

**EL POTRO
INDOMABLE**
CUENTOS

**RAY RESPALL
ROJAS**

(Prólogo de Julio Pino)

INDICE:

PROLOGO (por Julio Pino Miyar)

UN EXTRAÑO EN LA COCINA

EL HUÉSPED

UN VERDADERO DOLOR DE CABEZA

EL BUHO, EL SOL Y LA LUNA

EL POTRO INDOMABLE

LA PRUEBA DEL VALOR

EL JOVEN SABIO

LA VERDADERA FAMILIA

EL POBRE Y EL RICO

CAMINANDO Y PENSANDO

EL PERRO Y LA TORTUGA

EL LOBO Y EL HOMBRE

EL REGALO

BACIN, EL HÉROE

MUÑECOS

EL ÚNICO

CUENTA

EL SALVADOR DE LOS SUEÑOS

DATOS DEL AUTOR

Ray, el Lugar y el Tiempo

Por Julio Pino Miyar

Como esas serpientes que abundan en los cuentos de Ray el tiempo se dobla y me mira con ojos muy aviesos. Ya han pasado 14 años desde que me fui de mi país, y mi amigo Ray tiene justamente la edad de mi ausencia, los acaba de cumplir alegre en su apartamento de La Habana y en el mismo barrio de mi juventud y de mi lejana adolescencia, Miramar.

Y mi amigo Ray a veces me recuerda a mí mismo, otras no; no se parece a mí porque Ray vive en un lugar ya muy lejano y se reconoce en sus propios amigos, y en su escuela; pero se parece, por el afán de querer encontrar un cuento detrás de cada cosa, de la vida que pasa ante su mirada siempre tan despierta, y en los mismos sueños pescados a orilla de los mares de todas las fábulas, para contarnos entonces una historia que es siempre la misma: la del prístino nacimiento de las palabras en la vida de un niño, palabras que se vuelven hacia nosotros como preguntándonos traviesas, ¿de verdad creen que no tengo nada nuevo que decir?

Y Ray me recuerda mucho también a mi otro amigo Bastián Baltasar Bux, el héroe de **La Historia Interminable**. Y como Bastián, Ray cabalga en el Dragón Blanco, lucha con el León del Desierto — y siempre lo vence -, ama a la Emperatriz Infantil, y cada vez que se introduce en el Mundo de Fantasia es para salvar el mundo de los hombres. Porque Ray me salva de la Serpiente mala que me mira con sus ojos aviesos como queriendo apresarme entre sus

grandes anillos... Y es que creo que quien sabe caminar todas las noches por el sendero oscuro que conduce al Castillo Mágico, trepar sin miedo por las altas enredaderas que cubren la piedra amurallada y llegar a la Alta Torre donde yace el Secreto de los Sueños Perdidos, es sólo quien al otro día, siempre muy serio y atildado, puede ponerse a escribir los testimonios que le dejó en suerte la pasada jornada, solamente interrumpido por los requiebros de su hermanita, o un beso de su madre.

¿Pero qué puedo decir, qué de nuevo añadir en torno a ese misterio de la escritura que nace precoz en la imaginación de un muchacho?... Galaxias y antiguas heráldicas, moralejas y bromas componen en él una cosmovisión que en cierto sentido es ya ancilar, pertenecen a un pasado literario que las historietas, el cine y los juegos de video han sabido recoger. Pero las historias para niños no son tan antiguas como se imagina, quienes las compusieron no esperaban tener a los niños como lectores, eso no hicieron Walter Scott, ni los Hermanos Grimm, ni tampoco el anónimo autor de **Las Mil y una Noches**. Mas, los niños supieron tomarlas para sí, decidieron que eran suyas desde que el primer travieso “robó” a su padre el libro escondido en el viejo baúl. Pues en aquel entonces sólo las abuelas comprendían a los niños, o la vieja esclava que servía en casa de sus señores, en la isla esclavista del siglo XIX. Cuentos de Duendes y Aparecidos, de Ifá y Patakines, y del Caballero que va en busca de su Dama. Y de algún modo secreto Ray supo de todas estas historias, digo secreto, porque siempre es un misterio el modo en que un niño se apropia de su pasado para desde él comenzar a contarnos un día su propia historia.

Ese día ya comenzó para Ray, pues aquí estamos ante el caso de un niño que escribe, que ya no le bastaba con seguir usurpando los antiguos textos sino que ahora su escritura también le pertenece, es de él y de quienes como yo atentamente lo leen. ¿Continuará Ray escribiendo durante toda su vida?, ¿o quedará su escritura como testimonio de una edad irrepetible e intransferible? No lo sé, como tampoco sé de veras qué poder decir como feliz y unánime saludo al acto naciente de las palabras en Ray. Por ello es que digo simplemente lo más obvio y lo más grato, para terminar esta introducción general:

“Había una vez un niño que contaba historias . . . ese niño era mi amigo”.

UN EXTRAÑO EN LA COCINA

Fernandópulus era el joven cocinero del rey de una comarca lejana, pero como era tan bajito, nadie lo consideraba digno de un nombre tan largo y le llamaban Fer. En cambio el anciano rey, que era alto, flaco y cascarrabias, pero con una enorme barriga, sí podía llevar su nombre, Alaguano. Este nombre le fue dado porque cuando nació se cayó en un balde de agua; desde entonces odiaba todo lo relacionado con este líquido y cuando lo llevaban a bañarse gritaba "¡Al agua no!".

Alaguano adoraba los placeres de la buena mesa, y devoraba con gusto los platos suculentos que le preparaba, con mucho esmero y limpieza, el pequeño Fer. Hacía a veces encargos un poco extravagantes, pero el cocinero se las ingeniaba para complacerlo, viendo con gusto como la barriga de su monarca se hinchaba hasta reventar los botones de la camisa. Cuando un plato nuevo resultaba muy del agrado del rey, este premiaba al joven con una moneda de plata.

Pero sucedió que de tanto pedir el rey platillos raros, se empezó a agotar la imaginación de Fer. Recurrió a los libros de cocina de su abuelita, a los de las amigas de su abuelita, y hasta a los de las abuelitas de los soldados que cuidaban el castillo; pero el caprichoso Alaguano pedía cada día algo distinto... El cocinerito se estaba quedando sin recetas.

SORPRESA

Un atardecer, Fer se dispuso a preparar para la cena una sopa de alas de garza, cuya receta le había mandado la esposa del guardabosques; aunque no la había probado antes, se le antojaba una verdadera delicia. Tomó los ingredientes: acelgas, tomates, espinacas, cebollas, ajíes, ajos, papas cortadas en cuadraditos, rebanadas de zanahoria y, por último, las alas de garza, sin percatarse de que alguien había colocado en su lugar alas de buitre, y muy confiado los echó en el agua hirviendo.

El rey, al probar la sopa, dijo que odiaba ese caldo más que al agua y, como castigo, no premió al cocinerito. Este regresó cabizbajo a la cocina, sin poder creer lo que le había sucedido... Esperándolo en un banco se encontraba un dragón.

- Bajito, pero no cobarde- masculló Fer y se acercó al dragón, dispuesto a echarlo de sus dominios. Pero este, con cara compungida, le dijo en cuanto lo vio:

- Fer, discúlpame, fui yo el que puso las alas de buitre en la sopa... como a los dragones nos gustan los buitres...- ante el silencio y la expresión de furia de Fer continuó- Bueno, no es para tanto, soy un dragón, pero sé algo de cocina y me encanta inventar platillos; así que para lavar mi falta, mañana prepararé algo especial para el rey y tú lo servirás como si fuera una de tus creaciones... ¿amigos?- y extendió la pata.

¿Qué se puede hacer ante un dragón tan simpático y con el que se comparte la pasión por la cocina? Fer sonrió y estrechó la pata llena de escamas verdes como el perejil:

-!Amigos!

LA MAGIA DE LOS PLATOS

Al despertar muy temprano, como de costumbre, Fer pensó que lo ocurrido la noche anterior había sido un sueño. Se colocó su sombrero y su delantal muy blanquitos y corrió a la cocina... Tuvo que pestañear varias veces para cerciorarse de lo que veía: allí estaba el dragón, vestido de cocinero con un elegante traje, verde oscuro como la cáscara del pepino.

-¡Buenos días, Fer!- lo saludó amablemente- Mira lo que acabo de recolectar del huerto, pienso preparar mi crema verde para los dulces sueños- y le mostró una cesta llena de vegetales.

Fer sonrió complacido y se sentó en un banco a mirar como se preparaba el plato; pero poco faltó para que se cayera del susto cuando el dragón empezó a cocinar. Y es que lo hacía cantando arias de ópera. No obstante la sopa le quedó tan exquisita que el rey se tomó siete platos, reventó todos los botones de la camisa y premió a Fer con una moneda de oro, diciéndole que ahora sí era un verdadero cocinero. Luego se retiró a dormir la siesta, con su séquito bostezando detrás. Fer también durmió, pues había probado la sopa antes de servirla, y soñó que volaba por los aires.

El dragón cocinero era todo un tenor, pero su voz era tan alta y clara que llegaba a los más remotos rincones del reino, despertando a todo el mundo. Fer lo mandó a callar en varias ocasiones, pero el dragón le puso como excusa que el canto lo inspiraba a cocinar bien, así que el muchacho lo dejó hacer, cerrando las puertas de la cocina para que nadie viera al visitante, y pensaran que era él quien cantaba. Como no era muy adicto a las óperas, se conformó con ponerse unos algodoncitos en los oídos mientras durara el concierto; pues por lo demás, el dragón era un conversador muy agradable.

Al finalizar la ópera de turno, el dragón terminaba de cocinar !Y vaya comidas las que hacía! !Y cómo las adornaba con flores y hojas frescas, llenas de gotitas de rocío! El rey no engordaba, pero su enorme estómago se hinchaba cada día más, mientras que las monedas de oro caían como gotas de lluvia en las manos de Fer, que después iba a celebrar con su amigo. Claro, tenían que salir muy tarde, cuando habían terminado de fregar los platos, y el dragón debía cubrirse con una capa y ponerse un sombrero para no ser descubierto porque, !qué diría el malgenioso Alaguano si supiera que su verdadero cocinero era un dragón!

Los habitantes del reino se habituaron a despertarse cada amanecer con las óperas que cantaba el dragón con su voz potente como una campana, y al sentir los olores que salían de las cocinas del palacio, se les abría el apetito y empezaban a hornear panes dorados, pasteles, bizcochos, a hacer caldos y asados succulentos. Pronto se habituaron a cantar mientras cocinaban, pues descubrieron que lo hacían mejor cuando seguían las melodías de las óperas... primero lo hicieron muy bajito, luego casi tan alto como el dragón. Hasta el propio Alaguano, pese a su perenne mal humor, cantaba mientras iba camino de la mesa.

Esto casi llevó el reino a la ruina, porque ningún forastero se quiso hospedar en sus posadas, !cómo querer ir a un lugar donde no se puede dormir la mañana! No obstante, los dulces que se hacían en el lugar fueron haciéndose famosos y comenzaron a salir cada día enormes carretones llenos de ellos para ser vendidos en las comarcas vecinas. Gracias a esto, regresó la prosperidad.

UNA FATAL COINCIDENCIA

Una mañana como cualquier otra, mientras el reino se despertaba cantando, alguien no lo hizo. Era la anciana reina, que yacía muerta en su lecho. Pero algo más pasó, el carpintero también había muerto esa madrugada y como sólo había dejado un ataúd terminado, nadie sabía qué hacer, pues el mismo derecho tenía a él la reina, por su rango, que el carpintero, por haberlo construido. Finalmente se decidió enterrarlos a los dos juntos en ese único ataúd.

Terminada la ceremonia, digna de los dos célebres difuntos, Alaguano fue presa de una crisis de mal humor y comenzó a pensar que su esposa, después de muerta, le estaba siendo infiel. Atormentado por la duda pidió a Fer para la cena de esa noche una sopa especial, que en vez de dulces sueños, provocara visiones.

El dragón la preparó, cantando un aria un poco melancólica y todos comieron enjugándose las lágrimas. Luego sintieron un gran peso en los párpados y se retiraron a sus habitaciones. Esa noche nadie en el palacio durmió bien, pues juraban haber visto a sus antepasados merodeando por los rincones. Por su parte, el rey habló con la reina y el carpintero y se despertó satisfecho, después de comprobar que los dos le eran leales más allá de la muerte.

EL SUEÑO MAS LARGO

A causa del ajetreo de la noche anterior, Fer, que también había estado conversando con sus ancestros, olvidó cerrar la puerta de la cocina antes de retirarse a su habitación. Un criado que pasaba por ahí vio al dragón con su delantal preparando el desayuno y corrió, muerto de miedo, a contárselo al rey. Alaguano, indignado, mandó a sus soldados a matar al intruso, ordenando además que su cabeza fuera colocada en la plaza, para que nadie más profanara las cocinas reales. Y así se hizo...

Al llegar Fer y escuchar el escándalo, corrió a la plaza y vio el triste espectáculo. Las gentes apedreaban el cuerpo e insultaban a la cabeza, que lucía como un trofeo. Poco a poco se fueron aburriendo y retirando, pues la cabeza no respondía a las ofensas y el cuerpo era tan duro que las piedras se pulverizaban al chocar contra él. Quedó solo el cocinerito, anegado en llanto. En ese momento sintió un silbido y levantó los ojos.

Ante su atónita mirada, el cuerpo se incorporó, se sacudió el polvo y buscó la cabeza. Se la puso como quien se pone un sombrero y guiñó un ojo al muchacho:

- Ya me ves, amigo, ¡como nuevo!... Así que no llores más, que me vas a conmové.

- Increíble, ¿cuándo vas a dejar de sorprenderme?- dijo Fer, corriendo a abrazarlo- casi me muero de tristeza cuando vi lo que te habían hecho estos malagradecidos. Pero dime, y te prometo que de hoy en adelante voy a escuchar todas tus óperas sin protestar... ¿quién eres?

- Digamos que yo soy tú si hubieras nacido dragón, como tú eres yo si hubiera nacido de padres humanos... En fin, no hace falta que me entiendas para

aceptar mi propuesta: ¿qué te parece si volamos a otro sitio donde podamos abrir una posada con las monedas que hemos ahorrado, y tú recibes a los huéspedes mientras yo me encargo de la cocina? Por cierto, que esta vez sin capas, ni sombreros, ni puertas cerradas. ¿Aceptas?

Mientras hablaban, no se había percatado de que su conversación estaba siendo escuchada por un grupo de curiosos, que ya habían mandado un mensaje al rey. Alaguano marchaba ahora al frente de su ejército, rumbo a la plaza.

-!Acepto!- gritó Fer, y ante los ojos de soldados, aldeanos y del propio rey cascarrabias, montó en las espaldas de su amigo que desplegó unas alas verdes como hojas de lechuga y se elevó por los aires, perdiéndose en el horizonte.

Los que estaban en la plaza se retiraron a sus casas, inventando historias acerca del dragón y el cocinero, tales como que habían intentado envenenar a Alaguano para usurparle su trono, que no eran tan buenos en la cocina como parecían, que las óperas molestaban... hasta convencieron al monarca de convocar un concurso, al día siguiente, para elegir un nuevo cocinero real.

... Pero al salir el sol nadie despertó. Todos continuaron durmiendo, y aún continúan durmiendo, ya que les falta el canto del dragón.

EL HUÉSPED

Ese amanecer el anciano despertó con el espíritu alegre de quien espera grandes acontecimientos. Regó las flores de su jardín, dio de comer a sus animales de cría, acarició con gran ternura la cabeza de sus dos perros y se preparó un opíparo desayuno. Al mediodía tomó su guitarra y entonó bellas canciones escuchadas en los lejanos días de su infancia, mientras los niños del lugar se sentaban a su alrededor para escucharle. Al caer la tarde preparó su casa para la llegada del *Huésped*. Terminó cuando casi anocheecía, estaba agotado, pero el resultado de su labor lo llenaba de satisfacción. Ya entrada la noche, tomó su barca y se adentró río abajo, sumiéndose en un dulce sueño sin retorno, mientras los remos se iban de sus manos llenas de surcos.

... Sonaban las doce campanadas cuando una barca se dejó ver en el horizonte. ¿Sería el anciano que retornaba a la cabaña? Pronto los hombres vieron que no era así, la barca al fin tocó la orilla y sólo había en ella un niño de pocas horas de nacido, que fue amorosamente acogido y llevado a su nuevo hogar. Había arribado, una vez más, el Año Nuevo.

UN VERDADERO DOLOR DE CABEZA

UNA MADRUGADA UNICA

Eran las tres de la madrugada, cuando el rey de Omac sintió fuertes dolores en todo el cuerpo, acompañados de una súbita fiebre. La reina, que estaba en una etapa muy avanzada de su embarazo, al verse despertada por los alaridos, decidió llamar al médico real.

Al llegar el galeno, la reina comenzó con los dolores de parto. Entre la confusión de a quién atender, los chillidos del rey, las groserías que gritaba la reina, las oraciones del cura - que también fue llamado- y el ajeteo de los sirvientes, el médico se desmayó y todos los presentes fueron a cuidar de él.

La reina, al ver esta reacción, comenzó a decir frases peores y a lanzar como una catapulta lo que veía a su alcance. Luego de muchos esfuerzos, el doctor volvió en sí y al disponerse a atender a la reina, ésta le lanzó su corona, dándole en la cabeza y obligándolo a volver a caer sin sentido, esta vez sobre el rey, el cual comenzó a delirar, imitando a un niño pequeño.

En medio de esto, la reina tuvo una gran contracción y, con un grito que se escuchó en el reino entero, dio a luz a un hermoso bebé, al cual tomó entre sus brazos y lanzó por los aires. Por suerte, el cura lo agarró en su vuelo accidental y al verle gritó:

-!Es un varón!

Por espacio de un minuto, se hizo un gran silencio donde hasta el rey paró de delirar y soltó al médico. Desde el suelo, la cama real, las puertas o las ventanas, decenas de ojos se posaron en el sacerdote, que exhibía feliz al niño, repitiendo:

-!Varón, varón!...

El recién nacido, al parecer, se dió cuenta de que era el centro de la atención, hizo pipí encima del cura y emitió un sonoro aullido. Los presentes comenzaron a aplaudir, a reír y a felicitar a la reina. El rey, volviendo a sus delirios, empezó a llorar a coro con su bebé. La reina, al percatarse de lo que hacía su esposo, decidió calmarlo golpeándole con el cetro. Increíblemente, la medida pareció surtir efecto.

Comenzó entonces a soplar un viento muy fuerte, lo que provocó que el bebé arreciara con el llanto. La reina, que continuaba afectada, pidió que le alcanzaran el niño para darle "un buen golpecito con el cetro", aclarando que eso lo sedaría un poco, como había sucedido con su padre. Por suerte, los sirvientes la convencieron que eso sedaría demasiado al bebé.

Así estuvieron las gentes de palacio hasta el mediodía, dando carreras entre el delirio del rey, la locura temporal de la reina, la ropa mojada del cura, el dolor de cabeza del médico, y el niño, que fue entregado a la cocinera. Esta, tras vanos intentos de calmarlo, desesperada y sintiendo que se desmayaba, lo colocó un momento en el suelo, sin darse cuenta que a su lado estaba Cuca, una enorme perra. Cuca acababa de tener una camada de perritos, y confundiendo al bebé con uno de sus cachorros, lo tomó entre sus dientes y lo llevó a su cesta, donde el niño se puso a mamar hasta que se durmió, rendido y satisfecho.

Cuando la cocinera volvió en sí y vio que el niño no aparecía, empezó a gritar, atrayendo a criados y guardias. No tuvieron que buscar mucho, porque el muchacho que ayudaba en los establos vino a anunciar que había encontrado al heredero. Lo siguieron los sirvientes, y constataron que, efectivamente, el bebé dormía feliz junto a Cuca. Como no se les ocurrió mejor idea, y la reina no

parecía haber quedado muy bien de las impresiones sufridas, le llevaron unas mantas y optaron por dejarlo en la cesta... Es una pena contar esto, pero sólo volvieron a pensar en él un mes después, cuando el rey y la reina se repusieron totalmente y preguntaron por su hijo, así que de no ser por Cuca, no habría historia.

UN TRAUMA INDIVIDUAL

Al cumplir el príncipe los tres años, sus padres decidieron celebrar una gran fiesta, invitando a aquellos que habían estado presentes el día en que vino al mundo. La celebración parecía transcurrir muy bien, pese a que el cura y el médico habían tenido sus recelos. Pero al llegar la hora de apagar las velitas, el niño comenzó a saltar, halarse los pelos y a gritar:

-!Causefog! !Causefog!

La reina, al verle hacer algo tan vergonzoso frente a los invitados, montó en cólera, tomó un pescado ahumado y comenzó a darle. El médico trató de detenerla y recibió como premio un golpetazo en la cabeza que lo desmayó. Esto hizo que la mayoría de los invitados fueran a socorrerle, temiendo ver repetirse las escenas vividas años atrás.

El pequeño, tratando de salvarse de los mandobles de su madre, que con mucho arte esgrimía el pescado, empezó a correr por el castillo con la reina detrás. El médico, que logró recuperar el conocimiento gracias al cura, que le volcó sobre la cabeza una jarra de vino, se marchó gritando:

-!Locos, todos están locos!

El rey logró agarrar a su esposa y decirle, mientras trataba de esquivar los golpes, que si su hijo tenía algo, tal vez fuera un desajuste debido a los grandes traumas que sufrió al nacer; por ello lo mejor era enviarlo con el médico a una casa de campo en las afueras del reino.

Les costó algo de trabajo que el galeno volviera a pisar el castillo, pero finalmente se dejó convencer y partió junto con el niño por dos años. De más está decir que llevaron con ellos a Cuca.

UN TRAUMA COLECTIVO

Al cumplirse el plazo, el pequeño regresó tan sano y fuerte como cualquiera de los campesinitos con los que había jugado. En ese momento, llegó el cura, que se había pasado todo este tiempo encerrado en la biblioteca del castillo, para decirles que había descubierto el origen de la palabra que el príncipe había gritado: Causefog, también conocido por "el endemoniado", había sido un enemigo del abuelo del rey, a quien éste había mandado a cortarle la cabeza. Por tanto, el sacerdote había llegado a la conclusión de que el fantasma del decapitado andaba rondando el castillo, sediento de venganza.

Como es de esperar, la reina llamó al médico, el cual llegó cubriendo su cabeza con un yelmo, aclarando que era por si habían terremotos o tornados. El rey, la reina, el galeno y el cura celebraron una reunión secreta que duró seis horas. Cuando salieron habían tomado grandes decisiones.

Antes que nada, había que ocultarse en el sótano del castillo por un período mínimo de tres semanas, tiempo que consideraban suficiente para que el espíritu se aburriera y se marchara. Nobles de la corte, soldados y sirvientes, los soberanos, el príncipe, la perra Cuca, el sacerdote y el médico debían dirigirse inmediatamente al sótano. Los seguiría la cocinera con las provisiones necesarias. Las reglas a seguir eran:

1: No decir groserías mientras estuvieran en el sótano - esto iba sobre todo referido a la reina... creemos que la medida la dictó su esposo, pero bien pudo haber sido el médico, o el cura.

2: Rezar una oración por la mañana, una por la tarde, y otra por la noche - este fue el aporte del cura.

3: Lavarse las manos siempre antes de comer - ni que decir que esto fue idea del médico.

4: No salir de allí, para nada, ni siquiera asomar la cabeza, hasta haberse cumplido las tres semanas exactas.

¡AH!, QUE ALIVIO...

La primera semana transcurrió con bastante tranquilidad. Pero al término de la segunda fue haciendo falta un barbero, sobre todo para el médico, que no quería quitarse el casco ni para comer. Decidieron que el cura saldría a buscar al barbero. Para protegerse iría armado de un gran crucifijo de madera rematado en oro, que se suponía que alejaba a los demonios. Al llegar tocaría tres veces en la puerta, para que el médico le administrara un sedante a la reina mezclado con el vino, digamos que por precaución.

El cura, lleno de pánico, salió del claustro en busca del barbero. Afuera todo parecía en calma y el pueblo estaba como siempre, así que después de contratar al experto en cabellos y barbas, decidió dejarse ver por la taberna, para refrescar un poco, de paso invitó al barbero. A la mañana siguiente estaban dando los tres toques en la puerta del sótano y hacían su entrada, rodando escaleras abajo, borrachos como trompos.

Mientras la reina dormía, el barbero inició su labor con el médico, pero como estaba totalmente ebrio se tambaleaba peligrosamente, navaja en mano, de un lado a otro. El galeno le gritó que, o se estaba quieto, o sucedería algo malo. El barbero lo interpretó como una ofensa y lo empujó, haciéndole caer sobre la reina, la cual despertó con tal furia que le arrebató el crucifijo al cura y empezó a golpear al médico, dejándolo sin sentido.

En eso, el barbero vio al príncipe y le dijo que si recordaba la vez que había ido al castillo a pelarlo, la mañana antes de su tercer cumpleaños, y para refrescarle la memoria le recordó al chico que había llorado al ver las tijeras, y él había tenido que entretenerlo contándole la leyenda de "Causefog, el

endemoniado". Al oír esto, la reina se lanzó, cruz en ristre, sobre el barbero. Su esposo fue a detenerla, diciendo que por lo menos ya no había a quien temer, y recibió un golpetazo en la sien, con lo que regresó a su estado infantil.

El cura, ya más sobrio gracias a las impresiones recibidas, se echó en hombros al galeno y se marchó del reino gritando:

-!Y nos escondíamos de El Endiabado; si más endiabados que estos es imposible encontrar en la faz de la Tierra!-

Se corren historias de que renunció al sacerdocio, lo mismo hizo el médico con la medicina, pues ambas profesiones les habían traído muchos problemas; también se cuenta que sumaron sus ahorros y abrieron una taberna en un pueblo vecino, ya que, además de las penas y una vieja amistad, compartían el interés por el buen vino.

Regresando al tenebroso escenario del sótano real, el príncipe, que había soportado el encierro de dos semanas y contemplado la violenta escena con tal calma, que había hecho volver a pensar a los presentes que algo andaba mal en su cabeza, se incorporó sacudiéndose los pantalones, recogió en una bolsita algo de la comida almacenada, se montó a horcajadas sobre su perra y se marchó al campo.

De él se cuenta que vivió muy feliz lejos de sus tormentosos padres, que se tuvieron que conformar con pelear entre ellos y con irlo a ver a su cabaña, cada vez que Cuca estaba de humor para dejarlos pasar.

... De la vida del barbero nada se sabe, se sospecha que escapar de esa locura fue para él un verdadero dolor de cabeza.

EL BUHO, EL SOL Y LA LUNA

Una noche, la luna le dijo al búho que ella podía iluminar los días y las noches. El ave le respondió que mejor pensara en otras cosas: en inspirar a los animales nocturnos a cantar; en alumbrar el bosque, las casas; en adornar el cielo de noche, que es la hora más hermosa para los enamorados... Pero la luna continuó con su plan.

A la mañana siguiente, la luna le ordenó al sol que se marchara, que ella iba a remplazarlo. El sol se retiró tranquilamente. La luna comenzó a brillar, pero su luz era fría, regresó la noche y todos volvieron a dormirse, con algunas excepciones.

Como la mayoría de los seres dormían, la Tierra se veía muy aburrida. Los mismos animalitos y personas que estaban despiertos empezaron a cansarse de ver constantemente la misma penumbra, sin que sucediese nada nuevo; por eso mandaron al búho como emisario para que hablara con el sol y lo convenciera de volver.

Este les explicó que la culpa era de la luna, que ambicionaba apoderarse del día y de la noche. Entonces los coyotes y los lobos le juraron al astro nocturno que nunca más le aullarían si no dejaba paso al sol, los grillos le prometieron que no le cantarían, los enamorados le dijeron que no la mirarían y los poetas le juraron que nunca más le harían ni un solo verso.

La luna se sintió triste y confundida, se arrepintió de su egoísmo y fue a buscar al sol. Cuando lo encontró, este estaba agonizando. Le pidió perdón y le dijo que volviera a brillar, que ella sería feliz reflejando su luz por las noches. Con gran esfuerzo, el sol se incorporó de su lecho entre montañas, pero su luz era débil, como en los amaneceres.

Entonces el búho voló por el mundo despertando gentes, animales, flores y árboles. Despertaron un poco aturcidos, pero al mirar al cielo y ver lo que pasaba, empezaron a cantar para darle fuerzas al amado astro. El sol se sintió tan contento que brilló con mucha fuerza y todo volvió a la normalidad.

Desde ese día, la luna cumplió su tarea y el sol la suya. De lo que sucedió se enteraron muy pocos, porque casi todos quedaron dormidos cuando la luna trató de tomar el lugar del sol...

Yo estaba dormido, pero el búho me lo contó.

EL POTRO INDOMABLE

Hace ya varios años, en un reino lejano, la yegua favorita del rey tuvo un hermoso potro alazán, un potro perfecto.

Al pasar unos meses, el rey le regaló a su hijo aquel maravilloso ejemplar. El príncipe inmediatamente mandó a que lo entrenaran. Los caballerizos le explicaron que aún el potro era pequeño y no estaba capacitado para soportar un entrenamiento. El empecinado muchacho obligó a los caballerizos a hacerlo.

Como lo previeron los experimentados jinetes, el potro estuvo a punto de morir. Al escuchar esto, el príncipe ordenó al verdugo que azotara a los caballerizos por no haber cumplido su orden y con sus propias manos mató al pobre animal.

La yegua del rey dijo al viento, con lastimeros relinchos, que le entregaba el alma de su hijo y cayó inerte, con el corazón atravesado por el dolor.

Por eso, cuando sopla furioso un tornado, arrasando con todo lo que encuentra en su camino, en su interior cabalga un potro de fuego que mira con odio a los hombres.

LA PRUEBA DEL VALOR

En una época remota nació un chico. Decidieron llamarlo Lufan, que significa Luchador Fantástico. Cuando cumplió los trece años fue obligado por los mayores de su tribu a pasar "La Prueba del Valor".

Esta consistía en luchar sin armas contra una araña gigante que vivía escondida en una caverna. El que ganara podía ser considerado adulto, mientras que los perdedores eran vistos como seres débiles. Nadie había contado nunca su experiencia.

Su madre, llena de emoción, fue a despedirlo a la entrada de la cueva. Luego no lo vería más hasta que hubiera pasado la ceremonia de convertirse en adulto, que era exclusiva para aquellos que habían resultado vencedores. Allí lo esperaría impaciente su padre, como era la costumbre desde el principio de los tiempos.

Cuando el joven estuvo frente al monstruo, se intimidó un poco, pero al ver que este, pese a su terrible aspecto, no parecía dispuesto a tomar la iniciativa, le dijo:

-¿Me vas a atacar o no?

- En verdad no quisiera - respondió la araña -, soy contraria a la violencia, pero debo hacerlo. Estoy aburrida de enfrentar jovencitos asustados, que harían cualquier cosa por hacerse hombres. Debo pretender que tengo un carácter fiero y hasta fingir que pierdo el conocimiento, para que crean que me derrotaron y me dejen tranquila... hasta que llegue el próximo. Es inevitable.

- Pero si es así como piensas - preguntó Lufan muy sorprendido- ¿por qué haces lo que haces?

- Alguien tiene que cumplir mi papel - dijo ella con resignación -. Es importante una vez en la vida derrotar a un monstruo, enfrentar los temores más profundos, que yacen en el fondo de tu mente como yo en mi cueva. Si me fuera tranquilamente a tejer mi tela, o a jugar con mis cartas ¿quién ayudaría a esos adolescentes confundidos?

-¿De veras te gustan las cartas, o lo dijiste sólo por decir algo? Porque si así fuera, te propondría jugar un partido. Sería como un enfrentamiento de nuevo tipo... si gano o pierdo es igual, supongo que me haré adulto de todas formas, es inevitable.

-¿En serio? - masculló la araña- Trato hecho, pero con una condición: no se lo digas a nadie, deja que todo siga como hasta ahora, no sabes lo importante que es mantener la tradición.

Jugaron y Lufan ganó. La araña estaba fuera de entrenamiento en juegos de dos; en cambio le contó al muchacho que era buena con los solitarios, que practicaba cuando no tenía trabajo. Después de la victoria, el joven salió de la cueva transformado en adulto.

Los mayores de la tribu le hicieron una gran ceremonia. Uno a uno le iban estrechando la mano, felicitándolo por su valor. Lufan estaba un poco avergonzado, pues sabía que realmente no había dado un golpe. Luego se puso a pensar que la araña no aparentaba tener ni un rasguño, y que realmente nadie había emergido de la cueva con la más pequeña rozadura...

¿Sería que la astuta araña se las agenciaba para convencer a todos los jóvenes que le enviaban? ¿Le había dejado ganar con intención? ¿Enfrentarían la misma duda aquellos adultos que ahora alababan su coraje? ¿Era por eso que la araña le había exigido guardar secreto?

Estas y más interrogantes atormentaron la mente de Lufan durante toda la noche y en los días siguientes. Luego se fueron amortiguando, y el joven decidió que era mejor callar... Pasaron los años, se unió a una bella mujer y tuvieron tres hijas y un hijo.

Cuando este creció, Lufan y su esposa lo mandaron, con lágrimas en los ojos, a pasar "La Prueba del Valor"... Era la tradición.

EL JOVEN SABIO

En cierta región que visité hace un tiempo, corre la leyenda de un anciano que iba todos los años, siempre en la misma fecha y a la hora del alba, a lo alto de una colina. Una vez allí, dirigía su mirada al sur, donde se extendía una gran explanada de tierra gris. Si el viento era propicio, se hacían audibles sus profundos suspiros. Cuando el sol había alcanzado su cenit, se marchaba sin articular palabra. Nadie supo jamás su nombre ni su procedencia, pero se habituaron a su melancolía. Una vez faltó a su cita y no volvió más; aún se le recuerda...

Existió un país gobernado por un rey que era ciego y sordo ante la ciencia. Enseñó a sus súbditos a que fueran como él; pero un día, nació un niño que quería saber la causa de las tormentas y las sequías, del día y la noche. En aquel mundo de oscurantismo, el chico era visto como un loco, lo que le valía ofensas y burlas. Esto no le hacía desistir, por el contrario, le llevaba a investigar en secreto los misterios del mundo que lo rodeaba.

Una epidemia azotó el lugar y sus padres murieron. El niño, solo e incomprendido, continuó sus estudios, esperando encontrar el por qué de las cosas, para evitar desgracias como esta. Al llegar a la edad adulta podía haber sido considerado un sabio, el único del reino; pero los vecinos seguían viendo en él sólo a un individuo extravagante. No obstante se habían habituado a sus rarezas y lo dejaban en paz.

Observando unas vacas que agonizaban, el joven comprendió que iban a ser víctimas de una epidemia similar a la de su infancia, pero de mayor alcance. Enfermarían primero los animales, luego morirían los hombres, sería la mayor catástrofe de su historia.

Corrió a contárselo al rey, le explicó cómo evitar que el mal se propagara. Pero éste lo expulsó del reino, diciéndole que era un farsante que quería apoderarse de su trono. Trató de hacerse escuchar por los pobladores, pero todos reían de sus advertencias. Intentó al menos que algunos lo siguieran a otra ciudad, pero nadie le hizo caso. El sabio se marchó entonces cabizbajo, no por su suerte, sino por saber lo que le esperaba a estos infelices.

Arribó a otro país, donde sabían escuchar la voz de la sabiduría. Llegó a ser tan respetado que el propio rey lo hizo su consejero y lo llevó a vivir con él. En el castillo había una altísima torre, desde la que se podían contemplar los reinos vecinos como casitas de juguete. A veces, el joven subía, dirigía la vista hacia su pueblo y con tristeza observaba que de él se distinguían sólo grandes hogueras: eran las gentes quemando los animales muertos y las casas infectadas, para tratar de ahuyentar la epidemia, que ya se apoderaba de ellos.

Un amanecer, observó que de aquel reino quedaban solo cenizas humeantes. El joven sabio lloró por la triste suerte de los que no quisieron seguir sus consejos, pero no se sintió culpable, porque había hecho todo lo posible para evitar esos pesares.

LA VERDADERA FAMILIA

Un cazador compró un perrito con el fin de que, al crecer, le sirviera para ayudarlo en sus matanzas. El cachorro era muy simpático y lo único que quería era jugar en el tiempo que el dueño no lo estaba entrenando. Eso le valía muchos castigos porque se suponía que él tenía que ser fiero, pero el perrito no podía evitar tener buenos sentimientos.

Finalmente el cachorro se cansó de los malos tratos y escapó. Su curiosidad era tal que se adentró en el bosque vecino sin temor a lo desconocido. Siete horas estuvo el dueño buscando sin encontrarlo, quería recuperarlo pues había pagado mucho dinero por él y había perdido mucho tiempo entrenándolo.

Mientras esto sucedía, el perrito acababa de descubrir una cueva desconocida y estaba entrando en ella sin saber que eso cambiaría su destino. Había invadido los dominios de una madre loba que acababa de tener su primer hijo. La loba, al ver la pobre criatura perdida y hambrienta, decidió criarlo como si fuese uno más de su camada.

Al pasar el tiempo el cazador se olvidó del cachorro y se compró dos perros fuertes, entrenados para cazar. En el bosque el perrito y los cachorros de la loba crecieron sanos y fuertes. Se querían como hermanos.

Un día el cazador, que nunca había abandonado sus hábitos, salió a perseguir a un zorro y soltó tras el rastro a sus feroces mastines. Mientras el zorro se adentraba a toda velocidad en el bosque, los perros se acercaban al lugar donde tenía su guarida la madre loba, que estaba alimentando a una nueva camada.

El zorrillo fue a esconderse dentro de la misma cueva. Ella salió a defender su vida y la de sus hijos, pero los perros la persiguieron y lograron acorralarla en un precipicio junto a un río. Al verse así, la loba aulló pidiendo auxilio.

El perro se encontraba por las cercanías con uno de sus hermanos, ambos oyeron el llamado y sin pensarlo corrieron a salvarla. Cuando llegaron, saltaron sobre los perros con tanta fiereza, que los hicieron huir con el rabo entre las piernas.

En ese momento llegó el cazador y con su escopeta comenzó a apuntar hacia los lobos, confundiendo al otro con uno de sus perros. Este gruñó y se paró frente a ellos para defenderlos. El hombre le dio la orden de atacar. Como el perro no le hizo caso y continuó cubriendo a sus amigos, el cazador le apuntó con la escopeta, llamándolo traidor.

El lobo se dio cuenta de lo que estaba haciendo el perro: arriesgar su vida por ellos. Tomando impulso saltó sobre el hombre, haciéndolo caer al río. Aprovechando ese momento, corrieron a internarse en lo más profundo del bosque.

Cuando el cazador logró salir del río, hecho una sopa y lleno de los golpes que se hizo al caer, empezó a decir que ese bosque estaba embrujado, porque allí los perros se volvían lobos y se fue para nunca volver.

A partir de ese día regresó la paz al bosque.

EL POBRE Y EL RICO

FABULA

Cierta día en que un mendigo cubierto de harapos pasaba por una céntrica plaza, arrastrando una pierna y con la espalda doblada bajo el peso de la carga de leña que transportaba, se le arrimó un ricachón cubierto de joyas y vestido con todo lujo.

El adinerado aprovechó la situación para burlarse de la apariencia del pobre, siguiéndolo e imitando su cojera. El pordiosero, por el contrario, se hacía el sordo para no tener que responderle. Así continuó la molesta situación hasta que el mendigo se internó en un callejón.

Allí le salieron al paso unos asaltantes y apalearon al rico, dejándolo desnudo y maltrecho. Al pobre ni lo miraron, ¿cuál de sus pertenencias podía tentar a los ladrones?

Al marcharse los bandidos, el pobre se acercó al rico, que cerró los ojos lleno de miedo y vergüenza, pero el otro, lleno de nobleza, lo levantó suavemente del suelo y lo cubrió con algunos de sus andrajos para que no hiciera el ridículo en el camino de regreso.

MORALEJA: NUNCA JUZGUES A NADIE POR SU APARIENCIA EXTERNA.

CAMINANDO Y PENSANDO

Una hermosa mañana, un campesino iba a palacio acompañado de su vaca. Estaba pensativo y preocupado pues el rey le había hecho el ofrecimiento de cambiarle su vaca por una bolsa de monedas de oro; él no deseaba cerrar el trato, pero si se negaba sabía que el rey lo castigaría severamente y se apoderaría del animal, pues esto era lo que siempre sucedía cuando alguien se oponía a sus designios.

El campesino no quería deshacerse de la vaca porque la había criado desde que era una ternerita y le tenía afecto, además, ella le suministraba leche a montones, al punto que su fama había llegado al palacio. De este modo iba caminando y pensando cómo librarse del compromiso. Al pasar por un mercado, se le ocurrió una idea: compró un gran pedazo de cera, escondió a su preciado animal en un lugar seguro, y comenzó a moldear el trozo de cera, dándole forma de vaca.

Al llegar a palacio arrastraba de un cordel una figura que recordaba en algo a una vaca. Al verse en presencia del rey, señaló la imagen de cera y dijo:

- Mi señor, lamento informarle que un hechicero me ha encantado la vaca, volviéndola un vulgar trozo de cera; pero al caer la noche, vuelve a su forma normal y es capaz de llenar más de cien cubos de leche, además de dar los quesos ya hechos. Es por eso que no puedo vendérsela a su majestad.

El monarca, que era muy supersticioso y de escasa inteligencia, le creyó el cuento e insistió en cerrar el trato. El campesino porfió un poco, hasta que al fin el rey le compró la figura de cera al triple del precio acordado originalmente por la vaca.

De esta forma, con sus bolsas repletas de dinero y la satisfacción de haberse burlado del soberano, el campesino huyó del reino con su útil y amada vaca.

EL PERRO Y LA TORTUGA

FABULA

Un leñador tenía dos mascotas: un fiero perro guardián y una tortuga de enorme caparazón. Una mañana en que el perro se quedó al cuidado de la casa, le dijo a la tortuga que fuera a la cocina y le trajera una lasca de carne.

La tortuga fue, muy dispuesta, pero como era tan lenta, se le olvidó en el camino lo que le debía llevar al perro y decidió volver para que éste le repitiera el pedido. Esto pasó tres veces seguidas. A la cuarta, el perro se lanzó sobre la tortuga, dispuesto a comérsela.

El pobre animal, al ver esa reacción, se escondió dentro de su caparazón. El perro, furioso, decidió romperle el caparazón con sus dientes y uñas, y no descansó hasta verlo hecho trizas.

La tortuga, indefensa, corrió a ocultarse bajo un armario y comenzó a llorar, pero la expresión de su rostro se tornó en burla, al ver que al perro se le habían gastado las uñas y roto los dientes en el intento de destruirla.

EL MAL QUE HACES A OTRO PUEDE VOLVERSE CONTRA TI.

EL LOBO Y EL HOMBRE

Cierto ladrón que huía de la justicia, se internó en un bosque. Allí le sorprendió la noche. Iba a acomodarse entre las raíces de un árbol para descansar un poco, cuando sintió el aullido de un lobo. Todas las fibras de su cuerpo se estremecieron, pero, al no oír nada más, pensó que, tal vez, ese sonido escalofriante había sido fruto de su imaginación, o del propio cansancio que lo rendía. De pronto, un enorme lobo apareció silenciosa y elegantemente ante él, sus ojos brillaban como carbones encendidos a la luz de la luna. El hombre trató de escapar, pero la fiera saltó sobre él y comenzó a arañarlo con sus filosas garras. Afortunadamente, un guardabosque que acertaba a pasar por allí vio al gigantesco animal intentando matar al hombre y, con su escopeta, le disparó varias veces hasta dejarlo tendido.

El prófugo estaba tan asustado que no pudo emitir palabra alguna. No obstante, el guardabosque lo llevó a su cabaña y le ofreció un sitio para pasar la noche, además de compartir con él su humilde cena. El hombre se sentó en una silla que estaba ante el fuego y comenzó a observar el lugar. Entre los pocos objetos que allí había, llamó su atención un anillo de oro que colgaba de un clavo. El guardabosque, al verlo mirar con tanta atención la sortija, la descolgó y, con una sonrisa amistosa, se la entregó, aclarándole que se la daba porque se notaba que él no tenía nada.

A la mañana siguiente, el prófugo se despidió amablemente y se marchó de la casa, pero no estaba feliz por haber sido salvado de las garras del lobo, ni por el obsequio del guardabosque, sino decepcionado de sí mismo, pues en un momento había pensado matar al hombre con tal de apoderarse de aquella sortija.

EL REGALO

Estorum 3 era un hermoso planeta de cielo color de rosa. Sus habitantes estaban divididos en dos bandos. Unos eran científicos dedicados a explorar el espacio en busca de nuevas formas de vida, que observaban y trataban de ayudar. La otra parte, que constituía la mayoría, tenía un enorme instinto belicoso; utilizaban los grandes avances de su tecnología para escoger, al azar, planetas donde probar sus proyectiles. No les importaba mucho que el planeta fuese destruido, ni mucho menos si en él había vida.

Cierta vez los estorumianos se disponían a lanzar un nuevo proyectil al planeta Sardar, pero un terremoto que ocurrió en el momento del lanzamiento desvió la trayectoria del arma. El nuevo destino del cohete portador de la muerte era la Tierra.

Los científicos convocaron una reunión para decidir qué hacer. Comenzaron por explicar el panorama de la Tierra y el desarrollo alcanzado por los seres que en ella vivían. La mayoría optó por dejar que el cohete destruyera el planeta, ya que los humanos tarde o temprano, lo harían con sus armas, la contaminación de su ambiente y su falta de consciencia. Pero los científicos lanzaron esta interrogante: "¿Por qué destruir una raza tan semejante y casi tan inteligente como la nuestra?".

Al final triunfó la mayoría, pero los científicos no se quedaron cruzados de brazos y crearon un planeta con las mismas condiciones que la Tierra, al que llamaron Tierra 1; en él dejaron la información genética de los seres que poblaron al antiguo mundo, que no tardó en estallar.

Tierra 1 estaba en el mismo sistema que Estorum 3, los científicos iban y venían a su antojo, caminando por su superficie, observando la evolución de

las especies. En los primeros años de vida del hombre, las bacterias y virus que este incubaba invadieron el cuerpo de los científicos, que sin saberlo regresaron como de costumbre a su planeta. Como estos seres no tenían anticuerpos, murieron. Estorum 3 se convirtió en un planeta desolado, los vestigios de su civilización fueron desapareciendo, quedando sólo sus anchas carreteras como venas abiertas.

Los habitantes de Tierra 1 continúan su destino. Con el tiempo encontraron absurdas ciertas costumbres de sus progenitores y llamaron a su planeta simplemente Tierra. A Estorum 3 le llamaron Marte. No recuerdan la catástrofe que los trajo a la vida, pero en la información genética que les grabaron quedan vestigios de la memoria de los hombres de la primera Tierra. Estos surgen cuando van a algún lugar donde nunca antes han estado, o conocen a una persona y de pronto algo les dice que ya estuvieron allí, o ya vieron ese rostro.

Los científicos del planeta de cielo rosa no fueron del todo olvidados, quedan en el alma de los pueblos que engendraron, en la historia de sus primeros días, con sus nombres originales: Zeus, Orula, Jehová, Osiris o Quetzalcoalt.

BACÍN EL HEROE

Los pacíficos habitantes del remoto reino de Numloria, casi olvidado por el mundo, no sabían que su vida iba a dar un vuelco. Convivían en armonía con la naturaleza, felices, cocinando deliciosos platillos vegetarianos, y aunque se decía que en algún momento las cosas fueron diferentes, hacía ya más de diez generaciones que no conocían la guerra – ni siquiera aparecía en sus libros de historia.

Pero aquel amanecer, un enorme monstruo llegó a la ciudad y comenzó a saquear los hogares de los indefensos Numlos que, del miedo, temían hasta decir la más mínima palabra. Lo único que se les ocurría era quedarse inmóviles, con los ojos cerrados, cuando el gigantesco ladrón entraba en sus casas.

Antes de marcharse, el enemigo se paró en el centro de la plaza y vociferó que volvería cada vez que se le antojara; cientos de ojos asustados lo observaban tras las ventanas. Al ver que el monstruo se había marchado, todos los Numlos comenzaron a correr de un lugar a otro gritando; como desahogándose o haciendo lo que, en el momento preciso, no se atrevieron a hacer.

Al instante, el rey hizo una proclama para buscar a un paladín que pelease contra el monstruo, pero nadie apareció. Comenzó a proponer enormes recompensas por la cabeza del terrible enemigo: nadie acudió a su llamado. Por último, mandó a sus sirvientes a que buscaran a cualquier joven que encontraran, era por el bien del reino.

Cuando en el pueblo se enteraron de esta última noticia, corrieron a ocultarse en sus casas trabando las cerraduras, sellando con cera derretida las rendijas de ventanas y puertas, mientras otros llenaban de candados las entradas y la

mayoría derrumbaban los portales para que los escombros impidieran el paso de los emisarios.

Todos se escondieron, menos uno, Bacín, un joven al cual en la huida se le trabó el pie en una raíz y no pudo correr a ocultarse. Este muchacho era muy conocido en la ciudad por su mala suerte; su nombre incluso lo debía a que al nacer se había resbalado de las manos de la comadrona y había caído... ya se imaginan donde.

Cuando los sirvientes lo vieron, lo amarraron y lo llevaron ante el rey, que ya había oído hablar del joven y de su poca fortuna. Al verle, enfurecido, se dirigió a sus guardias:

- ¿Esto fue lo mejor que pudieron encontrar, para eso les pago un salario? – y mirando al prisionero - ¿ Y eres tú, precisamente, el que nos vas a salvar del monstruo?

- La verdad, su realeza, no sé qué es lo que hago aquí, yo vi a todos correr gritando algo, corrí tras ellos, para ver qué pasaba, pero tropecé, estos dos me trajeron y.... Un momento, ¿usted dijo monstruo?

- ¡Siii! Tú eres el elegido para vencer al enemigo y salvar el reino... aunque parezca una mala jugada del destino- dijo el rey, sonriendo irónicamente.

- ¡Ve...vencerlo! ¿Yo... yo?- balbuceó Bacín, palideciendo, mientras caía inconsciente al suelo.

Cuando despertó se encontró metido dentro de una suerte de caldera con tres agujeros para los brazos y la cabeza, a la cual un herrero que charlaba con el rey mientras daba los martillazos finales, llamaba “armadura”.

- ¡Ah! Nuestro salvador despierta... ¡Bienvenido al mundo de los vivos!- dijo el rey mientras alzaba sus manos – Es un honor para ti ser el primero de una nueva estirpe de guerreros. Espero que estés cómodo en tu armadura.

- ¡Armadura! A mí, más bien me parece una cazuela – protestó el muchacho.
- Pero, hemos seguido antiguos dibujos grabados en piedra, lo que llevas es una copia fiel de las armaduras de nuestros remotos antepasados... o lo mejor que pudo hacer el herrero, pues con la estampida de mis ciudadanos y el derrumbe de los portales se perdió información muy valiosa... Tal vez incluso se mezclaron las columnas con inscripciones de famosos guerreros con las de cocineros vegetarianos célebres... no estoy seguro, pero es honorable que seas el defensor del reino, ¿o no? – trató de consolarlo el rey mientras el herrero miraba disimuladamente para el piso, silbando y tratando de esconder con el pie algunos trocitos de piedra.
- ¡De esos antepasados no quedan ni los nietos de los biznietos para dar un consejo... hace miles de años que ni siquiera discutimos entre nosotros! Nos han enseñado la no violencia desde los brazos de nuestras madres, ya ni mordemos cuando somos bebés y ahora me han colocado, sin mi permiso, una armadura que sirve mejor para hacer sopa. Y esto que ustedes llaman armadura, imitaré cualquier cosa honorable, pero ese no es el punto: **¡yo no pelearé!**
- Pero si peleas tu fama de desafortunado desaparecerá y serás aclamado por todos - dijo en tono convincente el rey - además de las riquezas que he prometido, las chicas te aclamarán como su héroe, la fama te envolverá, aparecerás grabado en piedra en los nuevos portales... cuando la ciudad pueda ser reconstruida – y mirando al herrero, que trataba de armar una especie de rompecabezas con trozos de columnas – además, el herrero aún no ha encontrado la forma de quitarte la armadura, tienes que darnos tiempo.
- ¿ Tiempo? ¡Esto se llama asesinato autorizado! De acuerdo, pelearé, total no perderé nada si lo hago, mejor morir como héroe que cocinarse lentamente en

este caldero - respondió el muchacho mientras se incorporaba trabajosamente, ayudado por el rey y el herrero, se ponía el casco, muy parecido a una cazuela más pequeña y tomaba la sartén que le serviría como arma.

Cuando todo estuvo listo el rey mandó a sus emisarios para que anunciaran por la ciudad que el héroe muy pronto saldría a la batalla, así que debían aclamarlo y aplaudirlo cuando estuviera en la plaza. Bacín, al oír eso, trató de acomodarse un poco más el casco, se arregló como pudo la armadura y, a la señal del monarca, salió con paso victorioso y sonrisa triunfal. Pero en cuanto estuvo fuera del castillo, su sonrisa se tornó en lamento, ya que las gentes, como habían clausurado las entradas de sus casas, no pudieron salir a despedirlo, además de que temían que esto fuera una treta del rey para recaudar soldados.

- Voy a morir dentro de una estúpida cacerola, peleando con un monstruo al que dejé entrar en mi casa, llevarse hasta mis muebles con los ojos cerrados y una sonrisa amable en los labios... y ni siquiera mi madre viene a despedirme!

Un ruido infernal interrumpió sus protestas, se volvió y vio al rey agitando la corona, gritando hurras y al herrero dando golpes desaforados en el gong del castillo. Al ver su cara de disgusto, el rey mandó al herrero a detener el estruendo, lo que este hizo con evidente alivio.

- Bueno – se disculpó -, se me ocurrió que pudiera ser una buena idea formar una especie de comité de despedida... pero mis sirvientes y soldados se han escondido por miedo a que te retractes y los envíe a ellos al combate... Pero desde mi castillo te doy ánimos contra el monstruo y no te preocupes, al regreso te sacaremos de esa... armadura.

El herrero se le acercó, con rostro culpable y le tendió una bolsita con evidentes manchas de grasa: - Mi esposa te manda estos emparedados de aceite, dice que te darán fuerza y resistencia.

Tratando de ocultar la expresión de náusea, el muchacho le agradeció con un gesto ligero – si movía mucho la cabeza se le caía el casco -, se colgó los emparedados bajo el brazo y colocándole la mano en el hombro, le dijo:

- Al menos valoro que no te hayas escondido como los demás, ¿te puedo llamar amigo?

- Llámame más bien afortunado, si voy a la guerra contigo y me matan, no hay quien te saque de ahí, por tanto estoy libre de todo riesgo. ¡Ji, ji, ji!

Y así, solo, con paso lento, medio asado bajo el calor del sol y sartén en ristre, partió Bacín, el héroe. Al cabo de unos días de camino, encontró las huellas del monstruo. Estas marcas de pisadas lo intimidaron mucho, ya que eran exactamente de su tamaño, pero después de haberse llenado de valor comenzó a seguirlas.

Tras caminar unas horas se percató de algo: las pisadas desaparecían en una cueva tenebrosa, cuya entrada ocultaba casi totalmente un enorme árbol. Se aseguró de que su armadura fuera resistente - cualquiera que halla visto una buena caldera de hierro sabe que lo son - y se decidió a entrar, pero cuando se disponía a hacerlo, el monstruo salió con un hacha en la mano.

Al verlo, aterrado, Bacín trató de esgrimir su sartén, dispuesto, al menos, a vender cara su cabeza, pero con el apuro y la torpeza de movimientos a que lo obligaba su armadura, se le derramaron por el suelo los emparedados, que ya estaban derretidos y convertidos en una pasta verdosa. Fue tanta su vergüenza que cerró los ojos y levantó la sartén, lanzando un alarido.

El monstruo interpretó esto como un desafío, avanzó hacia él, pisó la masa verde que rodeaba al muchacho y resbaló, precipitándose al suelo cuan largo era. El temblor que provocó su caída hizo que el tronco del enorme árbol se quebrara y cayera sobre su cabeza, que quedó más pastosa que los emparedados.

Esa escena aflojó las piernas del joven, dejándolo desmayado. No cayó al suelo gracias a su cacerola, que se había quedado trabada en las ramas del árbol y lo mantuvo derecho. Cuando se recuperó, ya el sol había secado el piso y Bacín descubrió que la sartén podía llegar a ser muy buena para cortar las ramas que lo aprisionaban, por tanto decidió que era el momento de tomar el camino de regreso.

Al llegar a la ciudad, todo el pueblo, que ya había logrado destrabar las cerraduras y barrer los escombros de las puertas, comenzó a aclamarlo. Lo llevaron en brazos ante el rey; el cual anunció que ya se había encontrado la forma de romperle la armadura y que lo nombraba su sucesor. Con lágrimas en el rostro, dijo que esa ciudad merecía a Bacín como rey, por ser valiente y dispuesto a vencer hasta a un dragón.

Al escuchar esta última palabra, el rostro del héroe palideció y cayó desmayado al suelo.

MUÑECOS

En una estantería estaba colocado un pequeño payaso de madera junto a otros objetos más o menos curiosos. Por las noches, cuando todos dormían, el payaso despertaba. Al terminar de desperezarse escudriñaba todo el estante buscando otro juguete con quien compartir la noche, pero siempre se volvía a dormir solo. Su sección era solo de artículos de circo y el dueño del mueble, que era un coleccionista, no había podido encontrar otros juguetes de ese tipo. Un día, el coleccionista llegó a su casa con una caja llena de juguetes. Los ojos del payaso seguían expectantes sus movimientos: el hombre se sentó en su mesa de trabajo, comenzó a extraer todo tipo de objetos y a clasificarlos; cogió luego unos cuantos y los colocó en el mismo estante en que estaba el payaso, que reconcilió feliz el sueño.

Al anochecer, el payaso despertó muy contento y comenzó a buscar a los que pronto iban a ser sus amigos. De repente, sus ojos se quedaron fijos en una muñeca de trapo y su corazón saltó de emoción... ¡qué bella era! Se le acercó y comenzó a brincar a su alrededor para llamar su atención. Al notar lo que le pareció demasiado desinterés, hizo una reverencia y un alegre ademán de saludo, pero ella siguió sin moverse. Consternado ante su extraña inmovilidad, recorrió la mirada por la estantería y se percató de que los otros juguetes también permanecían rígidos, insensibles, duros como la roca.

Comprendió que él era el único que poseía el don de la vida y, con ojos llorosos, tomó a la bailarina entre sus brazos. Besó la frente de tela de su primer y único amor y cerró sus ojos para no volver a abrirlos.

EL UNICO

El cielo amaneció poblado de nubes en el reino de Valantri. La reina estaba a punto de dar a luz al heredero tanto tiempo anhelado. La comarca entera se impacientaba. Un mensajero corría de la iglesia al palacio, esperando la noticia... ¿Tendría el reino, al fin, un príncipe para garantizar el futuro de la casa real?

Larga, muy larga fue la espera. Cuando el astro dorado casi comenzaba a teñir de rojo el horizonte, el silencio se rompió con el grito del recién llegado ... El rey corrió a ver a su hijo; pero una terrible sorpresa lo esperaba: ante sus ojos tenía un ser deforme, con el cuerpo cubierto de escamas como los peces, los pequeños deditos de pies y manos unidos por membranas. Desesperado, miraba la cuna sin saber qué hacer. La reina, algo inconsciente, repetía una y otra vez que le mostrasen a su bebé. El soberano pensó en el bochorno que este nacimiento causaría y decidió que nadie vería a su heredero.

Cargó al recién nacido, lo envolvió bien en pañales y lo entregó al verdugo para que lo matase. Este se compadeció de la criatura, a pesar de que no quiso verla y pensó que en vez de ejecutar él mismo la sentencia, era mejor colocar la culpa en manos de otro, a fin de cuentas, era un modo de cumplir la orden sin mancharse las manos con sangre inocente. Decidió dejarlo frente a la cueva donde vivía Gunchau, enorme serpiente temida por todos. La profunda caverna se comunicaba en su interior con el mar y con una montaña, donde tenía el monstruo sus aposentos. Una vez al año emergía su enorme cabeza por la abertura de la cueva, para recibir las ofrendas que los hombres dejaban en la entrada. El heredero de la corona había nacido en esta fecha.

Gunchau era la última sobreviviente de una raza de serpientes aladas que tenían la facultad de vislumbrar destellos del futuro. De sus costados salían dos potentes brazos, terminados en seis dedos armados de filosas garras y unidos por membranas, que le permitían moverse en el agua con la misma grácil desenvoltura que en el cielo. Poseía la sabiduría de los tiempos antiguos, en que naturaleza y hombres vivían en armonía. Sus antepasados habían sido exterminados por los humanos al término de La Primera Edad, época en que murieron también los grifos, los centauros, los unicornios y las esfinges... se creía que el ansia de poder había trastornado las mentes de los humanos, llevándolos a exterminar a todas las criaturas que consideraran superiores.

Gunchau casi acababa de romper su cascarón cuando esto sucedía, la enorme roca en que su madre había colocado el nido la protegió, pero pudo ver cómo su familia era aniquilada y en su corazón creció un odio profundo hacia esos seres que caminaban en dos pies. Durante siglos arruinó sus cosechas con su aliento de fuego, devorando su ganado, hasta que un osado grupo, temiendo morir de hambre, se arriesgó a hablarle, prometiéndole un tributo anual, consistente en lo mejor de los frutos de la tierra, la pesca y las crías de ganado, a cambio de que les permitiera sobrevivir. Desde entonces habían cumplido con el pacto.

Al llegar a la caverna, el verdugo depositó al pequeño junto a una ternerita de pocas semanas y, sintiendo un ruido en el interior de la cueva, huyó despavorido. La serpiente asomó la cabeza y fue pasando los ojos por sobre canastas de vegetales, cestas de pescado, gallinas y ocas atadas por las patas, la ternerita... hasta que un grito llamó su atención.

Se acercó al bulto que se movía y descubrió al extraño ser, que recordaba en cierta forma a un humano... niño-pez, niño-reptil de escamas irisadas, que

brillaban al sol como las suyas. Lo cargó y con sorpresa vio que el pequeño se dormía en sus brazos. En ese instante, tuvo la intuición de que algo del destino del mundo había sido puesto en sus garras y decidió criar al niño. Comprendió que el pequeño era en cierto modo un ser único y solitario, como ella, colocado por algún misterioso defecto en el abismo entre dos mundos. Lo nombró Saumulkar, que en la lengua de los antiguos significa El Amo de la Sabiduría. Mientras esto ocurría, el rey anunciaba públicamente que su hijo había nacido muerto por causa de los remedios dados a su esposa por la partera real para calmar sus dolores. Concluyó diciendo que la partera sería quemada al amanecer en hoguera pública. En realidad sólo quería eliminar al único testigo del nacimiento.

La reina, a pesar de estar sumamente débil y abatida por el difícil parto y la noticia, suplicó tanto su perdón al soberano, alegando que la partera lo había visto nacer a él mismo y que era tan anciana que tarde o temprano moriría de muerte natural, que el rey no supo negarse; pero ordenó al verdugo que le cortara inmediatamente la lengua, para que nunca pudiera contar su secreto. Como había sido acusada públicamente de tan injusta manera y no podía defenderse, el pueblo la echó del reino apedreándola, hasta que la infeliz consiguió refugiarse en el bosque. Después de esto nunca más se le volvió a ver.

Saumulkar creció feliz y fuerte, rodeado de los cariños de su madre adoptiva, teniendo por única amiga a la ternera con la que estaba el día que Gunchau lo recogió. Cuando cumplió diez años, dijo a su madre que ansiaba poder hablar con las aves para que le contaran cómo era el mundo, pues debía haber alguien semejante a él en algún lugar. Gunchau comprendió que había llegado el momento de prepararlo para su regreso con los hombres.

- Saumulkar, puedo imaginar tu futuro, pues mi especie fue dotada desde tiempos inmemoriales del poder de la Visión, pero no sé cómo sucederá lo que ha de acontecer y lo contado no es lo mismo que lo vivido. Por esa razón he de enseñarte a usar, además de la fuerza que ya posees, dos poderosas armas: la justicia y la sabiduría.

Largo y duro fue el entrenamiento. Cada día que pasaba, la serpiente se preocupaba por fortalecer el cuerpo y la mente del muchacho. Siete años después, Gunchau dio el aprendizaje por concluido. Decidió entonces que era hora de llevarlo ante Flaikar.

Flaikar era una hechicera sin edad, que había sentado sus dominios en el bosque, donde había reinado tranquila hasta que el hombre quiso conquistarlo. Al ver el desprecio de los humanos por los demás seres vivos, decidió azotarlos con plagas y enfermedades. Para vengarse, éstos le tendieron una trampa, la ataron a un árbol y le arrojaron antorchas encendidas. Flaikar sobrevivió, el árbol apagó el incendio con sus ramas y la lluvia le lavó las llagas, aunque quedó casi ciega. Decidió ocultarse donde no fuese vista por tan innobles criaturas; pero antes, los maldijo, prediciendo una era de guerras y calamidades, La Edad de la Noche, que sólo vería su fin con la llegada de un ser completamente puro, El Único, aquel que vendría a dar inicio a La Nueva Edad.

La serpiente y su hijo caminaron dos días para cubrir la distancia que separaba el mar del añoso e inmenso árbol en cuyo interior tenía su casa la hechicera. Al llegar, Gunchau dijo a Saumulkar que entrase sin llamar; ella lo esperaría afuera. El joven obedeció y cuando acostumbró su vista a la penumbra vio “algo” que se cubría con un manto negro.

- Acércate jovencito, no temas... si temes, nunca descubrirás la verdad.

- Mis saludos, buena señora - respondió Saumulkar, avanzando decidido -, ¿qué puedo hacer para servirla?

- Sólo tómame la mano, quiero conocerte mejor - del manto salió una mano que se asemejaba más a una rama llena de nudos. Saumulkar la estrechó suavemente.

- Hace tiempo esperaba tocar una mano donde cupiera tanta nobleza... Ve y dile a quien te espera que la respuesta es: El momento ha llegado, el Único está entre nosotros.

Por esos días, un mensajero vestido de negro llegó al reino portando arco y flecha. Cuando estuvo frente al castillo, lanzó la flecha contra su puerta y se marchó. La flecha, señal de ofensa, llevaba escrito el nombre de Moltar, un reino vecino. No podía ser interpretado de otro modo que como un reto, así que el rey, ofendido, preparó su ejército y marchó hacia la frontera.

Tres años duró la guerra. Al culminar habían vencido al enemigo, pero el rey murió a consecuencia de las heridas recibidas en la batalla final. Al enterarse la reina, sintió que su corazón comenzaba a marchitarse como una flor cuando le falta la luz y el aire. Momentos antes de morir dijo que, a falta de un heredero, aquel que trajera el cuerpo de Gunchau sería proclamado rey.

La noticia se regó como pólvora y llegó a oídos de la propia Gunchau. Supo la serpiente alada que muchos iban a ir en su busca, o tal vez ya hace años que lo sabía y aguardaba paciente este instante. Dijo entonces a Saumulkar que le entregaría una de sus uñas para que la mostrara como prueba de que él la había matado. Con la garra oculta en el manto con que cubría sus espaldas, a lomos de su vaquita, Saumulkar emprendió el camino de regreso al mundo de los hombres.

Cuando llegó, su aspecto causó una gran impresión, sabido es que el humano teme a lo que no conoce. Unos huían de él, otros se burlaron de su piel escamosa, algunos se acercaron curiosos, intrigados por su origen. Tuvo que decir que venía del mar, del cual había surgido por milagro de las mareas. Preguntó dónde quedaba la mansión real y así volvió al lugar en donde un día vio la luz por vez primera, sin tener consciencia de que regresaba a su pasado. Alrededor del enorme patio estaban reunidos jueces y aspirantes al trono. Se mezcló entre los concursantes y escuchó sus historias. Los menos imaginativos decían que le había costado mucho trabajo matar a la serpiente gigante y sacaban de sus morrales trozos de cuero, afirmando que eran tiras de la piel de Gunchau; otros más fantasiosos enseñaban, como prueba, escamas hechas de los más diversos materiales. Los jueces, que conocían las características del monstruo, los mandaban a azotar. Cuando fue el turno de Saumulkar, sacó de su capa la garra, sin pronunciar palabra. Los jueces, atónitos, no paraban de mirar la enorme uña y al propio joven, cuyo aspecto les causaba repugnancia. El pueblo se agrupó en la puerta del castillo, pidiendo que el vencedor fuera coronado y proclamado rey, pero los nobles y ministros se oponían a ser gobernados por un ser deforme de origen desconocido. Se decidió, por tanto, aplazar la ceremonia hasta llegar a un acuerdo.

Esa noche hicieron una fiesta para celebrar la muerte de Gunchau, pero la alegría fue rota por los ejércitos de Moltar, que llegaron por sorpresa, como llamas sedientas de ramas secas. Los hombres y mujeres no sabían qué hacer y corrían aterrados de un lado a otro. Saumulkar empuñó la espada del difunto rey, les pidió unión, valor, calma y, montado en su vaca, partió a la batalla al frente del ejército. No obstante, a pesar de que ponía en práctica lo que había

aprendido junto a su madre, la lucha parecía no terminar nunca, pues la suerte lo mismo favorecía a un ejército que al otro.

Cuando el sol rompía el horizonte, vieron a Gunchau surcar los cielos y lanzarse como un rayo sobre los Moltars, haciendo estragos entre sus filas. Esto provocó la ira y luego el miedo de estos, que terminaron por rendirse y huir en desbandada. Quedaron solo los habitantes de Valantri, que no sabían cómo explicar lo sucedido. Gunchau habló:

- He venido y los he ayudado por una razón: este joven - señaló a Saumulkar -, a quien he criado como mi hijo, es su verdadero rey por derecho, que le fue usurpado por su propio padre. A pesar de que lo puedo demostrar, quiero que lo haga por mí... ¡la partera real! – y sin hacer caso al rumor de sorpresa que se esparcía entre la multitud, continuó -. Vive en un árbol enorme, cuyo tronco ni cien hombres pueden abarcar, en lo más tupido del bosque, donde fue recogida por la hechicera Flaikar, cuando el rey la echó del reino, luego de mandar a cortar su lengua para que no contara la verdad. Vayan por ella.

Dos soldados a caballo fueron a buscar a la partera, que ya tenía casi cien años. Al verla llegar, temerosa y débil, Gunchau le dijo:

- No temas, pobre mujer, tus sufrimientos han llegado a su fin. Este joven que ves aquí, tan diferente que es inconfundible a pesar del tiempo transcurrido, ¿no es el que la reina dio a luz y luego el rey mandó a matar, mientras te hacía enmudecer para que nadie, ni su propia esposa, supiera de la verdad?

La anciana se soltó de los brazos de los soldados que la sostenían y con pasos vacilantes se acercó al joven. Con los ojos llenos de lágrimas cayó de rodillas frente a él, besando sus pies. Saumulkar la ayudó a incorporarse y la abrazó, abarcando también entre sus fuertes brazos a su madre adoptiva. Conmovidos

ante el espectáculo, los soldados cargaron a Saumulkar en hombros, clamando:

- ¡Este es nuestro legítimo rey! ¡Nada ni nadie nos hará dudar!

- ¡Larga vida al rey! – coreaba el pueblo emocionado, mientras conducían al joven al trono donde comenzaría su reinado, dando término así a la maldición que una vez sufrieron por quebrantar las leyes de la armonía.

Lo que sigue es poco y casi sabido: los hombres perdonaron a Gunchau los daños que había causado en los años de enemistad, pidieron perdón a la partera, pactaron con Flaikar para proteger entre todos el bosque y sus criaturas... y nunca, nunca les importó cuán feo o bonito fuese su amado rey, que con sabiduría y justicia como únicas armas, dio inicio a La Nueva Edad, en que hombre y naturaleza se volvieron a abrazar como hermanos largo tiempo separados.

CUENTA

En una remota aldea vivía un hombre muy anciano al cual todos llamaban **Cuenta**. Tenía una cabaña cerca de un lago, en cuya orilla se sentaba a esperar la caída de la tarde, hora en que iban los pescadores a recoger sus redes. Mientras ellos trabajaban, él los entretenía con sus historias, que siempre comenzaban con la frase “Cuenta una leyenda...”

Había contado tantas de ellas ya que nadie recordaba su verdadero nombre.

Sus cuentos siempre estaban protagonizados por los mismos personajes: un grifo, un dragón y un águila. Los que escuchaban su juego de palabras y gestos quedaban fascinados, parecía que las enormes piedras de la orilla

estuvieran magnetizadas, mientras los pescadores permanecían con la mirada fija en el narrador, sentados en ellas como estatuas de hierro. Todos simpatizaban con el cuentero y anhelaban escuchar sus relatos, hasta el momento en que él comenzaba a decir que estaban basados en hechos reales, cosa que invariablemente sucedía al final de cada uno de ellos. Esto, por supuesto, molestaba a los oyentes.

Un atardecer, les habló de un hombre, valiente como un guerrero y sabio como un maestro, aunque nunca reconocido como tal entre los suyos debido a la sencillez que lo envolvía, y que a su muerte habría de ser recogido por sus acostumbrados personajes alados, como prueba irrefutable de su grandeza.

A la tarde siguiente, el viejo cuentista no acudió a la acostumbrada cita. Los pescadores, preocupados, fueron a buscarlo a su cabaña... ¿y si por una vez lo narrado la noche anterior hubiera sido cierto y el pobre hombre les había anunciado su propia muerte? Nunca valoraron tanto como ahora, mientras apretaban el paso, sus historias vespertinas. Solo ahora comprendían cuán

necesarias les resultaban... Al llegar, se encontraron que Cuenta abría la puerta y se disponía a ir al río: simplemente se le había hecho tarde.

Cuando ya caía la noche y el relator había terminado su cuento, los pescadores se disponían a recoger sus redes para regresar a sus casas, pero en ese momento, el más anciano de ellos comenzó a tener fuertes dolores en el pecho y murió. Al instante acudieron volando un águila, un dragón y un grifo y se llevaron el cadáver.

EL SALVADOR DE LOS SUEÑOS

Desde que el hombre aprendió a soñar, existió un mundo paralelo al nuestro, la Tierra de los Sueños, poblada por sueños agradables y por pesadillas. Estas últimas eran entes malvados. Se les conocía como Los Indestructibles, estaban capitaneados por Lupus, el peor de todos, capaz de crear los más pavorosos sueños imaginables.

La mayoría de los sueños eran buenos. Los mejores eran conocidos como Los Invencibles, estaban dirigidos por el Capitán Fénix. Eran los que daban a los hombres sus mejores sueños, los que inspiraban a poetas y pintores; los que ayudaban a los científicos a hacer grandes descubrimientos.

Había un tercer grupo, Los Sueños Menores, que son esos que duran poco, o que después no se recuerdan. Les daba lo mismo todo, hasta su forma, por eso cambiaban constantemente de apariencia como las nubes en el cielo.

Un día, Lupus decidió absorber las energías de Los Invencibles. Construyó una máquina que las aspirara cada vez que un hombre tuviera un sueño agradable. La mayor parte de la energía iría a alimentarlo a él, el resto lo repartiría entre su grupo. Después esclavizaría a los sueños menores; así realizaría su aspiración: apoderarse de la Tierra de los Sueños.

Su mecanismo tenía forma de serpiente, con una enorme boca abierta frente a una pantalla. En esta saldría reflejado el que estaba soñando y su sueño, que sería absorbido por la boca de su invento. Quiso probarlo: apareció el rostro de una niña, después se reflejaron imágenes de una fiesta de cumpleaños. Lupus dejó la mente de la niña en blanco, mientras la máquina hacía un sonido parecido al que hacemos al tragar...

Al pasar una semana, los Invencibles se dieron cuenta de que sus miembros estaban desapareciendo misteriosamente. El capitán Fénix reunió a su grupo y acordaron enviar un emisario al mundo real para averiguar qué estaba sucediendo. El propio capitán había decidido ir solo, cuando para su sorpresa se presentó uno de los sueños menores, ofreciéndose para servirle de escudero.

El sueño se llamaba Momic, pertenecía a un niño llamado Román, al que no dejaban tener fantasía, pues sus padres pensaban que con eso perdía el tiempo; lo tenían siempre leyendo libros de historia o resolviendo ecuaciones matemáticas; por eso no sabía soñar y estaba triste. El sueño no se había debilitado del todo porque en el fondo del pequeño se escondía un gran soñador.

-¿Qué tú crees si le damos la oportunidad de unirse a nuestra misión? - le preguntó el Capitán Fénix.

-¡Bravo! Tal vez sea esto lo que necesite Román para ser feliz- saltó Momic.

Esa noche, cuando Román se quedó dormido, lo visitaron los emisarios y le explicaron su misión. El niño les contó que todos sus amigos estaban teniendo pesadillas. A él no le sucedía, porque soñaba cosas sin importancia, pero había oído que veían una enorme serpiente con la boca abierta, se quedaban en blanco y a la noche siguiente los atormentaban terribles pesadillas.

Lupus, gracias a sus espías, se enteró de que un niño estaba siendo visitado por el capitán de Los Invencibles y lo monitoreó en su pantalla. ¡Allí estaba su antiguo enemigo! Al momento le entró la codicia de aspirar sus poderes.

En el sueño de Román apareció de pronto una serpiente de expresión terrible, que trataba de tragarse a Momic y al capitán Fénix. Estos estaban a merced de la máquina porque eran sueños, pero tenían un nuevo aliado:

-¡Todo depende de ti Román! ¡Usa tu fantasía y sálvanos! - gritó Fénix mientras esquivaba las mordeduras de la serpiente.

Román se desesperaba, pero le habían enseñado a no tener imaginación. Le dolía ver a sus amigos en peligro, pero se sentía inútil para ayudarlos:

- No puedo. No puedo...- repetía.

-¡Sí puedes, Román! - le gritó Momic- ¡Busca al soñador que hay dentro de ti, pero hazlo pronto, que la bestia nos está absorbiendo!

De pronto, el niño recordó algo que había leído en un libro de historia: se imaginó un ejército de caballeros medievales. Al momento aparecieron. Al frente estaba él, con una armadura reluciente; en sus manos sostenía una fulgurante espada.

-¡Al ataque mi ejército! ¡A derrotar a la Serpiente! - gritó mientras se lanzaban contra el monstruo.

Lupus sintió un sonido raro y alcanzó a ver una lucha fantástica en la pantalla, pero en ese instante su invento estalló en pedazos. Vio frente a él a Fénix, a Momic y a un guerrero con su espada en alto.

- Ya es hora de que seas castigado Lupus, de que le devuelvas a las gentes sus aspiraciones y su fantasía. - dijo el caballero de radiante armadura y dirigió a él su espada, que emitió un rayo de luz cegador.

El malvado se retorció y pareció arder ante el calor y la luz, pero luego que esta se apagó, comenzó a empequeñecerse entre volutas de humo, haciéndose cada vez más insignificante; mientras esto sucedía, de la humareda iban resurgiendo los Invencibles. Al final, Lupus y su corte quedaron convertidos en ratones y cucarachas - por eso hay gente que siente temor en presencia de estos animalitos, sin saber por qué.

El capitán Fénix habló:

- Nunca un sueño tuvo mejores aliados que ustedes; por eso mi decisión es que tú, Momic, seas declarado uno de Los Invencibles y tú, Román, serás feliz de ahora en adelante pues te visitaremos todas las noches, inspirándote con nuestras aventuras. Los cuentos que escribas ayudarán a despertar a los soñadores que están ocultos en los niños sin fantasía... Serás siempre recordado como "El Salvador de los Sueños".

... Y así se cumplió... Los libros, las canciones, los cuadros, los descubrimientos y los inventos que se han hecho a través de la historia de la humanidad, sirven para recordar que el hombre, para vivir feliz, necesita tener despierto al soñador que lleva adentro.

DATOS DEL AUTOR:

Mi nombre es Ray Respall Rojas, nací el 17 de abril de 1987, en Ciudad Habana. Actualmente estudio Artesanía en el Instituto Politécnico Pablo de la Torriente Brau.

Me gusta mucho escribir, crear juegos didácticos, dibujar y modelar con plastilina. En estas manifestaciones he ganado premios y menciones a nivel municipal, provincial, nacional e internacional. Por solo poner unos ejemplos, están el Premio Horacio Quiroga, de La Blinda Rosada, en Argentina, Premio Marengo de Oro, en Italia, Premio Unión Latina, de poesía, Premio de la Comisión Cubana de la UNESCO, gran Premio de "Mi Programa Verde", Premio "Martín Colorín" en los géneros poesía y cuento, gran Premio en "La Flauta de Chocolate", y Premio Shankar, en la India.

Mi dirección es: Calle 20, No. 904, apto. 4, e/ 29 y 9na., Miramar, Playa, Ciudad Habana, Cuba. CP: 11300. Mi teléfono es el 209-1390. Mi correo electrónico es: ortiz@ff.oc.uh.cu

Soy Jefe de Redacción de la revista infantil "La Edad de Oro en Nosotros". He publicado en la revista electrónica "Heráclito, filosofía y arte", de Argentina.

Mis cuentos y poemas aparecen también en las páginas de La Blinda Rosada y en la sección Jóvenes Autores, del Círculo Literario del Ateneo de Alicante.

NOTA: Julio Pino Miyar (Santa Clara, 1959), es un escritor y poeta cubano residente en Miami. Ha publicado artículos en revistas y periódicos, desde 1995 dirige y edita la revista Los Conjurados. Su más reciente publicación es el libro de cuentos "Habaneros".

Tiene en proceso de edición un libro de ensayos y una novela erótica.

Ediciones El Salvaje Refinado

www.elsalvajerefinado.com

editor@elsalvajerefinado.com