

Con los pelos de punta

Extrañas criaturas del mundo



CON LOS PELOS DE PUNTA

Conceptualización y edición: Lina Mejía Correa, Vanessa Escobar Rodríguez.

Textos: Vanessa Escobar R., Daniel Álvarez B., Alberto Quiroga, Martín Martillo, Sebastián Castro P., Elkin Obregón S.

Asesores: Verónica Urdaneta, María Cristina Restrepo, Santiago López, Juan Carlos Tobón.

Agradecimientos: Paula Restrepo, Carolina Jaramillo, Helena Correa, Juliana Mejía, Iván Gómez, Juan Luis Vega, Alejandro Gómez, Eulalia Puyo, Estelia Navarro, Alina Correa, Gloria Maya, Cristina Serna, Laura Carolina Yepes, Luz Yaneth Álvarez.

Ilustraciones: María Luisa Isaza, G., Amalia Restrepo A., Sebastián Castro P., Carolina Bernal C.

Diseño gráfico y diagramación: Carolina Bernal C.

Corrección de estilo: Elkin Obregón S.

Corrección Ortotipográfica: Luz Ofelia Jaramillo A.

Primera edición: 55.000 ejemplares, febrero de 2019

Segunda edición: 55.000 ejemplares, agosto de 2019

Secretos para contar ISBN 978-958-56009

Libro "Con los pelos de punta"

ISBN 978-958-56009-7-3

Impreso en Colombia por Quad Graphics

FUNDACIÓN SECRETOS PARA CONTAR

Presidente: Lina Mejía Correa.

Directora administrativa: Isabel Cristina Castellanos Arteaga.

Directora de logística: Natalia Olano Velásquez.

Directora de educación: Vanessa Escobar Rodríguez.

Consejo de Administración: Juan Luis Mejía A., Juan Guillermo Jaramillo C., Beatriz Restrepo G., Lina Mejía C., Paula Restrepo D., Manuel Santiago Mejía C., Juan Camilo Quintero M., Jorge Mario Ángel A., Fernando Ojalvo P., Martha Ortiz G.

Invitados permanentes: Tita Maya A., Gilberto Restrepo V., Juliana Mejía P.

Histórico de entidades vinculadas desde el inicio del programa:

Fundación Argos, Fundación Grupo Argos, Fundación Nutresa, C.I. Banafrut S.A., Fundación Sofia Pérez de Soto, Asocolflores, Developing Minds Foundation, Colombiana de Comercio S.A., Fernando Vélez Escobar, Fundación Corbanacol, Comfama, Fundación Celsia, Fundación EPM, Fundación Éxito, Comité Departamental de Cafeteros de Antioquia, Banco de Bogotá, Fundación Fraternidad Medellín, Fundación Ramírez Moreno, Fundación Suramericana, Mineros S.A., Industrias Haceb S.A., Alcaldía de Medellín - Secretaría de Cultura Ciudadana – Secretaría de Educación, Antioqueña de Negocios Ltda., Arquitectos e Ingenieros S.A. – AIA, Augura, Bimbo de Colombia S.A., Boulevard Mayorca, C.I. Cultivos Miramonte S.A., C.I. Hermeco S.A., Cámara de Comercio de Medellín para Antioquia, Central Hidroeléctrica de Chivor (AES CHIVOR), Cervecería Unión S.A., Coca-Cola Servicios de Colombia, Comfenalco Antioquia, Compañía de Empaques S.A., Compartamos con Colombia, Coninsa Ramón H. S.A., Contegral Medellín S.A., Coordinadora Mercantil S.A., Corantioquia, Cornare, Corpoayapel, Corporación Cultural Cantoalegre, DeLima Marsh, Inc., Distrihogar S.A., Dominante Ltda., Edatel S.A. E.S.P, Electrolux de Colombia S.A., Emilio Restrepo Ángel, Emisora Cultural Universidad de Antioquia, Empresas Públicas de Medellín, Exxon Mobil de Colombia, Fábrica de Calcetines Crystal S.A., Fabricato S.A, Ferrasa – Fundación Pizarra, Fundación Amigos de Camilo C. y Jonás, Fundación Aurelio Llano, Fundación Oleoductos de Colombia, Fundación Pinar del Río, Fundación Probán, Fundación Saldarriaga Concha, Fundaunibán, Give to Colombia – Mc Millan Foundation, Give to Colombia – CITI Foundation, IDEA, Imusa S.A., Indupalma S.A, Interconexión Eléctrica S.A. – ISA S.A., Isagen S.A. ESP, LG Electronics, Londoño Gómez S.A., María Luz Ospina Villa, Merilétrica S.A., Panasonic, Philip Morris Colombia S.A., Procter & Gamble Industrial Colombia, Productos Familia – Sancela, Protección S.A., RCN Radio, Samsung Electronics, Sofasa S.A., Solla S.A., Sony Colombia, Tablemac S.A., Tahamí Cultiflores S.A. C.I., Todelar – Transmisora Surandes, Transmetano S.A. E.S.P, Universidad de Antioquia – Facultad de Ciencias Exactas y Naturales – Herbario (HUA), Warner Lambert, Gobernación de Antioquia – Secretaría de Educación para la Cultura de Antioquia, Fundación Bancolombia, y a otras entidades, fundaciones y personas que han ayudado de manera silenciosa.

Gracias a todo el equipo de trabajo que hace posible que la Colección Secretos para contar viva en la casa campesina, a las familias del campo por recibirnos, y a los maestros rurales por su gran labor.

© Todos los derechos reservados

Fundación Secretos para contar

fundasecretos@une.net.co

Tel. 57 (4) 322 0690

Medellín - Colombia

www.secretosparacontar.org

MATERIAL EDUCATIVO DE DISTRIBUCIÓN GRATUITA, NO TIENE VALOR COMERCIAL.



*A la persona que nunca navegó por mares oscuros
ni combatió monstruos terribles, porque en su corazón
solo albergó una cosa: amor.*

Índice

y origen de los relatos

6

¿Por qué nos gustan las historias de miedo?



15

Los monstruos del Atrato



9

El Hojarasquín del Monte



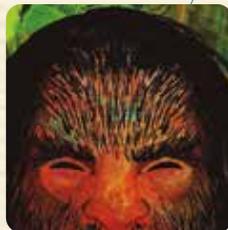
27

Los tesoros de María Centeno



43

La Madremonte



33

El Mohán



39
El Trol



21
El Kraken



55
El dragón Nian



47
Perseo
y Medusa



59
La Mantícora



51
La Hidra

64
¡Presta atención!
Estos datos serán
tu salvación!

¿Por qué nos gustan las historias de miedo?

El miedo es natural en el prudente, y el saberlo vencer es ser valiente.

Alonso de Ercilla y Zúñiga

¿De dónde viene el gusto que sentimos por las leyendas y los cuentos de terror, ancestralmente contados alrededor de una fogata, de noche, en un bosque sombrío y alejado?... ¿Qué puede haber más emocionante que escuchar estas historias?

Estar asustados, pero sabiendo que no estamos en peligro, se siente muy bien. Es por esto que nos gusta escuchar una y otra vez los relatos de miedo.

A lo largo de la historia de la humanidad, millones de personas hemos sucumbido a un placer paradójico: acercarnos a lo desconocido y disfrutar con el temor que nos produce. Nos gusta sentir ese miedo porque la emoción que experimentamos al ver, oír o leer relatos de miedo es algo que podemos controlar cerrando los ojos, cerrando el libro o no viendo más la película. Es decisión nuestra si conocemos más de la historia o no. Sabemos que el miedo va a terminar y, cuando termina, llega una sensación de alivio.

Quienes dicen haber visto monstruos o espantos cuentan que estos se aparecen ante las personas para revelar secretos, vengar ofensas, castigar excesos, exigir que se les devuelva lo robado o para proteger los recursos naturales. Estos seres se presentan casi siempre en la noche, en parajes oscuros y misteriosos, como bosques, desiertos o altamar, y con frecuencia hay señales que los anuncian: aullidos de animales, sonidos de pisadas,



ráfagas de viento que llegan por la espalda, ríos que se ensanchan, silencios repentinos, olores extraños o el crepitar inusitado del fuego. Y aunque no todos buscan hacer daño, hay algunos seres malignos que atacan sin razón. Casi todos tienen poderes y para la mayoría existen contras con las que se los puede evadir o detener.

En el mundo entero, las leyendas de monstruos, bestias y criaturas fantásticas se mezclan con tradiciones antiguas que hablan de espíritus del agua, la tierra, las selvas y los montes. Encontramos árboles que caminan, monstruos de río y de mar, dragones alados y otras criaturas misteriosas. Muchos son espíritus que defienden la Naturaleza y que castigan a quienes atentan contra ella. Estas historias, que se han transmitido de generación en generación, son fantásticas, y sirven para viajar en el tiempo y conocer algunas de las costumbres y creencias de otras épocas.

Este libro reúne once leyendas de monstruos y criaturas fantásticas. Con él queremos llevar a las familias del campo la posibilidad de reencontrarse con la tradición oral de Colombia y del mundo, con las historias contadas desde tiempos remotos a la luz de una vela o una fogata.

Así que conserva la calma mientras lees estas páginas, intenta no asustarte demasiado, y recuerda que si el miedo te invade y crees que no vas a poder dormir esta noche, o toda la semana, es mejor cerrar el libro. No olvides: aunque nadie te esté viendo, pórtate bien... pues será mejor no despertar a las fieras desconocidas que habitan este mundo misterioso.



El Hojarasquín del Monte

(Basado en una leyenda colombiana)

Mi abuelo cuenta que su bisabuelo le contó, que hace mucho tiempo, cuando todavía las carreteras eran caminos de herradura, los campesinos recorrían los montes con miedo de toparse con algún ser misterioso.

Él contaba que en un caserío vivían dos compadres llamados Juan y Pedro, que cada semana subían al bosque a buscar leña para hacer carbón. Juan amaba la naturaleza y prefería recoger las ramas secas del suelo para no hacerles daño a los árboles; mientras que a Pedro le encantaba tumbar el monte, aunque ya tuviera leña suficiente para sus labores.

Un día, Pedro se enfermó y no pudo salir de su casa. Y, aunque a Juan le daba miedo ir al monte sin compañía, pensó en su familia y decidió ir a buscar la leña de todos modos. Esa mañana en particular, le pareció que el ambiente estaba más agitado que de costumbre.

Con decisión, Juan empezó a caminar. Momentos después, divisó a lo lejos un guayacán amarillo que se erguía majestuoso sobre el dosel del bosque. Se dio cuenta de que nunca lo había visto y sintió una fuerza extraña que lo atraía al árbol.



Entonces, se encaminó hacia él y vio una bandada de loros que volaba sobre la copa del guayacán. De un momento a otro, un ventarrón helado se le vino encima a Juan y sus manos y piernas se entumecieron. Volvió a mirar hacia el guayacán y le pareció ver que el árbol estaba caminando.

—¡No es posible, los árboles no caminan! Debo estar alucinando —pensó Juan entre asustado y maravillado.

Se frotó los ojos creyendo que era un espejismo, pero cuando los abrió, vio al árbol marchando directo hacia él.

El pobre Juan no sabía qué hacer. Quería huir, pero también quería ver. Sus piernas no le respondían. En cuestión de segundos el árbol estaba parado frente a él. El guayacán miró a Juan y le dijo con voz ronca:

—Hombre, ¿tienes tabaco?



—¿Ta... ta... tabaco? —alcanzó a responder Juan.

—¡Necesito tabaco! —gritó el árbol.

Juan asintió. Sacó su atado del bolsillo y se lo entregó temblando, sin pronunciar palabra. El árbol agarró el tabaco con una de sus ramas, sonrió, y se fue caminando pesadamente, seguido por cientos de loros.

Juan tardó más de una hora en salir de su asombro. Dudaba de su cordura y revisó una y otra vez el interior de sus bolsillos para comprobar que ya no tenía tabaco. Cuando caía la tarde, recordó que necesitaba leña para el carbón, así que reanudó su tarea.

Esa tarde, para su sorpresa, encontró los mejores troncos de madera regados por el suelo del bosque. Los había de los más finos árboles, y parecían haber sido cortados con sierra. Juan cargó todo lo que pudo y, contento, emprendió el camino de regreso a casa.

Cuando llegó al caserío se encontró con su compadre Pedro, quien al verlo con tan buena leña, le dijo:

—¡Eso amigo! ¡Hasta que por fin entendió que era mejor cortar árboles que andar por ahí recogiendo palos secos! Esa leña está buenísima, ¿en dónde la cortó?

Al principio Juan tenía dudas acerca de relatar lo que había pasado, pero su compadre fue tan insistente que terminó contándole absolutamente todo. Incluso le dijo:

—Compadre, yo creo que ese era el Hojarasquín del Monte, pero vaya uno a saber...

Pedro gritó emocionado:

—¡Ajáaa! ¿Así que al Hojarasquín le gusta la hoja de tabaco y a cambio deja esa madera tan buena? Ya sé qué voy a hacer. Voy a llevarle del mejor tabaco. ¡Ay compadre, a mí como que me van a dar más leña que a usted!

Al día siguiente, Pedro se levantó antes del amanecer para ir al monte. Agarró su mochila, metió en ella un gran atado de buen tabaco y se dirigió al lugar que Juan le había indicado. Al llegar allí, el árbol estaba inmóvil. Los loros gritaban y revoloteaban en su copa y muchas flores amarillas caían lentamente, parecían flotar.

Como el Hojarasquín no reaccionaba con su presencia, Pedro quiso aprovechar para cortar un árbol que estaba cerca. No acababa de dar el primer hachazo, cuando la enorme figura se despertó, abrió los ojos y, dando un alarido, lo agarró del cuello con una de sus ramas.

Apenas sintió esas garras de palo, Pedro se estremeció. Al contacto con el Hojarasquín, sus huesos comenzaron a convertirse en madera y su sangre se volvió clara como la savia. Poco a poco, la piel del hombre se fue cubriendo de algo rígido y agrietado, como corteza de árbol. Sintió cómo sus pies se volvieron raíces, y luego cómo sus piernas se fusionaron en un solo tronco. Los dedos de sus manos comenzaron a estirarse, y sus brazos a engrosarse, hasta convertirse en un extraño árbol con el gesto de una persona que intenta huir. Había quedado condenado a permanecer para siempre en un solo sitio.





Los monstruos del Atrato

(Basado en una leyenda colombiana)

El Atrato es un río inmenso que atraviesa las selvas misteriosas del Chocó y desemboca en el golfo de Urabá. Sus aguas se ven calmadas desde la superficie, fluyendo a un ritmo lento, pero bajo esta apariencia se esconde un caudal capaz de arrasar cualquier obstáculo que encuentre a su paso. Este río es el hogar de unos temibles monstruos que han aterrorizado por siglos a los pobladores que viven en sus orillas.

La mayoría de las personas evita nombrarlos, pero cuando se les pregunta, unos dicen que son como grandes serpientes. Otros cuentan que son caimanes gigantes, cuyas fauces pueden tragarse a un ser humano entero. Y otros más relatan que parecen sábalos, dotados de una fuerza descomunal.

Aunque nadie asegura haberlos visto con sus propios ojos, todos saben que cuando repentinamente el cauce del río se ensancha y se vuelve del doble de su tamaño normal, es porque muy cerca están los monstruos del Atrato, que con su fuerza han ido tumbando barrancos y haciendo que el río sea más grande.

En estos lugares las personas evitan hablar, apagan los motores de sus lanchas y cruzan las aguas a remo, temerosas de enfurecer a los monstruos y de que estos les vuelquen las lanchas o canoas y, así, las arrojen al agua para devorarlas.

En un pueblo a orillas del Atrato vivía un hombre llamado Arquímedes. Había nacido allí y se había criado en las aguas del río. Vivía de la pesca y de transportar gente en su canoa.

En una ocasión, una familia le pidió que la llevara río abajo, hasta otro pueblo.

Ese día, atormentado por una pena de amor, Arquímedes decidió comprar una botella de aguardiente, que fue bebiendo con disimulo, y sin importarle que con ello ponía en peligro su vida y la de sus pasajeros. Cayó la noche mientras se escuchaban el zumbido del motor y el sonido del agua golpeando con suavidad la proa de la embarcación.

Arquímedes se puso parlanchín y empezó a hablar casi a gritos con sus pasajeros; pero cuando llegaron a uno de esos lugares en donde se ensancha el río, le pidieron con señas que se callara. Pero Arquímedes, que ya estaba borracho, respondió levantando aún más la voz:

—Yo no le tengo miedo a las mentiras de la gente... eso de los monstruos son puros embelecocos, puros embustes.

—Cuide la lengua, Arquímedes, no vaya a ser que lo castigue. Y, además, permítanos disfrutar del silencio de la noche. El alcohol es mal consejero —le respondió una de las pasajeras.



La mujer no había terminado de decir aquello cuando se apagó el motor. Arquímedes se puso de pie para encenderlo mientras susurraba maldiciones y, en ese momento, sintieron que la canoa se sacudió y se escuchó que el lancharo cayó al río.

—¡Ayyyyyyyy! —gritó Arquímedes desde el agua.

El río se agitó alrededor de la canoa y se oyeron fuertes chapoteos, como si enormes y hambrientos animales estuvieran dándose un banquete justo debajo de la superficie del agua. Los pasajeros, espantados, no vieron al motorista por ningún lado y permanecieron en silencio: nadie quería ser la próxima víctima de los monstruos del Atrato. Tan súbitamente como inició, terminó el chapoteo alrededor de la canoa. Alguien prendió una linterna y pudieron ver cómo el sombrero de Arquímedes se balanceaba flotando sobre el agua.

—Arquímedes, Arquímedes —llamó en voz baja una pasajera sin obtener respuesta. Durante unos segundos reinaron el terror y el silencio, hasta que apareció la mano de Arquímedes que se asomaba a la superficie.



Aunque se había criado en esas aguas y era un experto nadador, parecía incapaz de dar una brazada para salir a flote. Un valiente estiró su mano y lo agarró. Con dificultad lograron ayudarlo a subir de nuevo a la canoa. Lucía atontado y tenía la mirada perdida. En los músculos tensos de su rostro se reflejaba el miedo más atroz, su ropa estaba hecha jirones, destruida por completo, y en su piel se podían ver rasguños por todas partes.

—Arquímides, ¿qué le pasó?, ¿qué fue eso? —le preguntaron impacientes, pero el motorista parecía no escuchar. Miraba a todos lados sin ver, respiraba con agitación... era como si quisiera escapar de aquella embarcación que quedó a la deriva durante varios minutos.

Cuando el cauce del río recuperó su tamaño normal, uno de los pasajeros se armó de coraje, pasó por encima del barquero y encendió el motor, impaciente por llegar al pueblo.

Al fin arribaron y se sintieron a salvo. Entonces le preguntaron:

—¿Se siente bien, Arquímides?, ¿quiere que vayamos al hospital a que le revisen esas heridas? —pero el lancharo no dijo nada y los pasajeros se fueron sin respuesta. El hombre seguía con el miedo en los ojos y la mirada perdida.

En silencio, Arquímides amarró la canoa en el puerto, sacó el motor y se lo llevó a su casa, donde se lavó las heridas y se encerró por varios días. Desde entonces no volvió a emborracharse, ni a navegar por las aguas del Atrato. Tampoco habla. Todos creen que vio algo tan terrible en el río que tiene miedo de mencionarlo. Sospechan que es el único que ha visto cara a cara a los monstruos del Atrato y ha vivido, aunque no para contarlo.





El Kraken

(Basado en una leyenda nórdica)

Los primeros navegantes pensaban que el océano era un lugar traicionero y peligroso. Para ellos, el mar escondía en sus profundidades una asombrosa multitud de monstruos. Incluso los marineros más valientes mostraban un temor respetuoso por el mar, y sus historias se convirtieron en leyenda.

Una de estas leyendas cuenta que un capitán noruego escuchó que, no muy lejos de donde vivía, existía una isla llena de diamantes. De inmediato, este ambicioso capitán se embarcó rumbo al mar del Norte, junto con otros diecisiete marineros, para tratar de encontrarla.

El día que zarparon, soplaba una brisa suave y el mar estaba en calma. Mar adentro, pequeñas olas iban y venían, como si alguien sacudiera una sábana bajo el agua. Durante semanas enteras lo único que vieron los marineros fue la inmensidad del mar que se perdía en el horizonte.

En una noche de luna llena, cerca de las dos de la madrugada, el vigía gritó desde lo alto:

—¡Tierra a la vistaaaaaaa!





Emocionados, todos se apresuraron a cubierta para ver una pequeña isla que estaba justo delante de ellos. Cansados de tantos días en altamar, los marineros le pidieron al capitán:

—Capitán, por favor, descansemos un poco y detengámonos aunque sea una noche en esta isla, para pisar tierra firme.

El capitán observó la isla a la distancia con su catalejo: no parecía ser la isla de diamantes que buscaba y esto lo desanimó. Sin embargo, le pareció adecuada para acampar, así que ordenó a toda la tripulación realizar las maniobras necesarias:

—¡Timonel, viraje en redondo, rumbo a la isla, vamos a desembarcar! ¡Recojan las velas! ¡Remeros, a los remos! ¡Preparen las anclas!

Los hombres descendieron del barco con leña, provisiones y el ánimo alegre. Cuando pisaron tierra, se percataron con asombro de que caminaban sobre una superficie que sus pies no conocían.



—¡Qué suelo tan extraño el de esta isla! —dijo uno de ellos.

—Estaba pensando lo mismo —dijo otro—. No es piedra, ni barro, ni arena, pero se siente blando y húmedo... como la piel de un animal.

—Sí, es bien raro. Esta no parece la isla de los diamantes que nos prometió el capitán.

A pesar de lo extraño que les resultaba aquel lugar, prepararon el fuego para cocinar. Cuando el pescado estuvo casi asado, el suelo bajo sus pies empezó a moverse y se escuchó un bufido que los aturdió a todos.

—¡Terremotoooooo! —gritaron algunos.

En medio del pánico y la confusión, los marineros pudieron ver cómo alrededor de la isla comenzaron a emerger unos tentáculos que se elevaban sobre la superficie del agua, alcanzando la altura de los mástiles del barco. Eran los brazos de la bestia más temida por los hombres de mar, el Kraken, y todos lo supieron de

inmediato. Aquel era el engendro más aterrador de los mares. Lo que los marineros creyeron una isla era en realidad un animal pulposo de color verde, de gran longitud y anchura. La inmensa cabeza no tenía cara o frente definida y, mientras flotaba en el agua, sus tentáculos se retorcían enloquecidos.

—¡Todos al barco! —gritó el capitán, y los marineros corrieron despavoridos. En su carrera muchos fueron atacados por el Kraken. Cuando un tentáculo aprisionaba a un hombre, lo sumergía en el agua y nunca más se volvía a ver.

Repentinamente, el Kraken rompió el costado del barco y atrapó al capitán. Los pocos marineros que aún quedaban con vida corrieron con sus hachas para ayudarlo, pero llegaron tarde: el tentáculo del gigantesco pulpo, que envolvía al capitán, lo condujo hacia su enorme boca que de inmediato lo engulló. Luego, la bestia se sumergió en el agua. La fuerza de su hundimiento causó tal oleaje en el mar, y tal remolino, que los arrastró a todos. El barco se hundió para siempre.

Diecisiete hombres murieron esa noche. Abrazado a un tonel de agua vacío, el único hombre que logró sobrevivir arribó días después a tierra firme. Relató el furioso combate y las muertes que hubo en altamar, mientras veía cómo, sin poder hacer nada, el barco y su tripulación sucumbían ante la bestia-isla que desaparecía en las profundidades.

Su relato viajó velozmente de puerto en puerto, de barco en barco, de boca en boca, y todavía hoy, hasta los marineros más curtidos por el sol saben de las consecuencias de una ambición exagerada, y tiemblan al pensar en la posibilidad de toparse con el Kraken durante sus travesías.





Los tesoros de María Centeno

(Basado en una leyenda colombiana)

Hace 450 años nació, en Santa Fe de Antioquia, María de Zafra y Centeno, también conocida en algunos lugares como María Centeno, y en otros como María del Pardo. Fue una mujer rica y ambiciosa. Su riqueza se empezó a formar cuando recibió como herencia de su padre una mina de oro en Buriticá. Luego se casó y enviudó en cuatro ocasiones.

La ambición de María Centeno parecía no tener límites: allí donde hubiera noticias de oro, aparecía ella. Llegaba con su recua de mulas y su ejército de esclavos, que se metían en los socavones a arrancarle las vetas de oro a la montaña, o a arañar las riberas de los ríos para encontrar el metal escondido entre las arenas y las piedras.

Dicen que fundó Sabanalarga y construyó la iglesia en una noche, que se robó las campanas de la iglesia de San Carlos, que atravesó el Cauca volando sobre su mula, que su huella quedó estampada en varios lugares y que su mula negra dejó su herradura marcada para siempre en una quebrada. También dicen que encerró a una hija dentro de una piedra y que enterró muchos de sus tesoros en diferentes partes del territorio antioqueño. Abriaquí, dicen, tiene ese nombre porque María Centeno, para enterrar un cajón lleno de oro, le dijo a uno de sus esclavos: “Abrí un hoyo aquí”.

Dicen muchas cosas de María Centeno y aún hoy se habla de ella. A más de uno le brillan los ojos pensando en el oro que dejó escondido. Los viejos se espantan al mencionar ciertos lugares. Aseguran que hay encantamientos y que es mejor no arrimarse, si uno no quiere que le pase lo que le pasó a una muchacha que vivió hace no mucho entre las empinadas montañas de Antioquia. Esta es su historia:

Desde muy pequeña, la muchacha escuchó fascinada los relatos que le contaban sus mayores sobre una mujer ambiciosa y cruel que se llamaba María Centeno.

—Por acá en esta cañada —le contaba su abuelo—, en ciertas épocas del año, dicen que se aparece un ternero de oro y quien lo siga puede encontrar la entrada a un tesoro escondido por la Centeno.

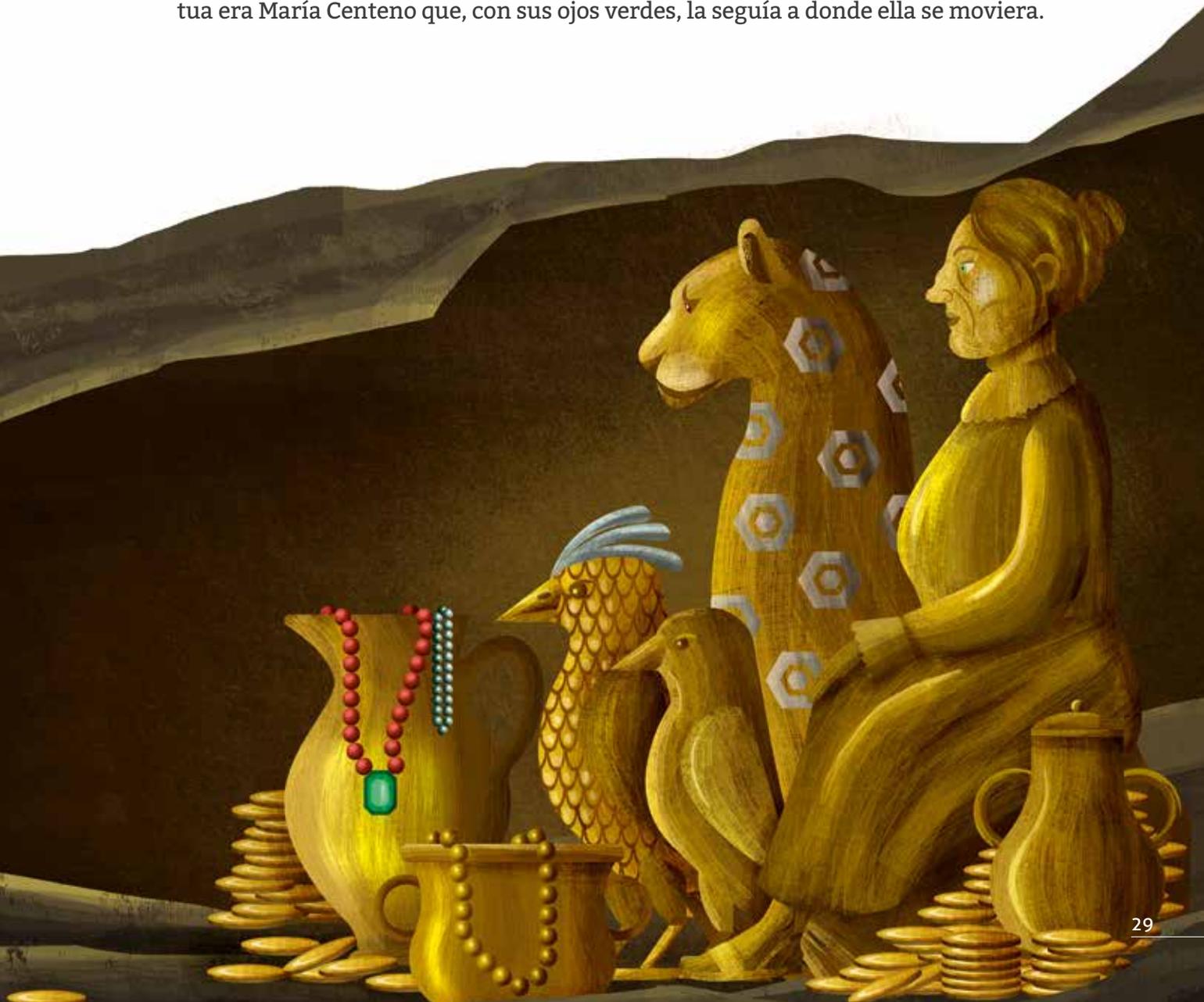
La muchacha, que deseaba con todo su ser convertirse en una mujer rica y poderosa, esperó que llegara la época indicada (que es mejor no mencionar acá para no despertar codicias) y un día, al atardecer, se dirigió a la cañada y empezó a caminar por ella con un costal en la mano. No había pasado mucho tiempo cuando escuchó un susurro, un vientecillo le silbó en la oreja y un escalofrío le recorrió la espalda.

Entonces fue cuando vio al ternero dorado saltando sobre las piedras. Con agilidad corrió tras él, pero el ternero no se dejaba alcanzar. Cuando al fin estuvo cerca, vio cómo el animal se metió a toda prisa por un túnel estrecho que había entre las piedras y que ella no había visto.



Miró el túnel un momento, pensó en los tesoros que tanto había imaginado, se agachó y empezó a gatear túnel adentro. Se sumergió en una oscuridad profunda.

Al cabo de unos minutos, algo empezó a brillar en la oscuridad. Era un destello muy suave, tenue. La muchacha se dirigió hacia él con determinación. Estaba asustada, le faltaba el aire, pero aquel reflejo la atraía. A medida que se acercaba, se fue haciendo más claro, hasta que vio el oro brillar por todas partes. Había copas, coronas, anillos, cadenas y monedas; pájaros dorados con plumas de plata; jaguares con manchas de platino; y una gran estatua de mujer, de oro macizo y con ojos de esmeraldas, que parecía cuidar todo aquel tesoro. La muchacha supo que esa estatua era María Centeno que, con sus ojos verdes, la seguía a donde ella se moviera.



Perturbada por la mirada de la estatua, rápidamente echó en sus bolsillos lo que encontró. Luego llenó el costal de objetos preciosos y quiso devolverse. Al final del túnel se veía la salida, pero cuando la muchacha comenzó a arrastrarse, se dio cuenta de que los tesoros que llevaba no le permitían avanzar y una fuerza parecía aprisionarle los pies. Así que soltó el costal, pero ni aun así cabía. La luz de la salida se hacía cada vez más tenue hasta que ya no se vio. La muchacha comprendió que la puerta se había cerrado y gritó presa del pánico:

—¡Ayudaaaa... alguien que me ayudeeee! —pero la única respuesta a su grito fue el eco burlón de sus palabras, que rebotaban contra los muros del túnel. Entonces retornó a la bóveda repleta de oro y miró con espanto la estatua de la Centeno, que parecía burlarse de ella con una sonrisa maligna.

La muchacha estuvo largo tiempo llorando en la oscuridad hasta que vio el resplandor que indicaba que la puerta estaba abierta nuevamente. Entonces decidió despojarse de todo lo que había recogido y sacó los anillos y las cadenas que había guardado en los bolsillos. Se arrastró y logró llegar a la luz del sol. Respiró profundamente, feliz de haber vuelto a la superficie.

Sin tener conciencia de lo que hacía, metió la mano en uno de sus bolsillos y encontró una moneda de oro, pero la volvió a guardar en él sin prestarle mucha atención. Se fue para su casa corriendo, sintiéndose afortunada por haber escapado con vida de aquella oscuridad sofocante y maligna que la había tenido atrapada. Cuando llegó, casi no reconoce su casa:

“¿Pero qué pasó aquí?, ¿por qué mi casa está en ruinas y por qué hay malezas por todas partes?, ¿quién será esa señora que está sentada en el corredor?”, pensó la muchacha mientras miraba con asombro su hogar, que apenas reconocía.

Había una vieja en una mecedora recibiendo el sol. Como no supo quién era, se acercó a ella despacio, con cautela. La vieja abrió los ojos y la muchacha dio un grito de espanto cuando reconoció a la anciana.

—Hija, volviste —le dijo—. Yo sabía que estabas viva y por eso te he esperado todos estos años.

—Mamá, ¿qué le pasó a usted?, ¿qué le pasó a la casa?, ¿dónde están todos?

Poco a poco la muchacha se enteró de que habían pasado muchos años desde aquella tarde en que se topó con el tesoro de María Centeno. Sin que ella se percatara, su cuerpo se había transformado en el de una mujer mayor, su cabello estaba lleno de canas y muchos de sus conocidos o allegados habían muerto o se habían ido a vivir a otras partes. Solo su madre se había quedado allí, esperándola, convencida de que estaba viva y volvería a casa.

¿Y la moneda que la muchacha sacó de la cueva? La moneda ha pasado de mano en mano, junto con la historia, para prevenir a las almas ambiciosas y advertirles que por buscar tesoros pueden perder la mayor riqueza: el tiempo.





El Mohán

(Basado en una leyenda colombiana)

En cierta ocasión, en un pueblo a orillas del Magdalena, comenzaron a escasear los peces en las redes y el hambre se hizo sentir en las casas de los habitantes. En los embarcaderos y en las plazas de mercado los rumores se esparcieron:

—Una pesca tan mala no se veía desde los tiempos de los abuelos —se lamentaban unos.

—Esas son cosas del Mohán, que se está llevando los peces por pura maldad. Debe ser que se siente solo, y por eso nos quiere ver sufrir —afirmaban otros.

—Uno tira la atarraya —relataba un muchacho— y, cuando la arrastra, la siente llena, y hasta ve los peces chapaleando ahí atrapados, pero cuando la termina de sacar... la red está vacía.

—Allá debe estar el Mohán en su cueva, sentado sobre todo el oro que ha sacado del río, burlándose de nosotros y de nuestras penurias —comentaba un pescador anciano.





—Y lo peor está por venir —decía una vieja comadre—. La debilidad del Mohán son las muchachas. Las hechiza con su guitarra, y después se las lleva, el muy pícaro.

Se respiraba el miedo en aquel pueblo. Los viejos decían que había que usar cobre para repeler al Mohán. Algunos pescadores empezaron a usar pesas de este metal en sus atarrayas y las mujeres a llevar adornos en su pecho.

Elías era un pescador que había nacido en este pueblo y se había criado al compás del remo. No tenía mucho, pero vivía feliz y adoraba a su hija Lucero. A diferencia de muchos, Elías no le tenía miedo al Mohán, y en su mente comenzó a dibujarse un plan descabellado. Día tras día salía a pescar, aunque no sacaba nada, o casi nada. Averiguaba noticias con cuanto pescador se topaba, y allí donde se había presentado un suceso raro, como una pesca perdida, unos anzuelos enredados o el volcamiento de una canoa, aparecía Elías. Tiraba su atarraya en el lugar y permanecía vigilando la vegetación de la orilla y las ondas del agua.



Elías, que estaba enfermo de ambición, acechaba al Mohán porque quería apoderarse de todo el oro que decían que guardaba. Pero para poder hacerlo, tenía que encontrarlo y seguirlo hasta su guarida.

Semanas enteras estuvo haciendo planes. Enceguecido por la ambición, y a pesar del amor que sentía por su hermosa hija, Elías tomó una noche la peor decisión de su vida, de la que se iba a arrepentir hasta la muerte. Al día siguiente, muy temprano, llamó a Lucero al patio de atrás de la casa.

—Hija, hoy vamos a ir a visitar a su tía. Quítese esos adornos del pecho, que están muy feos —le dijo, refiriéndose al amuleto de cobre que la joven llevaba colgado del cuello.

Lucero, sin sospechar nada raro, se quitó su amuleto y se embarcó con Elías en la canoa. Navegaron río abajo por largo rato. Cuando su padre giró para entrar por un río más pequeño, que se internaba en un monte tupido, Lucero sintió

miedo. Miró a su padre y al ver sus ojos alertas y sus músculos tensos, se atemorizó aún más.

—¿Para dónde vamos, papá? Esto aquí está muy raro. ¡Mi tía no vive por acá!

—No hable, hija —le respondió Elías, mientras ponía su dedo índice sobre la boca, pidiéndole silencio.

Elías estaba mirando atentamente hacia unos matorrales que parecían haberse movido. Solo se escuchaba el viento que sacudía con fuerza los árboles de la ribera.

—Cuuughhh.

De pronto, un bramido como de toro los estremeció. Momentos después, una música suave comenzó a escucharse. Era el sonido de la guitarra del Mohán, que al ver a la bella joven había quedado prendado de ella de inmediato.

Lucero vio a un hombre apuesto, de pelo negro y largo, parado en la orilla del río, cantándole con picardía.

*Los luceros en el cielo
caminan de dos en dos;
así caminan mis ojos
cuando van detrás de vos...*

Y como el amor es rebelde, con cada palabra, cada nota y cada mirada, el corazón de Lucero comenzó a ablandarse. No se sabe si fueron sus poderes o su música, pero Lucero quedó boquiabierta, hipnotizada: estaba hechizada por el Mohán.

—Me voy con él —dijo la muchacha—. Es el hombre más hermoso que he visto en mi vida.

Elías quiso gritar para detener a Lucero, pero el miedo no lo dejaba pronunciar palabra. Lo que él veía era un gigante, de rostro amenazante y lleno de fuerza, que lo miraba a los ojos y lo paralizaba. Aterrado, vio cómo su hija caminaba sobre el agua, directo hacia el gigante.

Cuando la joven llegó a la orilla, se fundió con el Mohán en un solo abrazo. Con espanto, el pescador vio al monstruo dar un salto y desaparecer bajo el agua, llevándose a su hija.

Solo entonces, Elías comprendió su terrible error. Había usado a Lucero como anzuelo para encontrar el oro del Mohán y ahora no tenía ni tesoro, ni hija.

—Yo solo quería engañar al Mohán... nunca pensé que fuera a robarme a mi niña... —repitió y repitió Elías durante días.

Al parecer, el Mohán estaba muy feliz con Lucero, pues un tiempo después, los peces volvieron a llenar las atarrayas.

Todos en el pueblo buscaron durante semanas a la joven. Decían que era la más hermosa de todo el Magdalena, pero nunca más se supo de ella. Sabían que se la había llevado el Mohán. Su padre lloró por esto hasta el día en que murió.





El Trol

(Basado en una leyenda escandinava)

En una montaña de las lejanas tierras del Norte, donde el verano es corto y el invierno despiadado, había un bosque oscuro. En sus profundidades se hallaba un puente de piedra, construido en épocas antiguas. Allí vivía el viejo Trol, que era tan viejo que ni él mismo recordaba cuándo había nacido. Aparte de las criaturas del bosque, nadie sabía lo que ocurría debajo de aquel puente.

Cuentan que dos pastores salieron tarde de un pueblo lejano donde habían ido a vender ovejas. Era una fría noche de invierno y tuvieron que caminar en la oscuridad a través de aquella montaña.

Cuando llegaron al extremo del puente, los hombres decidieron detenerse a descansar. Alistaron un pequeño campamento, prendieron fuego para calentarse y se sentaron a esperar el amanecer.

Los dos amigos conversaron un rato. La candela chisporroteaba con fuerza y ambos miraban hacia la negrura del paisaje. De pronto, el pastor gordo le dijo a su compañero:

—Flaco, afortunadamente los monstruos no existen porque si no... hmmm... qué miedo este bosque tan negro.

—Mucho cuidado amigo —le dijo el otro—. He escuchado historias de hombres que no creen en nada y más tarde terminan arrepentidos.

—Solo los tontos creen en monstruos —remató el gordo, burlándose de su amigo.

Enseguida se acostaron a dormir junto a la fogata. Una hora después, una gran sombra asomó por entre los árboles. Los pastores se despertaron al escuchar unos pasos retumbando: taca, taca, tun... y se estremecieron. Aguzaron la vista, pero era imposible distinguir algo en la oscuridad.

Medio dormidos todavía, oyeron que las pisadas se hacían más fuertes e iban directo hacia ellos: taca, taca, tun...

Pasaron unos segundos y los pastores pudieron contemplar la figura de un gigante gris. Era el Trol que los acechaba con su único ojo rojo. Tenía hombros anchos y brazos gruesos y largos. Su piel parecía una costra formada por pantano.

Ante la mirada sorprendida de los hombres, el Trol soltó una aterradora carcajada:

—¡Ja, ja, jaaa! ¡Comida! —dijo abriendo su inmensa boca.

Antes de que pudieran dar un paso, el gigante saltó y los atrapó; y de un par de mordiscos se tragó al pastor más gordo. De un bocado, aquel hombre desapareció de la cabeza hasta el tronco; luego las piernas. De él no quedó nada.





—¡Me encanta cuando la comida viene a buscarme! Ñam, ñam... a ti te guardaré para mañana —había decidido convertirlo en su desayuno.

Esa noche, aprovechando que el monstruo se quedó dormido, el hombre tomó de la fogata una estaca encendida y la clavó justo en el ojo del Trol, que lanzó un grito de dolor. El pastor salió huyendo despavorido, lejos del puente.

El gigante gris se arrancó la estaca del ojo y, medio ciego, comenzó a seguirlo. El hombre le había ganado algunos pasos, pero se dio cuenta de que la bestia, aunque malherida, iba más rápido que él. El pobre corría y corría, y saltaba por entre las rocas y los matorrales en plena oscuridad, montaña abajo. Pero oía cada vez más cerca al Trol furioso.

En una parte del camino, un tronco cruzaba un abismo profundísimo. En lugar de pasar sobre él, el hombre se escondió tras una roca en el borde del precipicio. El Trol no lo vio esconderse, y gritando: “¿Dónde estás, pequeño humano?”, corrió torpemente sobre el tronco.

Entonces, se escuchó un ruido seco y, entre alaridos, cayó el gigante. Se lo tragó el río que corría allá abajo.

El pastor huyó y nunca más volvió a cruzar por ese lugar. Desde ese día se encargó de contar su historia a todos, para que tuvieran cuidado con los monstruos del bosque. Porque, como decía él, “que los hay, los hay”.



La Madremonte

(Basado en una leyenda colombiana)

Existe un lugar en Colombia donde se juntan todos los páramos y todas las montañas. En ese lugar nacen las aguas y los ríos, y cuentan que allí vive ella, la Madremonte. Por eso, muchos cazadores, aserradores y campesinos tienen miedo cuando suben a la montaña, porque se les puede aparecer en cualquier lugar. En el río o en la espesura del monte, ella siempre está vigilando. Cuida las aguas, los árboles y los animales con obsesión salvaje. Dicen quienes la han visto, que cuando se baña en las orillas de los ríos, las aguas se enturbian y se desbordan las quebradas. Y también que, cuando los caminantes la ven, ella desaparece de inmediato, pues tiene el don de transformarse en cualquier planta o animal.

Cuentan que Alfonso, un aserrador codicioso, se propuso un día cortar el roble más grande del bosque para vender su madera. El árbol tenía más de 300 años y su tronco era tan grueso que ni entre cinco personas podían rodearlo completamente. Como la madera de roble era tan codiciada en la ciudad, Alfonso quería venderla para poder disfrutar un buen tiempo de su hamaca sin tener que trabajar.

El aserrador tomó su escopeta para usarla por si acaso se encontraba un puerco de monte o alguna otra presa. Llevaba pocas provisiones y aserrar un árbol tan grande seguramente le iba a tomar varios días. Con esto en mente, empezó a caminar rumbo al bosque. El camino era largo y empinado, pero estaba decidido a ganar algún dinero.

Caminó toda la mañana y parte de la tarde, y cuando llegó al lugar donde se encontraba el árbol, sacó su hacha y se preparó para cortarlo. Entonces miró a un lado, vio unas huellas frescas de puerco de monte y se dijo:



—Je, je, je... esto es lo que se llama suerte. Voy a seguir a ese puerco para hacerme un asado. Este roble no se va a ir para ningún lado —y comenzó a seguir el rastro del animal. Empezó a llover.

El hombre siguió las huellas del puerco por largo rato, pero el paisaje parecía siempre el mismo. Lo único diferente era que cada vez llovía y tronaba más fuerte.

Al cabo de varias horas, ya cansado y desorientado, Alfonso llegó a un claro del bosque. De inmediato se sintió mareado. El piso bajo sus pies era blando, como arenas movedizas, y a cada paso que daba era como si la tierra se lo quisiera tragar.

De repente, el cielo se tornó verde. Presa del pánico, Alfonso cerró los ojos y se persignó. Cuando los abrió, se encontró frente a frente con la Madremonte. Ella tenía la cara encendida, las manos secas como raíces de árbol viejo, y el rostro cubierto con algo que parecía escamas de lagarto. Alfonso echó a correr en dirección opuesta, pero a cada paso, allí estaba ella.

La temible criatura lanzó un grito que retumbó en las montañas y en las copas de los árboles, y exclamó:



—Ahhh, Alfonso, ¡hasta que nos encontramos! ¿Con que vos querías cortar mi roble y comerte a mi puerco? Pues aquí están, tratá de matar a alguno.

El roble gigante apareció acompañado por veinte inmensos puercos de monte. Con un nuevo alarido de la Madremonte llegaron también los jaguares, las dantas, las abejas, los osos, los gavilanes y los escorpiones, y todos comenzaron a dar vueltas alrededor de Alfonso. El hombre, enloquecido, sintió que el roble lo perseguía, que el jaguar quería matarlo, y que los puercos de monte lo miraban con hambre. Fue tanto el terror, que se desmayó.

Cuando despertó, no reconoció el lugar en el que estaba y anduvo perdido en el monte más de quince días. Lo encontraron flaco, demacrado y hablando incoherencias.

Alfonso no pudo volver a dormir tranquilo. Lo atormentaban pesadillas donde un árbol inmenso le cortaba los pies con un hacha, unos puercos de monte lo cocinaban y un jaguar tenía en el pecho un collar hecho con sus dientes. Entonces despertaba gritando.



Perseo y Medusa

(Adaptación de un mito griego)

Después de muchas aventuras que no es del caso relatar aquí, llegaron Diana y su hijo Perseo a vivir a la isla de Serifos. Gobernaba ese territorio un rey, quien, enamorado de Diana, le pidió repetidas veces que fuera su esposa; petición que ella siempre rechazó, pues conocía la crueldad y maldad de aquel hombre.

Despechado y furioso, el rey citó a Perseo a su palacio.

—Lo único que me interesa más que tu madre, es la cabeza de Medusa. Si me la traes, dejaré en paz a Diana —le dijo.

Medusa vivía cerca de allí, en una isla oscura y siniestra. Tenía la apariencia de una mujer, pero su cabeza, en lugar de cabellos, estaba coronada por un manojito de furiosas serpientes. Además, sus ojos encendidos tenían el poder de convertir en piedra a quien osara contemplarlos.

El joven Perseo aceptó el reto.

En estas andaba él cuando vino a su encuentro Hermes, el sabio Hermes, protector de los viajeros:

—Sé a dónde te diriges y el gran peligro que corres. Pero quiero ayudarte, pues pienso que solo tú podrías salir a salvo de este trance. Toma estas sandalias de oro: tienen alas que te harán llegar volando hasta el hogar de las ninfas del bosque. Cuando las encuentres, díles que yo te envió, y cuéntales la misión que enfrentas. Ellas te darán lo que necesites para cumplirla.

Todo se hizo según lo previsto y las ninfas le dieron a Perseo tres cosas esenciales para el éxito de su aventura: una capa con la que podía hacerse invisible, un escudo reflector, tan brillante como un espejo, y una espada mágica. Además, le dieron un consejo fundamental: “nunca mires a los ojos de Medusa. Hacerlo sería tu perdición, pues de inmediato te convertirías en piedra”.

Perseo se puso las sandalias de oro, se envolvió en la capa, cogió el escudo, envainó la espada y emprendió vuelo hacia los dominios de Medusa. Eran estos una extensa playa, amenazante y oscura. Nada la poblaba, excepto un grupo de estatuas de piedra: figuras de humanos y animales cuya presencia resultaba perturbadora.

Gracias a sus sandalias, Perseo siguió volando y se escondió tras una nube. Pronto divisó a la terrible criatura, que estaba dando un solitario paseo por sus propiedades. Desde lo alto, Perseo podía oír el siseo enloquecedor de las serpientes que se enroscaban y agitaban en la cabeza de la fiera. Cada una representaba un defecto de los seres humanos y por eso eran tan temidas.

El joven, todavía invisible pues tenía su capa, comenzó a seguirla por entre las figuras de piedra. Medusa no podía verlo, pero el silbar furioso de sus serpientes anunciaba un ataque inminente.





Cuando estuvo al fin al lado de su presa, Perseo se despojó de su capa de invisibilidad. Luego dio la espalda a la fiera, para no ver sus ojos. Observándola en el reflejo de su escudo, dio un violento giro a su brazo, con tal tino que la espada mágica cercenó de un tajo la terrible cabeza, que voló unos metros antes de caer. Con grandes precauciones, tomó el joven la cabeza mutilada y la guardó.

Volvió entonces a la isla con su preciosa carga, y pidió ser llevado ante el rey. Una vez frente a él, sacó de su bolsa la codiciada cabeza y, alargando el brazo, la exhibió frente a los ojos del soberano, quien se transformó de inmediato en una estatua de piedra.

Las crónicas de la época no cuentan qué suerte corrió finalmente la cabeza de Medusa. Así que ¡andate con cuidado! Si te topas en algún paraje con una o varias estatuas de piedra, estas podrían ser un aviso de su presencia.



La Hidra

(Adaptación de un mito griego)

Hércules fue un famoso héroe griego, dotado de una fuerza descomunal, y protagonista de mil hazañas fabulosas. Solo enumerarlas, alcanzaría para todo un libro. Pero queremos evocar aquí, especialmente, su increíble encuentro con la Hidra, con el que liberó a todo un pueblo de su maldad.

La Hidra era un monstruo de extrema ferocidad, habituado a sembrar el terror a lo largo de una vasta zona cercana al mar. Vivía junto a un árbol inmenso, en una cueva que le servía de guarida. Aunque algunos le atribuían la apariencia de un perro, lo cierto es que su cuerpo tenía forma de reptil. Era gigantesca y venenosa. Tan venenosa que su solo aliento, o el olor de sus huellas, podía cobrar la vida del desventurado que llegara a toparse con ella.

De su cuerpo surgían siete cuellos, largos y amenazadores, rematados en sendas cabezas. Y del centro de su tronco emergía otra, la que más terror producía, pues era inmortal. Era fama que aquellas cabezas sibilantes, si eran cercenadas en combate, renacían convertidas en dos, lo que las hacía prácticamente invencibles.

Para llevar a cabo esta hazaña, Hércules se hizo acompañar de su sobrino, de cuya astucia y habilidad tenía sobradas pruebas. Como armas, llevó las que siempre fueron sus favoritas: una espada de oro, un mazo, arco y flechas.



Llegado por fin a los territorios de la Hidra, encontró el lugar exacto de la guarida de la fiera. Cuando estuvo frente a la entrada, cubrió con un lienzo húmedo su nariz y su boca, para protegerse del fétido aliento de la bestia. Acto seguido, tras arrojar flechas encendidas a lo más hondo de la cueva, aguardó firme la salida de la Hidra, que apareció sinuosa, amenazadora, reptando por el suelo, dispuesta a inmovilizarlo. Traía erguidas las cabezas temibles, similares a máscaras pavorosas, que echaban fuego por los ojos e infestaban el aire con su vaho mortal.

Hércules evadió el asalto con agilidad de felino y, valiéndose de su fuerza sobrehumana, empezó a cortar cabezas con su espada de oro. Pero cada golpe suyo, por certero que fuera, solo conseguía que del muñón mutilado brotaran al punto dos nuevas cabezas, cada vez más ansiosas de darle muerte.





Una noche entera duraba ya la desigual lucha y el valeroso héroe estaba al límite de sus fuerzas. Pero justo en ese momento se hizo sentir, providencialmente, su astuto sobrino. Este había adivinado la única contra que haría posible la victoria: el fuego. Se dio entonces prisa en encender unas ramas, y luego, para impedir el surgimiento de nuevas cabezas, chamuscó los muñones. A continuación, Hércules cortó de un rápido y certero tajo la cabeza inmortal, y la enterró, todavía sibilante, bajo una pesada roca junto al camino.

Empapó después sus flechas en la sangre de la bestia. A partir de ese momento, la más mínima herida causada por alguna de ellas resultaba mortal.

Debajo de esa roca está aún sepultada la terrible cabeza, esperando que un día algún incauto viajero la rescate de su cautiverio, para continuar su destino de destrucción.



El dragón Nian

(Basado en una leyenda china)

Cuenta la leyenda que en el fondo del mar de la China vivía un temible dragón calado llamado Nian, que todos los años, en la noche de Año Nuevo, emergía de las profundidades. Entonces volaba al cielo y luego descendía furioso sobre una aldea ubicada al borde del agua, donde arrasaba con todo. Quemaba con su aliento los arrozales, los árboles y los animales, y luego se ensañaba con las personas. Su presa preferida eran los niños, a quienes engullía de un solo bocado. Los pobladores vivían aterrorizados.

Dicen que hace muchos, muchos años, en la noche de Año Nuevo, cuando comenzó esta tragedia, los lugareños andaban desprevenidos y Nian devoró a casi todos los niños, menos a uno.

Con el tiempo, los habitantes se dieron cuenta de que esta situación se repetía sin que pudieran hacer nada y no volvieron a celebrar el Año Nuevo. Como nadie sabía cómo deshacerse del monstruo, cada año, alrededor de esas fechas, iban a esconderse en las montañas. Luego regresaban a reparar sus casas y a resembrar el arroz.

Cierto día llegó un venerable anciano de larga barba blanca, envuelto en una brillante túnica de seda roja. El Año Nuevo se aproximaba, así que varios advirtieron al hombre sobre la inminente llegada de aquella bestia. El anciano, calmado y apacible, los tranquilizó y pidió hospedaje en alguna choza. Afirmó que los liberaría del dragón, pues conocía el secreto para vencerlo.



Aunque temían por la vida de aquel extraño visitante, los aldeanos decidieron aceptar su ofrecimiento. La víspera de Año Nuevo todos subieron a las montañas para resguardarse, como ya era costumbre. Todos, menos el viejo.

Llegada la tan temida noche, las aguas del océano comenzaron a rugir. De entre las olas, surgió el imponente dragón, con el rostro encendido por el fuego de su aliento, que empezó a sobrevolar los techos de las humildes chozas, muerto de hambre y ansioso por saciarse.

Desde las montañas, los aldeanos alcanzaron a ver con espanto la figura de su enorme cuerpo de serpiente. Estaba cubierto por escamas gruesas y de él surgían grandes alas membranosas. En medio de su cabezota horripilante se lograba distinguir el destello de sus ojos verdes. Nian posó sus garras de uñas largas en tierra y lanzó un bramido de fuego que destruyó cultivos y chozas. Cuando comenzó a recorrer las calles vacías, observó una pequeña luz, que provenía del lugar donde se encontraba el viejo. Decidió que allí comenzaría a comer.



Al llegar, quedó paralizado. Un gran farol de color rojo, puesto sobre la puerta, le impedía avanzar. El viejo sabio, que lo estaba esperando, lanzó cientos de fuegos artificiales, que ascendieron silbando y estallaron, enrojeciendo el cielo.

El anciano no era otro que aquel niño que, por un descuido de la bestia, sobrevivió al primer ataque. Ese lejano día había adivinado algo importantísimo: se había salvado porque estaba vestido de rojo y Nian le temía a ese color.

El monstruo huyó volando, con violentos aletazos, lleno de pavor, entre los destellos rojizos de la pólvora.

Desde aquel entonces, se ha convertido en una tradición china que una parte de la celebración del Año Nuevo consista en colgar abundante decoración roja y lanzar juegos pirotécnicos. Las calles se llenan de música, tambores y fuegos artificiales durante todo el día, y se hacen faroles de seda roja, de gran variedad de formas y tamaños, que se cuelgan en las calles para ahuyentar a los dragones.



La Mantícora

(Basado en una leyenda persa)

Hace muchos siglos existió un hombre que buscaba con terquedad los secretos de la inmortalidad. Había recorrido medio mundo caminando, hablado con cientos de sabios y leído miles de libros, pero no podía hallar la fórmula.

Un día transitaba por una de las rutas que conducían a la ciudad de Bagdad. Cruzaba un árido desierto, cuando escuchó a lo lejos un sonido como de trompeta. Se detuvo y le pareció distinguir también una voz humana, así que dirigió sus pasos hacia el lugar de donde procedía el sonido: en las soledades del desierto siempre es agradable encontrar compañía.

No veía a nadie, pero la voz se hacía cada vez más clara en medio de lo que parecía una música extraña. Empezó a comprender palabras:

—Para evitar la muerte es necesario primero transformar nuestras...

El hombre, picado en su curiosidad, aguzó el oído. Comprendió que la voz hablaba sobre los misterios profundos de la vida. Se escondió detrás de una roca porque sabía que los sabios no revelaban sus secretos sino a sus aprendices predilectos y, si lo descubrían allí, nunca conocería las respuestas que buscaba desde hacía tantos años.

—La inmortalidad que brinda la vida eterna hay que buscarla en...

Las palabras se le perdían justo cuando se iban a revelar aquellos secretos que buscaba con tantas ansias.

—Para preparar el elixir de la eterna juventud, es necesario...

La voz se dejó de escuchar y el sonido de trompeta pareció alejarse, así que el hombre salió de detrás de la roca y... quedó pasmado al ver justo al frente suyo la imagen de un ser terrorífico.

Era un animal de pelaje rojizo, cara de humano, cuerpo de león, cola de escorpión, alas de murciélago y tres hileras de dientes en su boca. Al ver semejante criatura, creyó que era un espejismo y que estaba enloqueciendo. Cayó al suelo, lleno de pánico. Cada segundo se sentía más perdido y más asustado que el anterior. La bestia se acercaba, alzando su cola de escorpión y le tiraba dardos envenenados que paralizaban sus piernas. Incapaz de moverse y huir, el pobre se resignó a su suerte y supo que iba a morir. Ahora sabía que aquel ser que parecía salido de una pesadilla era la temida Mantícora, famosa por atraer a las personas creándoles la ilusión de que les revelaría los grandes secretos de la vida; pero lo hacía solo para devorar a los humanos que encontraba en su camino, pues los odiaba con toda la fuerza de su corazón negro y ponzoñoso.

La Mantícora llegó frente a él y le mostró las tres hileras de dientes afilados que se apretaban en sus potentes mandíbulas. Estas parecían listas para destrozarse su carne y romper sus huesos.



Entonces el hombre recordó lo que un anciano encantador de serpientes de la India le había contado una vez: solo la música apacigua la furia de la Mantícora. Llevó su mano al cinto y sacó la pequeña flauta que siempre cargaba para entretenerse en sus interminables caminatas alrededor del mundo. Empezó a tocar una dulce melodía que había aprendido a orillas del río Ganges y la Mantícora se detuvo por un momento para escuchar. Movía su cabeza casi humana de un lado al otro, como si disfrutara.

Luego el hombre tocó otra melodía, y luego otra, y otra. Las había aprendido a lo largo de sus viajes a través de montañas, bosques, desiertos y llanuras. La Mantícora escuchaba, curiosa, aquellas notas que evocaban parajes lejanos.

Pero llegó el momento en el que el hombre agotó su repertorio y comenzó a repetir. La Mantícora lo notó y su expresión curiosa se transformó nuevamente en furia incontenible, por lo que el atemorizado mortal empezó a inventar nuevas melodías, a veces tristes, a veces alegres. De su flauta fluía un caudal interminable de música.



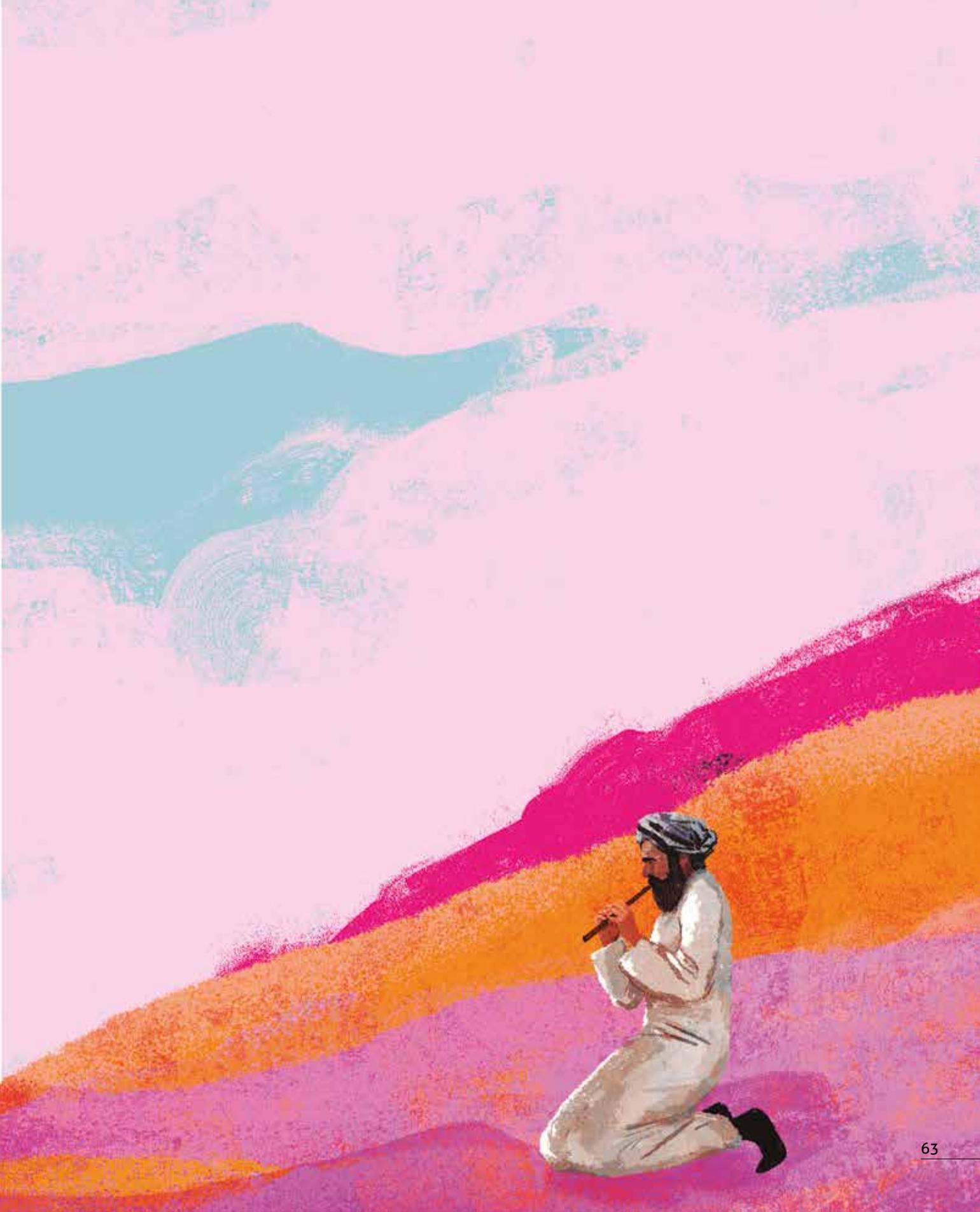
La Mantícora pareció tranquilizarse: sus alas se plegaron sobre su cuerpo, las uñas de felino se escondieron bajo la piel de sus garras, sus párpados humanos comenzaron a cerrarse y la temible bestia bostezó. El hombre, viendo que la música estaba funcionando, tocó su flauta cada vez más suavemente, haciendo sonar notas largas, hasta que la Mantícora se echó sobre el suelo, posó la cabeza en la arena y se quedó profundamente dormida.

Sin dejar de tocar la flauta, el hombre, a quien ya le funcionaban los pies porque el veneno de los dardos había perdido su efecto, comenzó a caminar lentamente, alejándose de aquel lugar. Cuando creyó que la distancia que lo separaba de la Mantícora era suficiente, guardó su flauta y echó a correr sin mirar atrás y sin parar a descansar ni un solo instante.

Varias semanas después llegó a Bagdad, pero ya no quiso visitar a los sabios que iba a buscar para discutir sobre la inmortalidad y la eterna juventud. Ahora solo quería terminar sus días tranquilo, satisfecho por haber sobrevivido a una de las bestias más temidas del mundo.

La Mantícora sigue en los desiertos del Viejo Mundo, acechando a los hombres, complaciéndose en embaucar y devorar a los que, a toda costa, quieren descifrar los misterios del universo.





¡PRESTA ATENCIÓN!

Estos datos serán tu salvación

Aquí encontrarás algunos de los rasgos y características principales de los monstruos que aparecen en este libro. También, cómo salvarte de ellos o escapar de sus garras.



El Hojarasquín del Monte

Cabeza: está coronada de flores amarillas, chamizos, hojas, ramas y bejucos, en los que anidan los pájaros. Su rostro parece tallado en madera.

Dientes: de una madera tan dura como el hierro.

Garras: son ramas duras y filosas.

Poderes: transforma en árbol a las personas con malas intenciones.

Contra: se recomienda no talar árboles en su territorio.



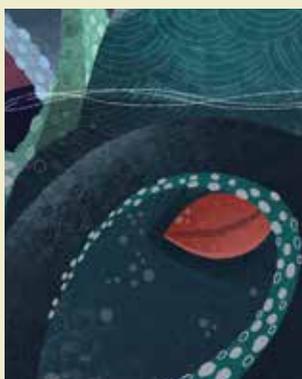
Los monstruos del Atrato

Descripción: nadie sabe a ciencia cierta cómo son. Algunos piensan que tienen la apariencia de caimanes; otros, de serpientes; y algunos más, de sábalos gigantes.

Señales de su presencia: se perciben ensanchamientos repentinos en el cauce de los ríos.

A quién atacan: a cualquiera, sobre todo a los que hacen mucho ruido y, en especial, a los borrachos que navegan por el río.

Contra: se aconseja rezar para que no se despierten, porque no existe contra para defenderse de ellos.



El Kraken

Cabeza: tiene una cabeza pulposa y tentaculada que se sostiene en un cuerpo liso, frío y grotesco. Sus ojos son los más grandes del reino animal, ¡tienen el tamaño de una sandía!

Boca: en el centro de su red de tentáculos tiene un pico duro, fuerte y asesino que se asemeja al de un loro gigante.

Garras: cada uno de sus enormes tentáculos contiene cientos de ventosas con sierras.

Poderes: es capaz de tragarse a una ballena de un bocado, y sus tentáculos son capaces de cortar barcos, animales y personas.



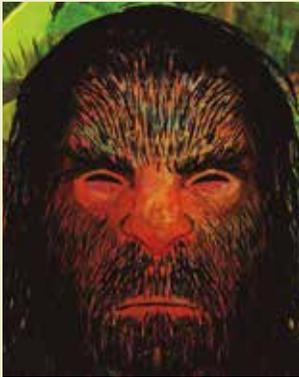
María Centeno

Huellas o marcas: sus huellas y las marcas de las herraduras de su mula negra se pueden encontrar en algunas piedras de quebradas.

A quién ataca: a las personas ambiciosas.

Poderes: las cavernas que contienen los tesoros de la Centeno pueden atrapar por largo tiempo a las personas que se atreven a adentrarse en ellas.

Contra: se aconseja mantener el corazón alejado de ambiciones, para no caer en el hechizo de los tesoros.



El Mohán

Garras: sus manos son tan grandes y fuertes como dos palas, con enormes uñas afiladas.

Señales de su presencia: cuando el Mohán acecha a un pescador, le daña la pesca. Si acecha a una mujer, se escucha la hermosa melodía de una guitarra.

Poderes: perfecta visión nocturna, sabe comunicarse con los animales y tiene poder sobre los elementos naturales.

Contra: la sabiduría popular recomienda amarrar a la atarraya una pesa de cobre, ya que el Mohán es alérgico a este metal. Si se trata de proteger a una mujer, se recomienda que ella luzca adornos de cobre.



El Trol

Descripción: tiene un solo ojo. Puede caminar erguido, pero ligeramente inclinado y, a pesar de su postura y de ser torpe, es un excelente escalador.

Señales de su presencia: le encanta comer piedras. Para detectarlo es bueno buscar, en los caminos y en los bosques, piedras a medio masticar.

Poderes: tiene fuerza bruta y es capaz de desenterrar árboles para utilizarlos como lanzas, y arrojar piedras como si fueran misiles.

Casas o guaridas: vive debajo de los puentes en la profundidad de los bosques.

Contra: se sugiere andar por los bosques únicamente de día, pues el Trol no soporta la luz del sol.



La Madremonte

Cabeza: cuentan que de ella sale una cabellera muy abundante que parece un matorral plagado de bichos y alimañas.

Boca: su aliento es pestilente, su lengua larga y sus colmillos enormes. Es capaz de comerse a un humano de un solo bocado.

Huellas: parecen de pezuñas de cerdo.

A quién ataca: a cualquier persona que quiera hacerle daño a la Naturaleza.

Contra: dicen que para librarse de ella es conveniente portar escapularios y rezar la oración: “San Isidro Labrador, quita el agua y pon el sol...”.



Medusa

Cabeza: cada pelo de su cabeza es en realidad una fría, venenosa y escurridiza serpiente.

Dientes: su boca es grande y gruesa, y de ella sale una hilera de dientes enmarcada por dos colmillos enormes y llenos de veneno. Su lengua es negra como la noche.

Huellas: son más grandes que las de un águila gigante.

Poderes: la persona que ose mirarla de frente queda convertida en piedra.

Contra: la única manera de acercarse a Medusa sin arriesgar la vida es si se tienen: un escudo reflector, un par de sandalias aladas de oro, una espada mágica y una capa de invisibilidad.



La Hidra

Cabeza: cada una de sus ocho cabezas tiene un aspecto feroz y es parecida a la de un dragón.

Dientes: cada cabeza tiene una boca con muchísimos dientes, que son curvos y afilados como una espada.

Señales de su presencia: de sus muchas bocas sale un aliento inmundo y venenoso que puede matar al instante a quien lo respira.

A quién ataca: a todo aquel que se acerque a sus dominios, ya sea hombre, mujer, niño, niña o animal.

Contra: se recomienda prender fuego apenas aparezca la bestia.



El dragón Nian

Cabeza: es grande y reptiloide con grandes ojos verdes, abundantes plumas como melena, bigotes que parecen látigos peligrosos ¡y a veces cuernos!

Garras: afiladas, anchas y curvadas, les sirven para atacar a sus presas o para defenderse de otros dragones.

Señales de su presencia: cuando un dragón sobrevuela un lugar, el cielo se torna negro, pues con sus alas no deja ver la luz del sol.

Poderes: este dragón, que escupe fuego por la boca, puede derretir la piedra y el metal con su aliento abrasador.

Contra: dicen los ancianos que la bestia teme a cualquier objeto que sea de color rojo.



La Manticora

Descripción física: cabeza humana, cuerpo de león, cola de escorpión terminada en agujones venenosos que paralizan a la presa, y alas de murciélago.

Dientes: tiene tres filas de dientes que parecen un peine perfecto.

Huellas: no deja rastro a su paso.

Señales de su presencia: un leve sonido de flauta o trompeta.

A quién ataca: a cualquier persona con la que se tope en su camino.

Contra: se recomienda tocar música o cantar una melodía.



Este libro pertenece a:

que asistió a la entrega de libros de

Secretos para contar

El día: _____

En: _____