo en la Llanura de los Muertos durante la *Nekuia*.

KHOUJAI
Meandro del río Trigas desde el cual el comandante Nabarza y algunos caballeros supervivientes organizaron los ataques a los barcos Yian-sun que remontaban el río, rumbo a Sikandar.

KOMAROV
Capitán de las brigadas de aliarios que recibió a Nabarza en el cruce del Raleón.

KROVLUS
Maestro escultor de los tiempos del rey Arkadi, que fue el principal artífice del Anakeion.

KUZMIN
Primo segundo de Iósif, se sumó también a la comitiva de Autólico en su viaje a Orestes. Decían las malas lenguas que él tuvo la culpa de introducir a su primo en los bajos fondos de las apuestas de Sikandar (y a la postre de su exilio forzoso, lejos de sus acreedores), pero Kuzmin nunca lo admitió. Salvó las vidas de Autólico y de Iósif al ganar una partida de dados contra un ente preternatural, una Baba-Yaga, en una aldea de leprosos.

KYSMIR
Pescador de anguilas y hábil marinero que ayudó a Autólico y a su gente a alcanzar la costa del lejano Sur, descendiendo por el cauce del Volg hasta llegar al estuario de Findramyr. Su

barco se llamaba *Corazón de primavera*, y era una lancha veloz diseñada para recorrer grandes distancias en poco tiempo, por lo que fue muy útil para esquivar las patrullas yunk que vigilaban los distintos Kanatos que atravesó en su periplo.

LANCEO
Aedo de los Dioses, bardo divino. Poseía dos cítaras: una estaba hecha de mármol oscuro como la noche y le había enseñado a usarla el viento del Norte. Con ella narraba los hechos positivos que ocurrían en el mundo, como los nacimientos de bebés o la repoblación de la vegetación tras algún incendio. También poseía otra, hecha de hierro forjado, que le había enseñado a usar el viento del Sur, y con ella cantaba los desastres y los malos augurios. Autólico comienza a relatar los pormenores de la *Batalla de Todo Hombre Vivo* haciendo alusión a Lanceo y a su cítara de metal, en forma de siniestro augurio.

LAURANE
Antiguo nombre de Escia, la hija menor del vaivoda Vóronez. Lo cambió por Escia (Sombra en la Mañana) después de la batalla de Svalensko, pues aunque su corazón siguió siendo parcialmente puro, el horror de la guerra había dejado una huella en su alma imposible de borrar.

LHÁRECO
Copista aventajado y ayudante de Autólico en la Biblioteca de Orestes.

LOREL
Hermana menor de Dasha, la prima del comandante Nabarza. Por otros textos sabemos que había nacido muda, y que murió al dar a luz a su tercer hijo varios años después de que los gedneis fueran al exilio.

LUPENDO
Hijo del rey Arkadi, traidor a su patria, que junto a su hermano Pólux invadió la ciudad de Nargrevo.

MAGNUS, Gran Kan
Personaje mítico que reinó durante muchos años (según los escritos de la época, ¡más de 240!) en las tierras conocidas como los Kanatos de Crimea. Poco se sabe de este extraño y legendario sultán, pues su figura, si bien estuvo siempre cubierta por una aureola mítica, permaneció oculta a la vista de los mortales durante la mayor parte de su vida. Esto propició que más que hechos verídicos, sobre él nos hayan llegado solo leyendas. Algunas aseguraban que era inmortal y que se reencarnaba una y otra vez en espera de que el Sol descendiera del cielo para recogerlo y llevarlo a su morada. Otras, que en realidad no era un ser humano, sino un monstruo con cabeza de dragón y cuerpo de serpiente, que se vestía con ropajes de hombre para atender a sus súbditos. Sea como fuere, el único habitante del Gran Reino que lo vio en persona durante el Segundo Origen fue el guerrero Hesión, en el transcurso de la Batalla de Todo Hombre Vivo, y el descomunal secreto que descubrió sobre Magnus jamás se lo contó a nadie, ni siquiera a su cronista, Autólico. Por ello, este tuvo que indagar durante años para saber lo que había ocurrido en realidad en el interior de aquella tienda, hasta que al fin supo la verdad de boca de un noble sureño, el dignatario Abhâz, al cual conoció transcurridos muchos años, en una visita de cortesía de los Kanes a la Gran Biblioteca de Orestes.

MÁSCARAS DE PORCELANA, las
Escuadrones de élite del ejército de los Kanes. Vestían armaduras negras y portaban armas pintadas del mismo color. Lo único que no llevaban de este color eran unas máscaras de cerámica blanca sobre el rostro, que al imitar espíritus les conferían un aspecto tenebroso. Fingían ser espectros para infundir terror en el corazón del enemigo, y de esa manera

ganar ventaja en el combate. Un miembro de este cuerpo de élite asesinó al segundo comandante Hizri, antes de caer a su vez bajo la espada de Iván. Como protectores del Gran Kan, fueron la última línea de defensa que tuvo que sortear Hesión antes de llegar a su tienda palaciega. Según Autólico, que lo sugiere a través de una elipsis narrativa, Hesión liquidó a más de dos docenas de estos guardias de élite al abrirse camino al interior de la tienda, sin inmutarse.

MAXIMILIAN II, rey
Soberano del Gran Reino y fundador de la dinastía de los Heucanos, así como padre de Cordelia. Líder político y espiritual de los destinos de un Imperio que no llegó a formarse totalmente. Su último parlamento con Hesión tuvo lugar durante las primeras jornadas de la Batalla de Todo Hombre Vivo, como se vino en denominar al asedio de Sikandar. Mientras duraron sus días, el Gran Reino gozó de una etapa de prosperidad que se vio truncada poco antes de la muerte del soberano, debido a su obsesión por expandir fronteras y entrar en conflicto con los Kanes.

MHEJAS
Mensajero del general Ulov. Es quien avisa a Hesión de que los Kanes están a punto de atacar en masa a la capital durante la Noche Cruel.

MHOR HANDUL
Castillo con forma de pagoda del país de Altai, regido por el único de sus soberanos que presentó batalla a los Kanatos durante la invasión de su territorio. Este rey (*lama*, en su lengua natal) se llamaba Émergol, e instruyó a sus siete hijos en el arte de la guerra, en contra de las enseñanzas de su religión. Pese a todo, sus esfuerzos fueron vanos, pues los ejércitos del Kan consiguieron llegar hasta su castillo y lo arrasaron, matando a toda su familia y erradicando la casta de los Reyes Contemplativos.

MILOSH
Hijo del rey Maximilian, ocupaba el segundo puesto en la línea de sucesión, por detrás de Azov y precediendo a sus hermanas Cordelia, Nadezhda y Yulia, a pesar de ser mucho más joven que la primera.

MIMIR
Nombre mítico de las antiguas bestias del Norte, que los jotuns cazaban en épocas pretéritas y que, en su migración por el extremo septentrional del continente, guiaron a esta tribu de bárbaros a las grandes estepas de lo que posteriormente sería el Gran Reino. El Mimir («coloso», en la lengua de los jotuns) era una especie de elefante peludo de gruesos colmillos, alto como tres humanos y largo como dos carretas. Algunos dicen que los mamuts que los yunks usaron durante la Batalla de Todo Hombre Vivo eran en realidad Mimir capturados al Norte del Kanato de Irusk.

MITAGOS
Río de gran longitud que nace de tres valles en la franja Este del Yenisai. Los llamados «jinetes de los ríos» lo usan para transportar sus troncos desde los altos bosques de taiga hasta el océano. Su nombre arcaico era Uriandohk, y se dice que fue padre de la raza de los rush (véase *Los cien hijos del Mitagos*, en Apéndice B).

NABARZA
Comandante norteño de extracción humilde, residente en el pueblo de Dima-Licana hasta el comienzo de la guerra aunque sus antepasados vivieron en Sidón, tierra pródiga en bronce. Defendió audazmente la ciudad molinera de Puente del Oeste contra las tropas mercenarias de los yunks con solo doscientos hombres, aunque en el momento crítico fue derribado por una flecha. La corriente del Trigas arrastró su cuerpo lejos de la batalla, salvándole la vida. La sibadalla de la princesa Eithne, Anya, secretamente enamorada de él, buscó su cuerpo movida

por una intuición hasta encontrarlo y rescatarlo de una muerte segura. La historia de Nabarza y Anya inspiró una célebre fábula, sobre una ninfa acuática que se enamora de un hombre herido que cayó en su río, al confundir el tono rojizo de su sangre con la luz del Sol poniente (véase *Mitos y leyendas*, en Apéndice B).

NADEZHDA
Segunda hija del rey Maximilian, después de Cordelia y antes que Yulia. Su principal rasgo físico, aparte de haber heredado la nariz y las orejas de su madre, era poseer los ojos de distinto color, azul y verde. No sabía pronunciar la erre.

NAREVIA
Bosque cercano a la ciudad de Sikandar, que el ejército de Magnus taló para abastecerse de material de reparaciones y de proyectiles para sus arcos.

NARGREVO
Antigua capital del Gran Reino antes de la fundación de Sikandar. Fue la última morada del rey Arkadi, abuelo paterno de Maximilian II, traicionado y asesinado por dos de sus catorce hijos.

NEKUIA
Al igual que otros Héroes de la épica antigua, Hesión también realizó un viaje al Inframundo, el vasto dominio poblado por las sombras de los muertos. El relato de este singular viaje (la *Nekuia*), quién sabe si verídico o simple alucinación provocada por el jugo de Pleomantis, tiene identidad propia dentro de *La Orfíada* y ocupa buena parte del Canto XVIII.

NEVA
Primera mujer del vaivoda Vóronez, muerta por las fiebres diez años antes del asedio de Svalensko, debido a una complicación en el parto de su tercer hijo.

NEVA
Hermana de Escia, hija mayor de Vóronez, de igual nombre que su madre.

NIKLOS
Tributario del Volg.

NIZNI MENCHIKOV
Ayuda de cámara de la princesa Cordelia. Esta joven, criada en palacio desde su concepción en las cocinas (se decía que su madre fue una sirvienta, su padre un hermanastro del rey, y que su primera y única cuna fue una cazuela), sería recordada como una de las presencias más inquietantes del elenco de personas que apoyaban en todo momento a Cordelia, cuando no hacía trabajos encubiertos para ella. Su escasa edad, catorce años, ocultaba una mente siniestra y despiadada, que participaba en las orgías secretas de la princesa (proporcionándole consuelo en las ocasiones en que no había hombres disponibles) y se encargaba de hacer desaparecer los cuerpos de sus amantes después.

Fue Nizni quien asesinó al príncipe santificado Azov, envenenándolo tras haberle prometido favores sexuales, los primeros y últimos que el desvalido joven recibiría en vida. La espada de Hesión atravesó sus entrañas en la Noche Cruel, y se dice que colgó varias horas de ellas, enganchada al asta de una bandera, antes de fallecer.

NOCHE CRUEL, la
Primera jornada del asedio por parte del Ejército Negro a Sikandar. Se la conoce así porque Hesión, el caudillo ustraniano que buscaba venganza por el genocidio de su pueblo, se introdujo sin ser visto en el palacio del rey Maximilian y lo asesinó, así como a casi toda la familia real. El magnicidio se produjo en el peor momento posible, ya que la figura del monarca era esencial en esas circunstancias para liderar la guerra.

NORDS, potencias
Dioses del lejano Norte, venerados por las tribus primitivas que habitaban las regiones esteparias cercanas a Arkángel. Según algunas leyendas cuyo origen se pierde en la noche de los tiempos, su misión era la de vigilar que las estrellas no cayeran unas sobre otras cuando se esparcían como canicas tras el paso del Sol. A veces cantaban, y el sonido que emitían era tan hermoso que al llegar a la Tierra se transformaba en coronas boreales y australes.

ODHURO
Miembro del cuerpo inquisitorial de la Odhuria. Espías y soldados de élite, su deber era dar la vida por proteger a la familia real, y buscar enemigos en cada rincón del Gran Reino hasta destapar las más maléficas conjuras. (Forma plural: odhuri)

ODHURIA
Estado de excepción que se estableció por orden del rey Arkadi después de la Gran Guerra, que concedía poderes absolutos al rey y a sus militares. Fue sinónimo de una ola de sangre y violencia sin par que sacudió un país todavía muy castigado por los combates. Dos generaciones después, la princesa Cordelia, aconsejada por algunos ministros que deseaban crear un cuerpo de espías leales a la Corona, fundó la nueva Odhuria o cuerpo inquisitorial. Era un grupo de agentes leales a la princesa que usaba la tortura y la intimidación como arma para mantener a sus enemigos a raya, y sonsacarles información sobre posibles conjuras.

OLVHAMI
En la liturgia dedicada a la Diosa Madre, acólita o sacerdotisa de bajo rango encargada de destripar a los toros durante las ceremonias de ungimiento. Por extensión, el machete que empuña a tal fin.

ORESTES
Ciudad costera del reino de la Hélade que albergó al linaje de Hesión hasta que su padre emigró hacia el Norte, al Gran Reino, en busca de un futuro alejado de los ataques de las flotas piratas. Hesión se refiere a ella al relatar a Iván la historia de su abuelo y la princesa corsaria (Canto XV). También fue la ciudad que acogió a Autólico en la última fase de su vida, como rector de la Gran Biblioteca que construyeron los Reyes Comerciantes.

ORFÍAS
Padre de Hesión. Se reencuentra con su hijo en la Llanura de los Muertos durante la *Nekuia*, donde le juzga y, a pesar de todos sus pecados presentes y futuros, le encuentra digno de seguir siendo su hijo y de ocupar un lugar de honor en la saga familiar. Es este encuentro el que restablece el orgullo y la felicidad en el corazón de Hesión y le da fuerzas para afrontar su deber durante la Noche Cruel y la batalla contra el ejército invasor.

ORFÍADA, el
Hesión.

ORFÍADA, la
Poema épico en veintisiete cantos o rapsodias (su título original, *Orfiatiká*, indica este plural: *Cantos Orfiáticos*). Compuesto combinando el glagos y la lengua del Sur por Autólico de Sandria, tiene aproximadamente 4.100 hexámetros. Pese a que versa sobre la vida del caudillo Hesión, a petición de aquel fue bautizado honrando a su padre, Orfías, contraviniendo deliberadamente la costumbre de los antiguos poetas. Después de Autólico, rapsodas errantes hicieron resonar en solemnes hexámetros algunas versiones de este poema, pero la suya es la más completa versión de los hechos y la que mejor refleja el carácter ambiguo de los personajes, a veces héroes, a veces villanos, tratando de desposeerlos de la aureola

mítica de otros ídolos clásicos. En las largas páginas de este poema, Autólico parece atrapado en una monodia desconsolada en la que la suerte de sus coetáneos es menos apremiante que el apocalipsis de sufrimiento y desintegración política en que se sumerge el Gran Reino, verdadero protagonista de la historia. Más que una gesta de héroes y princesas, parece una alegoría del funesto destino que le aguarda a la Humanidad si el proceder de los poderosos se sigue adecuando solo a sus caprichos y a sus intereses personales, en lugar del bien del pueblo al que representan.

OSKOVA
Ciudad situada en el Suroeste lejano del Gran Reino, colindante con el Kanato de Al-Dhabbla. Hacia esta ciudad envió la princesa Cordelia a Hesión cuando deseaba alejarlo lo máximo posible de las actividades de Yaroslav en el Urianhai. Poco se sabe sobre Oskova, salvo que era la ciudad menos heucanita y más semejante a otras culturas del Gran Reino. De hecho, se decía que la mayoría de sus edificios no eran de piedra o adobe, sino que eran bellas torres de papel en forma de pagodas, pintadas de vivos colores, reforzadas con madera y mimbre.

OXANA
Suma sacerdotisa del templo de Sikandar, antigua maestra de Eithne y elegida de la Diosa Madre. Desaconsejó a Yaroslav que portara en la guerra la espada *Forjadereyes*, pues era una prerrogativa del rey que tenía muchas implicaciones de cara al populacho. Ella no sabía que la espada se encontraba en ese momento en poder de Hesión. También fue la única persona que se interpuso en los planes de la princesa Cordelia de escapar de la ciudad durante la Noche Cruel.

PASO DE ADRAT
Paso entre montañas que devenía en el método más seguro de cruzar de Este a Oeste la cordillera del Urianhai, a la altura

del País de las Riadas, sobre todo para grandes contingentes de tropas o para las grandes caravanas comerciales que provenían de la estepa. Este paso era defendido por la guarnición de Svalensko. Era el paso que debía de haber cruzado Hesión con el Ejército de las Seis Lunas en su viaje a Oskova, pero que al final no cruzó cuando cambió su rumbo y se dirigió hacia Andurov.

PETRUSK
Cañada de Andurov, excavada por el riachuelo Dhar y su cascada con la ayuda de otras corrientes freáticas, que ascendían a la superficie espumando en los desfiladeros.

PLENTO
Nombre arcaico adjudicado por los norteños a la región de Yakra. Cayó en desuso después de la Gran Guerra de Arkadi.

PÓLUX
Hijo del rey Arkadi, traidor a su patria, que junto a su hermano Lupendo invadió la ciudad de Nargrevo.

PRÉVOR
Sojorv (especie de alcalde o corregidor) del pueblo de Dima-Licana. Hace oídos sordos a la persecución de los gedneis al comienzo de la guerra.

PROZDES
Ingenieros del rey. En tiempos de paz se encargaban de ejecutar las obras civiles y de infraestructuras. En tiempo de guerra emplazaban las catapultas, abrían las zanjas en el terreno y tenían potestad para mover la sagrada Esfinge de Sikandar, clausura definitiva de la ciudad.

PULEV
Legado de la Odhuria, hombre de confianza de la Corte que acompañaba al ejército de Hesión como ministro y consejero.

El papel de estos ministros (sluzhilie lyudi, u «hombres de servicio») estaba justificado por su Carta de Vasallaje, y servían tanto como enlace entre la clase gobernante y la militar, como de espías para los primeros y fuente de recelo para los segundos. Creían en el origen divino del poder que detentaban y en su deber de preservar la ortodoxia. Esto se reforzaba mediante su observación de las reglas de la política como si de dogmas religiosos se tratasen, con sus rituales, sus observancias tradicionales y su postura francamente hostil ante nuevas olas de pensamiento.

QARYAT AFIF
Capitán yunk de afamado linaje. Fue el primer soldado del Kan en llegar hasta la muralla durante el asedio de Sikandar, y se encargó de comandar a los zapadores que manejaban el ariete en su intento de derribar el gran portón de madera.

QULDOV
Heraldo de los odhuri que acompañó a Yaroslav en su adelantada partida hacia Svalensko.

RANDRAGOR
Ciudad maderera situada en la ribera del río Mitagos. Después de la guerra, se convirtió en uno de los primeros enclaves en respetar el pacto sellado entre los Kanatos y los heucanitas de compartir los cauces fluviales para dar salida a las flotas de alta mar.

REGMOS, pergaminos de
Conjunto de incunables que marcan, para el Gran Reino, el paso de la era prehistórica y salvaje de las estepas, a la primera organización de tipo burocrático-militar que dio origen al país. Aunque su texto, interpretado a raíz de una antiquísima traducción de escritura cuneiforme sobre arcilla, defendía la figura del monarca como único punto de contacto entre los Dioses y los hombres, fue tergiversado una y otra vez tras el

magnicidio de Maximilian hasta que pareció respaldar de manera ilógica los derechos de los gosti.

RENMETH
Maestro de arquitectos en tiempos del rey Arkadi. Fue quien tuvo la idea de la Esfinge Alada para sellar de manera definitiva el acceso a Sikandar en caso de un asedio muy prolongado, y quien ingenió su novedoso sistema de desplazamiento sobre canales. Fue un hombre muy respetado en su época, tanto que entre las cúpulas intelectuales se decía que el rostro de la Esfinge, que por decreto debía estar esculpido a imagen y semejanza de algún Dios, guardaba un parecido más que razonable con el del propio arquitecto.

REXÉNOR
Rey Comerciante de la Hélade emparentado con la dinastía mítica de Ciro. Fue quien tuvo la idea de convocar a Autólico e invitarlo a vivir en Orestes para que se hiciera cargo de la construcción y la posterior administración de la Gran Biblioteca. Dicen los historiadores que Rexénor conoció al poeta a través de uno de sus poemas, posiblemente *La quinta cabeza de la Hidra* o uno anterior, que llegaría hasta su país en la bodega de algún barco y que dejó maravillado al monarca. De dónde salió este manuscrito y quién lo llevó a la Hélade ha sido objeto de mucha elucubración durante los siglos posteriores.

RINIA
Extraño ser, mezcla de mujer y súcubo (posiblemente una Baba-Yaga; véase *La emperatriz de los gitanos*, en Apéndice B) con el que se tropiezan Autólico y sus dos acompañantes, Iósif y Kuzmin, durante su viaje hacia Bolshaia.

RIVHAR
Comunión suprema entre una sacerdotisa de la Diosa Madre y el Alma, la magia derivada del culto que había resultado casi extinguida en la anterior edad de los hombres. Muy po-

cas sacerdotisas conseguían descubrir el secreto del Rivhar, e incluso para las madres superioras y los miembros más veteranos de la Orden este no era más que un mito. Eithne lo consiguió en la cima de las Montañas Brunas, como culminación de un ritual que casi acaba con su vida pero que, a la postre, resultó decisivo para la salvación de Svalensko.

ROURILA
En la mitología del Gran Reino, emperatriz de las hadas que fue depuesta de su trono por dejarse seducir por un conquistador del mundo de los hombres. Aparece retratada en uno de los frescos (un palimpsesto, como descubrió Iósif) de la Biblioteca de Sikandar.

RUSH
De las tres etnias principales que habitan el Gran Reino, la de los rush era la más antigua y la que menos extendida se encontraba en tiempos de Autólico. Los rush no forman una única raza con características físicas definidas (aunque se los tiende a representar como de menor estatura que los heucanitas, pálidos hasta el extremo del albinismo y, curiosamente y en contraste con lo anterior, de ojos castaños o negros en su mayoría) sino que son una amalgama de las razas que habitaban las grandes llanuras mucho antes de la llegada de los heucanitas. Son los pueblos paleolíticos del continente, muy diezmados ya en los tiempos del Segundo Origen, y con rasgos culturales prehistóricos presentes (aunque muy sublimados) en su modo de vida. Uno de los subgrupos de los rush son los slavs —tribus comedoras de carne que habitaban la cordillera del Urianhai—, tal vez la rama con mayor diferenciación interna, aunque no tanta como para constituir un grupo propio. La familia de Eithne posee sangre rush casi pura, de ahí el nombre de la princesa, derivado de un sistema lingüístico distinto del conjunto slav de los heucanitas. Eithne, por el contrario, tenía los ojos verdes, aunque su pelo sí que era muy oscuro y lacio.

SALA DE TERCIOPELO
Salón de reuniones de Estado en el palacio del rey Maximilian. En su decoración no había presencia de terciopelo, sedas o tapices de ninguna clase (es más, sus muros eran rotundos y ásperos, muy agresivos), pero la llamaban así porque en su interior el lenguaje y las formas usadas por los dignatarios tenían que ser muy suaves. No se permitían insultos ni salidas de tono dentro de aquellos muros, y el pundonor debía ser observado por encima de cualquier otra circunstancia. También fue utilizada en algunas ocasiones muy concretas como salón de fiestas.

SANDRIA
Región de la Hélade cercana a Orestes, famosa por ser la cuna del gran poeta Autólico. Regida por uno de los famosos Reyes Comerciantes que extendieron su dominio por todo el continente, fue un país con una historia violenta y convulsa, que provocó la emigración de muchas familias al Gran Reino, pero a su vez constituyó la fuente de muchos de los grandes mitos que nos han sido legados a través de la obra de poetas como el propio Autólico, y sus reputados contemporáneos.

SÁTRAPAS
Clanes dedicados al bandidaje que asolaron el País de las Riadas de Svalensko y sus aledaños en tiempos de la dinastía Ungmer, predecesores de Vóronez en calidad de vaivodas. Vóronez hace referencia a ellos durante el asedio de Svalensko por las huestes del glorioso Ilofonte.

SEGUNDO ORIGEN
Apelativo que designa al periodo histórico inmediatamente posterior a la Gran Guerra que devastó el Reino. Su año cero marca el comienzo del nuevo calendario (C.M. o Calendario de la Meseta), y coincide con la ascensión al poder de la familia del rey Maximilian, justo tras la desaparición de los últimos Iluminados.

SÉMELE
Región de la Hélade que fue cuna del cónsul Acrisio, enviado por Rexénor para convencer a Autólico de que volviera a su tierra natal.

SENUHÉ
Advocación bajo la cual veneraba a una versión primigenia del dios Volos la raza bárbara de los jotuns.

SEYBI
Tributario del Skrov.

SHIN
Pueblo nómada de leñadores que talaba quejigos y otros árboles para proveer de materia prima a los madereros del Mitagos.

SIDÓN
También llamada Bolyograv, es una importante ciudad minera del Oeste del Gran Reino, de la cual procedía el mejor metal del país, con el que se fabricaban las mejores armas. Los antepasados del comandante Nabarza nacieron aquí, aunque se trasladaron a Dima-Licana una generación antes de que él naciera.

SIKANDAR, ciudad santuario de los reyes
Capital del Gran Reino durante el reinado del rey Maximilian II y los siglos posteriores. La historia de su fundación se pierde en la noche de los tiempos, pero se la considera alcázar y bastión militar desde que el abuelo de Maximilian, el rey Arkadi, la rodeó con un muro de siete millas de longitud. Con la anexión final de los Kanatos, realizada pacíficamente tras varios siglos de negociaciones y disputas, la capitalidad del reino se trasladó al Sur, a las ciudades construidas cerca del mar, muchísimo después de la era de Maximilian.

SKROV
Río sagrado cuyas aguas cristalinas nacen en las montañas cercanas a Arkángel. Su curso pasa cerca de la cumbre de Vorolk.

SLOGONTSI
Enclave de caravanas y pequeña ciudad comercial sita al Suroeste de Sikandar. En tiempos de paz con los Kanatos, este enclave era un lugar del que partían las grandes caravanas hacia el Sur, con toda la prosperidad que ello acarreaba, pero en tiempo de guerra abastecía solo a las ciudades periféricas del Urianhai. El enclave, en estos casos, veía mermada su población en casi un sesenta por ciento.

SOROKIN
Consejero del rey y hombre «rico en ardides», como lo describe Autólico. Su presencia se deja sentir muy brevemente en esta obra, como si el poeta lo relegase a asuntos mundanos que poco tienen que ver con la cruenta guerra que se relata, pero sabemos que su influencia en las artes y en la economía del Gran Reino fue grande. Autólico no revela qué suerte corrió Sorokin tras el asedio de Sikandar, pero por otros textos paralelos podemos afirmar que sobrevivió al sitio, y que fue uno de los artífices de la reconstrucción de la ciudad.

SUMOTAI
Dios vivo del legendario país de Altai. Vóronez les cuenta su historia a Hesión y al legado Pulev (de hecho, afirma haberle conocido en persona) en el primer encuentro que los tres mantienen en Svalensko.

SVALENSKO, fortaleza
Ciudad fortificada sita a doscientas millas al Noroeste de la capital del Gran Reino, disputada encarnecidamente durante años a los bárbaros norteños y a los Kanatos. Jamás fue invadida por ejército alguno debido a su singular emplazamiento:

Svalensko fue edificada sobre una planicie que se inundaba por riadas de agua procedentes del deshielo de las montañas. Esto garantizaba que ningún ejército pudiera sobrevivir a un asedio prolongado de la ciudad. Además, el suelo reblandecido impedía el paso de maquinaria pesada de asedio, como torres, catapultas o balistas.
Según la leyenda, la isla de Ferineia, única elevación pedregosa del terreno, fue el lugar donde aparecieron las sirenas que tentaron al héroe Glaoxun en su búsqueda de la fuente de la eterna juventud.

TABARDO DE DRAGÓN
Mote con el que, en su juventud, el comandante Nabarza trató inútilmente de impresionar a la joven princesa Eithne para ganarse sus favores.

TALÍA
Niña bruja de los jotuns. Su nombre auténtico era Gundara. Fue la primera en aportar pistas a Eithne sobre el posible paradero del templo perdido de la Diosa, y también la primera en ser avisada por los Dioses (a través de la osteomancia) sobre la terrible y sangrienta persecución a la que las etnias minoritarias del Gran Reino estaban a punto de ser sometidas.

THALEP
Siervo personal de Autólico durante la etapa de su vida que pasó en Orestes, como rector de la Gran Biblioteca. Era analfabeto, lo que constituía un motivo de vergüenza para su culto amo.

TOLOMIUS
Senescal de Svalensko, a las órdenes del vaivoda Vóronez como hombre de paja, más que como consejero o depositario de un poder real. Era un hombre de avanzada edad que se resistía a abandonar su cargo, pese a que la senectud ya hacía

mella en sus facultades, y que sabía perfectamente cuál era su lugar en el esquema de mando.

TRIGAS
Río sagrado que nace en los altos del Yenisai y serpentea por las estepas hasta alcanzar Sikandar, la capital del Gran Reino, para proseguir después hacia el mar. Con sus 4.300 millas de recorrido, es uno de los cauces de agua más largos de este país, y por ende del mundo conocido. Uno de sus tributarios es el también navegable Umilinan.

TURNAK
Segundo comandante del Neletíada Kamás. Murió en la Batalla de Todo Hombre Vivo cuando una saeta yunk le perforó el casco.

UDSKII
Ciudad situada al Noroeste de Sikandar, sobre una meseta más baja que la central pero también más plana. Era un lugar de aprovisionamiento para las compañías que viajaban o bien entre Sikandar y Svalensko, o bien hacia el Norte, a la taiga desierta.

UFA
Región del Gran Reino situada al Oeste de la cordillera del Urianhai. También conocida como «la arenosa», debido a una singular característica de su terreno que lo asemeja con un desierto de arena blanca.

ULOV, DMITRI
Archigeneral de los batallones de lanceros de Sikandar. Se enfrenta a Yaroslav en la reunión estratégica del Estado Mayor, unas horas antes de la asamblea ante Magnus. Como miembro de la cúpula militar, tendrá un importante papel en esa asamblea. Según los parafrastes de Autólico, su enfrentamiento con Yaroslav fue mucho más cruento que lo relatado

en el poema, pero todos coinciden en que alargar la descripción de este hecho habría sido redundante (por más que circulen algunas versiones apócrifas de *La Orfíada* donde sí se detalla).

UMILINAN
Tributario del río Trigas, situado en la frontera con el Kanato de Sen-Hang. En sus orillas se levantaba la ciudad de Yakra. La anchura y navegabilidad de este río lo convertía en un tesoro muy apetecible para los norteños, motivo por el cual invadieron Yakra.

UNGMER, casa de
Casa señorial que precedió a la familia de Vóronez en el control de Svalensko. También fueron los constructores de la fortaleza, y lo dejaron patente en las enormes estatuas que flanqueaban el acceso al castillo. Las estatuas representaban a Ilmo de Ungmer, a la derecha, el patriarca de la familia, y a su sobrino Ejnathon, al que apodaron el Tuerzo, a la izquierda, pues se ganó con méritos el ser inmortalizado en granito cuando consiguió el dinero para acabar las obras gracias a sus dotes como negociador. El emblema de la casa de Ungmer era un acebedo serpenteando en dos hileras contra un fondo añil, sobre el que despuntaban las fases de la Luna.

URHUS
Dios de las profundidades del manto terrestre. Tenía potestad sobre los minerales y las raíces de las plantas, en tanto estas entraban para alimentarse en su territorio. Las piedras y minerales preciosos eran considerados un regalo de Urhus a las criaturas que habitaban los niveles superiores del mundo, e incluso se creía (en algunas versiones del mito) que las gemas eran el trabajo de los espíritus de los muertos, que una vez ingresaban en el Inframundo eran obligados a trabajar para esculpir la belleza de las rocas.

URIANHAI
Cordillera occidental del Gran Reino, más corta en longitud que su gemela del Yenisai, pero con picos más altos en su tramo central. La mayor montaña del mundo conocido se encuentra aquí: es el Áquilus (de cuyo nombre tomó el suyo el emblema de la familia de los Heucanos), que se eleva como un gigante en el límite de la penillanura, y roza los ocho mil metros. Es en el Urianhai donde se encuentran también los valles de Andurov, pueblo adoptivo de Hesión, el País de las Riadas de Svalensko, y en su extremo Sur la antigua nación de Altai, anexionada por los Kanatos de Crimea.

URVISA, capitán
Militar del ejército norteño, cabecilla de los leitos del Sur.

USTRANIANOS
Segunda etnia en importancia de las que habitaban el Gran Reino en tiempos de Autólico. En realidad se trataba de un conjunto de emigrantes llegados hacía varias generaciones tanto de los Kanatos como de la Hélade, que echaron raíces en el continente y se mezclaron con las otras dos etnias presentes, la heucanita y la rush, para dar lugar a un tercer grupo humano con características físicas y culturales mezcladas. Eran tan altos como los heucanitas pero más morenos de piel y más fornidos. Dado su mestizaje poseían rasgos culturales y religiosos tanto del Norte como del Sur, y con el tiempo (muchos siglos después de Autólico) acabarían siendo la raza predominante en la estepa, por encima incluso de los heucanitas. Hesión y su familia pertenecen a este grupo étnico.

UWE MERLK
Pareja sentimental de Dasha, la prima de Nabarza. Un campesino un tanto corto de luces que rivalizaba con aquel por obtener los favores de su prima.

VAHSNILY JRUS
Teniente de la Guardia del Águila, un apuesto joven oriundo de Travia a quien la princesa Cordelia escogió como uno de sus muchos amantes la noche posterior a la llegada de los campeones de Yakra. Huelga decir que, después de esa noche, corrió la misma suerte que el resto de los desdichados que compartieron cama con la princesa, pues su cuerpo fue hallado flotando en el río por unos campesinos, varios días después, cubierto de llagas y casi irreconocible.

VALNIUS Indomerim (Forjadereyes)
También conocida por el sobrenombre de *Forjadereyes*, esta sagrada hoja perteneció a la familia de Maximilian durante generaciones. Estaba escrito que el monarca la portaría en el momento de mayor desesperación de su reino, y así fue. O eso creyó el populacho. En realidad fue Hesión quien la blandió en la batalla final contra los Kanes, ataviado con la armadura de Maximilian, y le dio además otro uso más siniestro: fue el instrumento que empleó para cometer su magnicidio.

VARUL
Nombre de una de las familias que habitaban en Dima-Licana cuando comenzó la crisis de los gedneis. Eran rivales en muchos aspectos de la familia de Nabarza, y fueron de los primeros en acusarles de sedición cuando el pueblo quedó abandonado.

VASIR
Criaturas mágicas que, según el folclore popular, poblaban los bosques del Urianhai. Tenían cuerpo de animal y pezuñas de fuego, y aunque eran muy difíciles de ver, no eran inmortales, por lo que los tramperos muy de vez en cuando las cazaban.

VIKJONSTAD (también vaikjonstad)
Antigua lengua que hablaba el pueblo jotun, y que no tenía

forma escrita. Algunos sonidos, sin embargo, podían ser representados gráficamente en liturgia como características asociadas a símbolos religiosos, o como canciones.

VILSHNIA
Guarnición permanente de aliarios situada en las proximidades de Dima-Licana.

VOLG
Río que une la cordillera del Urianhai con el mar del Sur, salida marítima hacia la Hélade, por el cual descendió la comitiva de Autólico en su viaje a la lejana Orestes. Este río atraviesa las regiones de los Kanatos antiguamente conocidas como Altai, una nación mítica de la que el vaivoda Vóronez habla a Hesión en su primer encuentro (véase *Altai*).

VOLOS
Dios de los rebaños y la agricultura. También se lo veneraba bajo otros nombres, como Senuhé, uno de sus apelativos más arcaicos y empleado sobre todo por las tribus jotuns.

VÓRONEZ, vaivoda
Regente al cargo de la ciudad fortificada de Svalensko durante su asedio por Ilofonte. Fue asesinado por Iván Etheldred en venganza por haber ordenado a sus tropas quemar el pueblo natal de Hesión, siguiendo la política de limpieza étnica decretada por la princesa Cordelia. El emblema de su familia era un crisantemo al que se le habían serrado los bordes de las hojas para que parecieran espadas, plantado en una maceta que semejaba una corona de oro y granate. Como vaivoda de Svalensko, y siguiendo la tradición de la familia Ungmer que le precedió, sus símbolos de poder eran un báculo quirinal, una rica trábea y una rodela embrazada al lado izquierdo del cuerpo. Sacrificó a su propia hija, Escia, para tratar de matar a Hesión. Su espíritu doliente se reencuentra con el Héroe durante la *Nekuia*, y entonces le suplica que le perdone. Hesión se niega.

VREIKOS, gosti
Representante de los terratenientes que administraban las tierras gobernadas por el vaivoda Vóronez.

YAKRA
Puerto fluvial perteneciente al Kanato de Sen-Hang, en las orillas del río Umilinan, un tributario del Trigas. Fue destruido por Yaroslav según órdenes del rey Maximilian. Cuentan los testigos que la crueldad del carnicero de Ausgren no conoció límites, pues no solo saqueó templos y haciendas, sino que pasó a cuchillo a todos los varones y abrió el vientre de las embarazadas para arrojar a la siguiente generación a la hoguera. Las atrocidades cometidas en Yakra son un punto de inflexión en *La Orfíada*, pues por un lado señalan el comienzo de la extrema rivalidad entre Hesión y Yaroslav, y por otro son el detonante de la invasión del Gran Reino por parte de los Kanatos.

YAKUSKA
Región del Gran Reino situada al Oeste de la cordillera del Urianhai, hermana geográfica y de nombre de la arenosa Ufa.

YAL
Río que discurre serpenteando por los bosques de coníferas situados al Este de Sikandar. Se dice que en sus riberas habitaba una extraña raza de hombres que tenía el cuerpo totalmente recubierto de pelo, como si fueran simios inteligentes, y que adoraba a una enigmática deidad primigenia que (según algunos historiadores) tiene un amasijo de tentáculos en lugar de cabeza y no pertenece a este universo.

YAROSLAV, gran capitán
Caudillo norteño. Fue uno de los mayores héroes con los que contó el Gran Reino en la guerra contra los Kanatos. Se decía que estaba emparentado lejanamente con la familia del rey Maximilian, aunque tales lazos nunca pudieron ser demostra-

dos. De carácter impulsivo y beligerante, fue un líder más efectivo en la batalla que su rival Hesión, capaz de arrastrar a los hombres a realizar hazañas tan peligrosas como admirables, pero carecía de la inteligencia y la cautela de aquel. Su principal rasgo de carácter se apoyaba en la posesión de una bula de perdón, concedida por las máximas autoridades religiosas tras salvar las vidas de muchos de ellos, que le garantizaba el perdón de los Dioses hiciera lo que hiciera en este mundo. Amparándose en su bula, Yaroslav fue el ejecutor de las mayores masacres (ordenadas a la postre por Cordelia y los gosti que la apoyaban) que sufrió el Gran Reino antes de su caída. Uno de sus apodos era «el carnicero de Ausgren», pues esta fue la ciudad donde nació.

YEFIM
Veterano del Ejército de las Seis Lunas, reconocible por la cicatriz (recuerdo de una batalla librada en su época de infante) que le atravesaba la cara a la altura del ojo derecho. Cayó durante el asedio de Svalensko, derribado por una jabalina que se le acercó por su lado ciego.

YENISAI
Cordillera oriental del Gran Reino, la más extensa del país, que atraviesa la franja de la llanura uniendo zonas que pueden variar desde los –60º C en invierno hasta los 40º C en verano. Es el mayor intervalo de temperaturas del mundo.

YIAN-SUN
Conjunto de Ciudades-Estado del extremo oriental del continente, casi todas costeras. Se hicieron famosas por su destreza en la construcción de barcos veloces y de poco calado.

YULIA
Hija menor del rey Maximilian. Todavía era un bebé cuando aconteció la Noche Cruel. Curiosamente, fue la única a la que respetó Hesión, perdonándole la vida. Durante años se rumoreó que un sirviente muy cercano a los niños (puede que la misma

Bogdana) la salvó sacándola del palacio mediante un pasaje secreto, se mezcló con ella entre el vulgo y nunca más se las volvió a ver. ¿Consiguió Yulia convertirse en una mujer adulta? ¿Le habría revelado el aya en alguna ocasión el secreto de su origen? No se conoce el desenlace de tal historia, pero la leyenda de que podría haber sobrevivido incluso a la muerte de Hesión caló muy hondo entre los aedos, que la reflejaron en innumerables canciones.

YUNK (S)
Tropas de élite del Ejército Negro del Gran Kan. Por comodidad, algunos militares norteños empleaban este término para referirse a todo el ejército sureño, pero es un error.

YURI
Padre de Ivania, el palafrenero de la Casa de Orfías.

YURI WESCHENJKO
Príncipe de los oslupes, guerreros entrenados desde niños en el uso de la lanza. En *La Orfíada* es uno de los pocos guerreros que no luce la barba de prestigio, aparte de Hesión, aunque en el caso de Yuri es porque su padre había sido castigado a no pagar el tributo que le garantizaba este derecho. La condena había saltado una generación, y tanto Yuri como sus hermanos se avergonzarían de su rostro lampiño hasta que pudieran saldar la deuda que contrajo su progenitor. Hesión no llevaba barba por capricho, y porque Eithne le consideraba así más atractivo, sin importarle lo que dijeran los demás nobles de él... lo cual dice mucho de su carácter contestatario y desafiante a las reglas de su país.

ZEMSKI SOBOR
Literalmente, «asamblea de la tierra». Con este nombre tan próximo a los intereses de la plebe se constituyó, tras la caída del régimen, un gobierno de intereses poco claros formado por los terratenientes que no habían sucumbido a la furia de Hesión ni

a las intrigas políticas de Cordelia. Controló los destinos del país durante la siguiente década, hasta que la construcción del sepulcro de Hesión en la capital permitió a sus supuestos descendientes, los Ercolitas, fundar una dinastía. Autólico jamás estuvo de acuerdo con los imprecisos lazos de sangre que unían a los miembros de esta familia con la del Héroe, negándose a certificarlos, pero juzgó más apropiado permanecer en silencio sobre este asunto que enfrentarse a una muerte prematura (véase *Hesión*).

ZERV
Pequeño pueblo de pescadores de río situado en las fuentes del Niklos. Poseía también un mercado donde se vendía gramínea y otros productos. Es donde Nabarza conoce a Autólico, y le aconseja que contrate los servicios del barco de Kysmir en lugar de los de un peligroso pirata de río.

ZHOLD
Anillo singular que la princesa Cordelia heredó de su madre. Era un círculo de oro blanco con una gema engastada, bajo la cual había un diminuto espacio hueco. En él la princesa solía guardar una dosis de veneno muy potente. Fue con este anillo, y mediada la intervención de Nizni, como eliminó a su hermano Azov en su carrera hacia la regencia.

ZINENKO de Travia
Héroe de la batalla de Sikandar. Su nombre coincidía con el del protagonista de una balada de las tierras altas, del cual se declaraba sucesor.

ZLEDI
Constelación visible desde cualquier parte del Gran Reino y los Kanatos. Es la única a la cual no baña el océano en ningún momento del año (véase *La constelación de la flecha dorada*, en Apéndice B, para más detalles sobre la leyenda aparejada a este rutilante grupo de estrellas).

Apéndice B

Mitos y leyendas

En lo tocante a la mitología del Gran Reino, y al acervo cultural que comparten los que vivieron en él durante los años del Segundo Origen, ha de aclararse que aunque sus historias estaban prohibidas en liturgia y en los libros, la tradición oral se encargó de mantenerlas vivas hasta el tiempo en que fueron recogidas por los cronistas. Dado que muchos de los personajes centrales del relato son emigrantes de las tierras del Sur, su folclore es una mezcla de la tradición de ambos países.

A continuación aparece resumido el corpus de leyendas al que los personajes de *La Orfíada* hacen referencia durante el poema:

La ballena Ypsis o la isla del fin del mundo (véase *Autólico*, en Apéndice A): Allá por los comienzos del mundo, en el año –12.000 C.M., cuando el hechizo del Principio aún era fuerte, un héroe hijo de reyes, el bravo Yurinom, recibió el encargo de conseguir una flor que solo crecía en el confín del océano. Esa flor tenía propiedades curativas y era lo único que podía salvar a su madre, la convaleciente Nuptis, a la que los sabios habían augurado solo seis semanas de vida. Armándose de valor, Yurinom reunió una tripulación y botó un barco, el *Ereptes*, con el que a porfía barrieron la mar. No tardó en encontrar la isla, pero esta resultó ser un malvado cetáceo llamado Ypsis. El animal estaba cubierto por una costra de

tierra y coral que lo hacía parecer una isla, y en su piel crecía la hermosa flor. Negándose a venderla o a regalarla, la ballena trató de hacer un trato con Yurinom: le dejaría arrancar un brote por cada hombre de su tripulación que él sacrificase, ofreciéndoselo para mitigar su hambre. Yurinom se negó, indignado, pero aun así la ballena se cobró su precio, y diez tripulantes fueron devorados antes de que el barco lograra alejarse lo suficiente. El héroe sabía que se le estaba acabando el tiempo, y que sus arpones jamás atravesarían el blindaje de coral que protegía a la ballena, así que actuó con astucia: mandó pescar cientos de calamares y con su tinta pintó de negro su barco. A continuación, arrancó una de las velas y la llevó arrastrando como una red sobre las olas, cosida con miles de pequeñas perlas que eran las ventosas de los calamares, secadas al sol. Ypsis creyó que se trataba de un banco de plancton y siguió al *Ereptes* hasta una isla cercana, donde vivía la Hidra, un monstruo legendario. La Hidra divisó a la ballena y la devoró, pero Yurinom pudo robarle un brote escalando por su piel. Así, logró regresar a su casa a tiempo de curar a su madre. Según el poema *Tritogenia*, Autólico aconsejó a la dama Eithne y a sus cinco hijas que construyeran una balsa con los huesos de la ballena Ypsis para escapar de la isla de la Hidra, en su viaje hacia el lejano Este.

La constelación de las cimitarras de plata (véase *Ejército de las Seis Lunas*, en Apéndice A): Las tribus arcaicas que habitaron las tierras del Sur del Gran Reino, al menos las que estaban situadas más allá del brazo de mar que lo separaba del otro continente, desarrollaron su civilización mucho antes que sus primos del Norte. De hecho, muchos historiadores coinciden en que la compleja religión del Gran Reino muestra «excesivas» coincidencias con los mitos ancestrales de sus primos de la Hélade. Uno de estos mitos habla de una tríada de dioses llamados Enlik, Rammu y Hafrash, que se repartían los dominios del cielo, la tierra y el mar. A Rammu se le representaba como un ente mezcla de ave y tigre de seis patas, encargado de agrupar

las estrellas en símbolos mágicos que influenciaran el destino de las cosas, por lo que asumió el patronazgo de astrólogos y estudiosos del firmamento. Se cuenta que, un día, Rammu se encontraba demasiado enfermo como para realizar su labor, por lo que habló con su hermano Hafrash y le pidió que repartiera él los astros. Rammu le devolvería el favor encargándose de domar los mares durante veinticuatro horas, una vez estuviera sano. Hafrash no solo ejecutó el trabajo que le encargó su hermano, sino que fue más allá: llevó los símbolos de los océanos al cielo, dibujando esquemas místicos pertenecientes a las aguas entre las estrellas. Uno de estos esquemas era «el calamar de espadas», antiguo icono de los navegantes que les traía suerte a la hora de atravesar las tormentas y los ciclones. Dibujado en el mar, era un calamar de seis brazos con una cabeza plateada, bañado en su propia tinta. Expresado en cuerpos celestes, vino a ser la conjunción de seis medias lunas que se arracimaban en un punto común, con un núcleo plateado y un fondo de nocturna oscuridad. Al descubrir esa nueva constelación, algunas tribus de pescadores interpretaron en ella un buen augurio y fundaron su ciudad (la que con el tiempo se llamaría Orestes en honor a su fundador, Ory el-Tesh, nombre parlante que significa «navegante de los fiordos púrpuras») en la misma cala donde en ese momento fondeaban. Se cuenta que allí, enterrada en la arena, los pescadores hallaron una estatuilla de coral que representaba a una ninfa acuática con un cabello que volaba en ondas líquidas y aureolaba sus expresivos ojos de amatista. Esa fue la señal definitiva que los convenció para dar el gran paso de la fundación de la ciudad. Cuando Rammu se recuperó de su enfermedad y vio lo que su hermano había hecho, le reprendió, colérico, y borró esas constelaciones de la bóveda celeste, pues las cosas del mar no podían mezclarse con las del cielo, a menos que tal mezcla ocurriera en el Horizonte (punto de contacto entre ambos Reinos). Sin embargo, la visión de aquellas lunas entrecruzadas jamás se borró de la memoria de los marinos, que todavía hoy la honran en sus liturgias.

Los árboles de plata (véase *Jilfhur*, en Apéndice A): En los albores del tiempo, cuando los hombres descubrieron que con sus herramientas de metal podían herir con facilidad la piel de la tierra y extraer sus tesoros, vivió un cantero llamado Nok. Tenía diecinueve hijos y habitaba en una cueva que él mismo había excavado en la ladera de una montaña. Nok era el favorito del dios Urhus, señor de las profundidades de la tierra y de todo cuanto expulsaban los volcanes. De niño le había visitado disfrazado de topo, y le enseñó el arte de cavar con sus propias manos en la arena para hacer agujeros. Cuando creció, Nok aprendió por sí mismo a fabricarse herramientas y a encontrar vetas de minerales preciosos. Sus hijos también aprendieron su oficio, y pronto su fama trascendió las fronteras de su patria para llegar a todos los confines del mundo. Sin embargo, el ser humano es codicioso por naturaleza, y habiendo oído hablar de una familia que podía excavar la roca y encontrar con precisión el metal, tiranos de territorios distantes acudieron a su casa para llevárselo por la fuerza. Nok comprendió que la única forma de no provocar guerras era desapareciendo, así que un buen día cavó un agujero más profundo de lo que había hecho nunca, y desapareció. Nadie le volvió a ver. Paulatinamente, conforme pasaban las décadas, el arte de Nok se fue perdiendo, e incluso su familia dejó de tener pericia en la minería. Por este motivo, según se cuenta, hay bosques como el de Jilfhur que dan hojas de color plateado, pues de esta forma ayuda Nok a sus descendientes a obtener con mayor facilidad su más preciado tesoro, diluido en forma de delgadas capas que bañan las hojas. Solo la familia de Nok sabe cómo extraer la plata de la hoja y darle aspecto de mineral.

La ninfa Ove y el guerrero herido (véase *Nabarza*, en Apéndice A): Un duque llamado Nobrol se enamoró de la diosa acuática Amisia, la de profundo seno, a la que espió mientras hacía sus abluciones en la linde del río. La perfección de su desnudez lo encandiló, pero cuando trató de acercarse a ella

la Diosa lo confundió con un animal salvaje y le disparó una flecha, hiriéndolo de muerte. El duque no le guardó rencor, hasta tal punto que mientras convalecía en su castillo, ordenó construir veinte molinos de agua a lo largo del curso de la corriente, todos adornados con la efigie de Amisia, para que ella supiera que él estaba vivo y que la amaba. Sin embargo, ella no volvió a visitar las riberas de aquel río. Años después, sus descendientes directos retomarían ese amor y lograrían consumarlo: la ninfa Ove, hija de Amisia y un fauno, recorría las aguas viendo saltar a los salmones cuando un cuerpo cayó en el río, espantando a los peces. Ove se llevó un buen susto, y a punto estuvo de huir ella también, pero algo sucedió. La ninfa confundió la mancha de sangre que el guerrero herido derramó en el agua con los rayos del Sol poniente, y al ir a tocarlos se infectó con su inmundicia. Una ninfa no puede tocar la sangre de los humanos sin perder su condición preternatural, así que Ove se convirtió en una humana, sacó al guerrero del río y curó sus heridas, para que le explicase qué había ocurrido. El hombre, que no era sino el hijo mayor de Nobrol, el duque Serey, se enamoró de ella nada más verla. Ove accedió a casarse con él y ambos vivieron una vida larga y feliz, aunque nunca más se acercaron al río.

La leyenda de la Jaula de Oro (Canto I): En un país de los confines occidentales del Reino tiempo ha que vivía una princesa llamada Moa, hija de un rey obsesionado con la música y el canto de las aves. Moa había crecido en un esplendoroso palacio donde todo estaba pensado para producir música, desde el tintineo de las copas durante las comidas, al flujo de los arroyos cercanos, redirigido mediante acequias para que fuera armónico y cadencioso. Una pléyade de jaulas de plata y marfil se extendía por todo el palacio, conteniendo ejemplares de los pájaros cantores más refinados del mundo, y se decía que cuando estaban en celo se unían en un coro tan bello que hacía llorar a las montañas. A su sombra, los mejores aedos llegaron de todos los rincones de la Tierra y entona-

ron sus poemas acompañados por arpas de oro. Desde el exterior podía parecer que la vida en este lugar era maravillosa, pero solo era una luz que proyectaba sombras más largas. La obsesión por la música del rey Laztec, padre de Moa, iba mucho más allá de hacer que sus súbditos estudiaran un instrumento y fueran personas cultas, capaces de hablar de la armonía en todas sus formas. En realidad, odiaba tanto el aspecto imprevisible del mundo, el aparente caos de la naturaleza, que obligaba a sus lacayos a extraer música (de una manera que llegó a ser enfermiza) de todo lo que hicieran. Exigía que hablaran en verso, que se engalanaran con pulseras que tintineaban cuando se movían (y, desde luego, les enseñó a moverse de una forma especial para que ese tintineo fuera hermoso), e incluso llegó a un punto en el que prohibió el lenguaje hablado en sus tierras, porque sonaba demasiado áspero al oído. A partir de entonces sus lacayos se comunicaron silbando, en un código eurítmico inventado por el propio Laztec. La locura del rey músico parecía no tener fin, y quien más la sufrió fue su hija, Moa, que se crio desde la cuna con aquellas directrices vitales tan estrictas, tan obcecadas con la consecución de la belleza. Moa llegó a vivir encerrada en una jaula de oro de sesenta pies de altura, dividida en pisos, y vestía un disfraz de pájaro que llegó a hacerse indistinguible de su piel. Moa, dotada de una prodigiosa voz, dedicó su vida a componer sinfonías y aprender el uso de todos los instrumentos que sus embajadores trajeran de tierras lejanas. Se dice que fue la persona con mayor talento para la música que ha nacido jamás, y que dentro de aquella jaula compuso algunas de las melodías más bellas que ha escuchado el ser humano. Un día, un héroe extranjero, habiendo oído por boca de los aedos su triste historia, acudió para rescatarla. De ese modo pretendía ganarse el derecho a desposarla. El héroe, llamado Anfión, sorteó mil peligros y desafió la voluntad de Laztec para salvar a su hija, llegando a someterse a una serie de crueles pruebas que aquel le impuso. Anfión salió airoso de todas ellas, pero cuando llegó el momento de declararle su

amor incondicional a la princesa, la muchacha se burló de él y se negó a abandonar su jaula. Tenía demasiado miedo del caos caprichoso del mundo, de lo imprevisible de sus sucesos. Anfión no tuvo más remedio que marcharse, cabizbajo, sin comprender lo que sucedía. La noche posterior a su partida, se cuenta que los sirvientes de Moa acudieron para asearla, como era su costumbre, y no hallaron por ninguna parte a la princesa. La jaula estaba cerrada con llave, pero en su interior solo quedaban las plumas de su disfraz de pájaro cantor. Jamás hallaron su cuerpo, pero descubrieron gotas de sangre en el arpa que Moa usaba para componer. Si la leyenda es cierta, lo ocurrido fue esto: la princesa no pudo soportar el breve atisbo que se le ofreció del Amor, con toda la incertidumbre que tal sentimiento conlleva, y se suicidó convirtiéndose a sí misma en música.

Yaros de Vialdia o la guerra de las mil banderas (Canto II): Dos generaciones después de Moa, y nacido en el seno de su misma familia, vivió un príncipe llamado Yaros. Era descendiente por vía paterna de Laztec, y según los óleos había heredado sus mismos pómulos y el temprano canear de su cabello. Tiempos convulsos le tocó vivir, pues su reino se encontraba en guerra en aquellos años contra los bandidos jotuns (véase *Iván Gorviani Etheldred*, en Apéndice A). Por desgracia para la gente humilde, el reino de Vialdia había sido conquistado una generación atrás por los heucanitas, quienes prohibieron la existencia de cualquier ejército en aquella región del mundo, al que veían como una amenaza para sus intereses expansionistas. La población no tenía con qué defenderse de los jotuns, ya que las espadas habían sido convertidas en arados y los escudos en ruedas de molino. Fue Yaros el que resolvió esta situación sin faltar a su palabra de obediencia a los heucanitas. Un día en que hacía mucho viento y las banderolas flameaban con gallardía sobre las torres, el príncipe vio en ellas una posibilidad de salvación. Dos años antes se había encontrado con un anciano que vivía solo en el bosque, y que

usaba largas cintas de seda para cazar, trepar a los árboles e incluso para apagar las hogueras. Este anciano, llamado Oalzov, le había contado que la seda era uno de los materiales más resistentes del mundo, pues era capaz de apresar el bronce y desafiar su filo, romper las ramas de los fresnos y provocar letales ráfagas de viento, con sus latigazos, que atontaban a los animales y les hacían perder el sentido. Yaros no le hizo demasiado caso en aquella primera reunión, pues lo consideraba un anciano loco de cuya boca solo brotaban sandeces. Pero cuando se vio en la tesitura de tener que preparar una guerra sin disponer de armas, su instinto le impelió a que buscara al viejo Oalzov. Tardó semanas en dar con su escondite, y cuando ya estaba próximo a darse por vencido (pues no hacía más que pensar en que era demasiado tarde y que el viejo ya habría muerto), su caballo cayó en una trampa de lazos de seda, preparada para osos. La sorpresa de Yaros fue mayúscula, pero no menos que la de Oalzov cuando escuchó su historia. El viejo se rio de él, arguyendo que solo los locos se enfrentarían a las espadas y las armaduras con ovillos de tela, pero el príncipe, que parecía realmente desesperado, esgrimió este argumento: el fresno se doblega porque no espera que la tela lo desafíe. El oso cae en la trampa porque su debilidad aparente consigue engañarlo. De esta forma, incluso los ejércitos pueden desbaratarse si subestiman la fuerza de su delicado enemigo. Oalzov entendió que el príncipe había comprendido cuál era la verdadera naturaleza del Arte de la Seda (*ocalión*, según Autólico), y accedió a confiarle sus secretos. Cuando las mesnadas jotuns tropezaron con los defensores de Vialdia, se dieron cuenta de que iban desarmados, y se mofaron de ellos y de su estupidez. Lo que más les sorprendió fue que cada soldado portaba un estandarte con el blasón de su familia o, en el caso de los que no eran gentilhombres, el de su señor. Por ello esta batalla se conoció como «la guerra de las mil banderas». Cuando los jotuns atacaron, pensando que aquello iba a ser una carnicería, Yaros dio la orden: sus hombres apresaron las armas y los miembros de sus enemigos

con las largas banderolas, enredaron las patas de sus bestias y les sacaron los ojos de fieros latigazos. La suerte cambió de bando muy rápidamente, y Yaros se proclamó vencedor de una de las batallas más extrañas de la historia. En los anales del Gran Reino no suele hablarse de artes marciales, pero el *ocalión* constituye una ilustre excepción a la regla.

La égloga de Aliojin, el corcel de las estrellas (Canto III): Esta leyenda del Gran Reino es inusual en tanto que no está protagonizada por un ser humano, sino por un animal. La única forma escrita que se conserva es una égloga, composición pastoral de carácter bucólico, que en realidad se centra más en describir los placeres de la vida salvaje que en los caracteres y hechos de sus protagonistas. Habitaba en la inhóspita región Noroccidental de Yakuska un hombre que había adoptado como hijos a tres caballos. Este hombre, un gigante al que los escoliastas emparentan consanguíneamente con los Eopos, se llamaba Gabrikov, y era más un ermitaño que un modelo de sociabilidad. De hecho, repudiaba a la especie humana como invasora de unas tierras que habían pertenecido a los caballos en épocas pretéritas, y él mismo, lejos de considerarse hijo de mujer, se tenía como primogénito de una yegua con nombre de monzón. Gabrikov, ante la imposibilidad de engendrar una prole, adoptó tres potrillos y les enseñó el lenguaje de los humanos. Se llamaban, por orden de edad, Imedón, Tefaruos y Aliojin, el más joven. Los tres desarrollaron la capacidad del habla, aunque el idioma que Gabrikov les enseñó no fue ninguno de los que se hablaban en los reinos del Este, sino la lengua ancestral de los Dioses de los ríos y los lagos, que él había aprendido de tanto aproximarse al Gebrey a saciar su sed. Los potrillos crecieron y se convirtieron en briosos corceles, e iban galopando por las praderas mientras recitaban poesía y exponían en voz alta (charlando, tal vez, con las aves o con el mismo viento) sus pensamientos. He aquí que la Diosa Madre escuchó una de estas sinceras voces, la de Aliojin, y bajó del cielo en forma de tornado para discutir una

antiquísima cuestión con él. Desde tiempo inmemorial, ningún espíritu libre que vagara por las vastas extensiones del continente había hablado con el cielo para expresar su opinión sobre las montañas, sobre los lagos y las tormentas. La Diosa le preguntó a Aliojin si se sentía a gusto con el paisaje que las potencias celestes habían esculpido para él, y el corcel respondió que sí, que era lo más hermoso que había visto nunca, pero que, de entre todas sus maravillas, echaba de menos esos lugares concretos donde el agua se precipitaba de las montañas y dibujaba con lienzos de espuma los arcoíris. Sus ojos de animal solo habían visto el arcoíris en dos ocasiones, y no lograban retener la magnificencia de cada color. Conmovida por su espíritu sensible, la Diosa le dotó de alas y le permitió volar, encargándole la tarea de recoger el rocío de la Aurora y volcarlo sobre las montañas para crear cascadas. Es por ello por lo que, cuando los pastores ven un arcoíris de gran claridad y con franjas anchas y bien definidas, se acuerdan siempre de las manadas de caballos salvajes.

Rourila o el amor prohibido de las ninfas (Canto III): El país de las ninfas, según la tradición heucanita, era una isla que vagaba por el mundo, trasladándose de un mar a otro gracias a que remontaba los ríos subida en una ola continua. Este tsunami localizado en un área muy pequeña era su corcel, y a veces dibujaba estelas con forma de cangrejos de espuma y caballitos de mar. En esa ínsula mágica habitaba una comunidad de mujeres hermosas, vírgenes, que nacían de la polinización de una flor llamada «estirpe de hielo». Muchos relatos sobre marineros que se habían topado con esta isla llenaban de color las noches de las tabernas, pero nadie había podido poner un pie en sus costas. Esta historia llegó a oídos de un célebre conquistador, Yevgueni Pígusov, quien se propuso plantar su bandera en esa ínsula mágica y destapar el misterio que la envolvía. Yevgueni trazó un plan astuto para conseguirlo: dado que la flor plateada solo crecía en aquella tierra, pidió ayuda a un apicultor para que cruzara especies de abejas melíferas hasta encon-

trar una que se sintiera atraída por el color argénteo de las flores. A continuación, usó a estas abejas para que volaran por los confines del mundo buscando las flores plateadas. Después de ocho años de búsqueda las hallaron. Eufórico, Yevgueni movilizó su flota de barcos y persiguió a la isla a través de ríos y mares, hasta que por fin pudo alcanzarla mientras el tsunami trataba de remontar una alta cascada. Las ninfas que habitaban aquella tierra recibieron con estupor a los conquistadores, pues nunca habían visto a seres humanos, y menos del género masculino. Yevgueni montó en cólera cuando vio que, si bien las hadas existían realmente, su tamaño era minúsculo, y cualquiera de ellas podía sentarse perfectamente en la palma de su mano sin que sobresalieran ni siquiera sus alitas de vivos colores. El humano pretendía desposar a una de aquellas mujeres y hacerse inmortal, por lo que, embravecido, mató a muchas de ellas para saciar su cólera. Entonces, un hada moribunda le habló sobre la emperatriz de aquel lugar, una ninfa llamada Rourila que sí poseía la estatura de los humanos. Yevgueni quiso impresionarla con un ramo de flores, y usó las alas de las ninfas muertas para darle un color más bello. Cuando Rourila vio el ramo, cayó rendida a los pies del conquistador, pues no se dio cuenta de que lo que pensaba que eran flores en realidad eran alas de ninfas muertas. Aquella historia concluyó trágicamente tanto para Rourila como para Yevgueni, pues en el transcurso de la noche, durante los festejos del matrimonio que ambos contrajeron, las ninfas envenenaron el vino y mataron a todos los soldados, mientras que a la emperatriz la condenaron a perder las alas y a ser desterrada para siempre de la isla, por no haberse dado cuenta del engaño. Dicen los aedos que durante unos lustros circuló una canción que narraba las desdichas de Rourila, de cómo pasó de ser soberana de las hadas a una simple mortal vagabunda, y cómo construyó una casita de madera al pie de una gran cascada, esperando inútilmente a que algún día la isla cruzase por allí cabalgando su ola y la admitiera de nuevo en sus jardines inmaculados.

Guennadi, el amor vendido (cantos IV y XXVI): La Casa de Arovzei siempre fue una familia menor, una pieza sin apenas peso dentro del entramado de influencias de los gosti y sus códigos de administración de tierras. Sin embargo, unos años después de nacer el primogénito de la Generación del Año de la Garza (según el antiguo Calendario de la Estepa), las condiciones de esta familia mejoraron sensiblemente. Sin explicación alguna, su posición en la jerarquía de los gosti aumentó de forma desmesurada, sus beneficios se incrementaron y su cercanía a la Corte del rey fue mayor que nunca. Guennadi se llamaba aquel primogénito, y nació sin saber que su destino estaba peligrosamente ligado al despunte de su familia, pues para su desgracia, su alma había sido vendida por sus padres a las potencias Nords cuando su cuerpo aún se gestaba en el vientre materno. Al cumplir los tres años, cuando la familia se encontraba en su apogeo, un emisario de los Nords bajó de los cielos para visitar al niño. Ambos conversaron largo y tendido en la lengua ancestral que los hombres hablan antes de haber nacido y olvidan después, y que ninguna garganta humana puede pronunciar. En medio de una noche de brillantes relámpagos y de resonantes truenos, el emisario se llevó al niño a los cielos para que habitara en las sinuosidades de la Aurora Boreal. Pasaron varias décadas y la familia de Guennadi notó cómo algo en sus corazones se marchitaba. No lograban recordar los sentimientos que anidaban allí cuando el niño aún estaba con ellos, pero los echaban de menos, tanto que sus padres y tíos y abuelos se trocaron en meras sombras humanas, consumidas por ese vacío que ninguno podía explicar, pero que crecía día a día, invadiendo su alma como un tumor maligno. Una noche, la madre de Guennadi estaba observando las auroras boreales cuando un destello de comprensión, el moribundo latido de un recuerdo, surgió en su mente: en ese momento recordó lo que había perdido, el amor de su hijo, y lloró amargamente porque supo que jamás volvería a recuperarlo. Pues he aquí que no era un niño lo que estaba vendiendo cuando hizo aquel trato con los Nords, sino su

amor, su misma condición de madre, lo cual había condenado a su linaje a pudrirse en el olvido. Cuentan que décadas después de acontecidos aquellos hechos, cuando el castillo de los Arovzei era una ruina abandonada y el mausoleo de la familia un cenobio mancillado por el recuerdo de mil suicidios, un joven apuesto bajó del cielo montado en un carro de luz. Paseó entre las tumbas de sus familiares hasta encontrar la de su madre, y allí depositó una flor. ¿Había perdonado Guennadi el crimen cometido contra su persona por sus crueles padres?

La constelación de la flecha dorada (Canto IV): Hubo una mujer marinera hace mucho, mucho tiempo que se llamaba Natasha, capitana de su propio barco y consumada experta en el arte de lanzar las redes al mar. Ya desde niña Natasha había sentido una especial afinidad por el mar, pues sus padres también vivían de errar por el ancho ponto y hacer tratos con los seres que habitaban en las profundidades. Creció sin tocar ninguna tierra, ya fueran ínsulas perdidas o continentes salvajes; los únicos terrenos que conocieron sus pies fueron las calafateadas cubiertas de los barcos y las islas artificiales de Ifkos, colmenas de balsas atadas unas a otras que vagaban errantes por el mar y servían de ocasional varadero a piratas, corsarios y otros hijos de nadie. Aconteció que la madre de Natasha murió cuando ella era muy joven, sin que ojo alguno aparte de los de su padre la viera existir y criar a aquella avispada niña versada en el lenguaje de las ballenas y de los delfines. Por este motivo, porque muchos conocían al padre de Natasha pero nadie había visto jamás a su madre, comenzó a circular el infundado rumor de que la joven había sido engendrada en el vientre de una ballena, a la cual su padre habría dejado preñada durante una inmersión en busca de perlas. El padre de Natasha hizo lo que pudo por desterrar para siempre ese rumor, mostrando enseres y objetos preciosos que habían pertenecido a su esposa y que él conservaba como oro en paño, pero tal fue su interés por desmentir la habladuría, que lo único que consiguió fue darle más credibilidad. La gente

empezó a mirar mal a la chiquilla, y cuando se convirtió en mujer y capitaneó su propio barco, nadie recordaba ya su verdadero nombre, y todos la llamaban Zledi, que en la Lengua Azul significa «silbadora de ballenas». Un día, un grupo de cachalotes enfurecidos por la pesca fortuita de una de sus crías atacó Ifkos, causando grandes destrozos y numerosas muertes entre los pescadores. La gente, aterrada, suplicó a Natasha que los ayudase, pero esta no sabía en realidad qué hacer. Desesperada, se plantó delante del macho más grande y le habló, suplicando que los perdonasen y que no hundiesen para siempre las balsas de Ifkos. Natasha recordó unas pocas palabras de aquel musical lenguaje de los mamíferos del mar que había aprendido de niña, y eso apaciguó a los enfurecidos cachalotes. Desde aquel día, los marineros ya no murmuraron más a espaldas de la joven, y su mote, Zledi, dejó de ser un insulto para convertirse en un apellido que su familia llevó con orgullo. Dicen que cuando Zledi murió, un enorme cachalote negro surgió de las aguas y se llevó su cuerpo a las profundidades del océano, donde ningún humano ha llegado jamás, y cuentan que su tumba está hecha de coral y que la guardan tres gigantescos calamares. Con los años, los marineros bautizaron con el nombre de Zledi a una constelación que baila en el cielo sin besar jamás las aguas, porque el espíritu de Natasha se elevó para nunca más regresar a ellas. Esta constelación no solo indica a los marineros el camino a seguir para no extraviarse por el ancho ponto, sino que dispara flechas doradas para matar a las sierpes marinas y a otros peligros del mar que amenazan a los barcos.

Iopas o la sinfonía áurea (Canto V): Este es uno de los mitos más extraños y metafóricos (es decir, abundante en tropos icónicos) de los que se conservan de la cultura del Gran Reino. Es una leyenda arcaica que, puesta en boca de ciertos personajes, los define como de pensamiento extremadamente conservador en un mundo ya de por sí antiguo y respetuoso con la tradición. Desde tiempo inmemorial existió la idea, entre

las tribus de la estepa que hablaban las variantes del protoglagos, de la existencia de algo parecido al alma, sustancia inmaterial (no dotada de identidad propia o conciencia de sí misma, como en otras mitologías) que estaba localizada en un lugar concreto, dentro del cuerpo, y que se iba llenando conforme transcurría la vida de las personas. Lo que la llenaba era una suerte de líquido o de gas denso, no se sabe con seguridad, que podía ser dorado o grisáceo según la experiencia vital de cada persona. El gas dorado representaba la virtud, y el grisáceo la melancolía. Según los mitos arcaicos, cuando un hombre o una mujer morían, ese gas se liberaba y, dependiendo de su concentración, ascendía y se transformaba en una parte integrante de las nubes, o descendía hasta tocar el suelo y servía para fertilizar la tierra y hacer crecer las plantas. Una persona muy melancólica o triste mostraría un alma gris, condenada a no ver jamás el cielo y a disiparse para hacer crecer a otros seres vivos, que a su vez tendrían la oportunidad en sus vidas de convertirse en nubes. Con el paso del tiempo, esta concepción dual y hasta cierto punto alquímica del alma fue variando, hasta que en lugar de líquidos o gases, lo que definía la pureza del espíritu eran sonidos. Estaban los áureos, representados por la armonía y la euritmia en todas sus vertientes, y los cenicientos, que eran ruidos discordantes que no invitaban en modo alguno a ser disfrutados. Cada vez que una persona hacía un acto noble o bondadoso, un sonido eurítmico vibraba en su alma, templándola hacia el lado del Bien, mientras que cuando cometía algún delito o se comportaba de una manera especialmente horrible, era una espantosa cacofonía lo que disonaba y trastornaba su equilibrio interior. Como era de esperar, a medida que evolucionaba el pensamiento y los motores del mundo se iban volviendo menos impersonales y más antropomórficos, se acabó caracterizando esta dualidad en dos rostros humanos, con nombres y atributos propios de los Dioses: la parte luminosa del alma la encarnaba el crinado Iopas, que pulsaba su cítara cuando un hombre hacía algo bueno por los demás (y también, contradictoriamente, cuan-

do decía una mentira, lo que dio lugar a un famoso adagio), mientras que la parte negativa detentaba el rostro y el nombre de Braggi, una criatura oscura con alas de murciélago y colmillos de mamut, que soplaba un inmenso fagot.

La emperatriz de los gitanos (Canto V): Cuentan los viejos aedos que entre las leyendas que fueron cantadas por las tribus que habitaban el Norte, una de ellas destaca por su aterradora brutalidad. Era una historia difundida por las tribus nómadas que se negaron a aceptar reyes o castas que los gobernasen, y se convirtieron así en gitanos, almas errantes y condenadas a no encontrar jamás el descanso en la Tierra. Las matriarcas romaníes contaban que hace muchos, muchos años, un príncipe gitano llamado Ganhios guiaba a su caravana por el corazón de un bosque oscuro, de venerables árboles, perdido en algún lugar de la taiga. Venían huyendo de un señor feudal que no quería vagabundos en su territorio, y los había mandado perseguir por la milicia. Para salvar la vida, los romaníes se introdujeron en el bosque, donde sin que ellos lo supieran habitaba un espíritu malvado de gran poder, contra el cual las jaculatorias de protección nada podían. El bosque envió tres señales a Ganhios para advertirle de que no continuara: primero le hizo descubrir huellas de oso en la nieve y en el tronco de los árboles, profundas y amenazadoras. Pero el príncipe, buen cazador, había matado osos pardos y negros con sus propias manos y no les tenía miedo, por lo que siguió adelante. En segundo lugar, el Bosque alteró los frutos de los árboles para que al caer al suelo engendrasen monstruos, pues la amenaza con la que se encontrarían los humanos más adelante sería aún peor. Pero Ganhios desenfundó su espada y les hizo frente, cortando sus espinosos tentáculos y cercenando sus retorcidos cuerpos de raíz. Como había sido fácil acabar con ellos y los cuernos del señor feudal resonaban a lo lejos, decidió seguir adelante. Por último, el Bosque los condujo a un lago cuya agua era potable para los animales pero letal para los humanos, y dejó que algunos de

los familiares del gitano bebieran. Cayeron fulminados al momento, pero el Bosque juzgó que era una pérdida insignificante en comparación con lo que les aguardaba. Aun así, Ganhios creyó que se trataba de un ardid del señor que los perseguía, que de algún modo se las había arreglado para envenenar las aguas, y el odio le impulsó a seguir adelante. Ya nada más podía hacer el Bosque para advertirles. Al anochecer del noveno día, los romaníes se tropezaron con una cabaña. En ella habitaba una Baba-Yaga, un espíritu maligno de los bosques boreales, con forma de anciana demoníaca que comía hombres y los vomitaba días después para elaborar sus mágicas mixturas. La bruja, cuando se presentó ante los gitanos, lo hizo disfrazada de mujer joven y hermosa, conjuro que solo le duraría veinticuatro horas, pero en ese intervalo logró seducir al desdichado Ganhios. Esa noche se acostaron juntos. Hicieron el amor dentro de la cabaña mientras la caravana acampaba por fuera. Grandes prodigios y antiguas maldiciones se desataron aquella noche, pues la bruja, presa del éxtasis, devoró al príncipe y lo almacenó bien triturado en su vientre, para regurgitarlo después. Al mismo tiempo, lanzó un terrible embrujo sobre su familia, a la que condenó a pudrirse lentamente como las hojas que, sucumbiendo al dulce engaño del otoño, abandonan la rama para buscar su suerte en el manto del suelo. Los familiares de Ganhios pudieron escapar de aquel tenebroso lugar a duras penas, pero solo lo hicieron para afrontar un destino aún peor: extender por el mundo una plaga que desde entonces se conoce como lepra. Se cuenta que, meses después, la Baba-Yaga vomitó por fin a Ganhios en un caldero, y mientras sentía cómo lo revolvían con un cucharón, el príncipe le preguntó si al menos había disfrutado de aquella noche de lujuria. La vieja le contestó que había sido la única noche en la que había podido recordar, desde hacía siglos, cómo era sentirse joven otra vez, y por ello había aguantado tanto tiempo a Ganhios en su vientre: lo estaba digiriendo bien, pues iba a preparar con él una receta mágica que le devolvería la juventud y la belleza de nuevo, y esta vez

de manera permanente. Desde entonces, se dice que la cruel Baba-Yaga vaga por el mundo bajo el aspecto de una hembra apetitosa y lozana, refugiándose en las leproserías como si fueran sus palacios.

El colmillo del Mimir (Canto VI): Este es un mito de las tribus jotun. Los Mimir eran colosales animales legendarios que habitaban los confines del lejano Norte desde tiempo inmemorial, algunos dicen que desde el momento mismo en que se lanzó el hechizo del Principio. Cuenta la leyenda que existieron dos tribus de cazadores que solían alimentarse de la carne de los alces de gruesas astas que migraban por la tundra. Estas tribus, llamadas Heimf (los «hijos») y Nefflims (los «guardianes») no eran enemigas, pero a veces competían por los terrenos de caza. Todo marchó bien entre ellas hasta que la caligrafía de las osteomantes vaticinó la llegada de un año funesto, el llamado Völusedd o ruptura del último huevo. En ese año, una tragedia acontecería en el mundo que obligaría a las especies de animales a moverse en estaciones equívocas de un continente a otro, y eso provocaría muchos y profundos cambios. No habían pasado demasiados meses cuando una bola de fuego cayó del cielo e impactó en el mar, provocando una ola de enormes proporciones que anegó las costas y creó un gigantesco lago de agua salada en el interior del continente. Animales que antes habían habitado el mar tuvieron que cambiar para adaptarse a su nueva vida, y algunos incluso se volvieron capaces de respirar oxígeno y salieron reptando sobre sus vientres. Pero la carne de estos animales nuevos no era sana para el hombre, así que las tribus tuvieron que seguir a los Mimir en su viaje a las tierras del helado Norte. Pero el hombre no es un Mimir, carece de su resistencia titánica y su sentido de la orientación, por lo que cuando el resto de la caza se agotó, los jefes de las tribus tuvieron que tomar una decisión: ¿dejarían de escoltar a aquellos animales sagrados y se establecerían en la costa, donde podrían volverse pescadores y vivir de lo que les diera el mar? ¿O seguirían adelante un

poco más, confiando en encontrar otra clase de animal cuya carne pudieran comer en las frías planicies de la tundra? Era una decisión que podría acarrear la vida o la muerte para la tribu entera, pues el Mimir, gran reserva de carne en sí mismo, no podía ser cazado, ya que era un animal sagrado y con su fuerza podría aplastar a cualquier grupo. Los Heimf decidieron quedarse en la costa, edificar allí sus casas y ofrecer sacrificios a las aguas para que nunca más se volvieran a levantar contra la tierra. Así decidieron pasar sus vidas mientras esperaban a que los Mimir regresaran. Por su parte, los Nefflims decidieron seguir el rastro de los mamuts y confiar en la suerte. Ambas tribus se separaron y no volvieron a encontrarse durante años. Pero sucedió que, una generación después de acontecidos estos hechos, un pescador Heimf que estaba faenando cerca de la costa hizo un descubrimiento: en una ensenada había un enorme esqueleto de animal, con colmillos retorcidos y más largos que su barca. Eran los restos de un Mimir. Consternado, el pescador regresó a la tribu y le contó al jefe lo que había visto. Este decidió montar una expedición de bravos guerreros que fueran hasta aquel lugar e investigaran lo sucedido. Cuando llegaron, encontraron otros esqueletos, todo un cementerio de huesos de Mimir. El espanto y la consternación fueron demasiado para ellos. El jefe de los Heimf tuvo que coger su mejor lanza y viajar en persona hasta el cementerio de mamuts para verlo con sus propios ojos. Coincidió entonces que una partida de cazadores de los Nefflims estaba regresando en ese momento al cementerio con los restos de su última cacería: una cría de Mimir. El jefe Heimf montó en cólera cuando comprendió lo que sucedía: los malditos Nefflims habían violado su juramento más sagrado, el de respetar y honrar a los Mimir, y los estaban cazando. Los Heimf declararon la guerra a sus antiguos hermanos para proteger a los Mimir, y ambas tribus chocaron en pos de un desenlace. Pero he aquí que en el último momento, cuando los Heimf estaban a punto de ser derrotados, los Dioses Nords se apiadaron de ellos y les concedieron una última gracia: convirtieron al jefe de los

Heimf en un Mimir, y este pudo usar su tremenda fuerza, combinada con el saber de la guerra de su parte humana, para aplastar a los Nefflims y ganar la batalla. Se dice que los Heimf se trasladaron luego a su hogar ancestral, en los confines del mundo, y allí fundaron un poderoso imperio marítimo, mientras que los Nefflims supervivientes huyeron hacia el Sureste, a la taiga, y se convirtieron en los padres de los jotuns. El jefe de los Heimf nunca revirtió a su estado humano, pero en forma de Mimir guio a su tribu a la prosperidad y vivió quinientos años, en los que alcanzó a ver cosas desconocidas para cualquier ser humano, y su inmensa sabiduría dio lugar a que se redactaran mil papiros. La tumba del «Mimir que fue un Hombre» todavía permanece oculta, en algún lugar de los glaciares, conteniendo este increíble tesoro literario. Los historiadores no se ponen de acuerdo sobre qué lengua se empleó para redactar estos papiros, pues la lengua jotun (se supone que la misma que usaban sus ancestros) carece de forma escrita. Algunos creen que pudieron redactarse en plyos alineal-C, una lengua del lejano Occidente que usaba un pueblo que comerciaba con aceite de ballena con los Heimf.

El primer rivhar, o la leyenda del templo perdido (Canto VII): Fue en los tiempos del Primer Origen, allá en la época en que los antiguos Dioses morían o se marchaban en barcos de luz hacia lejanas tierras, cuando una Diosa primigenia, que según las canciones de los heucanitas había ayudado a crear el mundo, lanzó una llamada para que la primera mujer digna de adorarla la escuchase. Esta mujer tenía muchos nombres, y no se sabe con seguridad cuál eligió a la hora de responder a la llamada: según las épocas y los pueblos que la recordaron, se la llamó Nur, que significaba Noche (pues dicen que llegó justo al caer la noche a este mundo a través del vientre de su madre, y que desde entonces el Sol tarda más en salir por la mañana, como si quisiera rendir tributo a ese breve momento de descanso para los seres vivos); pero también Amai, que significa Lluvia, pues decían que cuando siendo niña pronun-

ció su primera palabra, lluvias de estrellas anegaron el firmamento, e incluso hubo algunas que cayeron mansamente a la tierra para deshacerse en inmensas colonias de luciérnagas. Esto, a su vez, dio origen a otra leyenda que habla de por qué las estrellas están vivas y cómo es el sonido, semejante al que hacen los insectos al volar, que producen mientras giran interminablemente en el cielo. Nur escuchó la llamada de la Diosa retumbar en su mente, sacándola del plácido sueño por las noches, y supo que era la Elegida, y que un poder ancestral que nunca debió caer en el olvido la estaba reclamando para que se reencontrasen. Aquello sucedió la noche antes de la boda de Nur con un príncipe que la había estado cortejando desde que era una niña. Para desgracia del pretendiente, que había regalado a su familia joyas y caballos y sedas procedentes de los confines del Globo, la joven se levantó antes de que rompiera el alba, se vistió con ropas de viaje, tomó uno de los mejores corceles de los establos y se lanzó a galopar al monte, rumbo al horizonte más lejano, pues sabía que tras él estaría esperándola la Diosa. Mucho duró su viaje, algunos dicen que veinte años, otros que cien (y que Nur llegó a su destino siendo más vieja que ningún otro ser humano), pero al final la Elegida encontró la caverna. Y dentro de ella, el templo de la Diosa: más antiguo que las montañas, más venerable que los fuegos de los abismos y que las olas del océano. Aquel fue el marco en el que se produjo el primer rivhar, el primer milagro. Nur escuchó a la Diosa, supo cuál era su mandato y regresó para comunicarlo al resto de los seres humanos. Así se fundó la religión de los heucanitas, y el culto a la Diosa Madre que pronto se extendió por todos los confines del Gran Reino. Se cree que la tumba de Nur, jamás hallada, se encuentra en el interior de este templo perdido, al cual consiguió regresar en un estado de extrema senectud (ayudada tal vez por alguno de sus quince hijos, pero esta parte de la leyenda es apócrifa, pues en ningún texto viene recogido el nombre del padre), una vez consideró que su celo de ganar prosélitos estaba satisfecho.

Grita el Gouvin: la leyenda de los gemelos del agua (Canto VIII): Dicen que en los altos del Urianhai, allá donde nace el río Volg, una mujer fue atacada por un espíritu de las aguas convertido en tritón. De la impía unión nació solo cinco meses después un bebé con cuerpo de hombre y cara de pez, a quien los ancianos de la tribu llamaron Belishar, que significa «el ungido», pues consideraban que su mera existencia era un regalo que los espíritus del río les habían hecho, y que inauguraría una nueva era de prosperidad para los pueblos pesqueros del Volg. Nada más lejos de la realidad: cuando Belishar se hizo hombre protagonizó una serie de episodios violentos que pusieron en peligro no solo el comercio de la zona, sino también las vidas de sus conciudadanos. Primero devoró a todos los animales que se acercaban a beber al río, pues decía que nadie podía beberse a su padre sin que él hiciera nada por evitarlo. Luego dirigió su rabia contra los pescadores y hubo algunas tripulaciones de barcos que tuvieron que recurrir a las armas para espantar al Kalush, el demonio del río, como ya empezaban a llamarle. Hubo quien contó que había oído espantosos gritos por la noche, en las proximidades del Volg, como si horribles criaturas estuvieran copulando en sus orillas y devorándose a la vez unas a otras. Por último, Kalush (que ya había adoptado este nombre que se le ajustaba más, en lugar del engañoso e ingenuo Belishar) amenazó a las mozas del pueblo, gritándoles obscenidades y rogando a gritos que le dieran un heredero al que poder regalarle el agua de los ríos cuando fuera mayor. La situación se volvía insostenible, y justo cuando las gentes del pueblo tuvieron que encerrar a sus hijas en casa para que el diablo con cara de pez no las asaltara, llegó una posible salvación en forma de rumor. En efecto, unos peregrinos contaron que en una aldea de la montaña, cercana a las fuentes del Volg, otra mujer había mantenido relaciones con el río, y de esa unión había nacido otro niño, Syn Drymar (que en el idioma antiguo significa «hijo del agua»), con cara de hombre y cuerpo de delfín. Estas habladurías llegaron también a oídos de Kalush, quien inmediatamente sintió pánico.

¿Hay otro hijo del río?, se preguntó. ¿Me querrá como a un hermano o me tendrá por un competidor por el cariño de Padre? Decidido a obtener una respuesta, Kalush se marchó en dirección a la montaña y acabó encontrándose con Syn, el niño delfín. Ambos se reconocieron al instante y se odiaron, pues Syn tenía buen corazón y deseaba ayudar a los hombres, mientras que el alma de su gemelo era oscura y pútrida como el lecho del Volg. Lucharon incansablemente el uno con el otro durante sesenta días con sus noches, y ambos pidieron ayuda a los poderes de las aguas para que los asistieran en la batalla. Resultó que a ambos los habían concebido espíritus distintos, y sus respectivos padres vinieron a luchar con ellos. Grandes prodigios, según cuenta la gente que vivía en la zona, se desplegaron en aquellos días: desde que el agua se alzó en enormes tifones con brazos y piernas para arrasarlo todo a su paso, hasta que las piedras tomaron forma y se unieron a la batalla como feroces bestias acorazadas. Al final, Syn fue herido y tuvo que abandonar la lucha, lo que dejaba como vencedor a Kalush. Sin embargo, otro espíritu, el del viento, que era más poderoso que los de las aguas pues podía revolverlas o amansarlas a su capricho, decidió intervenir. Castigó a los gemelos por haber desatado tan terribles fuerzas, condenando a Syn a nadar hasta el mar y desaparecer en sus profundidades, y a Kalush a convertirse en un escollo contra el que muchos barcos chocarían. Gouvin era el nombre de este espíritu del viento, y se dice que desde entonces sus caricias son afiladas como puñales, para advertir a Kalush de lo que le espera si algún día se rebela contra el castigo y se levanta de su lecho en el río.

Godfred, el curtidor del cinturón de cuero (Canto IX): De las leyendas que hablan de ominosas y enigmáticas presencias sentidas por los viajeros en los bosques, una de las más curiosas es la de Godfred, el curtidor. Se contaba, allá por los tiempos del rey Arkadi, que en las faldas del Urianhai vivía un trampero que tenía doce hijos. El menor de ellos era Godfred,

un joven al que su tío había enseñado el oficio de curtidor, y que se dedicaba a trabajar las pieles que los demás hermanos, todos cazadores o émulos del oficio del padre, traían cada semana en sus sacos. Tal era la destreza de Godfred con el desecado, el corte y la aguja, que su trabajo pronto comenzó a ganar prestigio en los pueblos de los valles. Un buen día comenzaron a llegar encargos que aumentaron considerablemente el bienestar de la familia. No solo los residentes de la zona y los mercaderes que pasaban ocasionalmente por allí, sino también los nobles locales, querían probar los frutos de la labor de aquellas manos mágicas. Esta bonanza trajo otras buenas noticias aparejadas, como que los hermanos, por riguroso orden de nacimiento, fueron desposándose uno tras otro con las hijas de los campesinos que araban las tierras bajas. El trampero estaba satisfecho con sus hijos, pero ante todo se sentía orgulloso del pequeño Godfred, a cuya pasión debían tal felicidad. Sin embargo, no todo salió bien: una desgracia estaba a punto de sacudir al orgulloso clan de los tramperos, solo que ningún augur habría sido capaz de predecirlo. Cuando le tocó el turno de casarse al noveno hermano, un soez y altanero mozalbete llamado Kruron, eligió por esposa a una bella muchacha de cabellos de fuego de nombre Marina. Kruron estaba obsesionado con ella desde que eran niños, pero la joven le despreciaba, y no perdía ocasión de ridiculizarle ante la gente de la aldea por su ignorancia y su ruda forma de comportarse. Cuando el hijo del trampero le exigió que fuera su esposa, y no otra mujer sino ella, la joven se negó en redondo y le aseguró que por mucho dinero que tuvieran y muy bonitas pieles que curtiera su hermano, jamás sería suya. Pasaron unas semanas en las que nada más aconteció, pero un día Kruron trajo a casa una piel muy especial. Le contó a su hermano Godfred que la noche anterior un animal extraño, posiblemente uno de los vasir (espíritus naturales con cuerpo de animal y pezuñas de fuego) que habitaban el bosque, había sucumbido a su cepo. Según las antiguas fábulas, estas criaturas eran extremadamente difíciles de ver, pero

no inmortales, por lo que si su hermano juraba que había cazado uno, Godfred no tenía motivos para dudar de su palabra. Aquella piel no parecía la de un animal. Godfred la trabajó, pero no hacía más que cometer errores que troceaban la tela y la quemaban por todas partes. El curtidor, que ya era un hombre experimentado y buen conocedor de su oficio, no se explicaba el porqué de tales fallos. Era como si una maldición hubiera caído sobre aquel paño. Al final, después de mucho intentarlo, consiguió salvar suficiente cuero como para fabricarle a Kruron un cinturón para sus pantalones. Este lo llevó con orgullo a todas partes, haciendo pequeñas bromas a costa de Marina que nadie más entendía. Godfred había estado tan absorbido por el trabajo durante aquellos días que hasta sus oídos no habían llegado los rumores que circulaban por la aldea, según los cuales una muchacha de pelo rojo había desaparecido, y el único sospechoso de tal desastre era Kruron. Un día en que lucía el Sol y Godfred había salido a pasear por el bosque, para desentumecer los músculos y aclarar su vista cansada, escuchó una voz que lo llamaba. Era una voz de mujer. Godfred sintió miedo, pues no todos los espíritus del bosque eran benévolos, y aquellos que salían al paso de los viajeros, buscando activamente el contacto, normalmente exigían de ellos que les entregaran su vida. Por más que corrió no logró deshacerse de aquella presencia, y al final, cuando se vio acorralado contra un barranco, se volvió y contempló con sus propios ojos cómo un ciervo cuya cornamenta ardía con llamas blancas, le acusaba con la voz de Marina. Le dijo que era un malnacido, un hombre sin honor, y que había colaborado con su hermano en un horrible y despiadado crimen. Godfred negó tales acusaciones, alegando que él solo curtía, desplazado del mundo en su taller. El ciervo le contó entonces la verdad: la piel que Kruron le había traído era la de la pobre Marina, a la cual había asesinado y despellejado después de bañarla en aceite hirviendo. Godfred, consumido por el horror y la culpa, regresó corriendo al hogar y acusó ante toda su familia a Kruron. Su hermano lo negó todo,

pero entonces sucedió el prodigio: el cinturón de cuero que Godfred le había hecho comenzó a gritar, hablando por todos sus agujeros como si fueran bocas, pronunciando una y otra vez el nombre de su asesino. La cordura de Kruron se esfumó ante la presencia de tales magias, y no fue capaz de quitarse aquel cinturón maldito por más que lo intentó. Estaba condenado a llevar encima la prueba de su delito hasta que muriera. Así fue como el crimen del hijo del trampero fue descubierto, y el espíritu errante de Marina pudo descansar en paz.

Los tres trabajos de Bulganin, o la endecha del campeón desterrado (Canto XII): Vivía en la región de Ufa un gosti de amplísima familia, a quien por nacer en una estación en la que la tierra se llenó de almendros sus padres bautizaron Bulganin, que en la lengua heucanita significa «nacido de una flor rosada». Este terrateniente se ganó fama de intachable entre sus gentes, pues en modo alguno abusaba de su poder, y en cuanto detectaba alguna injusticia o crimen en sus dominios se apresuraba a impartir justicia. Al honesto lo trataba con honestidad, y al pendenciero con dureza. Pero he aquí que fue engañado por uno de los condenados a la horca, un fratricida llamado Podros, pues de camino al cadalso le hizo una pregunta pública al señor de aquellas tierras, y aquel, en su ingenuidad, prometió responder con la verdad. Podros le echó entonces en cara que él era el mayor asesino de todos, pues había dejado morir a su hijo nonato por culpa de unas fiebres que afectaron a su esposa, y que no pudo curar. Si quería seguir impartiendo justicia como hasta ese momento, debía expiar su culpa. Podros fue ahorcado, pero sus palabras calaron en el vulgo, y pronto los familiares de Bulganin que estaban celosos de su poder le exigieron que partiera en una búsqueda sagrada. Si los Dioses le permitían retornar indemne, su mancha se consideraría borrada. Bulganin partió con el corazón destrozado, pues su esposa le había ocultado hasta ese momento la pérdida del bebé. Tres fueron los trabajos que se le encargaron: que buscara el lugar más frío de la Tierra y me-

ditara allí durante nueve días con sus noches; que combatiera contra las gloriosas amazonas y les arrebatara uno de sus tesoros (un pellejo de chacal que sudaba gotas de oro); y que venciera al espantoso monstruo leshii, demonio de los bosques que bajo la apariencia de un desgarbado anciano escondía su infernal naturaleza. Bulganin encontró el lugar más frío del mundo en la costa de Borealia, pero cavó un agujero tan profundo para cobijarse que los fuegos del Inframundo le calentaron, por lo que pudo meditar sin morir congelado. Luego viajó hasta el país de las amazonas y enamoró a su reina, a la cual prometió nuevas y fértiles tierras si le entregaba el pellejo de chacal, aparte de suplicarle que en su nuevo feudo dejara vivir a los hombres y no solo a las mujeres. Por último, encontró al leshii en un profundo bosque y, sin llegar a ponerse nunca a su alcance, cortó la rama del almendro que le proporcionaba la vida y esperó a que muriera de viejo. Tras proclamarse triunfante en estas empresas, Bulganin regresó a su hogar solo para descubrir que su odisea no había sido más que un engaño. Mediante una astuta añagaza, sus primos y su mujer lo habían alejado para poder declararlo muerto y usurpar sus haciendas, e incluso se habían casado entre sí. Colérico, Bulganin llamó a las amazonas y cumplió la promesa con ellas contraída: les cedió sus tierras y dejó que mataran a sus primos. Luego él marchó al exilio. Cuentan algunas leyendas paralelas que hubo un vagabundo que solía frecuentar los bosques de Arkángel, que vestía una pelliza de chacal y que, pese a su aspecto de mendigo, siempre tenía oro en abundancia para pagarse aquello que necesitara.

La tribu de Ilmurabbi y la promesa de los Ríos (Canto XIII): En tiempos lejanos, cuando en las estepas aún no habían sido fundadas las primeras ciudades, ya había tribus trashumantes que pasaban de las dehesas del invierno a las del verano. En aquellos tiempos en los que no se habían inventado los idiomas modernos, y los hombres no poseían ni siquiera una palabra para designarse a sí mismos, hubo un jefe llamado Ilmurabbi.

Era el líder de una tribu especialmente grande y poderosa, que llegó más al Norte de lo que ningún ser humano había conseguido llegar nunca, venciendo al frío gracias a un invento revolucionario: las naidas. Ilmurabbi era despótico y caprichoso, pero también muy inteligente y obsesionado con una idea: imitar al lobo blanco y a otros animales, mimetizando sus hábitos con el propósito de resistir las duras condiciones de vida de la estepa y poder colonizar las llanuras boreales. Con ese principio rector en mente, la tribu se deshumanizó sensiblemente, llegando al extremo de afilar los colmillos a los niños para que parecieran lobatos y de vivir en madrigueras ocultas bajo tierra. Incluso sus Dioses cambiaron para parecerse a los tótems animales que tanto envidiaban. Pero la leyenda de Ilmurabbi se recuerda sobre todo gracias a su pacto con los Ríos. Al desplazarse tan al Norte, siguiendo el curso de las corrientes, es de suponer que alcanzaron sus fuentes. Afirman que Ilmurabbi, contemplando la cruda belleza de aquellos parajes inhóspitos, habló con un Río y le propuso un pacto: si las corrientes de agua permitían a los hombres pescar y bañarse en ellas, y tomarlas para beber sin envenenarse, el hombre a cambio los cuidaría y jamás depositaría en ellos sus excrementos ni interferiría en su curso. Esta promesa fue cumplida por las aguas, pero los hombres pronto la olvidaron y empezaron a fabricar diques y a contaminar las aguas. Se dice que el espíritu de Ilmurabbi todavía habita las fuentes de algunos afluentes, y acosa a los hombres que acampan en esas latitudes para recordarles lo deudores que son de su promesa.

Sibil y Melibea o el telar de las cinco Diosas (Canto XVI): Este poema, popularizado por los bardos de Sikandar, puede recitarse en veinticinco minutos, por lo que muchos plebeyos se lo aprenden de memoria. En las faldas de la roca Numuas hay una apertura en forma de inmensa caverna, a la que conducen cien anchas bocas y otras tantas puertas. En ellas obsequiaban los pescadores sus votos y preces a las cinco Diosas, espíritus de mujeres que habían fallecido arrojándose por los

acantilados. Ante estas puertas llegaron, arrastradas por la marea, dos canastas con bebés. Criados por los peces, los bebés expósitos se convirtieron en una hermosa doncella llamada Melibea, y en un casto doncel al que los corales bautizaron Sibil. Debido a lo misterioso de su origen, ambos tenían prohibido enamorarse, ya que cabía la posibilidad de que fueran hermanos. Sin embargo, llegada la pubertad, Sibil trató de cortejar a Melibea. Esto hizo que las cinco Diosas se enfadaran y ordenasen su reclusión tras una de las cien puertas. Si Melibea trataba de seguirle, solo tenía una posibilidad de acertar detrás de qué entrada estaba su prisión, pues las otras la conducirían a una muerte segura. Las Diosas consideraban que una proporción de cien a uno bastaría para mantener a la muchacha alejada del peligro, pero se equivocaron. Melibea se dedicaba a confeccionar espuma para las olas en un telar que era propiedad de las Diosas. Usándolo, fabricó espuma en grandes cantidades, que se coló por debajo de cada puerta, llegando hasta Sibil. Este escribió su nombre con el dedo en el blanco género, y así Melibea supo tras qué puerta se encontraba. Ambos se fugaron junto a una de las divinidades, Sephe, que había quedado encandilada con su historia de amor... Una representación alegórica similar la encontramos en la decoración del frontón de la mansión de Hifias, un rico comerciante de tiempos posteriores al Segundo Origen, por lo que se piensa que tal vez estos versos sean una interpolación post-autólica.

El largo sueño de Pleomantis (Canto XVII): Pleomantis era una sacerdotisa que vivía en Juclas, ciudad de difícil localización. Había desarrollado una forma de culto a la Diosa Madre muy particular, basándose no en recitar oraciones, sino poemas. Tal era su fama que religiosos de toda índole acudían a escucharla, para aprender su arte y honrar a sus propios Dioses con la musicalidad de sus versos. Un día, un rey llamado Estieo llamó a su puerta y le suplicó que compusiera la oración más hermosa que jamás hubiera brotado de sus la-

bios, con el fin de aplacar a la diosa Kálobe, encolerizada porque él la había rechazado en su lecho. Pleomantis se negó, pues no quería convertirse en un arma contra la deidad, y lo expulsó de sus tierras. En venganza, Estieo ordenó a sus hombres que rociaran las ofrendas que Pleomantis recibía en su templo con un somnífero muy potente. De esta forma, y sabiendo que la sacerdotisa no pararía de componer versos ni aun estando dormida, obtendría su poema. Durante años, Estieo se tumbó junto al lecho de Pleomantis y le susurró palabras cálidas al oído, incitándola a hablar en sueños. Ella terminó haciéndolo, y he aquí el poema-oración que compuso para su captor:

Para aquellos que ocupan Estia,
tierra pedregosa,
y liban las corrientes del caudaloso Borugio,
pródigo en peces,
alzo una voz de esperanza,
hermanamiento y amistad.
Para los estianos que respiran coraje
y los feacianos de intonsa cabellera,
dedico este canto de armonía.
Ojalá se posen en el llano escamandrio
las aves que con sosegados trinos
calman los furores de los hombres
y complacen los deseos de las mujeres,
concediéndoles sus anhelos
antes de que la siniestra mandrágora
teja sus oscuros laureles
en las tumbas de sus hijos.

Satisfecho con la oración, Estieo corrió al templo de Kálobe. Acompañado por un plantel de aedos inspirados, entonó el poema tras haber sacrificado un lechón. Lo que el infortunado rey desconocía era que, según la mitología asociada a Kálobe, esta había sido envenenada por su primer hijo, el ti-

tán Geón, con una solución extraída de la mandrágora. Desde entonces se consideraba sacrilegio tratar de honrar a la Diosa con loores donde apareciera tal palabra. Encolerizada por su atrevimiento, Kálobe encerró a Estieo en una profunda caverna, atado con cabellos de titánide a una roca sobre la cual crecía la extraña planta. Sus frutos destilaban el mismo veneno con el que Estieo había dormido a Pleomantis, y dejaban caer una gota sobre sus labios cada veinte años, prolongando eternamente su sueño. Pleomantis despertó al cabo de pocos meses y se dio cuenta de lo que había hecho, así que compuso una oda a Kálobe que, esta vez sí, apaciguó su espíritu. Hoy en día se conoce por el nombre de «pleomanias» a todas aquellas formas de oración apoyadas en verso.

Las honras de Narxes (Canto XX): El juicio de Goraii y las honras de Narxes no son, propiamente dichas, leyendas autóctonas del Gran Reino. Existen versiones muy primitivas de estas historias recogidas mediante la tradición oral en las ciudades del Sureste, las que lindaban con los Kanatos, y los estudiosos creen que el mito nació allende esas fronteras con un corpus bien distinto. En su composición verbal más pura, Goraii fue un hijo de reyes que renunció a su derecho de gobernar para dedicarse a la vida contemplativa y al culto mediante el pastoreo al dios Volos. Sus primeros años como soberano de una Ciudad-Estado trascurrieron en aparente tranquilidad, como correspondía a un heredero inesperado que se encuentra de improviso con que todos sus hermanos han perecido en la guerra. Una noche en que los lobos se mezclaron en paz con las ovejas, Volos le juzgó como hombre y como acólito. Habiéndole encontrado apto, se presentó ante él en un sueño y le comunicó que una gran amenaza se cernía sobre su tierra, y también que aquellas que ahora se postraban ante él (las ovejas) serían el ejército que necesitaría para resistir. En efecto, una incursión yunk causó estragos en las tierras de su familia menos de un mes después. Los intentos de combatirles fueron vanos, hasta que Goraii recordó la advertencia del

Dios. Ordenó esquilar a las ovejas y con su lana fabricó trajes de abrigo para sus soldados. En el transcurso de la batalla decisiva contra los yunks, el invierno se hizo patente de manera inesperada: las temperaturas bajaron como nunca se había contemplado en aquellas latitudes, y el frío causó muchas bajas en ambos bandos. Las fuerzas de Goraii prevalecieron gracias a sus abrigos de lana, conjurando la amenaza de los yunks. A partir de aquel día Goraii cambió su nombre por el más apropiado de Narxes,* y rindió tributo a Volos en su ciudad. Según esta versión, los yunks se arrodillaron ante él y le honraron, asustados por el poder de Volos. Pero si resulta ser cierto que la leyenda es la asimilación de una historia ancestral de Crimea, es muy probable que en el original fueran los heucanitas quienes perdieran ese combate, y Narxes fuera un Kan de segunda categoría de las estepas. El mismo nombre, «Narxes», tiene traducción al idioma de los Kanatos, y significa «adorador del disco solar».

Las oscuras semillas de Zesjham (Canto XXV): Un aedo loco, Perifarles de Trimania, recoge la visión que tuvieron unos marinos en el estrecho de Berengar cuando encontraron a la Madre Tierra pariendo sus horrores para inundar el universo. Según él, este ente incognoscible llamado Tierra era una criatura de fecundo vientre, de la cual derivaban todos los males de ambos mundos, tanto el terrenal como el de las pesadillas. Obsesionado por comprobar si los relatos de estos marineros eran veraces o no, Perifarles se embarcó en una peligrosa búsqueda del vientre de la Tierra. Se dice que estuvo viajando treinta años, en los cuales su navío tocó muchas costas inexploradas y su cordura se fue perdiendo más y más, vencida por los misterios que yacían ocultos en las esquinas del océano. Durante ese tiempo escribió un diario, cuyas páginas, acusadas de heréticas, fueron dispersadas y escondidas para evitar su quema. Esta labor la llevaron a cabo los perifitas, una

* Este es un nombre parlante. Significa «pastor de hombres y bestias».

secta que adoraba al aedo como si de un mesías se tratase. Una de las historias más perturbadoras que se trajo Perifarles de tierras extrañas fue la del demonio Zesjham, uno de los entes que nacieron muertos de ese vientre terriblemente fecundo. Zesjham, pese a pertenecer al reino de la Muerte, se fugó de sus dominios para reclamar su lugar en el mundo, pero como no podía subsistir en él como ser vivo, encontró otra manera. Se dice que el sexto hijo del sexto hijo de una familia, ya fuera humana o animal, nacería con una grave malformación física. Esto se conoce como «la oscura semilla de Zesjham», y viene a ser una pequeña parte del demonio que germina en el feto cuando aún no ha visto la luz del día. De esta forma, su esencia se reparte por cientos de seres vivos y él puede disfrutar (en una especie de «catarsis gestáltica» de sí mismo) de parte del legado que le fue prohibido. También vaticina el diario de Perifarles que, en el momento en que haya suficientes sextos hijos vivos en el mundo como para retener toda la esencia de Zesjham, este resucitará, y sembrará el terror y la muerte allá por donde pase, arrasando con países enteros en su ansia de venganza contra su madre por haberle parido muerto. Un Héroe (descendiente del linaje de Hesión, según algunos textos) estará llamado a vencerle con una lanza dorada.

Los cien hijos del Mitagos (Canto XXVI): Tres eran los lagos que alimentaban las fuentes del río Mitagos: el Merron, al pie de las Cinco Hermanas, el Ursa y el espejo de las mil cascadas, el Nekil. Dos veces al año las lluvias los desbordaban, creando riadas que bajaban por los congostos y se abrazaban para dar cuerpo a una sola corriente, el sagrado Mitagos, que según la leyenda enamoró a una reina de los hombres y le dio cien hijos. Esta leyenda parte de un hecho acontecido en los albores de los asentamientos humanos en los bosques de la taiga. En aquel entonces habitaba las faldas del Yenisai una tribu conocida como los rush, de la que algunos historiadores piensan que surgió la raza del mismo nombre. Eran un orgu-

lloso pueblo de tramperos que se disputaban a diario la tierra con los osos. Del linaje del octavo rey nacido en la octava luna surgió una princesa, Mantodeplata, que estaba destinada desde su nacimiento a abandonar su casa para vivir como ermitaña en servicio permanente a las potencias Nords. Como tal no podría tener hijos, pese a que era lo que más deseaba en el mundo. Cuando cumplió los trece años, Mantodeplata se despidió de su familia y se fue a vivir a la montaña, donde se entregó a una vida de meditación dura y estimulante. Se dice que habitó una cueva custodiada por osos polares, que se alimentaba de agua de rocío y papillas de azanahoriate, y que los linces y otros seres del bosque le contaban las cosas que veían en sus largos paseos en busca de comida. Cerca de su cueva fluía el caudaloso torrente al que siglos después llamarían Mitagos, y que por aquel entonces los hombres conocían como Uriandohk. Con él entabló una amistad duradera, e incluso hubo un conato de romance entre ambos. El Río la bañaba sin que sus aguas le dieran frío, y ella le correspondía cantándole canciones. Todo fue bien hasta el año en que la joven cumplió los veinte, cuando ocurrió un desastre que diezmó la población de su tribu. Los rush se vieron abocados a la extinción, y subieron a la montaña a pedir ayuda a la mujer santa. Por aquel entonces Mantodeplata ya había olvidado el lenguaje de los hombres, por lo que la comunicación entre ambos fue ardua, pero la mujer comprendió el sufrimiento de su pueblo y se apiadó. Después de rezar durante ocho días a las Nords, y tras pedirles consejo, las potencias le concedieron la gracia de tener hijos y un consorte, el que ella eligiera. Mantodeplata eligió al Río, y tras sumergirse en sus aguas se quedó preñada. De su vientre nacieron cien hijos, fuertes y sanos, que serían la semilla de la futura raza. Por este motivo todos los descendientes de los rush tienen los ojos azules: es la marca que dejó su padre, el Río, para que recordasen su origen a través de los tiempos.

Apéndice C

Heráldica

Estos son los emblemas familiares de algunos de los linajes más importantes que aparecen en la obra de Autólico, listados por orden alfabético:

POR EL GRAN REINO:

Casa Mantodeplata (Familia de la princesa Eithne, descendiente de la princesa Mantodeplata de los rush; véase *Los cien hijos del Mitagos*, en Apéndice B): Campo con dos esmaltes en índigo y azur, con escudo partido al palo de un roble cuyos frutos son de oro y la lluvia que sobre él cae de plata. Al lado opuesto, una montaña de laderas nevadas con figuras de centauros y seantes particiones.

Casa Real de los Heucanos (Familia del rey Maximilian II. Este símbolo fue el único blasón en la historia del Gran Reino en tener nombre propio, *Áquilus*): Águila dorada sobre fondo oscuro, con plumas de fuego y ojos de rubí. Veinticinco cuarteles forman una colmena detrás del rey de armas, demediados a la diestra con predominio de la casa del patriarca.

Casa de Ungmer (Familia Ungmer, constructores de la fortaleza de Svalensko): Acebeda serpenteando en dos hileras con-

tra un fondo añil, sobre la que despuntan las fases de la Luna. De derecha a izquierda del titular, una espiral negra y blanca, seis palos de gris moteado y un campo vacío que bordea el rúbrico de la acebeda.

Casa de Vóronez (Familia Vóronez, vaivodas que sucedieron a los Ungmer en la administración de Svalensko): Crisantemo al que se le han serrado los bordes de las hojas para que parezcan espadas, plantado en una maceta que imita una corona de oro y granate. En el jefe, barras gules; en el abismo, un campo muerto y en la punta, sinople jaspeado de bronce.

Ejército de las Seis Lunas (Ejército independiente bajo las órdenes de Hesión): Estrella de seis puntas formada por la conjunción de otras tantas medias lunas, con las puntas interiores formando un rosetón de azogue, y las externas afiladas como cimitarras. Campo índigo con escudo partido al palo, con lluvia de estrellas sobre las lunas y espirales de olas de mar en las esquinas.

POR LOS KANATOS DE CRIMEA:

Fratría de Dóvoros, consanguínea de Senhai y Al-Bradir (Familia de Abhâz, dignatario del Gran Kan): Sobre campo esmeralda crecen ababoles dispuestos en triángulo, barras gules y rombos en escalera. Escoltando el titular, un tenante de león y lambrequines de trébol. La divisa expone un principio rector de la familia: «Siempre rectos, siempre correctos».

Fratría Real del Príncipe del Cielo y de la Tierra (Familia de Magnus, Gran Kan y Amo Legislador de todo-lo-que-existe): Sobre campo dorado se levanta rampante un gran dragón con tres cabezas, una vestida de fuego, la otra de nieve y la tercera de rubíes. Escoltando al titular, el rey de armas numera sus

treinta cuarteles en sentido vertical, con armas paternas y maternas enlazadas en un rosario de colmillos.

Fratría de Yernak, consanguínea de Ilofonte y Dresdo (Familia de Yernak, antiguos soberanos de la ciudad de Yakra): Sobre campo azur vemos un timbre de armas de espadas y serpientes. Escudo de losange matriarcal con plumas de ave en el palo, escamas de ofidio y dagas cruzadas pintadas en sinople y bordeadas de negro. En el abismo, bajo el jefe, el cuello de un cisne que forma una S pronunciada.

POR LOS PAÍSES Y CIUDADES-ESTADO DE LA HÉLADE:

Reyes Comerciantes, Casa de Orestes (Familia de Rexénor): Huella de una zarpa de oso con uñas largas y dentadas, como hojas de sierra. Los bordes de la huella parecen perfilados en agua, no en tierra, con un ribete de espuma y ocho barcos con ocho órdenes de remos distintas desfilando de izquierda a derecha por el borde del campo azur, sobre una rama de abedul incrustada de diamantes.