



MONSTRUOS MEXICANOS

CARMEN LEÑERO

ILUSTRACIONES DE

KAMUI GOMASIO ✨ MARCOS CASTRO

MONSTRUOS MEXICANOS

CARMEN LEÑERO

ILUSTRACIONES DE

KAMUI GOMASIO
MARCOS CASTRO

MONS
TRUOS
MEXI
CANOS

PRESENTACIÓN

En un país como México, muchos mundos se superponen bajo la tierra. Un universo subterráneo nutre nuestro territorio físico y espiritual. Basta con que escombremos la maleza de los montes para descubrir una pirámide. Basta con que excavemos un poco para encontrarnos las ruinas de un templo antiguo, la estatua de un dios olvidado o vasijas donde nuestros antepasados bebieron sus sueños. Basta con que escudriñemos en nuestros sueños para hallar una muchedumbre de criaturas imaginarias creadas por los ancestros. Y basta con que cavemos en cualquier sitio para encontrar una multitud de huesos enterrados.

También en nuestros huesos y en nuestra sangre sobreviven memorias de otros tiempos, de las que apenas nos damos cuenta

en la vida diaria. Son memorias de pueblos que a lo largo de la historia imaginaron, trabajaron y lucharon entre sí, y cuyo espíritu vive bajo nuestra piel.

Hace casi quinientos años, los conquistadores españoles llegaron con sus ideas y sus armas para imponerse sobre la gente que vivía en estas tierras. Cada grupo tenía sus ritos y dioses particulares —a menudo representados en la figura de una serpiente alada—, pero todo ello fue aplastado por el monstruo conquistador: un militar montado en su caballo, mitad hombre-mitad bestia, que traía un dios nuevo y disparaba sus arcabuces de pólvora como eructos de dragón. El dragón de fuego venido de Europa luchó, pues, con la serpiente sagrada americana y aparentemente la venció.

Creencias y dioses antiguos tuvieron que refugiarse bajo tierra, vencidos, avergonzados, pero aún vivientes. Como ya nadie creía en ellas, ni tenía permiso de adorarlas, las deidades prehispánicas dejaron de ser “deidades” y se convirtieron en creaturas resentidas y temibles. Sí, más temibles de lo que jamás habían sido, porque ahora debían ocultarse y actuar fuera de la ley. Aunque se trataba de creaturas “irreales”, es decir, nacidas de la imaginación, se volvieron aterradoras para los habitantes nativos, y en especial para los conquistadores cristianos, quienes las consideraron verdaderos monstruos, con su rebeldía feroz, su sed de sangre y de venganza, y sus extraños atributos animales, humanos y espirituales mezclados.

En efecto, una criatura se vuelve “monstruo” cuando no se le puede clasificar ni como persona, ni como animal, ni como dios, por ser las tres cosas a la vez. La ciencia, desde hace siglos, ha construido una especie de cajonera mental para ordenar las cosas del mundo y de la naturaleza. La cajonera está dividida en dos grandes secciones: la de los “seres vivos”, a la derecha, y a la izquierda, la de los “seres no vivos” —como las piedras, que a lo mejor están más “vivas” de lo que parece—. En un cajón de la derecha se mete todo lo que consideramos “plantas”; en otro, lo que consideramos “animales”; y dentro de este último, en otro cajón chiquito pero muy apreciado, se coloca a los “seres humanos”, quienes de hecho pueden ser muy “inhumanos”. Luego tenemos otro cajón arriba, un cajón invisible donde clasificamos a los que consideramos “dioses” u otros seres transparentes (como los ángeles o las hadas), que son inmortales por la pura razón de no ser de carne y hueso ni estar encerrados en el Tiempo.

Pues bien, un “monstruo” no cabe ni pertenece a ningún cajón, sino que anda por ahí suelto, haciéndonos dudar de nuestra perfecta cajonera mental. Es al mismo tiempo persona, bestia y espíritu con poderes extraordinarios (por ejemplo: una cabra que recita hechizos, un reptil que vuela y desquicia los vientos o una antigua diosa con dos cabezas de serpiente que llora sangre) y en esa combinación radica no sólo su “fealdad”, sino su carácter impredecible, sobrenatural, aterrador.

Tales criaturas anormales tienen, por supuesto, muy mala reputación; por eso, después de la Conquista, las autoridades coloniales, el gobierno, la Iglesia y los dueños de las haciendas aprovecharon esa mala reputación de los “monstruos” para combatir toda idea o creencia que se opusiera a sus intereses dominadores. A algunos líderes rebeldes o curanderos indios les achacaban poderes y perversidad monstruosa. La Inquisición (que era un tribunal religioso muy cruel) acusó de brujos a los chamanes que, según la gente, tenían la habilidad de convertirse en “nahuales”: criaturas fantásticas con rasgos salvajes y facultades sobrehumanas. La gente común se convenció, y sigue convencida, de la existencia de los “nahuales” y de otros monstruos (serpientes portentosas, aves siniestras, bolas de fuego, calaveras vivientes, etcétera), pero ya no recuerda quién les dio vida, ni cuándo, ni para qué. Hoy en día, en todas las zonas del país, y en realidad en todas las zonas del mundo, seguimos sintiendo que la fuerza maligna de esos seres ronda los campos, los ríos, los bosques, las cavernas, las ruinas o los poblados, y que esa fuerza es la que explica, muchas veces, lo inexplicable.

Sí, inventamos a los monstruos para comprender los horrores o desgracias para las cuales no encontramos ninguna razón lógica y ningún remedio. ¿Por qué se salió el camión de la nueva carretera? ¿Por qué Fulanita se enfermó de pronto y murió, si ayer estaba sana y fuerte? ¿Por qué no dejan de aparecer cuerpos arrojados en fosas

comunes? ¿Por qué la sequía se ensañó con nosotros este año? ¿Por qué no se pueden predecir los temblores? ¿Por qué la gente buena se contagia de maldad? ¿Por qué no salimos de pobres aunque trabajemos tan duro? ¿Por qué se están muriendo en este pueblo los niños recién nacidos? ¿Por qué?, ¿por qué?, ¿por qué? A veces ninguna respuesta suena convincente, y entonces sentimos que un poder oscuro, salvaje, fatal, es el verdadero dueño de la situación. Y decimos: “Hay algo monstruoso aquí”.

Se puede matar a los enemigos en las batallas, dominar a los pueblos y la mente de las personas, aplastar a los dioses con nuevas religiones y nuevas leyes; lo que no se puede es acabar con los monstruos de una región. Los monstruos son indestructibles, atraviesan los periodos de la Historia, los cambios de gobierno, las revoluciones y las nuevas ideas de cómo es supuestamente el mundo. Los monstruos se ríen de esas ideas y nos hacen temblar con sus risotadas. Se esconden tras el olvido pero tarde o temprano vuelven a aparecerse. ¿Qué los hace inmortales y tan poderosos? Seguramente la sangre, la carne y el alma de los seres humanos (muchos de los monstruos se caracterizan precisamente por ser comedores de cuerpos y secuestradores de almas). Lo peor de un monstruo es que se aparece cuando le da la gana y nunca se sabe dónde será. Lo seguro es que siente hambre y busca qué devorar, siempre está enojado, quiere vengarse o castigar, nunca oye razones ni da explicaciones; sólo actúa movido por un impulso

salvaje. Quizá por eso, cuando en nuestra vida común y corriente no sabemos quién hizo algo malo, por qué alguien está tan furioso, o de dónde saca el poder de trastornarnos, suponemos que algún monstruo anda rondando. Los monstruos son la máscara y el disfraz de todo lo que nos resulta misterioso, y nos permiten verlo a la cara o, al menos, darle un nombre: “Sinsimito”, “Tukákame”, “Tsukán”, “Waay Pop”... Por eso, en vez de despreciarlos como inexistentes deberíamos estarles agradecidos. Sí, porque gracias a ellos podemos inventar historias que asustan pero consuelan, que intimidan pero advierten del peligro. Y sobre todo, gracias a ellos nuestro miedo se materializa en un ser fantástico pero reconocible, al que podemos enfrentar con espadas, amuletos o rezos.

Los monstruos nos dan otro beneficio: la existencia de héroes que luchan contra ellos, o el simple hecho de convertirnos a nosotros en pequeños héroes cuando logramos vencerlos. Hay que considerar, además, que un monstruo tiene una parte mala y otra parte no tan mala o incluso benéfica (por eso tampoco cabe en el cajón del bien o en el cajón del mal). La serpiente Tsukán, por ejemplo, pese a ser tan colérica, es guardiana de las aguas de los cenotes en Yucatán. Los chanques y aluxes, pese a ser malévolos hombrecillos que espantan y secuestran a los viajeros, sirven para cuidar las cosechas, conservar las buenas costumbres y mantener el respeto a la naturaleza. El nahual, esa criatura espeluznante, nos da a conocer, sin embargo, las zonas más secretas y aterradoras de nosotros mismos.

Yo sé que existen los monstruos de cada quién, pues cada uno de nosotros tiene sus fantasmas propios. Pero hay monstruos que son de muchas personas a la vez. Se van formando, piel sobre piel, al paso de varias generaciones, que por el hecho vivir en un mismo territorio, de haber experimentado situaciones similares y de habitar un determinado paisaje, imaginan las mismas cosas. En México, como en cualquier parte de mundo hay un ejército de monstruos que nos identifican, pues representan los sueños y temores que compartimos.

Aunque haya nacido en una zona y una época específica, resulta que una misma criatura fantástica suele tener versiones distintas en otras regiones y momentos. Así por ejemplo: Coo Ñu'un, la “Serpiente de fuego” de los mixes, es una de las muchas “encarnaciones” de la más famosa serpiente mesoamericana Quetzalcóatl, la “Serpiente emplumada”, divinidad de los pueblos nahuas antes de convertirse en un simple monstruo. Y junto con ella existen otras culebras sobrenaturales como Kukulkán, “Serpiente sagrada” de los mayas, Coo Dzahui, “Serpiente de la lluvia y el huracán” de los mixtecos, o Xiuhcóatl, “Serpiente de fuego” de los aztecas.

Nuestros monstruos mexicanos se relacionan también con otros monstruos del mundo, algunos antiquísimos y de zonas del planeta muy distantes. “La Serpiente de Siete Cabezas” de los mixes, por ejemplo, es una versión de la “Hidra”, portentoso

monstruo marino de la mitología griega, que aparece también mencionado en el “Apocalipsis” de la *Biblia* como “Serpiente Satanás” o “Dragón de Siete Cabezas”. Y ya ni hablemos del ancestral dragón chino o del espeluznante “Dragón de las Siete Cabezas” japonés...

Y no es que los chinos o los griegos hayan venido de incógnito a traernos sus monstruos, es que todos los monstruos nacen de un magma universal: un generoso pantano de seres imaginarios que salen a la superficie en diferentes puntos del tiempo y del espacio. Pues, por más distintos que seamos, los seres humanos compartimos una capa muy honda del alma donde germinan nuestros mitos, dioses y criaturas fabulosas, con sus innumerables cuellos y cabezas. De hecho, cada una de sus cabezas se asienta en uno u otro continente, país o comarca, y ahí el monstruo adquiere atributos y nombres peculiares, aunque en el fondo sea el mismo que el de otras latitudes.

Lo cierto es que todos los monstruos forman una gran familia siniestra que nos acecha. De estas criaturas mitológicas del mundo entero sabemos por los libros, las clases de historia, de geografía, por el cine y por Internet. Pero hay otros seres aterradores de los que no necesitamos leer en los libros, porque ya están en nosotros o vagan por los lugares que frecuentamos. Por haber nacido y crecido en México, hay ciertos monstruos específicos que nos resultan familiares y alimentan nuestras supersticiones o costumbres. Y

también por su “presencia” en nuestras mentes, nos reconocemos como “paisanos”.

Los monstruos que se asoman en este libro nacieron mucho antes de la Conquista, en las culturas indígenas que poblaron y pueblan las distintas regiones de México: olmecas, mayas, aztecas, toltecas, mixtecos, zapotecas, tarascos, totonacos, otomíes, huicholes, tarahumaras, yaquis, coras... Durante la Colonia estos seres imaginarios cambiaron y se enrarecieron, adoptando nuevas características, a veces contradictorias: viejas criaturas mutantes se pasearon por los polvosos caminos de la Nueva España, se refugiaron tras las estatuas del dios cristiano y de los santos, o se escondieron en el monte. Y después, cuando México se convirtió en una nación independiente, con su revoltijo de creencias y anhelos, nuestros monstruos ancestrales siguieron transformándose para surgir en las esquinas de las calles, en los sótanos de las iglesias, entre los muros de los palacios municipales, en los rincones de nuestra casa, en las aguas de los ríos, en cada gruta, cementerio, alcantarilla o pozo. Y siguen apareciéndose a la gente, asuntándola, y sobre todo alimentándose de ella, de su carne o de su aliento. A veces vienen a renacer en un cuento que escribo desde el escritorio en mi casa de Tlalpan, por ejemplo.

La gente de nuestro país cuenta historias donde ciertos personajes perversos y mágicos aparecen repetidamente. Yo escuché anécdotas de monstruos en boca de mi nana, de cierto

pasajero en el metro, de algún campesino de la sierra de Oaxaca. También leí historias que algunos estudiosos han registrado en sus reportes; busqué en libros de cuentos y en las figuras de estelas y pirámides. Observé los atributos de esos monstruos, su vida y parentela con otros entes maléficos. Y aunque son muchos los que investigué, y muchos más los que merodean actualmente, sólo llegaron a las páginas de este libro unos cuantos: aquellos que, teniendo características animalescas, se instalaron en mi imaginación como monstruos “personales”, escalofriantes “mascotas” que se colaron en mis sueños y me murmuraron cosas terribles al oído. Una vez dentro de mi cabeza se chuparon mis neuronas y me hicieron inventar estos relatos, que no por inventados son menos ciertos que el resto de sus fechorías. Así fue cómo escogí a diez temibles criaturas, o más bien dicho, ellas me escogieron a mí para que narrara la forma en que probablemente nacieron y algunas de sus hazañas malignas. La escritura de mis cuentos se nutrió, pues, de la sangre y la carne de estos seres devoradores, en vez de que ellos me devoraran a mí. Y diré también que, pese a haber surgido de mi mente, estas ficciones provienen de un mar de historias antiguas donde mi espíritu, temeroso y fascinado, se ha bañado desde que soy niña.

¿Por qué nos atraen los monstruos, si son tan horripilantes y perversos? ¿Qué tiene de divertido un ente maléfico? La verdad, no lo sé, porque yo he dedicado la vida no a buscar monstruos sino a

espantarlos de mi camino. Aunque confieso que de chica esperaba a que todos en mi casa se hubieran dormido para levantarme y caminar a oscuras por los pasillos de mi casa, hasta llegar al baño. Y entonces sí que buscaba, detrás del escusado, alguna criatura diabólica oculta. Y como no hallaba nada, ya más tranquila aunque decepcionada, me subía en un banquito y me ponía a hacer gestos horribles frente al espejo del lavabo: torcía los labios, abría la boca, pelaba los dientes y sacaba la lengua, levantaba las cejas y fruncía el ceño hasta que conseguía espantarme con mi propia fealdad. Entonces, curiosamente satisfecha, regresaba a mi cama a tener lindos sueños. ¿Por qué hacía eso? Quizá me adiestraba para no temer a los monstruos que se escondían tras la máscara de algunos adultos. No sé; lo cierto es que mi batalla contra las bestias invisibles de mi casa, mi colonia, mi ciudad o mi fantasía ha sido larga y continua. Y una fase de esa batalla consistió en escribir este libro, tal vez con la intención de mantener sosegados a los espíritus salvajes, prestándoles atención.

Realmente no puedo explicar por qué los monstruos les atraen tanto a las personas, y en especial a los niños curiosos. Creo que el secreto estaría en el corazón de los lectores que se asomen a las páginas de este o de otros libros sobre criaturas temibles. Sólo ellos podrían dar una verdadera respuesta.

Carmen Leñero



WAAY CHIVO

En uno de los montes de San Antonio Chun había una choza habitada por un viejo solitario, de quien todos en el pueblo desconfiaban, pues se rumoraba que había vivido más de quinientos años, comiendo hierbas secas y comunicándose sólo con los chivos y las cabras del monte, a los cuales pastoreaba en las noches de luna llena, con un silbato de caña.

El hombre jamás se aparecía por el pueblo ni había hecho daño a nadie, pero los pobladores encontraron en su mera existencia una fórmula perfecta para ocultar sus propias maldades, achacándose las siempre al viejo, que al cabo del tiempo se convirtió en el “chivo expiatorio” de todas las fechorías perpetradas en los alrededores. Así, cuando a Don Conchón le faltaba una de sus gallinas alguien al punto exclamaba:

—Seguramente se la robó el viejo de la choza.

Y si desaparecía el dinero de las limosnas en la sacristía, no faltaba quien sugiriera:

—Creo que vi al viejo de la choza entrar a hurtadillas en la iglesia.

Y si una mañana aparecía destrozada la barda de algún vecino:

—Debe haberlo hecho el viejo de la choza.

Cosa rara, nunca intentaron ir al monte y apresarlo. Les resultaba más conveniente y tranquilizador que continuara vivo y coleando, porque así podían seguir echándole la culpa de todo: que el pozo mayor se hubiera secado, que no lloviera aquel verano, que las elecciones municipales terminaran siendo un fraude. Incluso llegaron a acusarlo de desgracias que ocurrían en distintos lugares al mismo tiempo: por ejemplo, el incendio de la casa de Justina a las orillas del pueblo y la caída de un enorme bloque del campanario frente a la plaza, ambos hechos ocurridos el 15 de septiembre a las tres de la tarde, como si aquel anciano tuviera algún tipo de poder para estar en varios sitios a la vez.

Un día, sin embargo, sucedió algo que colmó el vaso de maldad que cualquier pueblo puede tragarse. La hermosa y saludable hija menor de Don José amaneció muerta en su propia cama, sin que pudiera establecerse causa alguna que no fuera la hechicería. En medio de la perplejidad y el miedo de todos, alguien se atrevió a murmurar:

—Fue el brujo de la choza.

Ello bastó para que Don José tomara su machete y se encaminara junto con dos de sus peones hacia los montes de San Antonio Chun.



Los tres hombres trajeron arrastrando al pobre viejo hasta el centro de la plaza. Y ahí, en medio de la multitud vociferante y sin que mediara ningún tipo de juicio, Don José levantó su machete y cortó de tajo la cabeza del anciano. El cuerpo se desplomó y la cabeza rodó por el suelo con los ojos desorbitados, mirando de forma aterradora a los presentes. Para mayor espanto, sus labios comenzaron a moverse, y todos oyeron a la cabeza pronunciar angustiosos insultos:

“¡Pecadores hipócritas! ¿Por qué me hacen daño? ¿Qué mal les he hecho? Yo soy un buen hombre y no me meto con nadie. Malditos sean todos. ¡Me vengaré!”

Aterrorizada, la gente estalló en delirantes exclamaciones:

—¡Brujería! ¡Brujería!

—¡Santo Cristo, Santo Fuerte, Santo inmortal! —gritaban las mujeres.

En medio de la agitación general y sin que nadie se percatara, el cuerpo descabezado del viejo se incorporó del suelo y se alejó súbitamente de la plaza. Sólo el cura divisó la horrenda figura del decapitado perdiéndose en el horizonte. La cabeza, por su parte, seguía maldiciendo:

—¡Han despertado al espíritu del mal! ¡Han condenado a un ser inocente y serán castigados!

Don José recogió la cabeza parlante y la llevó entre sus manos al terreno baldío detrás de la iglesia. Ordenó a sus peones cavar un hoyo y declaró ante la multitud:

—¡Cada uno de ustedes echará un puñado de tierra sobre esta cabeza infernal, hasta que logremos acallarla!

—Pero antes de enterrarla —gritó el sacerdote que volvía de la sacristía con un puñado de sal—, debemos untarle sal bendita, para que el brujo no pueda ponérsela de nuevo, aunque la encuentre.

Al oír estas palabras la cabeza suplicó:

—No me hagan eso. No me echen la sal. No me impidan volver a mi vida de antes. Yo he sido un buen hombre y me mantuve lejos para no lastimarlos con mis artes mágicas.

Se hizo un silencio general, pues la gente se sintió de pronto conmovida.

—He vivido en el monte, acompañado de seres agrestes —siguió gimiendo la cabeza.

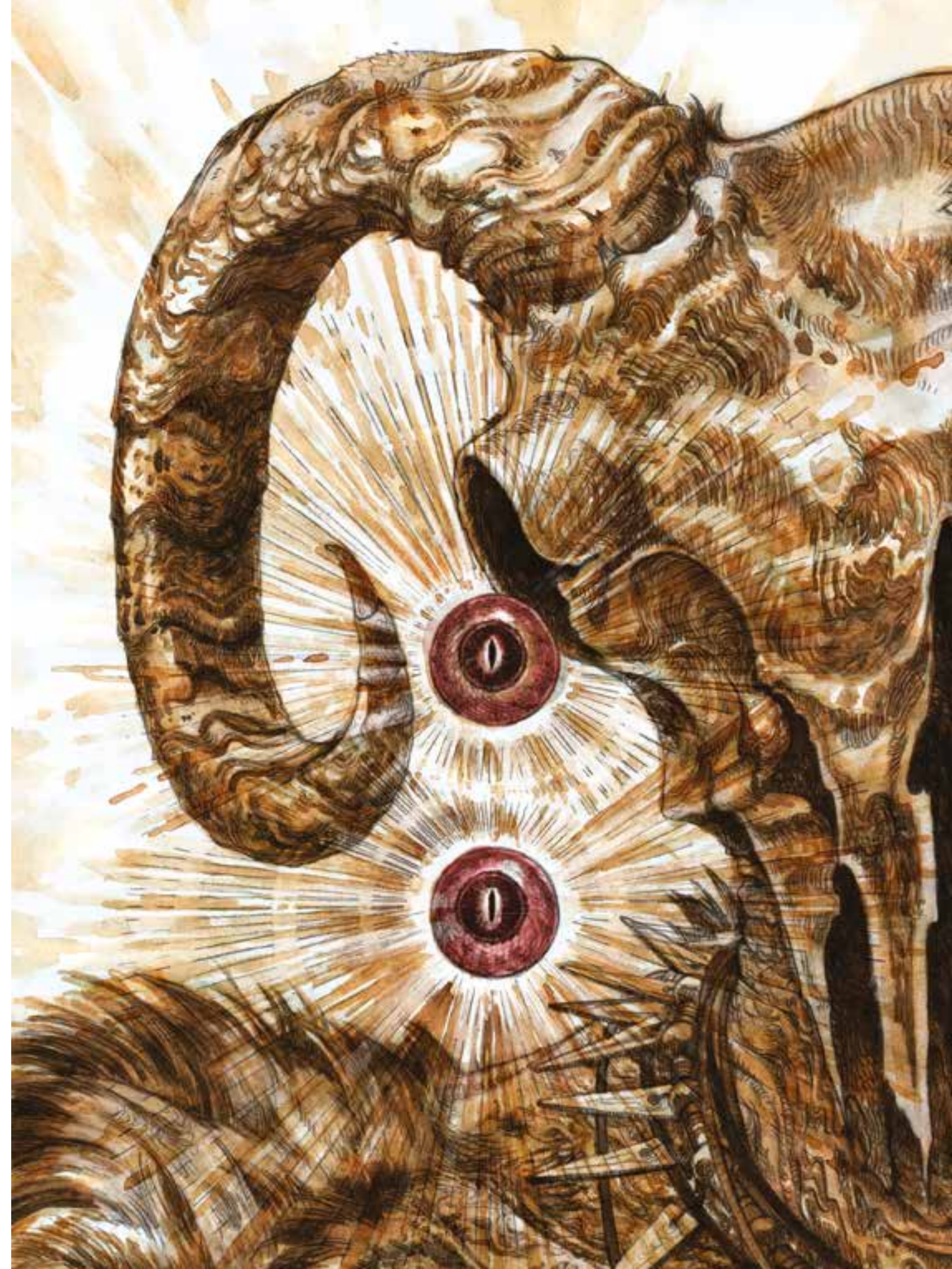
Pero Don José, con movimientos rápidos y decididos esparció la sal en la zona cercenada del cuello y hundió la siniestra testa en el agujero.

—¡Ustedes han despertado a Waay! ¡Maldit...! —fueron las últimas palabras que farfulló la cabeza, antes de que la tierra sellara sus labios.

Mientras tanto, en la choza del viejo ocurría algo extraordinario: el cuerpo descabezado del brujo bailaba en torno a un macho cabrío agonizante, cuya cabeza había sido cortada también. El viejo dio siete vueltas a la derecha y siete vueltas a la izquierda, levantó la cabeza del animal y se la colocó sobre el cuello. Luego tomó el cuerpo aún tembloroso del chivo y bebió de su cuello toda la sangre. Conforme

bebía, el brujo se transformó de manera horrorosa: la salieron pelos por todo el cuerpo y sus manos se convirtieron en garras.

Nadie fue testigo de tal metamorfosis, pero desde entonces, todas las tardes, al caer el sol, los habitantes del pueblo ven la enorme sombra del hombre-chivo escalando los muros de la iglesia y buscando su cabeza humana. Ciertas noches algunos oyen balidos escalofriantes y las patadas del monstruo golpeando en los portones de sus casas. Cada tanto, las mujeres más jóvenes y bellas desaparecen del pueblo y nunca vuelven a ser vistas. En los caminos aledaños aparecen cadáveres de personas cuyas carnes han sido desgarradas y devoradas. Todos saben que aquello es obra de Waay Chivo, pero ya ninguno se atreve a pronunciar su nombre ni a acusarlo, pues al hacerlo, sus labios y su lengua arderían quemadas por un misterioso fognazo.





WAAY CHIVO

ORIGEN:

Maya.

NOMBRE:

Waay Chivo. En lengua maya, Waay significa “espíritu”.

APODO:

Chivo brujo. Espanto de la medianoche. Y en tiempos recientes, Chupacabras.

SEXO:

Masculino.

DOMICILIO:

Montes cercanos a los poblados.

SEÑAS PARTICULARES:

Tiene cuerpo humano pero cabeza y piernas de chivo, como un “macho cabrío” en dos patas —imagen típica del diablo—. Es de color negro. Tiene grandes cuernos retorcidos, piernas fuertes y peligrosas garras. Luce largas barbas y un pecho muy velludo. Sus ojos, rojos y centelleantes tienen una mirada desorbitada. Posee inteligencia humana, una fuerza descomunal y se mueve a enormes velocidades, desatando violentos remolinos a su paso. Lo envuelve una nube de intenso frío. Emite espantosos gemidos, carcajadas estruendosas e insultos. Sacia su sed con sangre de cabra. Es extremadamente maligno, odia la luz y adora la oscuridad.

MISIÓN:

Castigar a los hombres por sus pecados y devorar humanos, en especial niños. Suele escalar altos muros, aterrorizando a todos con su sombra gigantesca. Quema la boca de quienes delatan sus fechorías o pronuncian su nombre. Hace perder la razón o enfermar de altas fiebres a los que intentan atacarlo.

ANTÍDOTO:

Destruir las partes de cuerpo que el brujo deja en casa cuando se transforma.



EL NAHUAL

Todos y cada uno de nosotros, desde el nacimiento, estamos ligados a un animal en particular: un felino, un coyote, una culebra, una lechuza, o cualquier otro que encarna la forma que somos por dentro. Se trata de nuestra “mente animal”, que actúa por su cuenta para salvarnos de aquello contra lo que nuestra “mente humana” no puede defendernos. Nos protege a veces, y a veces realiza cosas extraordinarias a las que nosotros no nos atrevemos. Es nuestro nahual, nuestro “doble” salvaje, instintivo y libre, que nos cuida, nos enseña y también nos atemoriza, pues no responde a los dictados de la razón ni de la ley. Aunque se supone que vive dentro de nosotros, y sólo se comunica mediante sueños y alucina-

ciones, en ocasiones se materializa y nos sorprende en algún punto del camino: “¿Quién eres?, ¿qué haces aquí?, ¿qué rayos quieres?”, le preguntamos, pero no nos contesta; sólo nos mira con sus ojos llameantes, helándonos el alma y recordándonos que la Naturaleza es un misterio.

Dicen los códices antiguos que el origen de los nahuales está en la ocurrencia que tuvieron los Dioses Invisibles de convertirse en animales para poder entrar en contacto con los humanos. Así, el Dios del Sol, Huitzilopochtli, se volvió un colibrí, y el Dios del inframundo, Tezcatlipoca, eligió ser un coyote —o un jaguar— y desde entonces es “patrono” de todos los nahuales que hoy existen.

Aunque todos tenemos nuestro espíritu protector, son los brujos, chamanes y curanderos los que cultivan una relación más poderosa con *su* nahual, y por eso son capaces de transformarse en esa criatura mediante oscuras ceremonias, en las que se desprenden de su propia piel para habitar el cuerpo de alguna bestia temible. Ya transformados salen por la noche a recorrer los caminos, atacan a sus enemigos, roban vacas de las granjas, espantan viajeros o hieren a las mujeres para raptar a sus bebés.

Leonila, mi nana, estaba convencida de la existencia de los nahuales, y en las noches me contaba historias que aún ahora me perturban. Como era tartamuda, Leo tardaba mucho en completar sus relatos, así que a menudo yo me quedaba dormida a medio cuento y acababa teniendo pesadillas. En especial recuerdo la historia de

cómo se quedó muda de niña, y de cómo, gracias a su propio nahual pudo recobrar el habla años después.

—E-e-esa vez —comenzó Leonila—, cuando el sol ya se metía tras de los cerros en Acultzingo, yo estaba subida en un banquito, cepillándome el pelo frente al espejo que teníamos colgado al fondo de la choza. Mi mamá había ido al molino de su compadre a preparar el nixtamal para las tortillas del día siguiente, y yo aproveché para ponerme a escondidas el vestido blanco que iba a estrenar cuando le llevara flores a la Virgen. Como ya tenía ocho años, no me asustaba quedarme so-so-solita en casa, pues me sentía acompañada por el balido de nuestros chi-chi-chivos allá afuera. De pronto, los chivos se callaron y escuché unos gruñidos siniestros en el po-portal. ¡Ay, mi'ijita, me quedé petrificada! La puerta se abrió de golpe y un enorme perro me atacó por la espalda, mordiéndome en la cintura y clavándome sus pezuñas así, y así, y así —explicó Leonila, apretándose una y otra vez los muslos con las manos—. Perdí el sentido, ¿eh?, y cuando lo recuperé, ahí seguía yo parada en el banquito. Volteé a ver el espejo, pero en vez de mi cara descubrí la figura borrosa de mi hermano Eulalio, con la ropa rasgada —o a lo mejor era su piel hecha jirones, no sé—, completamente ensangrentado y tambaleándose de borracho. Los ojos inyectados de Eulalio se clavaron en mi reflejo —dijo Leo, señalando directo a su pupila—. Intenté gritar pero la voz no me salió. Entonces, mi'ijita, apreté los párpados para no ver; pero aun así, con los ojos ce-ce-cerrados seguía yo viendo la cara de mi hermano en el espejo, en lugar de la mía.

—Pero tu hermano vivía en Tehuacán ¿no? —la interrumpí.

—Sí, mi'ijita —respondió Leo con fastidio—; pero el que llegó no era realmente Eulalio, sino su nahual.

—¿El perro ése que te atacó?

—Sí, aunque no era un perro común y corriente, mi'ijita; era una bestia de otro mundo, ¿eh?, porque cuando yo volví la cabeza no vi a nadie, aunque la puerta estaba abierta y entraba un aire helado que congelaba las manchas de sangre sa-sa-salpicadas en mi ropa. Entonces me senté en el banco, me la cara con las manos y me puse a llorar, no sé si por mi vestido arruinado o por el tremendo susto. Así me encontró mi mamá cuando regresó del molino. “¿Qué pasó, Leo, qué pasó, qué pasó?” me preguntaba, revisando si estaba herida. Más bien yo estaba ¡de-de-desesperada, mi'ijita...! —añadió Leo, jadeando—, porque aunque abría la boca no podía pronunciar ni una sola palabra. Mi mamá me zarandó y me dio una cachetada para que reaccionara, pero no dije nada esa noche, ni pude decir nada de nada en mucho tiempo; así que me sacaron de la escuela; yo quería estudiar, mi'ijita, pero estando así, pues, muda, los otros niños —¡de veras que son crueles los chamacos!— me molestaban mucho y yo...

—¿Viste después a tu hermano? —pregunté, para que no se desviara del tema.

—¡Ja! —dijo Leo, chasqueando con la lengua—, a ése lo vi varios años después, pero en su fu-fu-funeral. Al pobre lo mataron en una



bronca callejera a las afueras de Tehuacán. Parece que le sacaron los ojos con un picahielos y por ahí se desangró todito.

—Ay, qué horrible, ¿y al perro misterioso, lo volviste a ver?

—Sí, en el monte, mientras estaba yo cuidando a los chivos. Fue unos días antes del entierro de Eulalio, por cierto. Oscurecía y empezaba a hacer mucho frío. El animal salió por un lado del cerro; era negro, la-la-lanudo y grande como una peña, pero desapareció enseguida; luego se volvió a aparecer más lejos, donde empezaba el camino —dijo Leonila, señalando un punto imaginario en la esquina de mi cuarto—; era sólo una so-so-so-sombra, mi'ijita, pero tenía esos mismos ojos de fuego que yo veía siempre que me asomaba a un espejo. Por eso dejé de peinarme, de arreglarme y de todo; ya ni a las fiestas iba.

—Sí, sí, sí, pero ¿qué hiciste?

—Pues nomás corrí y corrí, mi'ijita, entre los sembrados, sin ocuparme de arrear a los chivos. Lle-lle-llegué hasta la casa, pero no me atreví a entrar porque en la mera puerta estaba una chachalaca que abría muy grande su pico y cacareaba como el demonio.

—¿Una chachalaca?, ¿qué es eso, Leonila?

—Una especie de gallina pero chica y muy... ami-mi-migable —contestó Leo con una sonrisa extraña que me puso nerviosa.

—¿Y entonces? —pregunté, ya un poco cansada de oírla.

—Pues nada. Me le acerqué despacio, despacito; me senté en el suelo, enfrente de ella, y traté de imitar su ca-ca-ca-careo, pues por-

que me hacía gracia, ¿eh? Y para mi grande sorpresa, pude oír mi voz, ¡por fin, mi'ijita, mi voz!

—¿Cacareando? —comenté burlona mientras me acomodaba bajo las cobijas.

—Sí, ¿tú crees?, y me puse tan contenta que empecé a dar de brincos: “¡Ca-co, cacacaa, cacaracá!” iba yo por todo el rancho. Cuando volví a la choza, la chachalaca se había ido pero mi voz no, así que ya adentro seguí vociferando y saltando de gusto hasta caer rendida sobre el petate.

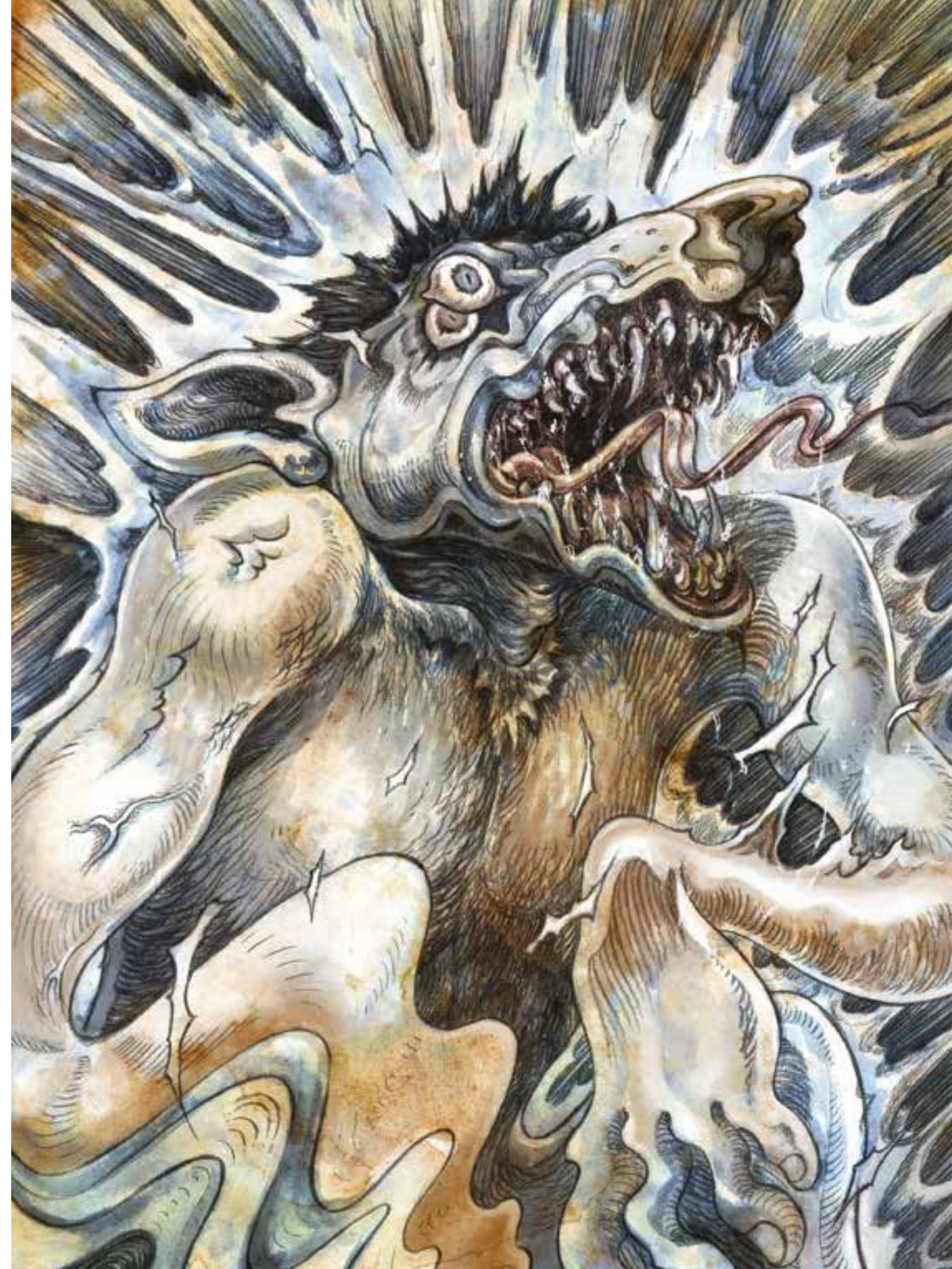
Leo se quedó en silencio unos segundos y suspiró.

—...Ay, mi'ijita, ese pa-pa-pajarraco me regresó la vida, ¿eh?; hasta se me pasó el susto del monte, y ya ni me acordaba de cuando Eulalio llegó borracho; luego, además, sucedieron otras cosas.

Iba a preguntarle qué “qué otras cosas”, pero en ese momento los ojos se me habían llenado de arenita, y me fui durmiendo mientras oía alejarse la voz de mi nana:

—...otras cosas que no se pueden explicar, mi'ijita, pero que yo digo que son ciertas, ¿eh?; porque mientras estaba dormida vi a mi cha-cha-chalaca saltándole al perro negro y clavando su pico puntiagudo en los ojos de la bestia. ¡Cómo chorreaban sangre esos ojos! —seguía Leonila, sin importarle que yo ya no la escuchara—, esos ojos llameantes que se apagaron para siempre y no volvieron a mo-mo-mo-molestarme cuando me veía en el espejo! ¡Ah, y vieras cómo me car-car-carcajeaba yo, mi'ijita, entre sueños, ¿eh?, porque mi gallina y yo habíamos vencido al nahual.

Aquella noche no tuve pesadillas. Al contrario, soñé que era un pez gigante, un tremebundo pez sierra, que nadaba en las profundidades de un océano donde todo lo que vives acá afuera se vuelve enigma. ¿Te ha pasado?





EL NAHUAL

ORIGEN:

Azteca, tolteca, mixe, maya, tarahumara, yaqui, etc.

NOMBRE:

Nahual viene de nahualli, que en náhuatl significa “doble”.

APODOS:

Alma gemela. Espíritu primitivo. Nuestro señor del viento y las tinieblas.

SEXO:

Femenino o masculino.

EDAD:

Más de quinientos años.

PARENTELA:

Todas las formas animales en que se transforman los brujos y chamanes.

DOMICILIO:

Puede aparecerse en cualquier zona del país, pues su hogar es el corazón de los humanos.

SEÑAS PARTICULARES:

Es mitad humano y mitad bestia. Es el espíritu secreto de cualquier ser humano, aunque generalmente se trata de un brujo que se transforma por las noches en animal, a menudo un perro negro o un jaguar. Come ganado y sangre de niños, pero su principal alimento son los miedos, deseos y odios de las personas. Tiene los ojos fulgurantes y rojizos. Emite risotadas o gruñidos aterradores. Es burlón, furtivo y salvaje.

MISIÓN:

Ser guardaespaldas de su “doble”, vengador, terrorista nocturno y “roba-chicos”. Tiene el poder de metamorfosearse, hipnotizar, hechizar, causar enfermedades y la muerte.

ANTÍDOTO:

Quemar las partes del cuerpo que el brujo deja atrás cuando se transforma.



SINSIMITO

A las puertas de la humilde choza de una pareja de leñadores, dedicados al corte de maderas y a la extracción del chicle, apareció una mañana un niño abandonado en una cesta. Pudieron ver las huellas de la persona que había dejado ahí la cesta por la madrugada: parecían venir del sur pero llegaban más allá de la frontera norte, así que era imposible seguirlas.

Como no tenía hijos, la pareja adoptó al pequeño, que con los años se convirtió en un chico muy inquieto, malhumorado y rebelde. No hubo modo de educarlo, ni de enseñarle a seguir las reglas. Nunca ayudaba a sus padres con la leña, peleaba con sus compañeros en la escuela y se la vivía haciendo todo tipo de tropelías en el pueblo, como romper vidrios a pedradas, escupir en

la iglesia, robar fruta de los huertos, insultar a gritos a los caminantes o engañar a las muchachas para quitarles sus collares y pulseras.

—Este muchacho es el demonio —gemía impotente la mujer del leñador cuando el jefe de policía venía a quejarse, una vez más, de otro acto de vandalismo cometido por el joven.

—Doña Celina, la próxima vez tendremos que encerrarlo definitivamente —amenazó un buen día el jefe de policía—. Lo mejor será que lo envíen ustedes lejos de aquí para que madure y no ocasione más daños en el pueblo.

Esa noche, la pareja de leñadores esperó despierta hasta que el joven regresara de sus correrías.

—¿Dónde andabas? —gritó enojado Don Chimal—. Tú sabes que la regla en esta casa es llegar antes de medianoche.

En vez de responder, el muchacho gruñó fastidiado.

—Te hemos cuidado como a un hijo —gimoteó Doña Celina— y hemos hecho todo lo posible para que aprendieras a respetar las leyes de convivencia del pueblo, pero tú no oyes razones.

El muchacho estalló en gritos:

—¿Razones? Estoy harto de sus razones y de sus regaños. Los odio, odio sus reglas, y me importan un comino las malditas leyes de convivencia que vuelven mansas y estúpidas a las personas.

—Pues entonces no puedes seguir viviendo con nosotros. Te irás a la ciudad para estudiar algún oficio útil y arreglártelas por ti mis-

mo— exclamó Don Chimal con firmeza—. Prepara tus cosas; saldrás mañana a primera hora.

—¡No necesito preparar nada!, viejos idiotas. Me voy ahora mismo —rugió el joven, saliendo de la choza y dando un portazo.

Pasaron los meses y nadie sabía qué había sido de aquel muchacho lépero e indisciplinado, así que Doña Celina y Don Chimal supusieron que en efecto había emigrado, y rezaron al cielo porque estuviera aprendiendo alguna profesión decente. Sin embargo se engañaban, porque en vez de irse a la ciudad, el joven se fue a vivir en una caverna, y el “oficio” al que se dedicó fue la magia negra.

Poco a poco la gente se olvidó de la existencia de aquel chico. El pueblo había vuelto a la tranquilidad, al orden. Y así fue por varios años, hasta que una noche, una pobre mujer enmarañada y empapada de pies a cabeza se apareció en la cantina dando alaridos de desesperación.

—¡Tzitzimitl!... ¡Tzitzimitl!... ¡Tzitzimitl!... —repetía sin aliento. Parecía venir huyendo del mismísimo demonio.

—¿“Sinsimito”, dice usted? ¿Quién es ese “Sinsimito” o “Sinsimite”? —preguntó uno de los hombres que al instante la rodearon, entre los cuales se hallaba Don Chimal.

—Cálmese, señora —dijo el dueño de la cantina—, explíquenos quién o qué la persigue. Pero la mujer no era originaria de esas regiones y no hablaba maya, sino náhuatl, así que tuvieron que mandar traer a Don Tlacuache, que era el único que podía traducirla.

Una vez allí, Don Tlacuache escuchó sobrecogido el relato de la mujer y explicó a los asistentes:

—Esta señora es de una población al norte. Ahí fue secuestrada hace tiempo por un hombre con cuerpo de gorila, que la llevó a una cueva en la montaña cerca de aquí.

—El tal “Sinsimito” —apuntó el dueño—. Dile que lo describa para ir todos a cazarlo.

Después de escuchar incrédulo y aterrorizado la descripción de la mujer, Don Tlacuache continuó:

—No se trata realmente de un animal al que se pueda cazar, sino de un monstruo peludo con rasgos humanoides, lo que lo hace más espeluznante y peligroso. No respeta ley alguna, ni siente la menor compasión por nada: mata a los hombres y se roba a las mujeres. Nadie ha logrado atraparlo porque tiene los pies al revés y sus perseguidores confunden siempre la dirección de sus huellas, que avanzan en sentido contrario a las de cualquier criatura. Su fuerza y su cólera son enormes, según la señora.

El traductor tuvo que hacer una pausa para reponerse de la impresión. Los oyentes sintieron un oscuro escalofrío; ardían, sin embargo, en curiosidad.

—El monstruo tiene la cabeza volteada en dirección opuesta al resto de su cuerpo —continuó Don Tlacuache después de escuchar otro rato a la mujer—, así que su mirada está fija en el pasado y no en el rumbo por el que avanza.



—¿Cómo es eso? —interrumpió estremecido Don Chimal.

El traductor se encogió de hombros:

—Yo qué sé. Eso es lo que ella dice: que el tal Sinsimito, pese a ser una especie de humano, no mira adelante sino hacia atrás, hacia su origen de bestia. Por eso, aunque sabe hablar, prefiere emitir estruendosos bramidos que aterrorizan al que se acerca.

En medio de la perplejidad general, la mujer siguió hablando en náhuatl. Y tras ella, Don Tlacuache:

—Dice la señora que ese demonio la obligó a tener dos hijos con él, un par de bebés-simios, a los que ella tuvo que amamantar todo este tiempo, medio muerta de asco y vergüenza. Pero que hoy por la mañana decidió huir a como diera lugar. Aprovechando que Sinsimito estaba ausente, se escurrió fuera de la cueva y corrió despavorida por la selva. No tardó en escuchar los bufidos de la bestia, que la seguía con los dos bebés-simios en brazos. Sabiendo que el monstruo le teme al agua, la mujer se hundió en el río y nadó hasta la otra orilla.

—¡Madre mala! —chillaba Sinsimito en lengua maya, para hacerla regresar—. ¡No abandones a tus hijos!

Pero ella, sin hacer caso, se ocultó tras unas matas. Desde ahí vio que el monstruo, enfurecido pero incapaz de cruzar el agua, ahogó en el río a los bebés.

A Don Chimal se le había helado la sangre. Ese comportamiento le recordaba a su hijo adoptivo. Pero no dijo nada, ni chistó cuando

los demás hombres, entre incrédulos y furiosos, planearon salir a la mañana siguiente a matar a Sinsimito.

Fue casi al anochecer cuando aquellos valientes, cargados con sus escopetas, llegaron hasta la cueva del monstruo siguiendo las indicaciones de la mujer. La cueva había sido abandonada, pero sobre las paredes de piedra pudieron distinguir trazas de las manos y los dedos del hombre-gorila, que solía afilar sus uñas en la roca. Nadie dudó entonces de la existencia de Sinsimito, a quien, de cualquier modo, las balas de las escopetas no hubieran podido hacer el menor daño. Pese a que jamás lograron cazarlo, tuvieron suerte aquellos hombres de no encontrarse cara a cara con Sinsimito, pues de haberle visto a los ojos, habrían muerto todos al cabo de un mes.



SINSIMITO

ORIGEN:

Maya.

NOMBRE:

Sinsimito o Sinsimite, en lengua maya; pero viene de la palabra náhuatl “Tzitzimitl”, que significa “el demonio”.

APODOS:

Señor de los animales. El salvaje. Monstruo de la selva. Poderoso guardián del cerro.

SEXO:

Masculino o femenino.

EDAD:

Veinte siglos.

DOMICILIO:

Cuevas profundas en las montañas, cerca de bosques y selvas, pero deambula por las noches alrededor de los poblados.

SEÑAS PARTICULARES:

Es un gorila con rasgos humanos y rostro de hombre o de mujer. Posee una larga cabellera y un cuerpo cubierto de pelo café oscuro, como el de un oso. Tiene los pies grandes y al revés (sus huellas tienen el doble del tamaño de una huella humana y avanzan en sentido inverso a los movimientos de la bestia). Los dedos de sus pies están separados y torcidos hacia atrás, lo que le impide moverse en círculo o correr. Se desplaza a saltos, apoyándose en un tronco de árbol a manera de bastón. Es muy musculoso, pero sin coyunturas; por eso no puede acostarse y debe dormir de pie. Tiene la cabeza volteada respecto del cuerpo, así que mira en dirección contraria a sus pasos. Teme al agua. Se alimenta de frutas silvestres, cenizas de las hogueras y carne humana. Emite un ronco jadeo, como un trueno, y lanza gritos que atraviesan la selva. Es feroz, irracional, lascivo, rebelde y furtivo.

MISIÓN:

Custodiar las montañas, aterrorizar a la gente, matar a los hombres y secuestrar mujeres, a quienes alarga la vida. Pese a ser una bestia sabe hablar en lengua maya, y es inmune a las balas y las flechas.

ANTÍDOTO:

Encender fuego a su larga cabellera. Bailar desnudo o en círculo.

Meterse al agua o hacerse acompañar de un perro.



ALUXES, CHANEQUES Y GUAJES

Hace varios siglos, poco antes de la guerra de Conquista, el suelo de todo el territorio mexicano se conmovió en una especie de cosquilla. Y es que allá en el subsuelo, los muertos adivinaron la hecatombe que se avecinaba y salieron de su sopor eterno. Sus almas surgieron por los poros de la tierra, los manantiales y las grietas entre los montes, para asistir a una extraña reunión nocturna convocada por Chane, el Dios del agua y la tierra.

Esos espíritus de los ancestros tomaron la forma de hombrecillos para aparecerse en el mundo de los vivos. Poseían grandes orejas que les permitían escuchar de muy lejos cualquier signo de amenaza para sus pueblos. Y puesto que venían de regreso del inframundo, tenían los pies volteados al revés.

Se reunieron alrededor de una hoguera, haciendo gran alharaca: bailaban, saltaban, se correteaban unos a otros levantando torbellinos de aire, reían y lanzaban agudos gemidos que se extendieron por los campos: estaban frenéticos de alegría por haber recobrado la existencia:

—¡Jiji, juju, joyay! —gritaban unos.

—¡Ajuiii, ajuiii! —silbaban otros.

—¡Ucha, ucha, ucha! —vociferaban los más traviosos, pisándoles la cola a los demás.

Unos indios que pasaban cerca de ahí escucharon la escalofriante algarabía que surgía del corazón del monte y corrieron despavoridos a sus casas.

El dios Chane intentó poner orden:

—Hey, amigos, ¡silencio! No los saqué del mundo de los muertos para venir a divertirse, sino para llevar a cabo una importante misión entre los hombres.

Los endiablados duendes siguieron con su relajo sin prestarle atención.

—¡No se hagan guajes! —gritó exasperado el dios. Levantó sus poderosos brazos y paralizó de golpe a los duendes, que en extrañas posturas (uno con la pierna levantada, otro con los brazos retorcidos, alguno más con la cabeza girada y la lengua de fuera) quedaron convertidos en estatuillas de barro, como las que aún pueden encontrarse entre las ruinas arqueológicas o enterradas en los sembradíos.



—Ahora sí me escucharán —rugió Chane—. Vendrán hombres de muy lejos a contagiar enfermedades, a destruir las milpas y a robarse el tesoro de nuestras pirámides y templos. Ustedes deben ahuyentarlos, y ayudar así a nuestra gente.

Los duendes levantaron sus grandes orejas de murciélago y se miraron unos a otros perplejos. Saliendo del pasmo, uno de ellos replicó:

—¿Y cómo vamos a lograr eso, con esta ridícula estatura que tenemos?

—Les daré poderes —contestó Chane—. Podrán asustar, encantar, enfermar o curar a los niños, proteger o robar la mente de los hombres y devorar el alma de quienes no respeten a la naturaleza o las sabias costumbres de antaño.

Los hombrecillos asintieron maliciosamente, fingiendo que obedecerían el mandato del dios. Chane, satisfecho, les devolvió la movilidad, y señalando a cada uno de los puntos cardinales, exclamó:

—Ustedes, los que están a mi derecha, serán llamados “Chaneques” y se dispersarán por las regiones del centro y del este. Ustedes, los que se encuentran a mis espaldas se apodarán “Aluxes”, e irán al sur. Como el camino es largo, calzarán resistentes alpargatas y llevarán arcabuces para cazar conejos. Y por último —dijo dirigiéndose a un grupo de criaturas que hacían gestos a sus espaldas—, los que tienen el cuerpo cubierto de granos viajarán hacia el oeste e irán esparciendo sus granos por la vegetación, para que la gente sepa que ustedes andan por ahí, vigilando. Pero eso sí, absolutamente todos deben portarse bien.

—¿Qué? —reclamó uno de los aluxes—. No volvimos a la vida para aburrirnos como niños. ¿Por qué habríamos de portarnos bien si nos topamos con personas groseras o malvadas?

—Es cierto —gruñó otro de los hombrecillos—, si voy a trabajar vigilando las milpas y graneros, al menos exijo que los campesinos me honren quemando copal y ofreciéndome regalos, como gallinas, cigarros o *saká* con miel. ¡Oh, cuánto extraño esa delicia!

—Está bien —concedió Chane—, la gente deberá honrarlos y tenerlos contentos, pero ¡no abusen! Recuerden quiénes son los verdaderos enemigos.

—¿Y no podemos espantar a todos de vez en cuando? —preguntó uno de los guajes, con ojos chispeantes de malicia—. Digo... sólo para que nos respeten.

Un silbido de aceptación unánime se extendió como un ciclón entre los árboles. Chane frunció el ceño, pero asintió, consciente de que no se puede esperar plena sumisión de los espíritus de ultratumba. Resignado a conformarse con ese extraño ejército de ayudantes, sopló sobre los sombreros de los aluxes, los chanques y los guajes para otorgarles el don de la invisibilidad. El aire transparente de la noche se volvió gelatinoso con la inquieta presencia de aquella multitud de criaturas. Un centenar de risillas sordas contaminó la noche. Para colmo, por detrás de la maleza surgió otro grupo de color negro, que había permanecido oculto y tramando un malvado plan:

—Nosotros no estamos de acuerdo —farfulló el chaneque líder,



poniendo las manos en la cintura en gesto desafiante—. Salimos de las profundidades para castigar a los humanos, no sólo a los feroces conquistadores sino también a los nativos que ya se olvidaron de rezar por nosotros, sus ancestros. Y como no pensamos volver al infierno, robaremos las mentes y el espíritu de todos aquellos que podamos, e incluso, devoraremos sus almas para seguir con vida siempre.

—¡Síííí! —gritaron a coro los chaneques negros, rodeando al dios Chane. El dios montó en cólera:

—¡Cómo se atreven a rebelarse! —clamó con voz atronadora y haciendo temblar la tierra—. ¡Volverán todos al subsuelo!

Los aluxes, asustados ante aquella reacción del dios, fueron dando pasitos hacia atrás y en un santiamén salieron huyendo hacia el sur, en medio de vertiginosos remolinos. Los chaneques blancos corrieron a esconderse en los huecos de los árboles, en las cavernas y en el fondo de los ríos. Los guajes granosos, por su parte, saltaron como bichos endemoniados hasta llegar a la sierra de Oaxaca.

—¡Aunque seas dios, no puedes regresar el tiempo! —gruñó otro de los chaneques negros—. Nos has liberado de la muerte y no volveremos atrás. Iremos a escondernos a las selvas de Tabasco, y desde hoy, los vivos temblarán a nuestro paso.

Chane sabía que la amenaza era cierta y comprendió cuán grave error había sido dar cuerpo a los espíritus. El terremoto de su ira y frustración hizo que se abriera una zanja bajo sus pies, donde se hundió apesadumbrado, dejando sueltas a todas esas criaturas deformes e impredecibles que pululan por nuestra tierra.



ALUXES, CHANEQUES Y GUAJES

ORIGEN:

Maya, nahua, totonaca y mixe.

NOMBRE:

Aluxes (en maya), Chaneques (que en náhuatl quiere decir “hijos de Chane”) y Guajes (en mixe).

APODOS:

Duendes del bosque. Espíritus de los antepasados. Espíritus de la tierra. Los que habitan los lugares peligrosos.

SEXO:

Masculino o femenino.

EDAD:

De tres a quince siglos.

DOMICILIO:

Cualquier lugar escondido de las selvas y bosques, pero suelen rondar las milpas y las ruinas prehispánicas.

SEÑAS PARTICULARES:

Tienen figura humana de pequeña estatura, cuerpo deforme, enorme cabeza y cara de anciano. Algunos poseen cola o están cubiertos de granos. Sus orejas son desproporcionadamente grandes para escuchar a distancia, o sólo tienen una oreja izquierda. Tienen los pies al revés. Pueden ser invisibles, transparentes, o bien de color blanco o chocolate. Están hechos de viento y provocan fuertes tolvaneras. Se alimentan de miel, tabaco, pozole, golosinas, licor de saká, aves de corral, pero también de almas humanas. En general son ágiles, escurridizos, escandalosos, glotones, malosos y bromistas, pero también pueden ser viciosos, iracundos, destructivos y extremadamente agresivos. Emiten gritos y silbidos espeluznantes.

MISIÓN:

Proteger los cultivos y vigilar las ruinas. Son rufianes del camino, espanta-gentes, ocultadores de objetos y secuestradores. Algunos tienen el poder de convertirse en tigres, devoran a las mujeres y se comen a los hombres a lengüetazos. Pueden hechizar (“alumbrar”) el alma de niños y los viajeros. Provocan escalofríos, calenturas y enfermedades como “la pérdida del alma” o “el espanto del chaneque”.

ANTÍDOTO:

Darles ofrendas constantemente, usar la ropa al revés y portar amuletos como ojos de venado, collares de nueces y piedras de río.



WAAY POP

¿Qué se han creído estos hombres blancos que nos imponen sus dioses, sus tributos y sus vicios? Durante siglos han querido engatusarnos con sus licores, hostias y trampas, para quitarnos nuestras tierras y convertirnos en esclavos.

—...o en prófugos —se quejó amargamente Venancio Pec, sentado sobre una piedra a mitad del campo.

Florencio Chan, su compañero, prendía una fogata para azar los dos pequeños pájaros que habían cazado; ésa sería su cena. Iban a dormir a cielo abierto y mañana escaparían hacia las selvas del sur.

—Ni modo, teníamos que rescatar a tu hermana, Venancio; ¿hasta cuándo la forzarían a trabajar para ese cura abusivo?

—Semanas, años, siglos —murmuró abrumado Venancio—. La gente del gobierno, los comerciantes sin escrúpulos, los reclutadores de asesinos y hasta los religiosos se aprovechan de nosotros, obligándonos a servirlos sin remuneración ni descanso.

—Leyes van y leyes vienen, pero persiste la maldita “recluta”, los tributos y esas supuestas deudas que nos atan de por vida —añadió Florencio, mientras atravesaba con una vara los dos “tapacaminos” para ponerlos al fuego.

—Debemos organizarnos y acabar con esto —sentenció Venancio.

—Pero yo tengo miedo. ¿Recuerdas lo que le sucedió al rebelde Jacinto Uc, cuando lo apresaron?

—¿Te refieres al líder Canek, al que ejecutaron por rebelde en la Plaza de Quisteil?... ¡Pero de eso hace casi cien años! —dijo Venancio, extendiendo los petates en que se acostarían.

—Pues las cosas no han cambiado, Venancio; y tú o yo podríamos correr la misma suerte. Cuentan que al pobre Canek le rompieron los huesos con un fierro candente y le arrancaron la carne con tenazas.

—Sí... con tenazas... —se estremeció Venancio—, como si un enorme buitre le hubiera clavado las garras.

—Luego quemaron sus restos y los esparcieron por el aire —continuó Florencio, dando vuelta a la vara en que rostizaba a los pajarillos—. También fueron despedazados los cuerpos de sus ocho compañeros de lucha.

—¿No estaba entre ellos un h-men’ob?

—Sí, un “hombre águila”; nadie sabía su nombre, pero según cuenta mi abuela, que entonces era niña y presencié la ejecución, se trataba de un anciano de aspecto extraño.

En ese momento una fuerte ráfaga de viento levantó los dos petates por los aires y acrecentó las llamas de la fogata, calcinando a los tapacaminos. Venancio y Florencio corrieron varios metros tras los petates voladores, pero no lograron alcanzarlos.

—Parece que nos quedamos sin cena y sin cama —se quejó Florencio. Pero su queja fue ensordecida por un estruendo que se extendía por todo el campo: una especie de aleteo furioso que cruzaba el cielo, quebrantando la tranquilidad de la noche.

—¿Qué diablos es ese ruido? —preguntó Florencio.

—No sé. Y prefiero no saber —contestó Venancio Pec, acomodándose para dormir junto al fuego—. Descansemos, pues mañana tendremos una jornada difícil.

Al cabo de un rato, pese al miedo, al hambre y a aquel atronador aleteo fantasma, conciliaron el sueño. Ya de madrugada, Venancio tuvo una pesadilla: un enorme pájaro carnicero, con las alas cubiertas de navajas de pedernal, se lanzaba en picada junto al jacal de su familia y enganchaba con sus garras a su hermana, para luego depositarla sobre un peñasco. Ahí le clavaba las navajas y, aún viva, le devoraba las carnes hasta llegar al corazón. La sangre chorreaba por el peñasco...

—¡Hermanita! —gritó en sueños, despertando a Florencio, quien se acercó a sacudirlo.

—¿Qué pasa, amigo?

Venancio abrió los ojos y distinguió las luces del alba tiñendo un cielo totalmente sereno. Se incorporó para respirar el aire fresco de la mañana, pero su nariz percibió, en cambio, una pestilencia dulzona. Recorrió con la vista los alrededores y señaló hacia un punto cercano, y luego hacia otro, y otro:

—¿Qué es aquello?... ¿y esa otra plasta?, ¿y aquélla?

Fueron a mirar de cerca las masas gelatinosas esparcidas a su alrededor.

—Son restos de carne humana —balbuceó Florencio—. Cayeron del cielo, como una lluvia macabra.

Venancio se sobó nervioso la frente:

—Soñé que un monstruo carnicero volaba usando nuestros petates como alas; tenía un pico gigante manchado en sangre... Pero al parecer, no fue sólo un sueño.

—¡Uayyyy! —saltó Florencio aterrorizado—. ¡Lo hizo Waay Pop! Pasó encima de nosotros, dejando caer aquí y allá trozos de sus víctimas.

—Cálmate, Florencio, no puede ser: Waay Pop es sólo una leyenda que inventó la gente hace mucho tiempo para explicarse ciertos sucesos terribles.

—¿Qué sucesos? —gimió Florencio, tragando saliva.



—Las primeras desapariciones de indios en Maxcanú —explicó Venancio—. Dicen que poco después de la Conquista llegó a predicar un sacerdote católico a quien nadie hacía caso. El cura decidió estudiar magia negra, dizque para “igualarse a nuestra gente” y así conseguir su atención. Al cabo de un tiempo se convirtió en un brujo capaz de transformarse en animal. Así que un día preparó unas alas de petate, subió al techo de la iglesia y saltó para comprobar si podía volar.

—¿Un sacerdote convertido en demonio volador? —exclamó Florencio.

—El tipo, además, puso una cantina en la que vendía aguardiente barato, lo que atrajo a mucha clientela. Su sacristán, que lo espiaba, decía que cada noche se transformaba en pájaro, se llevaba volando a uno o dos clientes entre sus garras y regresaba en la madrugada con un nuevo cargamento de licor.

—¿Y tú crees eso? ¿Crees que Waay Pop es un brujo comerciante de personas?

—Un brujo o un simple farsante, Florencio. Así fue como la gente quiso explicar tantas desapariciones de personas, que hoy como entonces no se deben sino a la odiosa “recluta” de sirvientes. Y que mañana, quién sabe, podrían ser causadas por nuevos criminales, comerciantes del mal, asesinos brutales... —susurró Venancio Pec, pronunciando una especie de horrorosa premonición.

—Pero si Waay Pop es sólo una leyenda, ¿quién hizo todo este cochinerito? —replicó Florencio—. Aunque los maestros de doctrina,

los cambesah, digan que los Waay son puros mitos, nosotros sabemos que esas criaturas existen y mantienen las cosas en su sitio.

—¿En su sitio? —exclamó Venancio con sarcasmo—. ¿Y cuál es ahora nuestro “sitio”, según tú? ¿Cuál es el “sitio” de estos despojos humanos? ¿De dónde crees que provienen? —preguntó molesto.

Florencio sólo se atrevió a balbucear:

—Quizá ya estaban aquí ayer, cuando llegamos, pero no los vimos porque estaba anocheciendo.

—Provienen de una matazón reciente de indios —lo interrumpió Venancio—. Esto es obra de criminales pagados por los patrones, Florencio; no de Waay Pop.

—¿Y cómo explicas tu pesadilla? Tú viste claramente a ese espantoso demonio en acción... ¿O crees que es un aviso de lo que nos espera, una señal maligna?

—¡Ninguna señal! Es otra de las fantasías que tenemos metidas en la cabeza los mayas, por culpa de la terrible situación en que vivimos —respondió Venancio, apagando los restos de la fogata e iniciando la marcha—. Fantasías creadas por nuestros abuelos, pero que los poderosos utilizan para amedrentarnos. ¡Vámonos de aquí!

Florencio Chan levantó del suelo sus escasas pertenencias y siguió a su amigo.

—Hace poco, por ejemplo —continuó Venancio arrojando el paso—, oí que un contrabandista entró de noche al pueblo de Yaxcabá para distribuir licor y drogas. Acabó llevándose a un par de



jóvenes borrachos a quienes vendió como esclavos en una hacienda de henequén. El muy ladino venía disfrazado precisamente de Waay Pop, con una máscara de pájaro y un petate sobre los hombros, para que ninguno de los pobladores se atreviera a detenerlo.

—Ya no sé qué pensar —masculló Florencio—; ni sé tampoco a dónde iremos.

—Al Santuario de la Cruz Parlante, y después de los ritos, nos uniremos al levantamiento armado —contestó Venancio Pec, con voz decidida, olvidando a sus espaldas los restos de carne putrefacta—. En este año de gracia de 1847, caeremos sobre nuestros opresores como un águila poderosa, e igual que tu famoso Waay Pop, los destrozaremos. Por toda la provincia se oirá el estruendo de nuestro vuelo libertario.



WAAY POP

ORIGEN:

Maya.

NOMBRE:

Waay Pop, que en lengua maya viene de Waay “espíritu”, y Poop: “petate”.

APODOS:

Asesino de medianoche. Ave infernal. Espíritu de Kaskabal.
Ave destructora de dioses.

PARENTELA:

Hijo del monstruo Kaskabal, hermano de los Waay
y primo del pájaro demoníaco Mesa-hol.

SEXO:

Masculino.

EDAD:

Cuatro siglos.

DOMICILIO:

Montes, campos y praderas. Se le ha visto en Maxcanú,
en Yaxcabá y cerca del cenote sagrado de Chichen Itzá.

SEÑAS PARTICULARES:

A veces se presenta como un hombre gigante con cabeza de ave de rapiña;
otras veces como un siniestro pájaro carnicero. Su cuerpo es de color negro.
Tiene alas de petate, revestidas de filosas navajas de pedernal, y garras
gigantescas. Posee una fuerza física descomunal. Produce gran bullicio con
su aleteo. Es sanguinario, astuto, corrupto y cruel.

MISIÓN:

Ser exterminador, cazador aéreo, secuestrador y devorador de seres
humanos vivos. Es un farsante experto, contrabandista de sustancias tóxicas
y vendedor de esclavos.

ANTÍDOTO:

Atraparlo en pleno vuelo y quemarlo en una hoguera.



SERPIENTE DE FUEGO

En una noche de tormenta sobre la Mixteca, mientras estruendosos relámpagos caían a diestra y siniestra de la cabaña de unos campesinos, el más pequeño de la familia, Martín, tuvo una pesadilla. Soñó que uno de aquellos rayos, que alcanzaba a escuchar aunque estaba dormido, se clavaba en el centro de su pecho y lo abría por la mitad. De su corazón de niño surgía la cabeza de una serpiente con plumas, y detrás de esa cabeza, el cuerpo duro y rasposo de una langosta. El chiquillo intentó despertar pero no pudo. Poco a poco iba emergiendo aquella extraña criatura de su pecho, ocasionándole un dolor agudo y muchísimo miedo; así que usó sus propias manos para extraerla de un jalón: vio salir cada una de su cuatro patas con garras y, finalmente, su cola en forma de mecha. Otro rayo cayó en ese momento e incendió la mecha, convirtiendo a aquel monstruo

en un animal de fuego. La serpiente-langosta se elevó, abrió un boquete en el techo y subió como un destello gigantesco a incrustarse en la oscura bóveda celeste.

A la mañana siguiente, al despertar, Martín comprobó que su pecho no mostraba ninguna herida y que el techo de la cabaña estaba intacto, pero encontró tres monedas de oro bajo su almohada. Perplejo, se vistió a toda prisa y se encaminó a casa de su abuelo para mostrarle las monedas y preguntarle qué podía significar su sueño de anoche.

Después de revisar cuidadosamente las monedas, el rostro del anciano se iluminó.

—¿Le has hablado a alguien de esto?

Martín negó con la cabeza. Tenía los ojos más radiantes que de costumbre, y la sonrisa de su abuelo había mitigado su terror infantil.

—Abuelo, ¿qué es ese monstruo que me salió del cuerpo? —preguntó.

—Es tu nahual —susurró el viejo—, la fabulosa Serpiente de fuego, “Coo Nñú’un”, que te contagiará sus poderes extraordinarios.

—¿Y por qué a mí?

—Nadie sabe por qué tiene el nahual que tiene, Martín. El tuyo es muy especial y no debes decírselo a nadie, porque si alguno de los brujos de la región se entera, querrá venírte a robar el poder de tu nahual.

—¿Y en qué consiste ese poder?, abuelo —volvió a preguntar Martín, muy preocupado.

—Es el poder que todas las serpientes mágicas de nuestro mundo heredan del gran dios Quetzalcóatl, la “Serpiente emplumada”. Convertidos en serpientes es como nuestros dioses se comunican con los hombres, ¿lo sabías? Estas culebras fantásticas tienen el don de conectar el cielo y la tierra, el paraíso con el inframundo, y por eso todas ellas, a pesar de ser serpientes, vuelan.

Martín escuchó atónito lo que su abuelo le decía.

—¿Todas ellas! ¿Así que hay muchas serpientes divinas?

—Claro —respondió el viejo—, están por ejemplo, Tepew y Kukumatz, que son las transformaciones de dos dioses mayas; o Tupac Amaru, la serpiente turquesa de los pueblos incas; o Ehécatl, la “Serpiente de viento”; o la fantástica Xiuhcóatl, que es la “Serpiente de fuego” de los aztecas.

—Pero “mi” serpiente, la que salió de mi corazón, tenía más bien el cuerpo de un camarón gigante —replicó Martín—, como si viniera del mar.

—No es que venga del mar, más bien cae del cielo en forma de estrella fugaz con su cola encendida, pero también puede sumergirse en las profundidades del océano. Ahí lucha contra la “Serpiente de siete cabezas”, guardiana de los tesoros marinos, para robárselos y traérselos a sus “protegidos”. Protegidos, ¿como tú!; ¿no es maravilloso? Por eso a menudo encontrarás brillantes monedas como estas



bajo tu almohada. Entiérralas en un lugar seguro, Martín, hasta que tengas la edad y el juicio para usarlas en bien de los hombres.

—¿Pero por qué una criatura tan aterradorante puede ser benéfica? —preguntó azorado el niño.

—Ése es el misterio de los dioses y de los monstruos, mi hijito, el misterio del bien y el mal en eterna lucha. Nuestras serpientes divinas son como los dragones de otras latitudes: fabulosos y temibles.

—¿Y cómo sabes tú tanto de serpientes mágicas, abuelo?

—Ah, pues porque mi nahual, es decir, mi animal gemelo, es también una serpiente sagrada, hermana de la tuya. Se llama Coo Dzahui y representa el espíritu de la lluvia, así como la fuerza tremenda del huracán. Con esa misma fuerza te defenderé de cualquier brujo que quiera quitarte a tu nahual, mientras tú creces y maduras.

—¿Y yo qué debo hacer ahora? —preguntó Martín con cierta angustia.

—Guardar el secreto y mirar todas las noches el cielo. Cuando veas caer una estrella fugaz sabrás que tu poder de fuego ha despertado y está firme.

Martín se quedó mudo mientras su abuelo le acariciaba la cabeza para tranquilizarlo. En medio del silencio escucharon ambos el zumbido de un mosquito con alas de libélula, que los rondaba. No le prestaron atención, pues ignoraban que se trataba del brujo Anófeles, transformado en insecto.



El malvado Anófeles, que la noche anterior había visto un enorme destello atravesar el cielo, adivinó que se trataba de la magnífica serpiente Coo Nú'un. Así que, ardiendo en envidia, había seguido a Martín esa mañana hasta la casa del viejo, y cómodamente posado en una esquina del ropero escuchó su conversación.

—No habrá quién te defienda de mí, escuincle zonzo —masculló Anófeles para sus adentros, mientras se lanzaba en picada. En un segundo desenvainó su aguijón y lo clavó en la frente del anciano, inyectándole los mortales microbios que cargaba en su vientre de mosquito.

Unas semanas después, el abuelo de Martín enfermó gravemente de paludismo y no hubo forma de salvarle la vida. De regreso del entierro, con los ojos llorosos, Martín alzó la mirada al cielo nocturno. Por detrás de sus lágrimas alcanzó a ver la caída de una fabulosa estrella fugaz que le recordó su destino. Pidió entonces un deseo irrealizable:

—Oh, Serpiente de fuego, regrésame a mi abuelo. Ése es el único tesoro que te pido.

Sólo le respondió el silencio de la noche, un silencio abismal que presagiaba tormenta.

Cuando Martín y su familia, envueltos en la tristeza, llegaron a su cabaña, no se percataron de que una nube de insidiosos mosquitos flotaba sobre el tejado, esperando la mejor oportunidad para introducirse en la casa. Sin embargo, a medianoche, cuando ya esta-

ban todos dormidos, se desataron furiosos vientos huracanados que dispersaron la malévolas nube de insectos. El estruendo del huracán despertó a la familia, incluido Martín, quien de inmediato buscó debajo su almohada. No había monedas de oro ni ninguna otra cosa ahí. Pero sintió que sus ojos ardían. Se levantó de la cama y encendió una vela. En la ventana vio reflejado su rostro. No era el rostro de siempre, porque en el centro de cada uno de sus ojos llameaba un fuego sagrado: el fuego de una temible y antigua sabiduría, que muy pocos podrían mirar de frente sin perecer.



SERPIENTE DE FUEGO

ORIGEN:

Mixe.

NOMBRE:

Coo N'uhun, que en lengua mixteca viene de "Coo" serpiente, y "ñu'un": fuego.

APODOS:

Estrella fugaz. Flecha de Huitzilopochtli. Caballo de Tláloc. Culebra de la Vía Láctea.

PARENTELA:

Hija de Quetzalcóatl, la "Serpiente emplumada" de los nahuas; hermana de Coe Dzahui, también llamada "Nueve viento" o "Serpiente de la lluvia y el huracán" por los mixtecos; sobrina de Kukulcán, la serpiente sagrada de los mayas; prima de Xiuhcóatl, la "Serpiente de fuego" de los aztecas, y sobrina de otras muchas serpientes divinas de Mesoamérica.

SEXO:

Femenino.

EDAD:

Más de quinientos años.

DOMICILIO:

Regiones montañosas.

SEÑAS PARTICULARES:

Tiene cuerpo de langosta y cabeza de serpiente, pero emplumada; sus cuatro patas terminan en garras; su cola tiene forma de una mecha, que al incendiarse le provee de propulsión ígnea. Es astuta, fulminante y versátil. Se alimenta de los deseos y ambiciones de los hombres.

MISIÓN:

Ser mensajera entre el cielo, el mar y la tierra. Ser nahual y asistente de los dioses, buscadora de tesoros y dispensadora de dones. Tienen el poder de transformarse en estrella fugaz, de bucear en el mar y de incendiar a quien la mire.

ANTÍDOTO:

Usar gruesos lentes de sol, incluso en las noches.



TUKÁKAME

En el principio de los tiempos, según cuentan los huicholes, los dioses del mar crearon a Nuestra Abuela Luna para alumbrar la oscuridad reinante. Tarika se llamaba ella cuando iluminaba la bóveda nocturna, pero en las noches de luna llena —es decir, cuando se ausentaba del cielo— esta diosa se refugiaba en el subsuelo y entonces su nombre era Utsa. Al atardecer emergía como una enorme araña por los poros de la tierra para hipnotizar a sus presas y devorarlas. Al paso de los siglos, del corazón de Utsa surgieron los llamados “demonios necrófagos” y los “pájaros de la muerte”: buitres, zopilotes, tecolotes, búhos, murciélagos y “pájaros metate”, que sobrevuelan el cielo acechantes y hambrientos cuando algún ser vivo agoniza:

—Vayamos a la “tierra debajo” y comamos los corazones de la gente enferma —se dicen estas aves nefandas.

En una ocasión, cuando los “pájaros de la muerte” infestaban el cielo, los ancestros de los huicholes se preguntaron qué habrían de hacer con los cadáveres de sus muertos, para protegerlos y a la vez devolverlos al flujo de la vida.

—Si los dejamos tirados en el campo, la putrefacción de sus vísceras habrá de contaminar el aire y nos causará enfermedades —sentenció el más sabio de los ancestros.

—Será mejor permitir que los “pájaros de la muerte” devoren los cadáveres; así, al menos, las almas de nuestros difuntos volarán entre sus alas.

—¡Qué absurdo! —gritó otro de los presentes, que tenía fama de alucinado—, lo que debemos hacer es devorarlos nosotros mismos para que su espíritu nutra nuestra fortaleza.

—¿Devorar a nuestros semejantes? ¡Pero qué dices, Tukákame! —exclamó el más anciano—. Eso ha sido prohibido por los dioses. Y el hombre que lo haga caerá en la demencia.

Tukákame compartía los gustos y voracidad de los “pájaros de la muerte”, y con envidia había espiado muchas veces a la Abuela Araña cazando al anochecer, pero replicó con fingida displicencia:

—Entonces, entreguemos los muertos a Utsa. Ella los envolverá en su sábana de tierra, los cubrirá con su red y los hará vivir en el inframundo.

Los ancestros tuvieron que admitir que no era una mala idea. Así que eligieron una zona aledaña al Cerro Quemado, donde enterraron a sus difuntos uno tras otro, mes tras mes, año tras año.



Después de cada entierro, al caer la noche, una sombra demoniaca se cernía sobre los montículos de arena seca. Era Tukákame, que alevosamente bajaba de su ranchería para extraer el cuerpo recién enterrado y darse un festín de carne humana, chupando hasta el más pequeño de los huesos del cadáver. A fin de no despertar sospechas, rehacía el montículo de tierra y sobre él acomodaba los huesos en forma de araña, para que todos pensarán que aquél había sido un trabajo de Utsa. En cada ocasión, sin embargo, guardaba para sí uno de los huesos y lo colgaba de su cinturón, como un pequeño trofeo.

Los dioses, escandalizados con este comportamiento, enviaron al niño-héroe Kaumali a pintar sobre el rostro de Tukákame, mientras dormía, una máscara espeluznante que delatará su maldad ante cualquiera que lo mirase. Por eso, y porque su sucio cuerpo mostraba manchas de sangre coagulada proveniente de todos los cadáveres que se había comido, Tukákame no se dejaba ver durante el día, ni frecuentaba ninguno de los pueblos cercanos; más bien permanecía oculto en su propiedad hasta la hora de bajar al cementerio.

Su afición por la carne muerta había ido creciendo con los años, y llegó el momento en que los muertos de cada día ya no eran suficientes para saciar su apetito. Fue entonces cuando, desesperado, devoró las carnes de todos los animales de su rancho —perros, gallinas, cerdos, ratas—, dejándolos vivos como simples esqueletos ambulantes. Y cuando terminó con esas provisiones, se vio en la necesidad de inventar otras estrategias para saciar su hambre caníbal.

De vez en cuando, algún viajero despistado pasaba cerca de su rancho. Tukákame se apresuraba a ofrecerle su hospitalidad, invitándolo a sentarse en uno de sus banquitos mágicos para reposar y comer. Pero el viajero se quedaba pegado al banco, y al cabo de unos días moría de hambre y de sed. Tukákame destazaba entonces el cuerpo del viajero y colgaba sus entrañas frescas en los árboles secos del rancho, hasta que éstas se pudrían, apestando la atmósfera. ¡Cómo se relamía luego con esos manjares repugnantes!

A oídos de todos llegaron rumores sobre lo que sucedía en la ranchería de Tukákame, y estos rumores se convirtieron en una leyenda que aterrorizó a la gente de los pueblos por generaciones, convirtiendo a Tukákame en “el más temido de los personajes huicholes”. Aún ahora hay quienes escuchan al anochecer el escalofriante ruido de maracas que producen los huesos que lleva colgados, y hay también quienes ven la cadavérica figura de este demonio, con su máscara y sus alas negras de zopilote, rondando sus alucinaciones y sueños.

Hubo ciertamente algunos viajeros que lograron escapar de los banquitos maléficos de Tukákame, pero a ellos los convirtió en feas ardillas rayadas, llamadas “tcamóko”, que suelen diseminar la enfermedad de la demencia entre la gente huichol, generalmente durante las fiestas y borracheras.



TUKÁKAME

ORIGEN:

Huichol.

NOMBRE:

Tukákame o Tikakame, que en lengua huichol quiere decir “el diablo”.

APODOS:

Demonio necrófago. Luna-araña. Señor del inframundo.

PARENTELA:

Nieto de Utsa (araña-ogro de gran cabellera, diosa del inframundo que devora a los muertos); hijo adoptivo de la diosa Takutsi Nakawe en su versión perversa; primo de los “pájaros de la muerte” y los “pájaros metate” carroñeros, y pariente lejano de todos los vampiros que existen.

SEXO:

Masculino.

DOMICILIO:

El inframundo, pero suele rondar el desierto de Wirikuta durante la luna nueva y se aparece en las alucinaciones producidas por el hongo del peyote.

SEÑAS PARTICULARES:

Tiene cuerpo humano, pero a veces es un simple esqueleto o adquiere la figura de un lobo. Es de color negro con rayas blancas y siempre está manchado de sangre. Tiene la cara pintarrajeada como una máscara, con puntos blancos asquerosos. Posee alas de zopilote o de murciélago. Lleva cuernos en la cabeza, como un diablo, y el pelo muy desordenado. El borde de sus orejas es como una sierra. Tiene saltada la bola del ojo. Su corazón es un perico. De su cintura cuelgan huesos de cadáveres que producen un escalofriante ruido de maracas. Es extremadamente sucio y pestilente, pues se alimenta de carne humana putrefacta. Odia el agua y por eso nunca la bebe ni se baña. Es malévolo, voraz, envidioso, meticuloso e hipócrita. Sus mascotas son esqueletos vivientes de animales, y vive rodeado de los “pájaros de la muerte”.

MISIÓN:

Gobernar el inframundo. Ser caníbal y carroñero, chupa huesos, limpia cadáveres y raptor de almas. Tiene el poder de provocar demencia y de usar como arma los “cinco grandes fuegos”, alimentados con sangre de sus víctimas.

ANTÍDOTO:

Quemarlo para que se convierta en agua o correr a refugiarse en el pantano sagrado, lejos del desierto.



SERPIENTE TSUKÁN

Cuentan los ancianos mayas que a todo lo ancho y largo de la Península de Yucatán serpentean por debajo de la tierra largos túneles que conectan los cenotes, pozos y cavernas, y que comunican entre sí con sus pasadizos húmedos y oscuros, las pirámides y los monasterios. Pero quizá no se trata de túneles secretos ni de ríos subterráneos, sino de portentosas culebras como la Serpiente Tsukán, “Dueña de las grutas”, bendición y terror de los habitantes.

Entre muchas otras serpientes brotó y creció Tsukán, pero pronto se distinguió de las demás por su tamaño gigantesco y el insólito grosor de su cuerpo. Salió entonces de su gruta y se recostó en la llanura, bloqueando a la vez varios caminos. Tan larga era, que su cola y su cabeza iban a perderse entre los montes, a ambos extremos del llano.

Un día, durante la primera sequía que sobrevino hace miles de años, el sagrado “Señor de la lluvia”, Yuum Cháak, cuya labor era

recoger el agua que brotaba del subsuelo para distribuirla por el mundo, se sentó desconsolado sobre un gran tronco caído a reposar. Inútiles habían sido sus esfuerzos por recolectar siquiera unas cuantas gotas de los cenotes vacíos y los pozos secos.

—¿Quién se ha robado el agua? —se preguntó perplejo.

En sus múltiples andanzas había podido observar cómo los campesinos se culpaban entre sí por la falta del líquido: los de un pueblo acusaban a los del otro de estar desviando las corrientes subterráneas que nutren los cenotes, o de dragarlos en secreto para regar sus propias cosechas. Además del calor sofocante reinaba, pues, un clima de violencia y desconfianza en toda la región.

En esas agrias meditaciones estaba Yuum Cháak cuando de pronto sintió que el tronco bajo sus piernas realizaba extraños movimientos ondulantes. Dio un salto. También saltó de susto su diminuto caballo blanco con alas, que pastaba no lejos de ahí. Y es que no se había sentado en un tronco sino sobre la Serpiente Tsukán, que se desperezó súbitamente hambrienta. La criatura abrió sus fauces y sorbió de una sola inhalación al pobre caballito de Yuum Cháak, que en vano intentaba alzar el vuelo. El Señor de la lluvia se enfureció. Montó a horcajadas sobre Tsukán y la fustigó con su látigo:

—Ahora tú serás mi montura y habrás de servirme por toda la eternidad.

Sacudiendo las fabulosas crines que le brotaron en ese momento, Tsukán torció el cuello para mirar al osado jinete que la increpaba. Sus ojos equinos irradiaban una rebeldía que hubiese paralizado a cualquiera.

—¿Quién se atreve a fustigarme? —silbó sordamente el monstruo.

—Soy el Señor de la lluvia y desde ahora, tu Señor. Me llevarás

hasta el mar para traer agua a los cenotes, que seguramente tú te has bebido —dijo Yuum Cháak, espoleando a la serpiente y provocando con el solo golpe de sus talones que al monstruo le surgieran dos alas de murciélago gigantes.

Tsukán volvió a retorcerse colérica, queriendo derribar a Yuum Cháak. Pero la agitación de sus crines generó tumultuosas ráfagas que inflamaron sus alas y la elevaron por los aires bajo el mando de su nuevo Señor.

Unos cazadores que deambulaban por la comarca, Camilo Uh y Santiago Aké, oyeron el ruido de un aleteo pesado sobre sus cabezas. ¡Cuál no sería su espanto al levantar la vista y ver a la culebra voladora cruzando el cielo rumbo al oriente! Alzaron sus escopetas pero tuvieron miedo de tirar:

—Nada podrán nuestros disparos contra esa criatura del demonio; sólo lograremos encolerizarla y hacer que nos devore —balbuceó Camilo.

Así que se quedaron contemplando al monstruo, hasta que éste se perdió en el horizonte en medio de un resplandor rojizo, y luego volvieron a sus casas agradecidos de estar sanos y salvos. A las pocas semanas, sin embargo, Camilo Uh murió de fiebres y Santiago Aké tuvo un accidente de caza que lo dejó parálítico de la cintura para abajo.

—Los campesinos te temen, Tsukán, y no sin razón —dijo el Señor de la lluvia, cuando hubo llenado cientos de guijarros con agua de mar, atando cada uno al lomo de la serpiente.

—Nos aprovecharemos de eso...

Tsukán no prestó atención a aquellas palabras, pues se hallaba



fascinada con la contemplación del mar, que nunca antes había visto: aquel inmenso mar, hogar originario de todos los monstruos, tan insondable como la imaginación humana.

—Yo no pienso volver a la gruta —bisbiseó ronca—. Quiero quedarme a vivir en las aguas del océano, donde puedo moverme con soltura y libertad, confundida con los vaivenes del oleaje.

—Primero debes terminar tu misión —sentenció Yuum Cháak.

—¿Mi misión?, ¿de qué rayos hablas? Los monstruos no tenemos ninguna misión —replicó Tsukán con un relincho—. Nuestra única razón de existir es hacer que las criaturas vivientes nos respeten.

—Precisamente —dijo el Señor de la lluvia con voz autoritaria, jalando a un lado las riendas de su “corcel” para dar la media vuelta—. Generación tras generación cuidarás de los cenotes, las cavernas y las grutas, para que nadie, ya sea un dios, un animal o un ser humano se atreva a robar el agua. Sólo cuando envejecas podrás venir a refugiarte en el océano —añadió el dios, a sabiendas de que Tsukán estaba condenada a rejuvenecer constantemente.

Al ver que dejaban atrás la costa, Tsukán sintió una nostalgia inmensa e intentó detenerse en seco. Pero Yuum Cháak la espoleó bruscamente ocasionando que la serpiente se encabritara. El monstruo se alzó con violencia y derribó al Señor de la lluvia, que mientras iba cayendo al vacío logró agitar su brazo sagrado y blandir, como un látigo de fuego, un extraordinario relámpago. El relámpago alcanzó a Tsukán y en un instante la fulminó, dejando su cuerpo reducido a millares de gotas ácidas que llovieron sobre la región.

Los cauces secos de los ríos se inundaron con esta lluvia ardiente y el torrente corrió cuesta abajo hasta una gruta, donde quedó estan-

cado por semanas. Sin embargo, poco a poco, al calor maternal de la gruta y en su secreta oscuridad, las aguas del estanque se condensaron hasta formar de nuevo la figura de Tsukán, enroscada en sí misma y soñando el sueño de los monstruos tutelares. Se desperezaba día a día como una gigantesca larva gelatinosa a la que le crecieron escamas de reptil y alas de murciélago. Resucitada y rejuvenecida, Tsukán batió sus esperpénticas alas y salió de la gruta volando en dirección a su ansiado mar. Cuando se hallaba surcando el cielo fue vista por unos campesinos, que se taparon de inmediato los ojos para no ser víctimas mortales de aquella visión, y corrieron luego hasta el pueblo para avisar que la gran serpiente se hallaba rondando la comarca. Un resplandor rojizo se extendía amenazador sobre el horizonte.

Esta vez, Yuum Cháak logró interceptar al monstruo mediante la formidable fuerza de todos los vientos a su mando:

—¡Regresa a tu puesto, monstruo rebelde! —rugió.

Con los ojos enardecidos de rabia, Tsukán giró en medio del cielo, presa del enorme remolino de aire que había provocado el dios. Giró a tan tremenda velocidad que terminó desintegrándose en millares de gotas ácidas que llovieron sobre la región. Por un tiempo, nadie en toda la zona maya se atrevió a tomar agua de ríos, cenotes y pozos sin el permiso de los ancianos.

Una tarde, meses después, Santiago Aké, víctima de parálisis en las piernas a causa de su pasado encuentro con la “Culebra voladora”, se hallaba dormitando en el portal de su casa. De pronto, para su horror, oyó un estruendoso relincho y alcanzó a ver, incluso a través de sus párpados cerrados, un destello rojo que cruzaba el cielo rumbo al mar, siempre rumbo al mar.





SERPIENTE TSUKAN

ORIGEN:

Maya.

NOMBRE:

Tsukán, que viene de las palabras mayas Ts'u'uts: "chupar", y kan: "culebra". Otro de sus nombres es Hapaikán, que también quiere decir: "serpiente chupadora".

APODOS:

Serpiente con crines. Culebra voladora. Caballo del Señor de la lluvia. Serpiente chupadora de las grutas.

PARENTELA:

Nieta de Pitón, la antigua serpiente de la mitología griega; hija de la serpiente sagrada Kukulcán, y de Chaak, Dios del agua y la lluvia; también hermana de la serpiente Chayilkán, que chupa la leche de los pechos de las madres cuando están amamantando, mientras introduce la punta de su cola en la boca del niño para adormecerlo.

SEXO:

Femenino.

EDAD:

Quince siglos.

DOMICILIO:

Grutas, cenotes y pozos de Yucatán, pero se muda al mar cuando envejece.

SEÑAS PARTICULARES:

Su cuerpo es enorme y tan grueso como un tronco. Es de color verde con puntos negros. Tiene una gran cabeza con crines, ojos de caballo y alas de murciélago gigantes. Su aliento es caliente y poderoso. Cuando surca el cielo desprende un fulgor rojizo. Tiene muy mal carácter. Es rebelde y huidiza como el aire, de modo que muy pocos tienen la capacidad perceptiva o espiritual para verla.

MISIÓN:

Custodiar las aguas de los cenotes y pozos, así como los tesoros ocultos en las cuevas. Tiene el poder de una gran aspiradora, con el que chupa a todas las presas voladoras que se acercan a su cueva. Causa parálisis en las piernas, altas fiebres e incluso la muerte a quienes tienen la desgracia de encontrarse con ella. No sólo tiene el poder de cambiar de piel como todas las serpientes, sino de transformarse y resucitar. Así que nada puede aniquilarla: es inmortal.

ANTÍDOTO:

Hacerse guaje cuando se le vislumbra, y correr con toda el alma lejos de su presencia.



BOLAS DE FUEGO

Hay recetas para todo, para preparar deliciosos manjares o complicadas medicinas; para hacer el bien y para hacer el mal. Expertas en cocinar elixires y pócimas son sin duda las brujas, que lo aprendieron en libros oscuros o del mismísimo Diablo, con quien tienen “asuntos”. Eso lo sabemos muy bien mi hermana Bruni y yo desde el día en que curioseamos en el herrumbroso baúl de mi abuela y encontramos ahí un extraño volumen de recetas mexicanas antiguas, recuperadas del olvido y traducidas por ella, Doña Teresita de Güemes, que era una maestra otomí muy lista. El libro se llama: *El macabro legado de Mometzcopinqui*.

Como sucede a menudo con los hogares de los viejitos, el de mi abuela era muy oscuro y apenas si podíamos leer, así que Bruni guardó el recetario en su mochila para llevárnoslo a casa, sin siquiera

pedírselo a su dueña. Algo se olió ella, sin embargo, porque cuando nos íbamos nos miró con una mueca de recelo desde su sillón.

—¡Estudien y aprendan mucho, mis niñas! —dijo en tono enigmático.

Más enigmático nos resultaba aquel libro polvoriento, que ya en su primera página tenía una advertencia:

“Las recetas contenidas en este libro no deben ser puestas en práctica por menores de edad, ni por personas de nervios frágiles”.

¿De dónde sacó mi abuela la idea de escribir este recetario?, ni nos lo preguntamos. Lo que nos interesaba era conocer su contenido, que gracias a Doña Teresita se había conservado por siglos, quizá sólo para que un día Bruni y yo aprendiéramos a ser lo que en realidad somos.

—¿Quién habrá sido Mo-metz-co-pin-qui...? —preguntó mi hermana, pronunciando con dificultad aquel nombre.

—Ya lo averiguaremos —contesté tomando el libro entre mis manos. —Mira esta nota —y leí en voz alta:

“La maga Momet... zoo..., o como sea —dije para abreviar—, vivió hace más de quinientos años en estas tierras. Hoy su alma reposa en el inframundo. Nació del buen dios Quetzalcóatl y del malvado Tezcatlipoca, ‘El que se inventa a sí mismo’; poseía, por tanto, la semilla del bien y del mal. Aprendió con el famoso brujo Tlacatecólol las artes que dejó consignadas en un códice secreto, escrito de su propia mano, utilizando como tinta la sangre de un recién nacido. Este libro se basa en dicho códice, así como en toda la experiencia acumulada durante los siglos siguientes”.

Bruni y yo nos estremecimos, y pese a nuestra curiosidad, cerramos de golpe el recetario. ¿De veras íbamos a leerlo?; a mis papás no les gustaría. Decidimos esperar a que se durmieran. Ya entrada la noche, Bruni y yo nos levantamos de puntitas y nos metimos en el clóset. Yo llevaba una linterna que encendimos bajo los abrigos colgantes. A primera vista, el libro parecía un recetario común, con sus listas de ingredientes y procedimientos, pero pronto nos dimos cuenta de su peculiaridad. El primer capítulo era:

RECETA PARA CREAR A UNA BRUJA

Ingredientes

- Una noche de luna.
- Una mujer común, joven o vieja (de preferencia, descontenta con su vida).
- Una ramilla de paja con un extremo puntiagudo.
- Un puñado de cochinillas secas, machucadas y cocidas con anterioridad para obtener, gracias a la incorporación de una clara de huevo, un pigmento rojo y pegajoso que servirá como tinta (a falta de sangre fresca).
- Un jarrito para contener la tinta.
- Un pliego de papel amate.
- Alguna forma de comunicación inmediata con el dios Tezcatlipoca: ya sean señales de humo, invocaciones o malos pensamientos.

Modo de preparación

Se ha de concertar un encuentro casual, de noche y en el campo, entre la mujer escogida y Tezcatlipoca, quien se le aparecerá como un gentil guerrero o con cualquier otra figura que el “Caballero del espejo humeante” decida adoptar. Le ofrecerá compartir sus poderes sobrenaturales; a lo que ella, incrédula y temerosa, se negará rotundamente, antes de echar a correr. No se persiga a la mujer ni se le presione. Después, cuando se halle dormida en su lecho, hay que calentarle la cabeza con ideas de poder y fuertes deseos carnales. Ello debe hacerse al oído y con voz seductora para que su cerebro se cueza “a fuego lento”, lo cual se logra a lo largo de varias noches. Cuando su cabeza bulla con el ansia de volver a ver al “Caballero del espejo humeante”, hay que tomarla por sorpresa, extender frente a ella el papel amate y acercarle el jarrito con tinta de cochinilla.

Se mojará la punta de la ramilla en la tinta y se instará a la mujer a firmar el contrato, que Tezcatlipoca habrá redactado antes con humo invisible, y según el cual, la mujer recibirá el poder de transformarse en ave o en bola de fuego, y volar; la facultad de desintegrarse para penetrar por intersticios y agujeros, y finalmente, la sabiduría para realizar todo tipo de encantamientos, a cambio de dos cosas: recolectar almas inocentes para nutrir el infierno y entregar su propia alma al Diablo en el momento de morir. Una vez firmado el documento, una nueva bruja habrá sido creada.

Precauciones

-No informar a nadie que se ha creado una bruja, pues ello disminuiría su posibilidad de engañar.

-No crear más de una bruja por región, para evitar llenar al mundo con estos seres.

-Esconder el contrato firmado, para que la bruja no pueda leer las cláusulas escritas en letra pequeña, una de las cuales establece que en caso de ser atrapada, conjurada o quemada, el “Señor del mal” no habrá de rescatarla de sus raptos, quienes obtendrán, en cambio, un tesoro o la realización de algún deseo, que Tezcatlipoca mismo les concederá como una trampa.

-Antes de abandonar a su suerte a la nueva bruja, conviene hacerle una advertencia: que para sobrevivir tendrá que alimentarse únicamente con sangre de bebés sin bautizar.

Pese al susto que nos causó esta receta, estábamos realmente intrigadas, así que proseguimos la lectura:

RECETA PARA VOLAR EN BUSCA DE PRESAS

Ingredientes:

-Patas, alas, pico y ojos de un guajolote, arrancados al animal aún vivo.

-Un desatornillador grande.

-Un desatornillador pequeño.

-Un pocillo con saliva de bruja (ya sea propia o ajena).

-Un escondite seguro para dejar las partes extraídas del cuerpo de uno.

-Media hora diaria de ejercicios de propulsión, elevación y aterrizaje.



Modo de preparación

Al caer la noche, en la privacidad del hogar y sin testigos, sentarse cómodamente en el borde de la cama. Emplear el desatornillador grande para quitarse piernas y brazos. Colocar en su lugar las patas y alas de guajolote, adhiriéndolas al cuerpo con la saliva previamente recolectada en el pocillo. Tomar el pico del ave y adherirlo a los labios, cuidando de no pellizcar la lengua. Colocar los ojos del guajolote al alcance de la mano. Después, con el desatornillador chico, extraerse los ojos y encajar los del animal en las cuencas vacías de uno. Respirar hondo y agitar las extremidades hasta que la transformación en ave negra se haya completado, y hasta sentir el calor satánico de las nuevas pupilas. A continuación, esconder muy bien las piernas, brazos y ojos extraídos. Finalmente, realizar los aleteos y saltos practicados días atrás, antes de salir a la azotea y alzar el vuelo.

Precauciones

- Desatornillarse los ojos al último, para no cometer errores de visión.
 - No dejar las extremidades extirpadas al alcance de ninguno de los habitantes de la casa, porque podrían quemarlas, impidiéndole a uno recobrar su figura habitual al regresar de la cacería.
 - No contar a nadie el secreto de nuestra doble personalidad, pues el temor ajeno nos pondría en grave peligro.
- Instintivamente, Bruni y yo nos restregamos los ojos, antes de pasar la página y seguir leyendo:

RECETA PARA CONVERTIRSE EN UNA BOLA DE FUEGO

Ingredientes

- Un trapo 100% algodón, de 5 x 12 cm.
- Un mililitro de bencina aceitosa o éter de petróleo.
- Un metro de hilo de algodón.
- Unas tijeras.
- Una aguja de coser.
- Una caja de cerillos.

Modo de preparación

Cuando la transformación en ave negra resulte demasiado riesgosa, lo más conveniente es trasladarse por los aires en forma de “Bola de fuego”. La preparación de una Bola de fuego es laboriosa y no debe realizarse en casa, sino en lo alto de un cerro. Primero se debe enrollar el trapo de algodón formando una pequeña pelota. Luego, habiendo ensartado el hilo, hay que pasar la aguja a través de la pelotita y rodearla con el hilo varias veces antes de cortar el hilo con las tijeras. Después, sumérgase la pelotita en el éter de petróleo, cuidando de no sobrecargarlo ni de mojarse los dedos, para que las manos no vayan a quemarse. Acérquese un cerillo encendido a la pelotita, que arderá divinamente en la palma de la mano. Sólo si realmente es usted una bruja probada, láncese la pelotita ardiente a la boca y tráguela de un bocado. Al instante, usted misma arderá como una majestuosa bola de lumbre. Suba rodando hasta lo alto del cerro y desde ahí arrójese al vacío. Recorrerá como un bólido las distancias más largas, asombrando a todos.

Precauciones

-No disminuya la velocidad de vuelo cuando alguien, desde abajo, pretenda lazarla con una cuerda, como a una res voladora. Si resulta atrapada, el cazador la lanzará por tierra y, ya en el suelo, la matará a palos.

—Esto de ser bruja es peligroso —balbuceó Bruni—. Mejor le regresamos el libro a la abuela y nos olvidamos del asunto.

—No, hermanita. Aquí tenemos todo lo necesario para salir bien libradas, ¡Mira! —dije, cambiando de página:

RECETA PARA ALIMENTARSE SIENDO BRUJA

Ingredientes

- Varios metros de lengua, para usarla como popote.
- O bien, un pico puntiagudo y penetrante.
- Un bebé indefenso, con padres distraídos y confiados.
- Un mapa de la zona en que se encuentra la casa de la víctima.
- Dotes de equilibrista para no resbalar de los tejados.

Procedimiento

No siempre es fácil satisfacer las exigencias de nuestro querido “Señor del mal”, cuya voracidad de almas es infinita. Pero tampoco es fácil mantener a raya el hambre de una bruja, para lo cual es preciso obtener sangre humana, fresca y dulce, como sólo la tienen los bebés. Es necesario, por tanto, mantenerse atenta a las noticias y chismes del pueblo, para enterarse dónde hay un recién nacido, así como conocer la fecha exacta en que será bautizado y poder actuar con suficiente antelación.

Una vez que se ha localizado a la víctima, hay que elegir la noche más propicia para transformarse en ave negra y volar hasta el tejado de la casa donde pernocta el infante; esperar con santa paciencia a que los habitantes de la casa se hallen dormidos, y entonces, con sumo cuidado y discreción, introducirse por goteras, chimeneas o cerraduras. O bien, desde el tejado, y justo sobre el lecho del infante, se puede introducir la lengua por un pequeño orificio y estirarla hasta alcanzar el cuello de la víctima. Adherir el extremo de la lengua como una ventosa y succionar.

Sin atolondramiento ni prisa chupe toda la sangre posible, pero no la digiera de inmediato; debe guardarla en la cavidad del estómago para llevarla a casa y almacenarla en un jarrito, donde irá adquiriendo la consistencia y contenido nutricional adecuado para una bruja en plenas funciones.

Precauciones

-No intente probar ningún otro tipo de fluido o alimento, pues podría morir de indigestión o envenenamiento.

-No deje que nadie la descubra rondando una casa, pues sus habitantes podrían utilizar efectivos amuletos para causarle daño.

-Una vez en el cuarto de la víctima, evite mirarse en los espejos, para no sufrir un ataque de espanto.

-Procure moverse siempre por el techo, ya que en el suelo pueden encontrarse ocotes pegajosos que impedirían su huida.

-Para asegurarse de que la víctima ha perecido, y ya no podrá ser bautizada, conviene llevarla afuera y clavar su cuerpecillo en los magueyes, a modo de trofeo satánico.

—¡Qué asqueroso! —exclamó Bruni, restregándose los labios sin darse cuenta.

La linterna se apagó y nos quedamos a oscuras. Aunque no teníamos frío, temblábamos de miedo y de culpabilidad por estar leyendo aquello; lo único que queríamos era volver a nuestras camas y apartar este libro de nuestras vidas. Y eso hubiéramos hecho si después de girar un poco la cabeza de la linterna, ésta no se hubiera encendido de nuevo. Bruni pasó entonces las hojas rápidamente hasta llegar al capítulo final, que no parecía estar dirigido a las brujas, sino a sus posibles víctimas y enemigos:

CONSEJOS PRÁCTICOS PARA CONJURAR A UNA BRUJA

—¡Dios mío! —dije perpleja—, ¿se tratará de fórmulas originales de la vieja Mometzcopinqui, o de indicaciones que mi abuela añadió para impedir que nos convirtiéramos en brujas?

—¡Claro que no! —gritó Bruni, mirándome con ojos de fuego—. Escribió estos consejos para prevenirnos de nuestros cazadores.

Consejo 1

“Lo que más asusta a una bruja es ella misma, de modo que para ahuyentarla se suele colocar en la habitación de la víctima algún objeto reflejante donde la maga se tope con su propio rostro: ya sea una escudilla de agua o un espejo”.

Consejo 2

“Siendo cómplices y ayudantes devotas del Diablo, es natural que



las brujas se vean intimidadas por el símbolo de la Cruz, así que un crucifijo en la puerta puede mantenerlas a raya. Por otra parte, hay personas que esparcen en el piso varitas de ocote, para que cuando la bruja las pise quede adherida y no pueda escapar. Si esto llega a suceder, aprovechar la oportunidad y la muela a golpes ahí mismo”.

Consejo 3

“Las brujas son mujeres que en vez de amamantar bebés y darles su leche, como una mamá, hacen lo contrario: les chupan la sangre, que es el líquido vital; así que en vez de alimentarlos se alimentan de ellos. Realmente sus impulsos y su espíritu funcionan al revés, y por eso, si se deja a la vista objetos, como un sombrero o una camisa, volteados de cabeza o por el envés, las brujas se confunden y prefieren marcharse”.

Consejo 4

“Gran parte del poder que tienen las brujas se debe a que son estupendas farsantes: fingen ser mujeres normales e inofensivas, aunque de hecho sean criaturas perniciosas que, como todo nahual, tienen la capacidad de convertirse en temibles animales, en humo o en lumbre, abandonando ciertas partes de su cuerpo al realizar su transformación. Por eso, una forma de derrotarlas es quemar esas partes del cuerpo que se quitó, impidiendo así que, después de sus correrías, recobren su forma y personalidad habituales”.

Consejo 5

“Cuando se divise en el cielo una Bola de fuego, vale la pena dirigirse velozmente tras de ella. En plena carrera hay que lazarla con un

mecate o un lazo de vaquero y jalarla hacia abajo con un movimiento fuerte, rápido y rotundo. Ya en el suelo, el fuego de la bola se extinguirá y en su lugar aparecerá el cadáver de una mujer, a la que se debe apalear sin misericordia, pues se trata de una entidad diabólica. El cadáver se esfumará y, con suerte, en su lugar aparecerá un montón de monedas de oro. El cazador de brujas también puede pedir un deseo y este le será cumplido. Procúrese que tal deseo sea noble y legítimo para que no se convierta en motivo de desgracia y perdición”.

Consejo 6 o Gran consejo

“A veces, las palabras son más poderosas que todas las pócimas mágicas, en especial cuando han salido de la boca de una santa. Por eso, el conjuro más efectivo contra las brujas son aquellas frases que dijo la Virgen María cuando su prima Isabel adivinó que estaba embarazada del Niño Jesús. Estas frases constituyen un rezo llamado el *Magnificat*, que comienza así:

‘Proclama mi alma la grandeza del Señor,
y se alegra mi espíritu en Dios, mi Salvador;
porque ha puesto sus ojos en la humildad
de su esclava,
y por eso desde ahora me llamarán bienaventurada,
porque el Poderoso ha hecho obras grandes en mí’.

Sólo que para resultar efectiva como conjuro, esta oración debe ser recitada al revés; es decir:

*roñes led azednarg al amla im amalcorP,
rodavlaS im, sioD ne utiripse im argela es y...”*



—¿...*im argela* qué, qué, qué? —interrumpí perpleja—. Eso suena a maleficio.

Bruni no me escuchó. Estaba fascinada por aquellas líneas y no podía despegar sus ojos de la página, así que continuó la lectura, batallando para articular las extrañísimas palabras volteadas:

'avalcse us ed dadlimuh al ne sojo sus otseup ah eu-qrop.

adarutnevaneib naramall em aroha edsed ose rop y im ne sednarg sarbo ohceh ah osoredoP le euqrop'..

—No creo que nadie pueda pronunciar eso, y mucho menos aprendérselo para cuando haga falta deshacerse de una bruja —dije burlona. Pero Bruni, sin prestarme atención, recitó de memoria y sin problemas la primera línea del rezo:

—roñeS led azednarg al amla im amalcorP

Su voz había adquirido un tono grave, y la luz de la linterna hacía que su expresión diera miedo. Quizá por eso repetí tras ella:

—roñeS led... azed... al imalorp...

—jazednarg al amla im amalcorP! —me corrigió Bruni.

—Sí, sí: im amalcorP.

Y así, necias y hechizadas, seguimos memorizando el complicado conjuro, hasta que logramos recitarlo entero a eso de las tres de la mañana. Aún ahora me asombra que lo hubiéramos intentado si quiera.

El capítulo de *Consejos prácticos* terminaba con una “nota explicativa” que Bruni y yo no alcanzamos a leer esa noche, porque el esfuerzo de aprendernos el enrevesado *Magnificat* nos agotó tanto, que nos quedamos dormidas dentro del clóset. La nota decía así:

“Me disculpo con las hijas de la gran Mometzcopinqui por divulgar estos consejos tradicionales contra las brujas, lo cual les parecerá una traición. Sin embargo, no dudo que sus habilidades y nuevos conocimientos les permitirán neutralizar la supuesta eficacia de tan ingenuos conjuros”.

Muchos años después, al ver este párrafo, entendí por qué a la mañana siguiente de nuestra lectura en el clóset, y sobre todo, después del conjuro que a duras penas conseguimos recitar mi hermana y yo, nuestra querida abuela, Doña Teresita Güemes, amaneció muerta en su sillón.



BOLAS DE FUEGO

ORIGEN:

Totonaca.

NOMBRE:

Bolas de fuego, o simplemente Brujas, Aichipopos, que quiere decir en náhuatl: “doncellas”.

APODOS:

Pájaros maléficos. Mujeres-guajolote.

PARENTELA:

Descendientes de la maga azteca Mometzcopinqui y del mago Tlacatecólotl; ahijadas del dios Tezcatlipoca y primas de todas las brujas que han existido, tanto en América como en Europa.

SEXO:

Femenino.

EDAD:

Cinco siglos, pero apenas desde el siglo xx han sido vistas como “Bolas de fuego”.

DOMICILIO:

Surcan el cielo, saltan de cerro en cerro y acechan sobre los tejados en muchas zonas del país.

SEÑAS PARTICULARES:

En su forma original son mujeres (jóvenes y hermosas, o ancianas y horribles), pero se aparecen como inmensas aves negras o como bolas de lumbre que caen del cielo, igual que los meteoritos. Tienen patas de guajolote, pico puntiagudo y una lengua larguísima para chupar la sangre de los recién nacidos. Sus ojos son rojos y llameantes. Poseen corazón de agua. Son farsantes, pues tienen doble personalidad. Son fogosas, exhibicionistas, escurridizas y vengativas.

MISIÓN:

Actuar como asistentes personales del Diablo, secuestrando almas para el infierno y engañando a los hombres. Tienen el poder de metamorfosearse en ave, bola de fuego o bellísima mujer, así como de hacer maleficios y de colarse por cualquier sitio como el humo.

ANTÍDOTO:

Colocar en casa crucifijos, palanganas de agua, espejos y objetos al revés. Quemar las partes del cuerpo que se quitaron para transformarse. Lazarlas cuando son “Bolas de fuego”. O conjurarlas, rezando con palabras pronunciadas de atrás para adelante.



LA SERPIENTE DE SIETE CABEZAS

Siete son las cabezas del monstruo que abre túneles bajo tierra, y que luego, bajo las aguas, custodia el gran tesoro del mar: origen de la vida. Siete son las regiones del mundo, las franjas del arcoíris y los cuellos de la Gran serpiente abuela. Siete son los pecados capitales, como las cabezas de Satán, que el Arcángel San Miguel debe cortar una por una al final de los tiempos –igual que hizo Hércules con la terrible Hydra del océano. Siete son las almas que tiene un hombre, según los indios mixes, y siete son los tentáculos poderosos de la naturaleza cuando ésta se enfurece: el temblor, el viento, la tempestad, el terremoto, la inundación, la erupción de los volcanes, el huracán devastador.

Frente a la monstruosa furia de los elementos, siempre hay un héroe imaginario que salva al mundo. Y cada vez que el valiente guerrero derrota a la Serpiente de siete cabezas ocurre una transforma-

ción espeluznante y maravillosa. Los cuellos de la serpiente, esparcidos por el mundo se transfiguran en ríos asombrosos, en túneles, grutas misteriosas y barrancas, en corrientes marinas que acarician los corales, y en caminos de lava petrificada, donde crece después nuevo musgo luminoso.

Así pues, para conservar el orden del universo, el Gran héroe del bien y el Gran monstruo del mal luchan en nuestra mente, aunque nacieron juntos, y juntos perviven recreando el mundo, como dos hermanos en pugna. Esto produce grandes historias, como la que voy a relatar ahora.

Cuenta una leyenda oaxaqueña que cierto día fueron hallados en una cueva, cerca de Coatlán, dos huevos gigantes. A los tres días los huevos reventaron: de uno de ellos salió un niño con pies de ave, robusto y noble, que con el tiempo se convertiría en el amado “Rey Kondoy”, gran defensor del pueblo mixe; del otro huevo salió, en cambio, una enorme serpiente con cuernos. ¡Cómo puede haber hermanos tan distintos y con destinos tan opuestos! El espíritu de Kondoy es el heroísmo, el trabajo y la generosidad; mientras que el de su hermana, la “Serpiente cornuda”, es la bestialidad, el instinto y la devastación.

Al crecer, Kondoy se convirtió en un gigante de fuerza descomunal, capaz de realizar hazañas sobrenaturales. En el Cerro de Zempoaltépetl reunió ejércitos para derrotar a los enemigos de su pueblo: primero a los indios chatinos y a los zapotecas, luego a los aztecas

liderados por Moctezuma, y finalmente, a los conquistadores españoles. Fue así cómo convirtió a los mixtecos en “ayuuc”, es decir, “los jamás vencidos”. En tiempos de paz, Kondoy acostumbraba viajar por el mundo y reunir grandes tesoros, cargarlos en canastas enormes y abandonarlos luego en cuevas donde su gente podría encontrarlos. Portando una corona, un arma de metal y un pesado bastón —que al ser enterrado en el suelo da lugar al imponente “Árbol del Tule”—, aun ahora el Rey Kondoy defiende y cuida a su pueblo de todos los males; por eso vive para siempre en el corazón de los mixes, no sólo como su héroe y benefactor, sino como un constructor asombroso, que antaño levantó el Puente del Diablo y el Palacio de Mitla.

Por el contrario, su hermana, la terrorífica “Serpiente cornuda”, se ha dedicado toda la vida a enloquecer a los elementos de la naturaleza, a destruir poblaciones y a castigar a los hombres. Al nacer tenía una sola cabeza —con plumas, según dicen algunos—, pero al crecer le salieron otras seis (quizá por herencia de su antecesora: “La diosa serpiente flor de siete cabezas”, patrona de los indios chatinos a la que el espíritu heroico de los mixes había derrotado tiempo atrás), convirtiéndose así en la nueva “Serpiente de siete cabezas”. He aquí cómo ocurrió tan fabulosa transformación:

Una vez fuera del huevo, la maléfica hermana de Kondoy se hundió bajo la tierra ocasionando truenos, lluvias y vientos. Usando sus cuernos excavó zanjas, barrancos y pasajes subterráneos en toda la región. Conforme avanzaba por ellos, iba ablandando peligrosa-



mente el suelo y hacía temblar la tierra, derrumbando casas y construcciones. Se dice que al llegar a un lugar llamado “Hierve el agua” —o a “Nejapa de Madero” según otras versiones—, un sacerdote la maldijo y la dejó petrificada en lo alto de un cerro, donde hoy en día la gente cree reconocerla.

Pero lo cierto es que cuando ya no pudo arrastrarse, el Dios de la lluvia mandó torrentes de agua que llenaron el brazo del mar, para que el ímpetu de la corriente se la llevara hasta el océano, donde tendría la tarea de custodiar el mayor tesoro del mundo. Fue precisamente al llegar al mar cuando le nacieron las múltiples cabezas con las que vigilaría y destruiría a todo aquel que pretendiera robar o explotar aquel tesoro. Para ello, además de haberla rescatado, el Dios de la lluvia le otorgó el poder de dominar las aguas y de crisarlas en caso necesario. Por su parte, el Dios del viento negro, agitando los siete tentáculos de la creatura, le dio un poder adicional: el de enfurecer al aire, a las nubes y al relámpago. La serpiente de siete cabezas se convirtió entonces en el “Gran monstruo del mar”, causante del primer Diluvio que inundó la tierra, y en la “Gran serpiente de poder”, la cual se transforma en terribles huracanes que azotan a menudo nuestras costas.

En el año de 1997, por ejemplo, ocurrió una de los desastres naturales más devastadores en México: el llamado “Huracán Paulina”, que en octubre tocó tierra en las costas de Oaxaca y luego pasó a Guerrero y Jalisco, dejando quinientos muertos, mil novecientos desaparecidos y

trescientas mil personas sin hogar. La abundante lluvia causó deslaves y provocó que los ríos se desbordaran, inundando más de cincuenta poblaciones y dañando muchos puentes. Las inundaciones, combinadas con las aguas negras causaron la propagación de enfermedades como tifoidea, tétanos, dengue, cólera y malaria. Sólo en Oaxaca, quinientas comunidades fueron destruidas, afectando especialmente a los zapotecos, a los chatinos y a los mixtecos. Los fuertes vientos derribaron muchas de sus casas de madera y de cartón, así como las líneas de suministro eléctrico, antenas de televisoras y cientos, miles de árboles. Bajo la densa neblina que dejó el huracán, y en medio del desastre, se destacaba la presencia del poderoso Árbol del Tule —bastón del Rey Kondoy—, que se mantuvo firme, resistiendo la tempestad y la lluvia.

Los meteorólogos explicaron que “Paulina” se había formado a partir de una onda tropical que salió de la costa de África, atravesó el Atlántico y luego, saltando por la región de Panamá hacia el océano Pacífico, se organizó y creció hasta convertirse en aquel monstruoso evento. Y explicaron también que, como el resto de los huracanes y ciclones de nuestros tiempos, éste había sido causado por el sobrecalentamiento del planeta, las corrientes marinas y los vientos de la atmósfera.

La explicación sonaba lógica, pero los mixes no dejaron de ver en sus pesadillas cómo del mar emergía la gigantesca Serpiente de siete cabezas, agitando violentamente sus tentáculos y moviendo sus cabezas en todas direcciones. La vieron elevarse por el aire y girar

a gran velocidad como un rehilete maligno, arrastrando torrentes de agua, creando ráfagas de aire enardecido y lanzando relámpagos con sus siete bocas. Vieron cómo sus cuellos se convertían en látigos de agua, viento y fuego, que azotaban sin piedad los muelles y arrasaban las áreas cultivadas, los edificios, las casas y los árboles, quebrando sus troncos o arrancándolos de la tierra a todos ellos, excepto, claro, al majestuoso Árbol del Tule.

En torno a este árbol sagrado, y una vez que el huracán se hubo desvanecido, se reunió un grupo de hombres para pedir consejo y ayuda a la kikajp, maestra encargada de dirigir los ritos de contacto con los dioses.

—¿Por qué se ha enfurecido la “Gran serpiente de poder”? —le preguntaron.

La kikajp cerró los ojos y alzó la frente para escuchar la respuesta de los dioses. Después de unos instantes respondió, con una voz venida de otro mundo:

—Ustedes, los hombres, han envenenado el aire con sus fuegos, han contaminado a las aguas con sus desechos, han cazado las mojarras clavándoles sus anzuelos, han matado animales a lo loco, han talado los bosques sin piedad y han ablandado la tierra, desbaratando sus jardines...

Todos escuchaban en silencio, apesadumbrados. Después de retomar el aliento, la kikajp abrió los ojos y continuó con su propia voz:

—Hemos puesto en riesgo el gran tesoro de la vida, y por eso la



Gran serpiente guardiana de los mares ha sido enviada a castigarnos.

—¿Y qué hemos de hacer ahora? —preguntó un muchacho.

—Avisen en los pueblos donde viven que ya no deben seguir matando a las mojarra y a las sardinas; que ya no deben cazar, ni talar, ni hacer explotar los cerros. El Dios del agua, por ejemplo, está muy enojado porque la dinamita mató a “sus hijos”. Si la gente no obedece se secarán los ríos y los manantiales, y todos los peces morirán —respondió la kikajp.

—¿Y si cumplimos, se aplacará la cólera de los dioses? —preguntó angustiada una mujer.

—No bastará —sentenció la kikajp, mientras desenvolvía un bulto que había traído para la ceremonia—; tendremos que ofrecer sacrificios y hacer una misa para que los dioses nos perdonen. Ahora mismo levantaremos una plegaria a Naaxwy’ini, nuestra Madre Tierra, y a las divinidades que regulan la vida, tal y como nos enseñó nuestro Señor, el Rey Kondoy.

La gente reunida en torno al Árbol del Tule se arrodilló para seguir devotamente el rezo de la kikajp:

—“Tú lluvia, tú viento; tú trueno, tú rayo; tú dueño de la noche, tú dueño de los nahuales; tú madre, tú senos: pido perdón porque he cortado, porque he derribado, porque he sembrado. Pido el favor para que me ayudes, para que la fuerza de la destrucción se mantenga lejos de nosotros, para que los animales no hagan daño en el cultivo; para que este sea abundante; para que pueda dar de co-

mer a mis hijos. En este momento estoy depositando el respeto ante ti... Pido para que cuides los cultivos, para que no haya demasiada agua, ni demasiado viento, ni tempestad. Por eso te vengo a dejar este guajolote y este pollo, este mezcal, estos cigarros; aquí te traigo tu limosna y tu veladora”...

El ritual duró varias horas, durante las cuales Kondoy se hizo presente en los corazones de todos.

Por su parte, la Serpiente de siete cabezas, después del alboroto y destrucción que había causado, se retiró al fondo del mar a descansar, enroscada alrededor de un huevo sagrado, que no se sabe qué contiene: si un héroe salvador u otro temible huracán en ciernes. Y aunque su alma de bestia desearía ir a reconciliarse con su hermano, el noble y civilizado Kondoy, por ahora prefiere dormir pesadamente, soñando con cada una de sus cabezas un sueño diferente sobre el posible futuro de los hombres.



LA SERPIENTE DE SIETE CABEZAS

ORIGEN:

Mixe.

NOMBRE:

Serpiente de siete cabezas.

APODOS:

Gran serpiente de poder. Gran monstruo del mar. Culebra cornuda.

PARENTELA:

Hija de la "Diosa serpiente flor de siete cabezas" (de la cultura chatina); ahijada del Dios del viento negro y del Dios de la lluvia; nieta de la antiquísima "Hidra"; prima de la "Serpiente de siete cabezas" de los yaquis, de la "Serpiente nocturna" de los coras y de las "Serpientes con cuernos" de los huaves y los tzoltziles. Hermana melliza del heroico y sagrado Rey Kondoy.

SEXO:

Femenino

EDAD:

Más de quinientos años.

DOMICILIO:

Cuevas, zanjas, túneles subterráneos y cauce de los ríos; ya vieja, se muda al mar. Permanece petrificada en Coatlán, pero se le ha visto en Oaxaca, Morelos y San Luis Potosí.

SEÑAS PARTICULARES:

Nació de un huevo de la Serpiente Madre. Es una culebra de enorme tamaño con cuernos. Es de color negro cuando joven, y rojo cuando madura. Posee siete largos cuellos, con sus respectivas cabezas, y una cola puntiaguda como cuchillo. A veces aparece con patas de cocodrilo, garras y trompa. Es perezosa, glotona, agresiva, feroz, asesina, devastadora e impredecible.

MISIÓN:

Ocasionar temblores y derrumbes, construir barrancos y cuidar tesoros marinos. Tiene el poder de dominar las aguas, transformarse en huracán y causar inundaciones, naufragios y ahogamientos.

ANTÍDOTO:

Pedir clemencia a las divinidades que la protegen: El Señor de la Lluvia y El Señor del Viento Negro. Cortarle cada una de sus siete cabezas, lo cual sólo puede lograrse si se poseen poderes sobrenaturales. Hacer que coma mucho para que se amodorre y pierda su agilidad por un tiempo.

ÍNDICE

<i>PRESENTACIÓN</i>	7
<i>WAAY CHIVO</i>	19
<i>EL NAHUAL</i>	29
<i>SINSIMITO</i>	41
<i>ALUXES, CHANEQUES Y GUAJES</i>	51
<i>WAAY POP</i>	61
<i>SERPIENTE DE FUEGO</i>	73
<i>TUKÁKAME</i>	85
<i>SERPIENTE TSUKÁN</i>	95
<i>BOLAS DE FUEGO</i>	107
<i>LA SERPIENTE DE SIETE CABEZAS</i>	129

SECRETARÍA DE CULTURA

Alejandra Frausto Guerrero
SECRETARIA DE CULTURA

Natalia Toledo Paz
SUBSECRETARIA DE DIVERSIDAD CULTURAL
Y FOMENTO A LA LECTURA

Marina Núñez Bernal
SUBSECRETARIA DE DESARROLLO CULTURAL

Omar Monroy Rodríguez
TITULAR DE LA UNIDAD
DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS

Esther Hernández Torres
DIRECTORA GENERAL
DE VINCULACIÓN CULTURAL

Jesús Antonio Rodríguez Aguirre
COORDINADOR NACIONAL DE DESARROLLO
CULTURAL INFANTIL-ALAS Y RAÍCES

Monstruos mexicanos

Primera edición: 2012
Segunda edición: 2019

Producción:
Secretaría de Cultura
Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil-Alas y Raíces

© Por los textos: Carmen Leñero
© Por las ilustraciones del volumen 1: Kamui Gomasio
© Por las ilustraciones del volumen 2: Marcos Castro

Edición: Luis Manuel Amador
Diseño editorial: Emmanuel Peña

D.R. © 2019 de la presente edición:
Secretaría de Cultura / Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil-Alas y Raíces
Paseo de la Reforma 175, piso 5, Col. Cuauhtémoc,
Alcaldía Cuauhtémoc, C.P. 06500, Ciudad de México

www.cultura.gob.mx
www.alasyraices.gob.mx

Las características gráficas y tipográficas de esta edición son propiedad de la Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil-Alas y Raíces de la Secretaría de Cultura.

Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento sin la previa autorización por escrito de la Secretaría de Cultura / Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil-Alas y Raíces.

ISBN: 978-607-631-055-7

Impreso y hecho en México



DIRECCIÓN GENERAL
VINCULACIÓN CULTURAL

alas raíces

Esta segunda edición de
Monstruos mexicanos, de Carmen Leñero,
ilustrada por Kamui Gomasio y Marcos Castro,
se terminó de imprimir en el mes de diciembre de 2019 en
los talleres de Comercializadora Druck, S. de R. L de C. V.,
Isabel la Católica 326, local A, colonia Obrera, Alcaldía
Cuauhtémoc, C.P. 06800, Ciudad de México.
El tiraje fue de dos mil ejemplares.

El miedo, ese frío que aparece de repente adentro de los huesos y nos hace pelar los ojos. ¿Qué es eso que se mueve entre las sombras? ¿Por qué a las niñas y los niños curiosos les atraen los monstruos, si son tan horripilantes y perversos? Si te gustan las historias de susto, este libro es para ti, pues en él encontrarás algunas de estas criaturas, las que nacieron y viven en México. Serpiente de fuego, aluxes, chaneques, Tukákame, Serpiente Tsukán, el Sinsimito, el Waay Chivo y la Serpiente de siete cabezas son algunos de los monstruos que aquí presentamos, con todos los detalles que debemos tener a la mano sobre ellos. Vaya, sólo por si acaso.



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA

DIRECCIÓN GENERAL
VINCULACIÓN CULTURAL

alas raíces