

GLOSARIO del mundo de Un cuento oscuro

Selena F.

# UN CUENTO OSCURO

GLOSARIO

---

SELENA F.

# Capítulo 1

## Criaturas y términos principales

- **Feérico:** seres de Elter, el mundo de abajo. Inmortales, presentan apariencias muy variadas, desde duendecillos hasta animales comunes, normalmente con algún rasgo que hace que se los diferencie de estos. Pueden presentar también aspectos idénticos a los de los humanos, como los sidhe y los fae, en cuyo caso se les conoce como feéricos mayores. El resto reciben la denominación de feéricos menores. Los humanos suelen llamarlos hadas, buenos vecinos, o gente de los montículos.

- **Elter:** nombre con el que los feéricos conocen su propio mundo, el que se encuentra por debajo del de los mortales. Está habitado por seres inmortales y algunos animales que estos han traído desde el mundo de arriba, como los caballos o los gatos. Es un mundo en el existe magia de manera natural, creado por los dioses primordiales de todos los feéricos, que son Padre y Madre. Está compuesto por un único continente conocido, las islas que lo rodean, y la Bruma, un banco espeso de niebla que rodea todo el continente y que es tóxico. Se desconoce si existe algo más allá de dicha niebla.

- **Fae:** feéricos mayores con una apariencia idéntica a la de los humanos, pero mucho más hermosos y con poderes mágicos. Ganadores de la Gran Guerra Inmortal, existen seis familias poseedoras de parte de los poderes que los dioses principales de todos los feéricos les concedieron para poder ganar la contienda. No pueden tener hijos con los sidhe, pero sí con los humanos, conocidos como fhògradh, aunque estos son extremadamente raros y a día de hoy no se tiene constancia de que quede ningún descendiente de esa unión, ya que presentaban dificultades para adaptarse al mundo mortal y vivir en él. Viven en alguna de las seis Casas en las que se divide el continente, al servicio de uno de sus gobernantes; dichas territorios fueron creados tras la Gran Guerra Inmortal, y sus límites varían en función de las guerras y contiendas que van teniendo lugar a lo largo de los siglos.

- **Sidhe:** feéricos mayores con una apariencia muy similar a la de los humanos, pero se diferencian de estos y de los fae, además de por el olor y el aroma de su poder, porque presentan los colmillos más desarrollados, aunque no les emplean para consumir sangre. Perdieron la Primera Gran Guerra Inmortal y por ello ahora son esclavos de los fae, sus vencedores, viviendo en túneles bajo tierra, propiedad de los nobles y gobernantes de las Casas de Elter. Son vendidos y comprados como cualquier otro producto y recurso, y suelen hacer aquellas actividades duras que los fae no desean, además de serviles como entretenimiento de las maneras más

cruelles posibles.

- **Sealgair:** protectoras del mundo de arriba y cazadoras de feéricos, son las descendientes femeninas de la unión entre sidhe y humanos. Tienen capacidades innatas para la lucha, además de poder realizar conjuros y moldear la magia que haya a su alrededor, aunque de manera muy limitada. Pueden percibir la esencia del poder que emana de los feéricos, siendo capaces de diferenciar entre unos y otros gracias a diferencias sutiles en dicho olor. Su misión, la de cazar y proteger, les fue encomendada por Morrigan, diosa de la guerra y la destrucción, así como del renacer y los nuevos comienzos, y las señaló a todas como sus hijas gracias a una marca de nacimiento con una apariencia similar a la de una pluma.

- **Fiosaiche:** descendientes de la unión entre sidhe y humanos, pero no presentan las mismas capacidades para la lucha y la magia que las mujeres. En muchos casos, la magia que los recorre acaba trastornándolos, sobre todo si se encuentran en un lugar con elevada actividad feérica, por lo que suelen morir jóvenes. Tienen la capacidad de ver de manera natural a los o.

- **Tierra de Nadie:** territorio situado en el centro del continente de Elter; aquí es donde viven los feéricos libres o salvajes, aquellos que tras la Gran Guerra Inmortal no desearon formar parte de ninguna Casa ni rendirles pleitesía a los fae. Es un territorio muy amplio, uno de los mayores de todo Elter, cubierto por espesos bosques en su mayoría y donde se pueden encontrar feéricos de todo tipo. En este lugar no existe ningún tipo de ley más allá de las que rigen la supervivencia, la de comer y ser comido. En este lugar no existen los sidhe y los fae si pueden, lo evitan. En el centro de esta región, se encuentra lo que ellos consideran la montaña sagrada (Beinn Nibheis) y las ruinas de la fortificación donde Padre y Madre se aparecieron a los fae para concederles sus poderes antes de ganar la Gran Guerra Inmortal.

- **Beinn Nibheis:** montaña situada en las tierras altas en el mundo de arriba, y en el centro del continente en el mundo de abajo. En su interior contiene el portal que conecta ambos mundos, en forma de brecha escavada en la roca de la montaña.

- **Casa:** territorio gobernado por un fae, el cual recibe el nombre de Hijo Predilecto o Hija Predilecta. El continente y los archipiélagos de alrededor fueron divididos en diferentes territorios que pasaron a estar regidos por los feéricos mayores a quienes los dioses les concedieron sus poderes especiales, luego de que terminase la Gran Guerra Inmortal.

- **Pixie:** feéricos alados, con apariencia muy similar a la humana pero de tamaño pequeño, no mayores que el antebrazo de un humano. Sus alas parecen estar hechas de cristal tallado y ligeramente coloreado. Fieros

guerreros, habitan en su mayoría en Tierra de Nadie, como feéricos salvajes que no están al servicio de ninguna de las Casas. Pueden ser solitarios, pero acostumbran a vivir en grandes poblados. El sabor de su poder se caracteriza por tener un toque cítrico.

- **Cambiaforma:** feéricos que pueden adoptar formas vagamente animales, del tipo que ellos elijan, aunque suelen tener una preferente. Pueden pertenecer tanto a una Casa como ser feéricos libres.

- **Fear dearg:** feéricos con apariencia de gnomo. Más pequeños que los pixies, tienen el aspecto de un hombre anciano de barba muy larga, vestido de rojo y con un característico gorro puntiagudo que bañan en la sangre de sus víctimas. Suelen vivir en Tierra de Nadie.

- **Fear sciathánach:** feéricos muy similares a los fear dearg pero con un par de alas de apariencia cristalina. Suelen vivir en Tierra de Nadie, pero algunos se encuentran al servicio de las diferentes Casas, trabajando como mensajeros.

- **Kelpie:** feéricos con apariencia de caballo. Acuáticos, viven en lagos y ríos, aguardando el acercamiento de sus víctimas, a las que seducen para que se monten en su lomo y luego las ahogan en el agua. Pueden ser domesticados si se consigue ponerles una brida en la cabeza. Siempre son feéricos libres, aunque a veces pueden habitar el terreno de alguna Casa, pero nunca le deben lealtad a su gobernante.

- **Cath sìth:** feéricos similares a una pantera, pero más grande. Solitarios, pueden moverse por todo Elter sin pertenecer a ninguna Casa, ya que son feéricos libres. Igual que todos los feéricos, les gusta entretenerse con los humanos, cazándolos y acechándolos de formas extremadamente taimadas, que suelen acabar con la muerte del humano después de que este casi se haya vuelto loco, ya que se aseguran de que pueden percibir su presencia, aunque no se dejen ver.

- **Cu sìth:** feéricos con apariencia similar a la de un lobo, pero más grande. Suelen cazar en manadas y, aunque también disfrutan de las cacerías largas y enloquecedoras de humanos, no son tan taimados. Feéricos libres, su presencia suele estar restringida a la Tierra de Nadie.

- **Pucca:** feérico al que tradicionalmente se le asocia con la mala suerte. También son cambiaformas, pudiendo presentar la apariencia similar a la de un caballo, un perro, una cabra, o un conejo, pero se diferencian de los cambiaformas propiamente dichos en que siempre tienen los ojos de color amarillo dorado. Son feéricos libres que viven en la Tierra de Nadie.

- **Wulver:** feérico con apariencia mitad humana, desde los pies hasta el torso, mitad lobo, de los hombros a la cabeza. Tradicionalmente se los ha considerado criaturas benévolas, ya que suelen compartir con los

humanos sus recursos, pero nunca lo hacen sin pedir una retribución a cambio.

- **Boggle:** feéricos, similares a duendes pequeños y mal encarados, vestidos con harapos. Tiene un penetrante olor característico que no solo emana de su poder, sino también de sus cuerpos, ya que no son precisamente dados a lavarse de manera habitual. Suelen ser ruidosos, emitiendo risas estridentes cuando no van de caza, en cuyo caso se mueven por las Tierras de Nadie en absoluto silencio, pudiendo organizar emboscadas. Cazan en grupos numerosos, pudiendo enfrentarse a feéricos mayores y devorarlos si el grupo es lo suficientemente grande.

- **Banshee:** feérico con la apariencia de fantasma femenino. Los humanos suelen relacionar su presencia con un augurio de muerte. Acostumbran a llevar vestidos blancos y vaporosos, y tener cabellos lisos de color negro. Sus gritos son agudos y ensordecedores, pudiendo llegar a romper el vidrio. No se consideran feéricos mayores porque la forma femenina que adoptan no es su apariencia real, ya que están hechos de bruma. Pueden ser feéricos libres que viven en la Tierra de Nadie, o formando parte de alguna Casa, siempre en el norte del continente.

- **Will- o'-the-wisp:** feérico, también conocido entre los humanos como fuego fatuo. Feéricos de menor tamaño conocidos, y también los más rápidos, su cuerpo se encuentra envuelto en una bola de luz muy brillante de color azulado.

- **Sluagh:** feéricos que los humanos confunden con los espíritus de los muertos. Están hechos de niebla y sombras y pueden tomar diversas formas, siendo las más comunes las de cánidos o pájaros. Pueden ser feéricos libres en Tierra de Nadie, pero también son comunes en la Casa de la Sombra y la Niebla, actuando como espías y protectores del territorio.

## Capítulo 2

### Casas y territorios de Elter

- Casa de la Sombra y la Niebla: situada al norte de la Tierra de Nadie, se trata de la Casa más grande de todas en cuanto a extensión. Presenta una línea de costa amplia, varios archipiélagos a sus alrededores, bosques espesos y cadenas montañosas en cuyos valles se suele acumular la niebla incluso en los días más despejados. Sus colores son el negro y el azul cobalto, y su escudo está compuesto por una serpiente negra y una flor de cardo azul.

- Casa del Agua y el Cristal: situada al norte de la Tierra de Nadie y de la Casa de la Sombra y la Niebla. Es un territorio amplio, y es el que cuenta con mayor extensión de costa en su totalidad, con gran cantidad de islas en la región más septentrional. Algunas de sus regiones se encuentran permanentemente cubiertas de hielo, incluso en los meses más cálidos de verano. Región de amplios bosques, aunque menos densos que los de la Casa anterior, y glaciares. Sus colores son el azul cerúleo y el morado, y su escudo está compuesto por un felino en color azul y un ciclamen morado

- Casa de la Luz y el Aliento: situada al sur de la Tierra de Nadie, limitando al norte con esta región, al este con la Casa de Tierra y Espinas, y al sur con el Fuego y la Tormenta. Es una de las regiones con mayor cantidad de ciudades y villas, con una línea de costa amplia y poca extensión de bosque, con árboles bajos y amplios valles. Sus colores son el blanco y el dorado, y su escudo tiene un ciervo blanco y un ranúnculo de color amarillo intenso.

- Casa del Fuego y la Arena: situada al sur de la Tierra de Nadie. Limita al norte con la Casa de la Luz y el Aliento y la Casa de la Tierra y las Espinas, y al sur con la del Viento y la Tormenta. Es un territorio desértico en su mayoría, con grandes contrastes de temperatura y apenas región de costa. Sus colores son el rojo escarlata y el blanco hueso, y su escudo consta de un escorpión rojo y un ramillete de malvaviscos blancos.

- Casa del Viento y la Tormenta: situada al sur de la Tierra de Nadie. Gobernada por Taranys. Es la Casa situada más al sur del continente, sin apenas islas, pero con una amplia línea de costa. Su extensión no es muy grande y se compone de una gran cantidad de bosques espesos al sur y de llanuras de matorrales y árboles bajos más al norte. Sus colores son el gris pizarra y el blanco impoluto, y en su escudo aparece un ave de color gris y la flor del manzano blanca.

- Casa de la Tierra y las Espinas: situada al sur de la Tierra de Nadie. Su territorio se caracteriza por tener apenas bosques, que solo aparecen más al norte, donde toca con Tierra de Nadie. Predominan las amplias extensiones de llanuras con matorrales espinosos y árboles dispersos de pequeño tamaño. Sus colores son el verde esmeralda y el rojo borgoña. En su escudo aparece un lobo cuyo pelaje tiene una tonalidad verde oscura y brillante, y una rosa de un intenso color rojo oscuro.

- Tierra de Nadie: situada en el centro del continente, tierra que habitan aquellos feéricos que no le deben lealtad a ninguna de las Casas. Se compone de un bosque espeso, en el que en muchos puntos la luz apenas penetra hasta llegar al suelo. No tiene montañas más que la de Beinn Nibheis y las colinas que la rodean. En este lugar viven feéricos de todo tipo y especie, excepto fae y sidhe.

- Tír na nÓg: tierra donde habitan los dioses principales de los feéricos, tanto Padre y Madre como otros menos importantes, algunos de los cuales también existen en el imaginario de los humanos.

- Mag Mell: reino al que van a descansar los espíritus de aquellos que han muerto en el campo de batalla. Son transportados hasta allí por la Cacería Salvaje, un grupo de feéricos comandados por Gwyn ap Nudd.

- Isla Broín: isla oeste del continente de Elter, donde residen los draw, y que pertenece a la Casa de la Sombra y la Niebla.

## Capítulo 3

Títulos nobiliarios de inmortales y mortales, así como personajes destacados dentro de ambos mundos.

- Hijo Predilecto: gobernante fae masculino de una Casa. Son portadores de los poderes que dan nombre a la Casa que gobiernan, concedidos por Padre y Madre durante la Primera Gran Guerra Inmortal.

- Hija Predilecta: gobernante fae femenino de una Casa. Son portadoras de los poderes que dan nombre a la Casa que gobiernan, concedidos por Padre y Madre durante la Primera Gran Guerra Inmortal.

- Nighean Stiùiridh: hija líder de un poblado de cazadoras, tiene la última palabra a la hora de tomar las decisiones importantes dentro del asentamiento. Las sealgair se dividen en diecisiete clanes diferentes, de los cuales destacan tres por encima del resto, el del Espino Negro, el de la Bruma Roja y el del Halcón Azul. Los poblados pueden estar regidos por una Nighean Stiùiridh de cualquiera de los diecisiete clanes, aunque son más comunes las de los tres clanes principales. Los poblados están formados también por cazadoras de cualquiera de los clanes, y en ellos solo viven mujeres; los fiosaiche viven entre los humanos y solo se juntan con las sealgair ocasionalmente, para tener hijos con ellas o para llevarse a los niños varones que hayan nacido desde su última visita.

- El Coleccionista: criatura feérica con apariencia similar a la de los fae y los sidhe, pero no se encuadra dentro de ninguna de las dos especies, ya que no huele como ellas ni presenta colmillos más desarrollados de lo normal. Existe desde el principio de los tiempos, según se cree, hay quien dice que desde antes incluso de que los fae y los sidhe dejaran atrás sus formas más animales. Viven en Tierra de Nadie, pues no pertenece a ninguna Casa, en el interior de la tierra, bajo las raíces de un roble gigantesco. Su morada es similar a una biblioteca, donde hay todo tipo de libros y objetos. Se cree que ese lugar y el ser que lo habita contienen toda la sabiduría de Elter, pero para poder hacerle preguntas y conseguir su ayuda es bien sabido que hay que pagar altos precios que no todo el mundo se puede permitir.

## Capítulo 4

Términos que hacen referencia a diferentes pueblos dentro de los fae y que a cómo se refieren los humanos a los feéricos.

-Dannan: clan fae que se encuentra en las tierras de la Casa de la Sombra y la Niebla, al servicio de su gobernante. Destacan por ser guerreros excepcionalmente buenos, y componen una legión especial dentro del ejército de la Casa, la legión Dannan. Algunos sostienen que no son del todo fae.

- Draw: clan fae que viven en el subsuelo de la isla Broín. Pertenecen a la Casa de la Sombra y la Niebla, pero tienen una gobernante propia, a pesar de encontrarse a las órdenes del gobernante que rija en ese momento la Casa.

- Legión Sombra: legión al servicio de la Casa de la Sombra y la Niebla compuesta por los espíritus de aquellos que murieron en batalla y no pueden descansar en Mag Mell. Se desconoce el origen de este ejército y solo se lo convoca en situaciones de obligado requerimiento, ya que una vez termine la batalla tienen derecho a llevarse con ellos los espíritus de los caídos, por lo que estos tampoco podrán descansar nunca en Mag Mell.

- Aes: clan fae que habita en la frontera entre la Casa de la Sombra y la Niebla y la Casa del Agua y el Cristal.

- Daoine síth: término empleado por los humanos para designar tanto a fae como a sidhe, ya que a no ser que les vean los dientes les resulta imposible diferenciarlos.

- Baobhan sìth: término empleado por los humanos para referirse a las mujeres sidhe. Existe la creencia de que son hadas vampiras que se alimentan de la sangre de los hombres que escogen como víctimas.

- Cacería salvaje: grupo de feéricos, en su mayoría fae, que tienen como misión aparecer en los campos de batalla luego de que esta termine, para llevar los espíritus caídos a Mag Mell. Están comandados por Gwyn ap Nudd, un feérico con el aspecto de un fae que nunca deja su rostro a la vista, siempre oculto por una máscara astada. Cabalgan por los cielos de Elter sobre caballos de aspecto vaporoso. Los integrantes de la Cacería no están muertos, pero tampoco vivos del todo, sino que se encuentran en una especie de limbo por toda la eternidad. Aquellos que componen la Cacería fueron castigados en su día por los gobernantes de sus Casas por los crímenes más atroces, y una vez que se empieza a formar parte de ella no pueden abandonarla jamás.

## Capítulo 5

Dioses y diosas de inmortales y mortales.

- Padre y Madre: dioses principales de los feéricos, aquellos a quienes todas las diferentes especies adoran. Crearon el mundo feérico y a sus moradores, al principio como seres irracionales, violentos y de bajos instintos. Con el paso del tiempo, permitieron que esas criaturas fueran evolucionando, y a dos especies, los sidhe y los fae (feéricos mayores) les permitieron desarrollar lo que los inmortales consideran que son las apariencias y capacidades más similares a las de esos dioses. No existen representaciones de ellos en forma de retratos ni esculturas, y no se les adora en el interior de templos, ya que se considera que su poder y su divinidad es demasiado grande como para poder ser contenida entre cuatro paredes y un techo, aunque sí que hay lugares de culto al aire libre.

- Morrigan: diosa y protectora de las sealgair. A día de hoy no está claro si es una deidad perteneciente al mundo mortal o al inmortal, ya que existen referencias a ella en ambos lugares, aunque son más comunes en el primero. Se dice que aparece en el campo de batalla como una corneja, cuyas plumas dejaron huella en la piel de las sealgair, en forma de marca de nacimiento que puede aparecer en cualquier parte del cuerpo. Diosa de la muerte y de la destrucción, también lo es de la renovación y los nuevos comienzos. Otros nombres por los que se la conoce es Gran Reina o Reina Espectral.

- Danu: diosa feérica adorada por los dannan, un clan fae que se encuentra en las tierras de la Casa de la Sombra y la Niebla, al servicio de su gobernante. No tiene la misma importancia que Padre y Madre, excepto para los dannan. Su símbolo, así como el del pueblo al que representa, son unas llamas rodeando las cuatro fases de la luna, ya que es una diosa tanto de la guerra y la muerte como de la juventud, la madurez y la abundancia, por lo que tiene un simbolismo similar al de Morrigan.

## Capítulo 6

Objetos inmortales y mortales.

- Ràsair sliasaid: arma creada por las sealgair y usada por ellas, nunca por los feéricos. Similar a una espada corta, se pliega como una navaja, con un golpe de muñeca, y se despliega pulsando una especie de botón.

- Libro de la Dagodeiwos: se le conoce como libro, aunque en realidad es un conjunto de manuscritos extremadamente antiguos en el cual se recogen consejos y ayudas que Padre y Madre le susurraron a Dagodeiwos al principio de los tiempos, cuando fae y sidhe dejaron de ser animales irracionales. También contiene hechizos, pero se sabe poco de estos y del libro en general, ya que se encuentra dividido en varias partes, perdidas tiempo atrás.

- Caldero: hecho de granito, igual que la losa colocada sobre la brecha de Elter para poder sellarla. Su función es la de contener el fíor fhuil y poder manipularlo sin ningún peligro. También se encuentra perdido desde hace mucho tiempo.

- Fior fhuil: también conocido como sangre original o sangre verdadera, es una sustancia de color rojo intenso y con brillo. Funciona como canal a través del cual se viaja de un mundo a otro. No puede ser contenido dentro de nada que no sea el caldero o cualquier otro objeto hecho de granito, pero tiene que haber sido hechizado de la manera apropiada.

- Fragarach: espada también perdida hace siglos. Fue cambiando de manos durante mucho tiempo, pasando del mundo inmortal al mortal y viceversa, en múltiples ocasiones. Lo único que se sabe de su aspecto es que la empuñadura es de plata y la hoja es de un color marrón rojizo jaspeado, semi transparente. No es una espada pensada para la batalla, sino que fue hecha para abrir brechas en diferentes mundos, como la que se encuentra en Beinn Nibheis. Para que cumpla su función, primero tiene que ser sumergida en el caldero, con fíor fhuil en su interior, y luego conjurar el hechizo apropiado del libro de Dagodeiwos para poder contactar con el mundo deseado, entre ellos, el de los dioses Padre y Madre.

- Piedra de Fáil: lugar en el que Padre y Madre se aparecieron por primera y única vez a los fae, durante la Gran Guerra Inmortal, señalado con una piedra de grandes dimensiones, alargada y apuntando hacia el cielo. Después de que la Gran Guerra Inmortal terminase se construyó una especie de templo a su alrededor, dividido en diferentes salas en las cuales los gobernantes de Elter se reúnen en fechas señaladas o durante tiempos de conflicto. La piedra se encuentra en su centro, en una especie de patio interior pero sin ningún tipo de techo por encima. La piedra,

aunque ya no contiene el fîor fhuil con el que se convocó a los dioses, todavía vibra con su poder. Parece estar partida en la punta, por lo que hay quien sospecha que existe otra mitad en algún lugar de Elter, aunque nunca se ha encontrado.

## Capítulo 7

Términos abstractos.

- Hiraet: vínculo que une a los feéricos a su mundo. Lo describen como una especie de lazo que los rodea por el pecho y que tira de ellos hacia la montaña sagrada cuando han pasado mucho tiempo alejados de Elter. Los debilita y hace que sus poderes mermen, de manera que sienten la necesidad de regresar.

- Flùr le fuil: florecer de sangre, ritual que llevan a cabo las sealgair y que consiste en matar a su primer feérico en solitario, sin ayuda del resto de las cazadoras. A continuación, la sealgair que ha matado a su primer feérico debe comerse un pedazo de su corazón. Creen que este acto les confiere la bendición definitiva de Morrigan para llevar a cabo su labor como protectoras y cazadoras.

- Turas Mara (travesía): ritual que llevan a cabo todos los feéricos, tanto mayores como menores, para poder alcanzar la inmortalidad de verdad. El ritual consiste en morir tomando un brebaje y volver del lugar intermedio entre la vida y la muerte, sin ayuda de ningún tipo. No todos los feéricos consiguen regresar, y se considera que aquellos que no lo hacen puede deberse a dos razones; sus cuerpos y sus espíritus no son lo suficientemente fuertes como para realizar el viaje, o Madre y Padre no quieren que así sea. Si no lo llevan a cabo, los feéricos pueden tener vidas largas, de más de un siglo o dos, pero envejecen. La apariencia que tengan en el momento de realizar este ritual es la que conservarán con el paso de los siglos.

- La Bruma: banco de niebla que rodea toda la costa del continente de Elter. Se encuentra a varios kilómetros de la costa y no se sabe que es lo que hay más allá, ya que es venenosa y nadie que haya intentado cruzarla ha vuelto para contarla.