

Reinos de Fe

TERRAS BRUMAS

Como su propio nombre indica, este inhóspito territorio no es un reino en sí, sino una amalgama de rudos pueblos que se reúnen en frágiles alianzas en caso de guerra. Situado en un terreno montañoso y azotados por un clima terrible, mi expedición sufrió grandes daños y bajas hasta que conseguimos alcanzar la primera población. Aquí comprobamos que la santa iglesia apenas había penetrado estos lares, donde aún se rendía culto a deidades paganas y se contaban historias de ogros, trasgos y otras criaturas del diablo. También aquí aprendimos de sus gentes que, a pesar de carecer de muchos conocimientos culturales, no eran, ni mucho menos, unos bárbaros salvajes como nosotros imaginábamos. Debimos hacer caso a las oscuras leyendas sobre las terribles bestias que poblaban esas tierras, ya que así hubiéramos evitado muchos males que luego relataré....

“Las Crónicas de Gastón de Lamberlac”

El Reino Sacro de Terras Brumas

Geografía

Las Terras Brumas son fundamentalmente montañosas, con un clima húmedo y frío que dificulta la vida en estos parajes. Lo agreste de su terreno y la belicosidad de sus gentes hace que la conquista de estas tierras, muy ricas en metales preciosos y abundantes en bosques y caza, haya sido imposible hasta la fecha.

Numerosas leyendas sitúan aquí los últimos refugios de las míticas criaturas que antaño poblaron la península. Nuestro anfitrión prefirió mantener un prudente silencio sobre este tema, no exento de un punto de temor. Debíamos haber seguido sus consejos y no habernos adentrado más en tan aciagas tierras...

Nada más abandonar la relativa seguridad de Monteferro pudimos ver la desolación de estas tierras, ahogadas por un clima inmisericorde, repleto de fríos y lluvias. Los campos cultivados son escasos y pobres, y pronto la ganadería suplanta a la agricultura como principal fuente de sustento. Esto explica en parte el porqué de las constantes guerras entre las diferentes tribus (llamadas Askazi o linaje). Es una mera cuestión de supervivencia, pues un año de malas cosechas o de vacas flacas obliga a robar al pueblo de al lado para poder pasar el invierno. Hay un refrán muy respetado entre todas las tribus que habitan las Terras Brumas: “Quién tiene acero, tiene pan”.



Provincias

Nuestro anfitrión nos comentó que no es fácil trasladar esta división a las Terras Brumas, puesto que lejos de ser un reino unificado estas tierras no son sino un mosaico de tribus en permanente guerrilla las unas con las otras, con frágiles y ocasionales alianzas y odios profundamente enraizados. La mayor aproximación que se puede hacer a este término es hablar de las cuatro grandes zonas de las Terras Brumas. La más occidental, llamada Gallaecia, La central, conocida como Artábriga, la oriental, llamada por los suyos Euskaria y las islas, la mayoría de ellas desconocidas incluso para los propios norteños.

En cada zona viven numerosas tribus y no hay ningún dominio sobre ellas, viven en sus paganas creencias, llevando a cabo una vida de constante pillaje y violencia sobre sus vecinos y sobre todo aquel desventurado que ose adentrarse en sus dominios.

Capital.

Se puede decir que la ciudad más importante de la zona es sin duda Monteferro, quizás uno de los escasos puntos accesibles a extranjeros una vez traspasadas las fronteras de esta inhospita región. Se trata de una pequeña ciudad fuertemente amurallada situada en la cima de un enorme peñón. Escasos son sus edificios de piedra, siendo la mayoría de madera o adobe.

La importancia de esta ciudad reside en que está asentada sobre la que quizás sea la mina de hierro de mayor producción en toda la península, con lo cual se ha erigido pronto en la ciudad más importante de todo el norte. Es una ciudad horrible, quizás la más sucia que he visto en mi vida, repleta de lodo pues sus habitantes parecen ignorar las ventajas de un simple empedrado. Si algún rastro de civilización existe en esta tierra se encuentra aquí, guardado en las escasas iglesias sacras construidas en la ciudad.

La mayoría de los habitantes de esta ciudad parece que se encuadran en tres oficios: la minería del hierro (les reconoceréis por su piel siempre sucia y sus espaldas encorvadas por caminar en estrechas galerías), el comercio con los extranjeros (quizás estos son los más tolerables de los Norteños, parecen ser los únicos que hablan nuestro idioma de manera reconocible y conocen las sutilezas de la higiene y el vestir) y el robo (les reconoceréis por sus sonrisas afiladas y sus aún más afilados cuchillos).

Numerosos askazis conviven en una intermitente paz en la ciudad, aunque el liderazgo recae sobre los Ártabros, el askazi más numeroso en esta zona y con mayor grado de civilización. Este liderazgo es permanentemente contestado por otros askazi menores, pero los Ártabros han sabido hasta ahora mantenerse en la dirección de la ciudad a base de una estrategia que combina la matanza tribal y la diplomacia más refinada.

Tuvimos la fortuna de ser acogidos en su casa por un miembro prominente de este clan, Nuño Elola, comerciante y diplomático a la sazón (aunque en estas tierras diplomacia y espionaje muchas veces se confunden) que tuvo a bien explicarnos muchas de las peculiaridades de esta región, extrayendo mucho y edificante provecho de sus charlas. ¡Ni el más cauto de los sabios habría predicho lo que nos esperaba!



POLITICA

Forma de gobierno

No hay ningún rey en las Terras Brumas. Las viejas leyendas hablan de un legendario monarca, hace ya cientos de años que trajo a sus numerosos hijos, se decía que tuvo más de cien, por mar desde un perdido continente. Este rey, llamado Errolán, dirigió el asentamiento de sus hijos y, según las leyendas norteñas, llegó a someter gran parte de la península (Mucho he buscado desde entonces alguna referencia a este rey en pergaminos de otros reinos, más nada he hallado), pero tras su muerte la anarquía cundió entre su numerosa prole, que tras arrasar la esplendorosa capital se esparció por las Terras Brumas, dando origen a los actuales askazi.


Nadie puede reclamar hoy en día la legendaria corona de Errolán, y por lo tanto los cientos de Askazi están desunidos. Los Ártabros pueden esgrimir su mayor riqueza y su control de la capital oficiosa de las Terras Brumas, Monteferro, pero su dominio se desvanece apenas unas pocas leguas tras sus murallas, pese a los esfuerzos expansionistas de su líder, Tancredo Basurde.

Cúpula de poder

No hay un claro líder que pueda unir a todas las Tribus norteñas. Se dice que ni siquiera el mismísimo Errolán si volviera tendría la lealtad de todos los Askazi. El poder ha ido rotando de unos a otros, y normalmente se determina por el control de Monteferro. Desde hace unos cien años son los Ártabros los que dominan el enclave y durante ese tiempo se han civilizado mucho: La mayoría de ellos practican la religión sacra, visten de maneras aceptables y conocen de manera decente el esplendor de las letras y los números. Algunos de sus comerciantes incluso han viajado por barco a lejanísimas tierras, en periplos que no tienen que envidiar nada a los más avezados navegantes deseries.

Es el Batze de los Ártabros el que gobierna Monteferro (aunque ellos gustan de llamarlo con el mas civilizado nombre de "concejo", para desprecio de muchos otros askazi) donde están representados los ártabros mas representativos del linaje.

Desde hace 20 años uno de sus miembros ha cobrado una gran importancia, llegando a controlar "de facto" el concejo de los ártabros. Se trata de Tancredo Basurde, quizás una de las mentes más inteligentes y despiadadas de la península. Rompiendo todas las tradiciones e inspirándose en los monarcas de otros reinos sacros se hace llamar Etxeko Burua (Jefe de Familia) y pretende mantener una relación de igual a igual con los reyes sacros, sojuzgando de paso al resto de los askazi norteños a sus órdenes.



Tancredo juega a un juego muy arriesgado, pues la mayoría de los Askazi le odian, e incluso muchos miembros de los Ártabros no están de acuerdo con sus ansias de grandeza y su falta de respeto por las tradiciones norteñas. Si ha conseguido mantenerse en el poder durante tiempo ha sido gracias al armamento abundante y de calidad que le da el control de Monteferro, a su facilidad para usarlo con energía contra aquel que osaba criticarle y al misterioso apoyo de un aurreko conocido solamente con el nombre de Harbela (Piedra Negra).

El que un poderoso aurreko como Harbela sea el principal consejero de Tancredo desorienta a muchos, que no saben si pensar que está corrompido por las riquezas y el poder que ofrece Tancredo o realmente cree que es la reencarnación de Errolán, el mítico rey norteño unificador de todas las tribus. Algunos incluso aseguran entre susurros que es Harbela quien de hecho controla a Tancredo debido al único punto flaco de este: Su enfermiza hija Estrella, una muchachita de 13 años que pese a haber crecido rodeada de muertes y salvajismo es, según los que la conocen, un prodigio de dulzura y piedad. Tancredo no guerrea contra sus numerosos enemigos más a menudo por miedo de abandonar a su pequeña y que esta empeore su estado, siendo su gran esperanza casarla con algún miembro de las casas reales de Ardragón o Torreleón para emparentarse con ellos. Harbela es al parecer el único capaz de mantener la salud de Estrella estable (las malas lenguas dicen que gracias al poder del Ogham, prohibido para los Ártabros por el propio Tancredo).

Tras oír tan perturbadora historia y conocer que el día anterior Tancredo había empalado a varios representantes díscolos de otros askazi y los mantenía en su sala del trono como ejemplo para las visitas, decidimos declinar el ofrecimiento de Nuño para conocerle y abandonar lo más rápido posible Monteferro, no fuera que el Burua Tancredo y su brujo nos obsequiasen con sus atenciones...

Alianzas y conflictos

Un viejo refrán deseri resume a la perfección la política de alianzas entre los norteños: "Yo contra mi hermano; mi hermano y yo contra mi primo; mi hermano, mi primo y yo contra mi tío; mi hermano, mi primo, mi tío y yo contra el mundo".

No existe paz en las Terras Brumas, la guerra y el pillaje están tan arraigados entre los diferentes Askazi que desde que nacen hombres y mujeres viven en esta ley. Tan sólo una amenaza mayor hace que las tribus se unan momentáneamente para luchar contra el invasor. Todo un ritual, escrupulosamente respetado, permite pedir ayuda en cualquier momento a las tribus de alrededor en caso de amenaza externa.

Varias veces han intentado tanto Torreleón como Ardragón conquistar las Terras Brumas y hacerse con sus riquezas, pero pronto, tras una serie de fáciles victorias contra desorganizadas tribus, al poco de haberse adentrado sus ejércitos en el montañoso interior han sido aniquilados por una coalición de tribus norteñas. No subestiméis a estas gentes, pues nacen en un mundo de guerras, y saben de sobre ella tanto o más que el mejor de los generales.

Actualmente Tancredo mantiene una frágil alianza con los askazi que rodean Monteferro, lo que le da un poder militar importante, aunque ni el puede soñar con someter todas las Terras Brumas, y de hecho estaría por ver si en caso de derrota o sería amenaza no le traicionarían a la primera ocasión. El askazi de los Astures y su Buruzagi (caudillo militar) Pelayo, enemigo jurado de Tancredo, solo aguarda su momento...



Instituciones

Escasos pero muy profundos son los rasgos comunes que unen a todos los norteños, un pueblo de natural independiente y desconfiado. Uno de los principales son las asambleas de ancianos, llamadas Batze, presentes en todos los askazi. Los ancianos son seres cuasisagrados para los norteños. Aquel que consiga vivir más de treinta años en las Terras Brumas es considerado lo suficientemente sabio y valiente como para que sus palabras merezcan ser oídas. Normalmente en cada aldea existe una asamblea formada por las personas más ancianas de esta que imparten justicia, toman las decisiones que atañen a toda la aldea y arreglan los asuntos domésticos del día a día. Son ellos los que pueden nombrar a un Buruzagi o caudillo (que puede ser hombre o mujer) en tiempos de guerra para que dirija al Askazi en la batalla.

Estas asambleas o Batze en momentos muy concretos pueden llegar a ser intertribales, en las raras ocasiones en que los Askazi prefieren solucionar sus conflictos por las palabras y no por las armas.

Sólo hay algo más respetado que un anciano, y es un Aurreko. Es difícil explicar lo que es, pues los norteños se refieren a ellos con tanta reverencia y misterio que resulta difícil sacar algo en claro. Al parecer hay determinados ancianos especialmente sabios y piadosos que cuando llega el fin de sus días sienten la llamada de lo salvaje, de la madre tierra...no se sabe muy bien. El hecho es que no mueren cuando son entregados al bosque. Algunos regresan, meses o años después totalmente transformados. Siguen siendo ancianos, pero su mirada es diferente, colmada de sabiduría. Se asemejan a los robles más antiguos del bosque: nudosos, fuertes, con un aura de poder que les rodea... No vuelven a vivir a la aldea, sino que suelen construirse una choza en un bosque cercano y allí viven, entregados a la meditación y el tejido de la magia, renunciando a su anterior nombre y haciéndose llamar como un elemento de la naturaleza: Niebla, Tejo, lluvia, Savia.... Ayudan al poblado con sus consejos e incluso a veces participan en los Batze más importantes. Son poderosos magos y consejeros, y normalmente cualquier caudillo desea tenerlos cerca cuando los norteños van a la guerra.

La magia norteña es extraña, antigua y poderosa. Al parecer fue uno de los escasos conocimientos que Errolán permitió traerse a sus hijos de su tierra natal. Es llamada Ogham, y consiste en el dibujo o el grabado de dibujos y tatuajes sobre la piel del receptor del conjuro. Algunos ancianos y caudillos conocen algunos de los signos más básicos, pero son los aurrekos los depositarios de todo su poder.

Una vaca tratada con un símbolo de fertilidad quedará preñada con facilidad, una casa que tenga grabado el símbolo de protección dificultará la entrada a los ladrones, un guerrero pintado con los signos adecuados será más valiente o resistente en la batalla... Para la mayoría de los habitantes de la Península el Ogham es sólo superstición y placebo, pero quien se ha visto frente a un pintado caudillo norteño y ha sentido sus golpes y su inhumana resistencia a las heridas, el poder del Ogham es algo MUY real...



SOCIEDAD

Habitantes (gentilicio)

El gentilicio genérico para los habitantes de Terras Brumas es norteño. Cada tribu o Askazi tiene su propio gentilicio. Siguiendo la primitiva división en diversas zonas que impera en estas tierras, cada una tiene varios askazi que destacan entre los demás, a saber:

Algunos de los Askazi más conocidos de Terras Brumas son:

GALLAECIA



Brigantos: Conocidos por pintar sus signos de Ogham exclusivamente en verde, son bravos guerreros siempre dispuestos a la batalla.



Tiburos: Tribu costera entregada sobretodo a la pesca, aunque sus pillajes por la costa son también conocidos



Oestrimios: Oscuros y poco conocidos fuera de sus tierras, están protegidos por los Galaicos debido al número inusualmente elevado de aurrekos que son originarios de este askazi.



Galaicos: El askazi más poderoso de toda Gallaecia, razón por el que dieron su nombre los cronistas antiguos a esta región, ejerce muchas veces de árbitro entre los conflictos de los askazi menores de la zona. Es bien sabido que los Astures pretenden desde hace años una alianza con ellos contra los Ártabros, pero las condiciones hasta ahora han sido inaceptables para los orgullosos Galaicos.



Zoelas: Pequeño pero belicoso askazi, ha mantenido frecuentes enfrentamientos contra tropas torreleonesas. Fueron un objetivo prioritario de evangelización para la Iglesia de Torreleón durante mucho tiempo, pero hoy se sabe que enviar un misionero a la tierra de los Zoelas es como sentenciarlo a muerte. Son por eso también conocidos como los "Matafrailes".



ARTÁBRIGA



Ártabros: Dominan Monteferro, la mayoría siguen el culto Sacro y han renunciado a sus tradiciones paganas. Actualmente dirigidos por Tancredo Basurde, un líder con iniciativa y peligrosas ansias de poder, son una de las potenciales amenazas a medio plazo que pueden venir de estas tierras. Han adoptado muchos de los conocimientos sacros y su ejército es numeroso y está bien equipado. La mayoría de ellos viven en Monteferro (algunos dirían que atrincherados), y los más refinados de ellos podrían pasar incluso por habitantes de otros reinos.



Astures: Rivales tradicionales de los Ártabros por el control de Monteferro, escasamente menos civilizados que los Ártabros, por lo menos permiten la práctica de la fe sacra en sus dominios. Muchos son los años que llevan intrigando para derrocar a sus odiados enemigos, y están dispuestos a cualquier cosa para conseguirlo...



Orgenomescos: Al igual que otros askazi de Artábriga viven bajo la bota de los Ártabros, que los explotan como mineros y artesanos. El descontento entre ellos es fuerte, pero su cercanía a Monteferro hace difícil cualquier sublevación.



Suessetanos: Emparentados por sangre con los Ártabros, son su aliado más fiel. De ellos han aprendido algunas de sus técnicas de combate, y son de los pocos askazi que presentan línea de batalla en sus enfrentamientos.



Luggones: Cercanos a la costa, este askazi ha luchado incesantemente por mantenerse independiente frente a Astures y Ártabros, arraigando un odio profundo hacia ambos. Actualmente sirven de manera nominal a estos últimos, aunque sus constantes revueltas hicieron que los Ártabros tuvieran que tomar una decisión: Exterminarlos o concederles mayor libertad debido a su importante papel como barqueros hacia las Islas. Hasta ahora han optado por lo segundo...



EUSKARIA



Baskaran: Recios guerreros hechos a la guerra desde niños, su reputación ha hecho que muchos de ellos sean contratados a menudo como mercenarios, llegando a ser vistos al servicio de sus amos en lugares tan lejanos como las tierras de Arabia.



Gaukeos: Quizás los mejores exploradores de todas las Terras Brumas, reputados por su habilidad para moverse en la noche, trepar y acechar desde los lugares más insospechados. Su único Harkaitz se encuentra en un inaccesible picacho, lo que les ha evitado numerosos conflictos.

Várdulos: Antiguamente los várdulos eran uno de los askazi más poderosos de todo el norte. Aprendieron mucho de los Antiguos, que les enseñaron secretos hoy perdidos para casi todos los askazi (quizás con excepción de los Autrigones, Astures y Ártabros). Sus territorios limitan con la frontera de Ardragón, y han sido uno de los pocos norteños que se han mostrado dispuestos a colaborar con otros reinos sacros, quizás debido a su crónica debilidad y a la presión que reciben por parte de otros askazi más belicosos. Al parecer, su declive comenzó cuando su aurreko y caudillo murieron en la misma batalla contra los Beltzas, pereciendo con ellos al localización de un santuario donde sus conocimientos eran guardados. La búsqueda subsiguiente y su conflicto permanente con los Beltzas los han desangrado. Hoy en decadencia, conocen todavía muchos secretos y es bien sabido que a los reinos sacros les aterroriza la idea de compartir frontera con los belicosos Beltzas, así que respetan en lo posible a los Várdulos.



Autrigones: Se trata de un askazi duro de pelar, poco numeroso pero conocido por las excelentes fortificaciones de sus Harkaitz. A su manera se consideran civilizados, antaño hermanados con los Várdulos, son de los pocos askazi que sienten un ligero interés por lo que sucede más allá del horizonte y repatan el conocimiento además de la fuerza. Algún temerario viajero que ha podido convivir entre ellos relató que poseen algunas tablillas de bronce escritas en la lengua del Antiguo Imperio, siendo materia de debate para muchos sabios si podrían tener acceso a los conocimientos de los Antiguos...



Beltzas: De los Beltzas hablan los otros askazi como de una plaga. Se trata de uno de los Askazi más violentos y numerosos del Este de las Terras Brumas. Son especialmente salvajes en su comportamiento, no respetando a veces ni las normas intertribales que tanto veneran los norteños.

No poseen harkaitz propios, sino que gustan de arrasar los que encuentran, viviendo casi exclusivamente de la rapiña y la caza. Algunos de los ataques más cruentos que han sufrido en Ardragón por parte de norteños han sido protagonizados por Beltzas atravesando el territorio Várdulo. Se les reconoce porque suelen llevar la cara tiznada de negro siguiendo varios patrones.



Las Islas

Esta región de las Terras Brumas es extraña y evitada incluso por los propios norteños. Se trata de un archipiélago de numerosísimas islas, muy variadas en cuanto a tamaño y riquezas. Desde engañosos montones de algas o afilados arrecifes hasta islas relativamente grandes en tamaño que permiten la existencia de un Harkaitz. Prácticamente todo el archipiélago se halla cubierto de manera casi constante por una espesa niebla, lo que hace muy difícil y peligrosa la navegación en estas aguas.

No es de extrañar pues, que los escasos norteños que habitan en las diferentes islas tengan reputación de brujos y excéntricos, hasta para otros askazi de Terras Brumas...

Catarain: Dirigidos por un caudillo, Izaskun Azarri, es un askazi en expansión que ha conseguido derrotar a otros askazi menores y ahora domina varias islas.



Etxauren: Fuertes y rudos, se rumorean muchas cosas sobre ellos, como que están malditos por antiguos maleficios, y que pasar la noche en uno de sus Harkaitz significa la muerte segura. Caníbales, susurran algunos...



Iarzagay: Probablemente los mejores arqueros de todas las Terras Brumas, entrenados para acertar a un albatros en pleno vuelo desde una oscilante embarcación. Sus servicios como mercenarios son requeridos por muchos caudillos guerreros... y algunos nobles sacros que no desean reconocerlo.



Iacetanos: Junto con los Luggones son de los escasos askazi que se atreven a navegar entre las islas, por lo que son relativamente ricos al canalizar el escaso comercio entre las Islas y la península. Es por ello que casi todos los askazi los respetan.



Yznaga: Uno de los misteriosos Askazi de las Islas, su dominio del Ogham es proverbial entre las tribus y uno de sus mayores orgullos. Incluso desde Al-Desir mandaron sabios para intentar comprender este antiguo poder. Huelga decir que no fueron bien recibidos... En su oculta isla nadie lo es.



Rasgos físicos

El aspecto del típico norteño suele repugnar a los pueblos más "civilizados" de la península. Indudablemente conceptos como limpieza corporal, ropas dignas, modales... quedan bastante alejados de su día a día. Ellos esgrimen que el olor verdaderamente repugnante es el de aquel que no acepta su lugar dentro de la Madre Tierra y quiere parecer lo que no es...

La mayoría de los norteños son morenos, de cabellos bien largos o toscamente cortados y siempre revueltos, no excesivamente altos ni corpulentos pero sí ágiles y siempre vigilantes. Rara vez se verá a un norteño que no escudriñe siempre a su alrededor o que tenga los ojos en un punto fijo durante mucho tiempo. Indudablemente su medio natural les enseña a estar siempre alerta.

Entre los hombres es usual llevar barba, por descuido y por la apariencia de ferocidad que les otorga. Las trenzas son habituales tanto entre hombres como en mujeres.

Sus ropajes suelen ser bastante toscos, hechos con pieles o tejidos bastos teñidos en tonos oscuros. Los guerreros más reputados suelen llevar tatuajes y cicatrices rituales que recuerdan a todos su ferocidad. Antes de entrar en batalla sus ancianos o, si son afortunados y merecen tal honor, un aurreko, pintan los símbolos del Ogham sobre sus cuerpos, otorgándoles valor y fuerza para el combate.

Organización Militar


En Tierras tan duras como las del norte el saber luchar no es exclusivo de un grupo, es exigencia misma de la vida, así que todo norteño es un guerrero, y nada hay más gozoso para ellos que la muerte gloriosa en combate.

Las únicas debilidades de las tribus norteñas en materia militar son:

La escasa calidad de su armamento, compuesto generalmente por sus funcionales pero bastas espadas y lanzas, escudos de forma cuadrada o pequeñas rodela en algunos askazi y piezas de armadura rapiñadas o construidas de manera improvisada. Es habitual todavía ver a algunos guerreros norteños de los askazi más atrasados con armaduras pectorales hechas de esparto, cubiertas en algunos casos por placas, discos o escamas de bronce o hierro. La confianza ciega que poseen muchas tribus en el poder protector del Ogham hace que consideren deshonoroso el hecho de llevar protecciones si han sido marcados con estas señales.

Su nula organización militar. La mayoría de sus caudillos lo único que saben en esta materia es correr al frente de sus guerreros, demostrando su valía matando al máximo número de enemigos posible. Tan sólo algunos askazi conocen tácticas un tanto más complejas como la formación, el uso combinado de armas en las tropas y las señales en batalla.





Su extrema división en tribus que pelean constantemente entre sí, que hace imposible una amenaza seria a ningún reino más organizado. Tan sólo la invasión de territorios que pertenecen a varios askazi harán que estos se unan, o cuando el invasor no es un norteño.

Sin embargo, su proverbial valor y su relativa pobreza hace que los habitantes de Terras Brumas sean codiciados mercenarios, que sirven como tropa barata y prescindible en algunos ejércitos. El excepcional valor o las capacidades especiales de algunos askazi los convierten en guerreros muy deseados para según que funciones, que pueden ir desde el asalto a fortalezas a la exploración y forrajeo para los ejércitos.

Estructura social

No existe la idea de nobleza de sangre en el Norte. Nadie merece respeto si no lo gana por sus propias manos. Tan sólo el valor en batalla y la sabiduría de la edad exigen obediencia.

La principal y más importante institución para los norteños es la Tribu o Askazi; la traducción más correcta de Askazi sería *linaje*, y muchos norteños prefieren esta palabra por ser más respetuosa y adecuada. Nadie puede sobrevivir en las Terras Brumas sin la ayuda y la protección de un organismo que es más grande que la propia familia y que ata a todos sus miembros de una manera indisoluble. Sólo las faltas más graves pueden hacer que un askazi reniegue de uno de los suyos, condenándolo a una muerte casi segura. Es muy raro ver a un norteño solo, siempre se mueven en grupos del mismo askazi. Estos linajes normalmente habitan en una misma zona, agrupados en una o varias aldeas fortificadas, llamadas Harkaitz en lengua norteña.

Para un extranjero su comportamiento puede parecer salvaje o brutal, especialmente con desconocidos, pero los escasos que han podido conocer a los norteños en su vida cotidiana se ven sorprendidos por la reverencia y el respeto que tienen con determinados miembros de la sociedad, especialmente con los ancianos y con las madres. Normalmente son las mujeres de cada casa las que administran los bienes de la familia y cultivan los campos, estando como están los hombres casi siempre ocupados con el ganado o con sus continuas luchas. Con los hijos son inflexibles y les tratan con severidad para acostumbrarles a las penurias de su vida, entrenándolos desde pequeños en los rudimentos de la espada, la lucha, la lanza y el arco, tanto a niños como a niñas.

Mientras estuvimos en una aldea pudimos ver el especial templo de las mujeres norteñas. Como administradoras de los bienes son ellas las que encargan en muchas ocasiones a los hombres determinadas tareas. Son fuertes e independientes, y no tienen inconvenientes en expulsar a un hombre considerado indigno de su hogar. Es habitual que muchos niños no conozcan a sus padres debido a las constantes muertes por guerras, así que es usual que su madre o uno de los hermanos de esta los que los eduquen como un padre. No temen la lucha, y en las ocasiones en que una aldea es atacada las mujeres son las primeras en salir a defenderla. Circulan muchas historias de Harkaitz atacadas por sorpresa mientras los hombres estaban fuera y como las mujeres y los niños hicieron retroceder e incluso derrotaron a los atacantes. En algunas ocasiones mujeres de especial valía han liderado a su aldea o askazi en batalla.

Rasgos sociales

Hay una serie de costumbres que son respetadas siempre entre los norteños, revelando una cultura más profunda y compleja de lo que la mayoría de los sabios suponen. La dura vida de sus tierras ha endurecido su representación, pero no oculta la sensatez y el refinamiento de sus significados.

La más importante de ellas es la petición de alianza o tregua. Cuando por alguna causa dos askazi desean interrumpir su estado de guerrilla y robo constante (normalmente por la amenaza de otro askazi más poderoso) existe un ritual para iniciar el parlamento y la alianza.

Un Buruzagi o caudillo se dirige al harkaitz de su rival con el pecho descubierto, desarmado, con las palmas de sus manos rajadas y llenas de sal. Su expresión debe ser seria y feroz, demostrando que no siente ningún dolor por sus heridas, o sea que su pueblo es fuerte y guerrero y no viene a suplicar ayuda. El caudillo debe llegar hasta el centro del harkaitz pasando por encima de las provocaciones e insultos de sus habitantes, que aunque por ley sagrada no lo pueden matar, tampoco tienen por que ocultar su rabia hacia él. Mientras, el buruzagi no puede devolver sus agresiones, permaneciendo impasible en todo momento. Una vez llegado al centro esperará a que el Batze se reúna, sabedor de que pueden pasar varios días hasta que este comience. Si por aquel entonces puede formular su petición de alianza con voz serena y firme y el batze considera que es buena y necesaria para el askazi, le vendarán sus heridas y le darán de comer, enviándole de vuelta con la promesa de su alianza. Si no valoran su petición o les parece débil, le matarán.

Teóricamente existe otro ritual igual de complejo para disolver dicha alianza, pero comúnmente si la expedición culmina con derrota se considera disuelta (entre mutuos insultos por la cobardía o incapacidad de unos u otros) y si termina con victoria el reparto del botín o las alegrías del banquete de celebración suelen producir enfrentamientos que devuelven a los askazi a su estado belicoso anterior.

Otro ritual que nos sorprendió es el de la despedida, por el cual un harkaitz despide a sus mayores. Una vez que un anciano está demasiado débil o enfermo para ejercer ninguna función y ni siquiera puede hablar con provecho en el batze, la aldea prepara una estera trenzada con los dibujos del linaje y tumba sobre ella al anciano. Sus familiares más cercanos hablan sobre las virtudes de su vida, y tras el reconocimiento silencioso de la aldea lo llevan al interior del bosque, donde un miembro del batze o el aureko de la aldea drogan al anciano para que acepte con tranquilidad su destino: morir de hambre y frío o bien devorado por las fieras. El askazi no se puede permitir desperdiciar recursos en alguien inútil, nadie llora, nadie se lamenta. Los propios ancianos se comportan con enorme dignidad y autocontrol. Uno de cada cientos volverá a su aldea meses o años después, ungido por el poder de la tierra como Aureko, abandonando su vida pasada, adoptando un nuevo nombre y viviendo diez o veinte años más (se habla de algunos que llegaron a vivir cincuenta años) para servir a su comunidad. La mayoría mueren en soledad y restos de sus esteras o huesos pueden encontrarse durante años jalonando los bosques norteños, contribuyendo a su reputación de malditos y a la idea de salvajes y caníbales que se tiene sobre sus habitantes.

Religión

Mucha sangre y sufrimiento ha costado a nuestra santa iglesia el llevar a algunas almas norteñas a la religión verdadera. Cientos han sido los misioneros de la Orden del Camino enviados a la evangelización de estas agrestes tierras, y escaso ha sido el resultado, siendo la mayoría sacrificados por sus salvajes habitantes. Tan sólo los Ártabros como linaje parecen haber adoptado en masa nuestra fe, aunque parece más un movimiento político que una conversión sincera y se rumorea que muchos siguen practicando sus ritos paganos en la intimidad.

Don Nuño propuso llevarnos a un harkaitz cercano a Monteferro donde el relativamente pequeño y pacífico askazi de los Vacceos seguía practicando sus ritos ancestrales. Nos aseguró que no habría peligro, pues habían jurado fidelidad a los Ártabros, y que llevaríamos una poderosa escolta para tranquilizarnos. El propio Nuño nos acompañaría para cerrar algunos tratos con su batze.

Los templos norteños son casi inexistentes, en algunos casos apenas una choza, en otros solo el cielo abierto. En ellos hay piedras de diversos tamaños (a veces sólo una, otras hasta media docena) que representan a sus diferentes dioses. Pude acercarme bastante a estas piedras y ver como algunas tenían tallados toscos dibujos que representaban espirales y símbolos sin sentido alguno para nosotros, pero donde creía adivinar figuras que mezclaban rasgos animales y humanos y en una de ellas una estremecedora figura de un hombre con cuernos de ciervo. Nuño me explicó entre susurros que se trataba del Basajaun, una especie de dios de los bosques.

A su alrededor había todo tipo de ofrendas, desde flores y grano hasta oscuras manchas que me recordaron demasiado a la sangre, que también bañaba algunas piedras. Profundamente asqueado estaba yo de estas prácticas, y nuestro querido fraile Marcel no pudo evitar persignarse, pese al peligro que corríamos aquí mostrando nuestra fe.

Tras hablar casi toda la tarde con el batze en su extraña lengua y ofrecerles variados presentes (sobretudo armas), Don Nuño nos comentó que esa noche vendría a la aldea el aureko de la zona y habría un ritual a Lug, uno de los grandes dioses de su panteón, divinidad fecundadora, guerrera y masculina, y que le habían invitado a asistir.

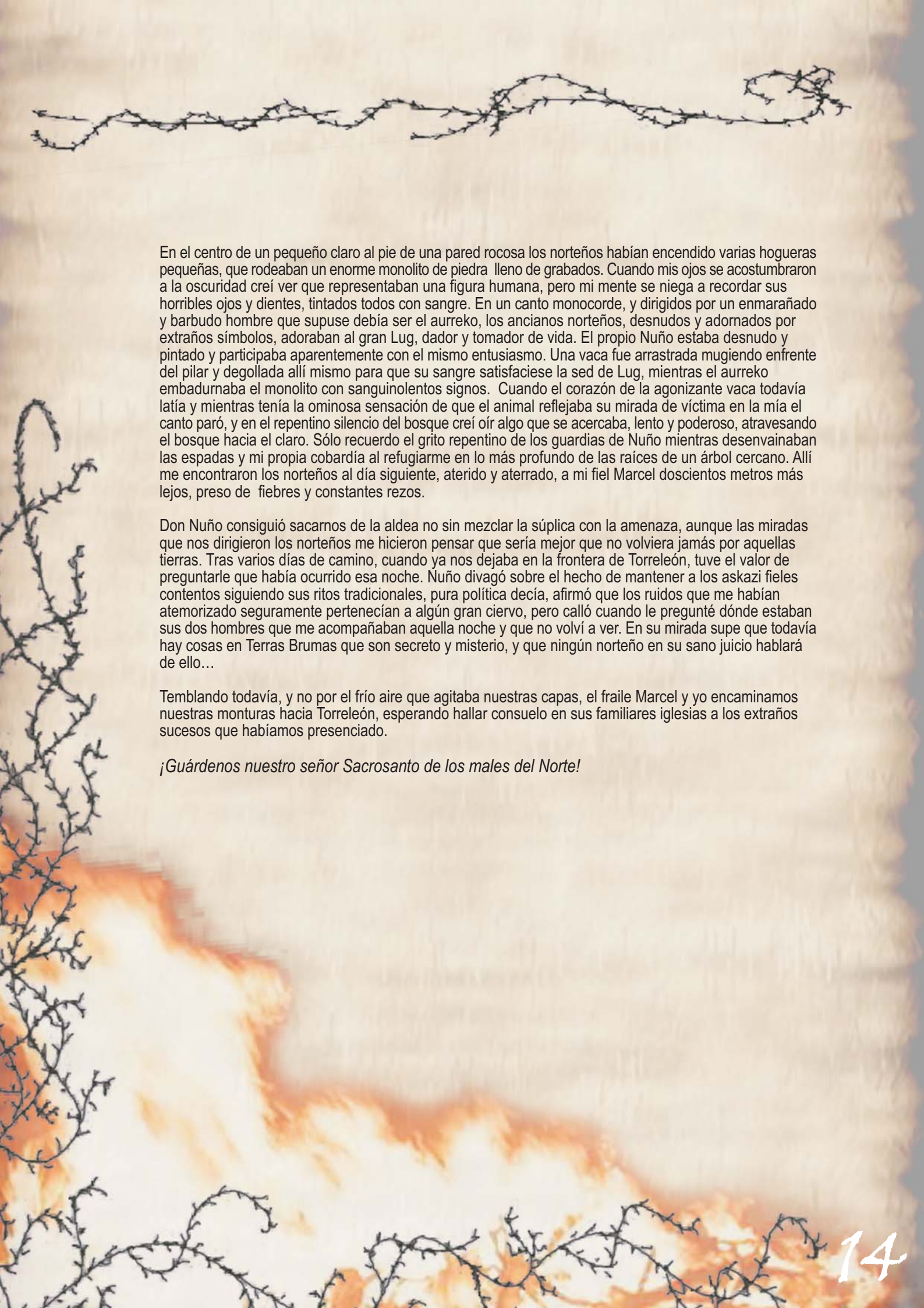
Al parecer uno de los puntos más conflictivos de la religión norteña es el hecho de quien es el dios supremo de su panteón, puesto que para algunos askazi es Lug, para otros Basajaun y para otros la Aketegui Dama o Dama del Inframundo, una especie de diosa bruja del interior de la tierra. Constantes han sido las luchas entre los defensores de Lug y la Aketegui Dama, que representa todo lo opuesto a Lug: La noche, lo femenino, la astucia y que es considerada por muchos maligna y esclavizadora, señora de bestias míticas.

Por supuesto para nosotros la entrada estaba vedada al ser extraños, pero Nuño nos convenció de que les siguiéramos en la distancia con alguno de sus hombres y observáramos el ritual ocultos en el bosque. ¡Sin duda el Sacrosanto castigó nuestra insana curiosidad!

Esa misma noche varios miembros del batze y Nuño marcharon a las profundidades del bosque, con mi sabio Marcel, dos soldados de Nuño y yo mismo acompañándoles con la promesa de quedarnos en las lindes de la floresta.

Desoyendo nuestro compromiso les seguimos pasados unos minutos por el interior del bosque, en la esperanza de atisbar algún oscuro ritual que poder trasladar a mis crónicas viajeras, y desde luego quedé bien servido, muy a mi pesar...





En el centro de un pequeño claro al pie de una pared rocosa los norteños habían encendido varias hogueras pequeñas, que rodeaban un enorme monolito de piedra lleno de grabados. Cuando mis ojos se acostumbraron a la oscuridad creí ver que representaban una figura humana, pero mi mente se niega a recordar sus horribles ojos y dientes, tintados todos con sangre. En un canto monocorde, y dirigidos por un enmarañado y barbudo hombre que supuse debía ser el aurreko, los ancianos norteños, desnudos y adornados por extraños símbolos, adoraban al gran Lug, dador y tomador de vida. El propio Nuño estaba desnudo y pintado y participaba aparentemente con el mismo entusiasmo. Una vaca fue arrastrada mugiendo enfrente del pilar y degollada allí mismo para que su sangre satisficiera la sed de Lug, mientras el aurreko embadurnaba el monolito con sanguinolentos signos. Cuando el corazón de la agonizante vaca todavía latía y mientras tenía la ominosa sensación de que el animal reflejaba su mirada de víctima en la mía el canto paró, y en el repentino silencio del bosque creí oír algo que se acercaba, lento y poderoso, atravesando el bosque hacia el claro. Sólo recuerdo el grito repentino de los guardias de Nuño mientras desenvainaban las espadas y mi propia cobardía al refugiarme en lo más profundo de las raíces de un árbol cercano. Allí me encontraron los norteños al día siguiente, aterido y aterrado, a mi fiel Marcel doscientos metros más lejos, preso de fiebres y constantes rezos.

Don Nuño consiguió sacarnos de la aldea no sin mezclar la súplica con la amenaza, aunque las miradas que nos dirigieron los norteños me hicieron pensar que sería mejor que no volviera jamás por aquellas tierras. Tras varios días de camino, cuando ya nos dejaba en la frontera de Torreleón, tuve el valor de preguntarle que había ocurrido esa noche. Nuño divagó sobre el hecho de mantener a los askazi fieles contentos siguiendo sus ritos tradicionales, pura política decía, afirmó que los ruidos que me habían atemorizado seguramente pertenecían a algún gran ciervo, pero calló cuando le pregunté dónde estaban sus dos hombres que me acompañaban aquella noche y que no volví a ver. En su mirada supe que todavía hay cosas en Terras Brumas que son secreto y misterio, y que ningún norteño en su sano juicio hablará de ello...

Temblando todavía, y no por el frío aire que agitaba nuestras capas, el fraile Marcel y yo encaminamos nuestras monturas hacia Torreleón, esperando hallar consuelo en sus familiares iglesias a los extraños sucesos que habíamos presenciado.

¡Guárdenos nuestro señor Sacrosanto de los males del Norte!