

Hace mucho tiempo, en un país lejano, había un matrimonio regio que no lograba tener descendencia. La reina iba todos los días a pedirle a Dios que le concediera un hijo, pero este no llegaba. Tan desesperada llegó a estar, que un día acompañó su ruego de esta condición: «Señor, concédeme un hijo, aunque a los veinte años se lo lleve el Diablo».

El rey se enfadó mucho cuando supo lo que su esposa había hecho. Pero también él necesitaba aquel hijo para perpetuar el linaje, e incluso para sentirse acompañado cuando salía de caza. Había tantos animales salvajes para él solo, que un día le dijo a la reina: «Está bien, mujer. Aunque a los veinte años se lo lleve el Diablo».

Por fin se les concedió un hijo, al que llamaron Juan. Llegó a ser tan hermoso y tan fuerte, que no había otro como él. Todavía adolescente, ya iba solo al bosque y cobraba más piezas que su padre.



Pero cuando creció, cerca de cumplir los veinte años, se rodeó de una corte de aduladores y rufianes, con los que siempre andaba de juerga. También se hizo jugador, muy jugador. Su arrojo en las apuestas le hicieron creer que era imbatible en el naípe, en los dados, en la taba, en el ajedrez... Y así desafiaba a todo el mundo. Pero no a todo el mundo vencía. Es más, en su suerte cambiante se topó con tahúres de la peor calaña. Entonces empezó a perder, y no solo dinero, sino objetos de valor y posesiones del reino. Esto alarmó a sus padres, que no sabían qué hacer para que abandonara aquel vicio. Incluso llegaron a encerrarle en una torre, con su propio consentimiento. Pero una vez allí acabó jugándose las ropas con los guardianes y firmando pagarés con el sello de su anillo, el anillo de la realeza. Por todo esto, naturalmente, se le empezó a llamar Juan Jugador, e incluso Juan Perdedor.

Su mala fama desbordó los límites del reino. Hasta que un día se presentó a desafiarle un misterioso personaje. Decía llamarse el Caballero del Castillo de Irás y No Volverás. Usaba capa y sombrero negros, y aseguró ser inmensamente rico. Para demostrarlo, sobre la mesa de la taberna a la que el príncipe solía acudir, volcó el contenido de una abultada bolsa de monedas de oro. Todos los allí presentes quedaron admirados, expectantes, y aún más cuando le vieron sonreír, pues entonces mostró todos sus dientes, que parecían labrados del mismo metal.





—Todo mi reino, todas mis riquezas, y hasta mi familia y mi honor. Todo estoy dispuesto a jugármelo, si el príncipe acepta las mismas condiciones. Id a avisarle.

Juan Jugador aceptó el desafío y, rodeado de los suyos, acudió a la cita. Se proveyó de cuanto dinero pudo y dio comienzo la partida. Al principio, el Caballero se dejaba vencer por su contrincante. Pero, poco a poco, fueron cambiando las tornas, y el príncipe lo fue perdiendo todo. Hasta que acabó jugándose lo máspreciado del reino: el anillo de la realeza, con el que había sellado cuantiosos pagarés. Y también lo perdió. Abatido y humillado, quiso darse muerte allí mismo con su daga, pero entre todos lo impidieron. Entonces, el Caballero Oscuro, mostrando su sonrisa dorada más sarcástica, dijo: «Si quieres recuperar tus riquezas, tu anillo, y tu honor, ven tú solo a jugártelos a mis dominios: al Castillo de Irás y No Volverás. Pero te lo advierto, si pierdes, allí mismo te arrebataré lo último que te queda: tu alma».

Aquel mismo día, el príncipe Juan cumplió los veinte años. Informó a sus padres de la situación, y ellos entonces, completamente abatidos, le confesaron cuál había sido la condición que habían puesto para que naciera. Comprendieron que aquel Caballero no era sino el mismo Diablo, y la madre se echó a llorar, incontenible, abrazando a su hijo y tratando de evitar que emprendiera aquel camino.



El rey consultó a los sabios de la corte, y estos le dijeron que la única solución era hacerse con la Bolsa Sin Fin, una bolsa mágica de la que se podían extraer tantas monedas de oro como fueran necesarias en ciertas ocasiones. Solo con ella podría vencer al Diablo en aquella partida que había quedado pendiente. Pero la Bolsa Sin Fin nada más podía proporcionarla un extraño hechicero, llamado Riján, de simpático sobrenombre *Gordito Loco*, debido a su propensión a la comida y a su mente no del todo equilibrada.

Vivía este mago en una gran morada, en lo más profundo del bosque. Allí ejercía su raro ministerio, entre sacerdote, nigromante y conductor de ritos de iniciación, los cuales tenían variada fama: unos por dolorosos, otros por divertidos, pero siempre extravagantes. Si el príncipe quería obtener la Bolsa Sin Fin, debía acudir a aquella morada, conocida como el Templo Verde, y someterse a sus imprevisibles reglas.

El rey dispuso lo necesario, incluidos algunos presentes comestibles para Gordito Loco, sabedor de su insaciable apetito. También un recetario de *Cocina de los nuevos tiempos*, y unas bolsas con semillas de productos recién traídos de un nuevo y raro continente llamado América. Todo ello por consejo de los sabios de la corte.

Y así, el príncipe partió en su caballo hacia lo más profundo del bosque. Tras muchas fatigas, encuentros con animales salvajes, de los que salió vencedor, soportar



aguaceros, nieve y frío, llegó al Templo Verde. Era este una extraña construcción, que emergía trabajosa en la espesura, como una gran cabaña de distintos niveles abiertos entre las copas de los árboles, toda recubierta de madreSelva y de otras plantas trepadoras, que la volvían prácticamente indetectable. En su interior se practicaban los aprendizajes más difíciles de la alquimia y de otros saberes misteriosos, persiguiendo lo que la humanidad ha buscado siempre: el elixir de la eterna juventud y la piedra filosofal. De modo que se veían en aquel caserón toda suerte de aprendices gobernados por Riján, el cual, en efecto, era un mago de baja estatura, pero de gruesa humanidad, poseedor de un apetito extraordinario, pero exigente, y de una barba multicolor, resultado de los variados tintes que surgían de sus experimentos, y también de los restos de cuantos alimentos ingería, según se iba limpiando la boca con ella.

Por este último motivo, el caserón se invadía de vez en cuando de los más ricos aromas culinarios, a los que Riján hacía referencias deleitosas, dominado por la gula. Fue precisamente una de las recetas del libro que le llevaba el príncipe, el de la *Cocina de los nuevos tiempos*, de extraño nombre **gaspacho**, lo que atrajo su atención, especialmente por su ingrediente principal de lejano nombre: **tomate**.

—¿To-ma-te...? ¿Me estás tomando el pelo con este libro? —preguntó amenazante el mago, al tiempo de propinar un pescozón a su nuevo discípulo.



—Os aseguro que no.

—Pero ¿de dónde demonios viene eso?

—Aquí dice que de A-mé-ri-ca.

—¿A-mé-ri-ca? ¿Sigues burlándote de mí? Ese lugar no existe. —Y le pegó un tirón de orejas.

—¡Ay! Pues de allí vienen también los **pimientos**, y las **patatas**...

—¡Pimientos, patatas, tomates! No dices más que tonterías. ¡Toma!

—¡Ay! Lo siento, es lo que dice el libro...

—El libro, el libro... ¡Qué sabrán esos sabios de pacotilla! Está bien, mozalbete. Pues ahora tendrás que probar que eso es cierto. A tu disposición quedan todos los cuartos y rincones de este caserón, ¡y ay de ti como no me consigas ese gaz-pa-cho!

Fue así como Juan Jugador se adentró en el laberinto interior del Templo Verde y recorrió sus distintos estratos. En cada uno de ellos, otros muchachos se esforzaban en el manejo de matraces, ollas y marmitas donde bullían los más variados potingues, venenos y otras sustancias peligrosas, que de vez en cuando provocaban estallidos y horribles olores. Pero estos eran contrarrestados por los aromas que despreñían las cocinas. Justamente por eso, había una en cada nivel del caserón, donde se experimentaban también los más sofisticados condumios.





