

## SINOPSIS

Según una antiquísima profecía celta (la Oillteill Mallacht o Terrible Profecía), tras la génesis del planeta y la creación de todas las criaturas que lo pueblan se estableció un pacto entre la Luz y las Tinieblas. En dicho pacto quedó estipulado que, llegado el tiempo acordado por ambas partes, se desencadenaría sobre la faz de la Tierra una guerra sin cuartel entre el Mal y el Bien por el dominio del mundo. Druidas y magos de todas las culturas han esperado desde hace milenios ese tiempo apocalíptico con sagrado y justo temor, a sabiendas de que el Mal no ha de poner límite alguno en su perversidad, mientras que el Bien, dada su esencia, ni puede ni debe actuar directamente.

Cuenta este libro (el primero de la saga que narrará las diferentes etapas de la Oillteill Mallacht) cómo hombres, hadas, elfos, gnomos y duendes, amenazados de exterminio, están obligados a superar acontecimientos dramáticos, además de incompatibilidades, para unirse en una guerra que comienza en los bosques de una comarca de Galicia con una extraña y aterradoramente plaga: el Mal Verde. No obstante, hace demasiados milenios que el hombre ha perdido el contacto con los seres sobrenaturales, de cuya existencia duda, y éstos, a su vez, lo menosprecian y rechazan.

Sólo a raíz de graves peripecias que ponen en evidencia la tremenda naturaleza de una amenaza global, una meiga, sus parientas traídas por ella de **ultratumba**<sup>1</sup>, así como los magos más poderosos del planeta, piensan que lograrán convencer a las razas no humanas que habitan en las espesuras boscosas para que aparquen rechazos y diferencias, a fin de conseguir la mutua salvación protegiendo a un muchacho de diecisiete años: Casto, el humilde pastor de un pueblo, pero también el Hamrun Deoirm Keltoy, (el Último Héroe Celta); el único ser que, según los augurios divinos, puede impedir el desarrollo nefasto de la Oillteill Mallacht.

Queda, no obstante, un último problema por solventar: saber si los habitantes de un pueblecito gallego, situado en un alto y aislado valle frondoso donde ha nacido y vivido el Hamrun, pueden hacer parte del acuerdo, y participar en avatares durante los cuales se utilizarán fuerzas y energías que ningún nobrath (no mago) puede contemplar.

Reunidos en asamblea plenaria en Londres (en su Gran Palacio de Gobierno y Justicia), los magos más prominentes del planeta deciden informar a los habitantes que ha llegado el “Tiempo Maldito” previsto en la Profecía, pedirles que apoyen al joven con su afecto, e involucrarles en la “cruzada contra el Mal Verde”.

Desde sus comienzos, la demoníaca plaga es un peligro enorme para toda la comarca gallega, aunque autoridades y habitantes, ignorantes de lo que sucede en realidad, piensan que son víctimas de hechos vandálicos perpetrados en la impunidad de la noche por seres gigantescos y malvados.

Por prudencia y temor, nadie se adentra en los bosques, ni siquiera los guardias civiles. A excepción de Casto, impasible al miedo, que batirá los montes en busca de “los cafres malhechores” sin dar con ellos, pero sí con el sueño de su vida: ver a seres no humanos que habitan en las profundidades boscosas. Durante uno de esos encuentros recibirá una información capital que ayudará a la meiga a comprender lo que se esconde tras los tremendos ataques nocturnos, y enfurecerá a las fuerzas oscuras, que acelerarán

---

<sup>1</sup> Quizá pudiera evitarse esta palabra que resulta tan “siniestra” y evitar que se forme una idea de pronto equivocada quien lea la sinopsis.

el progreso de la plaga poniendo en peligro de muerte a quienes le han prestado asistencia.

Así, al comienzo de su relación con el mundo sobrenatural y como consecuencia de ello, dos xanas, bellísimas y poderosísimas ninfas de agua, pierden la vida en una feroz batalla, mientras sus hermanas de raza sobreviven, aunque, a pesar de sus esfuerzos, asisten con extremado sufrimiento a la destrucción de su legendaria morada: La Gruta de Cristal de Roca y su lujoso palacio, considerados ambos desde el inicio de los tiempos por magos y seres fabulosos de todo el planeta como unos de los enclaves más bellos y maravillosos del mundo.

En reacción al horrible acontecimiento, los demás seres sobrenaturales intentarán evitar ser víctimas de tan trágica suerte cerrando las “compuertas del espacio-tiempo” entre universos paralelos: los suyos y el de los humanos, donde el Mal opera. Pues todos esos universos se comunican a través de determinados emplazamientos, o “puntos de contacto”, que sólo una modificación espacio-temporal de su ubicación puede aislar de la realidad humana. También, aceptarán colaborar con meigas y otros grandes magos del mundo a fin de encontrar el modo de acabar con la demoníaca y destructiva plaga.

Casto, cuya ruda existencia lo ha preparado desde la infancia para los más nobles y duros sacrificios, aceptará valiente su destino de Hamrun (héroe), y, en consecuencia, consiente en someterse a un peligroso proceso de “iniciación” durante el cual se arriesga a perder la vida. Para protegerlo de posibles ataques del Mal durante el delicado ritual, magos y seres fabulosos crean la Hermandad de los Guerreros de la Luz, compuesta por un hada, un elfo, un duende, un gnomo, la meiga del pueblo y una druidesa “reencarnada” por ésta última a partir de restos biológicos de la fallecida conservados en una antiquísima arqueta.

Mientras el muchacho aún se encuentra en un estado intermedio entre la vida y la muerte, y los Guerreros de la Hermandad lo defienden con desesperado heroísmo del Mal Verde, de toda clase de demonios poderosos e Iarans (engendros satánicos), la tierra se abre y el hada guerrera, Musiña, una xana de la que Casto está perdidamente enamorado, es raptada por una gigantesca y atroz garra surgida de repente de los abismos infernales, a donde retorna con su víctima para convertirla en prisionera de las fuerzas oscuras. Ya que el objetivo del Mal es mantenerla viva, aunque torturada sin cesar con el fin de aniquilar la inmensa fuerza anímica y moral del joven para sembrar la semilla de la discordia entre el Elegido y quienes lo apoyan.

Según las leyes comunes a hombres y razas no humanas, Casto debe aceptar su drama, aprender a vivir con el peso de su pena dedicándose por entero a impedir la Oillteill Mallacht, y dar, así, debidas muestras de su categoría de “Elegido”.

No obstante, aunque el Mal ha perdido una importante batalla al no poder impedir la iniciación de Casto, con el rapto de Musiña ha marcado un tanto importante, pues el muchacho acepta seguir durante un tiempo las reglas y se pone al servicio de su destino, pero, a cambio, exige que en un futuro no muy lejano reyes sobrenaturales y magos le ayuden a acceder al mundo del Averno a fin de salvar a su amada.

Todos se sobresaltan y dudan en acceder a tal petición, pues semejante incursión, además de complicadísima de hacer, pondría en claro peligro de muerte al Hamrun y... Pero esa aventura, entre muchas otras, hará parte del segundo volumen de la saga, tan vertiginoso en peripecias y hazañas como el primero.

Entrar en este libro es acceder a la realidad de un pueblo gallego con sus “cousiñas rariñas”, a peligros tan inconcebibles como tremendos, aventuras, encuentros maravillosos, batallas, magia, dramas, amor, amistad, poesía de sentimientos, humor de lenguaje y de situación, además de reflexiones morales y filosóficas.

Tantos y tan variados ingredientes se entremezclan sin cesar de forma armoniosa a lo largo de la trama, cuya composición polifónica recuerda la complejidad estructural del lenguaje musical de la ópera, aunque dotada del fluir sencillo y natural de una historia cuyo hilo conductor nunca se quiebra y es fácil de seguir.

El narrador y los innumerables discursos de los personajes dirigen sabiamente al lector a lo largo de una lectura comparable a una visión cinematográfica cuya intriga, en constante tensión, provocará en él un deseo cognitivo y emocional de querer saber qué viene a continuación, y durante la cual no cesará de emocionarse, reír, temer y aprender. Para el lector adulto, culto y entendido el libro es, además, una delicia lingüística, ya que combina en perfecta armonía diversos registros semánticos: el lenguaje de época cervantina, propio de duendes y gnomos; el lenguaje “normal y popular” de las gentes del pueblo (con las variantes propias a cada personalidad y función); el de hadas y elfos, exquisito por ser una cantarina mezcla entre el de los duendes y el de los grandes magos: culto y comedido; sin olvidar las “mejicanadas a lo Cantinflas”, con las que a menudo trufan sus diálogos Casto y su mejor amigo: el duende Burlón. Dichas “mejicanadas” proporcionan al relato momentos de intenso humor, además de un gran placer intelectual, fruto de un juego inteligente y delirante capaz de transformar el lenguaje corriente en un brotar exuberante y sin límites de expresiones cómicas, rasgo característico del genial actor. Un juego del que Casto y Burlón se apropian con maestría para sobrellevar con alegría la vida, así como las vivencias o circunstancias a las que se ven enfrentados por sus respectivos destinos.

**Nota complementaria:** Palabras como: Oillteill Mallacht, y muchas otras que aparecen en la obra, pertenecen a un léxico antiquísimo y poco documentado: el celto- gaélico. Para ello han sido utilizados diccionarios que, en ocasiones, no coinciden. Ello se debe al hecho de que la cultura celta, aunque rica y plena de arcanos conocimientos, se transmitía de preferencia por vía oral, por lo que se dispone de escasos textos escritos.