



Cristina Gorriiz de la Cal

Primera edición, 2017

Autora: Cristina Górriz de la Cal

Ilustración: Victor Hugo Navarro Pérez

Maquetación: Raquel Garzón Montagut

Edita: Educàlia Editorial

Imprime: Grupo Digital 82, S.L.

ISBN: 978-84-947534-1-1

Depósito legal: En curso

Printed in Spain/Impreso en España.

Todos los derechos reservados. No está permitida la reimpresión de ninguna parte de este libro, ni de imágenes ni de texto, ni tampoco su reproducción, ni utilización, en cualquier forma o por cualquier medio, bien sea electrónico, mecánico o de otro modo, tanto conocida como los que puedan inventarse, incluyendo el fotocopiado o grabación, ni está permitido almacenarlo en un sistema de información y recuperación, sin el permiso anticipado y por escrito del editor.

Alguna de las imágenes que incluye este libro son reproducciones que se han realizado acogándose al derecho de cita que aparece en el artículo 32 de la Ley 22/18987, del 11 de noviembre, de la Propiedad intelectual. Educàlia Editorial agradece a todas las instituciones, tanto públicas como privadas, citadas en estas páginas, su colaboración y pide disculpas por la posible omisión involuntaria de algunas de ellas.

Educàlia Editorial

Avda. de las Jacarandas 2 loft 327 46100 Burjassot-València

Tel. 960 624 309 - 963 768 542 - 610 900 111

Email: educaliaeditorial@e-ducalia.com

www.e-ducalia.com

*A mi familia de sangre y
a mi familia de vida
por su cariño.
En especial a mis sobrinos
Rubén, Samuel y Mar.*

*A mis alumnos /as por soñar
despiertos /as conmigo.*

*A Víctor Hugo por poner
imágenes y detalles
a mis ensoñaciones.*

ÍNDICE

ILIÓN: ATRAVIESA EL PASADO

1ª AVENTURA: ¡Alimenta a tu tribu!

2ª AVENTURA: ¿Quién vive ahí?

3ª AVENTURA: Enemigos minúsculos

4ª AVENTURA: De diluvios universales

5ª AVENTURA: El libro de los muertos

6ª AVENTURA: Viaje hacia ilión

7ª AVENTURA: Atenas contra Esparta

8ª AVENTURA: Cartago debe ser destruida

9ª AVENTURA: Los que van a morir, te saludan

10ª AVENTURA: Amores de película

ILIÓN: ATRAVIESA EL PASADO



“No han llegado los amigos de Mauro y Xátiva está desierta de bicicletas”.

¡Vaya aburrimiento de verano! No han llegado aún los amigos de Mauro y el pueblo de sus abuelos, Xátiva, se encuentra desierto de bicicletas.

Tan solo son un par de meses los que pasa lejos de Valencia, pero julio y agosto están transcurriendo muy lentamente. Mauro se siente ansioso. Por una parte echa de menos a sus compañeros de colegio, sobre todo a Nicolás. Además está nervioso ante la perspectiva del curso siguiente en un centro nuevo. A menudo piensa en septiembre. ¿Tan diferente será todo?

Su rutina diaria en el pueblo, compuesta en cazar renacuajos, ya no le parece un plan tan genial como en años anteriores. Si al menos tuviera hermanos con los que discutir, el tiempo no se le haría eterno.

Mauro mira una y otra vez su correo, impulsado por un tic inevitable. Todo lo que recibe es publicidad. Así que borra compulsivamente los emails de la bandeja de entrada.

<Mauro, tienes una solicitud de participación>

En la bandeja de entrada, hay una invitación a un juego enviado por su compañero Nicolás. Por fin algún mensaje diferente a <Has ganado un coche> o <¡Premio de 1000 euros!> .

Lo abre ilusionado. Le gusta jugar en internet: Juegos deportivos, de construir grandes ciudades o de estrategia. Da igual el tema. Le encanta jugar. Y sobre todo, ganar. En realidad, prácticamente cualquier cosa que tenga que ver con internet le fascina. Puede ser mucho más atrevido y gracioso en un chat que en una conversación real. (Entre tecla y tecla siempre le da tiempo a escribir algo ingenioso).

ILIÓN. A primera vista no lo asocia con nada conocido.

–Espera –dice Mauro– ¿no hay un videojuego con un nombre parecido? Eso es *Imperium*, un juego sobre romanos, nada que ver.

Se acuerda de las patrullas de soldados uniformados desfilando por la ciudad de Roma. Habían estado bien esas partidas en casa de Nicolás. ¡Él sí que era un *friki* de los juegos!

Lástima que sus padres hayan decidido que Valencia es una ciudad muy ruidosa para vivir. Se habían llevado al pequeño Nico a un diminuto pueblo de Teruel, con más ovejas que personas. De repente, se imagina a Nicolás dirigiendo a un ejército lanudo hacia el campanario. Este pensamiento gracioso da paso a la tristeza por la separación de los dos amigos.

Mauro no tiene nada mejor que hacer hasta que baje un poco el sol y la gente despierte de la siesta. Además, sus padres no le dejarán estar mucho más rato pegado al ordenador. Aprovechando el silencio de la casa, inicia una partida.

Sin darse cuenta, se encuentra eligiendo personaje. No sabe aún en qué consiste el juego pero le da una pereza terrible leerse las instrucciones. Parece estar ambientado en la prehistoria porque hay tres personajes vestidos de pieles y pelo enmarañado:

1. Cazador de antílopes

Este personaje es fuerte, alto y joven. Lleva el pelo encrespado y su piel oscura está llena de marcas ceremoniales. Un taparrabos de piel de gacela cubre su cintura.



2. Recolectora de frutos y curandera

Realmente es una chica guapa. Es ligeramente más baja que el cazador de antílopes y su cuerpo no es tan musculoso. Excepto sus piernas. Será de tanto andar para recoger hierbas curativas. Lleva el cabello trenzado, tiene una mirada profunda y seria que contrasta con su amplia sonrisa.



3. Chamán de la tribu

Supera en edad al resto de los personajes. Además tiene poderes para contactar con los espíritus de la naturaleza. La tribu valora su experiencia en la vida. A la edad de 30 años, prácticamente se le considera un anciano. Lleva una larga melena que le da un aire de persona respetable y tiene cubierto el cuerpo de pintura ritual color ocre.



Mauro lee de forma apresurada las anotaciones que acompañan a los avatares¹ porque ya ha decidido que el cazador encaja con su idea de pasado prehistórico. ¿Qué puede haber mejor que correr tras animales salvajes, inflarse a filetes y ligarse a las trogloditas? Además, para una vez que puede ser alto y fuerte, no va a desperdiciar la oportunidad.

Se llamará Maurius.

De repente, los ojos del cazador se cruzan con los de Mauro. (Bueno, es una forma de hablar). Más bien Mauro se sorprende con algunas características del cazador.

¹ Avatares: Personajes de los juegos de internet.

–Un momento, ¿Acaso los hombres de la prehistoria no tenían más pinta de simios o realmente eran tan parecidos a nosotros? –dice Mauro–.

Busca alguna imagen en su mente de aquella época. Recuerda su libro de Medio Social de sexto de primaria. En él aparece una secuencia de seres: los primeros más similares a los monos (encorvados, peludos y con las cuatro extremidades rozando el suelo) y los últimos con una apariencia plenamente humana.

–Probablemente somos más iguales de lo que pensaba –concluye Mauro–. Bueno, sigamos.

Más decisiones. Maurius necesita ir acompañado de una serie de objetos para comenzar su aventura. Escoge lo que piensa que un cazador utilizará en su andadura:

- Una lanza con punta de sílex²: será interesante poseer una herramienta que se usa para cazar y cortar cualquier material.
- Un equipo para encender fuego: consiste en una bolsita de piel rellena de yesca³ y dos varitas de madera. Mauro sabe que en esa época se ha descubierto el fuego. Pero una cosa es conocerlo y otra saber encenderlo. De esta forma se evita futuros problemas.
- Un cesto de mimbre con frutos y carne seca: para alimentarse en caso de un largo trayecto.

Desecha muchos elementos como amuletos, hierbas curativas, carbón vegetal, figurillas humanas,... objetos que no le parecen muy útiles para el perfil de su jugador.

–¿Y monedas?, ¿Cómo me las apañaré para realizar algunas com-

2 Sílex: Piedra de gran dureza que se utilizaba en la prehistoria para elaborar herramientas cortantes.

3 Yesca: Materia muy seca preparada para que cualquier chispa prenda en ella.

¿Pras si fuera necesario? –piensa Mauro–. Probablemente con las piezas del animal que cace, no tendré problemas para realizar intercambios.

Y con esta decisión, Mauro acaba con el problema que se le había planteado.

Solamente queda clicar al botón de

INICIAR PARTIDA

1ª AVENTURA: ¡ALIMENTA A TU TRIBU!



“-¿Raíces y pequeños animales? -dice Mauro sarcástico-. Se trata de dar de comer a una tribu hambrienta, no de preparar una merienda en el jardín de infancia”.

VALLE DEL RIFT (África). Hace 200.000 años.

En la sabana⁴ africana, la tribu de Homo Sapiens rastrea animales con los que alimentarse. La gran llanura árida solamente se ve interrumpida por algún arbusto solitario o, en el mejor de los casos, por un enorme baobab⁵. Es la estación seca y la falta de lluvias dificulta la obtención de alimentos.

Pero este año la situación ha empeorado: una repentina ola de calor originada por el cambio climático ha provocado que las manadas de grandes mamíferos huyan hacia el norte de África. Siguiendo sus huellas, los 25 miembros del grupo inician la marcha.

¿Qué podrán comer a partir de ahora?

–¡Bah! ¿Esa es la prueba que he de superar? Pero si soy cazador. Esto está chupado ¡Que comiencen a temblar los mamuts! –grita entusiasmado Mauro en el papel de *Maurius*–.

Igual Mauro se ha dejado llevar por la emoción, porque difícilmente va a encontrar un mamut en plena sabana...

Después de mover el ratón del ordenador de un lado a otro sin ningún resultado, Mauro cae en la cuenta que existe una pantalla de **Ayuda**.

4 Sabana: Paisaje típico de clima cálido y de escasas lluvias. Suelen ser llanuras con poca vegetación.

5 Baobab: Árbol de gran tronco típico de las zonas áridas de África. Puede medir hasta 30 metros.

Ayuda

Antes de emprender la aventura, tienes que tener algunos aspectos en cuenta:

- Primero, debes elegir un personaje.
- Después, has de seleccionar un objeto que te ayudará a afrontar tu viaje. Si quieres lograr la máxima puntuación, sólo con él habrás de superar la prueba propuesta.
- En el caso de necesitar ayuda extra, podrías elegir entre diversas opciones:
 1. Seleccionar otro instrumento de tu lista.
 2. Intercambiar uno de tus objetos por el de otro jugador.
 3. Pedir ayuda a otro personaje.
 4. Utilizar la carta “Destapa la Historia”.
 5. Hablar con un personaje del pasado.

Cualquiera de estas posibilidades puede ayudarte a superar la prueba. Pero ¡cuidado! Puede disminuir tu puntuación o llevarte a una situación imprevista.

–Ya está claro, para comenzar elijo la flecha de punta de sílex y ¡a cazar! –dice Mauro– ¿A qué estoy esperando?

Y vuelve a centrarse mentalmente en el Valle del Rift, a miles de kilómetros y años de donde él se encuentra.

La tribu está reunida para decidir la mejor forma de alimentarse. Han hecho un alto en el camino para pasar la noche. Una vez que han montado tiendas hechas con ramas y pieles de animales, comienza la reunión. Todos los miembros de la tribu están invitados a participar. El primero en hablar es el

chamán. Por su edad y su capacidad de adivinación, le corresponde el honor de iniciar la conversación:

CHAMÁN.-Nunca antes habíamos vivido una situación semejante. La selva se retira día a día ante el avance del calor y la sabana. Los árboles, entristecidos, pierden sus hojas y sus frutos. Los animales huyen ante el suelo ardiente. Y nosotros tras ellos.

Pero ¿qué hay tras las montañas? Ninguno de nuestros antepasados marchó tan lejos. No sabemos qué encontraremos más allá. Quizá el sol y la luna no quieran acompañarnos en este viaje. Mi propuesta es esperar y pedir a la Diosa de la Fertilidad⁶, madre de los seres vivos, que todo vuelva a ser como antes.

La mayoría de la tribu asiente ante las palabras del chamán. Él, mejor que nadie, conoce los caprichos de la naturaleza porque puede contactar con los espíritus. Pero aún así, el grupo teme a esta amenaza desconocida y el apoyo no es unánime⁷.



Desde el otro lado del ordenador Mauro ve cómo se desarrolla la escena. No le ha convencido en absoluto el argumento del chamán. Le recuerda al consejo de su abuelo “¡ponte la bufanda!”: prudente pero sin ninguna emoción. Ahora llega su turno para dar su opinión.

MAURIUS CAZADOR.- Con todos mis respetos, chamán, las peticiones a la Diosa Madre no serán suficientes para alimentar a toda una tribu.

6 Fertilidad: Capacidad de dar vida.

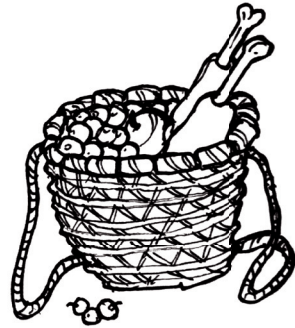
7 Unánime: Cuando todos los miembros de un grupo están de acuerdo.

Nuestro grupo cuenta con expertos cazadores. Si los animales huyen, ¿por qué no corremos tras ellos como depredadores que somos? ¿No nos alimentamos de carne? ¿No tenemos veloces piernas para perseguirlos? ¿Acaso nuestras armas no están lo suficientemente afiladas para alcanzarlos?

Se escuchan algunos vítores⁸ cuando Maurius acaba de hablar. Sus compañeros apoyan esta iniciativa más activa. Es bien conocido el éxito de los cazadores en sus expediciones de caza. Siempre apresan grandes piezas que comparten. El ruido de los estómagos comienza a ganar posiciones. La tribu se encuentra en una situación desesperada.

Pero aún existen opiniones diferentes a las expresadas por el momento:

CURANDERA.- Estoy de acuerdo con el chamán. Debemos ser pacientes. La Diosa Madre siempre nos ha ofrecido la naturaleza para alimentarnos. Por tanto, deberíamos continuar con este ritual para mejorar nuestra situación.



Sin embargo, Maurius, tu propuesta no me parece tan acertada: ¿Cómo aguantará toda la tribu el ritmo de una cacería que no sabemos cómo acabará? Me parece mejor alimentarnos de pequeños animales y raíces que están a nuestro alcance.

—¿Raíces y pequeños animales? —dice Mauro sarcástico⁹. Se trata de dar de comer a una tribu hambrienta, no de preparar una merienda en el jardín de infancia.

8 Vítores: Gritos de ánimo.

9 Sarcástico: Persona que utiliza la burla o la ironía para ofender a alguien.

Está claro que no le gustan las medias tintas. O todo o nada. Mauro considera que es mejor arriesgarse, sobre todo si se cuenta con más de una vida (como su avatar *Maurius*).

Ante la falta de un acuerdo, la tribu decide una solución intermedia: los hombres jóvenes acompañarán a *Maurius* en una batida¹⁰ de antílopes. Son los últimos mamíferos que han visto por la zona. Mientras tanto, las mujeres, niños y personas mayores permanecerán cerca del campamento buscando hierbas, frutos y raíces. Por su parte, el chamán realizará un retiro en una cueva para iniciar los rituales de fertilidad.

Maurius acepta la decisión de la tribu porque le beneficia: si los miembros del grupo que retrasan la expedición no les acompañan, cazarán más rápidamente grandes animales. De esta forma demostrará que su propuesta es la más acertada. Y ¿quién sabe? Igual, a pesar de su juventud, lo consideran como futuro jefe de la tribu.

La batida comienza al día siguiente. Cinco cazadores se ponen en marcha con sus lanzas preparadas: las puntas de sílex afiladas, los tendones bien anudados a las cañas. *Maurius* se decide por este objeto. Poco más llevan como equipaje porque la velocidad es su mejor arma.

Por la mañana, un conjunto de huellas y excrementos les indican que un grupo de antílopes está cerca. Los animales detectan el olor de los cazadores y emprenden la huida. A pesar de no poder ver a los cuadrúpedos, el grupo de *Maurius* sabe perfectamente hacia dónde se dirigen. Durante dos días con sus noches se dedican a seguir el rastro de la manada de antílopes. Aunque son buenos rastreadores¹¹, los animales han iniciado una carrera salvaje bajo el calor sofocante.

10 Batida: Acción de explorar una zona buscando a alguien o algo.

11 Rastreadores: Personas que son capaces de seguir el rastro y las huellas de un animal.

El tercer día el cansancio hace mella¹² en los rastreadores. En esta carrera sin fin, han acabado sus provisiones de frutos y carne seca. Maurius es consciente de que usar su segundo objeto le restará puntos pero no ve alternativa. Sin embargo, se les ha llenado la tripa de un temor casi palpable: el miedo a las montañas. Nunca antes han perseguido a un animal pendiente arriba. No saben cuánto podrá durar aquella agotadora aventura.

Maurius mantiene el mando y la orientación, sin plantearse si se ha equivocado en su decisión. Tiene un objetivo y no quiere fracasar delante de la tribu. Cuando el grupo comienza a perder la esperanza, los antílopes, totalmente exhaustos, aparecen en su campo de visión. Un esfuerzo más y lo habrán conseguido. La manada nota la persecución humana y huye despavorida haciendo uso de sus últimas fuerzas¹³.

-¡Mierda! -maldice Maurius ante su falta de previsión-. ¿Y si los pierdo en el último momento? ¡No puedo dejarlos escapar!

De repente, el relieve se pone a su favor: una gran brecha se abre en la montaña, creando un abismo delante de ellos. Algunos antílopes no tienen tiempo de retroceder y caen por el desfiladero¹⁴. Difícilmente sobrevivirá ninguno. Maurius lanza un grito de alegría. Cae de rodillas agotado. ¡Lo han conseguido! Ahora tan solo les queda bajar por las piedras y recoger a los animales muertos.

Una luz roja en la pantalla saca Mauro del juego. En un principio piensa que indica la superación de la aventura. Pero no. Es un aviso:

Aviso

Has logrado cazar los animales necesarios para alimentar a la tribu. Pero has de superar el siguiente obstáculo: ¿Cómo podrás transportarlos y llegar a tiempo para alimentar al grupo?

12 Hacer mella: Afectar.

13 Despavorida: Asustada, con miedo.

14 Desfiladero: Paso estrecho entre montañas.

Mauro no se ha detenido a pensar en ese aspecto. Pero es cierto que Maurius se encuentra muy alejado del campamento. Y por tanto, técnicamente, no ha solucionado el problema.

–Si estuviera Nicolás aquí... Él siempre sabe cómo salir de estos aprietos –dice Mauro algo agobiado–.

Su amigo se encargaba de los planes estratégicos, mientras que él los llevaba a la práctica. Esta vez, no tendrá aliados fuera del juego.

Tras desechar varias ideas, Maurius decide aprovechar todas las lanzas de sus compañeros. Quiere construir una especie de litera. Con ella podrán transportar la caza. Pero al primer intento, las lanzas se parten ante el peso de los antílopes.

Mauro está furioso por el imprevisto. Ha elegido un personaje fuerte y experimentado en estas aventuras. Pero no es suficiente.

El grupo de cazadores es muy reducido para cargar con todos los antílopes. Maurius no tiene más remedio que recurrir a una solución alternativa: cortar la carne con la punta de sílex y seleccionar los pedazos más jugosos. Dejará el resto para los animales carroñeros¹⁵.

Pero esta nueva tarea, les obliga a permanecer en ese espacio estrecho hasta la noche. Despedazar animales lleva su tiempo.

El viento del anochecer les lleva gruñidos de leones. Han olido la sangre. Los cazadores comprenden el peligro al que deberán enfrentarse. Con tanta actividad no se han molestado en buscar un refugio para la noche. En la oscuridad no podrán defenderse de las fieras.



15 Carroñeros: Animales que se alimentan de los restos de animales muertos.

No tiene otra salida. Mauro decide utilizar el tercero de los objetos: el equipo para encender fuego. Con esta decisión restará puntos de la partida. Pero el grupo de Maurius necesita de una hoguera para ahuyentar a los depredadores. Ya están cerca. Los cazadores no sobrevivirán en un espacio desconocido. Únicamente el fuego los protegerá.



Por fortuna, el grupo descubre una saliente rocosa donde encender una hoguera y esperar a la llegada del alba¹⁶. Todo este tiempo, los leones se mantienen a cierta distancia. Rugiendo, pero sin atreverse a acercarse. Cuando las primeras luces iluminan el cielo, los leones abandonan su espera. Solo entonces los rastreadores cargan la carne y emprenden la larga marcha hacia el campamento.

Triunfante, Maurius lidera la expedición. El agotamiento se refleja en sus rostros. Reconoce por fin el grupo de árboles donde está acampada la tribu. Los niños corren a su encuentro, felices de verlos. ¿Pero dónde está el resto de la tribu?

Cuando los rastreadores se encuentran a unos metros, observan a la tribu reunida en círculo. Las mujeres y ancianos que han permanecido en el campamento, hablan y ríen animosamente. En cuanto los ven, se levantan para ayudar a los recién llegados.

Prueba superada

¡Has alimentado a la tribu! Pero no eres el ganador de la aventura.

La pantalla emergente informa a Mauro del final de la partida, pero obviamente no con el resultado que espera.

16 Alba: Momento del día en el que sale el sol.

–¿Qué? ¿Por qué? Solo habré perdido algunos puntos por encender fuego. Y la cacería ha ido a las mil maravillas... –grita Mauro sin salir de su asombro–.

Decide seguir leyendo en su ordenador:

Todas las opciones propuestas por los personajes son válidas. La puntuación se reparte entre todos los participantes.
--

–¿Dónde se va a comparar un buen filete de carne con una raíz polvorienta o una figurilla de una mujer desnuda? Seguro que al chamán y a la curandera no se les ha ocurrido nada mejor para alimentar a la tribu –vocifera mientras golpea el teclado con rabia–.

Mauro no puede con tanta indignación. Está convencido que se merece un final mejor. Apaga el ordenador de malas maneras y se va dando un portazo. La bicicleta le está esperando en el portal. Tan solo quiere pedalear y perderse en la callejuelas del pueblo hasta que llegue septiembre.

Resuelve el enigma:

Mauro está equivocado. Las tribus de esta época no consideraban al cazador como el protagonista más interesante de la historia.

Las sociedades prehistóricas eran más igualitarias que las de épocas posteriores.

Cada personaje tenía su papel en esta obra que pasó a llamarse Prehistoria: cazadores, recolectores, chamanes y curanderas... Todos eran importantes. La alimentación variaba en función del lugar y cualquier recurso era bienvenido.

Por ejemplo, se han encontrado pruebas de que hace 250.000 años en el Cabo de Buena Esperanza (Sudáfrica) los grupos humanos se alimentaban de moluscos, un recurso abundante en las costas. En otros lugares, parte importante de la alimentación provenía de la recolección de frutos. Lógicamente, era menos arriesgado recoger raíces y moluscos que perseguir animales mucho más grandes que tú.