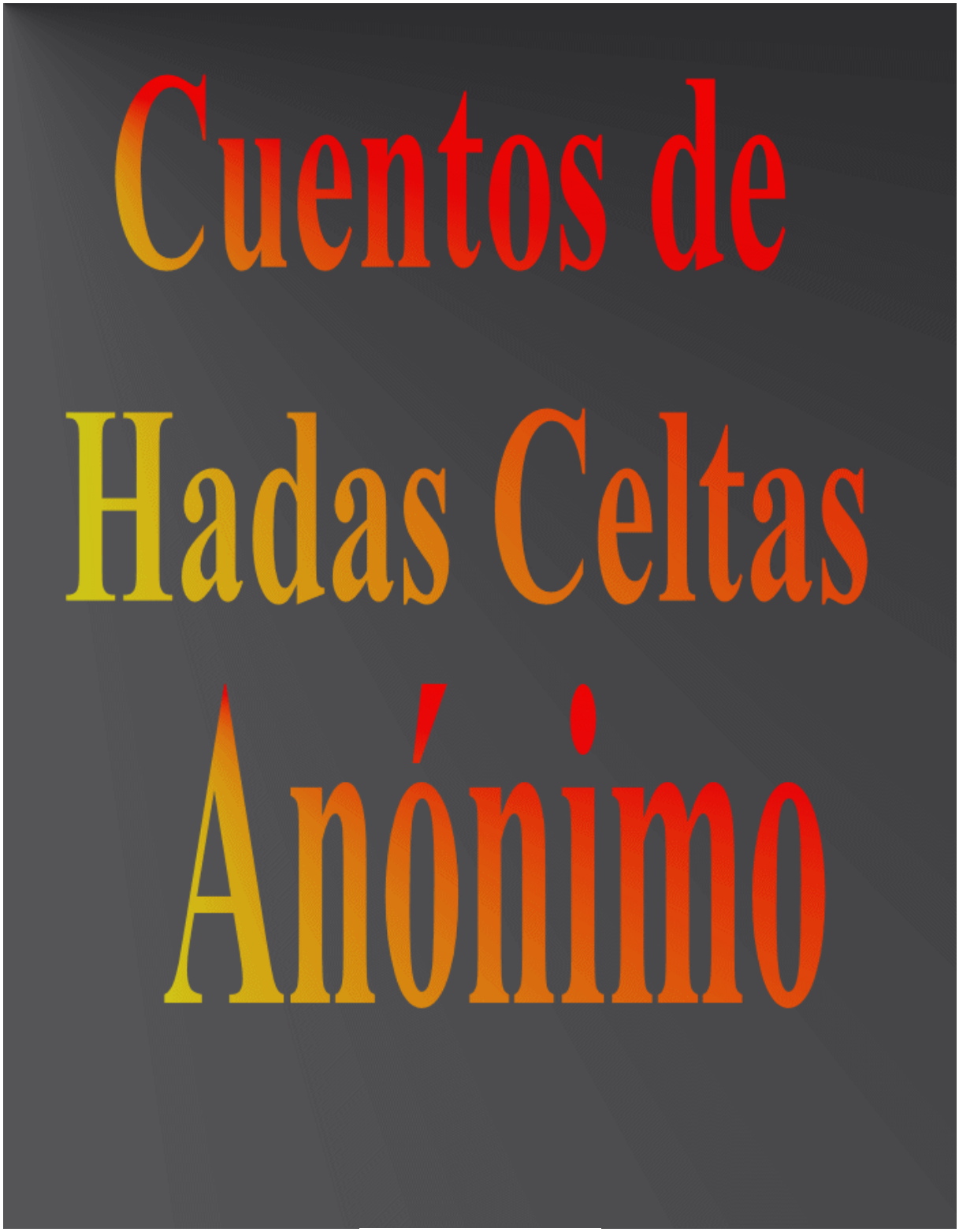
CUENTOS DE HADAS CELTAS
ANÓNIMO



LIBROdot.com
http://www.librodot.com

ACERCA DE ESTE LIBRO



l término "hada" deriva del latín fatum, término que define al destino. El vocablo se transformó posteriormente en el francés *fée,* del que nacen las palabras inglesas *fey* y *fairy,* y que en español dio origen al adjetivo *feérico,* poco difundido, que alude a todo lo "relativo a las hadas". El vocablo anglosajón *fairy* (hada), como así también muchas de sus traducciones a otros idiomas, tiene un significado mucho más amplio que su traducción hispana, ya que involucra a todos los seres elementales, masculinos o femeninos, que componen la familia de la "gente pequeña" o, como también se la conoce, "gente menuda", "buena gente", "vecinos olvidados" y muchos otros nombres. En esta ocasión, sin embargo, para unificar criterios respecto de los géneros gramaticales, hemos decidido utilizar el término "hada" para las entidades femeninas (sirenas, elfinas, brujas, ondinas, *banshees,* etc.), y "elfo" para las masculinas (duendes, gnomos, *murrughach,* silfos, *pookhas* y demás).[1]

Ya Shakespeare, en su inolvidable *Sueño de una noche de verano,* separó las hadas de los elfos; las primeras mantienen en forma constante una apariencia humana, aunque pueden desplazarse por el aire —con alas o sin ellas—, y su tamaño suele variar entre unos pocos centímetros hasta la estatura humana o más; los elfos, por su parte, están divididos en varias especies. Sin embargo, existe una característica invariable para toda la "gente pequeña": no son ni malos ni buenos; son criaturas extrañas, con principios éticos y valores (si pueden llamarse así) diferentes de los de los seres humanos, y pueden o no aceptarnos en su círculo. Poseen un poder mágico incomprensible para los hombres; son el poder y la inspiración, pero no piensan ni sienten como los humanos, y eso los hace encantadores algunas veces, y nefastos al minuto siguiente.

*****

Otro de los inconvenientes que se presentan en la recopilación de estas leyendas antiguas, es la gran diversidad de versiones que existen de cada una de ellas. Como ejemplo podemos mencionar "Las hadas de Knockgrafton", de la cual existen versiones tituladas "Los duendes de Knockgrafton", en la que las hadas son reemplazadas por gnomos, e incluso hay una interpretación mejicana, donde las gibas de Lushmore y de Jack Madden han sido sustituidas por monedas de oro.

Pero estas divergencias dan lugar a una cuestión aún más preocupante: si en pocas décadas las leyendas se han modificado tanto, ¿cómo serían las leyendas originales, y cuáles fueron las innovaciones introducidas en más de diez siglos de transmitirse oralmente de generación en generación? Y aún hay otro punto importante a tener en cuenta: los principales recopiladores de las leyendas irlandesas y galesas del medioevo fueron clérigos cristianos y *fhillids* —bardos y druidas convertidos en monjes católicos—, cuya función primordial era neutralizar y desmembrar el sistema religioso pagano de los pueblos celtas.

Para obviar estas diferencias, en esta selección hemos incorporado, salvo raras excepciones, cuentos recopilados previamente por el poeta irlandés William Butler Yeats; entre las excepciones podemos mencionar "Koomara, el *murrughach"* y "El gaitero y el *leprechaun",* rescatados del olvido por Joseph Jacobs; "La larga vida de Ossyan", una antigua leyenda celta incluida en el ciclo literario de Finn McCumhall, o Ciclo Fenniano, y "Los duendes de Cova da Serpe", un relato del folklore gallego, originario de la región de La Coruña, antiguamente parte de la Bretaña Armoricana habitada por los celtas ibéricos. Es preciso aclarar también que, dada la diversidad de las fuentes disponibles, las traducciones se han adaptado para mantener un estilo homogéneo pero conservando, dentro de lo posible, aquel en que fueron narradas y posteriormente recopiladas.

*****

Respecto del contenido de este libro, hemos incluido en él cuentos y leyendas protagonizados por distintos tipos de hadas y elfos, en un intento de mostrar las costumbres más características de cada uno de ellos en sus relaciones con los seres humanos.

Entre los protagonistas integrantes de la "gente pequeña" se incluyeron seres bonachones y queribles, como "Koomara, el *murrughach"* y el *sith* de "La bella Janet y el príncipe *sith";* otros de humor variable, como "Las hadas de Knockgrafton" y "Elidor y los elfos de St. Davis", algunos decididamente malos, como "Los duendes de Cova da Serpe" y "El hijo del rey de Erín y el rey de los silfos" y, finalmente, algún elemental, víctima de la maldad de los seres humanos, como "La trucha blanca de Lough Feaagh". Completan esta selección "El *pookah* de Offaly", un gnomo servicial transformado en asno; "Guilla na brâkon an gour y la princesa triste", un cuento extraído de una recopilación de Thomas Crofton Crocker del año 1825, y "Cormac McArt en el reino de la magia", que narra un episodio de la vida de este gran rey de Erín.

Para finalizar este prólogo, queremos aclarar que nuestro único y humilde propósito al realizar esta selección de relatos, de autores desconocidos y hace ya siglos desaparecidos, ha sido que el lector pueda disfrutar de ellos, y no encontrarse frente a un sesudo estudio antropológico-literario. En esta ocasión, al menos, nos negamos terminantemente a analizar las estructuras sintácticas y otros componentes de los cuentos, como si estudiáramos el cráneo de un hombre de Neanderthal; los mágicos relatos de la "gente pequeña" deben ser saboreados, no disecados.

Y por esa razón, no emplearemos ninguna de las nuevas técnicas de la imagen, sino la parcializada visión de los niños y los soñadores, a los que no les preocupa demasiado el futuro. Tampoco utilizamos grandes bases de datos institucionales, sino el amor de poetas como Yeats y Jacobs por las tradiciones de sus tierras natales.

Para ello, reflotemos nuestros más vividos recuerdos de la infancia, y recitemos una vez más la frase inolvidable:

HABÍA UNA VEZ...

LAS HADAS DE KNOCKGRAFTON



ace ya muchísimos años, tantos que no podría contarlos, en la fértil tierra de Lough Neagh[1] existió un hombre muy, pero muy pobre, que vivía en una humilde choza, a la orilla del río Bann, cuyas aguas turbulentas bajan de las sombrías laderas de los montes Anthrim.

Lushmore,[2] a quien habían apodado así los lugareños, a causa de que siempre llevaba en su alto sombrero de rafia una pequeña rama de muérdago, como la que los *leprechauns*[3] ponen en las hebillas de los suyos, tenía sobre su espalda una gran joroba, que prácticamente lo doblaba en dos, como si una mano gigante hubiera arrollado su cuerpo hacia arriba y se lo hubiera colocado sobre los hombros. Tal era el peso de ese enorme apósito de carne, que cuando el pobre Lushmore estaba sentado —y lo estaba casi todo el tiempo, pues sus flacas piernas apenas podían sostener su cuerpo—, quedaba doblado por la cintura, con su pecho apoyado sobre sus muslos, única manera de sostener el peso de su giba.

Si bien la gente de los alrededores lo trataba con deferencia, pues su trabajo de maestro mimbrero era muy cotizado en la zona, corrían ciertas historias sobre él, quizás provocadas por la envidia de sus magníficas labores, y los lugareños tenían cierta disposición a evitarlo cuando se cruzaban en algún lugar solitario ya que, aunque la pobre criatura era tan inofensiva como un bebé de pecho, su deformidad era tan grande que asustaba a sus vecinos, que apenas podían considerarlo un ser humano. De él se decía, por ejemplo, que tenía un gran dominio de la magia, y que podía mezclar pócimas y brebajes, y preparar encantamientos para enloquecer a un hombre, aunque lo cierto es que nunca nadie lo había comprobado personalmente.

Lo cierto es que Lushmore poseía unas manos realmente mágicas para trenzar todo tipo de juncos y mimbres, para tejer cestas y sombreros, y cuando no se encontraba sentado en su insólita posición, solía recorrer los alrededores, recogiendo los materiales que luego transformaba en verdaderas obras de arte, o marchando en su pequeña carreta hacia las ciudades vecinas, para vender el fruto de su trabajo.

Y así fue que en una ocasión, cuando regresaba de la ribera del río Main, donde solía recoger la mayoría de su materia prima, y se dirigía a la ciudad de Killead con una carga de canastos, como el pequeño Lushmore caminaba muy despacio por culpa de su enorme joroba, se había hecho ya completamente de noche cuando llegó al viejo túmulo de Knockgrafton, un lugar que la mayoría de los aldeanos evitaban por las noches.

Lushmore se sentía agotado por la caminata, y al pensar que aún le quedaban varias horas por delante, decidió sentarse bajo el túmulo para descansar un rato y, para entretenerse, se puso a contemplar el rostro de la luna, que lo observaba solemnemente entre las ramas de un añoso roble.

Repentinamente, llegaron a sus oídos los extraños acordes de una misteriosa canción, y el jorobado comprendió inmediatamente que jamás había escuchado una melodía tan fascinante como aquélla. Sonaba como un coro de infinitas voces, donde cada uno de sus integrantes cantara en un tono diferente, pero sus voces se armonizaban unas con otras de tal forma que parecía que salieran de una sola garganta. Escuchando con atención, Lushmore pronto pudo distinguir la letra de la canción que constaba de sólo cuatro palabras que se repetían tres veces: *"Da Luan, Da Mort; Da Luan, Da Mort; Da Luan, Da Mort"*;[4] luego se producía una pausa y la tonadilla comenzaba de nuevo.

Lushmore escuchaba con el alma puesta en sus oídos y apenas respiraba por el temor a perder

un sólo compás. Pronto comprendió que la canción provenía desde dentro del túmulo y, aunque al principio la música lo había ensimismado, con el paso del tiempo la letanía comenzó a aburrirlo, así que, aprovechando el intervalo que se producía después de las tres repeticiones de *Da Luan, Da Mort*, introdujo, con la misma melodía, las palabras *"augus Da Dardeen";* luego siguió entonando *Da Luan, Da Mort* junto con las voces misteriosas y, cuando se produjo nuevamente la pausa, volvió a introducir su propio *augus Da Dardeen.*



Las hadas de Knockgrafton —porque no eran de otros las voces que entonaban aquella melodía— se maravillaron tanto al escuchar aquel agregado a su canción, que inmediatamente decidieron salir a buscar al genio cuyo talento musical hacía palidecer al de ellas; y así el pequeño Lushmore fue llevado hacia el interior del túmulo, a la velocidad de un tornado.

Una maravillosa vista acompañó su caída, mientras que la más excelsa de las músicas acariciaba sus oídos con cada uno de sus movimientos. Al llegar a su destino, la reina de las hadas y su séquito le depararon el más glorioso de los recibimientos, dándole una calurosa bienvenida, que llenó de gozo su corazón, y poniéndolo a la cabeza del coro; luego fue atendido a cuerpo de rey por una multitud de sirvientes y, en general, lo trataron como si fuera el hombre más importante del mundo.

Algo más tarde, mientras descansaba de su copioso banquete, Lushmore notó que las hadas se trababan en una ardorosa deliberación y, a pesar de la forma en que lo habían tratado, comenzó a sentir cierto temor hasta que la reina se acercó a él y le dijo:

¡Lushmore, Lushmore,
desecha todo temor,

esa giba que te aqueja
ya no te dará más dolor!
¡Mira al suelo y la verás
caerse con gran fragor!

Tan pronto como el hada pronunció estas palabras, el jorobado se sintió repentinamente tan leve y grácil que pensó que podría volar como los pájaros, o saltar a la luna de un solo brinco. Con inmenso placer escuchó un gran golpe y, cuando miró hacia abajo, vio la joroba caída a sus pies, como una masa de carne informe. Entonces intentó hacer lo que nunca había hecho en su vida: levantó la cabeza con precaución, temeroso de golpearse contra el techo de la habitación en que se encontraba —tan alto le parecía ser ahora y miró a su alrededor, admirando el panorama que se extendía, desde una altura desde la cual nunca había contemplado escenario alguno. Abrumado por las nuevas sensaciones que experimentaba, sintió que la cabeza le daba vueltas y más vueltas, y una nube pareció descender sobre sus ojos, hasta que cayó en un sueño profundo y, cuando despertó, se encontró tendido sobre la hierba, cerca del túmulo de Knockgrafton, al interior del cual las hadas lo habían llevado volando la noche anterior.

Al abrir los ojos, pudo ver que ya era de día, el sol brillaba cálidamente en el cielo y los pájaros cantaban en las ramas del roble que se extendían sobre su cabeza.

Su primera acción, luego de decir sus oraciones, fue llevar la mano a su espalda, para tantear su joroba y, al no encontrarla, se sintió transportado por la alegría, porque se había convertido en un hombre gallardo y elegante; más aún, al contemplarse en las aguas del Lough Neagh se vio vestido con ropas nuevas, que hasta eso habían hecho las hadas por él.

Recogió su mercadería, que estaba prolijamente acomodada sobre una de las piedras del túmulo, y reinició su interrumpido camino hacia Killead, ágil como una gacela y con un paso tan airoso como si toda su vida hubiera sido maestro de danzas. Al llegar a la ciudad, ninguno de los vecinos pareció reconocerlo sin su joroba, y le resultó difícil demostrarles que era el mismo Lushmore, el maestro mimbrera, que venía a entregarles sus pedidos.

No hace falta adelantar que no pasó demasiado tiempo antes de que la noticia de la desaparición de la giba de Lushmore corriera como reguero de pólvora por Killead y todos los pueblos cercanos, y que de todos ellos se acercaron a su choza multitudes de curiosos, a contemplar el milagro. Y así fue que una mañana, estando el mimbrero sentado frente a la puerta de su cabaña, trabajando con sus mimbres, una anciana se acercó a él y le pidió si podía indicarle el camino hacia Capagh, porque debía entrevistarse con un tal Lushmore, que allí vivía.

—No necesito indicarle nada, mi buena señora —respondió el aludido— porque usted ya está en Capagh y, para mayor precisión, le diré que se encuentra usted en presencia de la persona que está buscando.

—Me he llegado hasta aquí —agregó entonces la mujer— desde Mallow Fermoy, en el condado de Waterford, a muchos días de camino, porque oí decir que a ti las hadas te han quitado la joroba. Es que el hijo de una hija mía tiene una giba que va a causarle la muerte y quizás, si pudiera utilizar el mismo encantamiento que tú, se podría salvar. Así que te suplico que me enseñes el hechizo para tratar de curarlo.

Estas palabras conmovieron profundamente a Lushmore, que siempre había sido un hombre sensible, y le contó a la anciana todos los detalles de su aventura; cómo había agregado sus compases a la canción de las hadas de Knockgrafton y había sido transportado por ellas al interior del túmulo, cómo le había sido quitada mágicamente la joroba y cómo le habían regalado incluso un traje nuevo.

La mujer le agradeció sinceramente su relato y partió inmediatamente, con gran alivio en su

corazón y ansiosa por poner en práctica las enseñanzas del maestro mimbrero. Una vez que hubo regresado a la casa de su nieto, cuyo nombre era Jack Madden, narró todo lo que había escuchado y, sin pérdida de tiempo, pusieron al pequeño jorobado sobre una carreta y emprendieron el camino hacia Knockgrafton. Era un largo viaje, pero a la anciana y su hija no les importaba, mientras que el muchacho fuera liberado de su deformidad.

Algunos días después, llegaron al túmulo, justo a la caída de la noche, dejaron al joven cerca de la entrada y se retiraron a una prudente distancia; lo que ni la madre ni la abuela tuvieron en cuenta fue que el jorobado, resentido por su deformidad, era un sujeto taimado y maligno, que gustaba de torturar a los animales y arrancarles las alas a los pájaros vivos y que, además, no tenía ni el más mínimo talento musical; pero eso es bastante comprensible, si consideramos que se trataba de su hijo y de su nieto, respectivamente.

No había pasado mucho tiempo desde que dejaran al joven jorobado cerca del túmulo, cuando éste comenzó a oír una suave melodía proveniente del túmulo que sonaba quizás más dulce que la que había escuchado Lushmore, ya que las hadas habían incorporado su agregado: *"Da Luan, Da Morí; Da Luan, Da Morí; Da Luan, Da* Morí, *augus Da Dardeen"* , aunque esta vez no había pausa alguna, ya que las palabras del trenzado llenaban el espacio vacío.

Jack Madden, para quien su único propósito era liberarse de su giba, no prestó la menor atención a la canción de las hadas, ni buscó el momento ni el tono musical adecuado para introducir su propia variante, sino que lo hizo una octava más alta de lo que los intérpretes lo hacían. Así que, tan pronto como comenzaron a cantar, irrumpió, sin importarle el ritmo ni el tiempo, con su frase *"augus da Dardeen, augus da Hena"*, pensando que, si con un solo día de la semana, Lushmore había obtenido un traje, él probablemente obtendría dos.

Desafortunadamente, tan pronto como las palabras hubieron brotado de sus labios, fue elevado por los aires y precipitado al interior de la fosa, como su antecesor pero, a diferencia de aquél, las hadas comenzaron a congregarse a su alrededor, chillando, gritando y gruñendo:

—¿Quién es el que osa arruinar nuestra canción?

Hasta que una de ellas se acercó al joven, separándose del resto, y dijo:

—¡Jack Madden! Tu interrupción ha arruinado la canción que entonábamos con toda nuestra dedicación. Has profanado nuestro santuario, burlándote de nosotras, y mereces ser castigado severamente. ¡Por ello, desde ahora, llevarás dos jorobas en vez de una!

Alrededor de veinte de ellas —tan gráciles y pequeñas eran— trajeron la giba de Lushmore y la colocaron entre los hombros de Jack, encima de la suya propia, donde quedó tan fija como si hubiera sido clavada con clavos de seis pulgadas por un maestro carpintero. Luego echaron al desdichado del túmulo y cuando, por la mañana, su madre y su abuela lo vinieron a buscar, encontraron al joven medio muerto, tendido junto a la puerta del *hillfort.*[5] ¡Imaginen su espanto y su desesperación! Pero a pesar de su dolor, no se atrevieron a decir nada, por temor a que las hadas les pusieran otra joroba a cada una.

Y así regresaron con Jack Madden a su casa, con sus corazones y sus almas tan abatidos como nunca antes. Pero podían haberse ahorrado el esfuerzo; a causa del peso de la nueva joroba, sumado al anterior, y el trajín del largo y penoso viaje, Jack murió poco antes de llegar a su hogar. Sin embargo, al morir, sus dos jorobas desaparecieron misteriosamente. En las noches, junto al fuego, las ancianas cuentan a sus nietos que aquella terrible maldición fue llevada por las hadas de vuelta a Knockgrafton, ¡esperando a cualquiera que vaya a escuchar o intente interferir de nuevo el canto de las hadas de Knockgrafton![6]

KOOMARA, EL *MURRUGHACH*

Jack Dogherty vivía al pie de los acantilados de Ballyvaghan, en el condado de Clare, Irlanda. Jack, un pescador como lo habían sido su padre, su abuelo y diez generaciones anteriores, vivía, al igual que ellos, completamente solo con su mujer, y en el mismo lugar y la misma casa que habían habitado sus antepasados. La gente a menudo se preguntaba por qué la familia Dogherty era tan aficionada a vivir en condiciones tan inhóspitas, apartadas de la humanidad, entre rocas despedazadas, sin otra perspectiva que el inmenso pero siempre mutable océano. Lo que los demás no sabían era que ellos tenían muy buenos motivos para hacerlo.

El lugar era, por alguna razón desconocida, el único paraje costero de aquella comarca a donde nadie más se había atrevido a ir a vivir. En esa región, los pétreos acantilados formaban pequeñas bahías protegidas de las tempestades, donde una barca de escaso porte podía encontrar un excelente refugio contra los rigores del clima. Pues bien, en lo alto de la cala de Dunbeg Bay, sobre una saliente de rocas que se prolongaba hasta hundirse en el mar, los Dogherty habían asentado sólidamente su casa, y siempre que el Atlántico, tal como solía hacerlo con frecuencia en los duros inviernos del norte, desencadenaba violentamente su furia contra la costa, desde sus ventanas ellos podían observar los barcos que regresaban muy cargados de las Indias y que, al verse obligados por los vientos a pasar cerca de aquella costa, se destrozaban irremediablemente contra los traicioneros escollos semisumergidos.

Y entonces, las pacas de algodón y tabaco, las pipas de vino, los barriles de ron, los toneles de brandy y los cuñetes de encurtidos y aceitunas iban a parar ineludiblemente a la costa, por lo que Dunbeg Bay era para los Dogherty algo así como un pequeño feudo, con una provisión inagotable de alimentos y delicadezas gastronómicas que no muchos podían disfrutar por los alrededores.

Sin embargo, los Dogherty eran también caritativos y humanos con los marineros en desgracia; y ciertamente, fueron muchas las veces en que Jack sacó su pequeño bote, con riesgo de su propia vida, para ayudar a los ocupantes de algún navío que había naufragado. Pero cuando un barco se hacía pedazos y toda su tripulación se perdía, ¿quién podía culpar a Jack de recoger todo lo que encontrara?

—¿Y a quién perjudico yo con esto? —decía—. Por lo que al rey respecta, ¡que Dios lo lleve siempre de su mano!; todo el mundo sabe que ya es suficientemente rico sin necesidad de yo le entregue lo que recojo del mar.

Pero no piensen que Jack, a pesar de ser un ermitaño por su forma de vida, no era un hombre sociable y gentil; más aún, fue esa amabilidad y dulzura de su carácter, y no otra cosa, lo único que pudo convencer a Biddy Mahony de abandonar la cálida y confortable casa paterna, en la ciudad de Inis, en el condado de Limmerick, para ir a enterrarse entre las rocas, a tantas millas de distancia, con las focas y gaviotas como únicas "vecinas".

Sin embargo, Biddy sabía que Jack era el hombre perfecto para cualquier mujer que deseara vivir feliz y cómoda; porque, sin mencionar el pescado que él mismo pescaba, la casa de Jack, con todos aquellos "regalos del cielo" que llegaban a la bahía, estaba mejor abastecida que la mitad de todas las mansiones nobles de la región. Y ella sabía que había acertado en su elección, porque ninguna mujer podía comer, beber y dormir mejor que lo que ella lo hacía, ni mostrar una apariencia tan digna y saludable en los servicios dominicales de la iglesia, como la señora Dogherty.

Como puede suponerse, fueron muchas las escenas extrañas que Jack pudo contemplar; y muchos los sonidos insólitos que pudo escuchar a lo largo de aquella vida junto al acantilado, pero nunca se dejó intimidar por lo que percibía. Más aún, estaba tan lejos de tener miedo a las sirenas, *murrughachs*[1] o cualquier otro de los "seres pequeños", que el más grande deseo de su corazón era, sin lugar a dudas, encontrarse con uno de ellos. Jack siempre había oído decir a su padre y a su abuelo que allí los había en cantidad y que, a pesar de ser tan grandes como los hombres y mucho más fuertes, los encuentros con los *merrows*, como los llamaban algunos, siempre traían aparejado algún beneficio. Para su descontento, Jack nunca había podido ver, ni siquiera vagamente, a los *murrughachs* deslizándose sobre la espuma de las olas, envueltos en sus vestidos de bruma, a pesar de que muchas veces los buscara con afán; ¿en cuántas ocasiones lo había regañado Biddy por pasarse el día entero en el mar y haber regresado sin siquiera un pez? ¡ Poco podía imaginarse la pobre Biddy tras qué clase de pez andaba realmente su Jack!

Para Jack resultaba extremadamente irritante que, aun viviendo en un lugar donde los *murrughachs* abundaban como las gaviotas, nunca hubiera podido ver ni siquiera la sombra de uno. Pero lo que más le molestaba, en realidad, era que tanto su padre como su abuelo los habían visto en incontables ocasiones, y hasta recordaba que, siendo todavía un niño, había oído cómo uno de sus ancestros, el primer Dogherty de la familia en asentarse junto a la bahía, había intimado tanto con un *murrughach* que, si no hubiese temido indignar al cura, seguramente lo habría adoptado como a un hijo más. Aunque Jack, a pesar de creer en casi todas las leyendas familiares, tenía una marcada propensión a dudar de ésta en particular.

Finalmente, la fortuna creyó que ya era hora de que Jack conociera aquello que su padre, su abuelo y tantos otros antepasados habían conocido *y* que a él le había sido negado aún. De modo que, un día que Jack se había alejado un poco más que de costumbre a lo largo de la costa, en dirección norte, al llegar a unos riscos más allá de los cuales pensaba echar sus redes, vio algo que, sin parecerse a nada que él hubiera visto anteriormente, se posaba sobre una roca que se encontraba algo apartada de la orilla. Por lo que pudo apreciar desde la distancia, su cuerpo era verde y, de no ser una cosa imposible, hubiera jurado que sostenía en la mano un sombrero de tres picos. Jack permaneció allí durante más de media hora, forzando la vista y maravillándose ante la visión, sin que aquel ser moviera una mano ni un pie en todo ese tiempo.

Al fin la paciencia de Jack se agotó, y éste lanzó un fuerte silbido, inmediatamente seguido por un grito de saludo, con lo que el *murrughach*, sobresaltado, se calzó el sombrero de tres picos y en un solo movimiento se arrojó de cabeza al agua.

Jack sintió que la excitación le corría por las venas como un ruego fatuo, y dirigió sus pasos hacia el risco en que había visto al ser; pero no logró percibir ningún rastro del misterioso y anfibio caballero del sombrero, por lo que, dando vueltas y más vueltas al asunto dentro de su cabeza, comenzó a creer que simplemente había estado soñando despierto.

Sin embargo, un día tormentoso en el que el mar golpeaba furiosamente contra los acantilados, impidiéndole salir a pescar, Jack Dogherty decidió ir a echar una ojeada a la que él llamaba ya *roca del murrughach*, pensando que hasta ese momento siempre había escogido días tranquilos y que, quizás, aquel ser podía preferir un clima más turbulento para sus andanzas. ¡Y cuál no sería su sorpresa al acercarse y ver a la extraña criatura haciendo piruetas encima de la roca, para luego sumergirse, subir otra vez de un salto y zambullirse nuevamente en el mar!

Jack no cabía en sí de la alegría; de allí en más, sólo tenía que escoger el tiempo apropiado (es decir, que fuera un día bien agitado), y podría ver al hombre del mar tantas veces como se le antojara. Todo esto, sin embargo, ya no le parecía suficiente, y se dijo a sí mismo:

—No puedo conformarme con sólo haberlo visto; tengo que lograr acercarme más a él —y desde ese momento sólo podía pensar en entrar en contacto con el *murrughach*, cosa que,

finalmente, pudo lograr algún tiempo después.

Hasta que un día terriblemente borrascoso, mientras Jack se dirigía hacia el punto desde donde solía observar la *roca del murrughach*, la tormenta se desencadenó con tanta violencia que obligó a Jack a buscar abrigo en una de las numerosas cuevas existentes a lo largo de la costa; y allí, para su total deleite, encontró sentado en una roca a un ser de pelo verde, un único diente del mismo color, desmesuradamente largo, una insólita nariz roja y ojos pequeños y porcinos. Tenía cola de pez, las piernas y el torso cubiertos de escamas, y sus brazos eran cortos como aletas, con los dedos unidos por una membrana. No tenía ropas, pero sostenía el tricornio bajo su brazo y parecía estar sumido en una profunda meditación.

Reuniendo con gran esfuerzo todo su valor, ya que estaba algo más que asustado, Jack pensó: "Ahora o nunca"; se acercó al pensativo hombre-pez y, quitándose el sombrero, hizo uso de su mejor reverencia, al tiempo que decía:

—Para serviros, señor, en lo que gustéis mandar.

—Para servirte atentamente, Jack Dogherty—, contestó el *murrughach.*

—¡Creedme que me sorprende que conozcáis mi nombre, señor!—, exclamó Jack.



—¿Cómo no iba a conocer tu nombre, Jack Dogherty? ¡Yo conocía a tu abuelo Cougar mucho antes que se casara con Judy Regan, tu abuela, y lo mismo a tu bisabuelo y tu tatarabuelo! Sin embargo, debo decirte que al que más aprecié fue a tu abuelo; fue un hombre de gran valía, tanto durante su juventud como en la vejez; jamás encontré a nadie, en ningún lugar del mundo, ni antes ni después de su partida, que pudiera beber como él de una caracola de brandy. Espero, querido muchacho —dijo aquel viejo ser con un alegre centelleo en los ojos—, que seas un nieto merecedor de su herencia.

—No temáis por eso —bromeó Jack—, si mi madre me hubiera criado a base de brandy, ¡os aseguro que todavía sería un niño de pecho!

—Bien, me gusta oírte hablar como un hombre; tú y yo deberíamos conocernos más, aunque tan sólo sea por la memoria de tu abuelo. ¡Pero tu padre, Jack, era otra cosa! El no tenía cabeza.

—Estoy seguro —dijo Jack— de que, dado que vives debajo de estas aguas heladas, debes de tener necesidad de beber bastante para mantenerte caliente en un lugar tan húmedo, frío y cruel... Bueno, cuando un hombre bebe mucho, se dice que "ese cristiano toma como un pez"; pero ¿podría preguntarte de dónde es que sacan ustedes el licor?

—¿De dónde lo sacas tú, Jack? —dijo el *murrughach*, retorciéndose la nariz con sus dedos

índice y pulgar.

—¡Caray! —exclamó Jack—, ya puedo imaginarme la respuesta; apuesto a que tienen una hermosa bodega allá abajo, donde lo guardan.

—Déjate de bodegas —dijo el *murrughach*, guiñando su ojo izquierdo en un gesto de complicidad.

—Estoy seguro —continuó Jack— de que debe de ser algo digno de verse, sin lugar a dudas.

—Puedes apostar a ello, Jack —dijo el *murrughach*—, *y* si vienes aquí a la misma hora, el próximo lunes, hablaremos algo más sobre este asunto.

El *murrughach* y Jack se despidieron como si se tratara de dos amigos de la infancia, y el lunes siguiente se volvieron a encontrar, y a Jack lo sorprendió ver esta vez que el *murrughach* llevaba dos sombreros, uno debajo de cada brazo.

—Perdona mi atrevimiento —dijo Jack—, pero, ¿por qué llevas dos sombreros? Dudo mucho que sea para regalarme uno de ellos, ¿o sí?

—No, no, Jack —dijo él—, no consigo estos sombreros tan fácilmente como para andar obsequiándolos a troche y moche; pero quiero que vengas a comer conmigo, y traje un sombrero de más para que bajes con él.

—¡Dios me ampare y me bendiga! —exclamó Jack, asombrado—. ¿Quieres que yo baje hasta los abismos de ese frío océano? ¡Pero si me asfixiaría y moriría a los pocos minutos de sumergirme! ¿Y entonces qué le pasaría y, sobre todo, que diría, la pobre de Biddy?

—¿Y a ti qué te importa lo que ella diga? ¿Quién puede preocuparse por los rezongos de una mujer? Tu abuelo nunca habría contestado de esa forma. Muchísimas veces se colocó este mismo sombrero sobre su cabeza y se zambulló sin hesitación detrás de mí; como tampoco fueron pocos los exquisitos banquetes y las caracolas llenas de brandy que él y yo degustamos juntos allí abajo, en las profundidades.

—¿Entonces es cierto?, ¿no será algún tipo de broma pesada? —preguntó Jack, algo avergonzado—. Bueno, de ser así, ¡se me caería la cara de vergüenza si no demostrara tener las mismas agallas y el coraje de mi abuelo! Así que allá voy; ¡y espero que no estés engañándome, porque voy a jugarme a todo o nada! —exclamó Jack.

—Creo que ahora estoy empezando a ver algo de tu abuelo en ti —dijo en tono socarrón el anciano *murrughach*—. Y ahora no perdamos más el tiempo, y haz lo que yo haga.

Abandonaron la cueva para adentrarse en el mar, nadando un trecho hasta llegar a una roca cubierta de algas. Jack tuvo que esforzarse para trepar hasta la cima, siguiendo los pasos del *merrow*. El lado posterior del islote era tan recto como el más perfecto de los muros, y por debajo, el mar era, a su vez, del azul oscuro que sólo tienen las grandes profundidades, a tal punto que Jack por poco desiste de su aventura.

—Ahora, Jack —dijo el *murrughach*—, simplemente, ponte el sombrero, aférrate de mi cola, procura mantener los ojos abiertos, y te aseguro que te gustará ver lo que verás si me sigues de cerca.

Y tan pronto como terminó de decir esto, la criatura se lanzó hacia las aguas, seguida por el valeroso Jack. Y así se sumergieron y sumergieron, cada vez a mayor profundidad, a tal punto que Jack creyó que nunca iban a detenerse. Muchas veces deseó estar en su casa, sentado con Biddy junto al fuego, pero pronto comprendió que de poco le serviría desear nada en ese momento, mientras se encontrase, por lo que parecía, a muchas millas bajo la superficie del océano Atlántico.

Todos los esfuerzos de Jack se concentraban en permanecer aferrado con desesperación a la cola del *murrughach*, a pesar de lo resbaladiza que era; y entonces, para su total sorpresa, salieron del agua y se encontraron sobre tierra firme, aunque sin haber abandonado el fondo mismo del

mar. Cuando Jack miró a su alrededor, asombrado, se encontró frente a una hermosa casa techada con nacaradas ostras dispuestas a modo de tejas, y el *murrughach* giró sobre sus pies para dar a Jack la bienvenida.

Jack quiso agradecerle su recepción, pero las palabras no salieron de su boca, por un lado, por encontrarse atónito por la emoción y, por otro, por haber perdido el aliento debido a su odisea a través del mar. Miró a su alrededor, pero no pudo divisar a ningún otro ser viviente aparte de los cangrejos y las langostas que, en gran cantidad, se paseaban indiferentes a lo largo y lo ancho de la playa. Justo por encima de sus cabezas, estaba el mar, como un firmamento, y los peces se paseaban por él como los pájaros se pasean por el cielo.

—¿Por qué no dices palabra, hombre? —dijo el *murrughach*—. Cualquiera diría que no tenías ni la más mínima idea de que podría existir un refugio tan acogedor aquí, ¿eh? ¡Tampoco pareces asfixiado o ahogado, como temías! ¿O acaso estarás preocupado por Biddy?

—¿Eh? ¡Oh, no, no, qué va! —dijo Jack, haciendo una mueca de placer que dejaba ver sus dientes—; pero a cualquier persona del mundo de afuera que se le hubiera ocurrido siquiera decir que se podría ver algo semejante, la hubieran tratado de loca.

—Bueno, basta por ahora; ven conmigo y veamos qué exquisiteces han preparado para nosotros.

Jack estaba realmente hambriento, y su sorpresa no fue menor cuando por la chimenea vio dibujarse una delgada columna de humo, a modo de preámbulo para lo que esperaba adentro. Siguió al *murrughach* al interior de la casa, donde pudo ver una enorme y bien equipada cocina. No faltaban en ella un elegante aparador y una enorme cantidad de ollas y cacerolas, y Jack pudo ver a dos jóvenes *murrughachs* cocinando.

Siempre guiado por su anfitrión, Jack pasó de largo junto a ellos, y entró en el comedor, el cual, en contraste con la estancia anterior, estaba muy pobremente amueblado. El salón era bastante amplio, pero no había en él mesas ni sillas para sentarse, sino tan sólo algunos troncos y tablones de madera. Sin embargo, para regocijo de Jack, había un buen fuego ardiendo en el hogar.

—Ven, Jack, tengo que enseñarte el lugar en donde guardo tú ya sabes qué —dijo el *murrughach* dirigiendo una mirada cómplice a su huésped, mientras abría una pequeña puerta y descubría una increíble bodega, llena de barriles, cuñetes y toneles.

—¿Qué te parece, Jack Dogherty? ¿Eh? ¿Acaso sigues creyendo que no se puede vivir confortablemente debajo del agua?

—Nunca lo puse en duda —dijo Jack con un chasquido de labios cómplice, señal de que estaba realmente convencido de lo que decía.

Volvieron al comedor justo a tiempo para encontrar la comida servida. No había mantel alguno, lo cual era de esperarse, pero ¿realmente importaba? Ni siquiera Jack tenía uno en la mesa siempre. La comida no habría desacreditado a la mejor casa del país de Erín después de un día de ayuno de Cuaresma. La mesa era un completísimo muestrario de lo más selecto que el mar puede entregar: róbalos, esturiones, langostas, lenguados, ostras y unas veinte especies más, junto al más fino surtido existente de licores extranjeros, ya que los vinos, según explicó más tarde el *merrow*, eran demasiado livianos para su gusto.

Jack comió y bebió hasta el hartazgo, y entonces, al tiempo que tomaba una caracola de brandy, dijo:

—A tu salud, señor; aunque, si perdonas mi impertinencia, es algo inapropiado que, en lo que llevamos tratándonos, aún no conozca tu nombre.

—¿Sabes, Jack? Creo que tienes razón —respondió él—, no me había acordado de ello antes, pero siempre es mejor tarde que nunca ¿verdad? Mi nombre es Koomara.

—Y un hermoso nombre es, sin lugar a dudas —dijo Jack, al tiempo que tomaba otra caracola—. A tu salud, entonces, Koomara. ¡y que vivas los próximos cincuenta años!

—¡Cincuenta años! —repitió Koomara—. ¡Desde luego que te lo agradezco! Si hubieras dicho quinientos, sin embargo, habría sido algo que valdría más la pena.

—¡Por todos los cielos! —exclamó asombrado Jack—. ¡Por lo que veo, alcanzan unas edades increíbles aquí debajo de las aguas! Tú conociste a mi abuelo, que ha estado muerto desde hace ya más de sesenta años. Este debe de ser un lugar muy saludable para vivir, sin lugar a dudas.

—En efecto, así es; pero, ánimo, Jack, no dejes que ese delicioso licor se te avinagre.

Vaciaron caracola tras caracola, y para su total sorpresa, Jack observó que en ningún momento la bebida se le subía a la cabeza, debido, según supuso, al hecho de encontrarse por debajo del mar, lo que mantenía su mente despejada.

El viejo Koomara, por el contrario, se sintió bastante alegre y entonó algunas canciones, pero Jack, aunque su vida hubiera dependido de ello, nunca fue capaz de recordar más que esto:

—¡Rum fun boodle boo,
Ripple dipple nitty dob;
Dumdoo doodle coo,
Raffle taffle chittiboo!

Ese era el estribillo de tan sólo una de ellas; y, a decir verdad, nadie rué *capaz* de encontrarle sentido alguno; aunque éste, seguramente, es el caso de la mayoría de las canciones de hoy en día.

En un momento dado, el anfitrión le dijo a Jack:

—Ahora, mi querido amigo, si me concedes el honor de seguirme, te mostraré mis "curiosidades".

Abrió una pequeña puerta y condujo a Jack hacia el interior de una gran cámara, en donde pudo ver una gran cantidad de curiosidades y objetos varios que Koomara había ido recogiendo durante sus numerosas expediciones. Sin embargo, lo que más llamó la atención de Jack fueron unas cosas parecidas a tarros de langostas, que yacían en el suelo, alineadas a lo largo de la pared.

—¿Y, Jack, ¿qué te parecen mis "curiosidades"? —dijo el viejo Koomara.

—Por Dios, señor —dijo Jack—, en verdad que vale la pena verlas; pero, ¿me permitirías la osadía de preguntarte qué son esas cosas que parecen tarros de langostas?

—¡Ah!, te refieres a mis "jaulas de almas", ¿no?

—¿Las qué?

—Esas cosas en donde guardo las almas.

—¿Qué almas? —dijo Jack que no podía terminar de creer lo que acababa de oír—. ¿Es que acaso los peces tienen almas?

—¡Oh, no! —contestó Koomara, con un dejo de indiferencia en la voz—; de eso no tienen; éstas son las almas de marineros ahogados.

—¡Que el señor nos proteja de todo mal! —murmuró Jack, absolutamente sorprendido—. ¿Cómo demonios las has conseguido?

—A decir verdad, es bastante fácil; tan sólo tengo que esperar a que se avecina una tormenta, colocar un par de docenas de ellas por aquí y allá, y entonces, cuando los pobres marineros mueren ahogados y sus almas abandonan sus cuerpos y se encuentran bajo las aguas, al no estar acostumbradas al frío y ser tan frágiles, corren también un gran riesgo de morirse; así que se meten en mis jaulas para buscar cobijo, y como ahí dentro están tan cómodas y calentitas, entonces yo las traigo aquí a casa, donde ellas tienen un excelente refugio ¿A ellas no les

parecería así?

Jack estaba completamente pasmado, al punto de no saber qué decir, por lo que no dijo absolutamente nada. Volvieron al comedor y bebieron más del excelente brandy, y luego, debido a que Jack presentía que estaba empezando a hacerse tarde y que Biddy podría comenzar a inquietarse, se levantó y expresó sus deseos de volver a tierra firme.

—Como desees, Jack —le dijo Koomara —; pero bebe un último trago antes de partir; te ayudará con tu fría travesía.

Debido a sus buenas maneras, a Jack le era imposible rechazar aquel último vaso de despedida.

—Me pregunto —comentó— si podré recordar el camino de vuelta a mi casa.

—No debes preocuparte por ello —replicó su anfitrión—, ya que yo te mostraré el camino.

Salieron de la casa, y Koomara tomó uno de aquellos extraños sombreros, poniéndolo en la cabeza de Jack, pero con los picos apuntando en dirección contraria a la vez anterior, para luego elevarlo por sobre sus hombros, tirando de él en dirección de las aguas.

—Pronto —dijo, al mismo tiempo que le daba impulso— vas a aparecer exactamente en el mismo lugar en el que nos sumergimos; ah, y no te olvides de devolverme el sombrero; recuerda que son costosos —dijo Koomara en tono de broma.

Al tiempo que decía esto, se separó de Jack con una leve inclinación, causando que éste saliera disparado a través de las aguas, a modo de burbuja, hasta que finalmente llegó a la piedra desde la cual habían saltado; allí se sacó el sombrero y lo arrojó al agua, donde se hundió como si de una pesada piedra se tratase.

Jack arribó justo a tiempo para ver una hermosa puesta de sol en la apacible tarde de verano. En poco tiempo se podría ver en aquel bello cielo a Feascor mientras titilara vagamente en el firmamento sin una sola nube, como la solitaria estrella que era. También se podrían ver las olas del Atlántico mientras reflejaran la luz de las estrellas, brillando como una inundación dorada.

En ese momento, Jack se dio cuenta de qué tan tarde era y emprendió el viaje de vuelta a su casa; pero no contó ni una palabra a Biddy de cómo ni dónde había pasado el día.

Aquellas pobres almas, encerradas en tarros para langostas, eran motivo más que suficiente de preocupación para Jack, que pasó largo rato pensando en algún plan para liberarlas. Lo primero que le vino a la mente era hablar del asunto con el cura, pero ¿qué podría hacer el cura?, ¿qué le podría importar a Koomara lo que dijera o hiciera el cura? Aparte de eso, parecía un buen tipo, a quien no se le ocurría pensar que estuviera haciendo algún daño. También Jack pensó en sí mismo, y no consideró bueno para su reputación que la gente anduviera diciendo por ahí que él andaba comiendo con *murrughachs.* Finalmente ideó un plan: invitaría a Koomara a comer, devolviendo su invitación, y, si es que eso era posible, lo emborracharía para apoderarse de su sombrero y dirigirse hacia el fondo del océano para auxiliar a esas pobres almas. Pero, por sobre todo, era absolutamente necesario mantener alejada a Biddy de todo aquello, porque ella, al fin y al cabo, era una mujer, y Jack era lo bastante prudente como para mantener el asunto en secreto incluso ante ella.

Siguiendo cuidadosamente su plan y en un rapto de piedad, Jack le comentó a Biddy que él había pensado que sería bueno para sus almas que ella realizara su visita anual al pozo de Saint John, en las cercanías de Inis. Afortunadamente, Biddy pensó lo mismo, y una mañana partió, no antes de dar a Jack estrictas instrucciones sobre la vigilancia de la casa. Por fin, sin "ningún moro en la costa", Jack se dirigió hacia la roca para llamar a Koomara con la señal que habían prefijado: Jack debía lanzar una piedra de gran tamaño al agua. Inmediatamente después de hacerlo, apareció Koomara, que saludó a Jack —¡Hola, Jack! ¿en qué te puedo ayudar?

—En nada de lo que haya que hablar mucho, en realidad —contestó éste—; tan sólo venía a

ver si querrías comer conmigo, ya que aún te debo la invitación.

—A decir verdad es una proposición agradable, Jack, te lo garantizo. ¿A qué hora te parece bien?

—A la hora que te sea más conveniente. Digamos... ¿qué tal a la una? Si vienes a esa hora luego puedes regresar a tu casa con la luz del día.

—Allí estaré, no te preocupes —dijo Koomara y volvió a sumergirse.

Jack volvió a su casa para preparar una substanciosa comida a base de pescados e hizo buen uso de sus mejores licores extranjeros. A decir verdad, era cantidad suficiente de alcohol para emborrachar a veinte hombres. Puntualmente a la una, apareció Koomara con su clásico sombrero de tres picos debajo del brazo. La comida ya estaba servida, por lo que se sentaron a la mesa para disfrutarla. Bebieron y comieron en abundancia, y Jack, pensando en esas pobres almas encerradas allí abajo, no escatimó brandy, mientras animaba a Koomara a cantar, esperando el momento en que éste cayera dormido al suelo. Lo que el pobre Jack había olvidado era que en esta ocasión no se encontraban bajo las aguas, con lo que el brandy se le subió a la cabeza y le hizo efecto; entonces Koomara se retiró, dejando a su anfitrión durmiendo como un bebito.

Jack despertó a la mañana siguiente, sintiéndose inmensamente triste.

—No tiene sentido intentar emborrachar a ese viejo jaranero —se dijo Jack—. Entonces, ¿como haré para liberar a esas pobres almas de sus jaulas?

Finalmente, luego de haber estado pensando todo el día, una idea le vino a la cabeza.

—¡Lo tengo! —se dijo mientras se golpeaba la rodilla, en un gesto de satisfacción—. Estoy seguro de que Koomara, por más viejo que sea, nunca ha probado ni una gota de *pateen.* ¡Eso sí que lo va a dejar fuera de combate! Por lo tanto, mejor aprovecho mañana mismo, antes de que Biddy regrese a casa, y le hago otra propuesta.

Jack volvió a invitar a Koomara, y éste se rió de lo cabezadura que era aquél, al mismo tiempo que le decía que nunca llegaría a igualar a su abuelo en lo que a beber se trataba.

—Al menos, dame otra oportunidad —pidió Jack—, ¡así podré ver cómo te emborrachas, y luego te recuperas, tan sólo para volver a emborracharte!

—Eso lo veremos, mi querido Jack —dijo Koomara, a modo de despedida.

En esta ocasión, Jack se cuidó de guardar su propio licor mientras daba al *murrughach* el brandy más fuerte que tenía, para finalmente preguntarle:

—Koo, ¿has probado alguna vez el *pateen,* el auténtico rocío de montaña?

—No —contestó éste, sorprendido—. ¿Qué es eso y de dónde viene?

—Oh, lo siento, eso es un secreto —dijo Jack—, pero es el mejor licor de su género. Si no es veinte veces mejor que el ron *o* el brandy, puedes dejar de creerme de ahora en más. El hermano de Biddy acaba de enviarme unas cuantas gotas a cambio de un poco de brandy, y corno tú eres un viejo amigo de la familia, he decidido guardarlo para esta ocasión.

—Bien, entonces veamos de qué es capaz eso —dijo Koomara con un brillo en sus ojos.

El *pateen* era de los mejores y tenía el deje apropiado. A Koomara le encantó, a tal punto que bebió y cantó *"Rum bum boodleboo"* una y otra vez, rió y dio vueltas hasta que finalmente cayó dormido como una piedra. En ese momento Jack, que se había preocupado por mantenerse sobrio, tomó "prestado" el sombrero de aquél, fue hacia la roca y se arrojó, y pronto estuvo en la morada del *murrughach.*

Todo estaba rodeado de la más absoluta de las tranquilidades; no había ningún otro *murrughach* a la vista, ni joven ni viejo. Entró sigilosamente y buscó los tarros hasta encontrarlos. Una vez allí, los dio vuelta, pero no pudo ver nada, tan sólo pudo oír un suave silbido o gorjeo cada vez que levantaba uno de ellos. Jack estaba extremadamente sorprendido,

pero recordó que una vez el cura le había dicho que ningún ser vivo podía ver el alma, algo así como lo que pasaba con el aire o el viento. Luego de hacer todo lo que pudo por ellas, colocó los tarros de vuelta en su posición original, y elevó una plegaria para que esas pobres almas llegaran lo más pronto posible a donde quiera que vayan las almas.

Hecho esto, Jack se calzó el sombrero como correspondía esta vez, o sea, con los picos invertidos, pero cuando salió, se dio cuenta de que el agua estaba muy por encima de su cabeza como para llegar saltando, y ahora no tenía a Koomara para darle el empujón, por lo que se puso a buscar a ver si hallaba una escalera, pero no halló ninguna, ni tampoco alguna roca que le pudiera facilitar su tarea. Por fin divisó un sitio donde el mar "colgaba" un poco más bajo de lo habitual, y decidió probar suerte en aquel lugar. Una vez allí, vio un bacalao que se paró justo al lado de él. Jack le tomó la cola de un salto, por lo que el pez, asustado, dio un tirón e impulsó a aquél hacia arriba.

En el preciso instante en el que el sombrero tocó el agua, Jack salió disparado hacia arriba como un corcho de botella, arrastrando detrás de él al pobre bacalao, ya que había olvidado soltarlo. Llegó a la roca en cuestión de segundos, y salió de prisa hacia la casa, feliz por el bien que había hecho.

En ese mismo momento, otra serie de sucesos se desataban en la casa de Jack, debido a que ni bien éste había marchado a cumplir con su misión de liberar a las almas, Biddy estaba regresando al hogar, en el pozo. Cuando llegó, entró en la casa y, viendo el desorden, exclamó:

—Parece que voy a tener bastante trabajo por aquí. ¡Ese canalla de Jack! ¿quién me mandaría a casarme con él? Seguro que, mientras yo estaba rezando por su alma, él trajo alguno de sus amigos borrachos y han estado bebiéndose todo el *pateen* que mi hermano le regaló y todos los otros licores que había en la casa.

En ese momento Biddy bajó la cabeza y vio al dormido Koomara tendido en el suelo.

—¡Que la Virgen Bendita me proteja! —gritó aterrorizada—. ¡Finalmente acabó por convertirse en una bestia! No sería la primera vez que a alguien le pasa luego de beber tanto. ¡Oh, Jack, cariño!, ¿qué voy a hacer contigo? y para peor, ¿qué haría sin ti? ¿Cómo podría una mujer decente como yo vivir con una bestia?

Lamentándose, Biddy salió corriendo de la casa, sin saber a dónde ir, cuando oyó la conocida voz de Jack canturreando una alegre tonada. Asombrada y feliz ya que su marido estaba sano y salvo, y no convertido en una bestia, fue a su encuentro. En ese momento, Jack se vio obligado a contarle todo, y Biddy, aunque enfadada por haber sido engañada, aceptó de buenas ganas el bien que él había hecho por esas almas.

Luego de la pequeña charla, volvieron a la casa y Jack despertó a Koomara; al ver que éste se encontraba algo deprimido, le dijo que no se preocupara, que el *pateen* había hecho estragos en los hombres mejor preparados, y que todo se debía a su falta de conocimiento de la bebida; y le recetó que, a modo de medicina, se comiera un pelo de un perro que lo mordiera. El *murrughach*, sin embargo, consideró que ya había tenido bastante. Se levantó algo tambaleante, y sin siquiera saludar a su anfitrión ni a su esposa, se retiró con la esperanza de poder refrescarse con un viajecito por el agua salada.

Koomara nunca echó de menos las almas. El y Jack continuaron siendo los mejores amigos del mundo, y nadie, jamás, pudo superar a Jack en su liberación de almas del purgatorio; ya que con el tiempo se había armado de una serie de excusas para ir a la casa bajo el mar, sin que su amigo se enterase, y liberarlas abriendo las "jaulas". Le intrigaba el hecho de no poder verlas nunca, pero como ya sabía que eso era imposible, se resignaba de ese modo.

La relación de Koomara y Jack se prolongó por algunos años, hasta el día en que Jack fue a las orillas del mar a dar la señal como de costumbre y no recibir ninguna contestación. Después

de lanzar otra piedra, y otra, y otra, continuó sin obtener respuesta, y regresó a su casa. A la mañana siguiente volvió al punto de encuentro, pero sólo para no obtener respuesta nuevamente y, como no tenía el sombrero, no podía bajar a ver qué le había pasado al viejo Koo. Finalmente se tranquilizó, pensando que, o bien el pobre hombre, pez, hombre-pez —o lo que fuera que fuese— había muerto, o trasladado su hogar a otra parte.

GILLA NA BRÂKON AN GOUR
Y LA PRINCESA TRISTE



ace ya muchísimo tiempo, cerca de la antigua fragua y junto a la margen derecha del río Slaney, en Enniscorthy, Eire, vivía una pobre viuda, tan pobre que no tenía siquiera ropa para vestir a su hijo, a quien, para abrigarlo en las crudas noches del invierno irlandés, debía acostar en el pozo de las cenizas, cerca del hogar, y cubrirlo con los rescoldos tibios que el fuego iba dejando caer. Pero el niño fue creciendo y cada año la abnegada madre debió ir agrandando y ahondando un poco más el pozo, para que su hijo pudiera caber en él.

Finalmente, en una ocasión en que la pobre mujer iba caminando hacia la ciudad de Callan, en el condado de Kilkenny, a visitar a un pariente, encontró una cabra muerta, a la cual desolló y cuya piel llevó luego a su casa; con ella le confeccionó un par de *brâkes*[1] a su hijo quien, por primera vez en su vida, pudo salir a dar un paseo por el pueblo. Al día siguiente la mujer le dijo:

—Tom, *etnïosi*[2] mío, en tu vida jamás has hecho nada útil todavía, a pesar de tus dieciocho años y tus dos metros de estatura, así que ahora toma esta cuerda y el hacha y ve a traerme leña del bosque.

—No tendrás que repetírmelo, madre— respondió el hijo—. Voy inmediatamente.

Pero cuando hubo cortado y atado la leña se le apareció un enorme gigante, de más de tres metros de alto y, sin decir "agua va", le lanzó un violento golpe con un garrote que llevaba en la mano y que, de no haberse apartado Tom a tiempo, lo habría dejado tendido allí mismo. Luego de esquivar el ataque, el muchacho tomó una gruesa rama de roble que había cortado él mismo y al primer golpe que le asestó, dejó al gigante casi inconsciente sobre el suelo.

—Si sabes alguna plegaria —le dijo—, rézala ahora, porque en un segundo te haré pedazos esa fea cabezota que tienes.

—Nunca supe ninguna oración —contestó el gigante—, pero si me perdonas la vida te regalaré mi garrote. Así como lo ves, no es una simple porra, sino un talismán mágico y, mientras vivas libre de pecado, cumplirá todos tus deseos y nadie podrá vencerte en una pelea.

Encantado, el joven no tuvo inconveniente en perdonarle la vida y, apenas se hubo marchado el gigante, se sentó a horcajadas sobre la gavilla de leña, le dio un ligero golpe con el garrote y se dirigió a ella en esta forma:

—Leña, me ha dado mucho trabajo cortarte y empacarte, y casi pierdo la vida por haber venido a buscarte; así que ahora, lo menos que puedes hacer tú por mí es llevarme a casa.

Sus palabras surtieron el efecto deseado, porque la gavilla se separó del suelo y lo llevó a través del bosque como un caballo, crujiendo y restallando mientras lo hacía, hasta llegar a la puerta de su casa.

A los pocos días, una vez que toda la leña se hubo consumido, Tom fue al bosque por más, y esta vez debió luchar con otro gigante, éste de dos cabezas y una enorme joroba entre ellas. Pero el nuevo adversario tampoco fue un problema grave; solamente le dio un poco más de trabajo vencerlo; luego, a cambio de su perdón, el ogro le entregó un pífano igualmente mágico, cuyo sonido hacía que todo el que lo escuchara no pudiera dejar de bailar hasta que cesaba la música. De nuevo Tom regresó cómodamente sentado sobre el haz de leña, que esta vez recorrió todo el camino hasta su casa bailando al compás de las melodías del pífano.

El siguiente rival fue un gigante de tres cabezas, todas ellas de rasgos bellos y delicados, que, como tampoco sabía ninguna plegaria, le dio a Tom una redoma con un ungüento verde que

curaba todo tipo de heridas, escaldaduras y llagas, restaurando la piel como si nada hubiera sucedido.

—Te agradará saber que ya no quedan más seres como yo y los otros que has vencido antes, así que de ahora en adelante podrás venir al bosque a cortar leña todas las veces que quieras, sin que te moleste gigante ni trasgo alguno.



Al oír estas palabras, Tom se sintió más orgulloso que diez pavos reales juntos y pronto se acostumbró a salir todas las tardes a pavonearse por las calles del pueblo; sin embargo, los chiquillos de Enniscorthy, que no tenían modales demasiado educados, se burlaban de él, por su porra y sus *brâkes* de piel de cabra, y lo seguían por la calle, zahiriéndolo con pullas y bromas descaradas. A Tom las mofas no le gustaban, pero se sentía mal con la idea de darles una tunda, así que se aguantaba como podía y no respondía a las burlas.

Así continuaron las cosas hasta que un día, mientras Tom daba su paseo acostumbrado, desde el otro extremo de la calle apareció un pregonero llevando una gran trompeta y vestido con un pantalón de pana, una camisa con pintas y un gorro de montero en la cabeza. Al llegar al centro de la *plaza*, el hombre hizo sonar su instrumento y luego proclamó que la hija del rey de Dublín se sentía tan triste y melancólica, que en siete años no había reído ni una sola vez, y que su padre estaba dispuesto a concederle su mano a quien pudiera hacerla reír tres veces seguidas.

—Esto es justo lo que necesitaba —pensó Tom y, sin gastar más luz del sol de su pueblo, besó a su madre, agitó el garrote amenazando a los pilluelos y partió por la amarillenta carretera rumbo a Dublín.

Luego de caminar varios días, llegó a una de las entradas de la ciudad pero, cuando trató de entrar, los guardias se rieron de él y no lo dejaron pasar. Los soldados siguieron burlándose de él durante un buen rato y Tom lo soportó cuanto pudo, pero cuando uno de ellos le clavó el astil de su *lanza* —nada más que por juego, según dijo— en el costado, Tom simplemente lo tomó con una mano por la nuca y con la otra por los fundillos de los pantalones del uniforme y lo arrojó al foso con agua que rodeaba la muralla. Rápidamente llegaron los refuerzos de la guardia, algunos para ayudar a su compañero a salir del foso, y otros para enseñarle, con sus espadas y lanzas,

mejores modales a ese plebeyo; pero un solo molinete del garrote de Tom dio con ellos por tierra o en el foso, y no tardaron en pedir clemencia.

Ya más tranquilo, el joven preguntó a uno de ellos el camino hacia el palacio y cuando, a regañadientes, el guardia se lo informó, hacia allá se dirigió Tom, a quien recibieron el rey, la reina y la princesa, que se encontraban sentados en un palco del salón principal, observando toda clase de luchas y demostraciones de destreza con espadas y rin*ka-fhadas*, una especie de lanza larga muy del gusto de aquellas gentes. También se veía una gran variedad de disfraces, representaciones teatrales, malabares y tragafuegos, todos ellos empeñados en hacer reír a la princesa, pero ni una mísera sonrisa iluminó su bello rostro ni por un fugaz momento.

Al entrar Tom en el salón, todas las actuaciones se detuvieron inmediatamente, mientras los actores y luchadores contemplaban al joven gigante con rostro de niño, larga cabellera negra y su barba rizada, ya que su pobre madre no podía permitirse el lujo de comprarle navajas. Sus robustos y fuertes brazos y sus piernas desnudas que asomaban por debajo de la piel de cabra —su única vestimenta, que le llegaba desde la cintura hasta las rodillas— llamaron poderosamente la atención, hasta que un patán ártabro[3] vestido con uniforme de la guardia real, pelirrojo, arrugado y además envidioso porque deseaba casarse con la princesa, se dirigió hacia él y le preguntó acremente qué deseaba.

—Lo único que deseo —le contestó Tom— es hacer reír tres veces a esta bella princesa, que Dios guarde durante largos años.

—¿Ves a todos estos jóvenes y diestros espadachines, y a estos alegres y dicharacheros juglares? —replicó burlón su interlocutor—. Cada uno de ellos tiene en su dedo meñique más habilidades que tú en todo tu corpachón, y serían capaces de comerte como a un grano de sal y, sin embargo, ni uno solo de ellos logró sacar una sonrisa de su boca en estos siete años.

Al escuchar esto, todos aquellos individuos se reunieron alrededor de Tom y el ártabro lo siguió molestando hasta que el hijo de la viuda declaró que todos ellos le importaban un bledo y que los retaba a que lucharan contra él, de a seis por turno, a ver si podían vencerlo. Pero el rey, que se encontraba demasiado lejos para oír la conversación, la interrumpió para preguntar qué sucedía y qué quería el *allomroxs* (forastero).

—Pretende amedrentar a tus mejores hombres —contestó el pelirrojo.

—¡Ah, bueno! —contestó el rey—. Si solamente es eso, que alguno de ellos lo enfrente y ponga a prueba su valor y su habilidad.

Inmediatamente, un caballero de armadura se adelantó desde el grupo de guerreros y, desenvainando su espada, amagó una estocada hacia el pecho del joven. Pero éste, golpeando su codo con el garrote mágico, envió la espada volando hacia el techo del salón y asestó un segundo golpe en el casco, que instantáneamente dejó sin sentido al caballero. Un segundo hombre ocupó su lugar, y luego otro y otro, y finalmente grupos de a media docena; pero en todos los encuentros el garrote del hijo de la viuda hizo volar cascos, espadas, escudos y cuerpos, dejando a los soldados gritando que estaban heridos o muertos, y pidiendo auxilio y clemencia, mientras se frotaban los codos, rodillas y caderas sin pudor alguno.

Teniendo en cuenta su situación en el palacio, Tom se aseguró de no matar ni herir seriamente a ninguno de sus oponentes, pero la princesa se divirtió tanto con su actuación que dejó escapar una dulce y cristalina carcajada que resonó por todo el salón, haciendo que Tom se dirigiera al rey:

—Rey de Dublín, tengo un tercio de tu hija. —Y el rey no supo si estaba satisfecho o consternado, cuando vio que toda la sangre del corazón de la princesa afloraba a sus mejillas.

Ante la paliza que Gilla na brâkon an gour[4] —corno ya habían comenzado a llamarlo todos— había propinado a la mayoría de los caballeros, los combates se suspendieron por aquel día, y

Tom fue invitado a cenar a la mesa de la familia real. Al día siguiente, por la mañana, el pelirrojo le comentó a Tom acerca de un feroz lobo blanco, del tamaño de una ternera de un año, que se había habituado a entrar en la ciudad y se comía tanto al ganado como a las personas, y le insinuó que el rey se sentiría sumamente agradecido y recompensaría generosamente a quien lo matara.

—Lo haré con muchísimo gusto —respondió el joven—. Envía a un mozo para que me muestre la guarida del animal, y veremos cómo se porta con un *allomroxs.*

Al verlo, la princesa no se sintió muy complacida, pues aquel hombre que la hiciera reír había cambiado sus calzas de cabra por un vestido de brocado y un gorro verde sobre el rizado cabello negro. Pero el rey había dado su aprobación, y una hora después, el enorme lobo se encontraba paseando por el salón principal de palacio, con Tom caminando dos pasos detrás, agitando su porra, como un pastor que guía a su cordero consentido con su cayado.

El rey y su familia se encontraban seguros en su palco, pero los caballeros y cortesanos que se habían agolpado alrededor del salón, al ver aparecer al gigantesco animal, estallaron en alaridos de terror y se abalanzaron hacia las puertas, mientras el lobo los miraba relamiéndose, como pensando: "¡Cómo me gustaría almorzármelos!".

Pero el rey, viendo en peligro a sus hombres, gritó desde su palco:

—¡Eh, Gilla na brâkon an gour! ¡Aleja de aquí a ese terrible lobo, y tendrás la mano de mi hija!

Pero el joven no lo obedeció en absoluto. Sacó del bolsillo su pífano mágico y comenzó a tocar un ritmo agitado y pegadizo; inmediatamente todos los hombres y mujeres del salón comenzaron a mover los pies siguiendo el compás, y el propio lobo se paró sobre sus patas traseras, para bailar el *"Tatther Jack Walsh"*[5] junto con los humanos. Muchos de éstos huyeron del salón y cerraron las puertas, temerosos de que la peluda bestia los atacara, pero los demás seguían bailando y gritando al son del pífano de Tom, que no cesaba de tocar, y también el lobo bailaba y aullaba, por el dolor que le provocaban sus patas, mirando con un ojo al pelirrojo y con el otro a Tom, para ver si éste le daba permiso para comérselo. Pero el joven negaba con la cabeza y seguía tocando, haciendo que tanto el ártabro como el lobo continuaran bailando y desgañitándose, ambos ansiosos de abandonar su postura debido al agotamiento que sentían.

Pasado cierto tiempo, la princesa, viendo desde el palco que nadie corría peligro de ser herido, se sintió tan divertida por la ridícula situación de los cortesanos que dejó escapar una gran carcajada, ante lo que Tom exclamó:

—¡Rey de Dublín! ¡Ya tengo dos tercios de tu hija!

—¡Está bien! — gritó el rey—. ¡Pero aleja a ese animal infernal y entonces hablaremos!

Divertido, Gilla guardó su flauta en el bolsillo que llevaba en bandolera, y se dirigió al animal, que había caído sobre sus cuatro patas, pero se encontraba a punto de desmayarse por el agotamiento.

—Vete a tu montaña, mi buen amigo, y reanuda tu vida como animal libre; pero si algún día vuelvo a encontrarte a menos de diez millas de cualquier ciudad...

El joven no completó la frase, pero agitó su garrote en dirección al pobre lobo, que metió la cola entre las patas y salió huyendo despavorido, sin que, de allí en más, ningún ser humano, ni la luna, ni el sol, ni las estrellas volvieran a verlo por Dublín.

Más tarde, ya repuestos del susto y del agotamiento, todos rieron, menos el hipócrita del pelirrojo quien, sin duda, ya planeaba la forma de ajustarle las cuentas a Tom el día siguiente.

—Creo que eres afortunado, ¡oh mi señor y rey! Las incursiones de los vikingos por el norte os molestan constantemente, pero si alguien puede ayudarnos a echarlos definitivamente de nuestra amada Eire es este caballero de la piel de cabra. En alguna viga del infierno está colgado un mayal[6] mágico con el que ningún danés ni el mismo demonio podrían enfrentarse.

—¿Me darás el último tercio de la princesa si te traigo el mayal? —preguntó el hijo de la viuda.

—¡No, no! —saltó la princesa—. Prefiero perderte como esposo a verte en tal peligro.

Pero el pelirrojo no estaba dispuesto a abandonar su presa y musitó al oído de Tom que sería una ruindad echarse atrás por cobardía, así que el joven pidió que le mostraran el camino y el ártabro le indicó una vecindad, donde se reunían muchas mujeres de vida fácil y había muchas tabernas clandestinas, en la cual Tom se internó sin dudar, sosteniendo su garrote.

Después de mucho viajar, el joven divisó lo que, sin duda, eran las murallas del infierno, y antes de golpear a la puerta se frotó íntegramente con el ungüento verde del tercer gigante vencido por él. Luego golpeó y, en respuesta a su llamado, aparecieron un centenar de diablillos que lo espiaron por entre los barrotes, preguntándole qué quería.

—Quiero hablar con el Diablo Mayor —respondió Tom—. Abrid la puerta.

Rápidamente, los pequeños demonios abrieron la pesada puerta y Satanás en persona recibió al muchacho con reverencias y zalemas, preguntándole luego qué deseaba.

—No mucho —contestó Gilla—. Sólo vine a que me prestaras ese mayal que veo colgado de esa viga, para que el rey de Dublín pueda darle una buena paliza a los daneses que acosan sus fronteras.

—La verdad es que los daneses son mucho mejores clientes para mí que los *iwerionikâ*[7] —dijo Satanás—, pero ya que has recorrido un camino tan largo, no puedo negártelo. Alcánzale ese mayal —agregó, dirigiéndose a un joven demonio, pero guiñándole al mismo tiempo un ojo, de forma que Tom no lo viera.

De modo que, mientras sus compañeros estaban cerrando y atrancando las puertas, el diablillo trepaba en busca del instrumento; de más está decir que el muy taimado ya se estaba relamiendo de placer al imaginarse cómo quemaría el mayal las manos de Tom, ya que sabía perfectamente que tanto la empuñadura como la esfera eran de hierro y se encontraban al rojo vivo. Sin embargo, nada de eso sucedió, y el joven tomó el arma y la empuñó como si fuera una rama de roble, sin muestras de sentir siquiera el calor del metal.

—Muchas gracias —dijo Tom como si nada—. Ahora, si me abrís las puertas, podré irme tranquilamente a mi país.

—¡Caramba! —exclamó Satán—. Pues eso es más fácil decirlo que hacerlo, ya que salir de aquí es mucho más difícil que entrar. ¡Quitadle ese mayal y dadle unas buenas dosis de aceite hirviendo! —ordenó el demonio.

Uno de los esbirros, ansioso de complacer a su amo, estiró una de sus garras para tomar el instrumento, pero Tom le dio tal golpe con él en un costado del cráneo, que le rompió uno de los cuernos y le hizo soltar un bramido de dolor.

Al ver esto, toda la horda demoníaca se precipitó sobre él, pero el joven comenzó a propinarle una tunda tan fenomenal, que pronto estuvieron todos por el suelo, lamentándose de sus golpes y magulladuras. Finalmente, el viejo Lucifer, que aún se encontraba sentado en su trono, intervino y dijo:

—¡Dejad salir de aquí a ese imbécil! ¡Y pobre del que vuelva a dejarlo entrar, por las razones que fueren! De manera que Gilla abandonó el Averno sin prestar atención a la gritería y los anatemas que le proferían todos sus demonios; y cuando hubo regresado al gran salón del palacio de Dublín, todo el mundo se reunió para verlo entrar con el mayal. Y cuando hubo narrado en detalle su aventura, como se usaba en aquellas épocas, depositó el instrumento sobre los escalones de piedra de acceso al salón, pero avisó que nadie lo tocara, porque le iba la vida en ello.

Si el rey, la reina y, especialmente, la princesa lo tenían en gran estima antes de haber salido

en busca del mayal, ahora su opinión se había decuplicado, pero el pelirrojo no quiso dar su brazo a torcer y se arrimó subrepticiamente, tratando de apoderarse del arma demoníaca para golpear con ella a Tom. Pero apenas llegó a rozarlo con las puntas de sus dedos, lanzó un alarido que hizo temblar las paredes, y comenzó a saltar y gritar de tal modo que hubiera despertado a un muerto.

Al verlo, Gilla se precipitó sobre él, le tomó las manos con las suyas, impregnadas del ungüento, y las frotó hasta que el lacerante dolor desapareció rápidamente, pero entre la sorpresa de la quemadura, y el alivio que sentía, su rostro tomó expresión tan cómica que todos estallaron en carcajadas, y lo mismo hizo la princesa, que tampoco pudo contener la risa. Y entonces Tom (ya por entonces definitivamente Gilla na brâkon an gour) se acercó a la princesa, diciéndole:

—Ahora, señora, quiero creer que si vos tuvierais cuatro tercios, también me daríais el cuarto.

La princesa dio muestras de ningún fingido recato; miró a su padre, se acercó al joven, le tomó las manos entre las suyas y... bueno, sería muy indiscreto de mi parte relatar lo que sucedió a continuación, ¡pero puedo decirles que no sé lo que hubiera dado por estar en los zapatos de Gilla aquella tarde!

Previendo lo que iba a suceder, Tom no llevó el mayal al interior del palacio. Después de lo ocurrido con el pelirrojo, nadie se acercó al arma para nada. Y cuando pasaron los primeros madrugadores, a la mañana siguiente, pudieron ver dos largas grietas en los escalones de piedra, por donde el mayal se había abierto camino hacia abajo, quemando hasta la roca misma y desapareciendo hacia... bueno, creo que nadie podría decir hacia dónde. Sin embargo, algo más tarde, después del mediodía, llegó un heraldo desde el norte, pregonando que los daneses se habían aterrorizado tanto al enterarse de la llegada del mayal a Dublín, que se habían embarcado de vuelta en sus naves, zarpando a toda vela hacia su patria.

Por mi parte, me imagino, aunque nadie me lo ha contado, que antes de casarse Gilla na brâkon an gour ha de haber encontrado a un hombre, como Pat Mará de Tomenine, que le enseñara los principios de urbanidad, los quebrados y decimales, los cálculos de artillería y fortificaciones y la regla de tres simple, para poder sostener una conversación coherente con la familia real. No sé a ciencia cierta si habrá perdido el tiempo con estas ciencias, pero lo que sí es seguro es que su madre no volvió a pasar penurias económicas hasta el fin de sus días.

EL GAITERO Y EL *LEPRECHAUN*



ace ya tanto tiempo que la memoria se niega a reconocerlo, vivía en el pueblo de Dunmore, en el condado de Galway, Irlanda, un hombre bastante falto de luces que, a pesar de su absorbente afición a la música y de ser un gaitero medianamente bueno, en su vida había sido capaz de aprender otra tonada musical que no fuera *"An róg-haira dubh".*[1] Sin embargo, con ella solía hacerse de algunas monedas de los parroquianos de las tabernas, que se divertían con sus patéticos pasos de baile y las intencionadas palabras de la canción.

Una noche en que el gaitero regresaba a su morada, después de haber interpretado media docena de veces su única canción en su taberna preferida, llamada *"An derugrânoniâ"* (Las bellotas), la consabida carga de buen whisky irlandés en sus entrañas hizo que, al cruzar por el cementerio, quizás un poco inseguro por el entorno, presionara el fuelle de la gaita y comenzara a tocar por séptima vez la única canción que conocía.

Pero sus temores demostraron no ser infundados; apenas había recorrido la mitad del trayecto, cuando un *leprechaun*,[2] surgido de entre las raíces de un enorme roble, cayó sobre él y lo derribó, de tal modo que Swenû[3] —que tal era el apodo del gaitero— quedó debajo del duende, que lo sujetaba fuertemente el cuello, apretando la gaita, que emitía un sonido quejumbroso.

—¡Malhadado seas, duende asqueroso; déjame ir a mi casa! Tengo cuatro monedas de diez peniques para entregarle a mi pobre madre, que las necesita para comprar tabaco en polvo.

—Si haces lo que yo te digo, no necesitarás preocuparte por tu madre —le dijo el *leprechaun—.* Ahora vamos a irnos de aquí, y si no te mantienes bien aferrado, te caerás y te romperás todos los huesos de tu cuerpo, y también se romperá la gaita, y eso será lo peor. Mientras volamos, toca el *"Oinowirî"*[4] para mí.

—¡Es que no la sé!

—¡No me importa si la sabes o no! —gritó el *leprechaun—;* tú toca, y no te preocupes de lo demás!

El gaitero, atemorizado, llenó de aire la bolsa y comenzó a tocar, aunque sin saber muy bien qué hacer con sus dedos; sin embargo, mientras transcurrían los minutos, la música brotaba con tanta fluidez que él mismo se encontraba embelesado.

—¡Pues sí que habías resultado un buen maestro de música —dijo entonces al *leprechaun—;* pero dime, ¿a dónde nos dirigimos?

—Esta noche hay una importante fiesta en el castillo de la Reina Lean Banshee,[5] en la cima de Chroagh Patrick —le informó el *leprechaun—*, y quiero que toques en ella; te doy mi palabra que volverás a casa bien recompensado por tus molestias.

—¡Caramba! Si va a resultar que, al final, me vas a ahorrar un viaje —dijo el gaitero—, porque resulta que el padre Arragh me puso como penitencia una ida a Chroagh Patrick por haberle robado su ganso blanco preferido el día de Beltayne.[6]

Ya en buena connivencia, ambos viajaron juntos, con la rapidez de un relámpago, a través de montes, marismas y llanuras, hasta llegar a la cima de Chroagh Patrick; una vez frente al castillo de la Reina Banshee, el *leprechaun* golpeó tres veces con sus nudillos, y el gran portón se abrió, franqueándoles el paso hacia una gran habitación. Allí, Swenû vio una enorme mesa de roble, con cientos de ancianas sentadas alrededor; una de ellas, con un porte real que la distinguía de las demás, se levantó de su sitial y dijo:

—Que tengas mil bienvenidas, *leprechaun na Samhain.*[7] ¿Quién es el invitado que has traído

contigo?

—Pues, ni más ni menos que el mejor gaitero de Erín —contestó el duende.

Al escuchar esto, una de las ancianas dio un golpe en la mesa, con lo cual se abrió una puerta en una de las paredes y de ella surgió, ante el estupor del gaitero, ¡el mismo ganso blanco que él había robado al padre Arragh para la fiesta de Beltayne!

—¡Por mi alma! —exclamó Swenû— . Pero si mi madre y yo mismo nos comimos hasta el último hueso de esa ave; sólo dejamos un muslo, que mi madre le dio a Moyrua (la pelirroja Mary), y que fue el causante de que el padre Arragh se enterara de que yo había robado su ganso.

El ganso, demostrando estar más vivo de lo que el gaitero pensaba, retiró los platos y limpió la mesa, y entonces el *leprechaun* dijo:



—Toca algo de música para estas agradables damas.

La velada transcurrió sin otros incidentes, con Swenû tocando y cantando canciones que jamás había aprendido en su vida, y las ancianas damas bailando hasta que ya no pudieron dar una paso. Entonces el *leprechaun* dijo que había que pagar al gaitero, y todas y cada una de las *banshees* depositaron una moneda de oro en su bolsa.

—¡Por los dientes de San Patricio! —exclamó Swenû — . ¡Soy más rico que el hijo de un rey!

—Ven conmigo —le dijo el *leprechaun*—, y yo te regresaré a tu casa.

Pero en ese instante, cuando el gaitero estaba a punto de subir a las espaldas del *leprechaun*, el ganso que había atendido el servicio de la mesa (el mismo que él pensaba haberse comido en la fiesta de Beltayne) se acercó a él y le entregó una gaita nueva. Luego, él y el *leprechaun* se marcharon y, al llegar a Dunmore, el duende dejó al gaitero sobre el pequeño puente y le dijo que regresara a su casa, agregando:

—Ahora, además de algunas monedas de oro, tienes dos cosas más: *ciall agus eól* (conocimientos de música) y muchas canciones nuevas; aprovéchalas.

Contento como unas pascuas, Swenû corrió hasta su casa, abrió la puerta y llamó a su madre a gritos:

—¡Déjame entrar; tengo una fortuna en mi bolso y soy el mejor gaitero de Erín!

—Como de costumbre, estás borracho —contestó la madre.

—Pues verás que no —alegó Swenû—. Da la casualidad de que, en esta ocasión, ni una gota ha pasado por mi garguero.

La mujer abrió la puerta del dormitorio y él le dio las monedas de oro. A continuación le dijo, exultante:

—Ahora espera a escuchar la música que voy a interpretar para ti.

Acunó la nueva gaita bajo su brazo y comenzó a soplar, pero, en lugar de música, se escuchó una terrible barabúnda, como si todos los gansos y patos de Irlanda estuvieran gritando al mismo tiempo. El horrible sonido despertó a los vecinos, que comenzaron a reclamarle silencio y luego a burlarse de él, cuando descubrieron que el alboroto procedía de su propia gaita.

Desesperado, cambió la nueva gaita por la vieja, y de ella surgió una melodía maravillosa que calmó como por arte de magia el enojo de sus vecinos, y cuando se hubieron sosegado, les contó con detalles todo lo sucedido aquella noche.

Al día siguiente, Swenû fue a ver al padre Arragh y le contó su historia con el *leprechaun*, pero el cura se negó terminantemente a aceptar una sola palabra de su relato, hasta que comenzó a tocar la gaita y los chillidos de gansos y patos amenazaron con dejarlos sordos a ambos.

—¡Vete de mi vista, ladrón de gansos! ¡No te conformas con comerte mi ave, sino que también quieres burlarte de mí!

Pero el gaitero no le hizo el menor caso, y tomó su gaita vieja, para demostrar al párroco que su relato era verídico; y en cuanto comenzó a tocar su antiguo instrumento, sonó una música maravillosa y, desde aquél día hasta que su brazo ya no tuvo fuerzas para presionar el odre de la gaita, nunca hubo en ningún condado de Erín un músico tan solicitado como Swenû, El Gaitero.

LOS GNOMOS DE COVA DA SERPE



egún cuentan las antiguas leyendas gallegas, cuando la *Serra da Cova da Serpe,*[1] en la región de la Coruña, se cubre de nieve, los lobos, arrojados de sus cubiles por el hambre y el frío, bajan en manadas por los faldeos, y más de una vez se los ha oído aullar en coros pavorosos, no sólo en los caminos, aterrando a los viajeros, sino hasta en las calles mismas de los pueblos, donde los habitantes se encierran en sus casas a cal y canto. Pero no son precisamente los lobos los merodeadores más terribles de la Cova da Serpe; en sus riscos superiores, en sus cimas desoladas y sus cuevas interminables, pululan unos espíritus diabólicos que por las noches bajan en enjambres por las laderas, juegan en las aguas de las fuentes y arroyos y se hamacan en las ramas de los árboles desnudos.

Ellos, y no otros, son los que aúllan a coro con los lobos, empujan inmensas bolas de nieve que bajan rodando desde los picos más altos, arrollando todo lo que encuentran en su camino, y los que bailan y corren como llamas azules, rojas y amarillas, sobre la superficie de los pantanos.

Entre estos espíritus diabólicos que, arrojados de los llanos y los lugares poblados por los exorcismos de la Iglesia, se refugiaron en las cuevas más altas, los hay de diversas familias y, como tales, se aparecen ante nosotros con formas y tamaños diferentes. Sin embargo, los más detestables y malévolos de todos ellos, los que se insinúan con frases seductoras, conquistando el corazón de las jóvenes son, sin duda alguna, los gnomos. Estas pérfidas criaturas viven en las entrañas de los montes, conocen a la perfección sus cuevas y senderos interiores, y cuidan celosamente los tesoros que las rocas encierran en su seno, entre los que pueden contarse las vetas auríferas, los yacimientos de metales preciosos y los innumerables depósitos de piedras preciosas.

Según cuenta un antiguo relato de esta región de la Serra da Cova da Serpe un joven pastor, tratando de recuperar a una de sus ovejas extraviadas, penetró en uno de esos antros, horrorosos y magníficos a la vez, con sus bocas disimuladas por espinosos matorrales y cuyo fin no fue visto nunca por hombre alguno. Cuando ingresó a la cueva, el pastor era un hombre joven, garboso y *atezado,* pero cuando regresó del interior de la montaña, su rostro se encontraba pálido como la muerte y su cabello había encanecido como el de un anciano. Había descubierto el secreto de los gnomos; había respirado la fétida y ponzoñosa atmósfera de sus cubiles, y pagó su atrevimiento con un envejecimiento prematuro. Pero en lo que le quedó de vida pudo referir a quien quisiera escucharlo lo que había visto, y su historia fue transmitida de padres a hijos desde incontables generaciones.

De acuerdo con lo que él mismo narró, se internó caverna adelante, hasta llegar por último a unas interminables galerías que descendían abruptamente hacia las entrañas de la tierra; estos enormes pasadizos estaban alumbrados por un fulgor misterioso y fantasmal, producido, al parecer por la fosforescencia de innumerables trozos de gemas cristalinas, de todas las formas exóticas e inverosímiles que ninguna mente humana podría haber imaginado.

El piso, las paredes y el curvo techo abovedado de los inmensos salones en que se abrían de tanto en tanto las galerías, se veían jaspeados por estrías de colores diversos, como los mármoles más finos, pero las vetas eran de oro y plata, y en ellas aparecían incrustadas infinidad de piedras preciosas entre las que podían identificarse rutilantes diamantes, rubíes rojos como la sangre, verdes esmeraldas, zafiros, topacios y muchas otras piedras desconocidas, que el pastor sólo pudo describir diciendo que sus ojos se habían encandilado al contemplarlas.

El más absoluto silencio lo acompañó durante su descenso por aquellos interminables pasadizos; ningún ruido, excepto el de sus pasos, rebotaba en sus anfractuosidades y, a intervalos irregulares, unos gemidos prolongados y lastimeros, provocados por un viento de origen desconocido que circulaba a lo largo de aquel intrincado dédalo de corredores. Escuchando con más atención, el pastor también pudo percibir el susurro de aguas corrientes que discurrían por las paredes, y el rumoreo desconcertante de un río de lava subterráneo que hervía debajo de la roca que pisaban sus pies.

El joven, solo y perdido en aquel laberinto inverosímil, caminó durante largas horas sin poder encontrar una salida, hasta que finalmente descubrió el manantial cuyo rumor había escuchado tiempo antes. Encontró el arroyuelo tras un recodo de la gruta, que brotaba de una de las paredes como una fantástica cascada de plata coronada de espuma, y corría por el piso descendente, produciendo un murmullo cristalino al acariciar sus aguas las peñas y las grietas de la roca viva. En sus márgenes crecían plantas desconocidas que el pastor, a pesar de haber vivido toda su vida en la región, no pudo siquiera identificar; algunas de ellas, que salían a través de las fisuras de las piedras, tenían una extrañas hojas anchas y carnosas, y otras, que se arraigaban dentro mismo del arroyo, eran finas y delgadas como cintas que ondulaban con los movimientos del agua.

Entre estas plantas se movían unos seres extraños que, en algunas ocasiones parecían humanos de corta estatura y gran deformidad, en otras grandes salamandras refulgentes y un momento más tarde se transformaban en efímeras llamaradas multicolores que danzaban en locas espirales sobre las plantas. En esas criaturas, el pastor identificó aterrado a los gnomos que, desplazándose por los corredores de piedra, corriendo como enanos patizambos y deformes, siseando y arrastrándose como reptiles o trepando por las paredes y corriendo sobre la superficie del agua en forma de fuegos fatuos, extraían y atesoraban sus fabulosas riquezas. Aún en medio de su terror, el joven recordó lo que las leyendas cuentan de aquellas entidades diabólicas: son ellos los que conocen los escondrijos donde los avaros entierran sus tesoros y que sus herederos luego buscan en vano; son ellos los que saben dónde los moros dejaron sus botines al ser expulsados de España; son ellos, y no otros, los que localizan y roban las alhajas y valores que se pierden y luego los ocultan en sus guaridas subterráneas, porque son los únicos que pueden transitar por aquellos corredores malsanos.



Allí, escondido entre las hojas carnosas, el pastor pudo comprobar la existencia de objetos exóticos y de costo inapreciable, entre los que podían verse copas cinceladas en oro y plata, con incrustaciones de piedras preciosas; ánforas de los mismos metales, ricamente trabajadas y colmadas de rubíes, diamantes y esmeraldas; collares y diademas de perlas y gemas, y arcenes enteros llenos de monedas con formas y caracteres imposibles de reconocer; tesoros, en definitiva, tan incalculables y fantásticos que la razón se negaba a aceptarlos. Y todas aquellas riquezas brillaban con tal intensidad, que el pastor relató que parecía que todo el aire estaba lleno de chispas de colores y que la caverna misma se encontraba en llamas, y las imágenes rielaban

como a través del calor de una hoguera.

Y fue entonces cuando la codicia comenzó a disipar el miedo del pastor, quien, deslumbrado por la contemplación de tantas joyas, cada una de las cuales lo enriquecería de por vida, intentó recoger algunas de ellas, cuando, a pesar del bramido del río de lava, la profundidad de la roca, el rumor del arroyo y las risotadas de los gnomos, llegó hasta sus oídos el repique de la campana de la ermita del pueblo, llamando a los fieles a la oración de la tarde. Al oír su clamor, el pastor, que ya había sido visto por los gnomos y estaba a punto de ser alcanzado por ellos, cayó de rodillas, encomendándose a la protección de la Virgen de Cova da Serpe, patrona de la iglesia. Y así, en un abrir y cerrar de ojos, y sin saber a ciencia cierta cómo ni por qué medio, se encontró repentinamente fuera de la cueva, tirado a un costado del camino que conducía al pueblo, y aturdido como si hubiera salido de un largo sueño.

Desde entonces, los lugareños de la Serra da Cova da Serpe saben por qué la fuente del mercado trae a veces en sus aguas restos de un finísimo polvo de oro y, en ocasiones, en el murmullo que causa se mezclan palabras y suspiros confusos pero sugestivos, que los gnomos vierten en ellas, para seducir a los ingenuos y avariciosos que los escuchan, prometiéndoles riquezas que terminan por ser su perdición.

LA BELLA JANEY Y EL PRINCIPE *SlTH*



egún cuenta la leyenda, Lady Janet, hija de un ahora anciano *rîxs*[1] de la región de Connacht, en la verde Erín, era una hermosa joven que residía con sus padres en su castillo de Drumooggy, en las márgenes del Lough Corrib. La princesa, quien a sus jóvenes 17 años aún no había conocido la embriaguez del amor, se dirigía, en una ocasión, a visitar a su hermana, que por ese entonces residía con su esposo, Señor de las Islas Remotas (Hébridas), cuando encontró junto a la fuente de Cauterhaugh a un *sith*[2] que había sido malherido de un flechazo en el cuello por un malvado cazador. . Inmediatamente, la hermosa joven, que era versada en las artes de la sanación y la magia blanca, cortó y retiró el astil, y dio a beber al *sith* una pócima que preparó con algunas hierbas recogidas en los alrededores. Una hora más tarde, Tam Lin —que tal era el nombre del *sith*— se había recuperado por completo, y la princesa pudo conversar extensamente con él.

—Me has salvado la vida —dijo Tam Lin— y ahora te pertenezco. Estaré siempre cerca de ti, para satisfacer tus deseos y tus caprichos, aunque deba dar mi vida para ello. Solamente deberás hacer sonar esta campanilla —agregó, entregándole un pequeño dije en forma de campana— y de inmediato estaré junto a ti, te encuentres donde te encuentres.

—De ninguna manera deseo que mueras por mí —respondió Lady Janet—, pero agradezco tu regalo, porque nos permitirá volver a vernos; además, me permitirá recordar por siempre nuestro encuentro, aunque sin él tampoco podría olvidarlo.

Todo el resto del día y la noche pasaron juntos ambos jóvenes, y a la mañana siguiente la comitiva continuó su viaje, y Lady Janet pudo al fin completar la visita a su hermana; sin embargo, durante todo ese tiempo, la princesa se mostró ensimismada y ausente, como si su cabeza se encontrara en otro lado.

—Janet —le dijo su hermana, cuatro semanas después de su arribo y pocos días antes de su partida—; hace ya tiempo que no nos vemos, pero estoy segura de que algo está inquietando esa cabecita tuya. ¿Hay algún galán por allí que haga latir tu corazón y no te corresponda, o que no se anime a declararte su amor? —le preguntó.

—Lo siento, Mildred, pero ni siquiera yo sé exactamente lo que me pasa —respondió la princesa, y a continuación le contó todos los detalles de su episodio con el *sith*—. Creo que lo amo, y con él he conocido el éxtasis, pero nuestras existencias son tan dispares, que no puedo imaginarme que puedan unirse.

—Cabe una posibilidad —apuntó su hermana—; no es la primera vez que la "gente pequeña" transforma a la gente en seres como ellos, ya sea por capricho o por castigarlos por alguna acción en contra de ellos.

—¿Y cómo podría asegurarme de ello?

—Es muy simple: ¡convócalo y pregúntaselo! —la urgió su hermana Mildred.

—No me gustaría obligarlo a presentarse aquí. Haré algo mejor; volveré al lugar donde nos encontramos y lo llamaré.

Días más tarde, la princesa regresó a la fuente y allí agitó la campanilla que Tam Lin le había regalado. Al instante, el *sith* compareció ante ella, preguntándole:

—¿Puedo servirte en algo, princesa? Mi más ardiente deseo es hacer algo por ti, porque te amo y te amaré por siempre, pero nuestras aparentes diferencias físicas parecen separarnos en forma irrevocable.

—¿Por qué dices "aparentes"? Dime, ¿eres realmente un gnomo o un ser humano? Te lo pregunto porque estoy embarazada, y quiero saber si el padre de mi hijo es un *sith* o una persona. Siento que te amo, pero necesito saber qué eres.

—Janet, verdaderamente soy un ser humano; soy el príncipe heredero del reino de Carrick, pero en cierta ocasión, mientras cazábamos en compañía de unos amigos, mi caballo cayó y, repentinamente y sin saber cómo, me vi prisionero de la reina de las hadas. Ella se enamoró de mí y, como yo no le correspondía, me transformó en un *sith* para que, con el tiempo, adquiriera sus costumbres y la aceptara. —¡Mi adorada Janet —continuó Tam Lin, suspirando—, si tú quisieras, podrías salvar nuestro amor!



—¿Cómo podría hacerlo? ¡Sólo dime cómo y lo haré, pues ya no podría continuar viviendo sin ti!

—Mañana, en la noche de Samhain, ve al cruce de este camino con el que conduce a Derrinkee, y espera junto a la fuente de Counternaugh a que yo pase en el cortejo de la reina, montado en un caballo blanco, vestido con una armadura blanca y con el pelo cubriéndome el rostro. También llevaré un guante en la mano izquierda, y la derecha desnuda. Si puedes detener el caballo y me abrazas para ayudarme a bajar de él, quedaré libre. Sin embargo, te advierto que, mientras me sostengas en tus brazos, primero me convertiré en una salamandra, luego en una serpiente y, finalmente, en una pantera; pero, descuida, ninguno de ellos te herirá. Luego me convertiré en un hierro candente que sí te quemará la mano, y al cual deberás arrojar al agua;

procura tener una manta a mano para taparme cuando salga de la fuente, para que la reina de las hadas no me reconozca.

Deseosa de recuperar a Tam Lin, Lady Janet se apostó junto a la fuente y, al día siguiente, cumplió al pie de la letra sus instrucciones. Entonces, el joven gnomo recuperó su estatura y porte original, convirtiéndose en un esbelto príncipe que, a pesar de la maldición proferida por la reina de las hadas, compartió, de allí en más, la vida de la princesa, y se convirtió, a su debido tiempo, en el Señor de Connacht, gobernando con justicia y equidad los dos reinos que habían unificado con sus esponsales.

LA LARGA VIDA DE OSSYAN

De acuerdo con una antigua leyenda irlandesa, Ossyan, el bardo/guerrero hijo de Finn McCumhall,[1] alcanzó la edad de trescientos años, y así es como él mismo relató sus andanzas, al regreso de Tirnanoge:[2]

Luego de acallarse los últimos ecos bélicos de la batalla de Gavra, donde cayeran tantos de nuestros hombres, estábamos con un grupo de guerreros *fianna* cazando en la ribera oeste del Lough Lein, una hermosa mañana de primavera cuando, mientras galopábamos tras un enorme ciervo de ocho puntas, divisamos a un jinete que avanzaba hacia nosotros, proveniente del oeste. Mirando atentamente, pudimos ver que se trataba de una mujer, montada sobre un magnífico y brioso potro blanco como la nieve. Tanto mi padre, Finn, como el resto de la comitiva —incluido yo, por supuesto— quedamos tan sorprendidos ante la presencia de tan hermosa doncella, que el ciervo escapó rápidamente, perdiéndose en la espesura del bosque de Athlone.

La bella y desconocida joven, pues no tendría más de diecisiete años, vestía un suntuoso vestido negro, salpicado de estrellas de oro rojo, y ceñía su talle con una cadena del mismo metal. Su cabello dorado, que caía en cascada por su espalda, cubriendo en parte el respaldar de la silla, estaba ceñido en su frente por una diadema, también de oro, guarnecida de esmeraldas y rubíes. Sus ojos celestes eran tan límpidos y claros como dos gotas de rocío y, mientras su mano diminuta y marfilina sostenía las riendas de seda recamadas en oro, se mantenía erguida sobre la silla con más gracia que los cisnes de Lough Lein. El blanco corcel estaba cubierto con una fina gualdrapa de seda roja, y en toda Erín no habría podido encontrarse un potro más hermoso ni mejor plantado que aquél.

Al llegar junto a nosotros, la doncella se dirigió a Finn con una voz tan dulce y gentil como ninguno de nosotros había oído jamás:

—Finn McCumhall, rey de los *fianna*, he llegado aquí luego de un muy largo y cansador viaje, ya que mi país se encuentra al otro lado de Erín, en el Mar Occidental. Soy un hada, pero también soy la hija del rey de Tirnanoge, la princesa Niamh, La de los Cabellos de Oro.

—¿Y cuál es la causa que te ha hecho venir desde tan lejos, atravesando el mar y toda Irlanda? ¿Te ha abandonado tu esposo? ¿O quizás has tenido algún otro inconveniente peor?

—Mi esposo no podría haberme abandonado, porque jamás tuve uno, ni estuve comprometida con hombre alguno. Pero mis poderes mágicos me han permitido conocer a tu hijo Ossyan y me he enamorado de él; eso es lo que me ha traído a Erín. Sin embargo, no creas ni por un minuto que mi amor se debe simplemente a un capricho o un impulso; mis poderes, como te he dicho, me permitieron apreciar su valor en la batalla, su gentileza, su bondad y su condición de caballero sin tacha, y esto me ha llevado poco a poco a enamorarme de él. Créeme que no me ha sido fácil decidirme; muchos príncipes y nobles de mi padre han solicitado mi mano en matrimonio, pero jamás he aceptado sus propuestas, ni he permitido que mi padre lo hiciera, hasta que comprendí que mi corazón sólo podría latir por tu gentil hijo Ossyan.

Al contemplar y escuchar a la hermosa doncella pronunciar estas palabras, sentí mi pecho inflamado de amor por ella; acercándome, tomé su blanca mano y le murmuré, desde lo más profundo de mi corazón, que era una dulce estrella, plena de brillo y de hermosura, y que, de allí en más, no podría existir otra mujer en mi vida.

—Entonces te impongo un *geis*[3] que los héroes auténticos jamás violan: me acompañarás en

mi corcel hasta Tirnanoge, el país de la eterna juventud —dijo la rubia Niamh—. Es la más placentera y atractiva de todas las regiones del orbe; allí abundan las joyas y los metales preciosos, pero nadie los atesora, porque no son necesarios. Las plantas fructifican todo el año y el alimento se obtiene sin esfuerzo alguno. Te proporcionaré los caballos, los sabuesos, las ropas y las armas que tu capricho te dicte, entre ellas una arma dura y una cota de malla que no pueden ser



traspasadas por arma alguna, y una espada templada mediante un hechizo, de la cual ningún hombre ha escapado vivo. Obtendrás majadas incontables de ovejas con vellocino de oro, rebaños enteros de vacas que te proporcionen su carne y su leche, y cientos de arpistas y gaiteros que te acompañen en tus relatos. Miles de guerreros estarán bajo tu mando, y ostentarás el escudo que mi padre, el rey de Tirnanoge tiene reservado para ti, y que te protegerá en las batallas y todos los peligros que puedan surgir en tu camino. Por tu cuerpo no pasará el tiempo, y no sufrirás la degradación de la vejez y las enfermedades; serás eternamente joven y tu actual fuerza y gallardía no te abandonarán jamás. Gozarás de todos estos beneficios y muchos más, que sería demasiado largo enumerar, y yo seré tu esposa, si aceptas venir conmigo a Tirnanoge.

—No habría sido menester que me mencionaras todas esas maravillas, ni que me pusieras el *geis para* inducirme a ir contigo a cualquier lugar, ya sea de este mundo, de otro, o al mismo infierno, si fuera necesario. Desde el momento mismo en que mis ojos se posaron en tu hermosura, tú eres la única mujer para mí. Te acompañaré extasiado al País de la Juventud.

Cuando mi padre y los *fianna* me oyeron pronunciar estas palabras, lanzaron un grito de pena al comprender que los abandonaría, y Finn, acercándose, estrechó fuertemente mi mano, diciendo con tristeza:

—¡Ossyan, hijo mío, nos abandonas a todos, y algo en mi corazón me dice que no volverás mientras haya vida en nuestros cuerpos!

—Finn, amigo y padre mío, no os preocupéis por algo que ya se ha repetido cientos de veces. En muchas ocasiones he estado separado del hogar, en batallas y conquistas, y siempre he

regresado. ¡Esta vez no será distinta de aquéllas! —Pero algo en mi interior hizo que mirara fijamente el hermoso y viril rostro de mi padre, empañado por el dolor, porque yo también presentí que no volvería a verlo vivo.

Nos abrazamos estrechamente y luego me despedí de mis amigos y camaradas de armas y de cacerías, mientras la bella Niamh se movía hacia adelante en la silla, haciéndome lugar a sus espaldas; monté, y la doncella dio una orden a su corcel, que partió rumbo al oeste con un galope fácil y sereno hasta que, luego de cruzar todo el territorio de Erín, llegamos a la orilla del Mar Occidental. Allí, cuando sus herraduras de oro tocaron las aguas, se detuvo sólo un instante y relinchó tres veces, pero a una nueva orden de Niamh, reanudó su sostenido galope, esta vez por sobre la cresta de las olas, a una velocidad que ni la más ligera de las barcas habría alcanzado bajo el impulso de un viento huracanado.

Inmediatamente perdimos de vista la costa; ante nuestra mirada sólo podían distinguirse olas y más olas, rompiendo unas contra otras en feroces marejadas que, sin embargo no nos mojaban ni afectaban en lo más mínimo. Aparecieron otras costas y otros continentes, y pronto fueron quedando atrás uno tras otro; a nuestro paso, sin embargo, fueron desfilando escenas prodigiosas: pueblos y ciudades gigantescas; mansiones blancas como la nieve, rodeadas de maravillosos jardines, y casas pequeñas y humildes, desde las cuales nos saludaban sus moradores, ocupados en sus labores. En una oportunidad cruzó ante nuestra vista un fuerte ciervo de grandes cuernos, que saltaba ágilmente de la cresta de una ola a la próxima y, siguiéndole el rastro de cerca, en actitud de caza, un enorme sabueso blanco de rojas fauces. Vimos también pasar a una joven doncella, de singular hermosura, que llevaba una manzana de oro en su mano y cabalgaba un palafrén tordillo, y, junto a ella, un gallardo guerrero jinete en un brioso potro negro; luego, ambos se sumergieron en las aguas, mientras la roja capa de la niña revoloteaba, juguete de las olas.

Sintiéndome azorado por la contemplación de todas aquellas maravillas, pedí a mi amada que me explicara su significado, pero ella quitó importancia a lo que estábamos contemplando:

—No te dejes impresionar por estas imágenes, Ossyan; todos estos portentos no son nada comparados con lo que verás en Tirnanoge.

Algún tiempo más tarde pudimos ver a la distancia una nueva costa y allí, sobre un empinado risco, el palacio más hermoso que hubiera visto en mi vida; sus torres y sus minaretes fulguraban bajo el cálido sol de la mañana como si fueran de oro. Pregunté a Niamh a qué casa real pertenecía aquella maravilla, y qué reino era aquél, y ella me respondió:

—Esa es la Isla de las Virtudes. Su rey es un gigante *formaré* [4] de nombre Ardiûs, que en su lengua significa "el más alto de todos". Su esposa, la reina, es la hija del rey de la Tierra de la Vida, a la que Ardiûs se llevó por la fuerza de su propio país y la retiene prisionera. Sin embargo, ella le impuso un *geis*, por el cual el formoré no puede desposarla ni hacerla suya hasta que aparezca un campeón que luche contra él en un combate individual; si el gigante gana, ella deberá convertirse en su esposa, y quedará libre si el forastero vence en la lid.

—Jamás he escuchado música alguna que suene tan melodiosa y embriagante como tu voz; ¡que Dios te bendiga por ella, mi hermosa Niamh! —le dije, porque repentinamente sentí la necesidad de hacerlo así—. Me agrada tanto escucharte, que por un instante casi paso por alto las penurias que debe de estar pasando esa princesa. Pero, si tú me lo permites, dueña mía, deseo ir a ese palacio, para enfrentarme con ese formoré y liberar a la dama.

—Esas, y no otras, son las palabras que esperaba salieran de tus labios —respondió Niamh. De modo que llegamos a tierra y, cuando nos aproximábamos a palacio, salió a nuestro encuentro la joven y bella cautiva, que nos dio la bienvenida y nos condujo al interior, donde nos invitó a sentarnos en sendas sillas de oro y plata. Luego nos sirvieron un opíparo banquete con exquisitas

viandas y cornucopias llenas de hidromiel y *metheglyn*,[5] al término del cual la princesa abordó el tema de su cautiverio y nos narró con más detalles lo mismo que yo ya había escuchado de labios de Niamh. Al terminar, mientras las lágrimas corrían por sus rosadas mejillas, se lamentó diciendo:

—¡Jamás podré regresar a mi tierra ni volveré a ver a mis padres, mientras ese cruel y gigantesco formoré siga viviendo!

—Seca ya tus lágrimas y tranquilízate —la consolé, sintiéndome conmovido hasta lo más profundo de mi ser—. Yo enfrentaré a ese vil gigante, y lo mataré o caeré muerto en tu defensa —agregué, estrechando su mano para sellar mi promesa.

En ese preciso instante escuchamos unos pesados pasos que se acercaban, y el portal del salón se ocupó casi completamente con el corpachón de Ardiûs, que llevaba sobre sus hombros un lío de pieles de ciervo y un enorme garrote de roble en su mano derecha. Al vernos, arrojó al suelo su carga de pieles y, sin saludarnos siquiera, echó a la princesa una mirada amenazante y me desafió a luchar inmediatamente.

En lo que a mí respecta, jamás me ha inquietado una provocación, ni me asustaba aquel enemigo en particular, por muy grande y terrorífico que pareciera, así que me lancé al combate de inmediato, sin ningún temor en mi corazón; sin embargo, aunque en mi vida había librado infinidad de batallas en Erín, ya fuera contra invasores extranjeros, animales feroces y hechiceros malignos, jamás me había costado tanto enfrentar a un enemigo. Luchamos sin detenernos durante tres días con sus correspondientes noches, sin dormir, sin comer y sin beber, pues el formoré parecía incansable, y yo no estaba dispuesto a dar el brazo a torcer. Al cabo del tercer día, cuando miré a las dos princesas, abrazadas y con los ojos desorbitados por el temor, evoqué las formidables hazañas guerreras de mi padre y decidí que no podía deshonrar su nombre, pereciendo a manos de aquel ser vil y despreciable. Entonces, sacando fuerzas de flaqueza, lancé una fulminante embestida, arrojando al formoré por tierra y, antes de que pudiera recuperarse, le seccioné el cuello, separando la cabeza de su tronco.

¡Cuál no sería la alegría de las princesas al ver al monstruo muerto, tendido sobre las losas del patio! Profiriendo gritos de regocijo, corrieron hacia mí y me condujeron al interior del palacio porque, es preciso reconocerlo, yo tenía heridas y



magullones en todo el cuerpo y, ahora que la excitación de la lucha había cesado, sentía vahídos y estaba a punto de desmayarme. Pero cuando Aileen —que así se llamaba la hija del rey de la Tierra de la Vida— me aplicó un ungüento y me dio a beber una pócima de hierbas, me recuperé rápidamente y, en poco tiempo más, ya estaba en posesión de todas mis facultades físicas.

Al día siguiente cavé una tumba suficientemente amplia y sepulté en ella al formoré, levanté con piedras un gran túmulo y coloqué sobre ellas otra roca con su nombre grabado. Esa noche descansamos plácidamente y al alba Niamh me dijo que era tiempo de partir nuevamente hacia Tirnanoge, de modo que nos despedimos de Aileen, quien lloró de pena ante nuestra partida, hecho que nosotros también lamentamos profundamente.

Una vez montados sobre el soberbio potro blanco, éste, a una orden de Niamh, partió raudamente hacia el oeste, lanzó los tres consabidos relinchos al tocar sus cascos el agua, y pronto no vimos a nuestro alrededor más que olas y espuma, y nos adentramos en el mar azul y transparente con la ligereza y la suavidad del viento de primavera sobre las colinas de Leinster. Volvimos a ver a la doncella de la manzana de oro seguida por el joven guerrero, y poco después al ciervo perseguido por el sabueso blanco. También volvimos a pasar junto a nuevas ciudades, islas desconocidas y palacios de increíble arquitectura.

Repentinamente, ominosas nubes comenzaron a ocultar el sol, y pronto estalló una terrible tempestad, iluminando el mar con sus constantes relámpagos; sin embargo, aunque el huracán soplaba y se arremolinaba desde los cuatro horizontes, y las olas rugían embravecidas a nuestro alrededor, el potro blanco proseguía impertérrito su recta travesía, con la misma velocidad y seguridad que antes, sin que las salpicaduras ni los rayos demoraran un ápice su marcha ni alteraran su rumbo en lo más mínimo.

Tiempo después, cuando la tempestad amainó y el sol volvió a brillar sobre nosotros, pude ver, a corta distancia, una tierra verde y florida, un país de herbosas praderas, agrestes picos y azules lagos y cascadas. Junto a la costa, al pie de un risco, divisé un palacio cuyo lujo y esplendor no desmerecía en nada al de la Isla de las Virtudes. Todos sus tejados y cúpulas estaban enchapados en oro, y en sus paredes, recubiertas de ónice, había engarzadas gemas de todo tipo y color, formando hermosos diseños. A su alrededor podían verse acogedoras casas construidas en diversos tipos de piedras por los arquitectos más hábiles que había visto en mi vida. Le pregunté a Niamh el nombre de aquel país y me contestó con una voz en que se notaba su orgullo:

—Este es mi país natal, Tirnanoge. En él encontrarás todo lo que te he prometido, y muchas cosas más aún.

Tan pronto como hubimos llegado a tierra y desmontado, se acercó a nosotros, viniendo desde el palacio, una comitiva de guerreros de noble apostura y suntuosas vestiduras, que se apresuraron a recibirnos y darnos la bienvenida. Los seguía una chispeante multitud, encabezada por Caerius, el rey y padre de Niamh, que lucía una refulgente túnica recamada en plata y una rutilante corona de oro, con esmeraldas, diamante y rubíes engarzadas en ella. A su lado la reina, acompañada por un séquito de un centenar de doncellas, vestía una clámide blanca como la nieve, bordada con hilos de oro y una diadema tan brillante como la corona de su esposo. A pesar de haber visto muchos nobles en mi vida con Finn, me pareció que aquella pareja real superaba largamente a cualquier otra del mundo en belleza, gracia y majestad.

Una vez que los reyes hubieron besado a su hija y desahogándose de su larga separación, Caerius tomó mi mano y se dirigió en alta voz a la multitud, que no era otra cosa que la totalidad de los habitantes de la Tierra de la Juventud que habían venido a saludar a su adorada princesa:

—¡Pueblo de Tirnanoge!, éste es Ossyan McCumhall, hijo de Finn McCumhall, por quien mi hija y vuestra princesa cruzó el Mar Occidental hasta la verde Erín. El será el esposo de Niamh,

el hada de cabellos de oro. Valiente Ossyan —continuó, dirigiéndose a mí—, te damos nuestra más calurosa bienvenida. En nuestro país te espera todo tipo de placeres sin pecado, para disfrutar de los cuales serás eternamente joven. Si has accedido a venir con ella es porque deseas que mi hija, la gentil y dulce Niamh, sea tu esposa, y yo, el rey de Tirnanoge, así lo dispongo.

Agradecí sinceramente al rey sus palabras y besé la mano de la reina, después de lo cual regresamos a palacio, donde encontramos servido un espléndido banquete. Los festejos y las demostraciones de afecto del pueblo y los nobles duraron diez días con sus noches, tras de los cuales Niamh y yo nos casamos.

Viví en el País de la Juventud durante algo más de tres años, pero al cabo de ese tiempo, comencé a sentir un acucioso deseo de ver a mi padre Finn y a mis viejos camaradas de armas, y pedí al rey y a mi adorada esposa que me permitieran visitar Erín. El rey me dio su permiso, pero Niamh me dijo:

—No puedo hacer otra cosa que aceptarlo, pero con un profundo dolor en el alma, porque mucho me temo que nunca volveremos a vernos.

—No debes albergar dudas ni temores de ninguna clase, porque los lazos que me unen a ti son más fuertes que cualquier otro que jamás haya tenido sobre la tierra; además, el corcel blanco conoce perfectamente el camino, tanto de ida como de vuelta, y me llevará y me *traerá* de regreso sano y salvo. —Entonces ella pronunció estas palabras, que en ese momento me parecieron muy extrañas, pero que no tardaría en lamentar no haberlas comprendido:

—No puedo negarme a tu pedido, aunque tu viaje me ocasiona la inefable congoja de saber que es casi seguro que no vuelvas a Tirnanoge. Erín no es ahora el país que dejaste cuando vinimos aquí. Cuando llegues allí habrán transcurrido trescientos años, y el gran rey Finn McCumhall y sus *fianna* habrán desaparecido; en vez de ellos, encontrarás una multitud de sacerdotes cristianos, encabezados por uno llamado San Patricio. Ahora, escucha bien mis palabras, pues de ello depende que volvamos a vernos: si bajas una sola vez del corcel blanco, si por alguna circunstancia pones un pie en la nueva Erín, jamás volverás a mí.

Le prometí —quizás sin asimilar en toda su profundidad el significado de sus palabras— que no olvidaría sus consejos y que no me apearía del potro blanco por ninguna razón. Mi alma se sentía agobiada al mirar su dulce rostro e intuir su pena; pero, aun así, mi corazón palpitaba aceleradamente ante la idea de volver a ver a Erín. Me despedí tiernamente de mi amada Niamh y ella reiteró su advertencia:

—Te suplico que lo tengas presente: si posas de nuevo los pies sobre la verde hierba de Erín, jamás podrás regresar a este hermoso país.

Cuando monté el potro blanco, éste galopó en línea recta hacia el este, en dirección al mar, y avanzamos tan rápidamente como antes sobre su superficie, esta vez calma y tersa como la de un lago. El viento quedó a nuestras espaldas mientras galopábamos sobre las olas, y volví a pasar, esta vez solo, junto a muchas islas y ciudades, cruzándome con personajes ya conocidos, como el ciervo perseguido por el sabueso y la doncella de la manzana dorada; incluso, desde lejos, saludé a la princesa —ahora reina— de la Isla de la Virtudes, quien respondió mi saludo desde una ventana de su maravilloso castillo.

Finalmente, tocamos tierra en las verdes riberas de Erín y, mientras atravesaba todo mi país a lo ancho, miraba detenidamente a mi alrededor, pero tenía grandes dificultades en reconocer los antiguos paisajes y lugares, porque todo parecía extrañamente distorsionado. Llevado por mi extraordinario corcel, llegué finalmente a Leinster, pero no vi rastro alguno de Finn y sus *fianna*, *y* las palabras de Niamh comenzaron a cobrar un nuevo y aterrador significado en mi mente. Al llegar a los alrededores de Alien, donde otrora se había erigido el palacio de mi padre, distinguí a lo lejos a un grupo de pequeños hombres y mujeres, algunos de ellos montados sobre caballos tan

diminutos como ellos,[6] y cuando me acerqué, me observaron con gran curiosidad, asombrándose ante mi estatura y mi prestancia.

Alentado por su bienvenida, me di a conocer y les pregunté por Finn y sus *fianna,* si vivían aún, o si habían sido aniquilados por algún enemigo o alguna repentina catástrofe, y un anciano que parecía ser el más sabio del grupo me respondió:

—Todos nosotros hemos oído hablar, de un modo u otro, del héroe Finn McCumhall, que rigiera a los *fianna* de Erín en tiempos remotos, y cuyo valor y sabiduría no tuvo igual en toda Irlanda. Los bardos y *filidh*[7] han narrado sus hazañas y las de sus *fianna,* pero todos ellos han desaparecido hace ya mucho tiempo. También hemos oído decir que el hijo de Finn, llamado Ossyan, se fue con una hermosa y joven hada a Tirnanoge, el País de la Juventud, y jamás regresó. Su padre y sus amigos, que sufrían por su ausencia, trataron de localizar el lugar y para ello fletaron innumerables expediciones, pero jamás fueron capaces de ubicarlo.

Al escuchar estas palabras del anciano, mi alma se sintió agobiada por la pena y, silenciosamente, aparté el caballo de aquella gente que me contemplaba asombrada y me dirigí en línea recta hacia Alien, cruzando las verdes planicies de Leinster, en las que tantas veces habíamos cazado ciervos con mis camaradas *fianna.* Pero al llegar allí recibí la más amarga de las sorpresas, ya que encontré la colina desierta, sin rastro alguno de los aldeanos que habían poblado el lugar, y el castillo de mi padre en ruina y cubierto por la maleza.

Con renuencia, aparté lentamente el potro blanco de lo que había sido mi hogar durante muchos años, y recorrí la región en todas direcciones, en busca de indicios de quienes alguna vez —las palabras de Niamh martillaban amargamente mis oídos— habían sido mis amigos. Sin embargo, lo único que hallé fueron pequeños grupos de pobladores desconocidos, que me contemplaban con una actitud desconfiada, y nadie reconocía en mí al hijo de quien había sido el rey absoluto de aquella región. Visité todos los rincones que alguna vez habían regido los *fianna,* pero todos sus feudos estaban como en Alien, solitarios e invadidos por la cicuta y las ortigas.

En mi peregrinaje, finalmente arribé a Glenasmole, donde tantas veces *cazara* con Edwin McEntyre, uno de mis camaradas *fianna,* y allí vi a un gran grupo de gente reunida alrededor de una enorme roca. Tan pronto como me vieron, uno de ellos se dirigió rápidamente hacia mí y me dijo:

—Poderoso héroe, a la primera mirada se ve que tú eres un hombre generoso y de grandes fuerzas; te suplico que nos ayudes en este apuro, porque de lo contrario muchos de nosotros vamos a encontrar la muerte aquí.

Acerqué mi caballo al centro del grupo y pude ver que trataban en vano de desplazar una enorme piedra, lisa como una laja. Esta se hallaba semilevantada del suelo por un extremo, y varios de los hombres se habían introducido debajo de ella, pero no eran lo suficientemente fuertes para terminar de alzarla; peor aún, ni siquiera eran capaces de soportar su peso mucho tiempo más, por lo que estaban en un inminente peligro de ser aplastados por ella.

Mi primer sentimiento fue de vergüenza, al ver que tantos hombres fueran incapaces de levantar una laja que mi amigo Edwin, de haber estado vivo, hubiera tomado con una sola mano y la hubiera arrojado a mil yardas de aquella débil muchedumbre. Sin embargo, después de haber comprendido el verdadero peligro que corrían aquellas gentes, la piedad se impuso rápidamente a este sentimiento e, inclinándome hacia adelante en la montura, tomé la piedra con la mano izquierda y la levanté más de dos pérticas[8] de su posición anterior, permitiendo así que los hombrecillos abandonaran su peligrosa posición.

Pero aquel acto solidario significó mi perdición: el inusitado esfuerzo rompió la cincha que sujetaba la silla de oro a la espalda de mi corcel y, al echarme hacia adelante para evitar la caída, me vi repentinamente parado sobre mis dos pies; ¡parado precisamente sobre aquella tierra de

Erín que mi adorada Niamh me había anticipado que no debía pisar, so pena de no volver a verla nunca más!

El potro blanco, por su parte, apenas se vio libre de mi peso, corcoveó, lanzó un prolongado relincho y partió con la velocidad de un relámpago, dejándome allí de a pie, sumido en la más profunda desesperación al saber que ya no podría regresar jamás a Tirnanoge.

Instantáneamente después de la partida del corcel blanco, un irreversible cambio físico comenzó a producirse en mi cuerpo: mis cabellos rubios se convirtieron en hirsutas guedejas de un gris ceniciento; mi vista se enturbió hasta no poder distinguir mis dedos frente a mis ojos; mi rostro se transformó en una horrible máscara surcada por arrugas y pústulas; perdí mis fuerzas hasta el punto de no poderme tener en pie, y me desplomé al suelo, transfigurado en un anciano, arrugado, casi ciego, marchito y enclenque.

Jamás volví a ver al corcel blanco, que sin duda debe de haber regresado a su hogar; jamás recuperé mi juventud, mi vista ni mis fuerzas. Desafortunadamente, tampoco me fue concedida la merced de la muerte, y así continué viviendo en esta espantosa carcaza semihumana, recordando siempre la forma en que había abandonado a mi padre Finn y mis compañeros de armas, y eternamente acongojado por la pérdida de mi esposa Niamh, el hada de los cabellos de oro.

LA TRUCHA BLANCA DE LOUGH FEAAGH

Había una vez, hace ya muchísimo tiempo, una joven y hermosa doncella que vivía en un castillo, a orillas del Lough Feaagh, de la cual se dice que era la prometida del príncipe de Inchagoill, con el cual iba a desposarse el día de la fiesta de Samhain.[1] Pero, repentinamente, el príncipe fue asesinado y arrojado al lago y, desde luego, ya no pudo cumplir con el compromiso de casamiento que hiciera a la bella Aidù, que así se llamaba la bella joven.

A causa de esta decepción, y por ser frágil y tierna de corazón, Aidù enloqueció, y pasaba el día entero llorando a su prometido, hasta que un día, sin que nadie supiera cómo, desapareció, y los aldeanos atribuyeron esa desaparición a que las ninfas de Lough Feaagh se la habían llevado a su reino subacuático, para que se reuniera con su amado.

Sin embargo, poco tiempo después, en un arroyo próximo, cuyas aguas desembocaban en ese lago, la gente comenzó a comentar la presencia de una trucha completamente blanca, como jamás había visto nadie por aquella región. Y así, año tras año, la trucha permaneció en el lago y los arroyos y ríos que desaguaban en él, hasta que ni el más viejo de los moradores pudo recordar cuándo había aparecido por primera vez.

Con el tiempo, la gente comenzó a pensar que aquella trucha debía de ser la doncella, y que las ninfas la habían transformado en pez para que aguardara el regreso del príncipe del reino del más allá, y así reunirse definitivamente con él en las profundidades del lago. Y por ello, nadie le causó jamás daño alguno a la pequeña trucha, hasta que llegaron a Inchagoill tres perversos mercenarios sajones, quienes se rieron de los habitantes del pueblo, y se burlaron de ellos por creer en la existencia de la "gente pequeña", y por pensar que ellos podían haber convertido en pez a una persona. Luego, uno de ellos, envalentonado por la bebida, juró y perjuró que pescaría a la trucha y se la comería en la cena.

Y por cierto que logró apoderarse de la trucha con una red; luego la llevó a su campamento, avivó el fuego, sobre el que puso la sartén y, cuando estuvo caliente, echó en ella al pobre pez, que aún estaba vivo.

Al caer en el aceite hirviendo, la trucha chilló como un cristiano y el maldito, aunque se sorprendió un poco, rió a más no poder. Y cuando calculó que ya estaba cocida de un lado, la dio vuelta para freiría del otro.

Y aquí llegó su primera sorpresa, porque, a pesar de haber estado un buen rato en el aceite, el costado de la trucha no mostraba signo alguno de haber pasado por el fuego. Intrigado, el mercenario pensó: "Seguramente ha pasado tanto tiempo en las frías aguas del lago, que necesita más cocción; de cualquier manera, voy a darla vuelta, y veremos qué pasa", sin imaginarse siquiera que sus verdaderos sobresaltos aún estaban por comenzar.

Cuando creyó que el segundo costado ya estaba frito, volvió a dar vuelta la trucha y hete aquí que tampoco había rastros de quemadura. "Esto ya me está resultando pesado, pero volveré a probar." Y así lo hizo, y no una sino varias veces, pero aquélla parecía no inmutarse por la acción del fuego, así que el villano decidió: "Puede ser que se haya cocido y no lo parezca; veamos". Y, tomando su cuchillo de caza, trató de cortar un pedazo de la trucha para probarlo. Pero tan pronto como la hoja hizo la primera incisión, se oyó un alarido espantoso y el pescado, que no sólo no estaba frito, sino que ni siquiera estaba muerto, saltó de la sartén al suelo, y en su lugar apareció una joven doncella, tan hermosa como el cretino no había visto jamás, vestida de blanco y con

una diadema de oro sobre su frente, pero con los ojos fulgurantes por el dolor y la furia de un basilisco en su interior. Sobre su brazo podía verse el corte del cuchillo, y un reguero de sangre corría por su costado.

—¡Mira lo que has hecho, maldito! —lo increpó la dama, mostrándole el brazo—. ¿No podías dejarme tranquila, cómoda y fresca, en mi lago y en mis ríos, y no molestarme mientras espero a mi prometido?

El mercenario se estremeció como un perro mojado, balbuceando torpemente que no lo matara, e imploró abyectamente el perdón de la dama, diciéndole que no tenía ni la menor idea de que ella estaba cumpliendo una misión, porque en ese caso, ningún buen soldado como él hubiera interferido con ella.



—¡Pues esa misión es tremendamente importante para mí! —afirmó ella—, y si mi prometido llega mientras estoy ausente, y no puedo recuperarlo, te convertiré en un alevino de sapo, y me pasaré la eternidad persiguiéndote para comerte, mientras crezca la hierba o el agua corra por los arroyos.

El villano temblaba como una hoja, aterrado por verse convertido en un sapo, y suplicó piedad, pero la doncella le dijo:

—Renuncia a tus malas costumbres, maldito, o te arrepentirás cuando yo me encargue de ti; compórtate con corrección en el futuro y asiste con regularidad a los servicios religiosos. Y ahora, ¡devuélveme al río, donde me atrapaste, o te convertiré en sapo en este mismo instante!

—Pero, milady —clamó el mercenario, aterrado—, .cómo podría arrojar al río a una dama tan hermosa como tú? ¡Morirías ahogada! —Pero antes de que pudiera agregar una sola palabra, la joven se desvaneció y en el suelo apareció nuevamente la trucha blanca.

Aún aterrado por lo que había visto, el soldado tomó a la pequeña trucha y la llevó rápidamente al río, temiendo que si el prometido de la doncella llegaba en ausencia de ésta, su propia vida se vería en peligro. Pero, tan pronto como el pez tocó la superficie, las aguas se tiñeron de un rojo de sangre, hasta que la corriente lo fue diluyendo lentamente. Hasta hoy, en el costado de la trucha blanca[2] (especie muy frecuente en los ríos de Irlanda —señal de un feliz encuentro entre Aidù y su prometido—), puede verse una mancha roja, que marca el sitio donde el mercenario intentara cortarla.

Lo cierto es que, a partir de ese día, el malvado mercenario cambió por completo sus costumbre; comenzó a asistir puntualmente a los servicios religiosos y ayunó los días de Cuaresma y para Pentecostés; pero jamás comió pescado durante esos días ni ningún otro día de su vida, porque el pescado nunca permanecía mucho tiempo en su estómago (si es que entienden lo que quiero decir).

Sea como fuere, el villano se convirtió en otro hombre, y no faltó quien dijera que, ya pasado algún tiempo, abandonó el ejército y se hizo misionero, y solía recorrer Irlanda atendiendo a los enfermos y rezando eternamente por el alma de la trucha blanca.

EL *POOKAH* DE OFFALY

Durante su vida laboral, el señor H. R. solía pasar grandes temporadas fuera de su casa, porque sus ocupaciones lo reclamaban en Dublín, e incluso, algunas veces, en el extranjero, por lo cual su mansión quedaba privada mucho tiempo de su presencia;—no obstante, en tales ocasiones, sus sirvientes permanecían en la gran mansión de Rath, en el condado de Offaly, como si toda la familia estuviera en casa. Pero por las noches, cuando debían irse a acostar, se estremecían de miedo cada vez que oían algún ruido en el enorme caserón, ya que éste tenía fama de estar encantado. Todas las noches resonaban, en medio de las tinieblas, el golpeteo de la puerta del horno, el tintineo de los hierros del hogar o el ruido de cacerolas, tarros y platos, como si alguien estuviera preparando un suculento banquete.

En una ocasión, en que habían permanecido más tiempo que de costumbre junto al fuego, contándose unos a otros cuentos de fantasmas, encantamientos y otros conjuros, el más joven de los sirvientes, el pequeño criado, que solía dormir en el establo y que jamás era aceptado junto a la lumbre, con los demás, se deslizó sin que nadie lo viera hasta un lugar junto a la chimenea y, cuando se hubo cansado de escuchar historias, se quedó dormido como un leño.

El caso es que, después que todos los sirvientes se fueron a dormir, luego de haber atizado por última vez el fuego para templar en lo posible la fría noche de enero, el joven se despabiló por el ruido que, al abrirse, hizo la puerta de la cocina, que daba al patio trasero; seguidamente, ya bien despierto, pudo escuchar el sonoro traqueteo de los cascos herrados de un asno sobre las piedras del interior, ruido que reconoció perfectamente, por ser el encargado de los establos y de los animales.

Espiando desde el escondite en que se había refugiado para no ser visto por los sirvientes, pudo divisar, ni más ni menos, que a un asno, sentado en el suelo sobre sus ancas y bostezando junto al fuego.

—Bueno, da lo mismo empezar por el principio que por el final, —pronunció enigmáticamente el animal—; lo importante es empezar.

Los dientes del pobre muchacho comenzaron a castañetear sin que pudiera hacer nada por evitarlo, mientras pensaba: "¡Seguro que ahora me va a comer, o quizás algo peor!"; pero aquel engendro de orejas largas y rabo peludo tenía, por lo visto, otras cosas en su mente. Atizó el fuego de la chimenea, dispuso el tripié y colgó de él la marmita más grande que pudo encontrar; luego trajo varios baldes con agua que sacó de la bomba y llenó con ellos la olla. Pero a continuación, al alargar sus patas para calentarlas en la lumbre, divisó al mozo acurrucado en su escondite y éste, lleno de miedo, dejó escapar un gemido; sin embargo, el *pookah*[1] —pues no otra cosa era aquel representante de la "gente pequeña"— solamente le echó una mirada despectiva, como si su presencia le importara un bledo, y bufó desdeñosamente, demostrándole así el poco valor que le daba a su persona.

A continuación, el *pookah* se echó a todo lo largo junto al fuego y esperó hasta que oyó que el agua comenzaba a hervir; entonces, introdujo dentro de la olla todo cuanto utensilio pudo alcanzar, ya fuesen platos, cucharas, tazas y todo aquello que pudo encontrar en el aparador. Más tarde enjuagó y secó cada uno de ellos, como lo hubiera hecho la cocinera más pulcra de toda Erín. Volvió a colocar cada cosa en su lugar sobre los estantes, y terminó dando al piso de la cocina el mejor lavado que había recibido desde que construyeran la mansión.

Al terminar su tarea de limpieza, el asno/*pookah* se sentó nuevamente frente al muchacho y,

con una oreja caída y la otra erguida, abrió su enorme boca, mostrando sus dientes como en una sonrisa de satisfacción. El pobre mozo trataba infructuosamente de dar, aunque fuera, un pequeño grito para alertar a los demás sirvientes, pero su garganta se negaba a emitir el más leve sonido y mucho menos un grito. Al fin, el *pookah* removió por última vez las brasas y se marchó, golpeando tan fuertemente la puerta exterior que el muchacho pensó que la casa se vendría abajo.

¡Pueden imaginarse la sorpresa de los restantes sirvientes cuando, a la mañana siguiente, el mozo les contó lo que había visto durante la noche! Al principio, ninguno de ellos quiso creerle, pero cuando vieron la vajilla refulgente, el piso limpio y perfumado y las ollas y fuentes prolijamente acomodadas, la visita del *pookah* fue el tema obligado de conversación durante todo ese día. Cada uno vertía sus propias opiniones, pero la más inteligente de ellas fue la que aportó la primera asistente de cocina:

—Pues... si el *pookah* se dedica a limpiar todo mientras dormimos, ¿para qué matarnos fregando y fregando todo el día, si él puede hacerlo por nosotros?

—*¡Shu gu dheine!* ("ella tiene razón") —agregó la cocinera en jefe—. Creo que esas son las palabras más sabias que se han pronunciado en este día, Kauth, y no seré yo quien te contradiga.

Y así se hizo, de común acuerdo; ni plato ni cubierto alguno vieron aquel día una sola gota de agua ni de lejía, ni tampoco trapo alguno se arrastró por el suelo. Todos los habitantes de la casa se recogieron temprano, asegurándose de que tampoco el pequeño criado se quedara levantado, para no molestar al *pookah* laborioso. Y a la mañana siguiente todo estaba tan pulcro y brillante como si un ejército de mucamas hubiera pasado por la casa. Como pueden imaginarse, aquello era el edén para ese hato de sirvientes haraganes, quienes pronto se acostumbraron a la buena vida de holganza, que les duró hasta que un mucamo irresponsable decidió que pasaría la noche en pie, para conversar un rato con el *pookah.* Y así lo hizo; después de una amena charla junto al hogar, los sirvientes se fueron retirando uno a uno, excepto el joven aguafiestas, que se quedó despierto, sentado junto a la mesa de la cocina.

Al poco tiempo, cuando el mucamo ya cabeceaba, casi vencido por el sueño, apareció el asno, dirigiendo sus pasos hacia el joven, quien sintió algo de miedo cuando vio que el *pookah* se encaminaba directamente hacia él.

—Estimado señor —dijo, sin embargo, armándose de valor, aunque las rodillas le temblaban un poco—, ¿puedo preguntaros, si no es demasiada molestia, por qué sois tan amable y gentil de hacer todas las noches más de la mitad del trabajo que nos corresponde a nosotros, los sirvientes?

—No es ninguna molestia, y te contestaré con gusto —respondió el *pookah*—. Hace ya muchos años, en los tiempos en que aún vivía el padre de H. R., yo era uno de los mozos a su servicio, y era el más perezoso de todos los granujas que alguna vez haya sido alimentado y pagado por un hombre, porque no respondía con lealtad a su indulgencia. Por ello, cuando me llegó la hora de abandonar este mundo, cosa que sucedió el día anterior a mi llegada a esta casa, se me impuso este castigo de venir todas las noches aquí, a hacer todo el trabajo de limpieza que fuera necesario, y luego marcharme de nuevo a pasar el resto de la noche al raso. En los meses de verano y primavera la cosa no está tan mal, ¡pero tendrías que ver lo duro que es dormir al aire libre, con la trompa entre las patas, aguantando la nevisca hasta el amanecer, en una cruda noche de febrero!...

"Eso debe de ser realmente duro", pensó el mucamo, pero dijo en voz alta:

—¿Y tú crees que nosotros podríamos hacer algo para aliviarte?

—Bueno, en realidad, no lo sé —dudó el *pookah*—, pero pienso que un buen acolchado forrado en piel podría ayudarme a soportar mejor las nevadas en las noches de invierno.

—La verdad sea dicha, seríamos los más ingratos de los humanos si nos negáramos a una cosa tan sencilla como ésa —reconoció el mucamo.

Así fue que, dos noches más tarde, el joven esperó nuevamente al *pookah* y le entregó un magnífico abrigo de gruesa lana, forrado en piel de oveja, con el cual le aseguró que no tendría frío, por muy densa que fuera la nevada. Con la ayuda del mucamo, el asno logró, aunque con cierta dificultad, ponerse la prenda, pasando sus cuatro patas por las mangas que le habían agregado especialmente, y el joven terminó con su tarea abrochándole el abrigo por debajo de la barriga. Al terminar, el *pookah* no pudo evitar el contemplarse largamente en un espejo, para ver cómo le quedaba.

—¡Perfecto! —dijo complacido—. Me sienta como un guante, así que ha llegado la hora del adiós. Les quedo eternamente agradecido a ti y a tus compañeros. Por primera vez desde que he pasado a mejor vida, me siento feliz.

Una vez que hubo dicho esto, el asno se dirigió hacia la puerta, pero el joven mucamo gritó:

—¡Hey, *pookah!* ¿No te vas demasiado temprano? ¿Qué pasa con la limpieza de la casa?

—¡Ah, sí, casi me olvido! Dile a las muchachas que desde mañana ya pueden volver a ocupar sus puestos. Mi penitencia tenía que durar hasta que alguien me recompensara por mi aplicación al trabajo. Así que ya no volveré a molestarlos por la noche.

Y entonces se acabó el edén; los sirvientes volvieron al trabajo y, de allí en más, muchas veces se sintieron verdaderamente arrepentidos por haberse apurado tanto en gratificar a aquel indiferente y desagradecido *pookah.*

ELIDOR Y LOS ELFOS DE ST. DAVIS

acia mediados del siglo X, cuando Inglaterra estaba gobernada por Henry I, vivía en la región de Gales, en el condado de Carmarthenshire, un niño llamado Elidor, que estaba siendo educado para clérigo.

Todos los días concurría puntualmente —obligado por su madre, por supuesto— a la celda del monje Brock, donde aprendía sus primeras lecciones, como así también a leer y escribir. Sin embargo, Elidor era un pequeño muy haragán y perezoso, y tan pronto como le presentaban una nueva enseñanza, se le olvidaban las anteriores. Con esa actitud, consiguió exasperar al monje Brock, quien pidió ayuda al abad del monasterio que, a su vez, le respondió con un viejo axioma de los antiguos educadores, que dice: "Quien escatima una zurra, echa a perder a un niño".

Así que, cuando Elidor olvidaba una lección, sus maestros procuraban reanimar su memoria con una buena azotaina. Claro que, al principio, comenzaron usándola de vez en cuando y con delicadeza, pero el niño resultaba un hueso difícil de roer, por lo que los azotes se hicieron cada vez más frecuentes, mas dolorosos y más prolongados, hasta que Elidor, cumplidos ya los doce años de edad, decidió no soportarlos más y, esa noche, en vez de regresar al hogar, enfiló directamente hacia los bosques que rodeaban St. Davis, y se internó en la profunda espesura.

Tan pronto como hubo andado unos cientos de yardas, comprendió que se había extraviado, y anduvo vagando durante dos días completos con sus largas noches, sin otro alimento que frutos de zarzamora y bulbos de *dill,*[1] que recogía con sus propias manos.

Al cabo de *ese* tiempo, se encontró repentinamente junto a la boca de una cueva, en la ladera de una escarpada montaña, y allí se dejó caer sobre la suave hierba, agotado y hambriento. De pronto, de la entrada de la gruta surgieron dos hombrecillos diminutos, que se dirigieron a él en estos términos:

—¡Hola, humano! Ven con nosotros y te conduciremos a la Tierra de los Elfos, donde todo es juego y diversión, y nadie conoce el aburrimiento ni la tristeza. —Y Elidor, reanimado al instante, como por arte de magia, como en realidad había sido—, se levantó cual un resorte y marchó junto a sus nuevos amigos; primero caminaron por el pasaje subterráneo, sumido en las más absolutas tinieblas, al que conducía la boca de la cueva, y luego a través de una hermosa campiña, surcada por fantásticos ríos y cascadas, a cuyos márgenes se extendían prados verdes y ondulados, tan bellos que Elidor no podía dar crédito a sus ojos. Un solo defecto pudo notar el niño en aquel paisaje: el cielo se encontraba permanentemente nublado y allí no podían verse el sol, ni la luna, ni las estrellas por la noche.

Sin detenerse, pero sin que Elidor sufriera el más mínimo cansancio, los jóvenes elfos lo condujeron ante el trono de Oberón, el rey de los elfos y otras "gentes pequeñas", quien le preguntó de dónde había venido y con qué propósito. El niño le respondió con toda sinceridad, y el rey le dijo:

—Vivirás con mi hijo, compartirás con él sus juegos y su educación, y lo servirás en todo lo que te pida—; luego agitó la mano en señal de despedida. Resultó ser que el hijo *de* Oberón no era otro que uno de los dos elfos que lo habían guiado hasta allí, de nombre Arrgh, con el cual Elidor había hecho muy buenas migas, por lo que no le costó nada su tarea de acompañante del hijo del rey, máxime porque éste gozaba de muchas prebendas y beneficios, que se hacían extensivas a él por ser su amigo y camarada. Así aprendió los principales trucos de los elfos, participó de todos los juegos y deportes que ellos practicaban y que eran su principal ocupación,

y trabó relación con otros integrantes de la "gente pequeña", como hadas, silfos y otros "elementales", como ahora los conocemos.

Si bien los elfos eran muchos más pequeños que él, no eran enanos, pues todos sus miembros estaban perfectamente proporcionados a su cuerpo, y no eran nudosos o deformes como los de los *leprechauns*, por ejemplo. El pelo de la mayoría de ellos era rubio o pelirrojo, y caía sobre sus hombros, escapando de sus graciosos gorros puntiagudos de color verde, como toda su vestimenta. Como medio de transporte usaban una especie de caballos pequeños y lanudos, del tamaño de un perro *collie*, y no comían carne ni vegetales de ningún tipo, sino únicamente leche de una diminutas cabras que criaban, la cual mezclaban con miel y aromatizaban con bayas de enebro. Al principio, sus costumbres resultaban muy curiosas para Elidor, pero luego comprendió que eran perfectamente coherentes con sus mentes, que razonaban de una forma distinta de las de los humanos.

Una de sus mayores cualidades, por ejemplo, era que jamás hacían ni aceptaban promesa o juramento alguno, pero, como tampoco decían nunca una mentira, lo primero se veía completamente compensado. En sus conversaciones, se mofaban y burlaban de los seres humanos por sus luchas, sus mentiras y sus traiciones e intrigas. Otra de sus curiosidades era que, a pesar de ser tan buenos y amables, aquello no era una característica impuesta por una deidad o un Ser Superior, ya que los elfos no rendían culto a nada ni a nadie, excepto, quizás, a la Verdad, aunque no lo manifestaban en forma de ritos ni de ceremonias.



El caso es que, al cabo de un tiempo de permanecer entre ellos, Elidor comenzó a sentir añoranzas de su tierra y empezó a experimentar el deseo de encontrarse con muchachos y hombres de su propia raza y tamaño, por lo cual solicitó al rey permiso para ir a visitar a su madre, comprometiéndose a regresar en un plazo prudencial. El monarca se lo concedió, y un grupo de sus amigos elfos lo acompañó a lo largo del tenebroso pasaje subterráneo y luego a través del bosque, hasta que estuvieron cerca de la que había sido su casa antes de marcharse. ¡Imaginen la sorpresa y la alegría de la pobre mujer, al ver entrar de nuevo a su hijo, sano y

salvo!

—¿Dónde has estado? ¿Qué has hecho?— le preguntaba a los gritos, y él tuvo que esperar a que se tranquilizara para contarle sus andanzas en el País de los Elfos y todo lo que había aprendido junto a ellos.

Madre e hijo pasaron varios días juntos, al término de los cuales Elidor le manifestó que debía partir nuevamente, lo que casi le provoca a la mujer un ataque al corazón. Lloró y se desesperó pidiéndole que se quedara con ella, pero Elidor, quien había aprendido perfectamente los conceptos de los elfos acerca de la verdad, le dijo que había dicho al rey que volvería, y que no podía dejar de hacerlo. Así que al día siguiente partió a reunirse con los elfos que lo esperaban en la linde del bosque, no sin antes hacer jurar a su madre, según las costumbres humanas, que no diría nada a nadie de lo que allí había acontecido. De regreso, como recompensa por haber cumplido la palabra empeñada, el rey Oberón le concedió la libertad de ir a visitar a su madre cada vez que quisiera, por lo que, de allí en más, Elidor vivió en parte con sus diminutos amigos y en parte con su madre.

Sin embargo, durante el siguiente encuentro con ella, Elidor le habló de sus juegos, contándole de su habilidad para el *hurling,*[2] que en el País de los Elfos se jugaba con unas pelotas amarillas de metal. Su madre, al escuchar los detalles, comprendió inmediatamente que se trataba de esferas de oro puro, y le rogó que la próxima vez que la fuera a visitar le llevara una de aquellas pelotas.

Y cuando llegó la hora de volver a casa de su madre, Elidor no esperó a que sus camaradas lo guiaran, ya que ahora conocía el camino, y lo emprendió solo; no obstante, antes de hacerlo, el muchacho, quien sin duda había perdido mucha de la codicia humana en su estancia con los elfos, se llevó consigo una de sus pelotas, como si fuera la cosa más natural del mundo. Así, recorrió el oscuro pasaje, cruzó el bosque de St. Davis y pronto estuvo a la vista de la casa de su madre. Pero al acercarse a ella, le pareció oír un repiqueteo de pequeños pies a sus espaldas y, súbitamente atemorizado, comenzó a correr hacia su hogar. Sin embargo, justo cuando estaba por alcanzar la puerta, su pie resbaló en un charco de lodo y él cayó cuan largo era, con el resultado de que la pelota saltó de su mano y se fue rodando justo a los pies de su madre; pero antes de que ésta pudiera recogerla, dos de los elfos llegaron como saetas, se apoderaron de la pelota y se alejaron con la rapidez del viento, no sin antes insultar y escupir al muchacho al pasar junto a él.

Esta vez, Elidor permaneció con su madre mucho más tiempo que en las visitas anteriores, pero con el correr de los días comenzó a echar de menos a sus amigos pequeños y sus juegos, y decidió volver con ellos. Pero, cuando llegó cerca del río, al mismo lugar cubierto de hierba donde se había dejado caer la primera vez, no pudo encontrar la boca de la cueva en la que comenzaba el pasaje subterráneo. Desesperadamente buscó y buscó durante largos años, hasta que comprendió que ya jamás podría regresar al País de los Elfos. Así que, triste y contrariado, volvió de nuevo al monasterio y, a su debido tiempo, le fueron concedidos los hábitos de monje.

Pero su estancia en la Tierra de los Elfos no había sido tan celosamente guardada por su madre como él le había pedido; en consecuencia, cada tanto venían personas a verlo, para preguntarle detalles acerca de aquella tierra misteriosa, para saber qué le había sucedido en ella, o averiguar datos sobre las costumbres de los hombrecillos de verde. Y Elidor jamás pudo hablar de aquellos días sin derramar algunas lágrimas.

Pasaron los años y, en una ocasión en que Elidor, ya anciano, recibió en el monasterio una visita de David, obispo de St. Davis, el abate le preguntó acerca de las costumbres de la "gente pequeña" y, sobre todo, el idioma en que se comunicaban entre sí (tema en que el monje ya era considerado el hombre más experto de la tierra). Elidor, de buena gana, le enseñó algunas palabras y frases; por ejemplo, que cuando pedían agua decían *udo udorum,* que se convertía en

hapru udorum, cuando lo que solicitaban era sal. Y así el obispo, que era un hombre muy instruido, afirmó que el idioma de los elfos era probablemente un derivado de la lengua griega, ya que en este idioma *udor* significa "agua" y *hap,* "sal" —aunque, lo que el sabio obispo sin duda no advirtió es que lo más probable es que haya sido al revés, ya que la "gente pequeña" es infinitamente más antigua que el pueblo griego.

THOMAS O'CONNOLY Y LA *BANSHEE*



Que si he visto una *banshee*?[1] Bueno, pues sí, señor, como estaba tratando de decirle, un día estaba volviendo a casa del trabajo (de casa del tal Cassidy, del cual ya le he hablado) y estaba comenzando a oscurecer. Tenía algo más de una milla —casi dos— de caminata hasta donde me estaba alojando, que era en la casa de una viudita que conocía, que se llamaba Biddy Maguire, la cual había elegido por estar cerca de mi trabajo.

Transcurría la primera semana de noviembre. La carretera que todavía me faltaba recorrer era solitaria y oscura, debido a la gran cantidad de árboles que la cubrían; a mitad de camino había un pequeño puente que uno tenía que cruzar si quería evitar los pequeños arroyos que iban a parar al Doddher. Yo me encontraba caminando por el medio de la carretera, ya que en aquellos tiempos no había sendero alguno para transeúntes, mi señor Harry, ni tampoco los hubo hasta mucho tiempo después. Pero, como le estaba diciendo, continué caminando hasta casi llegar al puente, lugar en donde la carretera se ensanchaba un tanto, y desde donde podía ver bastante bien el puente y la peculiar forma que éste tenía, como la espalda de un cerdo (se mantuvo allí por mucho tiempo, antes de ser derribado), rodeado de una niebla blanca que desplazaba su densidad en derredor y que era creada por el agua del arroyo.

Pues bien, señor Harry, aunque eran incontables las veces que había pasado yo por aquel lugar, aquella noche me pareció muy extraño, como un sitio salido de un drama. Mientras me iba acercando cada vez más al puente, comencé a sentir un viento frío que soplaba a través de mi corazón.

—Caramba, Thomas —me dije a mí mismo—, ¿eres tú aún? Y, en caso de ser tú, ¿qué demonios está pasando contigo?

Entonces, hice acopio de todos mis esfuerzos para dar los pasos que todavía me faltaban para llegar al puente. Y allí, ¡que Dios nos bendiga a todos!, vi a una anciana en la parte superior de la barbacana, sentada —según me pareció— sobre sus tobillos, completamente ensimismada, con la *cabeza* inclinada, denotando una profunda aflicción.

Bueno, en ese momento me dio pena la pobre criatura y pensé que yo no valía nada debido al miedo que me atenaceaba; así que, juntando valor, me acerqué y le dije:

—Este es un sitio demasiado frío para usted, señora.

Pero la pobre anciana estaba sumida en la más profunda de las penas, ya que no me prestó nada de atención, a tal punto que creí que no había oído ninguna de mis palabras, al tiempo que continuaba su movimiento de vaivén hacia adelante y atrás, y parecía que su corazón se estaba rompiendo en pedazos; en ese momento le hablé nuevamente:

—¡Oiga, señora! —le dije—, ¿podría decirme qué le pasa? Tal vez yo pueda serle de ayuda.

En el preciso instante en el que iba a poner mi mano en su hombro, me planté en seco, ya que, al mirarla más de cerca, pude ver que ya no era una anciana, del mismo modo en que tampoco era un gato viejo.

Lo que noté en forma inmediata, señor Harry, fue su cabello, que le manaba incluso por encima de los hombros y se arrastraba por el suelo hasta un metro alrededor de ella.

Fuera lo que aquello fuese, Harry, ¡eso definitivamente no era su pelo! Jamás había visto semejante cabellera en una mujer mortal, joven ni vieja, como tampoco había jamás oído hablar de algo parecido. Crecía con tanta fuerza de su cabeza como podría hacerlo de la más vigorosa de las muchachas que jamás habéis visto; pero su color era un misterio aparte.

A primera vista me pareció que era de un color grisáceo plateado, tal y como el de una vieja; pero al acercarme más a ella noté que era una especie de color rojo, aunque no sé si sería el reflejo del cielo, y emitía un fulgor como el de una seda floja. Llovía sobre sus hombros y por sobre dos muy bien proporcionados brazos en los cuales apoyaba su cabeza; podría decirse que parecía una imagen de María Magdalena.

En ese momento me di cuenta de que la capa gris y la túnica color verdoso no eran de ningún material que yo hubiera visto antes. Pero, debo decirle que todo esto sólo pude verlo durante un parpadeo, por más larga que mi narración pueda llegar a ser.

Bien, debo confesar que me asusté, ya que di un paso atrás y grité:



—¡Que el gran Señor nos proteja de todos los males! —Y diciendo eso, me salvé, ya que no había aún terminado de pronunciar esa frase, cuando ella volvió su cara hacia mí. Por Dios, señor, debo decirle que aquella fue la más espeluznante aparición que yo hubiera visto jamás. ¡Si usted hubiese visto la cara de ella mientras me miraba! Le aseguro que se parecía más a la cara del demonio que hay en la pared de la capilla de St. Dennis, en Basin Street, que a la de ninguna otra mujer que haya visto en mi vida. Estaba tan pálida como un cadáver, llena de manchas, como un huevo de codorniz; y sus párpados, que parecían cosidos, sin duda por el llanto, dejaban ver, sin embargo, dos ojos de color azul-violáceo, como dos violetas, y tan fríos como el reflejo de la luna sobre un témpano de hielo. Además, su mirada parecía entre viva y muerta y provocaba un terror que helaba hasta la médula de los huesos. ¡Créame! ¡Se podría haber hecho té para una docena de personas con el sudor frío que brotó de mi cuerpo esa noche; se lo puedo jurar!

En aquellos instantes, pensé que la vida se me iba a escapar del cuerpo cuando ella se puso de pie; ¡Señor!, era tan alta como la columna de Nelson, sus ojos me miraban fijamente, sus brazos se extendían hacia mí, y... no sé... había algo que salía de ella, algo como un efluvio... que hizo que se me erizara todo el pelo del cuerpo, hasta que comencé a parecerme a un cepillo para lavar la ropa. De pronto, giró rápidamente alrededor del pilar del puente y se sumergió en las aguas del arroyo que corría debajo de él. Aquello me dio el primer indicio de lo que era.

—Bueno, Thomas —me dije a mí mismo—, creo que es hora de que huyamos de aquí. —Y, a pesar del temblor que tenía en las rodillas a causa del miedo, conseguí marcharme de allí; pero cómo logré llegar a mi casa aquella noche, sólo Dios lo sabe, pues yo no puedo ni siquiera

imaginarlo. Sin embargo, creo que debo de haberme tropezado con los escalones de la entrada y golpeado contra sus piedras, y también desvanecido durante bastante tiempo porque, cuando desperté, ya era de madrugada, y lo primero que vi fue a la señora Maguire vertiendo en mi garganta una jarra de ponche, para hacerme revivir.

—¡Por Dios, señor Connolly! —repetía la mujer como un fonógrafo—. ¿Qué le ha pasado? ¿Se ha emborrachado? ¿Por qué me asusta de este modo?

—¿Estoy todavía en este mundo, o ya he pasado al más allá? —pregunté a mi vez, con un hilo de voz.

—Pues, ¿dónde va a estar, sino aquí, en mi cocina? —dijo ella, sin comprender nada.

—¡Dios sea loado! —exclamé—. Creí que ya había pasado al otro lado y me encontraba, como mínimo, en el purgatorio, por no mencionar la morada del indigno. Aunque, la verdad, no siento nada de calor, sino un frío que me cala hasta los huesos.

—Según yo lo veo, no hubiera regresado a mitad de su camino hacia alguno de esos lugares, si no hubiera sido por mí —le advirtió ella—; pero, ¿se puede saber qué diablos le ha sucedido, por el amor de Dios? ¿Es que un fantasma se ha cruzado en su camino?

—Pues, no estoy muy seguro, pero... bueno, de cualquier manera no importa demasiado lo que haya podido ver esta noche.

Poco a poco fui recuperando mis fuerzas y mi buen humor, y las emociones de la noche anterior se fueron disipando lentamente. Y así fue mi encuentro con la *banshee,* señor Harry.

—Sí, pero hay una cosa que me intriga sobremanera, ¿cómo supiste que se trataba, en realidad, de una *banshee?*

—Bueno, ¿quién no ha oído hablar sobre sus apariciones? Pero, además, sucedió algo que me lo confirmó: un tal caballero O'Neill, que quizás usted conozca, se encontraba de visita en una de las casas de la vecindad; él era uno de los integrantes de los O'Neill, una antigua familia irlandesa del condado de Armagh. Pues bien, aquella misma noche, los habitantes de la casa oyeron a la *banshee* gemir por los alrededores, porque había alguien más entre ellos. A la mañana siguiente el señor O'Neill fue encontrado muerto en su cama. Así que, si no fue la *banshee,* ¿qué otra cosa diría usted que pudo haber estado rondando por allí esa noche?

EL HIJO DEL REY DE ERIN
Y EL REY DE LOS SILFOS

Hace ya muchísimo tiempo, tanto que no muchos lo recuerdan, regía en Erín un rey que tenía un solo hijo, pues su esposa había fallecido al dar a luz, y él le había jurado, en su lecho de muerte, que jamás volvería a casarse. Por ello, y ante el temor de sufrir otra pérdida terrible, el hombre no dejaba que Skaxlon, que tal era el nombre del muchacho, saliera del castillo, ni se alejara de su vista, tanto de día como de noche. Finalmente, cuando el joven hubo llegado a los veinte años de edad, decidió encarar a su padre de esta forma:

—Padre mío, creo que ha llegado el tiempo de que me permitas tener alguna actividad fuera de estos muros.

—Me parece bien, hijo, y como lo que necesitas es hacer ejercicio, toma este *stick* (palo) de *hurling*[1] y esta pelota y ve a practicar al llano que hay detrás del palacio.

Un año y un día había pasado el muchacho ejercitando su juego cuando, en un momento de descanso, se le acercó un hombrecillo de cabellos grises y barba negra, y se dirigió a él, diciéndole: —Después de un año y un día de entrenamiento, supongo que habrás aprendido mucho, hijo del rey de Erín. ¿Quieres demostrarlo jugando conmigo?

—Si primero me dices quién eres y de dónde vienes, no tendré ningún inconveniente en jugar contigo —dijo Skaxlon.

—Soy Oxiûs, el rey de los silfos,[2] y vengo de la Isla Verde, donde vivo con mis tres hijas.

—¿Y cuál sería el premio? —preguntó el príncipe.

—El vencedor podrá imponer un *geis* sobre el perdedor, para que éste le conceda lo que desee —propuso Oxiûs.

—Para ti sería muy fácil con la ayuda de tu magia, pero quizás yo no pueda satisfacer tu pedido —objetó Skaxlon.

—Pierde cuidado, que no te pediré nada que no puedas cumplir —lo tranquilizó el silfo.

Entonces los dos se pusieron a jugar *hurling;* debieron jugar todo el día, hasta que casi se había puesto el sol, antes que el joven lograra anotar un tanto.

—Bien, tú ganas, ¿cuál es tu deseo? —preguntó el rey de los silfos.

—Quiero que, en el transcurso de esta noche, mientras dormimos, el castillo de mi padre se convierta en el palacio más lujoso que nadie haya podido imaginar jamás, con su servidumbre, sus tesoros y todo lo que un palacio debe tener —Así será —le aseguró Oxiûs, y al día siguiente Skaxlon y su padre, que se habían acostado en sus respectivas alcobas, despertaron tendidos en lujosas camas con colchones de edredón y sábanas de raso, atendidos por cientos de sirvientes solícitos y serviciales —Pues, me alegro de haberte dado ese *stick* —dijo el padre cuando el su hijo terminó de contarle su encuentro del día anterior—, pero no debes abusar de tu suerte. Los silfos suelen ser amables con los humanos, pero son volubles y caprichosos, y pueden cambiar de humor de un momento a otro.

Al día siguiente, Skaxlon comenzó nuevamente sus entrenamientos. Al cabo de un año y un día reapareció el hombrecillo; jugaron durante todo el día y, justo antes de ponerse el sol, el joven volvió a marcar el tanto del triunfo.

—¿Y qué pedirás esta vez? —preguntó el hombrecillo.

—Quiero que, para mañana por la mañana, los campos de mi padre se encuentren llenos de ganado y sus caballerizas, de caballos de la mejor raza.

—Los tendrás —concedió el silfo y, al despuntar el alba, había en los prados cientos de ovejas y vacunos, vigilados por la atenta mirada de sus pastores, y las cuadras encerraban corceles de toda raza y color, cuidados por cuarenta caballerizos bajo las órdenes de un senescal.

De nuevo Skaxlon se entrenó arduamente durante un año y un día y, al cabo de ese tiempo, llegó puntualmente el hombrecillo canoso.

—Bien —dijo apenas llegado—, ya van tres años y tres días que practicas, y me has vencido dos veces en ese tiempo. Ahora jugaremos por tercera vez. —Así lo hicieron y, al caer la tarde, fue esta vez Oxiüs quien marcó el tanto del triunfo.

—Has ganado y tengo que respetar mi *geis* —reconoció el muchacho—, pero recuerda que yo soy solamente humano y que prometiste no pedirme cosas que no pudiera cumplir.

—No te preocupes, conozco las limitaciones humanas y no lo haré. Quiero que te presentes en mi Isla Verde dentro de exactamente un año y un día. Allí cumplirás algunos trabajos para mí y luego estarás en libertad para regresar.

—Ni siquiera sé dónde queda tu isla; ¿me darás las indicaciones para llegar?

—Encuéntrala por tus propios medios; es la primera de las tareas que te encomendaré —dijo el silfo y desapareció.

Cuando esa noche regresó a su palacio, el príncipe se encontraba abatido y acongojado y, al notarlo, su padre le preguntó:

—¿Qué sucede, hijo mío? ¿Qué te ha pasado para que llegues con esa cara apesadumbrada?

—He perdido mi tercer juego con el rey de los silfos y debo ir en busca de la Isla Verde.

—Te han impuesto un *geis y* lo debes cumplir. Te daré dinero para el viaje —le ofreció el rey.

Y así, Skaxlon comenzó su búsqueda de la isla de los silfos, y en su tercer día de camino llegó a la casa de un gigante, que lo atendió con gran gentileza y hospitalidad.

—¿Hacia dónde te diriges? —preguntó el hombretón.

—Estoy buscando el camino hacia la Isla Verde —dijo el joven—, pues debo estar allí dentro de un año menos dos días.

—Revisaré mis notas esta noche —dijo el gigante, conduciéndolo al interior de su castillo, donde le dio de cenar y lo alojó en un cuarto enorme para él solo—; si descubro dónde está la isla, te lo haré saber por la mañana.

—¿Has encontrado la Isla Verde? —le preguntó Skaxlon al día siguiente.

—No —respondió el gigante—, pero tengo un hermano que vive a dos días de camino de aquí. Quizás él sepa algo. —Luego le enseñó el camino hacia la casa de su hermano y le dio dos panes para el viaje.

El príncipe agradeció al gigante su hospitalidad y siguió su camino hasta que, al llegar al castillo del segundo gigante, éste le salió al paso y le gritó, enfurecido:

—¿Se puede saber qué haces, invadiendo mi propiedad? ¡Voy a matarte por esto!

—Sólo vine a hacerte una pregunta; vengo de la casa de tu hermano —se defendió Skaxlon, ofreciéndole uno de los panes.

—Esto sólo pudo haber salido del horno de mi madre —reconoció el segundo gigante—. ¿Qué es lo que deseas preguntarme?

—Tu hermano me dijo que quizás supieras cómo puedo llegar a la Isla Verde.

—Trataré de descubrir en mis libros si tengo alguna información sobre ella —respondió el segundo gigante, mientras guiaba al príncipe hacia su cuarto para pasar la noche—. Si encuentro algo, mañana te lo diré.

—¿Tienes alguna novedad sobre la isla? —preguntó Skaxlon al día siguiente.

—No, pero sigue por este camino y al cabo de tres días llegarás al castillo de nuestro hermano menor. Se pondrá furioso al verte, pero no temas; dale el pan y él lo reconocerá.

El muchacho continuó su viaje hasta llegar al castillo del tercer hermano, quien se irritó mucho al verlo e intentó atacarlo; sin embargo, cuando el joven le hubo dado el pan, le dijo:

—Este pan ha sido amasado por las manos de mi madre; —y ante la pregunta del príncipe respondió—: Mañana por la mañana estaré en condiciones de decirte dónde se encuentra y la forma de llegar a ella.

—¿Me dirás ahora cómo llegar a la isla? —preguntó Skaxlon a la mañana siguiente. Y el gigante que, en realidad, era un genio del aire, le respondió:

—Ven afuera conmigo. Llamaré a todas las aves y les preguntaré dónde está la isla. Así diciendo, tomó su cuerno de caza y ambos salieron al prado que había detrás del castillo; allí, el hombretón tocó su cuerno y todos los pájaros del aire se reunieron alrededor de él.

—¿Alguno de ustedes sabe dónde está ubicada la Isla Verde?

—preguntó el gigante con voz atronadora. El silencio más absoluto respondió a su pregunta, señal de que ninguna de las aves conocía la respuesta.

—No te preocupes, aún falta un ave —dijo al príncipe—. El águila de oro todavía no ha llegado.

Volvió a tocar el cuerno y, al repetir la llamada, quince minutos después no tardaron en divisar al águila, que llegó hasta ellos tan agotada que no podía casi ni hablar.

—¿Dónde estabas cuando toqué el cuerno la primera vez?

—En la Isla Verde —respondió el ave.

—¿Y la segunda vez?

—Volaba por sobre las Montañas ígneas.

—¿Y la tercera?

—Ya me encontraba a la vista del castillo.

El gigante alimentó bien al águila y luego le preguntó:

—¿Te encuentras en condiciones de llevar a este muchacho a la Isla Verde, hoy mismo?

—No. Me encuentro demasiado débil. Necesitaré al menos dos semanas para recuperarme.

El hijo del rey de Erín estuvo de acuerdo y, durante esas tres semanas, se entrenó para poder sostenerse sobre el lomo del águila, con miras al largo viaje. Transcurridos los quince días, el águila anunció que ya estaba en condiciones de partir, y entonces el gigante ató al cuello del pájaro una bolsa de provisiones y le recomendó a Skaxlon que no dejara de alimentar al ave toda vez que ésta se lo pidiera; luego el joven subió sobre su montura, y ambos se elevaron a gran altura, hasta que el muchacho le dijo:

—Estás subiendo demasiado alto; tengo mucho miedo.

—Tengo que hacerlo, si queremos franquear las Montañas ígneas —le contestó el águila.

—Entonces, sube todo lo que necesites.

—Bueno, pero dame una porción de carne —pidió el águila de oro.

Skaxlon así lo hizo, pero, mientras cruzaban por sobre las Montañas ígneas, uno de sus volcanes lanzó una llamarada que chamuscó algunas de las plumas del águila. El príncipe sintió que su corazón se detenía, porque el ave se estaba debilitando, pero se tranquilizó cuando la alimentó nuevamente y vio que recuperaba parcialmente sus fuerzas. Finalmente, el heroico pájaro logró llegar a la Isla Verde, donde descendió suavemente a la orilla de un lago.

—Escúchame atentamente, hijo del rey de Erín —le dijo entonces el águila—, las tres hijas del rey de los silfos se bañan diariamente en este lago, y hoy no va a ser la excepción. Tienes que fijarte en la menor de ellas; te será fácil, pues es la única que luce en su brazo derecho una ajorca de plata que deberás robarle mientras se baña, porque ése es el único momento en que se la quita. Y ahora tengo que marcharme, ya que aún me espera el largo viaje de regreso.

Algo más tarde, cuando las tres sílfides se estaban vistiendo después del baño, la menor de

ellas comentó con sus hermanas la falta de su brazalete, pero éstas se rieron de ella y le dijeron:



—El único que podría haberlo robado es nuestro padre y él hoy no está en la isla. —A continuación, las dos se marcharon y dejaron a su hermana menor buscando su ajorca. Pero, tan pronto como se hubieron alejado, Skaxlon se presentó ante ella y la princesa se enamoró de él de inmediato.

—¿Quién eres y de dónde vienes? —preguntó.

—Soy el hijo del rey de Erín, y tu padre me impuso un *geis*, por el cual debía acudir hoy a la Isla Verde, a ponerme a sus órdenes.

—Entonces, debes venir al palacio. No debes temer nada. Espera a que yo me vaya y sígueme una hora después.

Cuando el príncipe llegó al castillo y llamó a las puertas, el propio rey salió a recibirlo y le preguntó:

—¿Eres tú, hijo del rey de Erín?

—Así es.

—Pasa —invitó el rey de los silfos—. Comerás y te alojarás en el castillo, que es más de lo que has hecho por mí cuando jugábamos en Erín, ya que allí nunca me diste ni siquiera un bocado de pan.

Luego condujo a Skaxlon a un pequeño cuartucho, que era poco menos que un calabozo; le ordenó que permaneciera allí hasta que él lo indicara y le avisó que le enviaría algo de comer. Poco tiempo después, llegó la menor de sus hijas con una jarra de agua y un trozo de pan duro, y vio que el príncipe estaba llorando.

—No dejes que el desaliento te agobie —le dijo—. Esconde esta bazofia, y más tarde te traeré parte de mi propia comida. —Así lo hizo, y él comió y esperó la llegada del rey.

—¿Te ha gustado el almuerzo que te envíe? —preguntó Oxiüs. El príncipe no contestó, y el rey continuó—: Tengo el primer trabajo para ti; prepárate porque mañana por la mañana te lo encargaré.

Esa noche Igerne, que así se llamaba la hija menor del rey, lo condujo hasta sus propios aposentos; allí conversaron largamente y luego durmieron juntos en la cama de la joven. Al alba, el muchacho volvió a su cubículo antes de que llegara el rey, quien, al aparecer por allí, le dijo:

—Allí, fuera del castillo, hay un establo que no se limpia desde hace ciento veintitrés años y, entre la basura, se encuentra un prendedor que perteneció a mi familia desde siempre. Tienes que limpiar el establo y hallar el prendedor.

El hijo del rey de Erín tomó una pala y comenzó a limpiar el establo, que tenía cuarenta ventanas al exterior; pero cuando comenzó a arrojar fuera la basura, a cada palada que sacaba, tres de ellas caían de nuevo al interior por cada una de las ventanas, de modo que, a poco de empezar, tuvo que detenerse en su trabajo, porque la basura ya le llegaba al pecho y estaba a punto de asfixiarse.

Al mediodía, la hija del rey llegó con su almuerzo, y él lloró en su regazo.

—¿Qué es lo que pasa ahora? —preguntó la joven.

—He trabajado muy duro desde el alba, pero el establo está mucho más sucio de cuando empecé a limpiarlo —se quejó él.

—Esto es cosa de mi padre; tranquilízate, yo lo limpiaré por ti.

Después de estas palabras se puso a trabajar, y por cada palada que ella daba, veintiuna salían del cobertizo por cada ventana, con lo cual pudo terminar su tarea rápidamente y encontrar el prendedor, que entregó a Skaxlon.

—Ahora voy al lago a bañarme con mis hermanas. Tú ve al castillo una hora después de que me haya marchado, y cuando mi padre te pida el prendedor, niégate a dárselo, aduciendo que tienes todo el derecho del mundo a conservar tu probabilidad, pero si te pregunta, no le digas de qué probabilidad se trata.

Así, cuando el rey le pidió la joya, el príncipe la conservó en su poder y regresó a su cuartucho; a la hora de la cena, se repitió el episodio del día anterior con el pan, el agua y la comida, y lo mismo sucedió con su ida a la alcoba de la muchacha, de donde regresó antes de que el rey viniera a buscarlo a la mañana siguiente.

—Hoy tengo otro trabajo para ti —anunció el monarca al llegar a la mazmorra.

—No hay tarea que yo no pueda hacer.

—Cerca del castillo hay un lago —dijo el monarca—. Debes vaciarlo en lo que queda del día, para encontrar un anillo de oro que mi abuela perdió allí hace setenta y ocho años.

El príncipe tomó un balde y comenzó a sacar el agua, pero a medida que lo iba desagotando, el lago se tornaba más y más profundo, de modo que, al mediodía, cuando Igerne llegó con la mitad de su propio almuerzo, el nivel del agua no había bajado una sola pulgada. Pero ella le entregó su comida y le dijo:

—No debes desanimarte ni acongojarte; siéntate en esa roca y almuerza tranquilo. —Y mientras él comía, la joven sílfide sacó su pañuelo y lo sumergió en el lago, haciendo que absorbiera las aguas y que éste se secara en un santiamén. Así, Skaxlon pudo recobrar el anillo y, una hora después de haberse separado de ella, se dirigió tranquilamente al castillo.

—¿Tienes la sortija? —preguntó el rey.

—Sí, pero no te la daré, porque debo conservar mi probabilidad —contestó el hijo del rey de Erín antes de volver a su cuarto. Al llegar la princesa con el pan y el agua, los hechos se desarrollaron tal como habían sucedido las noches anteriores, hasta el momento en que el muchacho debió volver a su mazmorra, antes de la llegada del rey.

—¿Cómo pasaste la noche? —preguntó el monarca.

—A decir verdad, de maravillas —respondió el príncipe, sin mentir en absoluto.

—Me alegro, porque me temo que el encargo de hoy es un poco más difícil que los anteriores.

—¿De qué se trata esa tarea? —preguntó intrigado el hijo del rey de Erín.

—En el bosque vecino al palacio hay un roble de una de cuyas ramas más altas cuelga una espada. Deberás hachar el árbol y bajarla para mí.

Skaxlon tomó un hacha y se dirigió al roble, pero antes de empezar su labor, ató un cordel alrededor del árbol, para ver si aumentaba de tamaño como había sucedido en las dos ocasiones anteriores. Luego comenzó a hachar el tronco pero, como había sucedido con el establo y el lago, el roble aumentaba su grosor con cada corte. El joven se sentó sobre un tronco caído y comenzó a llorar desconsoladamente, pero al mediodía llegó Igerne con su almuerzo y lo tranquilizó:

—Descuida, yo derribaré el árbol por ti. —Y con un solo corte el añoso roble cayó cuan largo era. Entonces la princesa descolgó la espada y le dijo:

—Vuelve al castillo con la espada, una hora después que me haya ido, pero recuerda: si mi padre te pide la espada, no se la entregues. Repítele que, cuando menos, debes conservar tu probabilidad.

—¿Has abatido el roble? —preguntó el rey al verlo llegar.

—Sí.

—Pues entonces, dame la espada —ordenó el monarca. Pero el príncipe le respondió en la forma acostumbrada, y Oxiüs volvió a encerrarlo en la mazmorra, pero antes de hacerlo le dijo:

—He oído decir que todos los *iweronikã*[2] son excelentes narradores de cuentos. Vendrás a mi cuarto esta noche y me contarás algunos.

La hija menor del rey fue la encargada de disponer la habitación para la noche: hizo colocar una cama a cada lado de la alcoba, una para su padre y otra para Skaxlon; luego encendió una luz muy tenue, de modo que la mayor parte del cuarto quedó sumido en la oscuridad, y colocó tres hogazas de pan, que ella misma había horneado, disponiéndolas, una en la cama del joven, una en el centro del cuarto y la tercera junto a la puerta. Inmediatamente después ella y Skaxlon abandonaron el cuarto y huyeron de prisa.

Al entrar en su aposento, dispuesto a pasar una noche agradable, el monarca dijo:

—Vamos, hijo del rey de Erín. Comienza tu cuento —y, ¡oh, maravilla!: el pan que se encontraba sobre la cama del príncipe comenzó a relatar una historia tan interesante, pero tan larga, que el rey pasó gran parte de la noche escuchándola. Y cuando la hogaza hubo terminado, Oxiüs, que la había escuchado atentamente, quedó encantado con ella.

—Ha sido el cuento mejor contado que he escuchado en mi vida —reconoció—. Ahora cuéntame otro más. —Entonces, el pan que se encontraba en el centro del cuarto comenzó a narrar una leyenda bélica, con héroes que se enfrentaban en batallas interminables, y tardó tanto en hacerlo que, cuando término, ya casi había comenzado a amanecer.

—¿Sabes?, también ese cuento es muy bueno. Sin duda, creo que eres uno de los mejores bardos de Erín —lo congratuló el rey—. Ahora nárrame uno más.

—Creo que el siguiente relato sí llamará poderosamente tu atención —dijo ahora la hogaza que se encontraba junto a la puerta—, pues es una historia verídica y ha sucedido hace tan sólo unas horas: quiero decirte, rey de los silfos y de la Isla Verde, que tu hija huyó anoche con Skaxlon, el hijo del rey de Erín. Es más, ya deben de estar muy lejos de ti, y creo que deberías estar buscándolos.

El rey se levantó de un salto y, al acercarse a la cama donde creía que se encontraba el príncipe, descubrió que allí sólo había una hogaza de pan. Inmediatamente se dio cuenta de que todo aquello era una estratagema de la princesa, que había utilizado sus poderes mágicos. Entonces llamó a sus dos hijas mayores y los tres emprendieron rápidamente la persecución.

Pero Igerne sabía perfectamente que su padre no iba a quedarse cruzado de brazos ante su huida, y que él y sus otras dos hijas los perseguirían, por lo que pidió a Skaxlon que mirara hacia atrás, para ver si alguien los seguía. El joven lo hizo y dijo:

—Sólo veo a tres pájaros pequeños que vienen en esta dirección, pero se encuentran muy lejos.

—Mira otra vez —respondió ella.

—Ahora parecen tres águilas gigantescas.

—Hazlo de nuevo.

—Pues ahora se han convertido en tres montañas.

—Pues, entonces, tira el prendedor detrás de nosotros —le ordenó ella.

Skaxlon la obedeció, y toda la región se cubrió inmediatamente de enormes púas de acero, que se erguían como rectos árboles sin ramas entre ellos y el rey de los silfos y las dos princesas.

—Regresen al castillo inmediatamente —ordenó Oxiüs a sus dos hijas mayores—, y traigan el mazo más pesado que puedan encontrar en la herrería. Así lo hicieron ellas, y el rey empezó a golpear con el poderoso objeto los clavos de acero, abriéndose camino entre ellos.

Al oír el estruendo, Igerne le dijo a su compañero:

—Mira de nuevo y fíjate si los ves.

—Veo de nuevo a los pájaros pequeños.

—Mira de nuevo.

—Otra vez se han convertido en águilas.

—Mira por tercera vez.

—Ahora son nuevamente montañas.

—Pues, entonces, tira el anillo detrás de nosotros —le dijo la princesa.

Tan pronto como el muchacho tiró el anillo, toda la comarca a espaldas de ellos se transformó en un profundo lago. Oxiüs, al no poder cruzarlo, les ordenó a sus dos hijas mayores:

—Regresen a casa y tráiganme el balde más grande que encuentren.

Así lo hicieron, aunque no sin esfuerzo, y el rey pudo vaciar el lago y los tres reanudaron la persecución.

Igerne, por su parte, volvió a pedir a Skaxlon que mirara hacia atrás, y nuevamente se repitieron las preguntas de ella y las respuestas de él.

—Ahora arroja la espada —ordenó la princesa.

El hijo del rey de Erín la obedeció de nuevo y todo el país a sus espaldas se cubrió de una espesura tan densa, que nadie se habría atrevido a internarse en ella.

—Regresen al castillo y traigan el hacha que se encuentra junto a la chimenea— indicó el rey a sus hijas. Cuando regresaron con la pesada hacha, el monarca pudo desbrozar el camino, y los tres continuaron la persecución.

En ese punto de su huida, la pareja llegó a un ancho río, de más de una milla de anchura, junto a cuya orilla pudieron ver un bote, en el cual se embarcaron y remaron hacia el centro con todas sus fuerzas. Ahora bien, el rey de los silfos podía salvar hasta tres cuartos de milla de un solo salto, y esa era precisamente la distancia a que se encontraba el bote cuando Oxiüs llegó a la ribera. Desesperado como estaba por recuperar a su hija y furioso por la traición de Skaxlon, el rey intentó el salto, con tan mala suerte que cayó junto al bote, y el príncipe lo golpeó en la cabeza con el remo, matándolo instantáneamente.

Sin otras dificultades, la pareja llegó a la otra margen y siguió su camino, ahora tranquilamente y sin ninguna prisa. En el trayecto se detuvieron a visitar a los tres gigantes bondadosos y al águila de oro, que aún no se había repuesto del todo de su viaje a la Isla Verde, y finalmente llegaron a Erín donde, en el condado de Connacht, se erguía el palacio del rey de Irlanda.

—Espérame unos instantes aquí; prepararé a mi padre y luego pasaré a buscarte —pidió Skaxlon a su amada.

—Así lo haré, pero te prevengo que no debes besar a nadie, ni dejarte besar por persona alguna mientras estés ausente —le advirtió la princesa—, porque en ese caso te olvidarías

inmediatamente de mí.

Entonces, el príncipe se dirigió al palacio de su padre, y no besó ni permitió que nadie lo besara, pero su viejo perro, que lo había extrañado mucho durante todo ese tiempo, se levantó sobre sus patas traseras y lamió su rostro. Como Igerne lo había anticipado, el príncipe la olvidó de inmediato y ella, al ver que no regresaba, intuyó lo que había sucedido y abrumada por la pena se internó en el bosque, sin saber qué hacer.

Al cabo de un tiempo de vagar por la espesura, encontró la casa de un herrero, junto a la cual había una fragua y una fuente con un brocal de piedra. Al aproximarse la noche, la princesa, temerosa de las alimañas del bosque, subió a uno de los árboles que se encontraban junto al pozo. Pero quiso el azar que esa noche hubiera luna llena y que la criada de la casa se acercara al brocal de la fuente en busca de agua. Y al ver en el agua el reflejo de un rostro joven y hermoso exclamó:

—¡Es una verdadera pena que, teniendo un rostro perfecto y seductor como el mío, me encuentre sirviendo en la choza de un herrero! —Y acicateada por este pensamiento erróneo, ya que no había sido su rostro el que había visto reflejado en la fuente, sino el de Igerne, arrojó el balde al suelo y se marchó rápidamente, y nunca más volvieron a verla por la región.

Pasado cierto tiempo, la esposa del herrero, temiendo que la mujer hubiera caído al pozo, o hubiera sido atacada por una fiera, salió a buscarla, se asomó a la fuente y, al ver en el agua el mismo reflejo que había visto la criada, sin darse cuenta que no era suyo ese rostro, pensó:

—¡Oh! es una verdadera lástima y una vergüenza que yo, siendo tan hermosa, sea la mujer de un herrero. —Y a continuación huyó corriendo, y su marido jamás la volvió a ver.

A continuación fue el turno del herrero de salir a buscar a las dos mujeres; se acercó al pozo, miró la superficie del agua, observó la imagen reflejada en ella y comprendió inmediatamente lo que había sucedido. Así que miró hacia la copa del árbol y, al ver a la hermosa joven que lo observaba, le ordenó:

—Baja de allí inmediatamente. Mi esposa y mi criada me han abandonado por culpa tuya, así que ahora deberás cuidar de mí y de mi casa.

Así que la hija del rey de los silfos debió marchar con el hombre a su casa, y allí cuidó de sus cosas durante un tiempo, hasta que varios días después corrió el rumor de que el príncipe de Erín iba a contraer matrimonio, y el herrero le dijo:

—Si te presentaras a palacio, quizás podrías conseguir algún trabajo durante la fiesta y ganar algún dinero.

Aunque sus propias motivaciones y propósitos eran muy distintos, la princesa se presentó en palacio, donde le dijeron que se planeaba preparar una gigantesca torta de bodas para el día de los esponsales.

—¿Puedo hornear yo esa torta? —preguntó al maese repostero.

—¿Y tú qué sabes de preparar tortas? —preguntó a su vez el hombre, exasperado por lo que creía una impertinencia de aquella criada. Pero entonces Igerne le aplicó un pequeño conjuro que había aprendido de la "gente pequeña", y el pastelero la autorizó a cocinar el pastel y hasta le enseñó dónde se encontraban los distintos ingredientes.

Así que la princesa se abocó de inmediato a la tarea y, cuando estuvo listo, lo decoró con una réplica del castillo del rey de la Isla Verde, que incluía el establo, el lago y el viejo roble, de modo que Skaxlon no pudiera dejar de verlos. Cuando la enorme torta estuvo terminada la dejó enfriar a la sombra de un nogal y luego la hizo llevar por cuatro mozos al salón; al verla, todos comentaron: "Esta torta no pudo haber sido preparada por el viejo borracho del maese pastelero; debe de haber contratado a alguien de afuera". Al preguntarle al jefe de cocina, éste explicó que la torta la había preparado y decorado una joven, y que no había pedido remuneración alguna por

ella.

—Tráiganla inmediatamente a mi presencia —ordenó el rey al enterarse. —De inmediato, la princesa subió al salón del trono y se le permitió quedarse junto a los invitados. Más tarde, cuando según las antiguas costumbres de Erín, los bardos comenzaron a narrar y entonar viejas crónicas de guerra y lances amorosos, el monarca preguntó a la joven:

—¿Te animarías a contarnos una hermosa historia de amor?

—No sé ninguna, pero si me das tu anuencia, puedo mostrarles a todos un truco de magia blanca.

—Por supuesto que te la doy —contestó el rey —e, inmediatamente, Igerne arrojó al suelo dos granos de trigo, de los cuales surgieron un gallo y una gallina. A continuación tiró otro grano, que no se convirtió en nada, sino que fue atrapado por la gallina, pero el gallo se lo arrebató.

—Si me hubieras tratado tan mal el día en que tuve que ayudarte a limpiar el establo, todavía estarías allí, enterrado entre la basura —dijo la gallina.

Luego, la sílfide dejó caer otro grano y la gallina lo picoteó, pero el gallo volvió a quitárselo.

—Seguro que no me hubieras hecho esto el día en que llorabas por no poder vaciar el lago buscando el anillo, y yo tuve que hacerlo por ti— volvió decir enojada la gallina.

Igerne arrojó un tercer grano con el mismo resultado, y la gallina exclamó:

—Tampoco me hubieras maltratado el día en que tuve que hachar el gran roble en lugar tuyo, para recobrar la espada de mi padre, ni cuando horneé las tres hogazas mágicas que nos permitieron huir.

Al oír las palabras de la gallina, el príncipe recobró de inmediato sus recuerdos y reconoció a la joven que había sido su primer amor. Al hacerlo, la tomó de la mano, se volvió hacia su padre y le dijo con un tono de voz firme y decidido:

—Padre mío, lamento contrariar tu decisión, pero ésta es la mujer a quien amo, y no aceptaré a ninguna otra por esposa.

Y así, el hijo del rey de Erín desposó a la sílfide, hija del rey de Isla Verde y de los silfos. En el transcurso del tiempo, los felices esposos tuvieron cuatro hijos, que heredaron la gallardía de su padre y la belleza y los poderes mágicos de su madre. Algunos años después, el padre de Skaxlon murió y el príncipe ocupó su trono, desde el cual rigió los destinos de Erín durante muchos y felices años.

CORMAC MCART EN
EL REINO DE LA MAGIA



ormac, hijo de Art y nieto de Conan, El de las Cien Batallas, fue uno de los más grandes reyes que tuvo Erín en toda su historia, sobre la cual reinaba desde su corte de Tara.[1]

Un día en que había salido de cacería, acompañado de algunos de sus nobles, encontró caminando por el bosque a un joven aldeano, que llevaba en su mano una rama de manzano, de cuyos tallos flexibles y semicubiertos por las lozanas hojas verdes, pendían siete manzanas de brillante color rojo.

—¿Qué es esa rama que llevas en la mano, joven? —preguntó el rey.

—Es una rama mágica de uno de los manzanos del hada—diosa Rhiannon —respondió el aldeano.

—¿Y qué tiene de mágica? A mí me parece una rama común. —Tiene la virtud de que, cada vez que se agita ante alguien que se encuentra atribulado, apenado, herido o enfermo, el doliente se ve envuelto en una música maravillosa e inmediatamente desaparecen sus padecimientos. Ninguna persona en el mundo puede sentir angustia o dolor cuando la rama se agita para él.

—¿Y cómo es que la tienes en tu poder? —quiso saber el rey. —La misma diosa me la obsequió, como pago por haber herrado su caballo —¿La venderías —se interesó Cormac—. Y en ese caso, ¿cuánto pedirías por ella?

—No deseo cambiarla por dinero —contestó el joven—, pero, si te la entrego, ¿me darás a cambio lo que te pida?

El rey le dio su palabra de que así lo haría, y entonces el joven le entregó la rama, pidiéndole a cambio a su esposa, a su hija y a su hijo. El monarca sintió que su pecho se desgarraba ante el dolor, y lo mismo sucedió con su esposa y sus hijos, pero había comprometido su palabra de rey y no podía dejar de cumplirla. Pero luego agitó la rama delante de su familia y ellos, cuando escucharon su dulce música, olvidaron todas sus angustias y preocupaciones y partieron a encontrarse con el joven, con el cual marcharon rumbo al norte, desapareciendo en poco tiempo, sin dejar rastros.

Toda Erín estalló en llanto cuando los pobladores se enteraron de cómo había sido engañado su rey, y fueron a reunirse frente a palacio; sin embargo, cuando Cormac agitó la rama frente a ellos, la aflicción y la congoja abandonaron rápidamente sus corazones.

Pero el mismo Cormac McArt, si bien no sentía dolor por su soledad, jamás pudo olvidar del todo a su familia, y al cumplirse un año de la nefasta fecha, reunió a sus nobles de mayor confianza y les dijo:

—Hoy es el aniversario de la marcha de mi esposa y mis hijos. Voy a seguir sus pasos por el mismo rumbo que tomaron al partir y trataré de averiguar qué ha sido de ellos.

A continuación hizo preparar su caballo y se alejó del castillo rumbo a los lejanos montes hacia donde había enfilado el joven con su familia. Pero tan pronto como hubo recorrido un corto trecho, una extraña niebla oscura se condensó a su alrededor, impidiéndole ver más allá de las orejas de su caballo; al poco tiempo, sin embargo, la bruma se disipó tan misteriosamente como había llegado, y Cormac se encontró cabalgando por una maravillosa pradera de suave y ondulante hierba, en la cual se encontraba un numeroso grupo de trabajadores, tratando de techar una casa.

¡Pero, cuál no sería el asombro de Cormac, al descubrir que el material con que estaban

tratando de hacerlo, eran plumas de aves exóticas, que sacaban de unos grandes sacos de piel! Sin embargo, al acercarse más, pudo ver también que, tan pronto como una de las alas del techo estaba concluida y los hombres se dirigían a recoger más plumas, se levantaba un fuerte viento que devolvía las que ya habían sido colocadas a sus sacos originales. Azorado, el rey permaneció un rato contemplándolos y luego continuó su viaje.

Al cabo de cierto tiempo, llegó junto a un joven hachero que talaba árboles para encender un fuego pero, tan pronto como derribaba uno, el otro ya había sido consumido por las llamas, por lo que Cormac dedujo que, al igual que la labor de los techadores, la del hachero tampoco tendría fin.

A la mañana siguiente, cuando reanudó su camino divisó, a la vera de un fresco arroyuelo, una gran fuente compuesta por tres enormes pozos, al interior de cada uno de los cuales caían chorros de agua procedentes de tres gigantescas cabezas de piedra que estaban colocadas sobre ellos; apoyada sobre las tres cabezas, había una inmensa artesa, también de piedra, que recogía el agua de un límpido manantial, que rebosaba por sus bordes, para caer sobre las gárgolas.

Al acercarse más, Cormac pudo notar que la primera cabeza recibía en su boca abierta un chorro de agua procedente de la artesa, y de ella surgían dos, que iban a caer al pozo correspondiente; la segunda gárgola recibía, a su vez, dos chorros, mientras que sólo uno surgía de su boca; finalmente, de la boca de la tercera cabeza surgían tres chorros, aunque ella no recibía aporte alguno.

Extasiado ante una visión tan extraña y misteriosa, Cormac pensó para sí: "Me quedaré un rato observando esta fuente, a ver si puedo descifrar su significado. Si no lo logro, buscaré a alguien que me lo explique".

Así lo hizo y, al no poder descubrir el misterio, continuó su camino, hasta llegar a una gran casa rodeada por un hermoso jardín, en cuyos arbustos trabajaba una pareja de edad madura, ambos altos y de noble apostura, vestidos con ropas de variados colores, aunque elegantes y de fina confección. Los dos se acercaron al rey y lo saludaron amablemente, invitándolo luego a pasar la noche en su morada.

Al entrar en la casa, la esposa pidió a su marido que fuera a buscar la cena, mientras ella departía con el recién llegado; el hombre se levantó y salió, volviendo al rato con un enorme cerdo, ya desollado, sobre sus hombros, y un gran tronco bajo el brazo.

—Aquí está la carne y aquí está la leña —anunció—. ¿Podrías hacernos el favor de cocinarla tú mismo? —preguntó a Cormac.

—Es que no sé cómo hacerlo —confesó el rey, que siempre había tenido sirvientes que lo hicieran por él.

—Pues yo te enseñaré —dijo el hombre—. Primero parte este trozo de Leña en cuatro partes y divide el cerdo en otros tantos cuartos. Luego coloca un trozo de madera debajo de cada porción y cuéntanos una historia; si ésta es verdadera, cuando hayas terminado, la carne estará perfectamente asada.

—Empieza tú por narrar la primera leyenda; luego puede hacerlo tu esposa y yo relataré la última —sugirió Cormac.

—Bien, hela aquí: tengo en mi chiquero siete cerdos exactamente iguales al que está aquí trozado, y con sólo ese número podría alimentar al mundo entero porque, si mato y como uno hoy, solamente necesito reunir los huesos, colocarlos en el chiquero, y mañana volveré a encontrarlo vi vito y coleando.

Y la historia era verdadera porque, cuando el hombre terminó, el primer cuarto estaba listo para ser comido. Entonces le llegó el turno a la mujer, quien llenó sus jarros de leche para acompañar la cena y comenzó su narración:

—En el prado detrás de la casa tengo siete vacas blancas y negras, que cada día llenan para mí otras tantas ollas de leche; te doy mi palabra de que ellas solas podrían satisfacer la sed de toda la humanidad, ya que esas siete ollas pueden multiplicarse tantas veces como yo quiera, sin que se acabe nunca.

También esta historia resultó cierta, porque el segundo cuarto del cerdo quedó perfectamente asado, y llegó el turno de Cormac de contar su propia historia. Luego de pensarlo un momento, éste narró a sus huéspedes la razón por la que se encontraba buscando a su mujer, su hijo y su hija, a quienes había entregado a un joven a cambio de una rama mágica, y que éste los había apartado de su lado hacía ya un año.

Al terminar la narración, el hombre, que había estado contemplando el cuarto de cerdo perfectamente cocido, le dijo:

—Lo que has contado es cierto y, por lo tanto, tú eres Cormac, hijo de Art, nieto de Conan, El de las Cien Batallas y soberano de toda Erín.

—Ese es exactamente quien soy —afirmó el rey.

—Pues, come tu carne ahora —le indicó el dueño de la casa—, y luego nos retiraremos a descansar.

—Es que nunca he cenado en compañía de sólo dos personas —objetó Cormac.

—¿Te sentirías más a gusto si hubiera tres personas más a la mesa? —preguntó entonces la mujer.

—Sería perfecto si esas tres personas fueran mis seres más queridos —respondió el rey.

Al pronunciar estas palabras, como por arte de magia se abrió la puerta del frente y por ella entraron la esposa y los hijos de Cormac McArt, que inmediatamente se lanzaron a sus brazos, demostrándole que ellos tampoco se habían olvidado de él. A continuación, Mannawydan Ab Llyr,[2] que no otro era el dueño de casa, recobró su verdadera apariencia y le dijo:

—Yo fui quien, cambiando mi apariencia, se llevó a tu familia, Cormac, y fui yo quien te dio la rama de manzano, con la que tanto beneficio pudiste ofrecer a tu pueblo. Considero que esto bien puede valer un año de permanecer alejado de su familia.

—¿Podrás explicarme el significado de las tres extrañas cosas que he visto en mi camino hacia aquí?

—Sin duda que puedo, y lo haré mientras comes —accedió Mannawydan—. Los trabajadores que techaban la casa con plumas simbolizan a las gentes que se lanzan a la ventura, recorriendo el mundo en busca de riquezas y poder y que, cuando regresan, vencidos, encuentran que sus casas están vacías y desnudas, y ya no logran restaurarlas jamás. El joven que hachaba los árboles para encender el fuego, representa a aquellos que trabajan para terceros; realizan esfuerzos agotadores, pero ellos nunca reciben el calor de las llamas. Las tres cabezas sobre los pozos encarnan a las tres clases de hombres: los que entregan con generosidad cuando reciben algo; los que entregan con más generosidad aún, aunque no reciban nada, y los que reciben mucho pero entregan mucho menos. Estos son los peores de los tres, Cormac, y debes desterrarlos de tu reino —concluyó el mago.

Luego de estas explicaciones, el rey y su familia se sentaron a la mesa, y Mannawydan extendió un mantel ante ellos.

—Ahora que has aprendido estas tres lecciones, Cormac, te mostraré uno de los objetos más preciosos de este mundo —dijo el mago, señalando el tapete que había colocado sobre la mesa—. No existe comida alguna, por exótica o complicada que sea, que este mantel no pueda servirte al instante mismo de pedírsela.

A continuación, Mannawydan metió la mano entre sus ropas y sacó de ellas una copa, que colocó sobre el mantel, diciendo:

—Esta copa tiene tres cualidades mágicas maravillosas: la primera de ellas es la de satisfacer el deseo de cualquier bebida que se le solicite; la segunda, romperse en cuatro partes cuando alguien, frente a ella, cuenta una mentira o una historia que no es verdadera, y la tercera, volverse a unir cuando oye una afirmación cierta.

—Debo decirte, en rigor de verdad, que posees maravillas, Mannawydan —dijo Cormac.

—Las he preparado especialmente para ti, al igual que la rama —replicó el mago—, para que puedas convertirte en el rey justo y generoso que Erín se merece.

Dicho esto, comieron un suculento banquete servido por el mantel, acompañado por la más exquisita colección de vinos proporcionados por la copa mágica, y se retiraron a dormir. Al despertarse, luego de un sueño reparador, la familia se encontraba en su castillo de Tara, y sobre la mesa de la alcoba de Cormac estaban el mantel, la rama y la copa, con la ayuda de los cuales éste se transformó en el monarca más admirado y querido de Erín.

NOTAS

Acerca de este libro

[1] Para mayores detalles sobre este terna, véase *Hadas y duendes celtas,* en esta misma colección de Ediciones Continente.

Las hadas de Knockgrafton

[1] Literalmente, "Lago Azul".

[2] Lushmore, en gaélico, significa literalmente "dedal", y se aplica a los sombreros de los *leprechauns* (véase nota 3), por su forma

[3] El término *leprechaun,* literalmente "zapatero de un solo zapato", define a un elfo, es decir una de las múltiples divisiones de los seres elementales: elfos, gnomos, hadas, duendes, ninfas, etc. Son oriundos de Irlanda, bajos, de cuerpo rechoncho, nariz muy colorada y cara arrugada como la de un anciano. Su vestimenta incluye una chaqueta verde, un ancho cinturón y un sombrero alto con una gran ala redonda y una cinta con una hebilla en el frente, donde colocan una rama de muérdago (véase *Hadas y duendes celtas,* de esta misma colección).

[4] *Da Luan, Da Mort, augus Da Dardeen,* en gaélico, literalmente "lunes, martes y también miércoles". *Da Hena* significa "jueves". Esta traducción corresponde a la versión de William Butler Yeats, mientras que Douglas Hyde relata haber escuchado esta leyenda en Connaught, con las palabras *Peean peean daw pecan, peean go leh agus leffin,* que significan: "Un penique, un penique, dos peniques; un penique y medio, y medio penique".

[5] Del inglés *hill* = colina y fort, abreviatura de fortificación o fuerte.

[6] Este mismo *mabinogi* (cuento, leyenda, relato) ha sido adaptado por W. Carleton como *Los duendes de Knockgrafton,* en que los personajes de la "gente pequeña" son duendes, en lugar de hadas.

Koomara, el murrughach

[1] Entre los duendes del mar, quizás el más nombrado es el *murrughach* o *moruagh* (término gaélico que se ha anglicanizado como m*errow),* palabra que deriva del gaélico *muir* = mar. Existen varones y mujeres y, mientras los varones poseen un solo diente verde, el pelo de igual color y una exagerada nariz roja (atribuida a los toneles de whisky de malta que recogen de los naufragios), las mujeres son bellísimas, muy semejantes a las sirenas mediterráneas, con largas cabelleras rubias, voz seductora y brillante cola de pez.

Gilla na chreck brâkon an gour y la princesa triste

[1] *Brâkes:* calzas, pantalones.

[2] Literalmente, *etnïos* significa ave, pájaro, y *etnïosi* es su diminutivo, utilizado aquí como apelativo cariñoso.

[3] El término ártabro define a un individuo de las tierras del norte, fundamentalmente soldados o guerreros de la región de Irlanda del Norte, pero también extensivo a los habitantes de Escocia y de Galicia.

[4] Literalmente: "el hombre de las calzas de cabra". En otra versión más antigua: *Giolla na chroicean gobhar.*

[5] Antigua canción gaélica cantada por los bardos y *filidh,* que narraba las aventuras de Jack Walsh, un pastor irlandés que fue llevado por los dioses a visitar el *sidh* (panteón) de los Thuata de Dannan (véase *Los celtas: magia, mitos y tradición,* de esta misma colección).

[6] Mayal: instrumento compuesto por dos palos, uno más corto y otro más largo, unidos por una correa, que se utiliza para golpear el centeno para desgranarlo. Por extensión, arma que se utiliza para golpear, como un garrote o macana; también se conocen bajo este nombre las esferas de hierro con púas, sujetas a una empuñadura por una cadena, que utilizaban los caballeros medievales.

[7] En gaélico antiguo, *iwerionikos:* "irlandés" e *iwerionikâ:* "irlandeses".

El gaitero y el leprechaun

[1] Literalmente, "El negro bribón", tonadilla ligera, con letra subida de tono, que solían cantar los gaiteros en las tabernas, para divertir a los concurrentes.

[2] *Leprechaun:* véase nota 3 de pág. 74.

[3] *Swenû:* en gaélico antiguo, sonido, nota; un nombre muy utilizado para los bardos y juglares durante la Edad Media temprana.

[4] *Oinowirî:* literalmente, "Unos pocos hombres valientes", canción guerrera que entonaban las tropas en batalla, al compás de la música de las gaitas.

[5] El término *banshee* es una palabra compuesta por *han* (mujer) Y *shee* (hada o duende). Es un hada solitaria que demuestra un gran cariño por los seres humanos, únicamente superado por la *lean banshee,* o "reine de las mujeres-hadas". La *banshee* es extraordinariamente longeva, y ciertas familias irlandesas han tenido una *banshee* que los ha protegido durante toda su historia, que les ha anunciado con sus lamentos cada muerte inminente de algún miembro del clan y que ha llorado durante meses después de cada una de ellas. Algunas veces, adopta la figura de una hermosa doncella y, otras, el de una bruja repugnante.

[6] Beltayne: festividad consagrada al dios Belenos y a la Madre Suprema, o Señora del Bosque. Literalmente significa "el fuego de Bel", se conmemora durante

la noche del 31 de abril al primero de mayo, y es un homenaje de agradecimiento a los dioses familiares, por haber protegido los fuegos del hogar, como así también un augurio de primavera. Es una fiesta característica de los pueblos agrícolas y pastoriles, ya que llega la fecha de la siembra y de sacar las manadas a pastar. En Alemania y algunos países anglosajones, la noche previa se conmemoraba la Noche de Walpurgis, en que se intentaba conjurar a los seres malignos que se reunían en las colinas elevadas. Los romanos asimilaron Beltayne con las Laridae, es decir, sus propias fiestas en honor a los dioses lares, protectores del hogar.

[7] Literalmente, *"leprechaun* de Samhain", aludiendo a la festividad celta de los muertos, que es hoy festejada como Halloween. Samhain (fin del verano) fue originalmente una festividad celta de los muertos, celebrada durante la última noche del año druídico, es decir, la del 31 de octubre, precedente al Día de Todos los Santos. Hasta épocas relativamente recientes, en muchas partes de Europa existía la creencia —probablemente originada en esa festividad celta— de que, precisamente en esa noche, las brujas y hechiceros efectuaban sus peores conjuros, y se encendían grandes fuegos para mantener lejos de los hogares a los espíritus malévolos.

Los gnomos de Cova da Serpe

[1] *Serra da Cova da Serpe:* en gallego, "Sierra de la Cueva de la Serpiente".

La bella Janet y el príncipe sith

[1] El término *rîxs* define tanto a un rey como a un señor feudal, y se otorga únicamente a la persona con mayor ascendiente en una región o país determinado.

[2] Al igual que las hadas, los duendes y otras criaturas integrantes de la "gente pequeña", también los gnomos tienen distintos nombres y adquieren, asimismo, diferentes características de vestimenta, costumbres y comportamiento, de acuerdo con la región y el país en que viven.

Un ejemplo de esta adaptación de los seres elementales a su lugar de origen son los *sithei* escoceses, gnomos habitantes de las Highlands (tierras altas) de ese país, que no son ni más ni menos que la combinación de los *sithei* irlandeses (los habitantes de los túmulos funerarios) y los *trolls* escandinavos, duendes a veces benignos y otras malévolos, pero por traviesos, más que por crueles o perversos.

Durante infinidad de años, los *sithei* fueron conocidos también como "la buena gente pequeña", pero con el tiempo esas relaciones se han enfriado bastante, ya que se los acusó (quizás injustamente) de robar ganado, e incluso niños, para comérselos, pero eso jamás pudo ser comprobado fehacientemente.

Al igual que los *leprechauns* irlandeses, los *sithei* son más robustos que la mayoría de los gnomos, ya que llegan a medir hasta 1,20 m de estatura, pero a diferencia de aquellos, son rubios o pelirrojos, elegantes y muy bien parecidos; se identifican con *kilts* (faldas típicas), cuyo diseño y color es único para cada uno de ellos, y cubren sus cabezas con las clásicas boinas celtas. En las islas Shetland, en el mar del Norte, se los conoce como *trows,* posiblemente por deformación del término noruego *troll,* que define a sus congéneres, y en las Islas Hébridas, al oeste

de las Highlands, como *seithei.*

Entre las numerosas leyendas que se han transmitido de boca en boca por muchas generaciones, se incluye esta balada escocesa que narra los avalares del amor entre la bella Janet y el príncipe *sith.* (Véase *Hadas y duendes celtas,* de esta misma colección.)

La larga vida de Ossyan

[1] Héroe irlandés, jefe de la orden de los *fianna* (grupo guerrero del condado de Lainster), cuyo renombre como matador de monstruos y mago sólo es comparable a su fama como bardo o poeta (véase *Los celtas: magia, mitos y tradición,* pág 140, de esta misma colección).

[2] Tirnanoge: literalmente, "el país de la juventud". Las viejas sagas irlandesas narran, aunque sin precisiones, la existencia de un lejano país donde no existen la vejez ni la enfermedad, y se vive una vida eterna y despreocupada. Este *mabinogi,* o leyenda, posteriormente recopilada y reelaborada por Patrick W. Joyce, ubicaba este sitio en algún lugar del océano Atlántico y, con frecuencia, se lo asimila a la isla de Avalón (véase *Historia y leyenda del rey Arturo,* de esta misma colección).

[3] El término celta antiguo *geis* (en plural, *geasa)* define un temido hechizo, muy difundido en Irlanda, que involucra una prohibición, una obligación o ambas a la vez. Constituye un símbolo de la tradición shamánica, que revela el alcance de los rituales druídicos. Como prohibición puede impedir cualquier cosa, desde comer un determinado alimento hasta usar un color de ropa. Como obligación constituye un deber ineludible y coacciona al que lo recibe, so pena de responder ante los dioses.

[4] Formoré: cíclope mítico de la tradición irlandesa, que vive en las islas del Mar Occidental (posiblemente en alusión a las Hébridas, cuyos habitantes suelen ser de gran estatura) (véase *Los celtas: magia, mitos y tradición,* de esta misma colección).

[5] Bebida que se preparaba mezclando miel con una cerveza obtenida en base a granos de avena y cebada malteada y fermentada. El *mead* tenía una composición similar, pero menos especiada y de menor graduación alcohólica.

[6] Según las referencias de los antiguos historiadores, principalmente romanos, como Julio César, los guerreros celtas eran de gran estatura, muy superior, por ejemplo a la de los romanos o los sajones, a quienes parece aludir esta leyenda en particular.

[7] Con la llegada del cristianismo a Irlanda, los bardos y druidas fueron perdiendo prestigio, y de sus lugares en los estratos superiores de la jerarquía religiosa celta, pasaron a ocupar cargos como *filidh* (plural de *file),* nombre dado a los recopiladores de las tradiciones orales en los monasterios cristianos, convirtiéndose finalmente, algunos de ellos, en sacerdotes católicos, catequizados por San Patricio y sus seguidores.

[8] Pértica: medida de longitud equivalente a 2,70 m.

La trucha blanca de Lough Feaagh

[1] Fiesta de Samhain: véase nota 7 de pág. 76.

[2] La trucha blanca *(salmón trutta aidus),* conocida también como "trucha de Aidù", precisamente a causa de esta leyenda, es generalmente de color gris azulado, con un mancha roja en cada lateral, aunque son bastante frecuentes los ejemplares albinos, que, curiosamente, presentan la misma marca encarnada.

El pookah *de Offaly*

[1] El *pookah,* o *puca,* es un duende encarnado en algún animal, cuyo nombre sin duda inspiró en Shakespeare su famoso "Puck" del *Sueño de una noche de verano.* Su lugar de residencia son los castillos abandonados o las cuevas en los montes, y sólo pueden verse durante el mes de noviembre.

Elidor y los elfos de St. Davis

[1] El *dill,* o eneldo, es una variedad de hinojo silvestre, cuyo bulbo es comestible, aunque la parte que más se utiliza son las hojas, picadas .como condimento.

[2] El *hurling* era un deporte sumamente violento practicado por los celtas, similar al hockey sobre césped, pero sin reglas limitadoras, por lo que se tornaba un juego sumamente peligroso a causa de los golpes propinados por los *sticks* (palos) de madera de roble que se usaban para golpear la pelota, y por ésta, que tenía un alma de madera forrada en hilos de esparto enrollados, recubiertos por cuero crudo.

Thomas O'Connolly y la banshee

[1] Banshee: véase nota 5 de pág. 75.

El hijo del Rey de Erín y el rey de los silfos

[1] *Hurling:* véase nota 2, en *Elidor...*

[2] Los silfos y sus mujeres, las sílfides, son elementales de tamaños muy variables, desde pequeños gnomos de pocos centímetros hasta verdaderos gigantes. Visten de verde en primavera, de rojo en verano, de amarillo en otoño y de marrón en invierno, y viven en los bosques y pequeñas colinas rocosas.

Cormac McArt en el reino de la magia

[1] La colina de Tara, ubicada a 32 km al noroeste de Dublín, está tradicionalmente considerada como el asiento de los más grandes reyes de la antigua Erín (Irlanda). En la actualidad, luego de sobrevivir a una larga serie de sismos, el asentamiento

de Tara muestra varios recintos, bajo los cuales pueden verse aún un túmulo y una tumba de pasaje, que se conocen como la Morada de Cormac (Véase *Los celtas: magia, mitos y tradición,* de esta misma colección).

[2] Mannawydan (o Mannanan) ab Llyr (ab significa "hijo de", equivalente del *Me* escocés), es un integrante de los Thuata de Dannan. Es un poderoso mago, dueño de un casco flameante que encandila a sus enemigos, una coraza invulnerable, un manto de invisibilidad y una nave que surca el mar sin remos ni velas. Nativo de la Isla de Man, que toma su nombre de él; allí aún pueden verse las ruinas de las que se supone su gigantesca tumba, cerca del castillo de Peel.