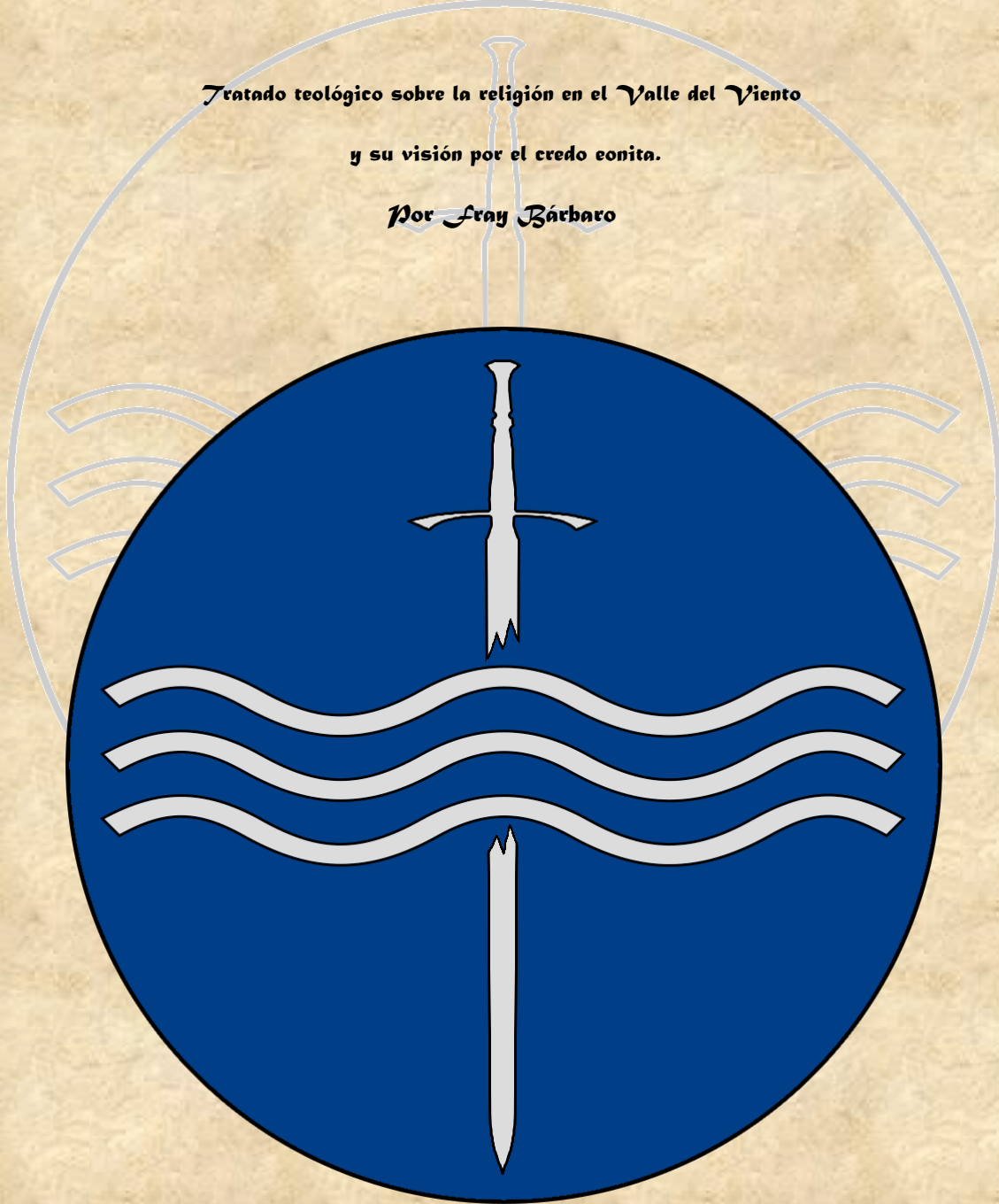


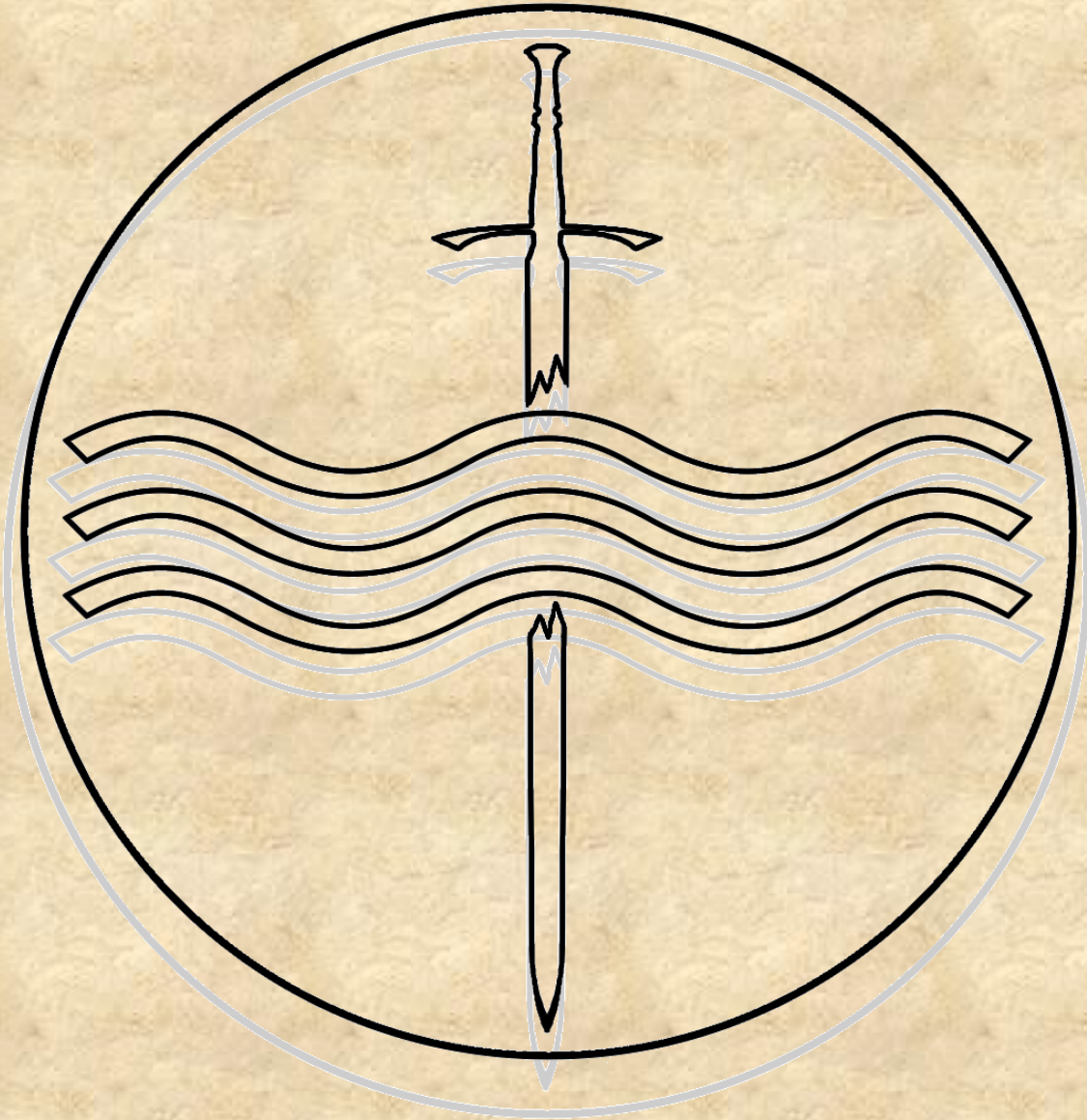
AEONES TEMPESTATIS

# LOS EONES DE LA TORMENTA

*T*ratado teológico sobre la religión en el Valle del Viento  
y su visión por el credo eonita.

*Por Fray Bárbaro*



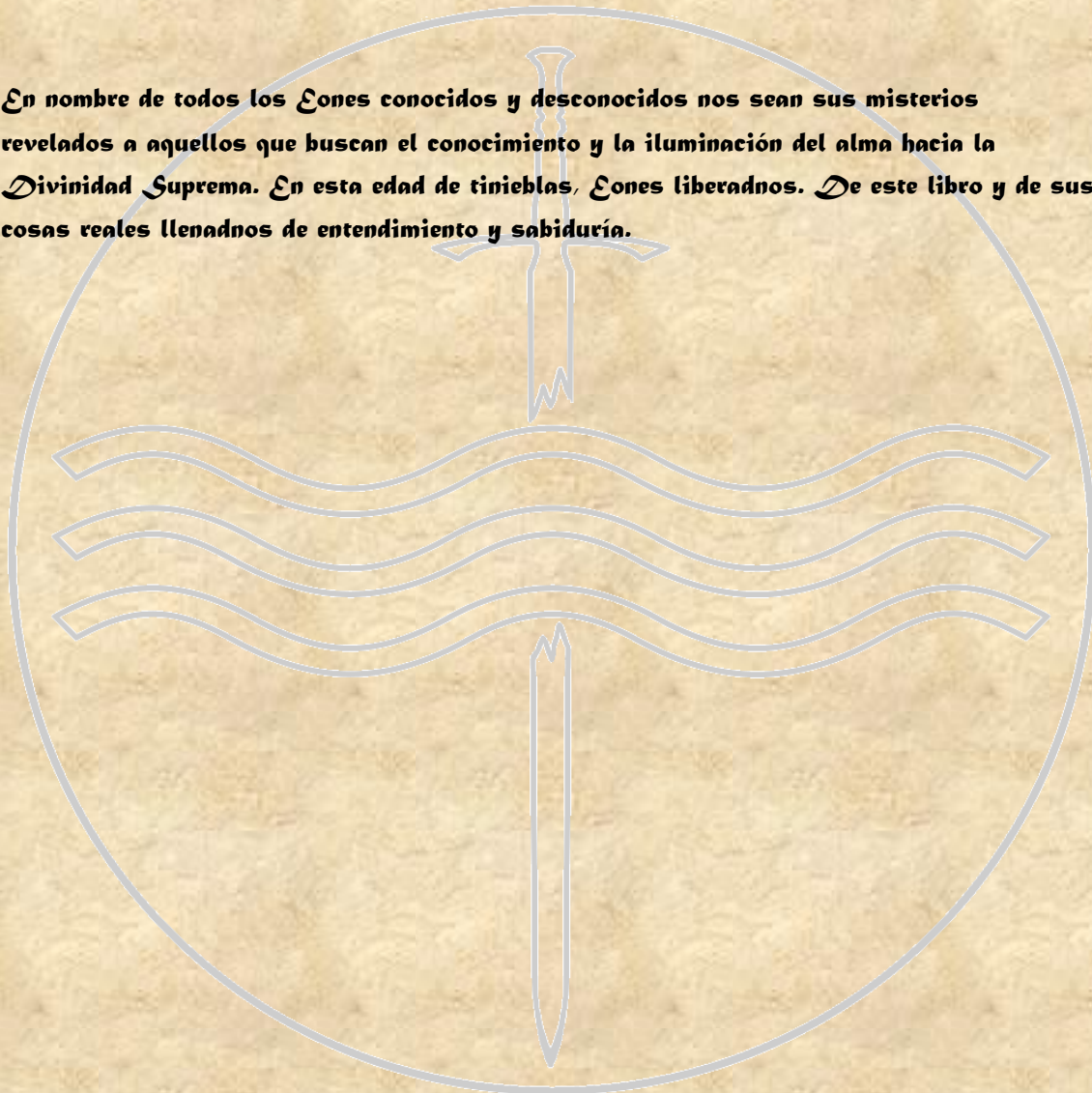


***IN NOMINE OMNIUM AEONVM COGNITORVM ET INCOGNITORVM  
NOS SINT REVELATVM.***

***SED HOC AETATI TENEBRARVM, AEONES NOS LIBERATO. SED  
ESTIS CODEX RES VERO IPSAS***

***Datum ad Anno Imperialis CXXXIX***

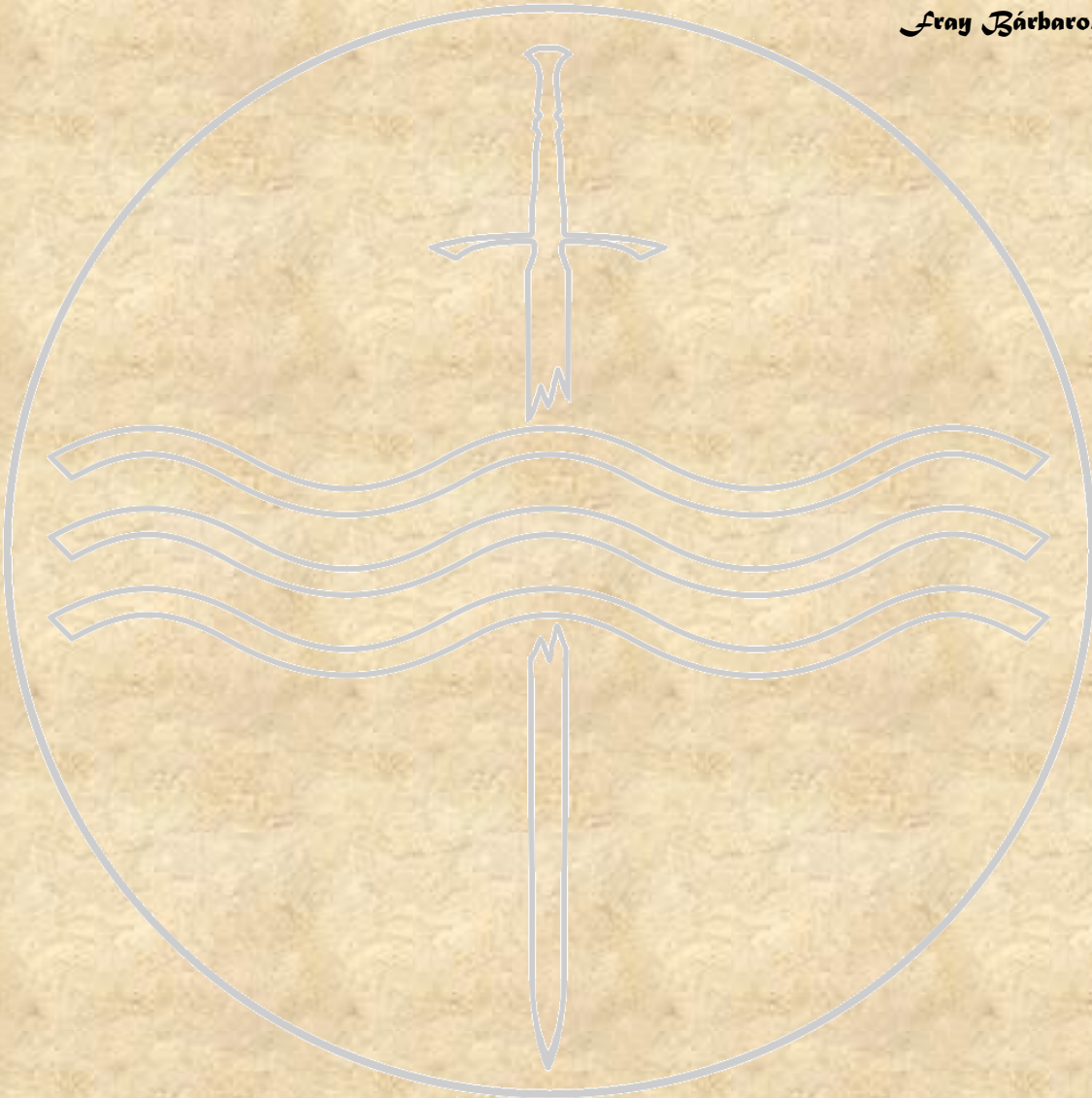
**En nombre de todos los Eones conocidos y desconocidos nos sean sus misterios  
revelados a aquellos que buscan el conocimiento y la iluminación del alma hacia la  
Divinidad Suprema. En esta edad de tinieblas, Eones liberadnos. De este libro y de sus  
cosas reales llenadnos de entendimiento y sabiduría.**



**Obra dedicada a nuestros protectores, a su Majestad, Alextian Szélököl de Cierza, su Ilustrísima Xravol de Castelgris y al Ilustrísimo Gran Bibliotecario Marus Dovanne. Para que la vean de provecho y conozcan mejor las creencias de las gentes a las que gobiernan.**

**Sea este libro para iluminar a todo aquel que busque la revelación de la Verdad del mundo.**

*Fray Bárbaro.*



## CAPÍTULO I.

### SOBRE LOS ESTUDIOS TEOLÓGICOS SOBRE LA FE EN EL VALLE DEL VIENTO.

En la Antigua Cier'zar, durante generaciones sus habitantes adoraban a unas divinidades de corte animista, los Dioses de la Tormenta, encarnaciones de los poderes de la Naturaleza. Su divinidad era patente, estas formas divinas tempestuosas habían forjado no sólo el abrupto paisaje que dominaba en los parajes del antiguo reino, sino también la personalidad de sus gentes, acostumbradas a las penurias, el trabajo duro y lo impredecible de los elementos con su fuerza devastadora e imparable.

Como Eonita, es mi misión la de observar, recopilar e investigar sobre la verdad del Mundo. Por añadidura, como nativo de esta tierra no puedo sino indagar más en el pasado de esta fe religiosa todavía en práctica en el reino de Cierza que reclama su posición actual como heredero del reino caído de Cier'zar tras el Cataclismo. Ciertamente el origen de la monarquía del Valle del Viento procede de una relación especial con estos poderes divinos, ya que la etimología del reino nos remite al Cierzo, o Thar como se le llamaba antiguamente, una de las divinidades más importantes de los llamados dioses de la Tormenta.

El propósito de este estudio no es otro que el de desentrañar los misterios de la conocida religión del Valle del Viento, revelar en qué consiste la adoración de los denominados Dioses de la Tormenta y de revelar su condición de Eones a los ojos del mundo.

Como primer punto he de delimitar el objeto de mi estudio. El culto a los Dioses de la Tormenta es la fe oficial del reino de Cierza, una de las naciones del Valle de los Vientos, que incluye, el Pacto de la Torre, la Marca de Entrerrios y el Condado de Castelgris. Sin embargo no hay constancia salvo la indagación etimológica y la pervivencia de ciertas costumbres

comunes, que nos lleve a poder afirmar que el culto a los Dioses de la Tormenta se practique fuera de este reino gobernado por los Szelököl.

En este escrito sostengo mi argumentación en base a la teoría, ya que no dispongo de suficientes hechos como para poder afirmar con seguridad que el culto a los Dioses de la Tormenta se practica fuera de los límites de Cierza. Tampoco me es posible el catalogar esta fe como la oficial del antiguo reino de Cier'zar, más me inclino por las evidencias etimológicas y las costumbres derivadas de las prácticas religiosas, a pensar que el culto al dios Thar está íntimamente relacionado. Thar no hubo un culto oficial, el culto a los Dioses de la Tormenta sin duda tuvo una importancia fundamental en la formación y creación del reino antiguo de Cier'zar. Quizás en esta muy posible relación encontrase la dinastía del rey Alextian de Cierza un nexo de unión para las gentes de su reino.

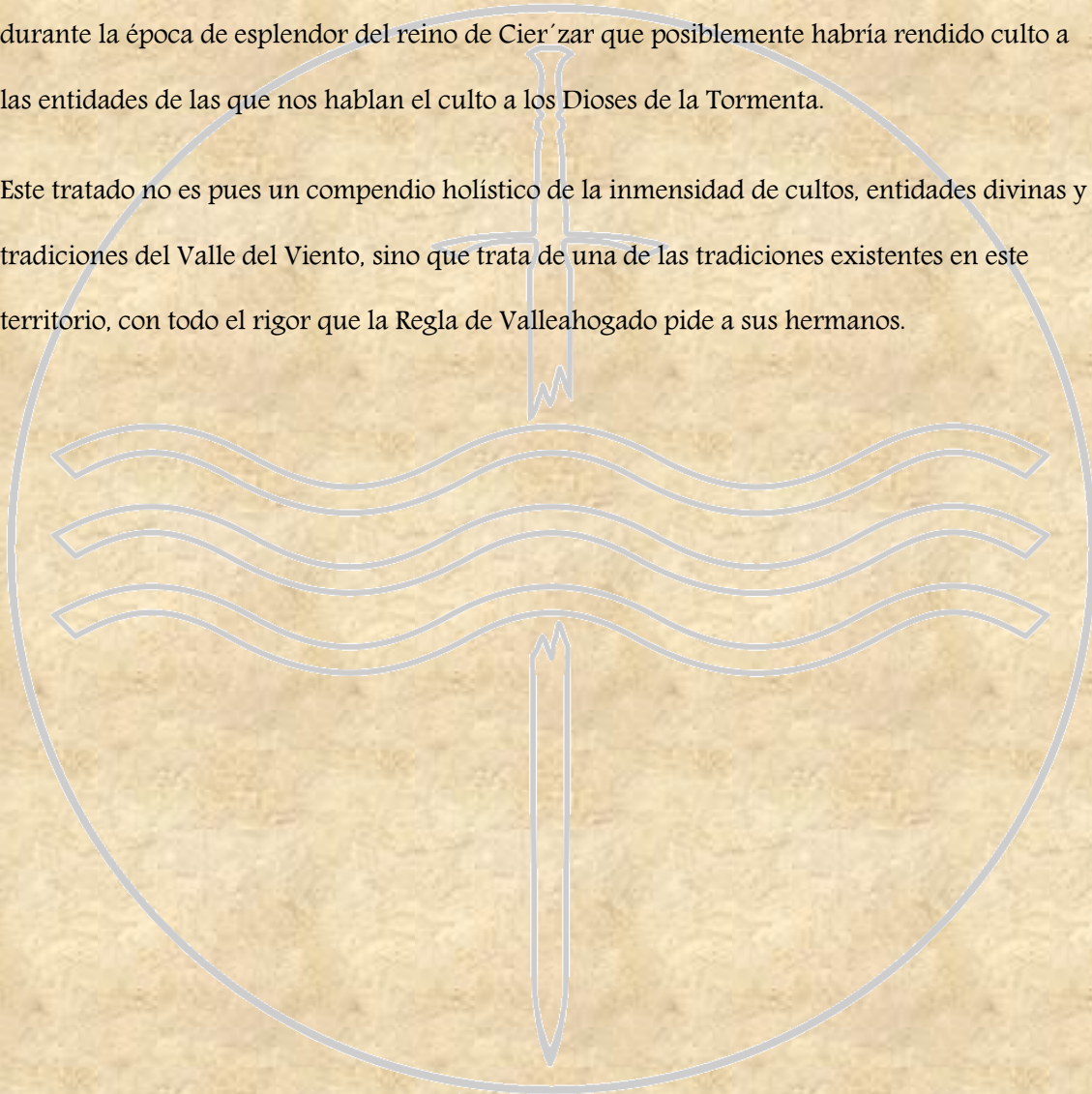
Pero ante todo la labor del Eonita es la discernir entre el saber y recoger la verdad, por ello expondré casos fehacientes en los que baso mis especulaciones, discerniendo teoría de hecho constatado, lo cual convierte a esta obra en un proceso incompleto pero exacto de la búsqueda del conocimiento, evitando la afirmación ante la duda y reafirmando la Verdad Conocida.

El antiguo reino de Cier'zar controlaba un amplio territorio que abarcaba una extensa parte de la Thalesia Nororiental, siendo uno de los reinos más importantes de la Thalesia anterior al Cataclismo a la que me referiré a partir de este momento como la Antigua Thalesia para concretar en mi discurso sobre los eventos ocurridos anteriormente al año CVIII de la Fundación, fecha canónica del Cataclismo.

En una cálida entrevista con su Ilustrísima el conde Kravol de Castelgris, él mismo me comunicó sobre su ignorancia al respecto de los dioses de la Tormenta, lo cual me llevó a recapitular mis observaciones sobre esta Fe. Al parecer en la tierra de Rissondenia, lo que es el territorio del Pacto, el culto a los dioses de la Tormenta existe, pero no deja de ser una de las muchas tradiciones que se entremezclan unas con otras en esta tierra. Esto me lleva a la siguiente conclusión sobre el denominado culto de los dioses de la Tormenta. En realidad no

hay constancia de este nombre en ningún lugar fuera del reino de Cierza, tras el Cataclismo, sin embargo es evidente que un sistema de creencias complejo no nace de la noche a la mañana. Sin duda, esto me lleva a estimar que el culto a los dioses de la Tormenta no se conocería por este nombre hasta la época posterior al Cataclismo, pero este culto existiría en época anterior al Cataclismo como un conjunto de creencias animistas y tradiciones muy arraigadas en las gentes del Valle del Viento y su importancia podría haber sido bastante durante la época de esplendor del reino de Cier'zar que posiblemente habría rendido culto a las entidades de las que nos hablan el culto a los Dioses de la Tormenta.

Este tratado no es pues un compendio holístico de la inmensidad de cultos, entidades divinas y tradiciones del Valle del Viento, sino que trata de una de las tradiciones existentes en este territorio, con todo el rigor que la Regla de Valleahogado pide a sus hermanos.



## Capítulo II.

### Sobre la esencia de los llamados Dioses de la Tormenta y condiciones de Eones de la Naturaleza.

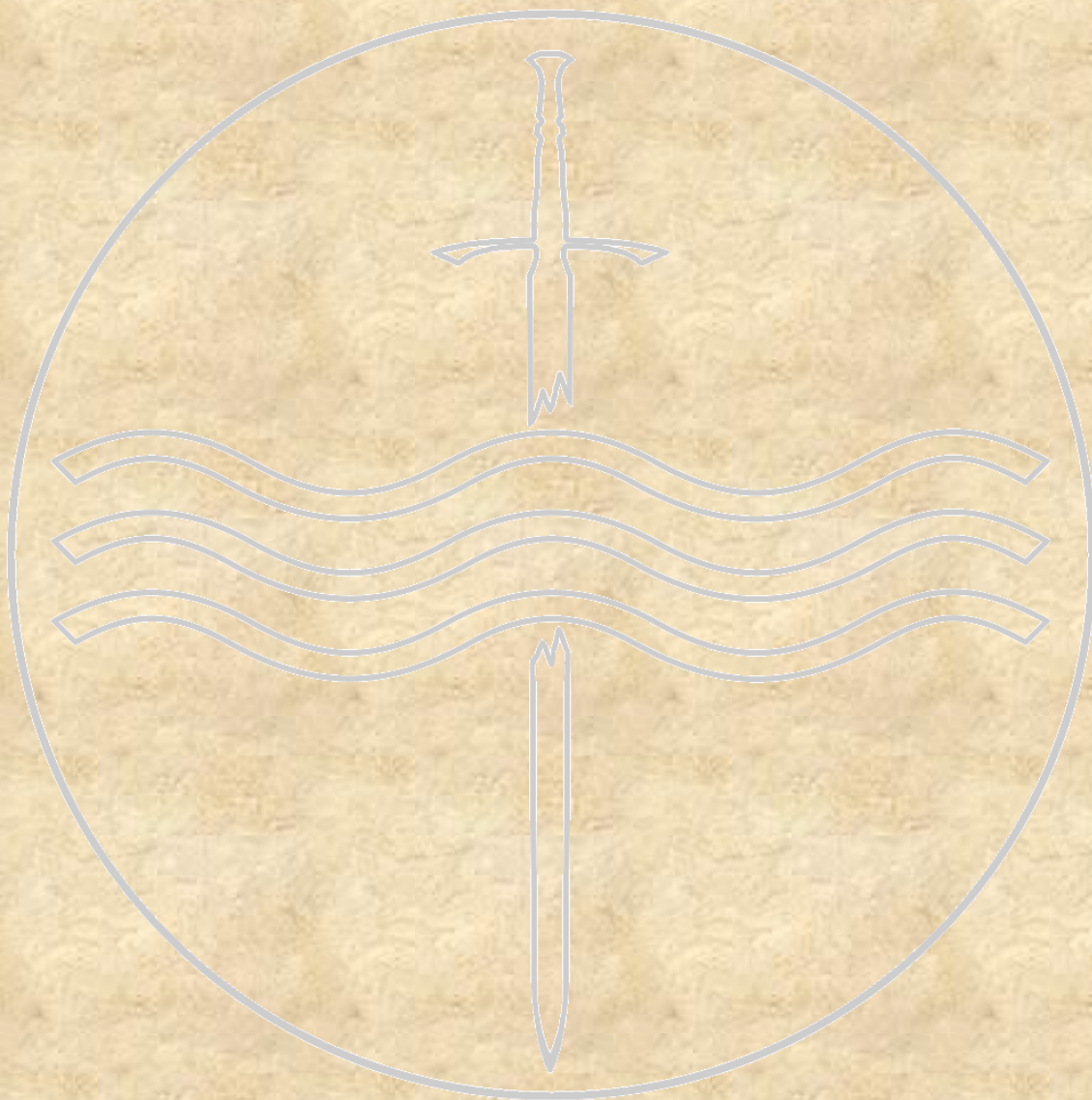
Es indiscutible que los Dioses de la Tormenta son manifestaciones de elementos y fuerzas naturales cónicas como el viento, la lluvia, los rayos, las nubes, o nieve en las diversas formas que son visibles estos fenómenos. La divinidad se manifiesta a través de ellas y su naturaleza es impredecible. Los vientos tienden a soplar en múltiples direcciones en el conocido como el Valle del Viento y si bien se puede prever su dirección, temperatura e incluso la posibilidad de precipitación, el clima contiene un impredecible elemento de Caos, causa de la extrema complejidad de su naturaleza. Podemos afirmar sin duda que toda esta construcción del culto a los dioses de la Tormenta no es sino una manifestación de los Eones, que siguiendo la catalogación que establecí previamente en el Res Divi Aeonum, lleva sino a encuadrar a las manifestaciones asociadas a los llamados Dioses de la Tormenta como Eones de la Naturaleza.

Los Eones de la Tormenta vienen a definir todas las manifestaciones naturales que se asocian a estas visiones de la Divinidad Superior, identificadas erróneamente por el culto a los Dioses de la Tormenta como entidades divinas diferenciadas. También es objeto de esta clasificación todas las formas de religiosidad derivadas del culto a estos Dioses de la Tormenta que como costumbres arraigadas en la cultura popular de las gentes del Valle del Viento en algunos casos se han conservado como tradiciones de inexplicables orígenes aunque rastreables con un exhaustivo y profundo análisis.

Por ello y para facilitar al lector la comprensión del texto ante la complejidad terminológica implícita en la teología eonita, me referiré, desde este preciso momento a los denominados Dioses de la Tormenta comprendidos no como divinidades sino como fragmentos de la divinidad superior y por tanto Eones de la Naturaleza ya que sus atributos son los propios de



manifestaciones metereológicas, siendo por tanto concretar como los Eones de la Tormenta para añadir claridad a este discurso.



### Capítulo III.

#### Sobre la relación entre los Eones Conocidos e Incógnitos de la Tormenta y las gentes del Valle del Viento.

Cuestiones etimológicas son las que llevan a pensar la estrecha relación entre los Eones y las gentes del Valle del Viento. La propia región que comprendería los actuales territorios del Pacto, el reino de Cierza, la Marca de Entrerrios y el condado de Castelgris, toma su nombre de la presencia de las manifestaciones eólicas comunes en su geografía que son interpretadas como resultado de la acción de los Eones de la Tormenta. Sin embargo, sólo existen unas breves referencias conocidas sobre algo que podamos denominar como Eones Conocidos de la Tormenta, me explicare en este concepto demasiado árido para entenderlo en una primera lectura.

Un Eón Conocido es una manifestación de la divinidad que tiene presencia y es demostrable bajo la experiencia. Por ello al hablar de los Eones Conocidos de la Tormenta hablamos de aquellos nombres que se usan para llamar a los cultos, creencias y divinidades. En Cierza es el único lugar donde se sigue la veneración a los Eones Conocidos de la Tormenta. El **Señor de las Tormentas** es venerado por el pueblo cierzano, a quién dedica sus plegarias. Cabe reseñar que aunque procedo de este reino, sobre el culto al Señor de las Tormentas poco puedo, hablar, en mi Valleahogado natal existen algunas tradiciones que señalan que posiblemente se le rinda culto, pero como veremos más adelante de una forma distinta.

El Único Eón que se conoce que se veneraba en la Antigua Cier'zar, es Thar, señor del viento, a cuyas plegarias dirigía el pueblo de los hijos del viento, los Gö'thar, pueblo que fundó el reino.. Tal vez el nombre de Thar se haya ido diluyendo con el paso de los siglos, pero la relación entre el señor de las Tormentas y Thar parece indiscutible a mi juicio. Muy seguramente en los inicios del reino de Cier'Zar, sus primeros reyes fueron capaces de poder interpretar los designios del Eón **Thar** y poder predecir su dirección y peligrosidad, lo que ayudaría a las incipientes comunidades nacidas bajo su seno a erigir a esta persona como guía o dirigente de la comunidad. Posiblemente sea por ello que los toponímicos del Valle del Viento hagan siempre referencia a estos fenómenos naturales, causa de la intervención divina en la cuestión

meteorológica. De hecho hay constancia de que los sumos sacerdotes de Thar fueron los reyes de Cier'zar auxiliados por voluntarios locales encargados de mantener las mansiones de Thar.

También me han llegado noticias de que en Lila Szél se cree que el Trueno y el Rayo, pero hasta la fecha no he conseguido esclarecer, si se tratan de atributos del señor de las Tormentas, u otras divinidades que por etimología y asociación de conceptos podemos entender como entidades menores o supeditadas a este señor de las tormentas. Es decir, debido a la escasa información que hemos podido recopilar en la región, no existen unas descripciones muy definidas sobre las cualidades de estas personificaciones divinas de los elementos.

Los Eones Incógnitos son aquellas formas divinas que no son todavía conocidas o han sido olvidadas. El caso de los Eones Incógnitos de la Tormenta, son los nombres de vientos, lluvias y truenos, fenómenos y precipitaciones que se pronuncian normalmente en el Valle del Viento sin darle la mayor importancia. Sin embargo existe una inequívoca relación etimológica que asocia el poder de los elementos con el espacio geográfico del Valle y con el antiguo reino de Cier'zar. Por ello los efectos meteorológicos que son nombrados a menudo por la gente común del Valle del Viento con nombres que se asocian también en las expresiones de poder y topográficas, son hechos que nos llevan a pensar en una raíz semántica común que hacen proclive su aceptación como antiguos Eones cuya veneración o contemplación como elementos de esencia divina, se ha ido perdiendo por culpa del Olvido.

Podríamos dividir a estos Eones Incógnitos de la Tormenta en dos categorías. Por un lado están las manifestaciones eólicas como **Cierzo**, la muy posible antigua divinidad del Viento Frío que azota gran parte de la geografía del Valle del Viento y que sin duda es el que le da nombre a Cier'Zar y a sus declarados herederos, de Cierza. Su propio nombre de Cier'Zar procede de una locución cuyo significado es el de Fortaleza del Viento, en referencia a los orígenes míticos el reino con una fortaleza a orillas de un río donde se asentaron los Gó'thar, pueblo cuyo significado es el de los Hijos del Viento.

La monarquía del antiguo reino se basaba en caudillos militares con atributos sacerdotales como dirigente del culto a **Thar**, al que se le atribuía el dominio del viento. Es innegable la estrecha relación que observamos entre el Eon Cierzo y Thar, por no hablar de que en Cierza aun en la actualidad se venera al señor de las Tormentas, signo inequívoco de que aunque algunos ritos y costumbres se pierdan, este Eon sigue su veneración.

. El **Cierzo** es continuo y aunque siempre suele soplar de norte a sur, sus continuas bocanadas son capaces de derribar árboles, encrespar cabellos y acabar con cualquier esparcimiento al aire libre.

Otra manifestación eólica es el **Bochorno**. Este viento es en cambio cálido y también castiga a la población con fuertes subidas de temperatura difíciles de soportar. Tal vez sea esta dualidad entre las acciones del frío **Cierzo** y el cálido **Bochorno** lo que justifica el carácter sobrio y más bien moderado en el carácter de los habitantes del Valle.

Por otro lado encontramos manifestaciones de precipitaciones que no se llegan disociar del todo de las manifestaciones eólicas.

Una de estas manifestaciones que es de las más sonadas pues aún se canta en mi tierra de origen, la encontramos la propia manifestación de la tormenta, **Tronada**. En mi Valleahogado natal oí de joven una canción que llevaba el nombre de este fenómeno, en el que un tremor recorre el cielo seguido de rayos y agua. Este eón que representa una tormenta con abundantes rayos, truenos y estruendo que puede o no estar acompañado por otros tipos de precipitación.

Según se dice en un cuento de niños en la región de Valleahogado, conocida en la actualidad como Valle del Viento, **Un Auriga** de un gran carro de hierro negro y oro tirado por robustos caballos de color tizón, aparece en el cielo cuando hay tormenta, y el sonido de rayos y truenos no es sino el sonido de los cascos y las ruedas de metal de este carro. Dice también este cuento que el Auriga comparte el carro con otras personalidades, como **Clamor** o **Lurte**.

El **Clamor** suele acompañar a la **Tronada** y es una manifestación de la lluvia torrencial. **Clamor** se presenta en forma de agua, que mana de los cielos de forma abrupta. Dada la sequedad en ocasiones del clima del Valle del Viento se podría ver a **Clamor** como un Eon benigno, pues de hecho **Clamor** se manifiesta según las leyendas de los habitantes del valle del Viento con las ansiadas lluvias que llegan al inicio del Entretiempo, más su carácter es más bien caótico e impredecible, siendo este muy propenso a causar destrucción a su llegado. Con su fuerza orada las montañas creando cárcavas, ribazos y riachuelos, que sin control pueden anegar poblaciones y sepultarlas bajo el agua y el lodo. Una historia que nos es conocida en la tierra de Valleahogado que está presente en la conocida Maldición del Taumaturgo, historia en que el Taumaturgo pronunció contra el Evergeta. "Evergeta, con tu cabeza los niños jugarán y Valleahogado perecerá bajo las aguas". La segunda parte de la Maldición se cumplió y ocurrió

el Diluvio, cuya fecha podría ser la del Cataclismo, aunque supuso un golpe tan duro a la cultura, que no se conservan apenas registros de esa época y hay una gran confusión en cuanto a su datación. Tras lo ocurrido el año anterior del LXX después del Diluvio sabemos que el Evergeta se llamaba Pedro Luna, último barón de su nombre, que según los escritos recogidos por el Abad Fray Severo y disponibles en su guía el Viajero de Valleahogado. más no supimos más al respecto del personaje. Sin embargo esta maldición deja patente el poder del Eon **Clamor**, impredecible e incontrolable capaz de anegar la tierra en unos segundos con agua interminable.

En cuanto a **Lurte**, rara vez acude con Tronada, pues **Lurte** es, según las leyendas de Valle del Viento es una entidad Telúrica, tal vez la única que de todos los eones de la Tormenta lo que le hace especialmente peculiar. Tronada en ocasiones le provoca, lo despierta y juntos cabalgan en el carro de la Tormenta conducido por Tronada causando la destrucción. Lurte es la manifestación de los aludes de roca, lodo, nieve y hielo presentes en las cumbres de las montañas. Se cuenta que cuando Tronada, Clamor y Lurte montan los tres en el carro de las tormentas estos se pelean por ser el auriga sembrando la destrucción en el Valle.

En ocasiones el frío producido por **Cierzo** y la propia orografía del valle hacen que se manifieste otro de los eones de la tormenta que podríamos definir como manifestación de las precipitaciones, se trata de las hermanas Boira y Zuña, Boira es la hermana mayor y Zuña la más joven. Son los nombres con los que los habitantes del Valle del Viento llaman a la niebla espesa y la niebla clara. Las leyendas hablan de que Boira y Zuña son misteriosas damas capaces de hacer olvidar a un caminante el camino por el que vino y perderse entre sus faldas hasta finalmente meterse en un gran embrollo, al no percibir estos los peligros inminentes. Otras veces refrescan a los viajeros con su mirada que quedan encantados por la belleza de la manifestación de las dos damas. En definitiva son dos Eones que pueden ser tomados como dañinos o inocuos y que fascinan a quienes son capaces de advertir la naturaleza divina de sus actos.

Finalmente en las regiones norteñas del Valle del Viento son más comunes las diferentes manifestaciones de la nieve. Las entidades denominadas ventiscas que forman una familia de divinidades que representan o encarnan a precipitaciones frías y heladas. En las leyendas de mi Valleahogado natal se oyen todavía de la boca de los más ancianos los nombres de esta peculiar familia, cada miembro de esta con sus matices y rasgos.

**Ausin**, es el aguanieve, cuando las gotas frías caen al suelo por las bajas temperaturas pero no llegan a cuajar ni crear un manto blanco. En las leyendas de las tierras del Pacto hablan de

**Ausin** como el hijo pequeño de **Nieu** que es la matriarca de la familia de las Ventiscas, que son uno de la familia de los Eones de la Tormenta más misteriosa del Valle del Viento.

**Nieu** es una dama con manto blanco que tras caer en forma de finos copos, cubre la tierra con su inmaculada y fría tela. Nieu es serena y tranquila y rara vez causa mal. Es una dama dulce, pero a la vez distante y se han de tomar precauciones cuando se topa con ella, alguien puede verse seducido por los bellos contornos de la dama, pero ha de abstenerse de privarse de abrigo alguno, pues Nieu no comparte sus encantos con los mortales y castiga congelando o maldiciendo con mortales enfermedades a los osados. De hecho se comenta que a la Dama Nieu es la única dama a la que nunca se le saluda despojándose uno del sombrero, como es tradición de saludar a las damas y personalidades en algunas zonas del Valle.

**Toscón** es el siguiente miembro de la familia de las Ventiscas, es hermano de **Nieu**, y como ella también cubre la tierra con un manto blanco, pero **Toscón** es muy delicado y sólo acude con sus mejores galas, un manto de cristales de nieve a modo de abrigo de plumas blancas. **Toscón** tiene una hija llamada **Brochina** que es la amante secreta de **Cierzo**.

Podríamos decir por lo que relatan las leyendas del valle que **Brochina** es la manifestación de la ventisca helada. Es amiga de **Tronada** y de **Lurte** y se cuenta en algunos pueblos del norte, donde es más fácil toparse con ella que cuando **Clamor** no sale a pasear en el carro de las Tormentas, **Brochina** ocupa su lugar. Cuando los tres están en el carro, **Tronada** deja que **Brochina** lleve el carro, pues se dice que él la ama en secreto, pero el brutal eon es demasiado tímido como para reconocerlo y deja las riendas del carro a la caprichosa dama. **Lurte** se suele enojar por ello, ya que sabe que el amor de **Brochina** no es correspondido pero no quiere defraudar a su amigo, pues entonces él tampoco podrá montarse nunca más en el carro de **Tronada**. De ese modo, a forma de vengaza, **Lurte** suele arrojar el manto de nieve de **Brochina** fuera del carro, para que se manche o se enrede y caiga ella del carro dejando solos a los dos amigos.

Tras muchas investigaciones he decidido incluir entre las manifestaciones de los Eones por el culto a los dioses de la Tormenta a un conjunto de personalidades cuya devoción en el Valle de los Vientos es algo controvertida.

**Zendra** es el Eon de la Tormenta más interesante de cuantos he podido estudiar. **Zendra** es la representación de una tormenta de fuego o ceniza, cuando los incendios forestales se ceban en

los pinares de esta tierra, los vientos ayudan a su propagación e incluso en ocasiones se forman vendavales de fuego que atrapan a seres vivos en un infierno llameante. Se puede identificar a este Eón de la Naturaleza con elemento mixto de fuego y aire, el fuego es un componente caótico que puede ser usado para beneficio o perjuicio de sus usuarios, y el aire es un elemento de caos absoluto con una personalidad no distinta a la del fuego.

La imagen de **Zendra** es a raíz de esta dicotomía presente en sus atributos, objeto de una disociación de términos y una asociación de este Eón con otras categorías lo que le se muestra en algunas leyendas del folklore del Valle del Viento que dan una visión nada algüeña de este personaje. Representada como una mujer proscrita, expulsada de su aldea por miedo a su saber, **Zendra** se presenta como una rebelde a las normas preestablecidas pues personifica el caos y la ambición femenina, imagen surgida seguramente en algún momento dado de la prehistoria quizás durante el paso de una sociedad matriarcal a una patriarcal. Tal vez esto esté relacionado con un culto primitivo relacionado con el fuego, cuyo control ayudó a los primeros pobladores del valle a sobrevivir en su insólito paisaje, pero que también modificó radical y definitivamente el paisaje del Valle del Viento. Posiblemente las tormentas de fuego provocadas o no por ella le ayudaron a ganarse una mala reputación entre los Eones de la Tormenta. Sin una masa boscosa tan grande, los Eones de la Tormenta se multiplicaron.

**Zendra** es una personificación de la libertad, de lo impredecible, lo oculto e incluso un símbolo de la sabiduría femenina. Muchas de las mujeres que siguieron los supuestos mandamientos de este Eón fueron censurados de brujas, perseguidas, apartadas de la sociedad.

Por esta razón no es venerada al uso sino tomada como una entidad a la que temer u odiar. Solo en la actualidad unas pocas ancianas pronuncian su nombre y menos aún piden su auxilio pues conocen de su fuerza.

## Capítulo III

### Formas de culto a los Eones de la Tormenta.

Solo se conservan algunas menciones a las prácticas de culto a los Eones de la Tormenta, concretamente del culto de Thar, pero los documentos conservados hasta nuestros días sólo nos remiten a una serie de ejemplos muy a pesar de los eruditos que indagamos en el pasado de Thalesia.

Algunas de estas prácticas se han perdido con el paso del tiempo o están diluidas sobre las formas estandarizadas de culto que se realizan en la actualidad, aunque es posible rastrear supuestos orígenes basándonos en algunas costumbres y prácticas modernas. Los viejos labriegos como lo eran mis padres, y los padres de mis padres y sus padres antes que ellos, sabían augurar el destino y sobre todo el tiempo, con sólo mirar al cielo, aunque su práctica es muy posible que difiera de las antiguas formas.

El augurio es la práctica más importante y común de quién se consagra a los designios de los Eones de la Tormenta. Para realizarlo se ha de hacer el siguiente ritual.

En primer lugar, el taumaturgo deberá delimitar un espacio del cielo y concretar la naturaleza de su augurio. Para este caso existen diversas causas para el inicio de un augurio. Para averiguar sobre el devenir de una cosecha hay que observar las nubes, el viento y el vuelo de los pájaros. El color de las nubes, si son oscuras o albas, la velocidad del viento y el calor o frío que arrastran pueden dar pistas sobre el tiempo inmediato que los Eones han dispuesto. Más es el vuelo y el cantar de los pájaros otro indicador a este fin. Ambos aunados nos pueden dar pistas sobre si una cosecha será exitosa o no. Existen aún practicantes de augurios o conocedores de esta técnica más versados que yo y rara vez se desvía su predicción de la Voluntad Divina.

No es de extrañar que en ocasiones se recurriese al augurio para fundar asentamientos como narran algunas leyendas del Valle del Viento. También hay escritos que hablan de augurios realizados antes de la batalla, implorando la ayuda de Thar.

De hechos los individuos capaces aun de realizar el ritual del augurio son miembros destacados o de relevancia en las comunidades donde habitan. Me decanta a confirmar el hecho de que los reyes de la antigua Cier'zar conocieran este ritual o incluso lo perfeccionasen y añadiesen a muchas otras formas de culto que se han perdido en la noche de



los tiempos y que les habría servido para establecerse como una monarquía con un inicial carácter sacerdotal.

En la antigua Cier'zar existía una antigua costumbre de realizar pinturas sagradas y tatuajes rituales para invocar la ayuda de Thar y reclamar el poder de los enemigos vencidos. También otra práctica relacionada con función de guerra de Thar era la de la fabricación de la espada, el alma del guerrero.

Los Göthar eran un pueblo eminentemente guerrero y la espada tenía una función real. Al parecer solo los miembros de la corte del rey podían poseerlas y al parecer se les atribuían propiedades mágicas. De hecho es posible que los reyes de Cier'zar fueran poseedores de una fórmula secreta para la forja de estas espadas, que entregaban a sus vasallos de mayor confianza como símbolo de unión sagrada entre señor y súbdito. La cobardía era penada y hay una profunda relación entre el bramido de la tormenta, con el fragor del combate, por no hablar de la asociación del viento con la fuerza. No se puede asegurar que estas asociaciones fueran siempre así concebidas pues puede que el sincretismo de la cultura de Cier'zar produjese estas asociaciones con la expansión y conquista de los Göthar.

No menos destacables son algunas de las costumbres y prácticas mágicas o rituales, que se siguen practicando en algunos pueblos. Se cree que **Tronada**, no suele castigar dos veces al mismo hogar pues se le supone a este Eón un espíritu justo. Para ello, dado que el Eón es olvidadizo, los lugareños marcan sus casas con piedras de la Tormenta, rocas con aristas que se cuelgan en las casas para que los Eones de la Tormenta sean clementes y no descarguen su furia sobre sus pertenencias.

## Capítulo V.

### Revisión eonita del Culto a los Dioses de la Tormenta.

#### Sobre como venerar a los Eones de la Tormenta

La devoción a estas entidades en el Valle del Viento no ha cesado con el paso del tiempo. Aunque sería deshonesto hablar que su culto como tal se ha diluido en tradiciones, las cuales encuentran un fuerte arraigo en el imaginario colectivo de las gentes del Valle del Viento.

Los eonitas debemos de extraer los valores que nos enseñan estas tradiciones. Las historias que nos hablan de estas entidades nos hablan de la importancia de ver, vigilar y estudiar los cambios del clima. A temer sus efectos adversos y a prevenirnos en caso de tormenta. Los eones de la Tormenta, estos Eones Naturales, pueden ser grandes aliados, como lo eran de los Antiguos Reyes de Cier'zar, pero para eso debemos conocerlos y comprenderlos. Esta es una forma de acercarnos más a la Divinidad Superior, comprender como funcionan los vientos, ventiscas, tormentas y llúvias que tiene muchos efectos tanto negativos como positivos para las gentes del valle del Viento. Durante generaciones las gentes de este lugar han tenido que convivir con ellas y ha sido el saber transmitido de padres a hijos lo que permitió que estas tradiciones ayudasen a prosperar a las gentes de este lugar.

Por ello venerar a los Eones de la Tormenta, siempre que se contemple como una manifestación de la Divinidad Única es lícito y recomendable para cualquier eonita que visite o resida en el valle del Viento. De hecho es una forma de hacer ver a aquellos más arraigados en sus tradiciones a aproximarse a nuestra Fe lo que les supone un crecimiento espiritual incomparable ya que solo a través de la holística espiritual eonita a través del ejercicio de la Gnosis se alcanza una comprensión superior de la materia divina y del desarrollo espiritual personal del practicante.

## Capítulo VI

### Sobre las fuentes de este tratado teológico

Para la publicación de este libro conté con numerosas fuentes, una de ellas es el propio discurso del rey Alextian el día de su coronación. Este lo expongo a continuación para después comentarlo. Entre ellos hay archivos y documentos sobre la antigua Cier'zar y las propias noticias que se oyen de boca de los habitantes del reino.

Entre estos documentos se encuentra el discurso de aclamación del rey Alextian I fechado en el año imperial CLXXIX

*“Cierza, una palabra que trae consigo el recuerdo de grandeza. Un Reino que lo dió todo por su pueblo y que desapareció ante la llegada del Cataclismo. La gente que recuerda la Cierza antigua, lo hace con orgullo de haber pertenecido a una ciudad habitada por Grandes Personas, Valerosos Guerreros y Poderosos Reyes.*

*El Cataclismo no solo destruyó un Reino, si no también vidas, familias y esperanza. Humanos y otras razas huyeron por supervivencia, todo parecía estar perdido para aquellos que creían en la fuerza del Rayo y del Trueno. Al final solo quedó el recuerdo de las guerras ganadas y de las vidas sacrificadas por el bien de Cierza.*

*Pero las cosas que desaparecen y caen perdidas siempre pueden volver a encontrarse. Nadie sabe si es cosa del destino o quizá las plegarias al Señor de la Tormenta han dado resultado. Lo importante es que Alextian Szélököl. Hijo de reyes y Heredero de la Corona de Cierza, está vivo.*

*Los rumores se propagan con la velocidad del viento. Las casas aliadas del reino y otras más se acercan al encuentro del Nuevo Rey. El futuro cae en manos de todo el pueblo, nadie podrá profetizar lo que está por llegar. La elección es de aquellos que habitan Thalesia, la decisión es de aquellos que viven por y para Cierza.*

*El aire, las ventiscas y las lluvias traen consigo el lema de un gran reino:*

**SOMOS LA TORMENTA**

También sobre el culto de Cier'zar tenemos las siguientes fuentes que nos hablan sobre el antiguo reino de Cier'zar y sus costumbres, entre ellas las famosas mansiones de Thar. Cito lo así referido a la cultura de Cier'zar en la gran enciclopedia de Thalesia.

“ El Culto de Thar fue importante en los orígenes del reino pero pronto se diluyó rápidamente, muy probablemente a causa de la costumbre de asimilar las regiones de los pueblo vencidos en sincretismos cada vez más complicados. En el periodo final, la administración ya no daba importancia a cuestiones religiosas, que habían quedado delegadas a los súbditos, y la figura de los sacerdotes empezó a surgir para ocupar el espacio que anteriormente había correspondido al rey y al langman o letrado. Los sacerdotes solían ser vecinos que voluntariamente se dedicaban al mantenimiento de las Mansiones de Thar, que con el tiempo pasaron de lugares sagrados a salones de juicio y archivos. De un modo paralelo, la práctica mágica era considerada un acto de cobardía y estaba mal vista, por lo que los hechiceros no fueron habituales en este reino”

Poco se ha conservado de la Fe original. Se sabe que era un culto al valor y a los antepasados, que en origen realizaban ritos al aire libre antes de las batallas o durante las fundaciones de nuevas ciudades. Las pinturas sagradas y los tatuajes rituales eran prácticas frecuentes para convocar la protección de su dios y reclamar el poder de sus enemigos vencidos, costumbres cuya importancia y simbolismo original se desvanecieron. El uso de la espada en esta cultura era ritual, razón por el que su uso se reservaba exclusivamente a los miembros de la corte real. Según sus tradiciones, las primeras espadas fueron forjadas por un Rey Electo, inspirado por Thar, y entregadas a sus guerreros más valiosos. Aunque las hojas originales se consideran destruidas y perdidas, sustituidas por espadas actuales.

Aunque la religión y la magia no tuvieron presencia en el Reino, los ataques fanáticos de la Iglesia de Alastor incitaron a una reorganización de la fe. En varias baronías surgieron figuras religiosas que promovían nuevas interpretaciones de la antigua fe de Thar, hablando de un único dios omnipotente omnipresente que tomaba distintas identidades para comunicarse con diferentes pueblos. Algunas de estas doctrinas respaldaban la autoridad Condal, manteniendo que su presencia era una bendición celestial, otras afirmaban que todos los ciudadanos eran iguales ante Thar, quien no valoraba el origen sino la gloria, tanto personal como comunitaria; y otras doctrinas atacaban al gobierno, afirmando que la Primera Sangra había sido elegida de un dios al que habían dado la espalda, y por ello Thar buscaba nuevos campeones. Por desgracia para todas aquellas sectas, el Cataclismo las destruyó, cuando apenas contaban con unas docenas, cientos a lo sumo, de seguidores.”

## Capítulo VII

### Conclusiones de este tratado teológico

Mucha es sin duda, la cantidad de curiosidades, costumbres y temas que hemos dejado en el tintero, pero es la labor de los eruditos del futuro el revisar si mis pasos fueron acertados o estuvieron errados. No espero con andar el camino por otros hacia la revelación de estos misterios expuestos, sino mostrar el camino hacia la realización personal y la salvación eterna a través de la Gnosis. Mías son las palabras de un fraile que contempla el mundo bajo un espectro limitado.

Sin duda no se han tratado quizás de forma comentada las fuentes buscadas y algunas de las fuentes ni siquiera han sido citadas, pero cualquiera con algo de interés podrá hallar donde busqué.

Dejo claro que estas prácticas son provechosas para las gentes del valle del Viento y `por siglos lo serán. Quizás los gobernantes de estas tierras u otros vean beneficio en comprender mejor a sus gobernados a través conocer sus creencias.

Los llamados Eones de la Tormenta nos remiten a nombres de poder natural desatado y de cómo dominarlo, algo que a los gobernantes puede interesar enormemente.

