

nivel **B1+** audiolibro colección novela histórica

El lugar de la garza blanca

JUAN MIGUEL
AGUILERA

COLECCIÓN NOVELA HISTÓRICA

Autor: Juan Miguel Aguilera

Coordinación editorial: Carmen Aguirre

Supervisión pedagógica: Emilia Conejo

Glosario y actividades: Emilia Conejo

Diseño y maquetación: rosacasirojo

Corrección: Rebeca Julio

Ilustración de cubierta: Códice precolombino

Ilustraciones: Juan Miguel Aguilera

Locución: Xavier Miralles

© Difusión, Centro de Investigación y Publicaciones de Idiomas, S.L., 2011

ISBN: 978-84-8443-744-4

Depósito legal: B-5469-2011

Impreso en España por T. G. Soler

www.difusion.com

Índice

Cómo trabajar con este libro	6
---------------------------------	---

<i>El lugar de la garza blanca</i>	7
------------------------------------	---

Notas culturales	87
------------------	----

Glosario en inglés, francés y alemán	90
---	----

Actividades	99
-------------	----

>escudo
chimalli



>traje de guerra
tlahuiztli

>macana
macuahuitl

Novela Histórica

El lugar de la garza blanca

«El destino de tus hijos no está en mis manos, sino en las manos de los dioses. Si tienen edad para combatir, serán sacrificados a Huitzilopochtli, si aún no la tienen, servirán como esclavos en Tenochtitlán»

Teonahuac, jefe azteca,
a Nalaalau, jefe maya

Cómo trabajar con este libro

La colección **Novela Histórica** se acerca a diferentes períodos clave de la historia de España y Latinoamérica a través de novelas amenas y adaptadas al nivel de los estudiantes.

Para facilitar la lectura se incluye al final de cada página un glosario en español de las palabras y expresiones más difíciles, y al final del libro, un glosario de las traducciones al inglés, francés y alemán.

A lo largo del texto se han marcado en color morado algunas palabras y expresiones que hacen referencia a aspectos relacionados con la cultura o la historia del mundo del español, y que se explican en la sección de notas culturales.

Cada novela termina con una serie de actividades que sigue la siguiente estructura:

- a) «Antes de leer». **Actividades para realizar antes de empezar a leer.** Ayudan a activar los conocimientos previos sobre el tema.
- b) «Durante la lectura». Actividades destinadas a **pautar la comprensión de los diferentes capítulos.**
- c) «Después de leer». Propuestas variadas que permiten **poner en práctica la comprensión auditiva y de lectura, la expresión oral y escrita, la interacción oral y escrita y la mediación.** Se trata de actividades abiertas que se pueden adaptar a las necesidades de cada lector.
- d) «Léxico». Actividades para la **sistematización, la profundización y la ampliación del vocabulario.** Tienen el objetivo de favorecer un aprendizaje estratégico y la mayoría son de carácter abierto.
- e) «Cultura». Sección dedicada a **profundizar en algunos de los temas culturales** que plantea el libro.
- f) «Internet». En esta última sección se proponen **páginas web interesantes** para seguir investigando.

Capítulo I

Teonahuac

El capitán **azteca** Teonahuac participó en las **embajadas** en la ciudad enemiga de Chiapán. Entonces advirtieron a sus habitantes de que se acercaba el ataque azteca y repartieron regalos entre ellos. Pequeños escudos¹, macanas —unas espadas de madera planas, con afilados² pedazos de obsidiana en los bordes— y adornos de plumas³.

Los aztecas declaran así la guerra, llevando regalos a sus enemigos, especialmente armas para que puedan defenderse. Green que la guerra es una prueba en la que los dioses son los jueces, y a los dioses les gusta que sea una lucha justa y equilibrada, donde los dos bandos tienen las mismas posibilidades de ganar.

—Estos regalos demuestran nuestra buena voluntad hacia vosotros, gente de Chiapán —les dijo Teonahuac. Es un hombre de mediana edad, vestido con un traje cubierto de plumas. Sobre su cabeza lleva un casco⁴ que representa un águila con la boca abierta—. Pero, si decidís seguir siendo nuestros enemigos, destruiremos todo vuestro reino. Quemaremos⁵ vuestras casas y venderemos como esclavos a los

GLOSARIO

¹ **escudo**: arma para protegerse ² **afilado**: cortante ³ **pluma**: pieza que cubre el cuerpo de un ave ⁴ **casco**: protección para la cabeza ⁵ **quemar**: echar al fuego

pocos que sobrevivan. Oíd mis palabras, hombres valientes de Chiapán, porque vosotros sois los que vais a luchar y a sufrir las heridas y el dolor de la guerra. Vosotros, no vuestro rey. Y este es nuestro último aviso.

Pero las advertencias y las amenazas⁶ no sirvieron de nada, y los dos ejércitos se encontraron por fin en una enorme llanura entre la selva y el gran río Tarasco.

El ejército azteca atraviesa la selva chiapaneca como una gran serpiente silenciosa. Teonahuac camina al frente de los **guerreros águila**. Cuando los chiapanecas están lo suficientemente cerca, Teonahuac da la orden de atacar y los aztecas avanzan.

Se oyen las caracolas⁷ de guerra junto con los gritos de batalla que imitan el aullido⁸ de diferentes animales. Los miles de guerreros cruzan corriendo el terreno que los separa y levantan nubes de polvo⁹ que ocultan el sol. Los chiapanecas esperan cantando canciones de guerra. Golpean¹⁰ sus escudos redondos con las macanas o desafían¹¹ a los aztecas con burlas¹².

Los guerreros de ambos bandos chocan como dos olas en mitad del mar, cada una de ellas formada por miles de hombres que gritan con furia. Por todo el campo se escucha el ruido de las armas al chocar. Las macanas lanzan chispas¹³ al golpear entre sí con violencia.

El ejército chiapaneca retrocede¹⁴ un poco en el primer momento, pero resiste como una muralla flexible de escudos y macanas. Devuelven con ferocidad los golpes aztecas.

La confusión es total, los guerreros de ambos bandos luchan entre gritos y polvo mientras las jabalinas¹⁵ cruzan sobre sus cabezas. Se lucha en cientos de combates individuales. El choque de las macanas se convierte en un sonido continuo. El

GLOSARIO

⁶ **amenaza**: intimidación ⁷ **caracola**: concha de caracol marino grande ⁸ **aullido**: sonido largo y triste de algunos animales ⁹ **polvo**: partículas de tierra ¹⁰ **golpear**: dar un golpe ¹¹ **desafiar**: provocar ¹² **burla**: acto para dejar en ridículo a alguien ¹³ **chispa**: partícula de fuego ¹⁴ **retroceder**: ir hacia atrás ¹⁵ **jabalina**: arma parecida a una lanza larga

objetivo de la lucha no es matar al enemigo, sino derrotarlo e inmovilizarlo. Por ello, a los guerreros los acompañan pajes¹⁶ que atan¹⁷ con cañas¹⁸ a los vencidos.

Teonahuac aprieta con fuerza su arma, cubierta ya de sangre. Acaba de derrotar a su último enemigo y, mientras uno de sus pajes lo ata de pies y manos, busca a otro al que enfrentarse. Oye un grito a su derecha y, al volverse, ve a un chiapaneca que se lanza contra él. Teonahuac esquivo el primer golpe de la macana de su enemigo y contraataca. Golpea al chiapaneca, que lo para con su escudo y devuelve el ataque con ferocidad. Teonahuac retrocede.

Los ojos de su enemigo brillan. Es un hombre de edad avanzada, con el pelo gris, pero fuerte como una roca. Mientras ataca, sonríe desdeñoso¹⁹ bajo las plumas y el jade²⁰ que adornan su cabeza. Es evidente que pertenece a la nobleza de Chiapán. Un gran guerrero, sin duda.

La lucha continúa durante un buen rato sin que gane o pierda ninguno de los dos. Entonces, Teonahuac coge la macana con las dos manos y vuelve a atacar a su enemigo. Esta vez, el escudo redondo del chiapaneca se rompe por la fuerza del golpe. Sin detenerse, Teonahuac gira sobre sí mismo y golpea al guerrero de Chiapán en la cara.

El golpe es brutal. Cae hacia atrás, medio inconsciente, sangrando por la boca.

Inmediatamente, los pajes de Teonahuac se lanzan sobre él. Mientras uno le ata las manos con unas delgadas cañas, el otro le ata los pies. Luego, lo agarran por el pelo gris y lo arrastran hacia la retaguardia²¹. El chiapaneca le grita a Teonahuac.

—¡Noble azteca, te pido que oigas mis palabras! ¡Oye lo que tengo que decirte!

GLOSARIO

¹⁶ **paje**: criado de un señor ¹⁷ **atar**: unir con una cuerda o similar ¹⁸ **caña**: tallo de algunas plantas que sirve para hacer cuerdas ¹⁹ **desdeñoso**: que muestra desprecio ²⁰ **jade**: piedra utilizada para fabricar armas y adornos ²¹ **retaguardia**: parte de detrás de un ejército

Teonahuac hace un gesto a sus pajes para que se detengan y se acerca al vencido.

—Has luchado noblemente, hombre de Chiapán. Acepta ahora tu destino²², que es ir a nuestra ciudad de **Tenochtitlán** y ser sacrificado²³ al dios **Huitzilopochtli**.

—Acepto mi destino, ya que nuestro combate ha sido justo ante tus dioses y los míos. Mi nombre es Nalaalau, y soy como tú de una familia noble. No te pido nada para mí, pero en honor a nuestra nobleza te ruego que no permitas que mis hijos sean esclavizados. Mis dos hijos deben tener un destino mejor.

Teonahuac levanta una mano para ordenarle callar.

—Tu suerte y la de tu ciudad, y la de toda tu gente, quedó decidida cuando no aceptasteis la oferta de amistad de la **Triple Alianza**. El destino de tus hijos no está en mis manos, sino en las manos de los dioses. Si tienen edad para combatir, serán sacrificados a Huitzilopochtli, si aún no la tienen, servirán como esclavos en Tenochtitlán.

—Pero, noble señor...

El guerrero azteca ya no quiere seguir escuchándolo. Ordena a sus pajes que lo lleven con sus otros prisioneros. Luego regresa al combate, que continúa hasta la noche.

Los aztecas lanzan flechas²⁴ de fuego que alcanzan los tejados de las últimas chozas²⁵ de la ciudad de Chiapán, y sus defensores arden²⁶ entre las llamas. Los guerreros águila entran en la ciudad como animales salvajes. Nadie puede detenerlos. Incendian, saquean²⁷, matan sin piedad a cualquier anciano, mujer o niño que se enfrenta a ellos.

Ese fue el terrible final de la batalla del río Tarasco, el fin de la ciudad de Chiapán y el principio de una vida de esclavitud para muchos de sus habitantes.

GLOSARIO

²² **destino**: futuro ²³ **sacrificar**: matar como ofrenda a los dioses ²⁴ **flecha**: arma que se lanza ²⁵ **chozo**: cabaña ²⁶ **arder**: quemarse ²⁷ **saquear**: (dicho de los soldados) robar