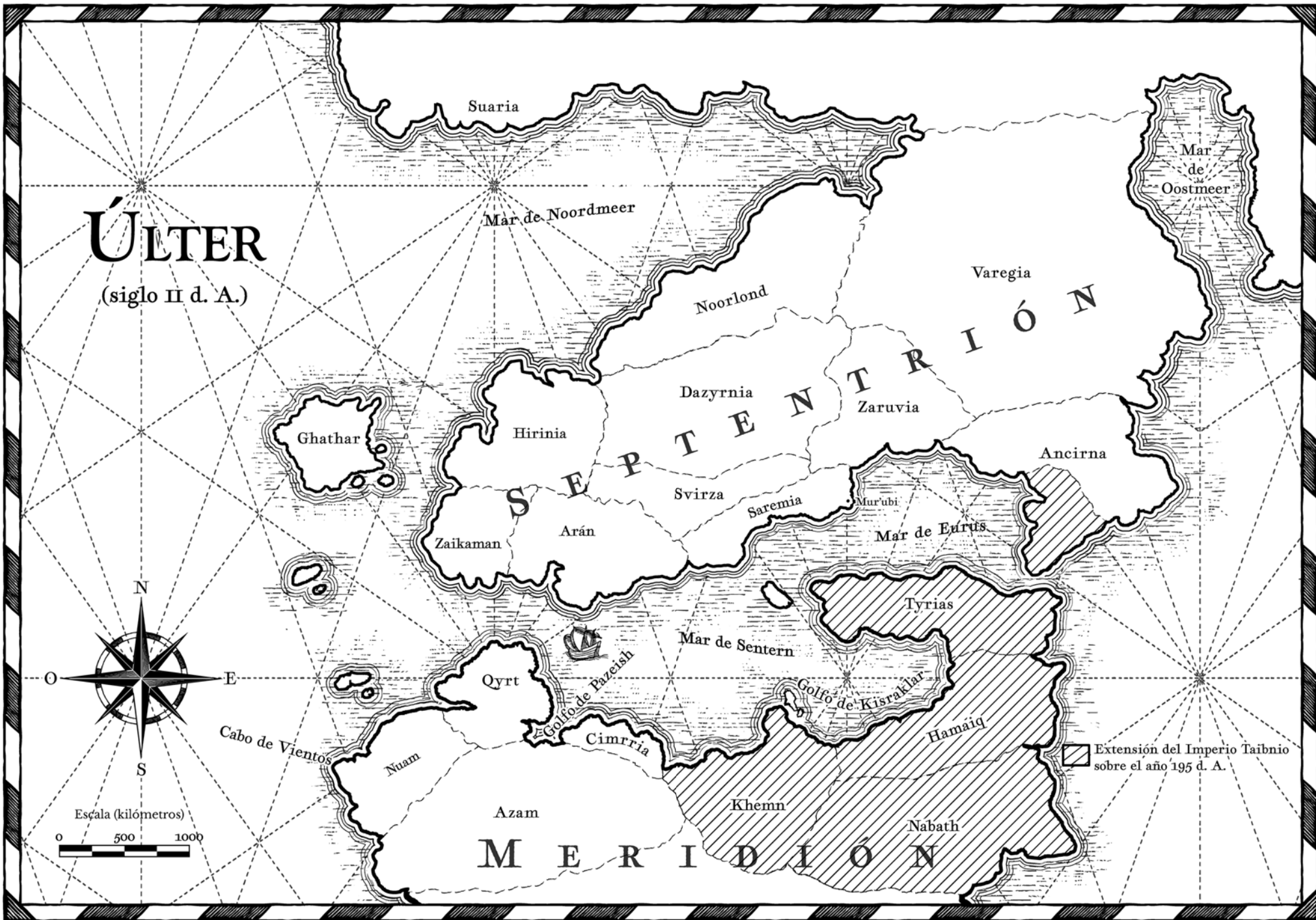


JOSÉ MARÍA BRAVO LINEROS

SOMBRAS
Y CENIZA

ÚLTER

(siglo II d. A.)



Suaria

Mar de Noordmeer

Mar de Oostmeer

Varegia

Noorlond

Dazyrnia

Zaruvia

Ghathar

Hirinia

Arán

Svirza

Saremia

Mar de Eurus

Ancirna

Zaikaman

Murubi

N

Tyrias

Mar de Sentern

Qyrt

Golfo de Kizraklar

Cabo de Vientos

Golfo de Pazeish

Cimrria

Hamaiq

Nuam

Azam

Khemn

Nabath

Extensión del Imperio Taibnio sobre el año 195 d. A.

M E R I D I Ó N

Escala (kilómetros)

0 500 1000



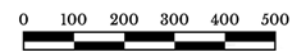
Leyenda

- | | |
|-------------------------------|----------------------------|
| 1. Altalaya | 21. Paseo de la Fortuna |
| 2. Atarazanas | 22. Plaza de los Forcaces |
| 3. Avenida de la Plata | 23. Plaza del Pescador |
| 4. Avenida de la Vieja Sangre | 24. Plaza Mayor |
| 5. Avenida de los Altares | 25. Portillo de la Magra |
| 6. Avenida de los Ballesteros | 26. Pósito Mayor |
| 7. Avenida de los Magistrados | 27. Puente de los Susurros |
| 8. Avenida de los Relumbres | 28. Puente Nuevo |
| 9. Avenida de los Sagrados | 29. Puente Viejo |
| 10. Avenida de los Tarajes | 30. Puerta de la Espiga |
| 11. Barrio de los Candiles | 31. Puerta de los Álamos |
| 12. Barrio tiznado | 32. Puerta del Alarde |
| 13. Cuartel norte | 33. Puerta del Arrayán |
| 14. Cuartel sur | 34. Puerta del Bronce |
| 15. Isla de los Tejeros | 35. Puerta del Múrice |
| 16. Jardín de los Suspiros | 36. Puntalba |
| 17. Mercado norte | 37. Puntalóbrega |
| 18. Mercado sur | 38. Templo de Mahyarat |
| 19. Palacio del Cónclave | 39. Tesoro |
| 20. Palacio del Jerarca | 40. Tribunal Mayor |

Mur'ubi

(siglo II d. A.)

Escala (metros)



Bahía de Mur'ubi

Bocanas de la bahía

NOTAS SOBRE EL TRASFONDO DE SOMBRAS Y CENIZA

Sombras y ceniza tiene lugar en el mundo de Últer, al sur del continente de Septentrión, en la región conocida como Saremia y en la ciudad-estado de Mur'ubi.

Los hechos transcurren en el año 194 d. A.¹

SOBRE ÚLTER

En Últer (del latín *ulter*, 'más allá'), el mundo conocido comprende tres continentes: Septentrión, al norte; Meridión, al sur; y Varmud, al sureste. A finales del siglo III d. A. se descubrirá un nuevo continente, Áltera (deformación de *Alia terra*, 'otra tierra', en latín).

SOBRE SAREMIA

Saremia es una región al sur del continente de Septentrión, formada por un conjunto de ciudades-estado unidas por una cultura común. Antaño, las ciudades-estado saremias formaban una liga que ejerció como talasocracia en el mar de Sentern, antes del dominio marítimo del Imperio tamarquío.

¹ Después del Azote. El Azote fue una pandemia que redujo drásticamente la población del mundo conocido (el equivalente de la Peste Negra en nuestro mundo), cuyo comienzo se tomó como referencia para el cómputo temporal en años venideros. Antes de eso, las distintas culturas tomaban referencias dispares, como el año de fundación de ciudades importantes, invasiones, coronaciones de reyes, guerras, etcétera

Destacan las ciudades-estado de Mur'ubi, Ebnis, Atalir, Terá, Qart, Sab'rad y Tinris.

SOBRE MUR'UBI

Descripción

Mur'ubi es una de las ciudades-estado de Saremia más importantes e influyentes. Está situada en la costa saremia, en la desembocadura del río Abderas, el cual divide la urbe en dos orillas, norte y sur; estas orillas están conectadas por tres puentes (de este a oeste, el puente Nuevo, el puente Viejo y el puente de los Susurros). El Abderas es navegable en las dos terceras partes de su recorrido, por lo que resulta una inmejorable vía de comunicación con las tierras del interior.

Cerca de la ciudad hay un delta conocido como la isla de los Tejeros, donde se asientan pescadores de río, curtidurías, fábricas —de vidrio, ladrillos y tejas—, carboneras y varios muelles fluviales.

La ciudad está rodeada por murallas por su lado interior, de 10 metros de alto y 3 de anchura. Seis puertas franquean el paso por esta muralla: tres en la orilla sur (de este a oeste, puerta de la Espiga, puerta del Alarde y puerta del Arrayán) y tres en la norte (de este a oeste, puerta de los Álamos, puerta del Bronce y puerta del Múrice).

Fuera de sus muros, a una legua de distancia hacia el norte, en un promontorio llamado Colinalta, se erige la necrópolis del Osario, exclusiva de la gente de sangre, los mur. Al Osario se accede por una senda tortuosa, el llamado Sendero Triste.

La bahía de Mur'ubi, guardada por altos acantilados, está bien protegida de forma natural. La bahía tiene dos bocanas, fácilmente defendibles; entre ambas se encuentra la isla de Altalaya, donde se alza una torre de vigilancia del mismo nombre, de piedra blanca, 40 metros de alto y planta octogonal. En el último nivel hay un campanario y, en el pináculo, una almenara que solo se enciende en situaciones excepcionales.

Durante el periodo de internada, el puerto de Mur'ubi se cierra al tráfico marítimo.

A finales del siglo II d. A., la población de Mur'ubi supera los 130 000 habitantes.

Economía

La economía de Mur'ubi se basa, principalmente, en el comercio. Mur'ubi es un puerto comercial donde recalán mercancías de buena parte

del mundo conocido: especias y seda de Myrmyrá, alumbre de Zaruvia, lana y ámbar gris de Noorlond, maderas, carbón y jade del continente de Meridión, entre otras muchas mercaderías.

Asimismo, las casas de comercio juegan un papel crucial en estas rutas comerciales. Actúan como bancos, corredurías y notarías para las numerosas transacciones comerciales que tienen lugar en la ciudad.

En cuanto a sus manufacturas, destacan los paños, el vidrio y los tintes. En tiempos, las Atarazanas de Mur'ubi fueron celebres por su capacidad de producción² y calidad, gracias a la explotación de los bosques de cedro y roble del interior.

Recursos

Mur'ubi cuenta con recursos naturales destacables:

- Al norte, en la sierra de Umurq, hay minas de plata, azogue y estaño.
- La campiña interior es fértil. Se cultivan cosechas de trigo, cebada y centeno.
- Pesca, tanto de río como de mar.
- Bosques de pinos, cedros y robles, que se explotan para conseguir madera, caza y resina.

Sistema monetario

El sistema monetario de Mur'ubi tiene como patrón la plata.³ Su moneda principal, la vela, se acuña en una plata de once dineros;⁴ tiene un peso de 12,5 g, un diámetro aproximado de 28 mm y un espesor de 2 mm.

Como monedas fraccionarias y fiduciarias (sin valor real) de la vela están el adarme (un octavo de vela) y el cuarto (un treintaidosavo de vela). La primera está acuñada en cospel de vellón (liga de plata de baja ley y cobre) y la segunda, en cospel de cobre. Ninguna de las dos puede redimirse directamente por velas de plata en las casas de cambio.

² En situaciones de extrema urgencia, las Atarazanas de Mur'ubi alcanzaron tal nivel de eficacia en la fabricación naval que, según los registros, eran capaces de manufacturar un buque de guerra al día.

³ A partir del s. III d. A., Mur'ubi adoptará un patrón bimetálico.

⁴ Antes de la adopción del sistema métrico decimal, la ley de la plata se medía en dineros y granos. La plata pura tiene 12 dineros; un dinero equivale a 24 granos.

Poder político

El sistema político de Mur'ubi es una oligarquía. Diez familias (linajes solariegos), pertenecientes a una clase social excluyente, los mur, controlan el gobierno de Mur'ubi a través del órgano político del Cónclave. Este Cónclave está integrado por los diez patriarcas de los linajes solariegos, llamados *egregios*.

El Cónclave de Mur'ubi tiene asumidos los poderes legislativo, judicial y ejecutivo. A la cabeza del Cónclave está el jerarca, un cargo vitalicio designado entre las familias solariegas mediante una votación que requiere una mayoría simple. El jerarca del Cónclave, *sensu stricto*, no gobierna, pero tiene capacidad de vetar las decisiones del Cónclave y actúa como moderador. El jerarca reside en el palacio Lapislázuli.

Sociedad

La sociedad de Mur'ubi está organizada en clases sociales, excluyentes entre sí.

Los mur

La clase social más alta son los llamados *mur* o *gente de sangre*, cuyos linajes son anteriores a la fundación de la ciudad.

Orígenes

El término *mur* se remonta a la ocupación tamarquia. Los antiguos pobladores de Mur'ubi eran famosos por la púrpura que obtenían del múrice, el cual teñía los mantos de los reyes y emperadores tamarquios. Los cronistas tamarquios llamaban a los oriundos de Mur'ubi «la gente del múrice» (*muricis populus*); con el tiempo, este gentilicio se acortó hasta el actual *mur*.

La ley de la sangre

La única forma de ser mur es nacer de una madre mur. Esta es la llamada *ley de la sangre*. De facto, esto conlleva que entre los mur no existen bastardos, pues la condición de mur se hereda de la madre, sin que importe la cuna del padre.

Los apellidos de los miembros de esta clase social vienen precedidos por el adjetivo mur. Es posible (incluso frecuente) que un plebeyo tome

el apellido del linaje mur con el que se emparenta (normalmente, por matrimonio); pero, en ningún caso, puede anteponer *mur* al apellido.

Nótese que, si bien los matrimonios de hombres mur con mujeres de condición plebeya son una rareza (y un escándalo), el viceversa es moneda corriente. Esto es lógico: en virtud de la ley de la sangre, los hijos de una mur mantienen su estatus social sea cual sea el padre; pero, en cambio, los hijos de un mur y una plebeya son plebeyos y quedarían excluidos de esta clase social.

Privilegios

Los mur tienen asociados una serie de privilegios: están exentos de tributos, gabelas y portazgos; deben ser juzgados por sus pares, en un tribunal aparte; no pueden sufrir tortura; si son condenados a muerte, solo pueden ser ejecutados mediante la espada o el veneno; no pueden ser juzgados por delitos de sangre contra plebeyos, siempre que actúen en defensa propia; por último, tienen reservados los altos cargos del gobierno y sus instituciones (el Tesoro, el Cónclave, el Tribunal Mayor, etc.).

La nobleza terrateniente

La nobleza terrateniente, si bien comparte orígenes con los mur, es a efectos prácticos una clase social aparte. La nobleza terrateniente ocupa la campiña y vive de explotar sus terrenos: caza, cultivos de trigo y cebada, madera y resina. Naturalmente, ambas clases se consideran superiores, y sus relaciones son tirantes, cuando menos.

Plebeyos

Todo aquel que no nazca mur es considerado plebeyo, por lo que es la clase social más amplia. Dentro de los plebeyos hay varios grupos. Los principales son:

Gremiales de las Artes Mayores

Las llamadas Artes Mayores agrupan los gremios de mayor importancia y poder económico. En Mur'ubi son siete: laneros, sederos, orfebres, cambistas, escribanos, médicos y peleteros. Estos gremios tienen como representante al Consejo, el cual negocia con el Cónclave sus ordenanzas, fueros y privilegios.

La relación entre los gremiales de las Artes Mayores y los mur es más estrecha de lo que cabría pensar en un principio. En los últimos tiempos, los linajes que han visto reducido su poder y prosperidad han acabado emparentándose con las familias más destacadas de las Artes Mayores.

Gremiales de las Artes Menores

Las Artes Menores comprenden el resto de los gremios. Entre los más importantes están los herreros, cuchilleros, molineros, tintoreros, plateros, cerrajeros, curtidores, canteros, carpinteros, hosteros y alarifes.

Jornaleros

Los jornaleros agrupan el resto de los oficios no reconocidos, caracterizados por no tener, en sí, una manufactura. Por ejemplo, estibadores, pescadores, labriegos, cocheros, boteros, tederos, calafateadores y mensajeros. Algunos grupos de jornaleros se asocian en las llamadas *juntas*, como la junta de estibadores (una de las mejor organizadas, casi a punto de establecerse como gremio) y de calafateadores.

La principal diferencia entre jornaleros y gremiales es que los primeros no tienen cofradías ni ordenanzas oficiales.

Los cofrades

La mayoría de los gremios tienen asociaciones llamadas *cofradías*. Estas cofradías asocian a dos o más oficios similares (por ejemplo, la cofradía del Hierro agrupa a herreros, cuchilleros, armeros y cerrajeros).

Una cofradía (por lo general, bajo la advocación de un yrd nominal) tiene como funciones principales la defensa de sus asociados, el socorro de ancianos, viudas, huérfanos y enfermos, y el culto a su patrón, el cual incluye el mantenimiento de hornacinas y altares y la celebración de fiestas en su honor.

Con tal de sufragar estas funciones, las cofradías administran un fondo, el cual se constituye con las participaciones obligatorias de sus asociados y con las cuotas (voluntarias, en teoría) de aquellos que establezcan negocios en los barrios bajo su protección (lo cual, en la práctica, es una forma poco disimulada de extorsión).

Los miembros de una cofradía se llaman *cofrades* y se encargan de administrar el fondo, recaudar las participaciones y de proporcionar músculo para los servicios de protección: vigilancia nocturna (a través de los

serenos) y una milicia permanente compuesta por *broqueleros*, llamados así por su costumbre de llevar broquel al cinto.

Los velados

Los velados son una clase social aparte de todas, una casta sacerdotal considerada como intocable. Se ocupan del culto a Motgh, el dios gusano, y de mantener el Osario, la necrópolis de Mur'ubi. Los velados juran votos de castidad, obediencia y pobreza, y residen en el mismo Osario.

Fuerzas del orden

Si bien Mur'ubi no mantiene un ejército permanente como tal, dispone de cuatro clases de fuerzas del orden: la Guardia, la Armada, la Aduana y las milicias. Las tres primeras están bajo la autoridad del senescal de la ciudad. Solo la Armada es una fuerza militar *per se*.

La Guardia

Comandada por el preboste, la Guardia mantiene el orden y hace cumplir la ley dentro de los límites de la urbe.

La Guardia tiene dos cuarteles, uno por cada orilla de la ciudad. En total, dispone de unos seiscientos hombres.

La Armada

La Armada de Mur'ubi se ocupa de defender la ciudad y de proteger las rutas marítimas.

Los efectivos de la Armada se distribuyen en dotaciones, al mando de capitanes de mar y guerra, la máxima autoridad en un buque de guerra, tan solo supeditada a la del senescal (o, en campañas de guerra, a un almirante). Las dotaciones se componen de entre doscientos y doscientos cincuenta hombres, entre *gente de mar* (marineros y pilotos) y *gente de pelea* (soldados y artilleros).

En los tiempos de la talasocracia, antes de ser sometidos por los tamarquios, la flota militar de Mur'ubi no era inferior a los 200 buques de guerra, que protegían una flota comercial de unas 2500 naves. A finales del s. II d. A., la flota militar de Mur'ubi (en situación normal) ronda los 30-40 buques de guerra.

Durante la internada, las tripulaciones reciben una licencia hasta el inicio de la próxima campaña (por lo general, en primavera).

La Armada tiene sus cuarteles en las Atarazanas, donde cuenta con una guarnición permanente para su defensa. Tanto esta guarnición como las Atarazanas están a cargo del *capitán de maestranza*.

La Aduana

El cuerpo de la Aduana se ocupa del control del tráfico marítimo de la bahía de Mur'ubi, lo cual incluye el cobro de los aranceles correspondientes y de velar por la seguridad de los muelles.⁵

Las milicias

En el interior, la nobleza terrateniente dispone de milicias permanentes para la defensa de sus tierras y garantizar la seguridad de los caminos.

Religión

En términos generales, los saremios tienen una religiosidad poco marcada si los comparamos con otras culturas de Últer. Por ejemplo, si bien tienen un panteón propio de dioses, estos rara vez reciben adoración directa.

El culto a los yrdn

El culto a los yrdn es el más importante de la cultura saremia. Los yrdn (singular, yrd) son un conjunto no siempre claro de entidades espirituales. Hay dos clases de yrdn: los *nominales* y los *comunes*.

Los yrdn nominales son parecidos, en cierta forma, a los santos de la religión cristiana; surgen del recuerdo de los reyes y héroes de la cultura saremia. Algunas ciudades-estado y ciertas familias nobles pueden tener, además, sus propios yrdn nominales.

La siguiente tabla relaciona algunos yrdn nominales, muy comunes en Mur'ubi, junto a la advocación (patronazgo) que les corresponde:

Nombre	Sobrenombres	Advocación
Quilnub	El Astuto, el Pescador	Ladrones, marineros y pescadores

⁵ No es infrecuente la llamada *piratería de bahía*, que asalta barcos atracados en los muelles o fondeados en la bahía para saquearlos.

Nombre	Sobrenombres	Advocación
Nezrú	El Forjador, el Fundador	Herreros y trabajadores del hierro en general; canteros y trabajadores de la construcción
Qanah	Forjador de la Lanza, el Asesino	Asesinos y criminales
Zilah	La Consorte, la Vieja Puta	Prostitutas
Namru	El Cazador	Cazadores, peleteros
Haiq	El Arquero	Soldados, flecheros, espaderos y armeros
Ilnú	Madre de todos	Mujeres, madres, hilanderos y trabajadores textiles
Adait	Primer Nacido	Notarios, próceres

Los yrdn comunes son equiparables a los manes romanos y corresponden a los espíritus de los antepasados, fundidos en un acervo común. En principio, las almas de los mur, una vez pasados siete años ligados a sus restos mortales, engrosan los yrdn comunes. Asimismo, un yrd nominal que caiga en el olvido acabará por unirse a ellos.

Los dioses primordiales

Los dioses primordiales protagonizan las leyendas y cuentos de la mitología saremia. Normalmente, no reciben adoración directa, salvo algunas excepciones. (La ciudad-estado de Tinrit, por ejemplo, tiene altares a Sammash y Yarish).

Los dioses primordiales saremios son:

SAMMASH

Sammash, el Sol, representa la luz del sol y la masculinidad. Sus símbolos son la corona radiante y el cetro. Es esposo de Yarish y padre de Rasheb y Saremis.

YARISH

Yarish, la Luna, representa la noche y la feminidad. Su símbolo es la corona bicéfala. Esposa de Sammash, es la madre de Saremis y Rasheb.

SAREMIS

Saremis, la Tierra, hija de Sammash y Yarish, es la diosa tierra, señora de la vida y de la naturaleza. Su símbolo es una rama florida. Según cuentan las leyendas saremias, fue asesinada por Motgh, el dios gusano; sin embargo, gracias a los relámpagos de su hermano Rasheb y la luz de su padre Sammash, renace cada primavera.

RASHEB

Rasheb, el Relámpago, es un dios impetuoso y colérico, hijo de Sammash y Yarish, y hermano de Saremis. Su símbolo es el rayo. Es enemigo de Motgh, el dios gusano. Representa las fuerzas desbocadas de la naturaleza.

MOTGH

Motgh, el dios gusano, es un dios destructor, aborrecible, que vive bajo tierra y odia a los moradores de la superficie. Su símbolo es una raíz negra. Los orígenes de este dios no son claros; algunas leyendas afirman que proviene de los espacios oscuros y vacíos entre las estrellas, pero otras dicen que Qanah, al asesinar a su hermano, propició que Motgh entrara en el mundo.

NEYMED

Neymed, la Sierpe, no recibe adoración de los saremios (sin embargo, los taibnios lo tienen en lo más alto de su enorme panteón, la Miriada). Neymed es el dios de las profundidades abisales. Su símbolo es el mar. Según las leyendas, permanece atado por la cadena Nudosa; cuando logre desatarse, su cólera arrasará el mundo.

Los dioses extranjeros

Los saremios son muy tolerantes con las religiones extranjeras, si bien pocas de ellas han conseguido permear su cultura. En Mur'ubi, en la avenida de los Altares, muchos dioses extranjeros tienen templos a los que acuden feligreses de paso por la ciudad, desde todos los rincones del mundo conocido.

Sin embargo, en los dos últimos siglos, estos cultos han decaído notablemente. Durante los terribles años del Azote, los llamados profetas de la Magra preconizaron la muerte de los Viejos Dioses. En el occidente de Septentrión, esto supuso censurar o prohibir su culto, sustituido por el Dios Eterno, conocido también como el Dios Cruzado por la cruz que portan sus seguidores.

Ritos funerarios

Los ritos funerarios en Mur'ubi (y de la cultura saremia, en general) son muy distintos según la clase social del difunto.

Los mur tienen un rito propio y exclusivo. El acceso al Osario, la necrópolis a las afueras de la ciudad, solo está permitido a la gente de sangre y a los velados. Incumplir esta prohibición se considera un sacrilegio, castigado con la pena de muerte.

Las exequias de un mur se celebran, habitualmente, un día después del fallecimiento, siempre al atardecer. Los dolientes van a pie, con ropajes grises, manchados de ceniza, hasta el comienzo del Sendero Triste, al pie de Colinalta. Allí presentan sus respetos al difunto y esperan la llegada de los velados; estos recogen el cadáver y lo llevan a una cámara mortuoria, la antesala del Osario, donde reposa en un banco de piedra un día y una noche; durante estos, los familiares aún pueden visitar al difunto.

Después de ese tiempo, los velados toman el cadáver y lo queman en una pira de ramas de enebro y tejo. A continuación, recogen los huesos, los limpian y untan con resinas y lacas para preservarlos, y los llevan al nicho que le corresponde al finado (según su linaje) y anotan su entrada en el *Obitus Codex*, un libro donde se registran los muertos cuyos restos reposan en el Osario.

Los plebeyos, por el contrario, al no poder acceder al Osario, optan por o bien quemar a sus muertos y dispersar sus cenizas, o enterrarlos en un cementerio a las afueras de la ciudad. Sus ritos son más sencillos, si bien los gremiales prósperos tratan de imitar los duelos de los mur y con frecuencia tienen sepulcros y panteones privados.

Para los cadáveres sin identificar, Mur'ubi cuenta con un servicio público de recogida, el llamado *carro de la magra*. Este recoge los cadáveres encontrados en las calles y, durante un tiempo máximo de tres días, el conductor del carro (en la jerga común, el *alivioso*) recorre las calles de la ciudad, a fin de que los familiares y amigos de personas desaparecidas puedan buscarlas entre los muertos y reclamen su cuerpo a cambio de una tarifa.

Si no son reclamados tras esos tres días, el alivioso llevará los cadáveres al cementerio, donde los arrojará a una fosa común o, según el caso, los quemará en una pira.

SOBRE EL IMPERIO TAIBNIO

Cruels, extraños y supersticiosos: estos muy bien podrían ser los adjetivos con los que un habitante de Septentrión describiría a los taibnios, sin miedo a equivocarse demasiado.

El Imperio taibnio surgió en el siglo II a. A. Los taibn, un pueblo nómada de expertos jinetes, provenía de las estepas noroccidentales de Varmud. El hambre y unos inviernos especialmente crudos los empujaron al norte en varias corrientes migratorias. Tras luchar con los pueblos del desierto, acabaron por asentarse al noreste, en la península de Tyrias.

Allí, tras dominar al resto de los pueblos, comenzaron la forja de primero un reino y luego un imperio, que a lo largo de cuatro siglos

ha consolidado su dominio del este de Meridión, tanto por mar como por tierra.

No fue fácil. El Imperio taibnio, turbulento e inestable en sus comienzos, estuvo a punto de disolverse en numerosas ocasiones; una de las más críticas acaeció durante los años del Azote, conocidos por sus historiadores como el Interregno.

A finales del siglo II d. A., los dominios del Imperio se extienden, en Meridión, por las provincias de Hamaiq, Nabath y Khemn; mantiene bajo su férula, además, a los reinos de Cimrria, Qyrt y Nuam. Tras la conquista de la ciudad de Viridium, han establecido una cabeza de puente en la península de Ancirna, desde la que amenazan con extenderse por Septentrión.

SOBRE LA QABILA DE MUR'UBI

En el templo de Mahyarat de Mur'ubi se esconde una qabila de los llamados *shalaj* (los Sin Tierra), herederos de una cultura sin par en Meridión: los *qabiln* o aulladores.

De todos los pueblos del desierto de Urnd'akni (la Roja Desesperación) con los que guerreó el Imperio taibnio, los *qabilnd* fueron, sin duda alguna, los más belicosos, audaces y tercios.

Eran un pueblo nómada de ascendencia matrilineal, compuesto por trece tribus o *qabilas*. Cada qabila estaba dirigida por una madre, sacerdotisa de la diosa Mahyarat; a diferencia de otros pueblos del desierto, los *qabilnd* eran monoteístas.

Antes de las guerras con el Imperio, los *qabilnd* dominaban a los demás pueblos del desierto, a los que exigían tributo. Controlaban con mano de hierro las rutas comerciales, los oasis y las minas de sal.

Aunque ferocísimos en la guerra, los *qabiln* perdieron muchas batallas ante el Imperio debido a su desunión. No fue hasta la llegada de Abrás el Fiero, un líder que unió a todas las tribus frente a los taibnios, que los vientos de la guerra los favorecieron. Sin embargo, cuando la guerra casi estaba ganada, uno de los más fieles seguidores de Abrás lo traicionó y precipitó así la derrota de los *qabiln*, cuyas tribus fueron diezmadas.

Tras su derrota, los *qabilnd* se dispersaron y medraron como un conjunto de qabilas dispersas por Meridión. A esas tribus sobrevivientes se las conoce como los *shalaj* (los sin tierra). Perseguidos, los *shalaj* han sobrevivido gracias al secreto; paradójicamente, durante decenios han ejercido como asesinos a sueldo en las intrigas del Imperio.

Las qabilas repartidas por las provincias del Imperio taibnio no disponían de organización hasta que, en el s. I d. A., se constituyó el Ish'abn, el Consejo de las Trece, formado por las trece madres de las qabilas más antiguas.

A partir del s. II d. A., el Consejo de las Trece ha fundado varias qabilas en el extranjero, amparadas en el seno de los templos a Mahyarat.

SOBRE LOS IDIOMAS

Al lector es muy probable que le choque el uso —en absoluto disimulado— de idiomas de nuestro mundo en la novela, entre ellos el latín, el turco, el italiano y el inglés.⁶ Naturalmente, se trata de algo intencionado.

Dicho esto, supongo que toca explicar mis motivos, aunque nadie me haya pedido una justificación (por ahora).⁷

Bien. Realmente, la explicación es muy sencilla: no soy un experto en lenguas, precisamente. Salvo que asumiera que hay una lengua común mayoritaria (algo bastante chapucero, en mi opinión) y pasara de puntillas en este aspecto, tenía que tomar una decisión.

Una opción era inventar las palabras justas, según necesidad, de cada lengua, opción que descarté de entrada. Siempre me ha resultado un poco ridículo cuando un autor de fantasía comienza a inventarse palabras en idiomas desconocidos, tirando de oído, y sin unos mínimos conocimientos de lingüística.⁸

Repito: no soy experto en lenguas, y no tenía la paciencia ni la disposición para aprender los rudimentos necesarios de lingüística como para no hacer el ridículo. Y como, al cabo, los idiomas artificiales se basan en los existentes, la idea se planteó sola: ¿y si usaba los idiomas de nuestro mundo, con total desfachatez?

Dicho y hecho. Así, el tamarquío, taibnio, aranés y ghathárico son trasuntos (con algunas licencias y seguramente muchos más errores) del latín, turco, italiano e inglés. En algunos casos he optado por versiones arcaicas de ciertos vocablos, y he transliterado otros. Sea como fuere, le corresponde al lector juzgar el resultado.

6 El turco, no obstante, está bastante escondido.

7 Aquí aplicaría lo de *Excusatio non petita, accusatio manifesta*.

8 Mención especial al uso indiscriminado de signos ortográficos ajenos al español, como el umlaut.

SOBRE EL COMBATE Y LAS ARMAS

En la novela se presentan tres formas o contextos de lucha: el de Zaiel Mevnorás, el de Naúd y los yadiqd de la qabila y el de la Armada (soldados y exsoldados). Estos tienen su inspiración en diferentes escuelas y estilos de lucha con y sin armas de nuestro mundo y en mi limitada —pero muy enriquecedora— experiencia como esgrimista histórico, gracias a la AEEA (Asociación Española de Esgrima Antigua).

Primer contexto: Zaiel Mevnorás

El primer contexto o forma de combate con armas es la destreza dazyr, empleada por uno de los protagonistas, Zaiel Mevnorás. Este lo aprendió de Leydn Crenath, el antiguo senescal de Mur'ubi.

La destreza dazyr intenta ser un reflejo fiel (con licencias, por supuesto) de la tradición alemana de esgrima iniciada por el maestro alemán del siglo XIV Johannes Liechtenauer. Así, se utilizan términos directamente en alemán (ver el apartado «Sobre los idiomas»), tales como guardias, cuchilladas y golpes maestros.

Armas ofensivas

langschwert. La esgrima alemana de la tradición Liechtenauer es especialmente conocida por la *langschwert* o espada larga.⁹ La espada larga es un tipo de espada europea con las siguientes características: hoja recta y de doble filo de unos 90 cm, peso entre 1 y 1,5 kg, arriaces más o menos rectos, en forma de cruz, y una empuñadura lo suficientemente larga para acomodar ambas manos (entre 20 y 30 cm). En concreto, la espada que emplea Zaiel correspondería, dentro de la tipología de Ewart Oakeshott, al tipo XVII.

⁹ No es tan fácil como parece elegir un término para referirse a esta arma. Si bien espada larga es discutible por tratarse de una traducción un tanto mocosuena del *langschwert* alemán o del *longsword* inglés, considero que es claro. Otros términos utilizados para esta arma son espada de mano y media, espada de guerra o incluso espada de dos manos (este último término, no obstante, es impreciso, pues podría definir cualquier espada que se esgrima con ambas manos, como estoques medievales, montantes, espadas bastardas e incluso algunos bracamartes).

pistola. La pistola que usa Zaiel en varias ocasiones a lo largo de la novela se inspira directamente en las primeras pistolas con llave de rueda de principios del s. XV. Dispone de dos cañones superpuestos de unos 15 mm de calibre. Un ejemplo podría ser la pistola de dos cañones de Carlos V (Real Armería [inv. K53], Madrid), de 1540.



Arriba, dibujo de una espada de la tipología XVII de Oakeshott (Peter Johnsson, *Albion Swords*).

Debajo, pistola de Carlos V, una pieza mucho más ornamentada que la de la Real Armería de Madrid (Museo Metropolitano de Arte, Nueva York).



Armas defensivas

arnés blanco. La armadura con la que Zaiel se arma en uno de los últimos capítulos es el característico *arnés blanco*¹⁰ del s. XV. En la imaginaria popular, estas armaduras se asocian indefectiblemente a la Edad Media, pero en realidad son tardías y más propias del final de este periodo o de la Edad Moderna. En particular, la armadura de Zaiel bien podría ser similar a las armaduras italianas «a la tedesca» de principios del s. XV. La mención de la «prueba con ballesta de torno» era una comprobación de calidad que hacían los armeros a sus armaduras: disparaban sobre ella, desde una distancia fijada, bien con una ballesta de torno (a toda prueba) o un arco o ballesta de gancho

¹⁰ Tampoco es fácil utilizar un término apropiado. Es muy común llamar a estas armaduras, por influencia de las malas traducciones de juegos de rol, armaduras completas, armaduras de placas o incluso corazas.



Arnés blanco italiano (c. 1450-1460). Museo Metropolitano de Arte, Nueva York.

(media prueba). Si el proyectil no atravesaba la armadura, esta había pasado la prueba.

Segundo contexto: Naúd y los yadiqd de la qabila

Naúd y los yadiqd de la qabila están adiestrados en la destreza qabiln, que emplea varios arjaid (v. glosario) específicos para el combate con y sin armas.

El arjai Yamruq se ocupa de las formas de combate sin armas. Sin entrar mucho en detalles, sería una suerte de mezcla entre Panantukan (boxeo filipino), Muay Thai (boxeo tailandés) y Ringen (lucha sin armas de la tradición medieval alemana).

Por otro lado, Silajq, el arjai del combate armado, tiene tres armas principales: la lanza, la espada (a una y dos manos, acompañada la primera de broquel o escudo) y la daga.

De estas tres armas, he puesto especial énfasis en la espada (en compañía del broquel), la daga y la sashda. Para la esgrima con espada y broquel me he basado en las interpretaciones modernas del tratado I.33; para la daga, técnicas filipinas (Eskrima) y militares de lucha con cuchillo; y para la *sashda*, la tradición italiana de espada larga del s. XIV, cuyo autor más señero fue Fiore dei Liberi.

Armas ofensivas

broquel. El broquel es un escudo pequeño, de metal o madera reforzada, de unos 35-45 cm de diámetro, que se empuñaba en vez de abrazarse y que podía llevarse con facilidad (frente al engorro de otros escudos de mayor tamaño). El manejo es ágil y rápido tanto en la defensa como en la ofensa. Su uso fue muy extendido, en especial en entornos urbanos, y, con el tiempo, se le asociaron connotaciones negativas.¹¹ Cabe mencionar que aparece citado en la narración *Rinconete y cortadillo*, de Cervantes, como parte del arsenal del hampa de la Sevilla del s. XVII.

daga. La daga en este contexto es bastante uniforme y corresponde a un arma corta de dos filos convergentes y una hoja de entre 25 y 30 cm, temible en las distancias cortas.

¹¹ V. *Tesoro de villanos*, de María Inés Chamorro, s. v. *broquelista*, *broquelero*: 'pendenciero que usa broquel', o el término inglés *swashbuckler* ('espadachín, bravucón'), que literalmente sería un 'golpeabroqueles'.

espada. Las espadas que usan los yadiqd en combinación con broqueles corresponderían a espadas de hoja recta de doble filo y arriaces en cruz, pensadas para blandirse con una mano.

Para estas espadas me he basé, en principio, en la típica espada de armar del caballero medieval, si bien luego me decanté por una tipología más tardía, propia del s. XIV, como es la XVIII de Oakeshott, cuya diferencia más notable es que los filos no son paralelos y la punta, aguzada y recia, es idónea para asestar estocadas, sin que la capacidad de corte de las cuchilladas se vea comprometida.

lanza. Las lanzas que usan los yadiqd son cortas, de unos 150-180 cm, con moharra (punta) lanceolada, pensadas para manejarse con ambas manos.

sashda. V. glosario. La sashda es una espada pensada para esgrimirse a una o dos manos, con una hoja entre los 70 y 100 cm de largo. Para su morfología me basé en las kaskaras sudanesas.

Armas defensivas

jubete de armas. Los yadiqd no emplean armas defensivas pesadas. El jubete de armas que llevan durante sus encomiendas de sangre es un jubón (una prenda ajustada, que cubría desde los hombros a la cintura) reforzado con una malla ligera de acero o, en el peor de los casos, relleno de estopa.

Tercer contexto: la Armada (soldados y exsoldados)

La Armada de Mur'ubi es un cuerpo de carácter militar. Uno de los aspectos clave para que cualquier fuerza militar funcione es la disciplina. Más que la capacidad individual de cada soldado, lo que marca la diferencia es la capacidad conjunta de actuar organizadamente bajo condiciones extremas.

Un combate naval es, además, mucho más encarnizado y exigente que cualquiera terrestre, pues una vez a bordo de un buque de guerra ya no hay la posibilidad de huir (más aun teniendo en cuenta que pocos hombres de la dotación de un barco sabían nadar).

Para la Armada de Mur'ubi me he basado en la organización naval de las Reales Armadas españolas de finales del s. XV.

Aunque no formen parte de la Armada, este contexto se aplica a la mayoría de las cofradías de Mur'ubi; dado que los sacerdotes se nutren de exsoldados de esta fuerza, estos aplican a su cofradía tanto la organización como las tácticas aprendidas.



Arriba, miniatura del manuscrito medieval Codex Manesse, de Johann von Ringgenberg (c. 1340). Los contrincantes luchan con espadas de armar y broqueles.

Abajo, kaskara sudanesa, s. XIX. Royal Armouries.



Armas ofensivas

arcabuz. El arcabuz del periodo, precursor del más avanzado mosquete, es un arma de fuego pesada, lenta y aparatosa. El alcance efectivo era de unos 50 m, pero su efecto era letal, además de producir un gran impacto psicológico cuando se disparaba en formación. Otro factor crucial en su popularización fue la facilidad de su uso frente al arco y la ballesta. Los arcabuces de la época se disparaban mediante llaves de mecha, que eran, en esencia, un mecanismo de palanca que acercaba la mecha encendida (o *mosca*¹²) a la cazoleta, donde prendía a través del oído del cañón la carga de pólvora negra que propulsaba la bala (o *pelota*). Esta era esférica, de plomo, y su peso oscilaba, según el calibre del arma, entre los 20 y 30 g, aproximadamente.

ballesta. Las ballestas del periodo suelen armarse con cranequín o gafa; en el primer caso, se trataba de un ingenio mecánico, dotado de una manivela, que desmultiplicaba el esfuerzo necesario; en el segundo, la gafa era una suerte de palanca con la que tensar a mano la cuerda. La ballesta era un arma de carga lenta pero potentísima, capaz de arrojar proyectiles (virote) con una capacidad de penetración tremenda.

chuzo. El chuzo es un arma de asta sencilla pero eficaz: un palo grueso dotado de un hierro de punta recia triangular o cuadrangular. El asta medía entre 90 y 150 cm y tenía unos 5 cm de diámetro. Podía usarse como arma arrojadiza o cuerpo a cuerpo, tanto para golpear, a modo de garrote, como para ofender con la punta.

facas. Las facas son cuchillos corvos, usados tanto como herramientas como para la defensa en entornos civiles.

media espada/bracamarte/terciado. Estos tres términos se refieren a un arma similar: una espada corta, de unos 60 cm de largo, un solo filo, algo corvo, muy orientado a las cuchilladas dada su excelente capacidad de corte. El término *media espada* y *terciado* hacen referencia a su menor longitud (a la hoja le falta uno de los tres tercios de una espada normal).

¹² Puede que al lector le suene la expresión española *Tener la mosca detrás de la oreja*. El origen está, precisamente, en esa acepción del término mosca: los arcabuceros, durante las esperas, o cuando necesitaban tener las manos libres (por ejemplo, para recargar el arma), se colocaban la mecha (mosca) sobre la oreja, como ahora nos colocaríamos un lápiz, para tenerla preparada en caso de necesidad.



Arriba, lansquenete cargando un arcabuz. Grabado de Sebald Beham (1540).

Abajo, réplica de bracamarte (The Vassal, Albion Swords).



media pica. La pica es un arma de asta larga compuesta de un palo de unos 3 m de largo y una moharra pequeña y aguda; la media pica, como puede inferirse, era un arma similar, con el asta de unos 1,5 m, más adecuada para los combates navales.

pote caliente. El término 'pote caliente' es inventado. Correspondería a una granada de pólvora negra y brea en un recipiente de arcilla grueso, con o sin mecha.

Armas defensivas

media armadura. La media armadura empleada por la gente de pelea de la Armada era una armadura similar al arnés blanco en el mejor de los casos, pero solo cubría los hombros y el torso; en el peor de los casos, era de cuero hervido.

pancera. La pancera era la pieza de la media armadura que cubría el vientre. Con frecuencia, los soldados la usaban como pieza defensiva cuando estaban fuera de servicio, dada su relativa ligereza frente a la media armadura.

yelmo. El yelmo defendía la cabeza; solía ser de hierro y cuero. El yelmo de la Armada de Mur'ubi en este periodo es similar al capacete.

SOBRE LOS SISTEMAS DE MEDIDA

Cómputo del tiempo

La mayor parte de las culturas del continente de Septentrión utilizan el llamado calendario erídeo para la medición del tiempo. En este calendario, el año, cuya duración es de 365 días, se divide en doce meses de treinta días de duración cada uno. Para completar la duración del año, se añaden cinco días tras el último mes. Este periodo de cinco días recibe el nombre de *días colendos*, del tamarquío *colendus* (venerable). Los días colendos no tienen nombres y tan solo se conocen por su ordinal (primer día colendo, segundo día colendo, etc.).

Los meses

A modo de guía, la siguiente tabla establece la relación entre el calendario gregoriano (el oficial en buena parte de nuestro mundo) y el erídeo:

Calendario gregoriano		Calendario erídico	
Mes	Orden	Mes	Orden
Enero	Primero	Undembre	Undécimo
Febrero	Segundo	Duodembre	Duodécimo
Marzo	Tercero	Ineo	Primero
Abril	Cuarto	Secundo	Segundo
Mayo	Quinto	Tertio	Tercero
Junio	Sexto	Cuartembre	Cuarto
Julio	Séptimo	Quintembre	Quinto
Agosto	Octavo	Sextembre	Sexto
Septiembre	Noveno	Septembre	Séptimo
Octubre	Décimo	Octembre	Octavo
Noviembre	Undécimo	Novembre	Noveno
Diciembre	Duodécimo	Decembre	Décimo

Las estaciones

El calendario erídico ordena las cuatro estaciones de la siguiente forma: primavera (de ineo a tertio), verano (de quartembre a sextembre), otoño (de septembre a noviembre) e invierno (de decembre a duodembre).

Los inicios de cada estación están señalados por los solsticios y equinoccios, según el hemisferio:

Septentrión (hemisferio norte)

Estación	Comienzo
Primavera	21 de ineo (Equinoccio de primavera)
Verano	21 de quartembre (Solsticio de verano)
Otoño	21 de septembre (Equinoccio de otoño)
Invierno	21 de decembre (Solsticio de invierno)

Meridión (hemisferio sur)

Estación	Comienzo
Primavera	21 de septembre (Equinoccio de primavera)
Verano	21 de decembre (Solsticio de verano)
Otoño	21 de ineo (Equinoccio de otoño)
Invierno	21 de quartembre (Solsticio de invierno)

Las semanas y los días

Cada mes se divide en semanas de siete días. Los días no reciben un nombre especial y se suelen nombrar con el ordinal y el término jornada: primera jornada, segunda jornada, tercera jornada, etc. El sexto día recibe usualmente el nombre de *vísperas*, y el séptimo, *solaz*.

Las horas

Los saremios siguen la división tamarquia, atribuida al hijo y discípulo de Erides, Erides el Joven. Esta divide el día en cuatro *cuartas* (periodos de seis horas), dos diurnas y dos nocturnas; las cuartas tienen seis horas que se componen a su vez de sesenta minutos.

La primera cuarta, llamada *cuarta prima*, comprende las seis primeras horas del día, de las 6 a las 12 horas (el término de la primera cuarta es el mediodía); la segunda cuarta, o *cuarta secunda*, es de 12 a 18 horas (el principio es el mediodía); la tercera, *cuarta tertia*, de 18 a 24 h. (el término de esta cuarta es la medianoche); y, finalmente, la última cuarta, llamada *cuarta de vigilia* o *cuarta postrema*, ocupa las seis últimas horas de la noche (de 24 a 6 h). Es frecuente obviar el término cuarta: así, el día se divide en *prima*, *secunda*, *tertia* y *vigilia* o *postrema*.

Pesos y longitudes

Nota: se han redondeado en muchos casos los equivalentes históricos de estas medidas.

Distancia

Legua = 4,2 km, 1/3 de milla, 3000 pasos, 5000 varas, 15 000 pies.

Milla = 1,4 km, 1000 pasos, 5000 pies.

En los viajes, una medida de distancia habitual es la jornada. Equivale a 8 leguas o 24 millas, unos 34 km. Proviene del ejército tamarquio, que podía desplazarse esa distancia por sus caminos tras cinco horas de marcha.

Longitud

Estadal = 3,36 m; cuatro varas, doce pies.

Braza = 1,68 m; dos varas, tres pies. (Uso preferente, que no exclusivo, del ámbito marítimo).

Paso = 1,40 m; cinco pies.

Vara = 84 cm, dos codos, cuatro palmos, tres pies.

Codo = 42 cm; media vara, dos palmos, un pie y medio.

Pie = 28 cm; tercera parte de la vara.

Palmo = 21 cm, cuarta parte de una vara, doce dedos.

Pulgada = 2,33 cm, la doceava parte de un pie.

Dedo ≈ 1,75 cm, la doceava parte de un palmo.

Peso

Tonelada = 920 kg, 20 quintales.

Quintal = 46 kg, 4 arrobas, 100 libras.

Arroba = 11,5 kg, 25 libras.

Libra = 460 g.

Onza = 28,75 g.

Adarme = 1,8 g.

Quilate = 0,205 g.

Equivalencias: 1 quintal = 5 arrobas = 100 libras; 1 libra = 16 onzas, 1/20 de arroba; 1 onza = 16 adarmes = 140 quilates; 1 adarme = 8,75 quilates.

Capacidad (líquidos)

Cántara = 8 azumbres, 16 litros.

Azumbre = 2 l, cuatro cuartillos.

Cuartillo = 0,5 litros.

DRAMATIS PERSONAE

Personajes principales

ZAIEL MEVNORÁS

Senescal de Mur'ubi. Antiguo soldado de la Armada. Treinta y tres años; estatura media, ojos y pelo castaños. De origen campesino, abandonó su pueblo para probar fortuna en la ciudad con tan solo doce años. Está casado con Betzabé Mur Mevnorás.

NAÚD

Yadiq, asesino entrenado de la qabila del templo a Mahyarat en Mur'ubi. Naúd es alto, delgado, de ojos grises y pelo negro. Tiene diecisiete años.

NEZAJ MUR ASYB

Patriarca del linaje de los Mur Asyb y egregio del Cónclave. Setenta años. De estatura media, de constitución gruesa, pelo y barba canos, Nezaj es viudo y tiene cuatro hijos y numerosos nietos.

FARUH

Antiguo soldado tullido de una pierna y ciego tras la batalla de Verdesaguas. Malvive como decidor, correveidile y alcahuete. Tiene unos cincuenta años, si bien aparenta muchos más. Su única familia es Serab, su sobrino.

Personajes secundarios

Linajes de sangre

La facción de los Mur Teryed

ARAZ MUR QUIRAB

Primogénito de Selayas Mur Quirab.

DEZEC MUR LADARAS

Patriarca de los Mur Ladaras y egregio del Cónclave.

EBEL MUR NEIFÁS

Patriarca de los Mur Neifás y egregio del Cónclave. Principal aliado de Jezem Mur Teryed.

ELARAH MUR TERYED

Primogénito de Jezem Mur Asyb.

JEZEM MUR TERYED

Patriarca de los Mur Teryed y egregio del Cónclave. En su juventud mantuvo una pendencia con Nezaj Mur Asyb.

LINAI MUR NEIFÁS

Esposa de Jezem, a la que ha dado dos hijos, Elarah y Urías. Por sus favores riñeron Jezem Mur Teryed y Nezaj Mur Asyb.

MEZARAS MUR TERYED

Hermano de Jezem Mur Teryed. Jerarca del Cónclave de Mur'ubi.

SELAYAS MUR QUIRAB

Patriarca de los Mur Quirab y egregio del Cónclave.

URÍAS MUR TERYED

Segundogénito de Jezem Mur Asyb. Altivo, pendenciero y dado a francachelas.

La facción de los Mur Asyb

BETZABÉ MUR MEVNORÁS

Hija de Izíah Mur Mevnorás y Rasha Mur Asyb. Esposa del senescal, Zaiel Mevnorás.

DARAMAD MUR ASYB †

Hijo de Leydn Crenath y Najla Mur Asyb, hermano de Teramal. (Fallecido).

DERAB MUR ASYB

Primogénito de Nezaj Mur Asyb.

DEZAI MUR MEVNORÁS †

Esposa de Nezaj Mur Asyb. (Fallecida).

FALÁ

Mayordomo de la villa de los Mur Asyb.

IRAB MUR DESDERAS

Patriarca de los Mur Desderas y egregio del Cónclave.

IZÍAH MUR MEVNORÁS

Suegro de Zaiel. Excéntrico, aficionado a las artes y las letras.

JBAEL MUR ASYB

Hijo de Nezaj Mur Asyb.

NAJLA MUR ASYB †

Hija de Nezaj Mur Asyb. (Fallecida).

NAJOR MUR MEVNORÁS

Patriarca de los Mur Mevnorás y hermano menor de Izíah Mur Mevnorás.

NEFILI

Factótum al servicio de Nezaj Mur Asyb, oriundo de Noorlond.

QUERRÚ

Mayordomo de la villa de Zaiel Mevnorás.

QUILMEB MUR ASYB †

Padre de Nezaj Mur Asyb, anterior patriarca del linaje de los Mur Asyb. (Fallecido).

RASHA MUR ASYB

Hija mayor de Nezaj Mur Asyb. Está casada con Izíah Mur Mevnorás, con el que ha tenido una única hija, Betzabé Mur Mevnorás. Su matrimonio con Izíah es infeliz.

TALEB MUR MEVNORÁS †

Antiguo patriarca de los Mur Mevnorás. Padre de Najor e Izíah. (Fallecido).

TERAMAL MUR ASYB

Hijo de Leydn Crenath y Najla Mur Asyb, hermano de Daramad.

UGUZ

Muñidor de origen cimrrio, al servicio de Nezaj Mur Asyb.

Otros linajes de sangre:

EURISTO MUR BERAJ

Patriarca del linaje solariego de los Mur Beraj y egregio del Cónclave.

SILVARA MUR BERAJ

Hija casadera de Euristo Mur Beraj.

EISEC QUIRAB

Preboste de Mur'ubi. De origen gremial, está casado con una Mur Quirab.

La qabila de Mur'ubi

ARVAD

Yadiq de la qabila, par de Raser.

EZAB

Yadiq de la qabila, par de Naúd.

NAZAYA

Hija de la qabila.

RASER

Yadiq de la qabila, par de Arvad.

URÁ

Instructor de armas de la qabila.

YEZRAH

Mab'ni de la qabila.

La Armada

DUMAZ

Capitán de mar y guerra de la Armada de Mur'ubi. Amigo inveterado de Zaiel.

HADI

Secretario del senescal de Mur'ubi.

LEYDN CRENATH †

Antiguo senescal de Mur'ubi. Durante la campaña contra los Reyes Piratas cimrrios obtuvo celebridad y fortuna. Casó con Najla Mur Asyb, con la que tuvo dos hijos: Daramad y Teramal. (Fallecido).

NAHIB

Viejo compañero de la Armada de Zaiel, antiguo tintorero. Dejó la armada para ser nocherniego y cofrade.

Plebeyos

EZDRÉ

Maeso herrero, antiguo oficial de la herrería de Rahé. Viudo.

RAHÉ †

Esposo de Yaiza, hermana de Faruh. (Fallecido).

SERAB

Huérfano. Sobrino de Faruh e hijo único de Rahé y Yaiza. Tiene diez años.

YAIZA †

Hermana de Faruh, esposa de Rahé y madre de Serab. (Fallecida).

Extranjeros

SALAFIR

Emisario del Imperio taibni y maestro de sombras del Ghizem, el servicio secreto del emperador.

BERNARO †

Apodado el Comediante, Bernaro, de origen aranés, fue dueño de una compañía de teatro en Mur'ubi. Esposo de Liara. (Fallecido).

LIARA

Apodada la Comedianta, Liara fue una actriz de renombre en Arán, de donde es oriunda. Viuda de Bernaro.

NEERA

Raqhaila de origen myrmyro, ejerce de prostituta de alto nivel en una mancebía del barrio de los Candiles.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

aprendizo. 'Aprendiz de un gremio'. Los aprendizos entraban jóvenes en un gremio (entre los diez y catorce años), bajo la tutela de un maeso, por un tiempo mínimo de cinco años y máximo de diez. A cambio de manutención y el aprendizaje del oficio, debían trabajar a diario y obedecer a su maeso.

arjai (plural arjaid). En la lengua de los qabiln, un *arjai* es una disciplina o destreza utilizada con fines marciales. Comprende conocimientos teóricos y prácticos. Su transmisión es oral. Algunos arjaid son Yamruq (destreza de mano vacía), Silajq (destreza con armas), Gizliq (sigilo), Jidnu (lenguaje de signos), Ozgur (destrezas de evasión) y Qilyab (destreza del dolor).

burdelera. 'Moza de burdel'. Las burdeleras trabajan en mancebías como alcahuetas y camareras. No suelen ser prostitutas. En toda mancebía hay una burdelera que hace de factótum (mano derecha) del padre de mancebía.

cagatrueno. Nombre genérico para los artilleros y arcabuceros.

calhré. El calhré es una infusión preparada con las hojas de un arbusto muy común en Myrmyrá. Es una bebida vigorizante, algo agria y picante al paladar.

celoso. Criado de mancebía. Los celosos de mancebía trabajan como porteros y vigilantes al servicio del padre de mancebía.

crystalmas. Mineral cristalino, brillo vítreo y color variable, entre azul y verde. El crystalmas tiene una propiedad única: expuesto a la luz del sol, puede emitir un brillo fosforescente en la oscuridad.

dherec. 'Proscrito'. Un miembro de una qabila que rompa uno de los talimd se considera *dherec*, y deberá comparecer ante la madre de la qabila para responder por sus crímenes. Si el *dherec* es un yadiq, el otro yadiq del par también se considera *dherec* hasta que su par sea juzgado.

factótum. Un factótum es una persona de plena confianza de alguien de cierta importancia. En los linajes, los mur tienen a factótums (invariablemente, plebeyos) en los que delegan toda clase de tareas.

ferai (plural feraid). Un *ferai* es un miembro varón joven de una qabila, que recibe adiestramiento para convertirse en yadiq. El adiestramiento comienza a los siete u ocho años y dura al menos siete.

guardapostigo. V. *celoso*.

hierba de montaña. Planta cuyas hojas se fuman. Deja los dientes amarillos y un olor peculiar en los que la fuman. Con mucha frecuencia, la hierba de montaña es una mezcla de varias hierbas, como artemisia y bardana.

iab. En una qabila y dicho de un yadiq respecto a un ferai, podría traducirse como 'tutor'. De ser posible, todo ferai se vinculará a un yadiq en una suerte de apadrinamiento.

mab'ni. 'Padre'. Es la máxima autoridad masculina en una qabila. Organiza el adiestramiento de los feraid y las encomiendas de sangre de la qabila.

maeso. 'Maestro'. Es un título de respeto que se otorga a gente de oficios. *Sensu stricto*, se aplica al oficial de gremio que, tras pasar la maestría, consigue la licencia del gremio para ejercer como maeso.

murciglero. V. murcio.

murcio. 'Ladrón, ratero'

nafar. Droga narcótica que se consume fumada.

nocherniego. 'Que anda de noche'. En Mur'ubi, los nocherniegos son los plebeyos a sueldo de la gente de sangre para ejercer como guardaespaldas, matones, factótums y muñidores. Suelen ser exsoldados de la Armada.

Qandarpa. Dios myrmyro del amor y la lujuria.

Quradj. En el culto a la diosa Mahyarat, los qabilnd consideran un sacrilegio representar de forma antropomórfica a la diosa. La Quradj es su efigie, una roca sagrada considerada simbólicamente como un hueso de esta deidad; alrededor de ella se construyen los templos de Mahyarat.

raqhaila. En Myrmyrá, las raqhailas son prostitutas sagradas, sacerdotisas de Qandarpa.

reprobatio dignitātis. Moción de desposeimiento para un egregio, si se lo considera indigno de ocupar su cargo.

sashda. Espada tradicional qabiln, hecha de acero forjado, según las leyendas, con hierro meteórico. Su morfología es similar a una kaskara (espada típica de Sudán), pero pensada para esgrimirse tanto a una como a dos manos.

seña. 'Señora'. Lenguaje coloquial.

sirij. 'Hogar'. El sirij es un refugio secreto para los shalaj. Con frecuencia, se establece en el mismo templo a Mahyarat.

Talimd. El Talimd es el conjunto de talim que rigen la conducta de los yadiqd. Un talim es un precepto que no debe romperse so pena de ser considerado *dherec*. Los talimd mayores son cuatro: Silencio (Zeratz), Lealtad (Sadak), Fraternidad (Dernek) y Honor (Odeme).

thasor. El thasor es una baraja de cartas, muy similar al tarot de nuestro mundo. Se compone de dos tipos de cartas: los Triunfos (los Arcanos Mayores del tarot) y los Menudos, las cartas normales (Arcanos Menores del tarot). Se usa con frecuencia como método de adivinación.

Typhos. Typhos, Padre de Monstruos, es el dios primordial de los huracanes, tifones y terremotos en la antigua cultura elídea.

yirruq. Espada curva, similar al kilij (*kiliç*) turco. Es el arma característica de los taibnios.

SOBRE EL AUTOR

Huelva, 1976. Pese a estudiar ingeniería técnica y especializarse en prevención de riesgos laborales, su verdadera vocación es la narrativa. Ha compaginado su carrera en el montaje y mantenimiento industrial con el oficio de corrector y maquetador. Sus autores favoritos son, entre muchos, Pío Baroja, Gabriel García Márquez, Cormac McCarthy, Dashiell Hammett, Rafael Sánchez Ferlosio, Raymond Chandler, Edgar A. Poe, Henry Rider Haggard, Quevedo, James Ellroy, H. P. Lovecraft y Fritz Leiber.

Aficionado a la historia militar, la mitología y las artes marciales, ha tenido la suerte de poder practicar esgrima histórica en varias escuelas de la AEEA, la Asociación Española de Esgrima Antigua.

Puedes encontrar más información sobre el autor y su obra en www.jmbravo.com.

SOBRE LA NOVELA



Disponible en Amazon (formato físico y digital):



Últer, año 194 después del Azote:

Los Viejos Dioses han muerto, según los profetas de la Magra; las piras de los muertos, siempre prendidas durante los años de la peste, son poco más que un recuerdo amargo. Amanece una nueva era en Septentrión, marcada por las armas de trueno y los buques de guerra. Las naciones del mañana, fieras y orgullosas, se están forjando; y frente a ellas, imparable, se alza un común enemigo: el Imperio taibnio. La ciudad de Mur'ubi es ahora el enclave estratégico que condiciona el dominio marítimo del mundo conocido. Cuando un brutal asesinato conduce a la casa Mur Asyb a retomar una antigua lid de sangre, cuatro hombres se internarán en las sombras para enfrentarse a sus propios fantasmas: Naúd, joven asesino del culto a la diosa Mahyarat; Zaiel Mevnorás, veterano de la Armada devenido en senescal; Nezaj, patriarca de los Mur Asyb; y Faruh, un viejo soldado preso de una promesa al que sus ojos ciegos han condenado a medrar en las calles.