Libro 1: Memorias del gitano Albert Cathal (1).

Carlos Alberto (Técpatl Cecetlallikatl)

Capítulo 1

Aclaración

Hola a todos.

Hace muchos meses atrás, retiré varias historias de esta plataforma para escritores; más específicamente, los dos primeros tomos de la saga «Alucinaciones de un hombre empedernido. (Anécdotas y relatos)».
La razón de tal hecho, es que firme con una editorial por la publicación de dichos tomos.
Por desgracia, las ventas han sido un fracaso total, así que he decidido volver a subir el primer y segundo tomo de la saga.

He arreglado ciertas partes de este primer tomo; todo el tomo completo, así que la versión de la primera historia (esta primera historia) será un poco diferente a la versión electrónica que está en venta.
Solo dejaré comentado el error en el título del libro 1 o primer tomo.
En la página web de Smashwords (lugar donde está mi libro a la venta), dice que el título es «Libro 1: Las aventuras de un bufón».
La verdad es que el libro 1 lleva por título «Memorias del gitano Albert Cathal», mientras que «Las aventuras de un bufón» es la primera de las diez historias que conforman el primer tomo.
Así que este primer libro publicado debería de tener un título un poco más largo:
Libro 1: Memorias del gitano Albert Cathal.
Primera historia: Las aventuras de un bufón.

Dejaré el link para que puedan darle un vistazo al libro en venta.

https://www.smashwords.com/books/view/1118158?fbclid=IwAR3oPxFkwFcxjIhkKUjJh

Infortunadamente, solo está disponible en formato digital.

Muchas gracias por su atención y hasta luego.

Capítulo 2

Las aventuras de un bufón

Capítulo I

Una encomienda especial

Hemos regresado en el tiempo, muchas lunas y soles atrás, en una época conocida como la edad media; costumbres simples y arduo trabajo son las rutinas diarias.

El lugar son tierras lejanas de otro continente, llenas de praderas multicolores y bosques frondosos; en el Norte se halla un mar llamado Loefr, y en el Este se extiende un gran desierto.

A lo largo y ancho de estos parajes que se mantienen verde la mayor parte del año, varios pueblos han prosperado por dos siglos, logrando erguir grandes ciudades de piedra junto con sus reyes y sus castillos. Villas de todos los tamaños, campos de siembra y granjeros se esparcen por todos lados.

Tres monarquías han logrado sobrevivir al ciclo de las cuatro estaciones de cada año, y ahora son los actuales residentes del territorio conquistado, el cual han nombrado como Ítkelor; tales gobiernos son: el reino del Oeste, del Sur y el del Norte. El reino del Este fue el único que desapareció del mapa.

Ese reinado era próspero y vivía en paz. Sus reyes tenían una buena amistad con los gobernantes de los otros reinos; inclusive, los ocho regentes decidieron formar una alianza para proteger a Ítkelor de posibles invasores en tiempos venideros.

Pocos años atrás y de un día para otro, el rey y la reina del Este pasaron a ser tiranos sin razón alguna; subieron los impuestos exageradamente y dieron por terminada la coalición con sus aliados; a tal grado, que prohibieron la entrada de mercancía y gente proveniente de las tierras vecinas a su propio territorio. Esto hizo enojar a los habitantes residentes, quienes trataron de rebelarse contra los monarcas, pero todos ellos fueron sometidos por los soldados del reino. Sin otra opción mejor, la gente del Este empezó un éxodo colectivo hacia los otros feudos, siendo recibidos

con los brazos abiertos.

Tres días después, los gobernantes del Norte, Oeste y Sur decidieron hacer algo al respecto. Ellos mismos junto con una parte importante de sus ejércitos, marcharon personalmente en plan de guerra hacia la ciudad capital del Este; mas al llegar a su destino encontraron la urbe totalmente abandonada y una parte destruida o con daños severos, al igual que la residencia real; unas secciones estaban derrumbadas y otras con boquetes en las paredes. Desde ese día, ningún miembro de la monarquía del Este volvió a aparecer.

Los tres reinados restantes se apropiaron de las nuevas tierras disponibles, repartiéndolas en partes iguales. Ninguno reclamó por la ciudad deshabitada y el castillo fantasma, ganándose el título de pueblo maldito. Todas esas construcciones, más ciento cincuenta metros alrededor de tal lugar, es tierra de nadie.

Afortunadamente, el tiempo se está encargando de borrar esos recuerdos incómodos; aunque, los sobrevivientes del Este no se cansan de compartir las tristes anécdotas con la nueva generación; algunas han sido deformadas, convirtiéndose en leyendas.

El lugar en donde habita el protagonista de la siguiente historia es el reino del Norte, también conocido como el reino de Güíldnah.

La capital amurallada principal de Güíldnah es de una forma casi rectangular, ubicada a unos cuantos kilómetros de la costa de Loefr. Un castillo simple con forma de «L» ocupa un extremo de la misma urbe; hay varias torres a lo largo de la muralla, vigilando cualquier peligro. Otra pared de piedra y una barbacana adentro de la ciudad, divide el territorio del castillo, la gran casa de los sirvientes y los establos del rey, separando las tres secciones de todo el resto del pueblo.

La ciudad, llena de edificios de un piso o dos y techos de tejas cafés, cuenta con una gran plaza circular, justo al frente de los portones de madera de la barbacana. En las tardes se llena de gente que se dirige a sus labores, a comprar comida o solamente paseando y disfrutando del aire fresco.

Toda la comunidad y edificios han decidido vivir en medio de un enorme bosque de robles y tejos; más lejos de los límites de la arboleda, en medio de la extensa pradera que cubre la mayoría de Ítkelor, la naturaleza ya había levantado varias colinas y cerros verdes de baja altura.

Como todo reino bien organizado, Güíldnah tiene a sus monarcas; un matrimonio encargado de que todo esté bajo control.

El nombre del rey es Derek; un hombre saludable que le faltan tres años para llegar a la edad de cuarenta otoños. Aparte de su barriga en reciente crecimiento, otros rasgos de este monarca es su cabello lacio y negro, el cual le llega a los hombros, aparte de su barba crecida al estilo completo.

La afortunada mujer que se ha casado con este miembro de la nobleza es Amedea, una mujer dos años menor que Derek e hija de un importante duque del Oeste. La mayoría de las veces, ya sea adentro del castillo o cuando visita a su pueblo, oculta su cabello largo lacio y color castaño debajo de un velo blanco; pocas veces solo adorna su cabellera con su corona dorada.

No todos los sirvientes habitan en sus aposentos correspondientes.

En el castillo, vive un bufón de veinticinco años de edad con una característica especial: es un enano. En total mide un metro exacto, de cabello corto y rizado, junto con un par de ojos color avellana oscuro; una característica distintiva es su nariz tipo rampole, grande y bulbosa. Siempre vaga por todo el castillo, dando saltos altos para alguien de su estatura; pocas veces se le ve caminando. Nadie se pregunta cómo es que puede dar esos brincos especiales; lo hace desde que llegó al castillo, por lo que sus compañeros cocineros, guardias y demás servidumbre creen que es algo natural en él. Su carácter amigable y jovial, son otros rasgos sobresalientes del pequeñín.

Es el bufón preferido del rey; siempre lo hace reír con sus payasadas, acrobacias y por su peculiar situación de estatura; esto no le importa a él, agradándole ver reír al monarca del reino.

No solo el monarca goza de felicidad, también sus dos hijos: la princesa Niamh y el príncipe Evans. Hace apenas un mes cumplieron años; ella diez y él once. Todas las noches, el bufón juega con ellos hasta que se quedan dormidos.

Una noche decide hacer algo diferente.

Él empieza a contarles historias fantásticas; relatos de hadas, duendes, unicornios y un sinfín de personajes increíbles. El príncipe y la princesa escuchan atentos los cuentos del bufón. Por varias semanas los dos niños escuchan a duendes adentrándose en bosques misteriosos, hadas ayudando a los pájaros a construir sus nidos y unicornios visitando a sus vecinas, las sirenas del mar; solo por mencionar algunos sucesos.

No pasa mucho tiempo para que el rey se entere de esto, debido a que sus hijos siempre le repiten esos relatos; mas el monarca quiere saber de esos cuentos maravillosos por la boca del mismo joven. A los pocos días después, el bufón es nombrado cuentacuentos personal del rey y la reina: les relata un cuento en la noche en el salón real, y antes de irse a la cama

visita a los niños en su cuarto, para narrar su historia antes de dormir. Es así como el enano obtiene tres cargos oficiales: bufón, niñero y cuentacuentos.

Transcurren los días y al bufón se le han acabado los cuentos increíbles; no tiene más remedio que repetir los que ya ha contado. A las pocas semanas se encuentra relatando la misma historia dos, tres e inclusive diez veces.

Una noche, reunidos en el salón real y al final de la fábula acostumbrada, el sueño empieza a llegar con los reyes, así que deciden irse a su dormitorio; antes, el rey tiene unas palabras que decir.

—Amigo, tus cuentos son maravillosos y me han llenado de alegría y de otros sentimientos agradables —dice Derek sentado en su trono.

—Solo hago mi trabajo, su realeza —contesta el bufón con su voz un tanto aguda desde su lugar: parado al final de los dos escalones semicirculares, enfrente de los monarcas y vistiendo su acostumbrada ropa estrafalaria color verde claro y azul mediterráneo.

El rey le da una noticia importante.

—En tres días, en la noche, se celebran dieciséis años de la alianza que tengo con los reyes del Sur y del Oeste; así que he decidido invitarlos, junto con sus cortes reales, a un banquete especial.

—Qué buena noticia —comenta el enano con alegría, alzando ambos brazos al aire por unos segundos.

—Pero eso no es todo. Tengo pensado una sorpresa especial —expresa el rey adelantando su cuerpo, casi al final del trono.

—¿Cuál? —pregunta el bufón, subiendo un escalón más.

—Tú, mi querido bufón, les narrarás esas historias increíbles —contesta el rey, señalando al cuentacuentos.

—Bueno, entonces les presentaré la historia del pequeño cervatillo que se encontró el tesoro del río —medita el bufón en voz alta, rascándose la barbilla por unos momentos.

—Me gusta ese cuento, pero ya lo he oído tres veces; ¿no tienes otro relato?

—Entonces, la historia del pájaro que se enamora del hada verde me parece lo adecuado —propone rápido el pequeñín, adelantando la mano y

señalando hacia arriba.

—¡Oh! ¡No! Me atrevo a decir que estoy harto de ese cuento de tantas veces que la has repetido —objeta el monarca cerrando los ojos, al mismo tiempo que niega con la cabeza y con el dedo índice.

Un incentivo puede que ayude.

—Amigo bufón, quiero escuchar historias nuevas en el día especial. No quiero aburrirme en ningún momento. Si logras llamar mi atención, te recompensaré con mil monedas de oro —promete el rey al tanto que muestra una sonrisa.

—Lo haré con mucho gusto, su majestad —asegura el bufón, ejecutando una reverencia.

—Eso espero; si no logras hacerlo, daré la penosa orden de que te manden a las mazmorras. Quiero impresionar a mis comensales, añadiendo que deseo que todo resulte perfecto.

Señala el rey en tono serio; un segundo después, retorna el rostro alegre.

—Pero no quiero preocuparme de más por ese insignificante detalle. Tienes tiempo de sobra para pensar en unos cuantos relatos; además, sé que no me fallarás, querido amigo.

—Tiene toda la razón; no lo defraudaré —asevera el enano con mucha confianza.

—Descansa y prepara unas buenas historias para la noche especial. Te puedes retirar bufón —ordena el rey.

El cuentacuentos se retira a su cuarto que se puede encontrar en el mismo castillo; inclusive, se ubica al empezar las escaleras reales que llevan al cuarto de los reyes y sus hijos.

Le han regalado todo lo básico que necesita: una cama, un banco y una mesa; casi todos los muebles del cuarto están elaborados a su medida.

En una esquina, adentro de un arcón, que es el único mueble de gran tamaño, están sus ropas y cobijas; hay todas las necesarias para los fríos inviernos que se viven en el reino, como el que acaba de terminar hace pocos días. Una pequeña ventana con su cortina rasgada, es la responsable de darle algo de frescura al cuarto.

Sin ninguna preocupación en su mente, el cuentacuentos se duerme en cuestión de segundos.

Capítulo 3

Capítulo II

Visitando a los amigos

En la sombra del amanecer, antes de que salga el sol o de que canten todos los gallos del reino, una figurilla saltarina deambula por el castillo. Es el bufón, quien se ha despertado y ahora salta silenciosamente por el corredor que se ubica a la derecha de su dormitorio, el cual conduce al jardín real.

Necesita de una ayuda especial para poder conseguir más historias, pero nadie puede enterarse de su amistad con ellos. La madrugada es la hora idónea en que puede escabullirse afuera de la ciudad amurallada, obteniendo la oportunidad perfecta para visitar al experto en seres fantásticos y feéricos.

Trae puesta su ropa extravagante, además de una capa gruesa de lana; el sombrero multicolor con múltiples picos curvados de tela, no tiene los típicos cascabeles ruidosos.

Por fin llega a la puerta que da al exterior. Ya afuera, el cuentacuentos da brincos mucho más altos que fácilmente triplican su estatura; en unos cuantos saltos más llega hasta un gran arbusto; atrás de esa planta se encuentra un agujero en el muro, perforado por el mismo padre tiempo durante años. Solo algún niño y el bufón tienen el cuerpo indicado para gatear por esa abertura; aunque antes tiene que quitarse su sombrero.

Ya afuera del reino de Güíldnah, observa la tranquila orilla del bosque. Empieza a humedecer sus labios con su lengua; da tres silbidos cortos y seguidos; no muy fuertes para evitar alertar a los guardias. Espera, escuchando los sonidos del bosque; para finalizar, da un silbido largo que dura cuatro segundos.

De entre los árboles, empieza a distinguirse una sombra pequeña que se aproxima velozmente. Es un poni café muy oscuro con pelo negro; parece que alguien lo ha alistado para el viaje, con una silla de montar acomodada en su lomo y una brida con sus riendas. El poni agacha su cabeza, saludando a su dueño.

—¡Hola amiguito! Es hora de visitar a unos conocidos —saluda el bufón, acariciando la crin del equino.

El enano se sube al pequeño caballo de un solo salto, cayendo justo sobre la silla de montar; inmediatamente después le ordena cabalgar.

Aunque parezca que el poni es de trote lento, en realidad es muy rápido.

Llegando al camino principal hacia el reino de Güíldnah el poni cabalga durante poco tiempo, hasta que se encuentra con un gran árbol seco y sin hojas; ahí da vuelta para internarse en el bosque nuevamente. El bufón tiene que ordenarle a su amigo que disminuya su paso, debido al camino accidentado de esos lugares.

El cuentacuentos avanza muchos metros en el bosque, buscando algo en particular, moviendo la cabeza en todas las direcciones. No es hasta que sube una colina, que ve a lo lejos una gran fogata y alrededor de la misma tiendas de diferentes tamaños; todo aquello bajando el empinado cerro, en medio de un claro.

Con pasos delicados y apresurados, el poni desciende hasta llegar a una enorme roca que lo oculta perfectamente, al igual que a su jinete. Ambos se detienen a descansar, pero no logran hacerlo por mucho tiempo.

Varios sujetos aparecen alrededor de ellos. Unos traen antorchas, mientras que otros portan arcos cortos tensados con las flechas en su lugar, listos para atacar.

Todos los hombres son zíngaros. Pañuelos de diferentes colores o sombreros gitanos les cubren la cabeza, camisas de manga larga o chalecos, alhajas de oro y plata, brazaletes de cuero, pantalones de tela holgados y ceñidos, fajines o cinturones con grandes hebillas, y botas de todos los tamaños; toda esa variedad de ropas y accesorios son las vestimentas de los guardias, teñidas de varios colores llamativos. Solo unos cuantos tienen capas para abrigarse.

Los sonidos del bosque vuelven a prevalecer unos segundos; el cuentacuentos se ha quedado mudo del susto.

Uno de los gitanos guardias habla, rompiendo el silencio.

—¡Alto!, ¡¿quién va ahí?! —grita el guardia armado.

—Soy yo. El bufón —contesta el pequeñín con los brazos alzados.

Uno de los gitanos con antorchas se le acerca, alumbrándole la cara.

—¡Pero qué sorpresa más agradable!, ¡si es el bufón! Te estábamos esperando desde hace bastante tiempo, amigo —exclama alegremente el

gitano que sostiene la antorcha.

—Lo lamento amigos. He estado muy ocupado en el castillo —expresa él mientras baja los brazos, aliviado que lo hayan reconocido—. Los príncipes tienen tanta energía, que siempre termino exhausto.

Todos los guardias bajan sus armas.

—Vaya. Ven, nos contarás todo en el camino —invita un gitano arquero.

—Por el momento quiero hablar con el gitano mayor, es un asunto importante —antepone el bufón.

—Tendrás que esperar unos momentos; unas gentes han llegado con unos problemas —le informa otro gitano con antorcha—. Antes de pasar con el jefe, ven y come; debió ser un viaje cansado con ese lento caballo que trajiste —dice al tanto que señala al poni.

—Que tonterías dices —le amonesta un guardia arquero, extrañado del comentario. Decide refrescar la memoria de su camarada—; ¿no recuerdas que es el poni mágico, que el jefe le regaló por haber conseguido el puesto de bufón? Literalmente este poni cabalga en el aire, y puede ganarle perfectamente al más sano corcel de los tres reinos. Este paseo no fue nada para nuestro amigo y su poni mágico. Vendrá a comer y a beber, pero no solamente para descansar un momento; estoy ansioso por escuchar sus aventuras en el castillo.

Voltea con sus compañeros, preguntándoles.

—¡¿Qué opinan ustedes?!

Los gitanos guardias exclaman un gran «¡Siií!» al mismo tiempo; grito que escuchan la mayoría del campamento romaní.

En un santiamén, las mujeres, hombres y niños se juntan en la orilla de su comunidad; de un salto aparece el bufón. La multitud explota en aplausos, risas y gritos de «¡Hurra!» y «¡Bravo!». Todos quieren hablar con él, así que se le abalanzan rápidamente. Las gentes hacen preguntas de toda clase al mismo tiempo, pero el bufón solo tartamudea o es interrumpido a media respuesta; por fortuna, algunos de los gitanos guardias lo salvan de esa desesperada situación. Ellos rodean al visitante; uno de ellos calma a la muchedumbre, gritando.

—¡Silencio, guarden silencio camaradas!

Los sonidos del bosque vuelven a prevalecer una vez más.

—¡Todos queremos escuchar las aventuras del amigo bufón, sin embargo primero tiene que descansar un momento! ¡Le dejaremos comer y beber en la carpa de banquetes!

Los gitanos vigilantes guían al cuentacuentos a una enorme carpa, donde hay una mesa larguísima repleta de comida de toda clase; a ambos lados del mueble, hay una banca de igual longitud. La bebida no puede faltar; la mayoría es cerveza, acompañada con algo de perada y sidra.

Le dan el mejor lugar al bufón: un pedazo de tronco justamente al lado de la silla del gitano líder. Indeciso por cuál manjar comer primero, le pide a sus amigos una recomendación. El jabalí lo han capturado y preparado hace media hora, así que es su primera elección de sugerencia. Haciendo caso del consejo, decide probarlo junto con un tarro de cerveza.

No tiene mucha hambre, entonces habla con los guardias.

—¿Por qué no me acompañan, amigos? No esperarán que coma todo este jabalí. Es demasiado. Siéntense conmigo y no olviden a sus familias; al fin y al cabo, toda la comida es suya.

Los hombres no lo dudan ni un segundo, sentándose junto al bufón; dos ya habían comido, por eso se quedan parados junto al invitado. En un abrir y cerrar de ojos, las dos largas bancas de la mesa están ocupadas. Hombres, mujeres y niños se relamen los dedos de tanta comida que se llevan a la boca. La banda musical del campamento, compuesta por varios violines, guitarras y un acordeón, acompaña en todo momento la cena especial.

El enano, quien ha quedado satisfecho con una pierna de jabalí y su tarro de cerveza, se queda descansando en su sitio, esperando a que se desocupe el gitano mayor.

Notando que el cuentacuentos está disponible, todos los presentes se arremolinan en torno a él, pero en completo silencio, esperando. Incluso la banda musical cesa de tocar; también quieren escuchar la historia del visitante especial.

—Bien amigo bufón; entre tanto, cuéntanos tus aventuras en el castillo —solicita un gitano guardia sentado a su izquierda, mientras mastica su comida.

Empieza su historia desde la última vez que los visitó: hace tres meses y medio. Era la cuarta vez que lo había hecho desde que lo nombraron bufón oficial; con la visita actual suman cinco. En su primera visita, apenas había cumplido un mes de vida con la realeza; para celebrarlo, el

jefe gitano le regaló el poni mágico.

Recordando una de las tantas cualidades del enano, mencionamos de sus saltos fuera de lo común; rasgo que no puede hacer sin sus objetos secretos.

Capítulo 4

Capítulo III

Recordando viejos tiempos

Para saber de esos secretos, tenemos que regresar muchos años.

El bufón nació en las afueras del bosque de Güíldnah, en un pequeño pueblo rural llamado Toen; tenía poco tiempo de haberse formado tal lugar.

Sus padres de sangre lo abandonaron recién nacido, justo al borde del camino principal.

Una pareja pobre y sin hijos lo encontró, adoptó y cuidó; por nombre le pusieron Philippe.

Al ir pasando los años, sus tutores adoptivos descubrieron el desorden físico que sufría el niño: enanismo; pero ellos no le dieron importancia, alentándolo a vivir una vida normal.

Cumplidos veinticinco años, Philippe partió al reino del Norte para encontrar mejor suerte; sus padres adoptivos le dieron un poco de dinero y provisiones para el camino. En el día de la partida, le desearon la mejor de las suertes.

Pensando en cortar camino y llegar al reino más rápido, decidió adentrarse al bosque de Güíldnah, perdiéndose en poco tiempo; por fortuna se topó con el campamento gitano.

Gracias mayormente a su carácter amigable y un poco a su gracioso físico, no tardó en hacerse amigo de toda la comunidad, en especial con el gitano líder, quien le narró unas dos historias de seres mágicos y un bosque especial. Philippe se maravilló con las anécdotas, preguntándole a su nuevo colega si eran verdad o solo fantasía, deseoso en conocer a los protagonistas; como respuesta, el jefe zíngaro le invitó a visitarlos.

En un santiamén, los dos amigos se alistaron para ir al bosque vecino: el bosque Piim-Asud.

Pi-Ud {Piud} (llamado así por los gitanos), es el santuario verde donde habitan los personajes de los cuentos del bufón: hadas, unicornios y animales parlantes viven ahí. Los romaníes son la única sociedad del reino y del bosque de Güíldnah que sabe de estas creaturas; no solo saben,

también conviven con ellas. El gitano mayor es el amigo especial de los seres fantásticos; regularmente, los habitantes del bosque encantado le regalan objetos diversos.

Ya en el bosque Pi-Ud, el joven Philippe aconsejó al líder gitano y a las creaturas místicas residentes, resolviéndoles muchos problemas.

Al regresar al campamento, el patriarca gitano le regaló a su nuevo compañero unas botas mágicas; regalos antiguos personales que nunca utilizó, debido a su tamaño tan pequeño.

Las botas mágicas proporcionan al portador la habilidad de ser más veloz que un caballo (igual que el poni mágico), o dar saltos que triplican su estatura; Philippe prefirió usar más la segunda cualidad que la primera.

El pequeño visitante pasó la noche en el campamento.

A la mañana siguiente, el zíngaro mayor le mostró al enano el camino para llegar al reino; al despedirse, el líder le regaló un poco más de dinero y de provisiones.

En los primeros días, al joven Philippe no le fue nada bien en la ciudad del Norte. Tuvo que vivir en las calles al ser rechazado por todos los maestros artesanos para ser su aprendiz; ni siquiera lo quisieron recibir como un vasallo. Durante los meses siguientes, visitó el campamento gitano regularmente para no morir de hambre o sed. Todo el dinero y provisiones que le habían regalado, lo gastó y comió en su totalidad semanas atrás. Durante su estadía en la comunidad zíngara, el jefe romaní le narró más historias del bosque Pi-Ud. Habiendo finalizado el cuarto mes, el gitano mayor le invitó a quedarse en el campamento; notando su mala suerte, Philippe aceptó la propuesta.

Siendo un gitano, el joven enano viajó de vez en cuando a la ciudad amurallada del Norte. Aprendió varios oficios por parte de sus anfitriones, que son muy diferentes a otros romaníes: trabajan arduamente para comerciar diferentes objetos y conseguir el sustento diario. Hay zíngaros granjeros, panaderos e inclusive herreros. Las gitanas son maestras en la sastrería, confeccionando ropa, alfombras o mantas para dormir. Hay un rebaño grande de ovejas, que siempre camina por todo el campamento.

La colección de cuentos de hadas en la mente de Philippe, fue aumentando semana tras semana.

Al inicio del noveno mes, durante una esporádica visita a la ciudad, el enano escuchó una noticia maravillosa: el rey buscaba un nuevo bufón. El joven se preparó rápidamente y se presentó en el castillo. Comenzó entre otros parias, pero su acto brilló por su pequeña estatura y sus saltos de

gran altura. Fue elegido en un santiamén por el mismo rey.

Un día después, con mucha emoción, el pequeño joven fue a darles la noticia a sus amigos gitanos.

Su siguiente destino fue el pueblecillo de Toen, para visitar a sus padres adoptivos; mas, unos conocidos le dieron la mala noticia de que habían muerto desde hace varios días. Al buscar los cuerpos, nadie supo decirle dónde los habían enterrado.

Pasó varios días entristecido; fue gracias a los gitanos que recobró el ánimo.

Capítulo 5

Capítulo IV

El esperado reencuentro

Regresando a la plática de Philippe con los gitanos en la tienda de banquetes, comenta que no le es difícil cumplir su trabajo de bufón; es el que más atención y halagos recibe, aparte de su cuarto personal en el mismo castillo. En medio de la historia, el bufón habla acerca de su labor como niñero real, cuidando y jugando largas horas con el príncipe y la princesa.

El momento más emocionante es el final.

Da la noticia que es el cuentacuentos oficial del rey, quien está maravillado con todas las historias que escucha. Los aplausos resuenan una vez más, acompañados de más exclamaciones de júbilo.

En esos momentos dos gitanos entran a la tienda y se le acercan: uno es de estatura normal, pero el otro es un gigante de dos metros y setenta centímetros. Todos lo conocen como «el gitano campeón»; este hombre es de complexión robusta.

—¡Miren quien llegó!, ¡pero si es el gitano campeón! —exclama el bufón—. ¿Cómo has estado?, amigo

—Muy bien en estos días; me alegra verte de nuevo —responde él hombre calvo y con barba de un par de días, agachándose para darle una noticia al visitante—. El jefe ya se desocupó y quiere verte lo más pronto posible.

—¡Oh! Gracias por el aviso.

El pequeñín le pide al campeón que lo suba a su hombro, pero el campeón ofrece sus propias manos; Philippe acepta, poniéndose de pie sobre las mismas. Una vez alzado en alto, el visitante se dirige hacia todos los presentes.

—¡Gracias camaradas por esta bienvenida tan especial!, ¡espero no tardarme mucho con el jefe, para terminar esta visita con una despedida igual de encantadora!

Terminado el mensaje, las grandes manos descienden, permitiéndole a Philippe bajar de un salto; luego, es guiado por el gitano campeón hacia la tienda principal. Al irse alejando, el bufón escucha como reinicia la fiesta;

una vez más, los músicos comienzan por animar el ambiente.

La tienda del gitano mayor es igual de grande que la carpa de banquetes. Lo más característico de la tienda del jefe, es que se halla en medio del campamento, aparte de una larga alfombra de color amarillo oro y púrpura oscuro; una pequeña parte del tapete se asoma afuera, justamente en el acceso principal. El gitano campeón ayuda al cuentacuentos a entrar, haciendo a un lado las telas de la entrada.

—Gracias amigo. Más tarde nos despediremos —precisa Philippe.

En el interior de la tienda, al final de la alfombra y en medio de la carpa, hay un trono de oro sólido con incrustaciones de joyas variadas; el gitano mayor ha cambiado los cojines rojos y ahora son de color verde césped. En todo alrededor de la tienda, hay un sinfín de ropa, muebles y tesoros: monedas de oro y joyas.

Philippe se adentra en la tienda, buscando a su amigo; en un breve tiempo lo encuentra atrás del trono, agachado, escudriñando entre todos los objetos que ha acumulado, todos atiborrados y en desorden.

Al parecer, el gitano líder encuentra rápidamente lo que quería.

A pesar de que no lo aparenta en absoluto, el romaní mayor goza de buena salud, apenas llegando a su peso ideal; tiene poco marcados los músculos del pecho y del abdomen. Tiene treinta años.

—¡Compañero bufón! ¡Es una grata sorpresa volver a verte después de tantos meses! —saluda muy alegre el gitano mayor, dándole un rápido abrazo a su amigo—. ¡Pensé que ya te habías olvidado de nosotros!

—¡Eso nunca! —asegura él con una sonrisa.

—Antes de contarme tu asunto, quiero darte un regalo especial —notifica el gitano líder con el brazo derecho en su espalda.

—¡¿En serio?! ¡¿Cuál?! —indaga emocionado Philippe.

—Veo que todavía usas las botas mágicas que te regalé cuando te conocí —menciona el gitano mayor, señalando los pies de su colega con su mano izquierda.

—Así es, me han ayudado bastante en mi trabajo con el rey. Solo me las quito para dormir —afirma él, viendo y moviendo un poco el calzado.

—¡Qué bueno! Te contaré compañero, que en mi última visita al bosque Pi-Ud, las hadas me han obsequiado los guantes que hacen juego con

esas botas —anuncia el romaní, agachándose.

—¿Guantes? —murmura confundido el bufón.

—Aquí están.

El gitano mayor adelanta su brazo derecho, mostrando una pequeña caja de madera simple, rectangular y sin barnizar.

—Tal parece que hicieron el juego por separado, confeccionando primero las botas —opina el líder romaní.

Él abre la pequeña caja, mostrando su contenido.

Sobre una cama de pétalos de tulipán violetas, reposan un par de guantes de cuero amarillo naranjas; el mismo material de las botas mágicas. Son exactamente del tamaño de las manos del bufón. Al tanto que el pequeño cuentacuentos se prueba los guantes, el gitano mayor le explica los poderes que poseen.

—Ahora con estos guantes serás muy poderoso —detalla el gitano líder, quien regresa al montón de objetos desordenados para dejar la pequeña caja de madera.

—¿Qué tan poderoso? —inquiere el bufón moviendo los dedos adentro de los guantes, ablandando el duro cuero.

—Fácilmente serás doce veces más fuerte; me han dicho que probablemente te harás quince veces más fuerte, pero solo si te concentras demasiado —puntualiza el gitano mayor, regresando con su colega.

—Gracias compañero; aunque la verdad no creo que los vaya a utilizar en mucho, mucho tiempo.

Sospecha Philippe, al mismo tiempo que se quita los guantes, asegurándolos en su cinturón de cuero café.

—También lo creo, solo los utilizarás en escasos eventos especiales.

»Bien. Ahora cuéntame tu situación tan especial que tienes entre manos —requiere el gitano líder al sentarse en su trono.

El bufón se acomoda en unos cojines multicolores, enfrente de la silla real. Le da la noticia a su mejor amigo: todo acerca del aniversario de la alianza, el banquete real y la sorpresa especial.

—Esa es una excelente noticia, amigo mío —lo felicita emocionado el gitano mayor.

—Lo sería si tuviera cuentos de sobra; pero ya no tengo ninguno que contar. Todos mis relatos se los saben de memoria toda la familia real —asegura el bufón pesarosamente—. Necesito historias frescas. ¿Qué nuevas noticias me tienes del bosque Pi-Ud? —indaga Philippe, preparándose para escuchar atentamente a su compañero.

El gitano mayor le empieza a narrar sus últimos episodios en el bosque místico: ayudando a los lobos a proteger su guarida y buscando a un joven tritón perdido en el mar, entre otras peripecias.

Las historias brotan y el bufón se asombra con cada una de ellas.

Capítulo 6

Capítulo V

El bosque místico Piim-Asud

Cuando el gitano mayor termina con la quinta historia, el sol apenas acaba de salir completamente por el Este.

—Creo que ya son suficientes anécdotas —comenta el bufón alegremente al mismo tiempo que estira todo su cuerpo.

—Tienes razón —acepta el patriarca zíngaro, realizando el mismo movimiento que Philippe.

—Ya es hora de visitar a mis amigos del bosque; recuerda que cada vez que te vengo a ver, tengo que ir a saludar a los demás. La vez pasada ya no me dio tiempo.

—Vamos entonces —concuerda el gitano líder, levantándose del trono.

Se arregla para salir, acomodándose como siempre sus dos espadas cortas; las tiene guardadas en sus fundas simples de cuero, cosidas a un cinturón algo ancho.

Nunca sale de su tienda sin un pañuelo sobre su cabeza, cubriéndole sus cabellos rizados negros; el pañuelo es de color verde césped, armonizando con sus ojos café siena.

Su guardarropa está casi lleno de camisas de manga larga; la que lleva puesta hoy, tono rojo ladrillo claro, la tiene arremangada hasta el codo. Nunca le gustó usar chaleco, ni siquiera en los días fríos. En ambas orejas luce dos pequeños aretes circulares, forjados con oro puro.

Al salir de la tienda la mayoría del campamento duerme profundamente, solo unos cuantos siguen despiertos; entre ellos los gitanos guardias.

—Guardia, trae mi caballo —le ordena el líder gitano al primer romaní que se acerca.

—Sí, jefe.

Obedece él, apresurándose a traer el corcel.

—Mientras te traen tu caballo, yo llamaré al mío —comenta el cuentacuentos, mirando al gitano mayor.

El bufón hace su llamado y el poni llega en un santiamén; atrás del poni mágico viene el gitano guardia con el caballo del jefe: un corcel rojizo con su crin y cola de color café oscuro. Toda la silla de montar y la brida han sido decoradas con joyas, entre las cuales destacan la esmeralda y el rubí.

Con tranquilidad, el gitano mayor se acomoda en la silla de montar; antes de partir, les da instrucciones a los zíngaros guardias.

—Cuiden bien del campamento mientras estoy ausente, regresaremos en unos momentos.

—Así se hará, jefe —afirma otro guardia que ha llegado.

Habiendo dicho esto, el gitano mayor y el bufón inician su travesía al bosque encantado, dirigiéndose al Norte por el Este. Cabalgan por un corto trecho de bosque, para luego llegar a una extensa pradera llana; el poni mágico del bufón cabalga a la par que el caballo purasangre del gitano mayor.

Al final del suelo verdoso se encuentra el bosque Pi-Ud, bordeando una larga zona del mar Loefr.

Es mucho más grande y alargado que el bosque de Güíldnah, fácilmente triplicando su tamaño. Entre el territorio de Piim-Asud y el mar no hay playa; una parte del césped se encuentra sumergido en el agua.

En el bosque místico abundan los pinos, abetos y arces; aparte de varios árboles frutales. Hay diferentes tipos de arbustos y una gran variedad de flores multicolores, entre las cuales podemos mencionar los tulipanes, amapolas, crisantemos, rosas amarillas, blancas y naranjas.

Un río ha decidido abrirse camino por la arboleda, y un estanque mediano se ha formado en la sección del Este; hay otro río que se encuentra afuera del mismo recinto especial, al Oeste. Los gitanos han bautizado al río de Pi-Ud como Ulrron, el cual divide al bosque en dos partes iguales.

Áglod es el nombre que le han dado al estanque, pero no han sido los gitanos quienes lo nombraron así; los habitantes de Piim-Asud se les han adelantado. Un riachuelo que se conecta con el mar entra casi al final del bosque, alimentando a la laguna en miniatura. Otro riachuelo conecta a Áglod con el río Ulrron. Con respecto al río que corre afuera del bosque,

los lugareños le han puesto el nombre de Ódnirlk; baja hacia el Sur.

Mientras se acercan al bosque especial, Philippe observa atentamente todo el paisaje. Es exactamente igual a como lo recuerda de aquella vez en la que acompañó a su amigo, hace unos cuantos meses atrás. Solo hay un detalle nuevo que ha surgido: una granja pequeña con su establo y campo de cosecha, que se ha acomodado en las orillas del río Ódnirlk.

El gitano mayor entra primero en el mar de árboles montado en su caballo, donde es recibido por los reyes feéricos junto con la corte real de las hadas y duendes. Tal parece que ha llegado en medio de una reunión habitual; hay una multitud enfrente de los monarcas.

La reunión se realiza al pie de un alto pino, en el diminuto claro del trono de los reyes feéricos; unas setas sirven de asientos para los presentes; hay una muchedumbre de duendes y hadas, sentados y volando. Las ropas en miniatura que tienen puestas, han sido bordadas con hilos de diferentes hojas y pétalos de flores; en esta temporada las vestimentas tienen demasiada variedad de colores, gracias a la inmensa variedad de flores, debido a que apenas ha comenzado la primavera.

La reina está usando un vestido largo y llamativo, mientras que el rey está usando ropa más simple: un chaleco y pantalones cortos. Ambos gobernantes no usan calzado.

Todas las hadas y duendes miden de diez a doce centímetros, a excepción de los reyes; Neri mide treinta y cinco centímetros de alto, mientras que Rur mide cuatro centímetros menos.

Ellos dos rigen a todas las aves, insectos, hadas y duendes; muchos los conocen como los reyes menores del bosque. Descansan en sus tronos de madera, junto al tronco del gran árbol.

Después de bajar de su caballo, el gitano saluda a los presentes.

—Aliado gitano, nos alegra verlo nuevamente —saluda la reina Neri algo sorprendida—. ¿Cuál es el motivo de esta visita tan temprana? —indaga ella.

—Buenos días su majestad.

Apoyado sobre su rodilla izquierda, el gitano líder realiza una reverencia.

Disculpe evitar su pregunta por unos momentos, pero, ¿de dónde sacaron ese collar y esa corona de oro? Espero que su esposo todavía posea ese sombrero puntiagudo color rojo anaranjado que siempre usaba.

—Sí, todavía lo tiene. Unos días usa el sombrero y otros la corona —explica la reina hada—. La procedencia de estos accesorios es una historia larga de contar; pero será mejor que hables con la familia de hechiceros. Ellos te contarán la historia completa.

—Luego pasaré con ellos —afirma el gitano mayor—. Volviendo a su pregunta, he traído a un amigo nuestro, quien quiere saludarlos personalmente desde hace tiempo.

—¿Quién podrá ser? —inquiere el rey duende Rur a su esposa.

Tiene la garganta un poco seca, así que bebe un poco de agua servida en un vaso de vidrio diminuto, que está acomodado en una pequeña mesa alta de madera al lado del trono.

El líder romaní se pone de pie y grita en dirección contraria.

—¡Entra colega!

El bufón, quien esperaba la señal en el borde del bosque, se adentra hasta llegar al lado del gitano mayor e igualmente desmonta de su poni.

—Sus majestades, el bufón de Güíldnah a su servicio.

A la par que se presenta él mismo, ejecuta una reverencia.

Todas las hadas y los duendes estallan con aplausos y ovaciones; el rey y la reina responden con otro gesto similar, e inmediatamente después hacen guardar silencio a sus súbditos.

—Nos honra tenerte nuevamente de visita, bufón. El gitano mayor nunca deja de contarnos de ti y tu estadía en el castillo real —comenta el rey duende con la garganta y boca ya húmedas.

—Quería visitarlos meses atrás, sin embargo mi trabajo me lo impedía —se disculpa el bufón.

Sin esperar otro segundo más, anuncia a los monarcas y presentes.

—Les tengo una noticia agradable: la familia real de Güíldnah ha escuchado de ustedes y de todas las demás creaturas del bosque Pi-Ud, maravillándose en gran manera. Ahora quiero saber más de sus vidas, para compartírsela al rey y a sus hijos.

—¿En serio les gusta oír de nosotros? Es un informe interesante —expresa la reina con una sonrisa—. Disfruten de la visita. Tal vez nos

encontraremos más tarde; la reunión ya está por acabar.

—Pero antes, ¿no quieren comer algo de nuestra fruta fresca? —invita el rey duende, recordando los buenos modales.

—Me parece una buena idea. Con mucho gusto aceptamos —responde el gitano mayor con cortesía.

Tanto el rey como la reina ejecutan un gesto con las manos; inmediatamente después, varios sirvientes reales traen cargando una charola con frutas del bosque: varias zarzamoras, un par de manzanas y un par de peras. Los visitantes se tienen que sentar en el pasto, tomándose su tiempo para disfrutar del tentempié; de paso, esperan a que acabe la junta matutina.

—Fue muy oportuno que les ofrecieras la fruta, querido —le dice Neri a su esposo.

Ella se levanta del trono una vez que la reunión ha terminado.

—Solo fue suerte —dice Rur.

Habiendo acabado el tentempié, los dos aventureros se adentran en el bosque montados en sus corceles. Los monarcas menores los acompañan en el resto de la visita.

En el largo recorrido todos los habitantes del bosque saludan al bufón; todos quieren escuchar cómo es su vida en el castillo; a su vez, él saluda de nueva cuenta a varios de los protagonistas de las historias que ya ha contado.

Aprovecha el tiempo para saludar a los amigos que hace bastante tiempo atrás conoció; por ejemplo, la familia real del bosque. El rey es un mago que llegó por casualidad y la reina es una ninfa; ambos son padres de una joven princesa. Ellos son conocidos cómo los reyes mayores; gobernantes de los animales parlantes y de las demás ninfas. También visitó a la familia de hechiceros y sus hijos, que viven cerca de los reyes del bosque. Al último, el bufón platica un rato con la familia real del mar y su hijo tritón; la reunión se efectúa en las orillas de Loefr.

El gitano mayor se sorprende de varios objetos nuevos que han adquirido los otros cuatro gobernantes y sus hijos. Al preguntar la procedencia de los mismos, los monarcas le responden igual que los reyes de las hadas.

«Visita a la familia de hechiceros, y ellos te responderán ésa duda».

En todo el tiempo de la visita, recopilan varías historias más; en especial dos… mejor dicho, una historia y media. La segunda es tan larga que los

magos no quieren aburrir al invitado especial, pero resumen el final.

La pequeña hija de quince años de los hechiceros ha encontrado cuatro libros de conjuros, que le pertenecieron a un poderoso mago que vivió tiempo atrás, y ahora es la magnífica maga de Piim-Asud. Ejercita sus nuevos poderes en la montaña Álhat-Fher, que se halla al Noreste del bosque; a la semana, pasa cuatro días con la familia y tres en la montaña (que en realidad es un volcán extinto). Ella es la que repartió los regalos a los monarcas del mar, de las hadas y a los reyes mayores del bosque.

La otra historia, es de un pavo real que se había enamorado de una hermosa campesina que vive a varios metros del bosque, junto al río Ódnirlk. Flechado por cupido, el pavo real hace todo lo posible por conocer a la campesina; al final encuentra a su amor ideal en otro lado. Ahora vive con su esposa en el bosque de Güíldnah. Al final, los reyes del bosque cumplieron una petición de los enamorados: ahora pueden convertirse en humanos o en aves a voluntad. La esposa pidió poder convertirse en un mochuelo boreal.