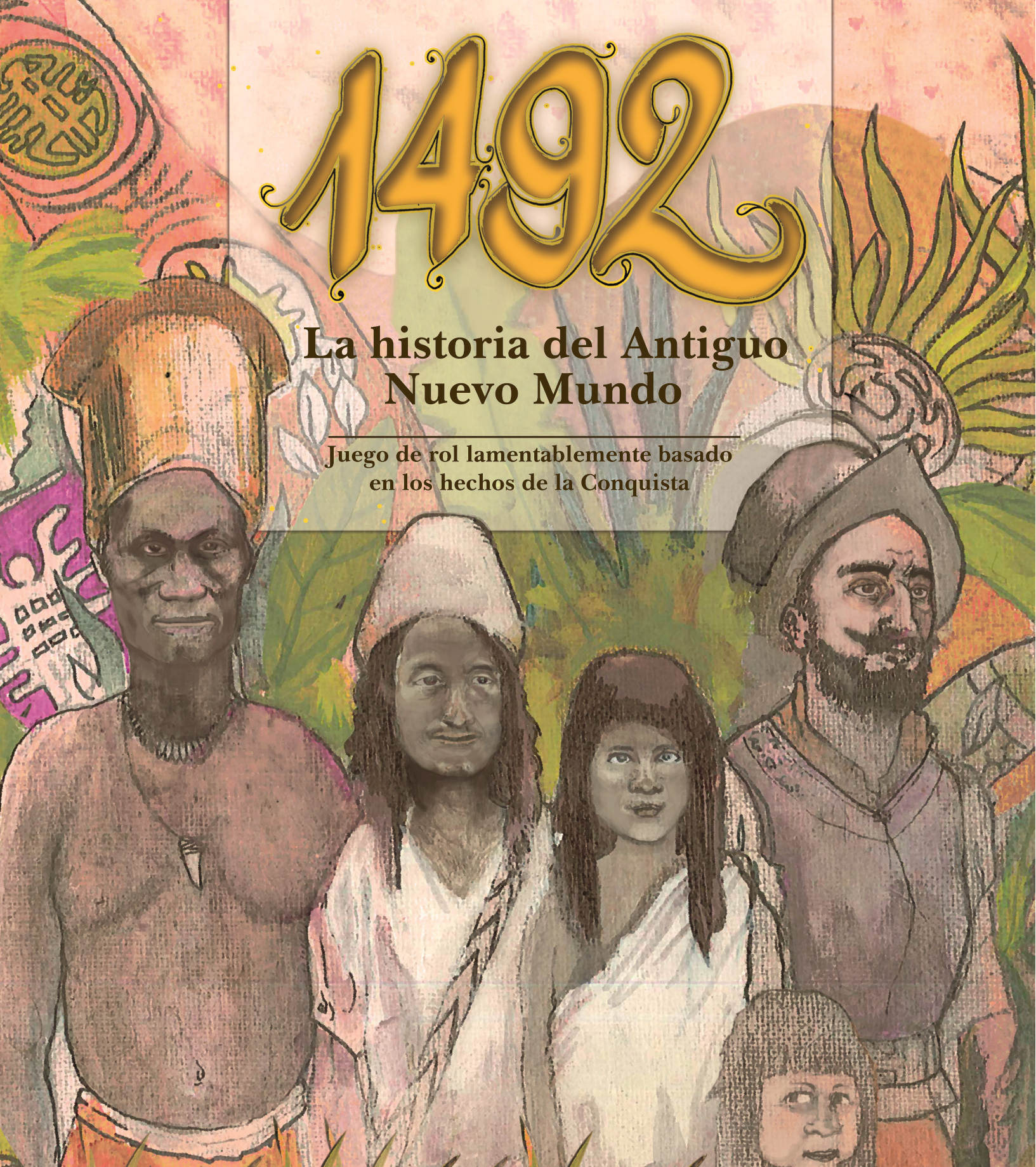


1492

La historia del Antiguo Nuevo Mundo

Juego de rol lamentablemente basado
en los hechos de la Conquista



BOGOTÁ
CREATIVA.
ACTIVA Y
DIVERSA



BOGOTÁ
HUMANANA

1492:
LA HISTORIA DEL ANTIGUO
NUEVO MUNDO



1492: LA HISTORIA DEL ANTIGUO NUEVO MUNDO

JUEGO DE ROL LAMENTABLEMENTE BASADO EN LOS HECHOS DE LA
CONQUISTA DE LA ACTUAL AMÉRICA

COLECTIVO DIGNITE: LA GENTE DEL TUNJUELO

Beca de Apoyo del Concurso Laboratorios de Cultura Democrática

Programa de Estímulos Bogotá Creativa y Diversa 2013

Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá

Creadores

Manuel Guillermo Pontón Leguizamón

José Alejandro Rodríguez Alarcón

Jasbleady Castañeda Solano

Ilustraciones

Santiago Molano Jaramillo

Ilustraciones complementarias

Lina Estefanía Mosquera, Ana María Sáenz Peñas, Andrés Fernández, Erika Ortiz Díaz y

Manuel Guillermo Pontón

© Alcaldía Mayor de Bogotá
© Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte
Dirección de Regulación y Control
Subdirección de Control de Gestión

Primera edición, diciembre de 2014

Gustavo Petro Urrego
Alcalde Mayor de Bogotá

Clarisa Ruiz Correal
Secretaria de Cultura, Recreación y Deporte

Carmen Yolanda Villabona
Directora de Regulación y Control

Diana Sandoval Chaparro
Subdirectora de Control de Gestión

Ana María García
Miguel Arias
Germán Gómez Eslava
Equipo Profesional de la
Subdirección de Control de Gestión

Álvaro Castillo Garzón
Coordinador de publicaciones de la
Oficina Asesora de Comunicaciones

Coordinación editorial

Javier Beltrán

Diseño, diagramación y armada electrónica

Elizabeth Ayala Puerto
Jaime Beranyer Sanabria Lara
www.crisalida.us

Diseño de carátula

Jaime Beranyer Sanabria Lara;
Ilustración: Santiago Molano Jaramillo

Impresión

Imprenta Nacional de Colombia

Impreso y hecho en Colombia

ISBN: 978-958-8877-07-5

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en sistema recuperable o transmitida en ninguna forma o por ningún medio magnético, electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros, sin previo permiso escrito de los editores.

Agradecimientos



Entendemos esta obra como una creación colectiva de sus autores, de quienes nos dieron ánimo, de quienes nos apoyaron y sobre todo de quienes nos han inspirado. Agradecemos al grupo Bakatá Walkers, Dark Word y a los jugadores de rol por ser los inspiradores en nosotros de la idea del juego de rol como alternativa para la enseñanza y pedagogía de nuestra historia, por enseñarnos a jugar y por develarnos los secretos del juego.

Agradecemos a su vez al Hate Antonio Daza Kulchavita, a Leonardo Hernández, a la profesora Dinah Ashanty Bashír y al maestro Agustín Lao Montes, por mostrarnos el camino que han recorrido nuestros pueblos ancestrales, y por permitirnos caminarlo.

Agradecemos a la maestra Liliana Gaitán, líder del Club de Astronomía Julio Garavito Armero, y a los compañeros que constantemente participan en las actividades de La Gente del Tunjuelo.

Agradecemos a Germán Gómez Eslava, quien ha sido el referente de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá en este proceso.

Y en general agradecemos a todos aquellos que han revisado los borradores y nos han dado su voz de apoyo, a nuestras familias y amigos.

Somos Gente del Tunjuelo, somos agua contra la espada.

Contenido

Prólogo	11
Contexto del juego	15
Capítulo I. Sistema de juego	21
Introducción.	22
Construcción de personajes	29
Características del personaje	32
Habilidades del personaje	33
Nombres de los personajes	39
Lenguas de los pueblos	40
Oficios de los personajes	41
Capítulo II. Descripción de los pueblos	43
Pueblo kogui	44
Pueblo muisca	51
Pueblo murui	56
Pueblo nukak	60
Pueblos bantú-yoruba	64
Pueblo yoruba	68
Pueblo cristiano	71
Escenarios del juego	77
Capítulo III. El mundo de 1492	83
Personajes secundarios	84
Deidades de los pueblos	95
Armería para la aventura	107
Utensilios para la aventura	115
Flora y fauna de los escenarios	120
Enfermedades	132

Capítulo IV. Aventuras del juego	139
El cuibi muisca	140
El Dorado	150
La selva infinita	161
Buscando a Benkos Biohó	166
Anexos. Material para la aventura	175
Hoja del personaje	176
Nombres de los personajes	178
Lenguas de los pueblos	178
Oficios de los pueblos ancestrales	179
Oficios del mundo cristiano	181
Mapas	184
Fuentes consultadas	187

Prólogo

«La empatía con el vencedor resulta siempre ventajosa para los dominadores de cada momento».

Walter Benjamin



a historia se ha enseñado tradicionalmente como el relato de los vencedores, pero es tiempo de que también se escuche la voz de los vencidos. Hasta ahora la historia que narran los victoriosos se reconoce como el pasado y la memoria. Se recuerdan entonces los hechos, las glorias y los actos heroicos de una forma fragmentaria y se invisibiliza todo aquello que no encaja con las visiones dominantes de la historia.

Por su parte, los vencidos se convierten en herederos de una historia que no les pertenece, no es propia, y pierden su pasado. Sin embargo es posible entender la historia desde otra perspectiva y esa es nuestra intención, encontrar las otras voces. La manera colectiva de reconstruir los recuerdos, la tradición oral y las revisiones de las historias distorsionadas nos han permitido hoy encontrarnos con nuestro pasado, pero no es una verdad absoluta, tampoco es una nueva mentira, simplemente es un relato propio de lo que ocurrió. Este juego no pretende ser más que una «otra» historia de lo nuestro.

1492: La historia del Antiguo Nuevo Mundo fue solo un sueño hace unos años, cuando en nuestras tertulias como proceso social pensábamos en las metodologías de la reconstrucción del pensamiento propio y en las herramientas para conocer la historia de nuestros pueblos. Nos inspiramos en los jóvenes del grupo Bakatá Walkers, quienes jugaban rol en la sede de la Corporación Experimental Juvenil durante largas sesiones de sagas como *Vampiro*, *La mascarada*, *Warhammer* o *Calabozos y dragones*, títulos con los que recreaban mundos.

No obstante, nos dábamos cuenta de que todos estos juegos no son más que el reflejo de culturas distantes. Nórdicos, japoneses y norteamericanos cuentan su historia y retratan su cultura a través de estos juegos. Nos preguntamos entonces por la posibilidad de construir un juego de rol basado en nuestra historia y que permitiera desplegar la cultura propia de una forma divertida. Así nació la ilusión de poder realizarlo.

Gracias a la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte y su programa de estímulos, logramos tener la oportunidad de desarrollar esta herramienta para la comprensión y enseñanza de la historia de nuestros pueblos. El colectivo Dignite, en alianza con el proceso comunitario *La Gente del Tunjuelo*, obtuvo una de las becas en el programa Laboratorios de Cultura Democrática, lo que abrió la posibilidad de realizar este juego de rol.

Así que emprendimos una ardua investigación, en la que tuvimos que construir una ruta de trabajo. Primero, nos situamos en el periodo histórico de la conquista, entre 1530 y 1630. Posteriormente escogimos los pueblos que serían protagonistas de nuestra historia, lo que constituyó un gran reto, pues la diversidad y trascendencia de los hechos de esta época nos ofrecían infinitas posibilidades. Sin embargo debíamos decidarnos por unos pocos y optamos por los siguientes:

La gente del mundo cristiano, que en este caso será la denominación genérica para designar a los conquistadores europeos, los que, durante ese periodo, se identificaban por la fe que profesaban, aún no tenían una identidad cultural continental.

Los kogui, hoy en día un pueblo de gran importancia, dada su capacidad para preservar su tradición e historia a pesar del tiempo. Más allá de la mirada de Gerardo Reichel-Dolmatoff, la riqueza de la Sierra Nevada de Santa Marta y su cosmovisión nos hizo profundizar y entender un poco más la ley de origen.

Los muiscas, quizás el pueblo más afectado por la llegada de los conquistadores. Buscamos no quedarnos con las versiones caricaturizadas de su historia y distanciarnos de las concepciones sesgadas y erróneas que vienen desde los mismos cronistas del siglo XVI y tuvimos en cuenta la cercanía cultural existente entre los muiscas y los pueblos wiwa, kogui o ijka.

Los murui y los nukak, que han sido mal llamados huitotos y nukak-maku respectivamente. Los pueblos de la Amazonia serán denominados como ellos mismos se reivindican y no con las miradas de sus opresores o colonos.

La gente de África, denominación con la cual no pretendemos caracterizar la gran diversidad de pueblos que llegaron al territorio americano. Por lo cual decidimos, con la salvaguarda ya hecha, denominar a la gran familia lingüística bantú, con algunas de sus características como principales actores de los venidos de África. A su vez contaremos con algunos personajes del pueblo yoruba, que para la época eran pocos en el continente, entre los que se encuentran esclavos y comerciantes (agradecemos a la maestra Dinha Ashanty y al maestro Agustín Lao Montes, por la orientación brindada).

Luego de cuatro meses, aún se escapan muchas cosas, pues lo que exploramos no logra dar suficiente ilustración de toda la historia. No obstante logramos sacar esta aventura adelante y este juego, como prueba piloto, se convirtió en una experiencia fascinante que ocupó nuestros días, noches y madrugadas.

1492: La historia del Antiguo Nuevo Mundo es una herramienta pedagógica, diversa e intercultural para la enseñanza de la historia. De antemano debemos excusarnos por todo el inmenso

mundo cultural que debimos dejar de lado. Esperamos poder continuar esta aventura y encontrar el apoyo para ello.

Así realizamos un sueño que pensamos enterrado, renació como esperamos renazca nuestra propia historia, la de los vencidos hoy vencedores. Concebimos este juego como una herramienta didáctica que inspire a más y más personas en buscar en sí mismos y en su mundo la oportunidad de transformarlo.

Maestros y maestras en las aulas de clase, hacemos entrega, procesos sociales, hacemos entrega, pueblos indígenas y afrodescendientes, hacemos entrega, seguidores del rol, hacemos entrega.

Contexto del juego



El Imperio otomano, en 1453, tomó bajo su control las costas orientales del mar Mediterráneo, y con la toma de la ciudad de Constantinopla se rompieron los caminos comerciales del mundo cristiano y los pueblos del Oriente medio y lejano Oriente. Este avance otomano tuvo como consecuencia el debilitamiento militar y económico (escasez, alzas de los precios de muchos productos) de los reinos cristianos en el Mediterráneo.

Las rutas comerciales orientales por las que se transportaban las mercancías, el oro y las especias a los pueblos de Italia y Castilla se volvieron difíciles de transitar. Por ello, la búsqueda de una ruta alternativa que no tuviese que ir por el Mediterráneo determinó el cambio de eje de circulación de las mercancías del Mediterráneo al Atlántico. Encontrar nuevas rutas que llevasen al mercado del mundo antiguo se convirtió en una tarea prioritaria para los cristianos.

En 1479 se firmó el tratado de Alcáçovas, ratificado en Toledo en 1480 entre los reinos recién aliados de Castilla y Aragón y el creciente reino de Portugal. Este acuerdo de repartición del mundo para su conquista permitió a Castilla y Aragón la exploración, establecimiento y dominación de las rutas en el mar Mediterráneo.

En Sevilla, Lisboa o La Coruña, se dieron cita milenarias tradiciones marítimas que recogían la experiencia mediterránea de fenicios, griegos, romanos y árabes y los aportes de vikingos, bretones y flamencos del norte del mundo cristiano. Puertos como el de Barcelona y Valencia se transformaron en centros de intercambio y grandes construcciones de barcos. Los fondos de la Corona se destinaron a grandes empresas militares en el Mediterráneo, como la conquista de Nápoles y Grecia, para intentar dominar el territorio italiano.

En 1497 La Corona autorizó a los particulares para que realizaran empresas conquistadoras, con las únicas condiciones del pago del quinto (o 20% de las riquezas obtenidas), como tributo a las coronas de Castilla y Aragón; además, que las tierras encontradas pasen a ser tierras de la Corona y todos los habitantes de ellas, sus súbditos. Se hacían capitulaciones entre el rey y un particular, contrato por el cual se autorizaba a este a conquistar un territorio concreto en un plazo de tiempo determinado.

Aventureros y guerreros se beneficiaron con esta forma de contrato para que viajasen al Nuevo Mundo. Se emprendieron así, en 1500, las primeras expediciones financiadas por la banca privada del mundo cristiano, cuyos principales prestamistas y financiadores fueron los bancos alemanes y florentinos. La empresa conquistadora se realizaba a crédito.



Las primeras expediciones llegaron a las hoy islas de las Antillas, que a su vez se constituyeron en la plataforma para la avanzada sobre las tierras firmes o tierras continentales. En este mismo contexto los capitanes de dichas expediciones recibieron la autorización de realizar las denominadas «empresas de rescate», que no fueron otra cosa que tomar el oro de los nativos.

Quienes viajaron en estas empresas conquistadoras no fueron los burgueses, los banqueros o los nobles del mundo cristiano, sino los llamados «hidalgos en decadencia», todos aquellos mercenarios que sostuvieron la guerra contra los infieles moros en la reconquista de la península Ibérica y quienes en más de una ocasión participaron en las cruzadas contra los otomanos en extremo oriente. Este cuerpo de expertos guerreros, hábiles en sus prácticas de alianzas y traiciones, en el momento de la con-

flagración se quedaron sin más que hacer por lo que se dedicaron a presionar a la monarquía y a los empresarios a permitir y financiar empresas bélicas al Nuevo Mundo.

En últimas, las empresas expedicionarias fueron financiadas por gente acaudalada, ya fueran banqueros, burgueses emergentes, comerciantes y, en menor medida, nobles. Estas expediciones debían contar con la participación y autorización de la coronas de Castilla y Aragón y contrataban a hidalgos y demás mercenarios y guerreros de diferentes latitudes que estuviesen dispuestos a todo con tal de recuperar la altísima inversión consiguiendo grandes riquezas, y así regresar al mundo cristiano con la posibilidad de hacer parte de las clases altas de sus reinos.

La corona se ve obligada a dar su consentimiento e inicia la implementación de «contratos de capitulaciones», según los cuales, antes de iniciar las expediciones, se acuerdan de antemano el reparto de las ganancias.

A estas alianzas entre hidalgos, la corona y los banqueros se les denominó «las huestes», que no eran más sino las sociedades con fines utilitarios, en donde cada integrante aporta una suma de dinero o especies, pertrechos o su vida misma como fuerza de trabajo, todo esto a cambio de una retribución o ganancia que se distribuye según el aporte si la expedición resultaba exitosa.

La conquista de los territorios continentales se inició en 1520, por medio de expediciones que ya contaban con la experiencia del saqueo de las islas de Caribe, en donde el oro existente en los ríos de las islas de las Antillas y las noticias de tierras ricas en metales preciosos aumentaron la sed de riqueza. Para este momento las expediciones a «tierra firme» se multiplicaron y se componían de entre seis a quince embarcaciones repletas de conquistadores, armas y esclavos africanos.

En el antiguo Nuevo Mundo, o continente americano, como se le llamó desde las épocas de la conquista, han vivido en armonía con la naturaleza diversas culturas ancestrales, pueblos que a través de milenarias migraciones habían llegado al continente americano poblándolo de diversidad y riqueza étnica. Desde la Patagonia hasta el Polo Norte han existido incontables culturas. En 1492. *La historia del antiguo Nuevo Mundo* hemos escogido algunas:



En la Gran Sierra Nevada encontramos a los kogui, pueblo milenario descendiente de los antiguos tayronas, pacíficos y sabios protectores del corazón del universo, quienes por tiempos inmemorables habían vivido en paz con los demás pueblos indígenas del Caribe y compartían pacíficamente los territorios de la Gran Sierra con los pueblos ijka y wiwa.

En los territorios del centro de la cordillera Oriental se ubicaron los muiscas, quienes con una población mucho mayor constituyeron una especie de confederación en su gobierno.

En las profundas selvas bautizadas con el mito de las Amazonas aún perviven los pueblos mui y nukak, los que gracias a la profundidad de sus selvas nativas lograron superar la prueba histórica de la conquista. Sus historias, lejanas en el tiempo y transmitidas oralmente, se representan a través de mitos y leyendas. Sin embargo, es de resaltar que su misma existencia representa modos de vida alternativos a los impuestos en nuestras gentes desde 1492 y nos permiten reconocer su importancia e incluso la necesidad de aprender de ellos las formas de relación entre los seres humanos y la naturaleza.

Las historias de nuestros pueblos indígenas no han sido como las historias de Occidente, pues en ellas los conflictos y guerras no tienen la trascendencia que han tenido para los europeos, sus instituciones no han surgido con la intención de acumular riquezas, ni de dominar al otro, por ello en la historias indígenas no hay grandes batallas, ni grandes reinos, simplemente historias de mitos que enseñan las cosas más simples pero importantes de la vida y que son el producto de la reflexión de cientos de generaciones.

EL JUEGO DE ROL

Es un juego de interpretación de personajes que se ubican en situaciones complejas y problematizadoras. Participan de tres a diez personas que se deciden vivir una aventura narrada, orientada y dirigida por un director de juego. Las aventuras de *1492: La historia del Antiguo Nuevo Mundo* están basadas en los hechos del periodo de la conquista antes mencionado.

Cada participante del juego representará uno de los personajes de la historia, que estará guiada por las normas determinadas en este libro y por la moderación del director de juego. Cada personaje pertenece a un pueblo, y se le otorgan rasgos físicos y habilidades. Con el paso del tiempo, desarrollará las cualidades psicológicas y emocionales. De esta manera se irá construyendo la historia de vida del personaje interpretado, para que el jugador durante el transcurso de la aventura responda según el carácter de su personaje.

El director de juego no posee un personaje para el desarrollo de este. Él es el encargado de crear el ambiente de la aventura y ser el garante de que las reglas y situaciones del juego se desarrollen. Es decir, se encarga del cuándo, cómo y dónde ocurren las acciones del juego.

Además, es quien maneja los personajes no jugadores, que son aquellos personajes que tienen interacción con los personajes jugadores en un momento específico de la aventura, sin que estos sean personificados por un jugador.



En el primer capítulo de este libro se encuentran las reglas y normas para el desarrollo del juego y las formas de construcción de los personajes, que deben ser plasmadas en la hoja de personaje que tendrá cada uno de los jugadores.

En el segundo capítulo, se harán las descripciones de cada uno de los pueblos del juego —kogui, muisca, murui, nukak, yoruba, bantú, cristiano— y las descripciones de los escenarios en los que se desarrollarán las aventuras del juego.

En el tercer capítulo, se encuentran todos los elementos que construyen el mundo de *1492*, los personajes no jugadores, los dioses de cada uno de los pueblos, las armas y los utensilios, los animales y las plantas, las enfermedades y todo lo necesario para construir y explorar esta aventura.

En el cuarto capítulo, se presentan las aventuras que servirán de guía para construir la experiencia del juego. Es decir, el director de juego tendrá una guía de cómo construir su historia a partir de cada uno de los lugares y pueblos del juego. En las historias se encuentran «El cuibi muisca», «El Dorado», «La selva infinita» y «Buscando a Benkos Biohó».



CAPÍTULO I



SISTEMA DE JUEGO

Introducción



Un juego de rol es una herramienta didáctica, un pasatiempo y casi que un estilo de vida. En los últimos años ha tomado mucha fuerza en los jóvenes del mundo. Entre la infinidad de juegos que actualmente existen, podemos resaltar *Warhammer*, *Dungeons and Dragons* y *La Mascarada*.

Este tipo de juegos tiene una estructura sencilla, en la que prima el uso de la imaginación. Más allá de las complicadas reglas, se privilegia que los jugadores propongan soluciones a las situaciones que enfrentan en el juego. *1492: La historia del Antiguo Nuevo Mundo* es un juego de aventura, en el que se pondrán a prueba habilidades en un mundo regido por la muerte, el conflicto y las intrigas.

Se necesita de un director de juego que «narre» la historia, maneje los personajes no jugadores (todo tipo de personajes con los que se encuentren los jugadores) y defina las situaciones; es algo así como el dios en la aventura. Pueden participar de tres (3) a diez (10) personas en cada mesa de juego, siguiendo las instrucciones del director.



PRELIMINARES

Para jugar *1492. La historia del Antiguo Nuevo Mundo* se requiere completa disposición para aprender sobre tu pasado, sin temor de actuar o imaginar distintas alternativas para sortear las situaciones que se presenten.

Además, es necesario el libro *1492. La historia del Antiguo Nuevo Mundo*. Allí se encontrarán las reglas de juego, cómo construir tu personaje, los pueblos del mundo, los lugares y mapas, los dioses y las armas, entre otros. Es una guía práctica y sencilla para el director de juego y los jugadores.

Si bien se busca que con muy poca información el juego se pueda llevar a cabo, es recomendable que la persona que quiera ser el director de juego comience por leer completamente el libro, para que entienda el contexto histórico, los lugares, los personajes y todo lo necesario para poder desarrollar una mejor experiencia, más educativa pero sobre todo más divertida.

Se debe contar con un par de dados, uno de veinte (20) caras y otro de seis (6) caras. El director de juego debe encargarse de ellos, pues son la herramienta para sortear las situaciones que ocurren durante la aventura y para definir las características de los personajes jugadores, el resultado de negociaciones, los combates y las habilidades, entre otros.

Otro elemento importante para el juego es la hoja de personaje que cada jugador debe tener y que viene como anexo al final del libro. El director de juego debe multicopiarla para que cada jugador al comienzo de la aventura caracterice allí su personaje. Una vez la hoja de personaje se ha completado, pertenecerá a cada uno de los jugadores. Teniendo el libro leído, los dados listos y las hojas de personajes, se puede empezar la aventura.

Teniendo tus elementos básicos, puede haber otros que ayuden a mejorar la experiencia y hacerla más real: un tablero donde rueden los dados, un mapa de los lugares de la aventura (hay varios mapas anexos al final del libro), pero cada director de juego puede construir sus propios mundos según las aventuras que desee narrar.

Puede haber algunas figuras miniaturas de los personajes con los que se representen mejor las situaciones; incluso se puede crear accesorios, como trajes, objetos e incluso música que ambienten la época.

EL DIRECTOR

Prevía lectura del libro base, debe asumir la tarea de conducir el juego y debe tener los dados de 6 y 20 caras para cada partida. Su tarea es guiar a los jugadores en la construcción de sus personajes, para lo cual entregará las hojas de personaje correspondientes al número de jugadores y narrará la aventura que enfrentarán los personajes. Inicialmente el director puede empezar con las aventuras que trae el libro, luego podrá crear sus propias aventuras.

El director maneja los personajes no jugadores, es decir todos aquellos con los que interactuarán los personajes durante la aventura. El director debe propiciar que la experiencia resulte divertida y tener criterio para brindarles a sus jugadores elementos educativos y experiencias entretenidas. El libro contiene el mundo, y el director de juego solo debe apropiárselo y manejarlo de la forma más conveniente; su responsabilidad es grande, pues cuanto mejor logre integrar los elementos del juego, podrá crear mejores situaciones. Debe ser un buen narrador, de modo que haga posible que los jugadores se transporten a cada situación.

LOS PERSONAJES

Son escogidos por cada jugador. Son el vehículo por el cual cada persona se transporta al mundo de 1492 (el director de juego debe apoyar esta elección para darle dinamismo al juego). Hay que tener en cuenta que los personajes pueden morir durante la aventura, por lo que se debe proteger la vida de cada uno de ellos y construirlo de la manera más conveniente. En el siguiente capítulo se detallará a fondo la construcción de personajes.

LOS TURNOS

Son establecidos por el director de juego y es la oportunidad para que actúen los jugadores. Después de que se define la situación, cada jugador debe decidir qué hacer. El director de juego puede utilizar diferentes opciones: empezar por su izquierda o derecha, o asignar turnos aleatoriamente. Inclusive puede adelantar turnos a algún jugador mientras que alguno de los personajes toma una decisión o sancionar a algún jugador quitándole turnos de acción. El director de juego debe procurar que cada jugador actúe y el juego tenga el mayor dinamismo posible.

LOS DADOS

Se usarán dos dados únicamente (hay juegos de rol que emplean más de dos dados de diversos números de caras). En este juego se usarán un dado de 20 caras y uno de 6 caras.

El dado de 20 caras se utiliza para la construcción de las características de los personajes, como fuerza, carisma, destreza y sabiduría, que son utilizadas aun más que las habilidades generales durante el juego.

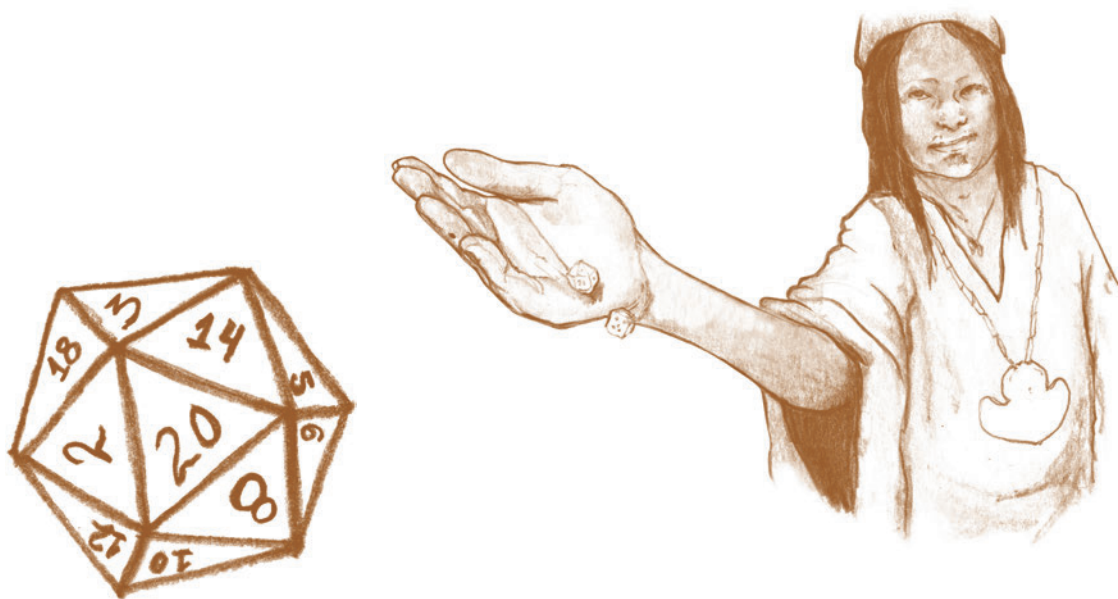
También se utiliza para situaciones de interacción con personajes no jugadores, midiendo qué tan bien se lleva el jugador con estos en una escala de éxito de 1 a 20, en la que 1 es pésimo o nulo y 20 es éxito.

Para resolver acciones complejas, se lanza el dado de 20 que medirá la posibilidad de éxito, siendo 1 el peor resultado y 20 el éxito total. Si al lanzar se saca 1, 2 o 3, la acción compleja que se desarrolla será un fracaso y el director de juego lanzará un dado de 6 caras, cuyo resultado será el daño causado al jugador por su acción fallida y los puntos de salud que se le restarán.

En situaciones de combate, cuando un jugador ataque, lanzará un dado de 20 para medir el éxito en su golpe; 1, 2, o 3 es un resultado pésimo, de modo que el ataque saldrá en su contra. En ese momento el director de juego debe lanzar un dado de 6 para medir el daño que se ha causado el jugador en su ataque fallido y resolver la situación.

El dado de 6 caras se utiliza cuando un personaje no jugador ataca a un jugador, el daño que este infringe en los puntos de salud se calculan de acuerdo al resultado del dado.

También se usa cuando fallan las acciones de los jugadores al sacar 1, 2 o 3 en su lanzada del dado de 20 caras, en las acciones o combates. El director de juego lanza un dado de 6 para calcular el daño que se autoinfringen los jugadores al sacar este resultado.



USOS DE LOS DADOS

Número de caras del dado	Usos
20 caras	<p><i>En los diálogos:</i> mide la interacción y el resultado del carisma con los personajes no jugadores.</p> <p><i>En las acciones:</i> mide el éxito de las acciones difíciles o complejas que realiza cada jugador.</p> <p><i>En los combates:</i> mide el éxito del ataque realizado por el jugador.</p> <p><i>En la construcción de personaje:</i> señala las características de cada personaje y mide la desventaja que tiene tu personaje.</p>
6 caras	<p>Lanzadas fallidas de 20: mide el daño causado por acciones o ataques fallidos.</p> <p>Ataque de los personajes no jugadores: mide el éxito y o el daño causado por personajes no jugadores contra los jugadores.</p> <p>Quita cordura, cuando un evento traumático ocurre.</p>

Resultado del dado de 20 caras	Desenlace de la acción (diálogo, acción y combate)
1,2,3	Fracaso total. El director de juego debe lanzar un dado de 6 para medir el daño que se autoinfringe en la acción y decide lo que debe ocurrir en la situación.
4,5 y 6	Fracaso en la acción. No se autoinfringe daño.
7,8 y 9	La acción es realizada de manera muy inadecuada. El jugador corre el riesgo de fracasar en el futuro.
10,11 y 12	La acción es realizada de manera graciosa, torpe y poco astuta.
13,14 y 15	La acción es realizada sin mayor trascendencia; pasa desapercibida.
16,17 y 18	La acción es realizada de manera adecuada y contundente.
19 y 20	La acción es realizada con total éxito.

SITUACIONES

Durante la aventura se van presentando una serie de situaciones que mantienen a los jugadores en constante interacción con el juego, intentando buscar las mejores oportunidades para lograr los objetivos, descifrar los enigmas o ganar un combate.

Cada situación tiene un nivel de relación de los personajes con el contexto (ambiente, geografía, clima, animales y plantas) y, de estos, con los no jugadores (nativos, cristianos, africanos). Además existe constante interacción entre los mismos jugadores, pues generalmente los juegos de rol son colaborativos y del trabajo en equipo depende gran parte del éxito o fracaso de las aventuras.

DIÁLOGO

Los jugadores dialogarán entre sí y también con los personajes no jugadores, que pueden ser un aldeano, un negrero, una haba kogui, etc. Del desarrollo de las conversaciones dependerá el éxito en algunas situaciones. Por ejemplo, lograr que una tribu se haga aliada, obtener información sobre algo en particular, conseguir mejores objetos o perfeccionar habilidades. El éxito de estas situaciones puede medirse interactuando con el director de juego, mientras este interpreta al personaje no jugador o con un simple lanzamiento de dados para medir su carisma.

ACCIONES

Hay dos niveles. El primer nivel corresponde a aquellas acciones cuya dificultad no amerita lanzar dados, como por ejemplo caminar distancias cortas, hablar con algún aldeano, observar el escenario, etc. El segundo nivel corresponde a las acciones que ameritan lanzar dados para medir el éxito de estas, como por ejemplo nadar en un río caudaloso, trepar árboles, montar a caballo, atacar a un enemigo, convencer a un nativo o engañar a un fraile. En ocasiones como estas, se lanza un dado de 20 para medir el éxito. En resumen es el director de juego quien decide la dificultad de la acción, es decir si amerita o no lanzar dados.

COMBATES

Un buen estratega sabe que es mejor evitar el enfrentamiento directo y prefiere solucionar los problemas por otras vías. Sin embargo, por esos días la violencia era la ley que traían los invasores. De tal modo que son frecuentes los enfrentamientos a muerte en el antiguo Nuevo Mundo. En este mundo contrastan la hermosa diversidad de su paisaje con la atmósfera de engaño, embustes, traición, despojo, violación y muerte.

Cuando es inminente el combate, el director de juego define de manera detallada las posiciones de los actores y actrices de la escena, las fortalezas y debilidades de cada uno, los objetos cercanos, el contexto, etc. El combate se inicia cuando alguna de las partes lanza un ataque. Los jugadores al atacar lanzan un dado de 20 para medir el éxito de su ataque. Cuando atacan los personajes no jugadores, el director de juego lanza un dado de 6 para medir el éxito de su ataque y el daño causado por él. Si los jugadores se enfrentan, lo hacen lanzando un dado de 20, siendo estas de las más cruentas experiencias y con las posibilidades más cercanas a morir.



Construcción de personajes

Para construir cada personaje, cada jugador debe tener a la mano su hoja de personaje y un lápiz para trabajar en ella, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

Nombre del jugador: corresponde a su nombre real, con nombre y apellido. Esto servirá para que el director de juego tenga una referencia de quién es el jugador cuando tenga la hoja de personaje en sus manos.

Nombre del personaje: cada jugador puede escoger cualquier nombre para su personaje, siguiendo la lista que encontrará posteriormente en este mismo capítulo.

Pueblo al que pertenece: cada jugador encontrará el grupo al que pertenece su personaje en el siguiente capítulo. Es muy importante que realice la elección de acuerdo con sus gustos y preferencias. Cada pueblo tiene unas habilidades y desventajas que le dan puntos extras a favor o en contra durante su aventura en el juego.

Oficio: se refiere a la labor del personaje en el juego. Encontrará una lista de oficios propios de cada pueblo más adelante. El oficio sumado con las habilidades de cada pueblo le darán 2 puntos de habilidad y -2 puntos de desventajas,

Lengua: cada personaje tendrá una lengua madre, que es la de su pueblo. A su vez, puede escoger otra lengua de su preferencia. A lo largo del juego podrá aprender otras más.

Deidad: cada pueblo tiene un dios o grupo de dioses que guían sus formas de pensar, actuar y ver el mundo. Esto es muy importante en cuanto permite de alguna manera dar identidad a los pueblos y a cada jugador. Cada dios sumará puntos en dos habilidades generales. Al escoger un dios, hará un lanzamiento de un dado de 6 caras; este puntaje se sumará a la habilidad general que el dios provea.

Edad: la edad del personaje también es importante; esta se traduce en la cantidad de años que ha vivido el personaje. Por lo tanto, de acuerdo con la edad, varían la agilidad, la experiencia y los conocimientos.



Género: puede ser femenino, masculino u otros.

Altura: es necesario recordar que los seres humanos pueden medir entre 1,40 y 2 metros en promedio.

Peso: una buena idea es que sea proporcional a la altura del personaje. Si es muy delgado u obeso, esto traerá consecuencias para la salud.

Características: son cuatro: fuerza, destreza, sabiduría y carisma. Cada una de estas proporcionan ventajas y oportunidades frente a las situaciones que se presenten. Se debe escoger el grado de las características lanzando un dado de 20 caras; si el resultado es menor de 10, se pone en la hoja de personaje el resultado que dio el dado; si es mayor de 10, hay que restar 4 puntos al resultado obtenido.

Desventajas: es necesario escoger 3 desventajas para el personaje, de acuerdo con el listado de habilidades generales. Después de elegir, hay que lanzar un dado de 6: el resultado que se obtenga será negativo; es decir $-(\text{valor de dado})$. Por ejemplo: si el jugador escoge «engañar», lanza el dado y el resultado es 5, -5 será el valor de desventaja que tiene en dicha habilidad.

Salud: todos los jugadores tendrán 30 puntos de salud inicial. Si la salud llega a 0 por golpes, heridas, enfermedades o venenos, el jugador morirá. La salud es algo muy importante en este juego, pues no hay que olvidar que 1492 recrea las situaciones de una época en la que la muerte y la enfermedad estaban al acecho. Conservar los puntos de salud será prioritario a la hora de cruzar ríos, páramos y selvas y de realizar combates. Si se pierden puntos de salud en algún evento del juego, el jugador debe dedicar tiempo a curarse antes de continuar para recuperar los puntos perdidos.

Hidratación/hambre: la hidratación es algo muy importante, esto garantiza una buena salud. Es importante que el jugador lleve algún recipiente con agua y alimento, si sabe que en el lugar donde está no es fácil obtenerlos. La hidratación/hambre tiene un valor inicial de 20 puntos que se pueden ir perdiendo durante los



viajes largos y extenuantes. Si el valor llega a 0, irá menguando su salud a un ritmo acelerado, determinado por el director de juego. No hay que olvidar consumir agua potable, pues consumirla en algunos lugares puede conllevar fuertes enfermedades.

El director de juego puede lanzar un dado de 20 para calcular el tiempo caminado, las distancias y la cantidad de hidratación/hambre que determinado jugador perdió.

Cordura: se inicia con 20 puntos. Es necesario conservarlos, pues es muy difícil recuperarlos. Caminar por varios días y en territorios desconocidos, con enemigos al acecho, entre bestias rondando y a merced de enfermedades puede generar cierto grado de locura. Es importante mantenerse cuerdo durante el desarrollo de tu aventura.

Los puntos de cordura pueden perderse en eventos que afecten la salud mental: ser torturado, presenciar la muerte o la violación de algún familiar, perderse en la selva o en los ríos o ver morir un compañero. Para recuperar la cordura, se deben pasar largos periodos de tranquilidad y reposo. Sin embargo, el poder de la palabra de consejo de los abuelos sabedores puede acelerar el proceso.

Enfermedad: en el transcurso de la aventura, se puede contraer algún tipo de enfermedad, ya sea por la picadura de un mosquito, beber aguas contaminadas, contagiarse de la enfermedad de otra persona, ser atacado por un animal, etc. Cuando el jugador adquiera una enfermedad, esta se apuntará en la hoja de personaje y, según su gravedad, el director de juego decidirá cuántos puntos de salud se reducirán por cada turno.

Habilidades generales: cada jugador empieza con 40 puntos de habilidades generales, que deben ser distribuidos entre las 44 habilidades generales que propone el juego. Cada jugador debe pensar estratégicamente cómo usarlas, pues un punto puede hacer la diferencia entre la vida y la muerte en el transcurso de la aventura. Cuando haya decidido cómo usar sus 40 puntos, hay que poner los números en la casilla frente a cada habilidad. Debe tenerlas presentes durante el juego para cada reto al que se enfrente.

Utensilios/armas: cada personaje puede llevar objetos durante su aventura. No obstante, estos responden a las limitantes humanas para llevar peso. Inicialmente tendrá 6 puntos de carga (en el listado de objetos se verán los objetos propios de cada pueblo y su uso). Cada objeto tiene determinados puntos de carga. El límite es 6, de modo que se deben elegir los objetos de la manera más adecuada antes de empezar el viaje. En el transcurso de la aventura hay que pensar qué se lleva y qué se descarta.

Características del personaje



Carisma: cada jugador puede interactuar con otros personajes y llevarse bien con ellos. De hecho, si el puntaje de carisma es muy alto, puede convencer y hacer que la gente lo vea como un líder importante, haciéndolos sus seguidores y cómplices. Esta habilidad también aplica con animales, se pueden amaestrar y domesticar para que hagan algunas tareas que se les haya enseñado.

Destreza: esta habilidad sirve para cualquier caso: para escapar, correr, abrir candados, trepar o montar. Significa ser capaz de mover el cuerpo ágilmente frente a alguna situación que se presente, y asimismo el buen manejo de armas.

Fuerza: tiene que ver con la capacidad de generar daño con golpes, con alguna parte del cuerpo, mover objetos muy pesados y resistirlos durante mucho tiempo.

Sabiduría: es la capacidad de entender la ley de origen o la naturaleza, con amplios conocimientos sobre el medio, la vida. Se refiere a la capacidad de tomar decisiones trascendentales y a una elevada inteligencia.

Habilidades del personaje

En el siguiente listado, hay 44 habilidades que puede tener el personaje. Se debe ser estratégico al elegir las y distribuir el puntaje de la manera más adecuada, pues permitirán tener destreza y pericia en cada situación durante la aventura.

Adivinar: es la capacidad de consultar el oráculo o mecanismo de adivinación que tiene cada pueblo y por el cual se conecta a un mundo inmanente, espiritual, que gobierna las fuerzas del mundo físico.

Avistar: se refiere a la capacidad de ver algo que se encuentra a larga distancia. Cuanto más alto sea el puntaje, más detalladamente se puede hacer una descripción de lo que se ve.

Bailar: es la capacidad de mover el cuerpo según un ritmo o un sonido armónico.

Buscar: si se ha perdido alguien o algo, se refiere a la capacidad de buscar con altas probabilidades de encontrar algo. Cuanto más alto sea el puntaje, más efectivamente se encontrarán pistas para lo que se busca.

Cantar o interpretar instrumentos: es la capacidad de generar sonidos armónicos y rítmicos que cautiven los sentidos de quien los escuche.

Cazar: desde diferentes técnicas, se refiere a la capacidad de conseguir animales para alimentarse, usar su piel, sus huesos o su sangre.

Cocinar: es la capacidad de preparar alimentos, medicinas o brebajes con los elementos de su entorno.

Comerciar: es la habilidad de intercambiar productos de todo tipo con otras personas.

Concentrarse: se refiere a la capacidad de concentrar la atención para realizar una actividad, sin demoras ni distracciones.

Construir: es la capacidad de edificar cualquier arma, fortaleza, herramienta, casa o maloca con distintas técnicas y materiales. Según cuán alto sea el puntaje, mayor va a ser la calidad de la estructura de lo realizado.

Curar: es la capacidad de aliviar el padecimiento de la enfermedad propia o ajena. Según el puntaje, puedes curar desde las más sencillas enfermedades hasta las más mortíferas.



Descifrar: se refiere a la capacidad de entender y darles sentido a textos, símbolos, tejidos e imágenes.

Disfrazarse: es la capacidad de hacerse pasar por alguien más, adoptando otros aspectos y vistiendo atuendos similares para no ser descubierto. Según el puntaje y la creatividad del disfraz, es posible o no levantar sospechas con respecto a la identidad real del personaje.

Disparar: es la capacidad de accionar velozmente y con precisión armas de fuego.

Engañar: se refiere a la habilidad de mentir sin ser descubierto. Al igual que disfrazarse, es posible levantar sospechas si no se elabora un buen argumento o coartada.

Tener equilibrio: es la capacidad de transitar por una superficie sin caer o resbalar, pasar por troncos angostos, caminar por el borde de una pendiente, montar a caballo, pasar por zonas húmedas y resbaladizas, mantenerse en las ramas de los árboles y, en algunos casos, no caer al correr o caminar.

Escapar: se refiere a la destreza de fugarse siendo recursivo. Según el puntaje, el escape será un éxito o el jugador será descubierto. Esta habilidad resulta fundamental en el caso de jugadores atrapados por cadenas, sogas, enredaderas o anacondas.

Escondarse o camuflarse: es la capacidad que tiene el jugador de evitar ser encontrado o de no ser percibido por el que lo esté buscando.

Escuchar: es la habilidad de percibir sonidos e identificarlos (pueden ser sonidos de la naturaleza, conversaciones, etc.). Según el puntaje, se puede escuchar a mayor distancia y con más claridad.

Falsificar: es la habilidad de hacer pasar algún texto o símbolo por otro. Pueden ser monedas, vestidos, mensajes, señales en los caminos o firmas.

Hacer plegaria: se refiere a la capacidad de rezar, acción común a todos los pueblos, cada uno a su dios, según su forma de entender el mundo. Con un puntaje alto, se pueden obtener pequeños favores de las deidades.

Interpretar instrumentos musicales: es la capacidad de interpretar distintos tipos de instrumentos musicales, para generar sonidos agradables al oído.

Intimidar: se refiere a la capacidad de provocar temor a alguien hablando, amenazando o solamente con la presencia, sin importar el aspecto del personaje.

Hacer cerámica: es la capacidad de manipular la arcilla para hacer diferentes objetos como vasijas, platos, recipientes y esculturas.

Leer el firmamento: es la capacidad de conocer los astros y, así, de ubicarse en el espacio.

Mantenerse sobrio: se refiere a la capacidad de beber licores sin llegar a un estado de ebriedad total o perder la conciencia.

Moverse sigilosamente: es la capacidad de moverse por algún lugar sin ser detectado fácilmente, huir de bestias, no dejar rastros, no ser escuchado o visto. Es la habilidad precisa para espiar.

Nadar: se refiere a la habilidad de moverse en el agua, el mar y los ríos.



Pescar: se refiere a la capacidad de atrapar peces para usarlos como alimento.

Pintar: es la capacidad de plasmar con dibujos y colores, sobre algún tipo de superficie, una representación, una descripción o una idea del mundo.

Preparar venenos: se refiere a la habilidad extraer, de las plantas y los animales, las sustancias necesarias para preparar venenos.

Recolectar: se refiere a la habilidad de identificar y recoger buenos alimentos, plantas medicinales, frutos para la fabricación de venenos y materiales para la fabricación de armas y estructuras. Comprende la capacidad de identificar los frutos que pueden resultar dañinos.

Resistir: es la capacidad de afrontar largas jornadas de caminata, resistir el sol y la lluvia, sin agotarse con facilidad.

Saltar: se refiere a la destreza de pasar de una superficie a otra con un gran brinco (puede ser de un árbol, una casa, una montaña o alguna otra superficie).

Sembrar: es la habilidad de seleccionar las mejores semillas de las plantas, para dispersarlas en la tierra y que se reproduzcan y a su vez puedan ser usadas para la vida cotidiana. Esta acti-



vidad también comprende preparar la tierra, dejar la semilla en ella, regar agua, cosechar los frutos o apartar la mejor semilla para una próxima siembra.

Ser diplomático: es la habilidad de mantener buenas relaciones con otros jugadores y pueblos. Permite resolver conflictos de una manera tranquila, para evitar guerras y enfrentamientos.

Ser inteligente: es la capacidad de pensar rápido y utilizar el cerebro de manera eficiente, entendiendo cosas sin mayor esfuerzo.

Ser veloz: es la capacidad de moverse rápidamente, corriendo, trepando o combatiendo.

Tejer: es la habilidad de usar materiales como algodón, fique, lianas, lana de oveja, palmas, para elaborar objetos como mochilas, esteras, chinchorros, hamacas, recipientes, techos, vestidos, cobijas, redes, trampas o armaduras (sayos).

Tener puntería: es la destreza de precisar algún objeto y dispararle o lanzarle un artefacto y que este llegue exactamente en el punto justo.

Tratar con animales: es la capacidad de establecer comunicación con animales, sea amaestrándolos o evitando ser comido por ellos, por ejemplo.

Usar cuerdas: se refiere a la habilidad de usar cuerdas hechas de lianas, fique, algodón, palma, para amarrar cosas o personas o para trepar.

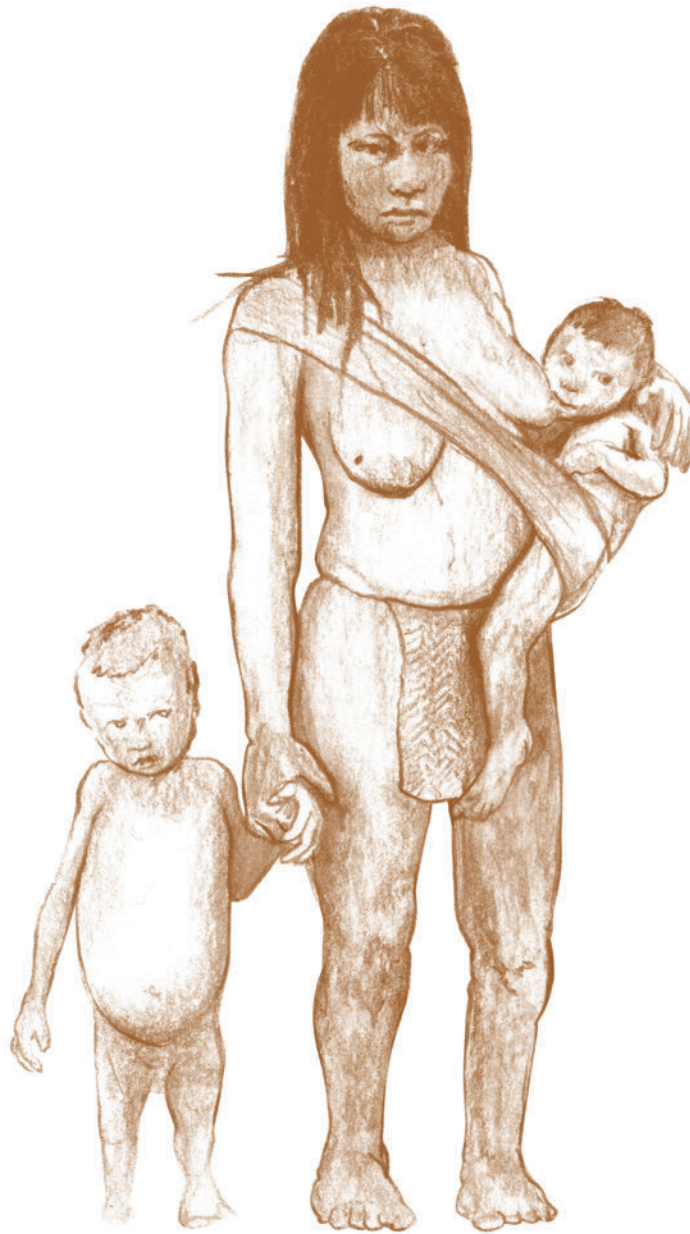
Usar plantas: es la capacidad de conocer y usar las plantas, ya sea para usarlas como alimento, medicina o veneno. Según el puntaje que se obtenga, el jugador alcanzará el éxito con relación a su objetivo.

Trepar: es la habilidad de subir árboles, riscos, puentes, montañas o casas, sin caer, con agilidad y destreza.



Nombres de los personajes

Cada personaje deberá llevar un nombre en el juego de acuerdo con su contexto y su pueblo. Por esto se anexa en una tabla un listado con los nombres más comunes de cada pueblo. Se puede elegir alguno de ellos para el personaje, o a partir de estos crear uno distinto o investigar y hallar un nombre adecuado.



Lenguas de los pueblos

En una tabla anexa encontrará las lenguas de cada uno de los pueblos presentes en las aventuras. Es necesario recordar que cada personaje solamente tiene una lengua madre, que es la perteneciente a su pueblo, y que a lo largo de la aventura podrá aprender lenguas distintas a la de su personaje.



Oficios de los personajes

Los oficios en el Antiguo Nuevo Mundo se pueden clasificar en dos. Por un lado el oficio de los cristianos, dedicados a la dominación e instauración de la corona de Castilla y Aragón en el territorio. Por otro lado, los oficios de los pueblos originarios son tareas que generalmente se realizan en comunidad y sin el sufrimiento causado por la esclavitud. La esclavitud no se considera un oficio, es una acción de dominación que no representa dignidad alguna.



Se pueden escoger hasta dos oficios (ver tabla anexa al final del libro), pero cada oficio trae consigo dos ventajas y dos desventajas en las habilidades generales del jugador. Es necesario elegir con sabiduría, más que con inteligencia.

CAPÍTULO II



DESCRIPCIÓN DE LOS PUEBLOS

Pueblo kogui



«Primero estaba el mar. Todo estaba oscuro. No había sol, ni luna, ni gente, ni animales, ni plantas. Sólo el mar estaba en todas partes. El mar era la madre. Ella era agua y agua por todas partes y ella era río, laguna, quebrada y mar y así ella estaba en todas partes. Así, primero sólo estaba la madre. La madre no era gente, ni nada, ni cosa alguna. Ella era Aluna. Ella era espíritu de lo que iba a venir y ella era pensamiento y memoria. Así la Madre existió sólo en Aluna, en el mundo más abajo, en la última profundidad, sola...».

Mito kogui de la creación

HISTORIA



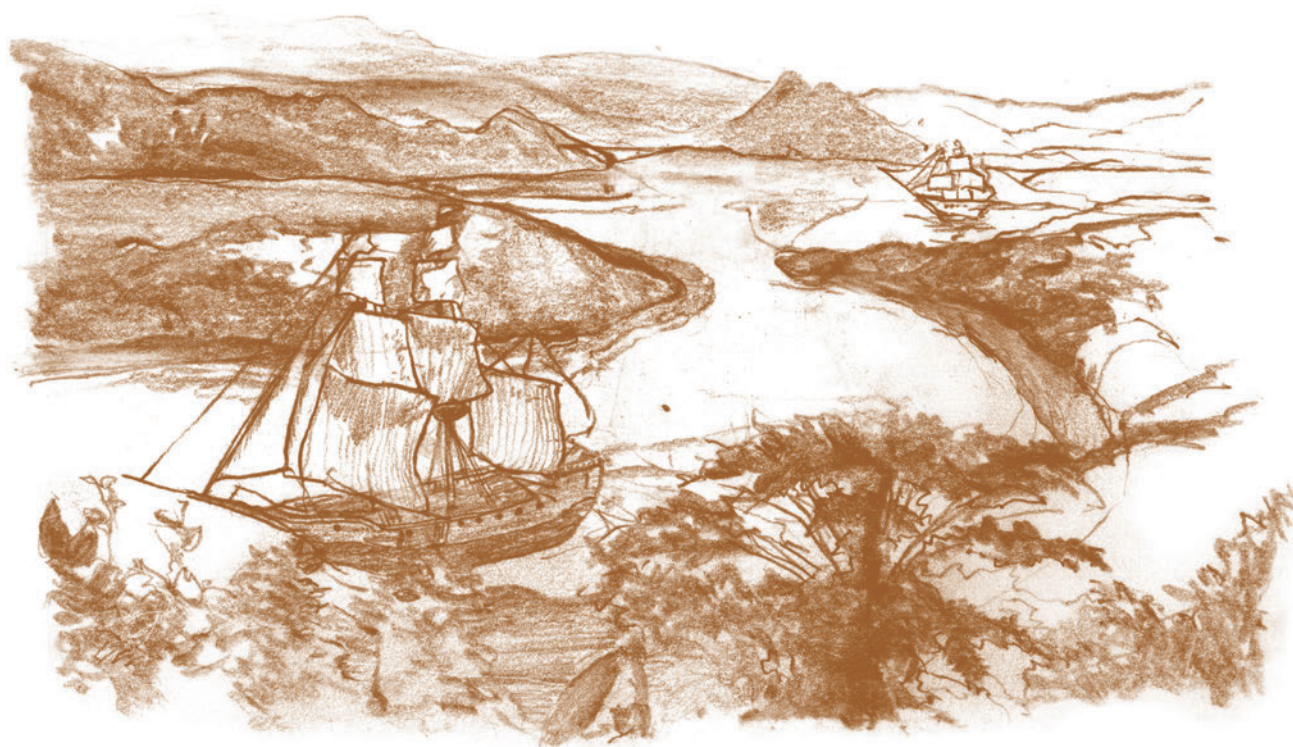
En la Gran Sierra Nevada, corazón de la tierra, vive el pueblo originario de los kogui. Su misión es mantener el equilibrio del mundo de manera espiritual. Por eso la Sierra Nevada es el corazón del mundo, para que así se mantenga ese equilibrio en la tierra, se preserve la vida y haya una verdadera armonía entre el frío y el calor, el día y la noche, el invierno y el verano, la vida y la muerte, el hombre y la naturaleza y el hombre con el hombre. El principio ordenador de este equilibrio es la ley de origen.

Todo lo que se obtiene de la naturaleza genera un desequilibrio, por lo tanto el pensar y el actuar se resumen en la búsqueda de la armonía entre los humanos y la naturaleza. La misión de cuidar el universo se cumple a través de las prácticas del diario vivir, que incluyen el cuidado de los sitios sagrados, donde moran la fuerza y fuente vital de cada uno de los seres que existen en el universo, para lo que se «paga», se «piensa» y se «trabaja» tradicionalmente. Es así como toda la Sierra Nevada es un templo sagrado y constituye el espacio que les fue entregado a los kogui desde el origen de la vida.

Por siglos los kogui heredaron de padres a hijos la tradición y la cultura, vivieron en armonía con la naturaleza y sin entrar en conflictos con sus vecinos, los pueblos ijka y u'wa. Su historia fue transmitida a través de las narraciones de los abuelos sabedores, quienes las narraban una y otra vez hasta que las generaciones siguientes las aprendían y ellos, a su vez, las narraban a sus descendientes. La historia así se convirtió en mito y leyenda. La metáfora viva en cada uno de los kogui era su memoria.

En el año 1502 de la era cristiana se vieron por primera vez extrañas naves flotando en la mar, se dieron los primeros desembarques de hombres blancos, barbados y ambiciosos. En el mismo momento de su llegada, los koguis comprendieron que estos hombres eran «hermanos menores», seres que aún no habían comprendido su relación con la madre naturaleza, seres que aún no comprendían que hacían parte de un todo. Por ello, los abuelos trataron de llevarles palabra de consejo, para enseñarles a vivir a los recién llegados. En repuesta, fueron agredidos. El pueblo kogui comprendió que se enfrentaban al mal, encarnado en persona, por lo que decidieron expulsarlo.

En 1525 llegó la expedición de hombres más grande antes vista: cientos de personas armadas y violentas llegaron a un extremo del territorio. Así fue fundada la ciudad de Santa Marta. Con su llegada, la suerte de este pueblo y de muchos otros cambió irremediabilmente. Muerte, enfermedad, hambre y saqueo se propagaron por sus territorios. Los koguis trataron otra vez de hacer entrar en conciencia a aquellos hombres, pero todo intento de volver gente a aquellos seres fue inútil: estaban sesgados y no dejaron más opción que la guerra.



Los kogui, al ser un pueblo de paz, no poseía armas para el combate, por lo que estratégicamente decidieron aislar al invasor: los asentamientos de la sierra se fueron alejando de las costas y de las ciudades fundadas por los pueblos cristianos; los sembrados fueron abandonados; el comercio con ellos, prohibido. Los koguis desde el refugio de la Sierra Nevada veían cómo su enemigo moría de hambre.

Tras casi cien años de lucha fueron derrotados por la ambición del conquistador cristiano; nunca quisieron convertirse en un pueblo de guerra y ni su superioridad numérica ni su conocimiento del territorio los pudo defender ante los perros entrenados, los caballos, las armas de acero y la pólvora de los cristianos.

Los koguis que no murieron por enfermedades como la gripe o la varicela fueron sometidos a terribles vejámenes. Los demás huyeron entre las selvas de la sierra hacia las alturas, se perdieron entre la niebla, se transformaron en bosques, se hicieron gente-piedra, se hicieron naturaleza.



CARACTERÍSTICAS



«Cuando los padres del mundo hicieron la casa en el cielo, se reunieron y bailaron y cantaron y decidieron hacer la tierra. Pero primero estaba el mar. Y el mar era la madre. La madre era pensamiento. Y el pensamiento era Aluna».

Mito kogui de la creación

Los kogui son de tez morena, piel dura y fuerte, cabellos negros, lacios y largos en hombres y mujeres. Suelen usar sus manos, fuertes y acostumbradas al trabajo, como peine. No tienen barba. Tienen pómulos salientes y labios semigruesos. Sus ojos son algo rasgados, pequeños y oblicuos y tienen una mirada inquieta y penetrante. Su nariz es ancha y sus dientes están manchados pero son fuertes, como pocos en su época. Tienen las piernas fuertes y semilargas. En su mayoría son de baja estatura. Son de espalda ancha y cuerpo fornido. Gozan de una gran resistencia física.

Los hombres visten con yakna, ropa gruesa de algodón tejido y mulla, que es una especie de camisa sin mangas. Lucen sombreros en punta, que representan la forma de la sierra, y mochilas cruzadas, una de algodón y otra de fique, la primera para los objetos espirituales (hayo, ambil, poporo, cuarzos) y la segunda para los objetos cotidianos (comida, totumas, herramientas, etc.). Sus vestidos se elaboran en telares manuales por la persona que los va a usar (no los compran ni canjean).

Las mujeres visten una tela larga que cubre su pecho y sus piernas; sin mangas, son dos telas rectangulares cogidas con cordones por debajo de las axilas. Utilizan collares de gran contenido simbólico. Los niños llevan un camisón largo sin mangas que les llega hasta los tobillos. Tejen mochilas, chinchorros, hamacas para





dormir y esteras, cestos de fique para llevar frutas, alimentos u otros objetos y redes para pescar y cazar.

Tienen grandes casas circulares de cimientos de piedra, hechas de madera y bahareque, con techos de paja o de palma. Todas las casas están interconectadas por caminos. Sus poblados tienen plazas empedradas y enormes templos. Para pasar los ríos y quebradas construyeron puentes de piedra y madera y siembran en las laderas. Las familias kogui no tienen un solo asentamiento, ya que en la extensión de su territorio se encuentran varias casas de paso.

Es raro encontrar a un kogui armado, en casos esporádicos usan el arco corto, la masa o la onda. A su vez utilizan redes y trampas. Pescan, cazan y siembran. Recogen miel de abejas y cultivan algodón, con el que fabrican sus prendas. La agricultura es una actividad

primordial; hombres y mujeres construyen chagras (huertas) para sus propios alimentos: el maíz, la batata, la yuca, los frijoles, la ahuyama, el aguacate, la coca, el fique, el tabaco, el tomate, la piña, la papaya, el ají, la malanga, el zapote, la guayaba, el níspero, el mamey, el algodón, etc. Recogen sus frutos, dejan descansar la tierra y buscan otros lugares de siembra en su territorio. El poco oro que poseen no tiene un mayor valor para ellos; son más valiosas las mantas, la sal o los cuarzos.

CULTURA

El mamo o abuelo sabedor tiene el poder de conectarse con, y de interpretar, la naturaleza. Conoce la ley de origen y es un ser sabio. Es la autoridad mayor de su comunidad y de los pequeños poblados circundantes. El mamo cuida a la gente y controla los aspectos de la vida cotidiana, los rituales, los pagamentos, la siembra, los casamientos, las defunciones, los nacimientos y las iniciaciones. Encomienda misiones especiales a los demás miembros de la comunidad, designa el makú (el jefe) y transmite los mitos, todo esto en búsqueda de sostener el equilibrio y la armonía del universo. A través del baile y el canto controla las plagas, sequías y epidemias. A través de la «adivinación» decide los asuntos de la comunidad, los viajes de los individuos y el lugar de los enterramientos.



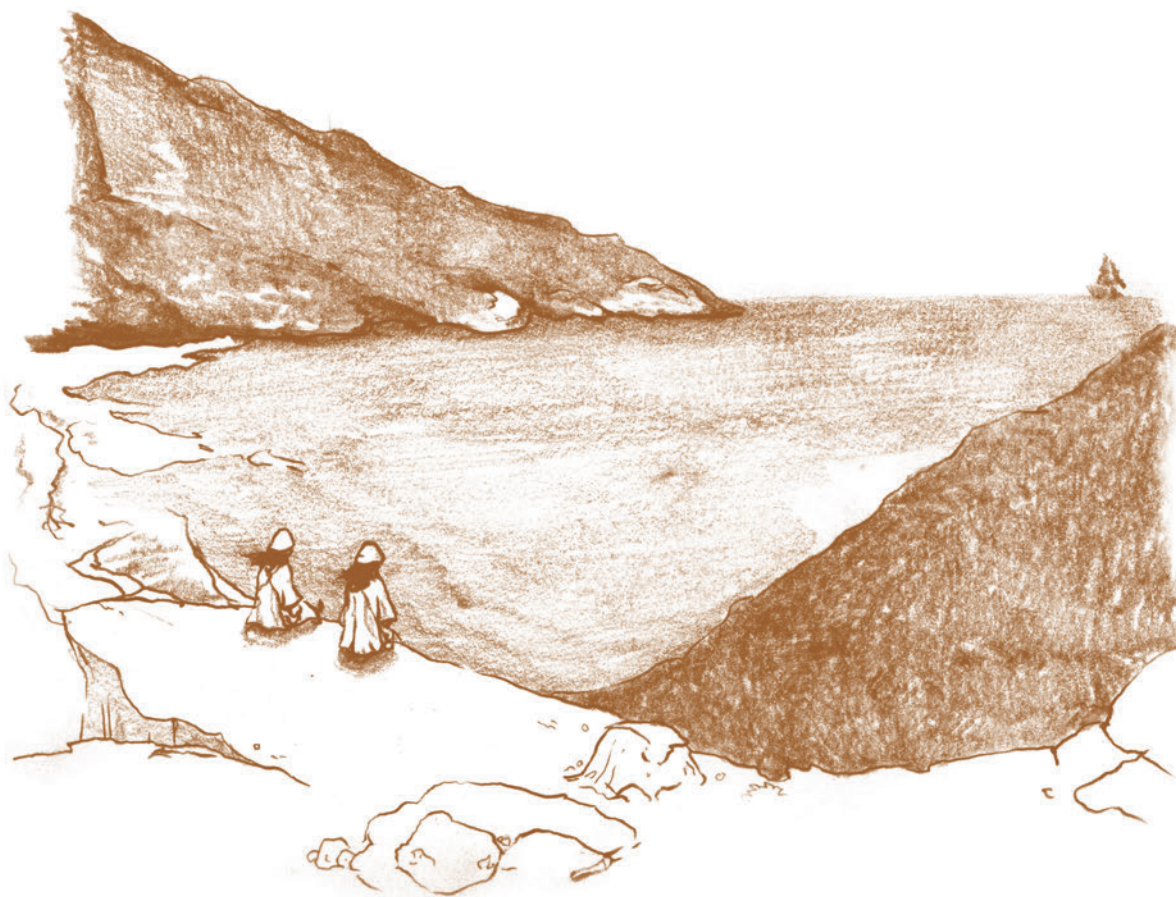
Nauma o naumas es el conjunto de abuelos mayores, por consiguiente sabedores, protectores y reproductores de la cultura. Están autorizados para dar palabra de consejo, se reúnen periódicamente en la maloca mayor y en los mambeaderos dirigidos con el mamo, quienes comparten y consultan opiniones sobre asuntos que atañen el bienestar de la comunidad y el orden universal. Estos mayores o abuelos son autoridad y son respetados por la comunidad por su conocimiento, experiencia y edad, y por la capacidad para la reflexión y la profunda meditación.

Mambear es el acto de compartir la palabra que da tradición e identidad cultural a la comunidad. Es un acto donde se aprenden los valores y tradiciones culturales. El mamo y el resto de la comunidad hablan y comentan sus sentimientos y pensamientos, para, de esta manera, pensar las acciones colectivas y actuar más acertadamente.

La comunidad se sienta en círculo en la maloca, y solo los hombres mambean. Se trata de mascar hoja de coca tostada, junto con la cal del poporo, un artefacto compuesto por un pequeño palo y un totumo. La dinámica consiste en untar el palo con la cal del poporo y llevarla a la boca, mezclándola con la sabia de la coca. Con el poporo realizan un movimiento circular sobre la boca del totumo, construyendo una pared de cal seca sobre este a medida que se va poporeando. Durante el mambeadero también se chupa ambil, que es el tabaco tostado. El acto puede durar varias horas, inclusive hasta el amanecer. Son muy pocas las horas que los kogui duermen.

Los pagamentos son actos en los cuales la comunidad, liderada por el mamo, paga a la madre tierra por beneficios que esta les ha prestado. Los pagamentos se hacen con diversos elementos, pero en especial cuarzos, en los que se trata de entregar buenos pensamientos a la madre tierra, con la intención única de incidir en el circuito energético del planeta y conservar la armonía de la naturaleza.

De los niños pequeños de la comunidad, los mamos visionan cuáles son los destinados para ser los futuros mamos; a estos niños se les denomina «cuibi». Estos niños viven en una cueva de 7 a 9 años, hacen ayuno de carne, sal y chicha; solo pueden salir de su cueva las noches que no hay luna llena y son visitados por los mamos y abuelos y de ellos reciben todos los mitos, cantos y saberes de la comunidad, aprendiéndolos de memoria. Su función primordial es preservar la historia y cultura de su comunidad, para al crecer convertirse en los mamos de su pueblo.



Pueblo muisca



«Bachué había emergido de la laguna de Iguaque, con un niño pequeño en brazos, se sentó a la orilla de la laguna y esperó que su hijo creciera, cuando este alcanzó la edad suficiente, se casaron y tuvieron muchos hijos: los muiscas.

Bachué les enseñó preceptos de paz y convivencia, les enseñó a cazar, cultivar, respetar la ley de origen. Tras haber poblado el mundo y haber dejado sus enseñanzas, la diosa volvió junto con su compañero y se convirtieron en serpientes al ingresar a la laguna sagrada de Iguaque; ese día los muiscas, a pesar de su tristeza, sabían que Bachué, su madre, era feliz».

Mito muisca de Bachué

HISTORIA

Los chibchas son la familia lingüística que se extiende desde las costas de Centroamérica, pasa por la actual Colombia y llega hasta Venezuela. Entre los pueblos que la componen encontramos a los muiscas. Si bien los kogui son los encargados de cuidar el corazón de la tierra, los muiscas son los encargados de cuidar el útero de la tierra, de cuidar la semilla de la vida, que está constituida por el agua. Desde los páramos, las lagunas, los ríos y quebradas, los muiscas protegen los portales que permiten el equilibrio y la vida. Además son el pueblo que conecta y articula a los demás. Los muiscas son un pueblo que hace las veces de bisagra y cuidadores de la diversidad, del encuentro de los pueblos, del intercambio y el trueque. De tal forma que los muiscas tienen mucho de otros pueblos, así como los pueblos con los que tienen relaciones tienen elementos de los muiscas. Aunque tengan una misión distinta, comparten mucho con los pueblos de la Sierra Nevada.

CARACTERÍSTICAS

Los muiscas tienen tez morena, piel dura y fuerte, cabellos negros, lacios y largos. Tienen pómulos salientes y labios semigruesos. No tienen barba. Sus ojos son algo rasgados, y son pequeños y oblicuos, de mirada inquieta y penetrante. Tienen la nariz ancha, chata y aguileña. Los dientes están manchados pero son fuertes, como pocos en su época. Sus piernas son fuertes y semilargas. Son de baja estatura tienen la espalda ancha y un cuerpo robusto. Gozan de una gran resistencia física.

Visten ropas sencillas. El oro no se considera un objeto suntuoso o de lujo y se trata más bien de un elemento espiritual bastante importante, que además es un transmisor muy potente de información, funcional para hacer pagos o estar en conexión permanente con la madre tierra. Los hombres se envuelven con una manta en sus hombros, o solo en su hombro derecho, y les llega hasta debajo de la rodilla. Las mantas generalmente son de color blanco y tienen hermosos tejidos simétricos, que representan la familia y la estirpe de quien la porta. Portan dos mochilas y mantas de carga para sus trabajos cotidianos, con diferentes tipos de sombreros tejidos en fique y otros elementos.

Las mujeres visten con una manta llamada chiricate, que se ciñe en la cintura con el chumbe, haciendo las veces de falda, y otra manta unida en el frente por un gancho, sobre los hombros tapando el pecho, como una blusa sin mangas.



Los muisca construyen bohíos circulares, con diversos diámetros, de 2 a 20 metros, que se ubican con relación al cosmos, y su vez de manera armoniosa con el resto de construcciones. La estructura descansa sobre un palo central (tamui) y múltiples vigas en forma circular, dependiendo del ancho del bohío. El techo puede ser de palma boba o paja. Las paredes están hechas de caña brava, amarradas con cuerdas de fique y cubiertas con barro para hacer tapias de bahareque.

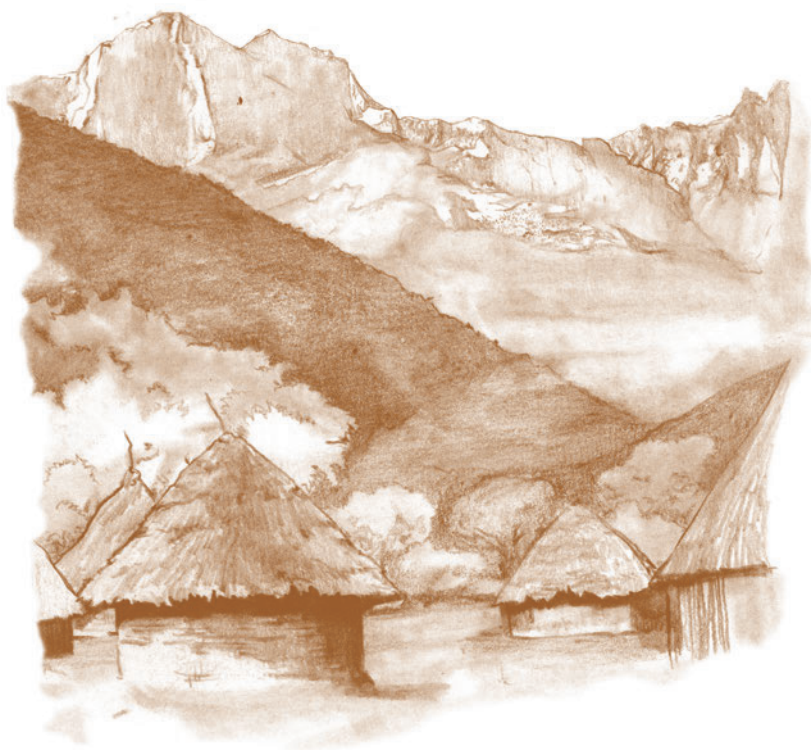
Se pueden clasificar tres tipos de bohíos: el primero habitacional, el segundo la maloca o templo sagrado y el tercero donde descansa el mamo.

CULTURA

El gran territorio muisca está dividido de manera armónica, de modo semejante al cosmos. Un territorio representa el sol, tierra del Zipa de Bacatá, y el otro representa la Luna, tierra del Zaque de Hunza. El funcionamiento de estos territorios se asimila desde el comportamiento de los astros. Los muiscas tienen un sistema muy complejo de ordenar basados en el agua, por ello se dice que el agua es la verdadera ordenadora del territorio.

A su vez tienen una relación social parecida a la de los kogui, sin embargo persisten diferencias. Así tenemos que el abuelo sabedor es el encargado de recordar la ley de origen, quien tiene el conocimiento de las plantas sagradas de la medicina, cura el espíritu para cuidar el cuerpo, recuerda los mitos la cultura misma y da la palabra de consejo y designa el mayor en los mambeaderos. A su vez la mujer sabedora, o haba compañera del abuelo sabedor, tiene el manejo y conocimiento del tejido. Es la persona que logra concretar las acciones de las personas; por medio de la palabra enseña y hace; es la palabra dulce y conciliadora en los pueblos muiscas.

El líder comunitario es para los muiscas como el maku de los kogui (los cronistas los llamaron caciques e hicieron una descripción según la cultura europea). En cambio, este personaje es más parecido a ese líder nativo de la comunidad que establece las relaciones sociales del grupo, asigna las tareas y es respetado y reconocido por su comunidad y por los otros pueblos.





El «guecha» o guerrero muisca, fuerte, determinado y ágil, era el encargado de la defensa de su pueblo ante el ataque de los pueblos vecinos. Ellos cumplen una función de centro cultural, o multicultural, sobre todo por su ubicación geográfica. De cabellos cortos y prestos al combate cuerpo a cuerpo, sus principales armas son el quesque, la masa y la lanza. Su objetivo no es atacar, sino permanecer en los límites del territorio muisca y repeler las duras incursiones de los panches y de los pijaos.

Los niños muiscas son formados en malocas llamadas cucas, donde aprenden los mitos y la ley de origen y se convierten en sabios desde pequeños con la instrucción de las mujeres y los abuelos. También entre ellos se eligen a los que desempeñarán los roles de abuelo sabedor en el futuro.

Para llegar a ser abuelo sabedor, se debe pasar por todo un proceso de formación que se inicia entre los 8 y los 11 años de edad, tiempo durante el cual se forman durante 12 años, viven y estudian en las cucas, donde solo tienen contacto con los abuelos, quienes a través de la oralidad transmiten todos los valores y saberes, de generación en generación.

Los muiscas no ven la edad por años; en cambio se distinguen por: «muchacho que ya lleva pampanilla», «muchacho que lleva su madre a cuestras», «hombre que ya tiene mujer»... Apelan más al ciclo de la vida que a los años.

El pueblo muisca es un pueblo pacífico, por lo que no ha desarrollado armas de combate, una industria bélica, ni un pensamiento de guerra. Sin embargo, mantenían frecuentes disputas con los pueblos panches y muzos. Donde se destacaron los denominados Güechas como los encargados de afrontar estas situaciones. En las ocasiones en que los muiscas debían ir a la batalla pretendían ante todo infundir miedo a sus adversarios y ser disuasivos al combate, para lo que se acompañaban de tambores, flautas de hueso y caracoles, y con gritos y cánticos amenazadores intentaban la disuasión.

Sus armas de guerra en realidad son más instrumentos para la caza, como por ejemplo la lanza de madera, larga, delgada y terminada en punta utilizada para la pesca, los punzones de hueso, utilizados para degollar a las presas cazadas, el quesque o tiradera, muy similar a la onda, y las ondas en sí mismas, y los arcos pequeños, con flechas de madera (sin veneno).

Además de las músicas desarrolladas en épocas de conflicto, los muiscas en sus festejos y ceremonias hacen uso de diversos instrumentos como ocarinas, fotutos, trompeticas de cerámica, flautas de hueso y caracoles marinos. También están los caramillos o capadores, los sonajeros y maracas, las flautas de caña y los tambores de cuero en diversos tamaños. Se les conoce por ser un pueblo muy alegre y festivo.

La principal actividad económica es la agricultura. Cada familia tiene dos lugares de siembra, la huerta de pan coger, aledaña al bohío, y la labranza comunitaria en las postrimerías de los asentamientos y de trabajo colectivo, de donde se recogía el producto para el intercambio, los pagos y el sostenimiento de los mamos y demás que no trabajan la tierra.

Su sistema basado en complejos sistemas de regadío permite una producción constante durante todo el año, según las fechas de cultivo y cosecha orientadas por los ciclos climáticos, la posición de la luna y los cantos de aves y ranas, según la lectura hecha por los mamos. La principal herramienta de trabajo es la coa, un palo de madera fuerte terminado en punta que les sirve para ablandar la tierra y hacer los hoyos para las semillas.

El territorio muisca no posee oro, sino que lo adquiere a través de intercambios con otros pueblos. Los muiscas son los únicos productores de esmeraldas, monopolizaron la minería del cobre, el carbón tanto vegetal como mineral, y cuentan con las enormes minas de sal de Nemocón, Zipaquirá y Tausa. Las esmeraldas, la sal y el cobre, necesarios para fabricar joyas, son canjeadas con los pijaos y los panches, que a cambio ofrecen oro. Con estos pueblos concierta alianzas y conflictos.

Pueblo murui



«De nuevo invocó Buynaima a Jutsiñamuy y este le pidió que utilizara semilla de tabaco e hiciera lo mismo que había hecho con la de achiote, y así lo hizo; cuando hubo terminado se sentó frente a su mujer en la maloca y empezaron a vigilarse; pronto oyeron gritos y vieron cómo la gente salía de debajo de la tierra y llegaba hasta ellos que los recibieron como a hijos perdidos».

Mito murui

HISTORIA

Todo ser vivo necesita del oxígeno para respirar, por esto los humanos tienen pulmones y los peces, branquias. Así se produce la vida en el mundo, y así la madre respira. Ella respira transformando lo malo por lo bueno, descontaminando el mundo de lo malo, con sus árboles frondosos y gigantes, con su selva, el amazonas, que es como su pulmón.

Allí en su pulmón viven los murui, seres como anfibios que viven en la tierra pero manejan con naturalidad el agua, pues pescan y se transportan en sus canoas especializadas. Este es un pueblo muy antiguo que vive desde el inicio de los tiempos entre los ríos y la tierra.

Por su antigüedad es un pueblo sabio y con una larga historia que se cuenta en sus mitos y narraciones. La gente vive para escuchar a sus abuelos sabedores contar esas historias de los héroes del pasado como Jitoma. Preparan el mambe y el ambil; cocinando y macerando mientras recuerdan la ley de origen y la importancia de sentarse en comunidad.

Las grandes malocas son sus casas, sus templos y donde pasan la mayor parte de su vida.



Cuando una pareja se casa, arman casa, toda la comunidad hace minga de trabajo colectivo y festejan, toman chicha y casabe. Los murui tienen una gran cantidad de bailes, uno para cada ocasión y con un objetivo. Con el baile ellos pisan la casa que construyeron.

Su cabello es semilargo, liso y oscuro. Su piel es cobriza y resistente. Tienen los ojos oscuros y medio rasgados. Se entrenan en la selva y son precisos. Su nariz es ancha y respiran profundamente. Sus oídos son capaces de percibir el más mínimo ruido. Miden entre 150 y 170 cm de altura. Son delgados, ágiles y de brazos fuertes. Son excelentes cazadores y nadadores.

Hombres y mujeres usan taparrabos hechos de fibras naturales tejidas. Las mujeres lucen adornos como collares, y los ancianos, manillas y tocados de plumas (no se visten con más, por el calor y la humedad del trópico).

CULTURA

Su cultura es el resultado de vivir en el lugar más diverso, múltiple y complejo del mundo, la selvas del Amazonas. Ahí la diversidad biológica se complementa con la gran variedad de pueblos que habitan en su interior, sus tradiciones, costumbres, sistemas de representaciones y visiones del mundo. Su lengua nativa es de la familia wuitoto, aunque en cada rincón de la selva se va transformando hasta llegar a hablarse diversos dialectos de acuerdo con la zona.

En la selva, la hoja de coca es el símbolo de la lengua, es la que permite hablar, recordar y conservar la memoria del territorio y el saber ancestral. La coca es la planta de la palabra, es convocación de un poder, una fuerza que si no es plasmada o desfogada en la obra puede llegar a ser dañina. Las palabras fueron el regalo de la madre naturaleza, por esto son sagradas y poderosas. En la coca se halla el ritual del «rafue», que significa la palabra fuerte, de poder, y la obligación de hacerla amanecer, es decir de hacerla realidad.

En las selvas talar árboles, cazar indiscriminadamente o excederse en la bebida es afectar a la madre naturaleza, aquella que da la vida y nos brinda lo necesario para vivir. Por lo que un principio en la cultura ancestral es vivir en equilibrio, respetuosa y armónicamente. Un murui no desperdicia, trabaja con orgu-



llo, utiliza solo lo necesario y agradece todo lo que tiene.

Los abuelos y padres de cada poblado son quienes narran la historia de su pueblo; son los mitos y leyendas transmitidos oralmente de generación en generación los que han formado y recreado la comunidad.



En los murui los hombres tienen un papel más visible; se organizan alrededor de la figura de un hombre sabedor y su familia, en torno a este se asientan otros hombres con su familias, y así se constituyen en clanes a lo largo de las cuencas de los ríos. El territorio de un clan llega hasta donde se encuentra con el de otro clan; los integrantes de uno u otro clan sostienen permanente comunicación e intercambio, además de hacer celebraciones rituales.

El cantor, chamán o preparador de coca vive en malocas multifamiliares; ahí es el anciano más sabio, el «dueño de la maloca» y el conocedor del saber ritual necesario para la realización de las grandes celebraciones. Los demás miembros se suman y aprenden de este. El abuelo organiza a su gente en los ritos y orienta el trabajo común. Sus acuerdos se validan en la ceremonia del mambeadero que se realiza cada día por la noche.

Toda actividad social tiene su rafue, que constituye la condición para que se dé su correcta ejecución; en el caso de la ceremonia del mambeadero, esta se realiza en la parte central de la maloca. La estructura social masculina se divide en el monifue iyama, jefe del clan y encargado de convocar a la comunidad para realizar trabajos, y el jazarama, el salud-dador, que utiliza los mitos y el conocimiento de las plantas nativas para sanar.

Por su parte, las mujeres se dividen en la monifue iyagno, la esposa de monifue iyama y cabeza de las mujeres del clan; la jazarama o salud-dadora, y la jeikragnoes, la mujer conocedora de la vida y de los partos. La mayor parte de los hombres y mujeres del clan cumplen con las funciones de conseguir el alimento y de cuidar a los pequeños.

En los alrededores de las casas se cultivan árboles frutales, yuca brava y dulce, que se transforma en «casabe» y se consume en forma de bebida ritual o doméstica. También se siembra ají, aguacate, maní, caimo, umarí y maíz. Con algunas fibras de los árboles se fabrican hamacas y se tejen canastos. La mujer se encarga de la siembra y la cosecha de los productos, con excepción de la coca (jibiyú) y el tabaco, que son sembrados y recogidos por los varones.



El sistema económico de los murui se fundamenta en la agricultura, la recolección de ciertos alimentos y la pesca, actividades en las que participan los niños y las mujeres y se emplean arpones, anzuelos, machetes o trampas. En determinadas épocas del año se organizan pescas colectivas, que consisten en envenenar el agua con plantas especiales y así capturar decenas de peces. La caza es otra forma de conseguir alimento y es llevada a cabo por los hombres de la tribu, para la cual utilizan la cerbatana, la lanza y otras armas blancas.

Tradicionalmente, mediante un código se transmitían los mensajes importantes de una maloca a otra; este código era transmitido por medio de dos tambores, llamados manguaré, cuyo sonido solía escucharse a varios kilómetros de distancia.

Para la época, los expedicionarios cristianos no conocían ni habían invadido este territorio, lo que les daba cierta tranquilidad con relación a otros pueblos que ya estaban en guerras. Sin embargo, las historias de la canela y El Dorado ya hacían que los expedicionarios exploraran ese territorio y así llegase la violencia.



Pueblo nukak



«La primera gente vino al mundo en una canoa culebra que desovó en los rápidos del Río de La Leche, viniendo por el río Venado, al cual fluyen todos los ríos de este mundo. Idn Kamni obtuvo la noche, el sol estaba detenido y al tumbar el árbol de Ye se formó el río. Los jaguares comieron el clan de Idn Kamni y éste los vengó al darles muerte con el rayo. Luego Idn Kamni hizo goma de balata y soplando con humo hizo una mujer culebra que quería como esposa y con ella tuvo un hijo; de su vagina de dientes de piraña gestó las alimañas de este mundo. Idn Kamni buscó otra mujer, la vomitó pero esta mujer agutí se fue a la casa de los buitres a quienes Idn Kamni tuvo que ahogar; después de la búsqueda de miel tuvo que matar a su mujer. Entonces Idn Kamni hizo un baile y se fue al cielo».

Mito nukak

HISTORIA

Los nukak subieron de la parte de abajo del mundo a través de un hueco abierto en la superficie de la tierra, pero no todos los nukak subieron, algunos se quedaron abajo y otros se devolvieron. Después de que salieron los indígenas, otros también lo hicieron, unos salieron por el agua y quedaron más blancos, así salieron los blancos y los indígenas.

El mundo nukak consta de tres niveles: el de arriba, el intermedio y el de abajo. El mundo tiene forma de plato invertido cuyos bordes tocan la tierra y está sostenido por palos en distintas partes. Allí habitan los takueji, seres que manifiestan su ira con el «huhat», o trueno, y cuyas disputas entre sí son la causa de la lluvia.

CARACTERÍSTICAS

Son de tez morena y estatura mediana (promedio 60 m). Mantienen la cabeza rapada y se depilan las cejas completamente. Pintan sus rostros con líneas. Son fuertes, ágiles y poseen gran destreza manual. Tienen muy buena visión y puntería. Se visten solo con taparrabos, y tanto hombres y mujeres utilizan collares y adornos de semillas hechos por ellos mismos.



CULTURA

Los nukak son un pueblo nómada, por lo que se movilizan en grupos pequeños de familias. Estas normalmente pertenecen a un grupo más grande, del que se separan por días o varias semanas, recorriendo y viviendo en el bosque de forma autónoma y autosuficiente.

Los grupos locales o amplios de familias nukak son la reunión más grande de este pueblo. Hay periodos regulares de ida y regreso permanente entre la vida amplia y la vida de internarse y recorrer la selva. La cabeza del grupo es el líder más destacado de algún grupo.

El «weepa» es el abuelo líder del grupo. La pareja de este tiene un estatus que le permite ser representante ante los otros grupos, proteger y garantizar el bienestar social. En momentos de peligro cada líder debe demostrar su destreza y valentía para defender el grupo; saber curar y tejer cernidores aumenta su prestigio.

Los hombres hacen los campamentos con enramadas de hojas de palma, a las que amarran fuertemente, lo que les sirven para protegerse de ataques de los jaguares y otros animales peligrosos de las selvas. Su vivienda más elaborada se construye con seis vigas, que representan a la gente de arriba y a la de abajo, lo que recuerda así su lugar en el mundo. Los nukak pasan

gran parte de su tiempo en los campamentos y no en sus propias casas, lo que depende de las épocas de cosecha.

La convivencia entre grupos locales no es muy buena, por eso, cuando estos grupos se encuentran, es necesario realizar un ritual para la paz, recreando la violencia pasada, pero de forma controlada. De este modo, no entran en guerra y respetan las reglas de no robar ni matar a alguien del otro grupo.

Los nukak tienen dos tipos de tareas. Por un lado, las tareas referentes a la vida doméstica, consideradas poco placenteras: construir casas, hacer herramientas, sembrar. Por otro lado, las labores de salir, pescar, cazar, forrajear o simplemente observar lo que ocurre, a las que se juzga placenteras y muy agradables.

Hay otros tipos de tareas, más especializadas. La preparación del veneno, por ejemplo, es una actividad realizada por los hombres (pero en ciertos momentos de su elaboración pueden intervenir mujeres), que obtienen la fibra de cumare y elaboran el cordel, tanto de cumare como de moriche. A su vez la cacería con cerbatana y con lanza, la pesca con varbasco y con arco, la elaboración de lanzas, cerbatanas, dardos, arcos y flechas. Por su parte tejer cernidores, canastos y chinchorros es una actividad exclusiva de las mujeres.

Los nukak están ampliamente adaptados a la selva por lo que la utilización de elementos como la flauta de huesos y zampoñas, bolsas de hojas, totumos, barras de achiote, chinchorros temporales de fibra de corteza de árbol y collares para su uso cotidiano se hacen fundamentales. Asimismo, han transformado su hábitat, construyendo andamios, puentes, columpios, pilones y resguardos. Son grandes conocedores de las selvas y ríos, conocen sus recursos y peligros, saben los usos de las especies de plantas y animales, reconocen las épocas y ciclos naturales así como los lugares de caza, pesca y recolección.

Los nukak tienen también algunas prácticas chamánicas. Ellos creen que las enfermedades, picaduras y brotes que padecen fueron lanzadas a través de un dardo mágico por miembros de otras tribus locales.





Las mordeduras y las picaduras de insectos son usadas en la fabricación de venenos, extrayendo su veneno y colocándolo en dardos. Las serpientes son en general evitadas, aunque los hombres adultos se ven en la necesidad de matarlas. Cuando los pica un insecto, hacen torniquetes sobre la parte afectada para detener la circulación, mezclando la saliva con alguna planta y frotándola sobre el lugar para aliviar el dolor y el malestar. A pesar de su experiencia y habilidad, otra causa de muerte o accidentes graves es la caída de los árboles a los que se trepan para buscar plantas o para disparar los dardos.

Los nukak previenen enfermedades por medio de prácticas como los cantos, las dietas, la pintura del rostro, la decoración de sus cuerpos, y el uso de plantas y resinas aromatizadas. Llevar el cabello corto y bañarse es una manera de prevenir enfermedades. Las mujeres se bañan antes de cocinar y los hombres lo hacen en horas de la madrugada, actividad que acompañan con cantos y flautas para que tengan fuerza al otro día.

La economía de los nukak se basa en la recolección y casería, así como en el intercambio de productos con los pueblos sedentarios que encuentran en su camino; los trueques muchas veces consisten en productos de cultivo por carne ahumada, materiales para techar casas, cestos, venenos u otros productos de cultivo.

Ante la llegada de los cristianos a los territorios de los pueblos originarios, los pueblos sedentarios fueron los que más sufrieron pues sus territorios fueron ocupados, lo que significó violaciones y destierros. En cambio, los grupos nómadas no habían sido encontrados para la época por los cristianos, gracias a su práctica itinerante por el territorio.

Pueblos bantú-yoruba



«En el horizonte de la mar pueden verse las naves de los cristianos que atraviesan el Océano, traen consigo gente, con fuertes cadenas en sus manos, piernas y cuello, los mantienen presos durante el viaje, vienen forzados, vienen secuestrados. Son las gentes de África...»

HISTORIA

Los cristianos llegaron a las tierras africanas con la idea de asolar sus gentes, de cazarlos y tomarlos; raptan y se llevan de sus casas a miles de personas, les colocan grilletes, les marcan con acero caliente las vivas carnes, las trasportan hacinadas en naves rumbo al Nuevo Mundo (Cartagena, Cuba o La Española), donde al desembarcar serán comprados como esclavos.

La realidad es que muchos de los esclavos mueren durante el trayecto; la sed, el hambre y la enfermedad acaban con ellos; algunos prefieren el suicidio antes de llegar a una tierra donde saben que serán esclavizados. En el Nuevo Antiguo Mundo no se les permitirá profesar sus creencias y son obligados a seguir el cristianismo como religión.

Al Antiguo Nuevo Mundo llegan dos grupos, que, aunque grandes y diversas, poco se sabe de ellas. Los bantú (congos), originarios de Guinea del Sur (área que comprende el Congo septentrional y Angola) y los lucumí o yoruba, principalmente del suroccidente de Nigeria. Los bantú son usados principalmente para el trabajo pesado, como la minería, la siembra, el arado, etc., por su gran resistencia física. En cambio los yoruba son utilizados para las labo-



res del hogar o citadinas, tareas que si bien requerían un esfuerzo físico no son tan pesadas como las del campo. Esto les permitió a los yoruba conocer un poco más sobre su cultura y lo que ellos llaman orishas.

CARACTERÍSTICAS

Son altos, fuertes y musculosos. Tienen la tez negra, el cabello ensortijado, grueso y negro, resistente al calor. Su nariz es gruesa y los labios, gruesos y carnosos. Sus ojos tienen una mirada profunda y sus manos son grandes y largas. Su espalda es ancha y sus piernas, largas.

No se puede establecer una vestimenta típica de estos pueblos, pues cuando llegan al Antiguo Nuevo Mundo llegan desnudos o en el mejor de los casos en harapos: los cristianos los han despojado de todo y solamente les dan lo necesario para cubrir su sexo. Por lo que portan desde la diáspora trajes o prendas cristianas de la época.

CULTURA

«En el principio sólo existía Nzambi, el increado, dueño de todas los secretos. Era este una gran masa de energía semimaterial que latía amenazando estallar en cualquier momento. Decidió entonces que estaba en maternidad y de repente hubo millones de trozos de materia que giraban en sentido antihorario desde el centro, había sido creado el universo. Nzambi se había transformado en Ngomi (universo visible); y cada pequeño trozo de materia pasó a ser una estrella, un planeta o polvo. A partir de allí comenzaron a separarse todos los componentes del universo, haciéndose cada vez más extenso; fue por esto que Nzambi decidió que debía crear un ser para que recorriera los distintos espacios».



Mito bantú de la creación

Los bantú o conga son tratados por los blancos cristianos como gente torpe usada para el trabajo pesado, aunque su historia y riqueza cultural es gigante. El bantú no es un grupo étnico como tal, se trata de una familia lingüística o de una matriz cultural que contiene en sí a muchísimas culturas ancestrales africanas.

El bantú tiene la práctica cultural de Nambí Dios, desde donde se produce la magia. Tienen un kimpugulu o santoral congo; el dios supremo en África es Nzambi Mpungu. El concepto religioso central radica en el culto a los espíritus de los muertos y el control de las fuerzas sobrenaturales. Para esto se utilizan los minkisi, que se preparan y se manejan por el nganga, el sacerdote, conocido comúnmente como mayombero o palero.



En las habitaciones, llamadas nso-nganga, se llevan a cabo las ceremonias, la gente que contiene este pensamiento se les denomina nganguleros. Es todo un pensamiento que contiene mitos de origen del cosmos, el hombre, el bien, el mal y las relaciones que tienen con Nsambia.

El principal reino del pueblo bantú es el Congo, adonde, para finales del año 1400 de la era de los cristianos, arribó a sus costas el pueblo portugués, que era un pueblo organizado, fuerte y capaz de movilizar hasta 400.000 guerreros.

Su organización social se basa en familias muy amplias que comparte un origen común. Estas familias son guiadas por el consejo de ancianos (los encargados de tomar las decisiones) que se toman el tiempo que sea necesario para deliberar y llegar a un acuerdo.

El consejo dirime los problemas sociales, de pareja y de los grupos y son elegidos por su sabiduría para guiar al clan. Los ancianos tienen por encargo el cuidado y la educación de los niños, según la tradición oral y los mitos de origen del pueblo. Las decisiones o los juicios son llevados a cabo bajo el árbol de la palabra, que le da sombra a todo el mundo y es donde también se celebran las ceremonias místicas y rituales.

El trabajo se divide según el género y la edad: las tareas de caza, la pesca mayor, la recolección de leña y el cultivo de cacao y café corresponde tradicionalmente a los hombres. La huerta

y todo lo relacionado con la agricultura corresponden a las mujeres. Las tareas se acuerdan comunitariamente; en ocasiones las personas van a donde una familia a sembrar su huerta y arreglar su casa, la familia entonces ofrece comida y bebida para los trabajadores.

Los bantú saben manejar metales, con los que fabrican flechas, espadas y lanzas que se utilizan para la caza y también para la guerra. Además un joven bantú es considerado como tal cuando sabe colocar una trampa para la caza o la pesca.

Tienen un profundo conocimiento sobre la medicina natural y el uso de las plantas para curar enfermedades como la jaqueca, la fiebre amarilla y el paludismo, entre otras. Han desarrollado antídotos contra el veneno de las serpientes y saber hacer preparaciones con plantas para ahuyentarlas.



Pueblo yoruba



«El mito de origen yoruba narra que el creador soltó desde el cielo a Oduduwa, el antepasado de los yoruba, trayendo con él un gallo, un trozo de tierra y una semilla en la palma de la mano. La tierra cayó en el agua, pero el gallo la rescató para convertirla en el territorio yoruba y de la semilla creció un árbol con dieciséis ramas que representan el origen de los dieciséis reinos».

Los yoruba en la época de la diáspora esclavista no sufrieron tanto. fueron pocos los que padecieron el secuestro y la esclavitud, pues el pueblo yoruba llegó a constituir un imperio de los más grandes de África y su poderío no permitió que su pueblo fuera sometido. Sin embargo, algunos comerciantes y poblados distantes sucumbieron ante los cristianos. Solo algunos yoruba fueron llevados en este periodo como esclavos y otros pocos comerciantes llegaron al antiguo nuevo mundo por los puertos para comerciar sus productos.

Se cree que el pueblo yoruba tiene su origen en Egipto; de allí emigraron los odudua, fundadores de los primeros grandes poblados yoruba (esto parece confirmarse por el parecido de las esculturas encontradas en Egipto y las esculturas encontradas en Lfe). Los yoruba se refieren a ellos como «los hijos de Oduduwa».

Los orishas son sus deidades. El dios principal es Olorun, y se le invoca para pedir bendición. Cuando una persona fallece, su alma entra en el reino de los antepasados, y desde allí ellos siguen con influencia en el mundo. Otros orishas importantes son Eshu, el embaucador; Shangó, el dios del trueno, y Ogún, el dios del hierro y la tecnología.

Babalawo, Awo o Babalao es quien conoce los sistemas adivinatorios o de consulta yoruba; puede predecir el futuro, descubrir el pasado e



interpretar el presente. Se comunica con Orunmila, a través de la cadena de adivinación de ok-pele, o semillas sagradas llamadas ikin, sobre el tablero de Ifá. Es reconocido como el sabedor y consultor espiritual. Algunos son iniciados en la adolescencia y otros aprenden de adultos. El entrenamiento puede durar muchos años, antes de ser reconocidos como awos. Las mujeres sacerdotisas son llamadas iyanifa.

Las culturas yoruba se han caracterizado por la agricultura como principal actividad; entre la diversidad de cultivos se encuentran el cacao y el ñame. Después de sembrar se deja descansar la tierra durante seis años y se busca otro lugar mientras esta descansa.

Cada población tiene a su líder oba, a su vez que tiene un consejo de mayores, que ayuda a orientar sus decisiones. En el centro de la ciudad se celebran mercados, donde la gente intercambia sus mercancías. El oba nombra a los otun, «primer concejero», y a los balogun, el jefe de guerra.

EL SECUESTRO

Ambos pueblos, en especial los de lengua bantú, son secuestrados en África y transportados como presos en barcos, con grilletes, desnudos y enfermos. Algunos mueren en el camino. A su llegada, son exhibidos para la venta en los mercados suntuosos de Cartagena y Santa Marta. Las ventas y exhibiciones se hacen al pie de las murallas, en un espacio con barracones y divididos por empalizadas. A los negros, rapados, desnudo y con aceite en el cuerpo, se les hace trotar, bailar, cantar, hablar y reír. Un contramayoral es el encargado de hacer sonar la bocina y explicar la excelencia de cada pieza. Los compradores de los esclavos negros, son los frailes, los curas, los oficiales de uniforme y las damas de rango. Estos, antes de la compra, los examinan minuciosamente tocando sus músculos, probando su sudor e inspeccionando sin pena sus genitales, para identificar su estado de salud.

Muchos de estos pueblos, aun con la imposición del cristianismo, logran conservar sus orishas y creencias; mientras los cristianos creen que sus rezos son para su dios, seguían adorando a sus propios dioses. Se crean maneras de mantener



su cultura, pero ante todo, formas de escapar de la esclavitud. Buscando en el Antiguo Nuevo Mundo la posibilidad de rehacer la vida que tenían en África.

La gente africana que viene en los barcos tiene el mismo espacio que tiene un muerto en su ataúd. Van desnudos y con grilletes, sufren de males comunes como dolor de cuerpo, calenturas, tabardillo, sarampión y el mal de Loanda, por el que se les hincha el cuerpo y pudren las encías. También, como resultado de los viajes, sufren de llagas en las piernas, manchas en los pies y culebrilla.



Pueblo cristiano



«En el principio creó Dios el cielo y la tierra. La tierra era caos, confusión y oscuridad por encima del abismo, y un viento de Dios aleteaba por encima de las aguas».

Mito cristiano

«La causa principal a que venimos a estas partes es por ensalzar y predicar la fe de Cristo, aunque juntamente con ella se nos sigue honra y provecho, que pocas veces caben en un saco».

Hernán Cortés

HISTORIA

A comienzos de lo que los pueblos cristianos denominan el siglo **XI**, es decir el año 1000 después de Cristo, estos entran en contacto directo con los pueblos del mundo oriental, a través de las guerras de la fe o cruzadas. Este encuentro a su vez establece importantes rutas comerciales, para ciertos productos no perecederos, como el oro, la plata, las especias y las telas.

El pueblo de lo que podríamos llamar la gran Hispania o España es producto de una increíble diversidad de culturas. Por su posición geográfica, en la península Ibérica recibe a los más diversos tipos de embarcaciones y pueblos migrantes. En un primer momento, antes de la era de su fe en Cristo, los celtas y pueblos nórdicos invaden y se mezclan con los ancestrales pobladores de la península Ibérica. Con el paso del tiempo los iberos reciben oleadas de conquistadores y comerciantes fenicios, griegos y cartagineses, quienes fundan las primeras grandes ciudades. Luego nace el Imperio romano, que con su afán expansionista conquista los territorios ibéricos en la segunda guerra púnica y los domina por siglos, trayendo consigo la fe en Cristo.

Convertida en provincia romana por más de seis siglos, adopta el nombre de Hispania, se hace católica, filial de las lenguas romance y creyente en las instituciones indoeuropeas. Sin embargo, las invasiones germánicas derrumbaron el Imperio romano, e Hispania no fue ajena a esto entrando en una etapa de desasosiego hasta la llegada de los pueblos visigodos, quienes la retomaron hasta el año 711 del calendario gregoriano (que establece el Imperio romano y que es adoptado en todo el entonces denominado mundo cristiano). En este año los musulmanes cruzan el estrecho de Gibraltar desde África e invaden Iberia.



Durante ocho siglos los musulmanes dominan las tierras de los pueblos iberos y los pueblos cristianos logran resistir y consolidar pequeños reinos en el norte de la Península, en el que se destacan la lucha y resistencia de los reinos de Castilla, Aragón, Asturias, Galicia y Navarra.

En este periodo de configuración de la identidad cristiana ibérica se habla una gran diversidad de idiomas, entre ellos el castellano, el aragonés, el catalán, el vasco, el gallego, el aranés y el asturleonés. Pero a lo largo de los siglos, el castellano gana prominencia cada vez más en el Reino de Castilla y este a su vez lo impone en el resto de la Península.

El sur de la Península fue dominado por los musulmanes, divididos políticamente en califatos, cuya capital era Córdoba. Mientras los demás pueblos del mundo cristiano se hundían en el oscurantismo religioso, los musulmanes

de Andalucía florecían como una de las culturas más grandes de su tiempo, cultivando el estudio de los grandes filósofos de la antigüedad, la matemática y la medicina.

El matrimonio de Isabel, futura heredera del reino de Castilla, y Fernando, futuro heredero del reino de Aragón en el año de 1469 es el resultado de una alianza política que busca la consolidación del dominio cristiano frente al mundo de los infieles, además de la búsqueda de riquezas y gloria. A su vez que tienen intereses comunes, también enemigos comunes, como la monarquía francesa y los portugueses, que predominaban en el Atlántico. Con su unión, y su nombramiento como Isabel I de Castilla y Fernando II de Aragón, se fundan las bases para el reino de España en el siglo XVII, Castilla y Aragón; no obstante, a pesar de su fuerte alianza, siguen siendo reinos independientes, con disputas sin resolver y motivaciones distintas.

El principal triunfo de esta alianza cristiana da sus frutos en el mes de enero del año 1492, fecha en la que finalmente son derrotados los últimos reductos de presencia infiel: el califato de Córdoba con la toma de Granada. Esta victoria militar y diplomática les permite a las coronas de Castilla y Aragón alzarse con el título de reyes católicos, ya que los pueblos cristianos desde hace más de un siglo vienen sufriendo de innumerables derrotas frente a los pueblos musulmanes en el oriente. Por esto, la victoria sobre los infieles moros en Córdoba representa la mayor victoria cristiana en décadas.

Con esto, los reyes católicos se consolidaron como la punta de lanza del imperialismo cristiano, contando con el total apoyo del papado y de la recién fundada Inquisición. Así se inicia un periodo de intolerancia religiosa, que da trato discriminatorio y racista a los demás pueblos con los que se cruzaran los cristianos, expulsando a todo musulmán que quedase en sus territorios; incluso convertidos al cristianismo, se destierran a todos los diversos pueblos judíos que habitaban la Península y se proscriben a los gitanos y a los flamencos.

Se inicia una carrera desbocada por abrir las nuevas rutas comerciales que satisfagan de oro a la creciente hambre y ambición del emergente mundo cristiano.

CARACTERÍSTICAS

Son de piel blanca en las regiones del norte y, en las cercanas al Mediterráneo, trigueña, con una estatura entre 70 y 80 cm. Sus ojos son almendrados y habitualmente marrones. El pelo, por lo general, es castaño o negro y las cejas y pestañas, delgadas. Los hombres lucen barbas pobladas, y su nariz suele ser alargada o aguileña y con el tabique pronunciado; los labios de las mujeres son finos y tienen los pómulos poco pronunciados. Los hombres suelen tener el cabello corto o, como mucho, a la altura de los hombros; las mujeres tienen por lo regular el cabello bastante largo.

La indumentaria y armas de cada soldado son particulares, según su capacidad y origen, que puede ser noble, hidalgo o artesano. Cada uno va armado como puede. Proliferan toda clase de jubones y calzas, así como cascos, botas y cotas de malla. De las armaduras se tomaban sólo algunas piezas de la parte superior del cuerpo. Abundan las armas blancas como espadas, lanzas y ballestas y las pocas armas de fuego que se portaban eran mosquetes o arcabuces. La artillería suele ser escasa y muy ligera. Los caballos iban protegidos con pecheras y llevan petrales de cascabeles para infundir miedo.

La instauración de cuadrículas con plaza principal, calles y manzanas es la principal característica de los poblados y asentamientos castellanos. Las casas donde habitan los



cristianos son cuadradas, están elaboradas con tapia pisada y arcilla, tienen puertas y ventanas y techos de teja de barro. En las ciudades que crean construyen iglesias para su dios y Señor Jesucristo. Además levantan armerías para guardar el armamento y construyen muelles para el aborde y descargue de sus barcos.

CULTURA

Los cristianos se consideran los portadores de la verdadera fe y los designados para propagarla. Por esta predestinación, de origen divino, justifican la conquista y la búsqueda de la gloria, por lo que nunca dudan en servir a Su Jesucristo y al rey.

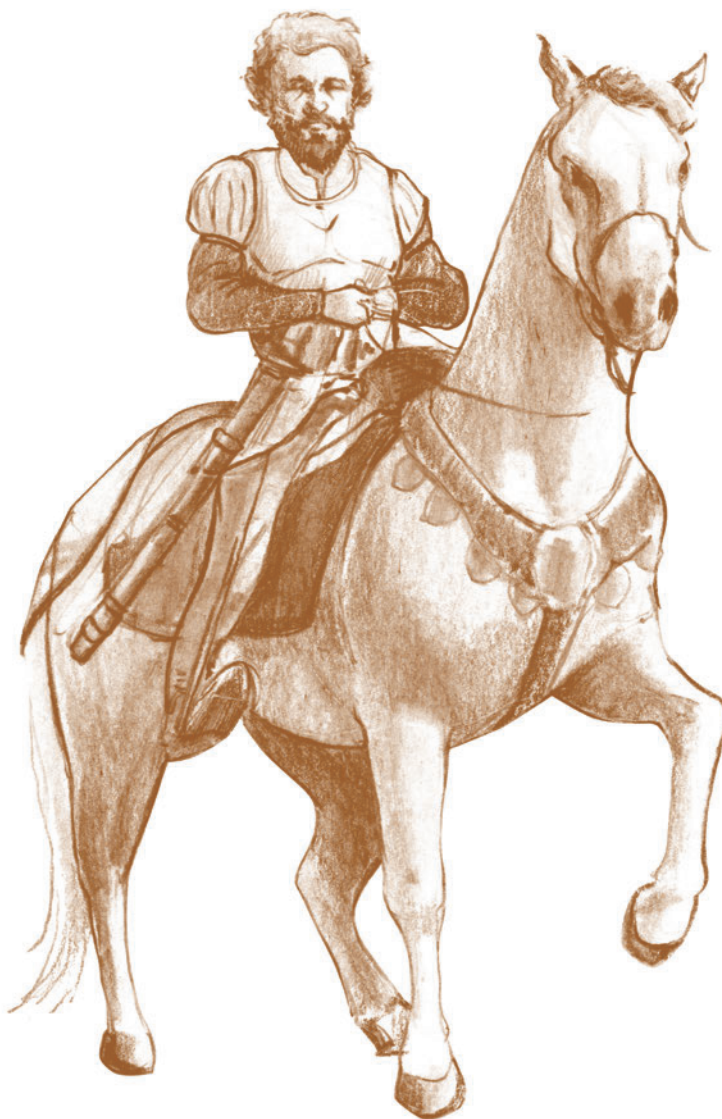
El afán de hallazgo de oro es la más imperiosa necesidad para los cristianos en el Nuevo Mundo, ya que con él pueden alcanzar honra y la posibilidad de ascender socialmente. El prestigio y la honra, el ser honrado por los demás, representa su máxima; anhelan realizar hazañas con el fin de ser recordados después. Actúan según una concepción renacentista de la fama.

Para llevar a cabo las empresas conquistadoras, se organizan en lo que denominan una hueste, al frente de la cual se sitúa un jefe o capitán, quien recibe del rey diversos títulos posibles en función de la dimensión de la empresa (gobernador, adelantado o capitán). El rey da instrucciones según las cuales el jefe de la expedición actúa y se orienta para con la hueste, la población nativa, las acciones militares y la emisión de informes sobre los resultados.

El capitán o caudillo lleva la hueste a conquistar el territorio, obtener un cuantioso botín y poblar el lugar e intenta hacerlo con el menor número de bajas y esfuerzo posible. A cambio, el jefe expedicionario se compromete a correr con los gastos de la empresa y a realizarla en el tiempo y lugar fijado. Para todo esto debe contar con enorme autoridad, emanada de su licencia firmada por el rey, o delegada del gobernador, que le ha ordenado «la entrada» o arremetida invasora contra los nativos. Suele reforzarla con sus facultades para repartir el botín y las futuras encomiendas.

La hueste, heredera de las mesnadas medievales, se organiza en compañías, y estas, en cuadrillas, de manera más o menos discipli-





nada en función de la autoridad del capitán. Sin embargo, no hay uniformidad en los trajes, ni en las armas, ya que cada alistado en la expedición aporta según sus capacidades, lo que hace que hombres a caballo porten armaduras y mosquetes, mientras que otros a pie solo porten una lanza y una espada. Las huestes además van acompañadas de vacas, cerdos, gallinas, caballos y perros y de innumerable cantidad de herramientas y armas. De esta forma las huestes más que un ejército parecen un carnaval multicolor.

Tras la llegada a tierra, la hueste se interna en el territorio y lleva a la vanguardia los expertos conocedores de la tierra y los intérpretes, que solían ir junto al capitán y el religioso. Tras una herencia de siglos de guerras con los infieles, los pueblos cristianos desarrollan una gran tecnología bélica, dentro de la que se destaca las armas de fuego, que en un primer momento causan gran impresión (sobre todo los arcabuces) debido al estruendo producido por su disparo,

pero su efecto militar es escaso al largo plazo, dada su escasa utilidad en un ambiente tan húmedo. Las espadas de acero, las dagas y los puñales demuestran ser mucho más efectivas militarmente y es la ventaja más fuerte del conquistador ante los pueblos nativos. Por esta razón, cuando alcanzan el dominio de alguna nación, los cristianos no permiten a los pobladores sometidos el porte de armas de fuego.

Una segunda gran ventaja tiene que ver con la introducción del caballo, que les permite moverse con rapidez y lanzar rápidos ataques en las zonas costeras y de llanuras, además de provocar pánico y temor entre los nativos; sin embargo, en las zonas montañosas y selváticas no resultan tan efectivos. A su vez los perros amaestrados se convierten en una terrorífica arma de rastreo y ataque. Sin embargo, estas fortalezas técnicas se ven opacadas por las condiciones geográficas y ambientales del Nuevo Mundo: ya sea en las escarpadas montañas o en los tupidos bosques húmedos, las armas y tácticas de combate españolas resultaron muchas veces inútiles.

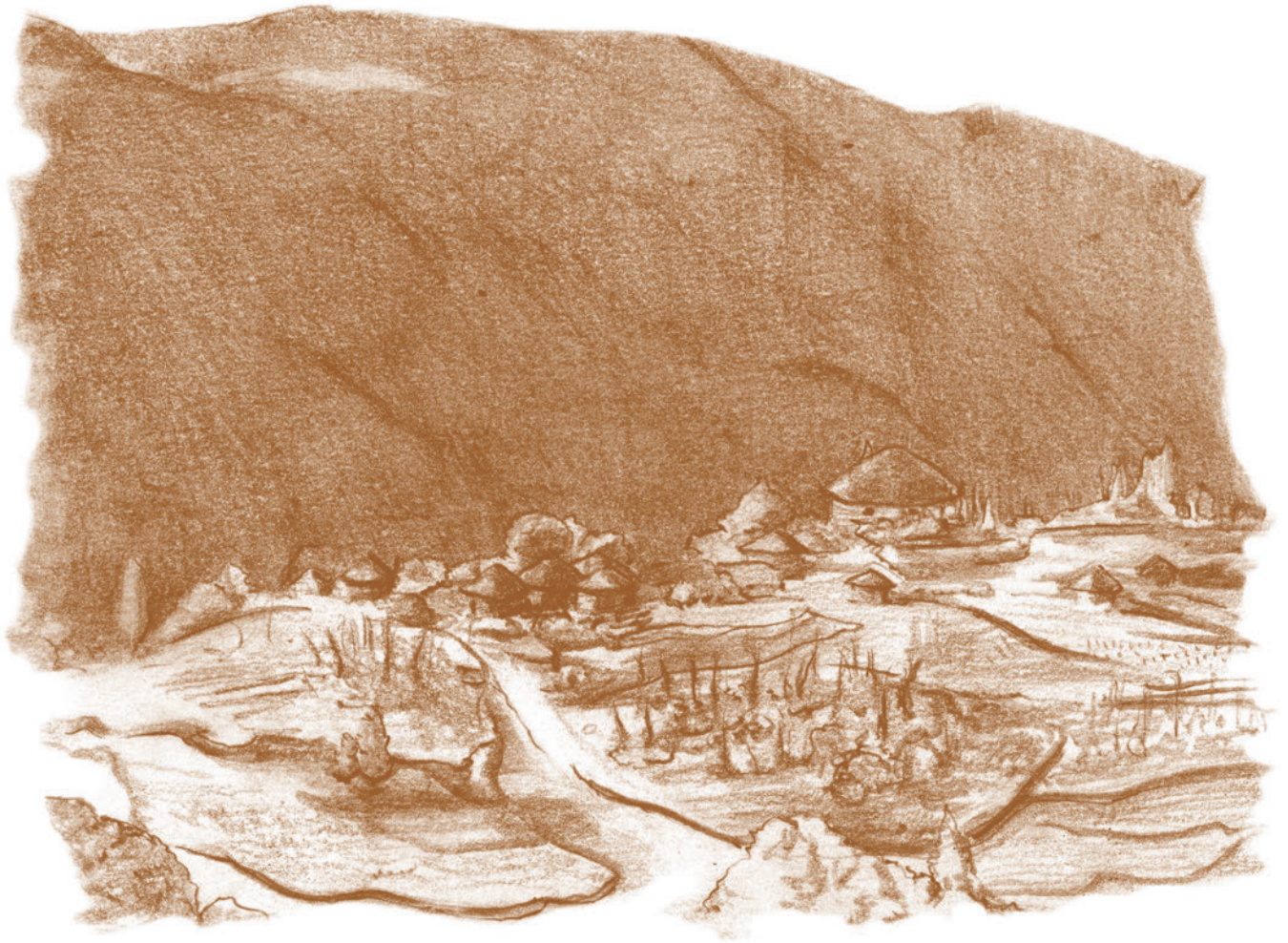
Las naves españolas para la conquista del Nuevo Mundo varían en su tamaño y función. Las más grandes o de mayor calado, los galeones, son las encargadas del transporte interoceánico y de grandes cargas. Luego están las naves de exploración de las costas: las carabelas. Y finalmente están las naves pequeñas, que proporcionan gran movilidad, los bergantines.



Escenarios del juego

LA SIERRA NEVADA, CORAZÓN DE LA TIERRA

La Sierra Nevada es un gran macizo aislado de la Cordillera de los Andes, que se eleva de manera imponente y alcanza las nieves perpetuas. Se encuentra ubicada a tan solo 45 km del mar Caribe y su temperatura va desde los 30 °C en la parte baja hasta el 0 °C o menos en los picos más altos. Por esto es un referente geográfico único en el mundo que comprende una gran diversidad de pisos térmicos y ecosistemas.



Los ríos nacen en las lagunas de los páramos y en la cabecera de los ríos y quebradas se mantienen los bosques. El clima de la sierra es de trópico, por lo que no hay estaciones climáticas, en cambio hay temporadas de lluvia y temporadas secas.

Al subir a la Sierra, cambian los pisos térmicos, los climas y la fauna. Allí es posible observar pumas, iguanas, tigrillos, serpientes, armadillos, pajiños y pecaríes, y no es común que las comunidades que allí habitan los usen como alimento.

La intrincada red de caminos en piedra une la costa con las alturas y cada una de sus laderas entre sí y atraviesa numerosos poblados de diversas magnitudes. Con la contención lograda por muchas terrazas de muros de piedra, se lograron habitar maravillosamente zonas de difícil acceso.

Los kogui y demás pueblos nativos fueron sacados del borde continental y tuvieron que llegar a la Sierra para escapar. Muchos relatos de los cristianos cuentan cómo los indios kogui se perdían entre la neblina y desaparecían por la montaña.

Allí se efectúa una cruenta guerra entre los pueblos originales contra los cristianos, que buscan asentarse en este lugar y mantener el puerto de Santa Marta.

TERRITORIO MUISCA, DONDE NACE EL AGUA

Los muisca se ubican en el altiplano y valles intermedios de la cordillera de los andes orientales. Con un promedio de 2.500 metros de altura sobre el nivel del mar, desde el río Chicamocha en el norte, hasta el Páramo de Sumapaz en el sur y desde el descenso de la cordillera hacia el río de la Magdalena en el occidente, hasta el descenso de la cordillera hacia los llanos orientales.

El territorio es de aproximadamente 46.972 km² y tiene, para la época en que llegan los cristianos blancos, una población aproximada de un millón de habitantes. En este extenso territorio encontramos importantes referentes geográficos que demarcan las regiones, el primero de ellos es la sabana de Bacatá, cuyo centro es el río Bacatá, o Funza, que comprende las lagunas de Guatavita y Ubaque, y que al salir del altiplano forma el salto de Tequendama.

Al norte de la sabana de Bacatá y separadas por la cordillera de Tausa, tenemos las sabanas de Ubaté, Simijaca y Chiquinquirá, donde se encuentran las lagunas de Suesca, Cucunubá y Fúquene, atravesadas por el río Chicamocha, que llega hasta Sogamoso. Al oriente de esta región, tenemos el valle de Zequenzipa, asiento de Ramiriquí, Tinjacá, Sutamarchán y Villa de Leyva.

En el oriente de este valle se encuentra la laguna de Iguaque. Hacia el oriente está el páramo de Guacheneque y la cordillera de Sora, tras la cual se extiende el Valle de Tunja, y al norte de esta última tenemos el Valle de Sogamoso, por donde desemboca el río Chicamocha. En el suroriente de Sogamoso se ubica la laguna de Tota.

Las lagunas sagradas para los muisca son las de Iguaque, donde emergió Bachué, la de Fúquene y la de Guatavita, además del salto del Tequendama.

El clima es generalmente frío, por la altura en la que se encuentra, pero también hay algunas regiones cálidas, por lo que el territorio muisca comprende todos los pisos térmicos. La cultura muisca guarda una estrecha relación con los páramos, ecosistemas donde nace el agua y hay una gran diversidad de flora y fauna, en la que podemos encontrar zorrillos, venados de cola blanca, osos de anteojos, curíes y conejos de monte, entre otros. En cuanto a la flora podemos nombrar frailejones y pajonales en los páramos, fiques y tunas, en las zonas más áridas.



Para la época, los cristianos llegan a Muacata (Bakatá) para crear el centro financiero y político de la naciente colonia, de la también naciente Corona española. Por su clima y ecosistema y por encontrarse en un lugar privilegiado por afluentes de agua cristalina para la vida humana, deciden asentarse en este lugar y fundar la ciudad de Santa Fe de Bogotá.

AMAZONIA, PULMÓN DEL MUNDO

La Amazonia es uno de los lugares más diversos del mundo. Es una enorme selva tropical, con una temperatura de hasta 31°, que alberga gran cantidad de plantas que aportan oxígeno al planeta entero.

Las lluvias constantes hacen que existan, además de ríos caudalosos como el Amazonas, también caños, quebradas, raudales y otras zonas inundables que en la época de alta pluviosidad son el albergue estacional de algunas especies que las usan para su reproducción o para la estadía de sus crías en las primeras etapas de crecimiento.

La inmensa selva húmeda se forma entre bejucos, hierbas, hongos, arbustos y árboles que pueden llegar a medir hasta 70 metros y que son el hábitat de especies que por décadas han sido el sustento de las comunidades que viven en la húmeda selva amazónica, donde abundan las plantas medicinales y espirituales de las que las comunidades hacen uso.

Allí abundan las plantas y animales venenosos que son usados por las comunidades con gran precaución y respeto. También hay gran cantidad de plantas alimenticias, y otras que durante años han sido la materia prima para la construcción de sus lugares de viviendas y albergues temporales, la fabricación de trampas de pesca, flechas, canastos, dardos, pigmentos para el rostro y vestidos, entre muchos otros usos.



Algunos de los animales más admirados del mundo se encuentran en la Amazonia; la majestuosa anaconda, las tarántulas, las ranas de colores que poseen venenos extraordinarios, los jaguares, el delfín rosado, gran variedad de aves, los monos y los insectos hacen de este un lugar único, pero para quien no lo conoce puede convertirse en el más peligroso de los lugares.

Entre aullidos de monos, zumbidos de insectos y silbidos de serpientes, por miles de años la Amazonia ha sido el hogar de muchos pueblos originarios, que de manera armónica han ido conociendo su territorio, al que protegen y en el que habitan con gran respeto.

Es una vasta región horizontal, con importantes áreas que son fácilmente inundadas por el desbordamiento de los numerosos ríos que la componen, además de tener algunos lugares altos, considerados como zonas habitables.

En esta época se encuentra el hombre cristiano dando vueltas por estos territorios y envían lo que ellos llaman expediciones para encontrar el país del oro, el país de la canela... pues a ellos solo les interesan las mercancías y las riquezas que puedan robar de los nativos.

CARTAGENA, PUERTA DE LA ESCLAVITUD

Este lugar queda en el borde del continente sobre el océano Atlántico, con amplias playas y temperaturas entre los 25° y 35° según la época del año. Al sur se encuentra con una región montañosa, que conecta la vida de los nativos desde las playas hasta la montaña.

El puerto de Cartagena de Indias fue creado por los cristianos y nombrado así en homenaje a la ciudad de Murcia. Es el principal puerto de las tierras del Antiguo Nuevo Mundo y es el punto de llegada de la gente africana y de salida de los tesoros hallados.

Los africanos que llegan a Cartagena son usados como auxiliares de la conquista, como criados del servicio doméstico, para trabajo en las haciendas y en las construcciones. Estas licencias son concedidas a conquistadores, funcionarios públicos y eclesiásticos o comunidades religiosas.

En la ciudad por cada habitante cristiano, se observan mínimo seis africanos. La tendencia es que la mitad sean hombres y la otra mitad mujeres. Sin embargo, son más los hombres dispuestos para el trabajo pesado.

No todos provienen de África, pues en algún momento se pide que los llamados «negros» estén al menos bautizados y provengan de España o Portugal, en procura de un proceso de cristianización menos agresivo y para evitar las insubordinaciones y las revueltas, propiciadas por la gente venida de África, principalmente los musulmanes.

CAPÍTULO III



EL MUNDO DE 1492

Personajes secundarios

PUEBLO KOGUI



Espíritu de Jaguar: es un espíritu defensor de la sierra y, cuando esta es vulnerada, entra a defenderlos con fuerza y sabiduría. Se cuenta que Kashindukua, el antiguo y poderoso Mama, se convirtió en jaguar. Los ataques del Jaguar son realmente fuertes, su mandíbula destrozaría un cráneo humano en menos de un segundo. Los sabios le temen por su poder, aunque él no ataca siempre y es raro que ataque humanos, pero cuando lo hace es implacable. Prefiere atacar a los sabedores, a los chamanes.

Haba mayor: es la esposa del mamó y la mujer más importante de la comunidad, pues tiene toda la sabiduría y conocimiento del tejido. Es decir que el mamó es quien da un conocimiento de largo aliento, quien recuerda a las personas la ley de origen; en cambio, la haba tiene el poder del mamó, pero sobre el conocimiento de las tareas concretas. Cuando existan tareas que parecen ser muy indescifrables, la haba es buena opción para consultar, pues la mujer kogui ya piensa con profundidad y puede concretar los pensamientos profundos.



Mamo kulcha: es un abuelo sabedor o mamo que orienta espiritualmente a su comunidad. Mantiene viva la memoria mediante la narración de los mitos de origen. Acompaña el recorrido de los personajes en la Sierra Nevada. Es el encargado de designar las misiones de cada jugador.

Es el sabio de sabios. Pertenece al clan de los kulcha, dedicado a cultivar mamos. Sus ropas son muy blancas, usa un gorro alargado que asemeja la forma de la sierra nevada y carga tres mochilas. Ha vivido 120 años, pero puede subir la montaña a mejor ritmo que muchos jóvenes. Es de baja estatura, tiene un aspecto frágil y carga siempre su mochila con hayo y ambil.

La gente del mundo cristiano se ha enterado de la existencia del abuelo y planea debilitar a los pueblos originarios liquidando a sus líderes políticos y espirituales.



Niño cuibi: entre la comunidad, son los elegidos por los abuelos kogui para convertirse en mamos. Durante siete o nueve años viven en una cueva, adonde van los abuelos a contarles mitos y de donde no pueden salir en el día. Finalmente al salir están listos para ser líderes de su comunidad. Algunos salen en la mañana y, cuando van a buscarlos a las cuevas y no los encuentran, se genera un gran revuelo en la comunidad, que los busca, pues quedan a merced de las culebras y los jaguares, entre otros peligros.

Pueblo ijka: es un pueblo que vive en la Sierra Nevada y comparte con los kogui este territorio. Son similares en el vestuario y en algunas cosas del pensamiento. Sin embargo este territorio está en guerra y la gente del mundo cristiano llena la cabeza de los nativos con embustes y mentiras. Su estrategia es poner en contra a los pueblos mismos, para que peleen entre sí y de esta manera sea más fácil derrotarlos.



PUEBLO MUISCA



Cacica La Gaitana: líder político y espiritual del pueblo yalcón. El cristiano Pedro de Añasco pidió vasallaje a los pueblos de la región y el hijo de la cacica, al no aceptar la amenaza de Añasco, es capturado por este y quemado vivo. Ante este asesinato la cacica reúne a muchos líderes de pueblos nativos y comienzan una ofensiva contra los cristianos, capturando, torturando y dándole muerte a Añasco. Esta ofensiva y resistencias nativa continúa en la región al mando de la cacica.

Corredor del agua: los muisca hacen ceremonias con bastante frecuencia para visitar las lagunas y hacer pagamentos, pues creen que estas lagunas están sincronizadas con las principales constelaciones en el cielo. También existe gente especializada en correr y caminar largas distancias, como mensajeros, que llevan noticias, información o cumplen tareas espirituales en el territorio. Estos mensajeros en ocasiones necesitan de protección adicional pues pueden ser víctimas de atentados de los blancos.



Guecha: es el guerrero muisca que cuida las fronteras del territorio. Está armado de macana y mazo, o con arco y flecha y cuchillos de hueso. Aunque los muisca son un pueblo pacífico, no descuidan sus fronteras con facilidad pues se viven tiempos de guerra y gran parte de su territorio ha sido invadido por los cristianos. Son desconfiados y rara vez dejan seguir su camino a las personas extranjeras.



Laguna de Guatavita: esta es una de las principales lagunas del territorio muisca y era donde se daba inicio a los nuevos mamos o hates, líderes espirituales y políticos de la comunidad. En esta ceremonia estos se bañaban con oro el cuerpo y se sumergían en sus frías aguas para que sus pensamientos y deseos fueran transmitidos por medio del oro y el agua a la madre naturaleza. Los cristianos se enloquecen matando gente y buscando por todos los medios este lugar para sacar el oro que en ella hay. Sin embargo la gente muisca cuenta que las lagunas son seres vivos que piensan y, si es necesario, son capaces de devorar a una persona si sienten energías malignas. Los muisca defienden esta laguna con su vida ante la llegada del invasor.

Mohán: así llaman los caribes a los abuelos muisca, que son místicos, misteriosos y han aprendido conocimientos más profundos de la naturaleza. Sin embargo muchos nativos crearon la leyenda de un ser monstruoso que fumaba tabaco a las orillas del río Magdalena para espantar a los cristianos pues eran cobardes ante las historias de los nativos: las llamaban brujería.



Panche: este es un grupo de los llamados caribes. Según los cronistas católicos, son antropófagos y desalmados guerreros, pero en realidad eran un pueblo con una buena formación para la guerra, con disciplina y táctica militar. Sin embargo fueron vencidos por los cristianos, pues estos tenían caballos, perros furiosos y armas de fuego; además, ante la muerte o captura de su líder los panches escapaban, aun si estuvieran ganando la contienda. Se enfrentaron a los muisca en algunas ocasiones por el control territorial y el rapto de mujeres, por lo cual los fuertes guechas luchaban contra estos organizados guerreros.

PUEBLO MURUI

Anaconda gigante: hace millones de años abundaban anacondas de 13 a 15 metros de largo. En muchos pueblos de la Amazonia dicen haberlas visto y que son capaces de comer a un humano completo, aprensándolo con sus fuertes músculos hasta provocarles asfixia y la muerte. No es recomendable encontrarse solo en la selva con uno de estos majestuosos animales.



Las Amazonas: cuenta un dominico español que en la Amazonia había un pueblo de feroces mujeres de largo cabello, altas, que viven en ciudades de piedra, conocidas como las que no tienen marido. Dominaban setenta aldeas indígenas, que les pagaban y a las que defendían de sus enemigos. Una vez al año reunían un gran número de combatientes y atracaban un poblado vecino, secuestraban a sus hombres y los retenían hasta quedar todas preñadas; luego los liberaban. Al nacer mataban a los hombres y cuidaban con gran atención a las hembras, a las que más tarde enseñaban a ser guerreras poderosas.

Pirarucú: en sus primeras exploraciones de las selvas profundas, los cristianos creyeron encontrar sirenas navegando por los ríos, al parecer confundidos por las siluetas del delfín rosado y el pirarucú.



PUEBLO NUKAK

Abuelo nukak: es un abuelo sabedor muy viejo, que cuenta grandes historias y conoce el arte de la caza, el tejido y la preparación de venenos. Cuenta que cuando niño no habían invasores que los persiguiesen, aunque su pueblo ya supiera de su existencia y hubiera decidido mantenerse alejado de ellos pues se dio cuenta de que aniquilaban y destruían. Le gusta enseñar sus conocimientos y es muy respetado por su comunidad.



Mujer nukak embarazada: las mujeres nukak son muy fuertes, se dedican a muchas labores en su hogar y, aun embarazadas, siguen trabajando. Cuando van a dar a luz, se alejan del grupo y cavan un hueco en la tierra para tener espacio: ahí nacerá el bebe y quedará la sangre. Al nacer y escuchar los gritos, las mujeres del grupo son las primeras que acuden a ver al nuevo miembro de la comunidad.

Es un nacimiento interesante, aunque puede traer sus riesgos al alejarse tanto de la comunidad, pues existen animales peligrosos o forasteros que quieren robarse a esta mujer sin importar el niño.

CULTURAS AFRICANAS

Apolonia: mujer aliada y compañera, fiel a Benkos Biohó, que generó en la región de Malambo, cerca de Cartagena, una guerrilla de palanqueras. Logró derrotar al capitán Pedro Ordóñez Ceballos, que tuvo que entregarles la tierra y la libertad del grupo, compuesto por más de 150 mujeres.



Benkos Biohó: este héroe nace en la región de Biohó, en Guinea Bissau. Fue un monarca muy intrépido, conocido como el rey del Arcabuco. Logra escapar en una embarcación en el río Magdalena, pero es recapturado. En la segunda ocasión escapa nuevamente y se interna en la ciénaga alejada de Cartagena organizando un gran ejército y logra dominar las montañas de Sierra María. Su sueño es tomarse Cartagena y desde allí regresar a África.

No han podido dominarlo ni vencerlo. El pueblo cuenta de los poderes mágicos que tiene para provecho de su pueblo y de sí mismo. No descansa, en cuanto tiene oportunidad libera gente y lucha por los derechos, la cultura y la libertad de los africanos.

Nunca descuidó el gobierno de sus palenques, ni se dejó timar por las propuestas de los invasores, que querían que entregase las armas, para que traicionase la lucha del pueblo. Sigue dando su pelea en los diferentes lugares, en busca de la libertad.

Comerciante yoruba: el reino yoruba es un pueblo fuerte en el África y son realmente muy pocos los yoruba que llegan al Antiguo Nuevo Mundo. Algunos pocos lo hacen como esclavos en los navíos negreros y otros pocos, como comerciantes, pues el desarrollo del pueblo yoruba es prominente: vienen a este mundo a intercambiar mercancías y a traer productos que para los nacientes españoles es llamativo.



Wiwa: es la esposa de Benkos Biohó y reina del palenque de Sierra María. Es madre de Orika y de Sando, que más adelante fundarían más palenques y continuarían la lucha de su padre. Esta mujer se destaca por su lucha legítima y por su acompañamiento al pueblo liberado.

CRISTIANOS

Cristianos errantes: hombres guerreros que se han perdido en las selvas y ríos de las tierras del interior, pues sus expediciones han fracasado ya sea por enfermedad o al ser derrotadas por los pueblos nativos. Andan en la búsqueda de alimentos y de los medios para sobrevivir.



Expedición de Nicolás de Federmann: grupo de mercenarios comandados por el invasor alemán enviado por la Corona. Federmann llegó en sus expediciones, bajó por el río Fusagasugá, fue a Pasca y luego a Bosa, donde se encontró con los soldados de Gonzalo Jiménez de Quesada (el encuentro es cordial, como un festejo acompañado de instrumentos musicales). También se encuentran con Belalcázar; aunque no tuvieron total unidad, pactaron la paz y llegaron juntos a Santafé. Los atuendos de estas gentes estaban en hechos de pieles. Eran bastantes hombres armados dispuestos a saquear y a matar a donde llegasen.



Expedición de Gonzalo Jiménez Quesada: grupo de mercenarios manejado por Gonzalo Jiménez de Quesada que exploraron e invadieron bastantes territorios de la Nueva Granada. Fundó Bogotá en territorio muisca y fue en búsqueda de El Dorado.

Jiménez de Quesada supo del comercio de la sal entre los nativos, lo que llamó su atención. Entonces él y su grupo decidieron desviarse de la ruta hacia el Perú para buscarla. Desde el Tora, ascendieron por el río Opón hasta la cordillera Oriental, a donde arribaron por Chipatá, hasta Santander. Después fueron hasta las lagunas de Fúquene y Suesca, entraron en territorio muisca de Nemocón y Zipaquirá. Entraron en territorio del zipa en la sabana de Muakatá y fundó la ciudad de Santa Fe de Bogotá.

Posteriormente continuaron penetrando el territorio muisca y atacaron al zaque de Hunza, incendiando el pueblo, destruyendo sus templos sagrados y matando a las personas en el poblado de Suamox.

Jiménez de Quesada decide llamar a todo este territorio Nuevo Reino de Granada. Los reyes católicos lo nombran gobernador de El Dorado.

A sus 60 años y movido por la ambición recibe una comisión para explorar los llanos al oriente de los Andes. Entonces parte de Santa Fe con 400 cristianos, 1500 nativos, 1100 caballos y 8 sacerdotes. A la postre regresó a Santa Fe con 64 cristianos, 4 nativos, 18 caballos y 2 sacerdotes.



Expedición de Sebastián de Belalcázar: grupo de mercenarios comandados por Sebastián de Belalcazar, quien intentó fortalecer el dominio cristiano sobre el territorio, pasó por el río Cauca, con la intención de buscar el mítico Dorado. Fundó varios núcleos urbanos (Ampudia, Santiago de Cali, Popayán y Guayaquil) junto a Gonzalo Jiménez de Quesada y Federmann. Cruzó el río Magdalena para llegar a Santa Fe de Bogotá. El rey Carlos I de España lo nombró adelantado de España y además gobernador de Popayán.



Fray Bartolomé de las Casas: religioso católico, considerado como el defensor de los derechos de los indígenas. Estudió teología, filosofía y derecho. Se ordenó sacerdote y fue el primero que lo hizo en el Nuevo Mundo. Un año después estuvo en la expedición que conquistó Cuba.

Conmovido por los maltratos y abusos a los que eran sometidos los indígenas por los cristianos, emprendió una campaña para defender los derechos de estos. Renunció a la encomienda y la denunció como institución que promueve la esclavitud. Aunque está pendiente de los derechos de los nativos, no deja de lado su subordinación a la Corona.

Fray Juan de los Barrios: primer arzobispo de Bogotá; ejerció este cargo durante 16 años continuos, hasta su muerte. Fue el encargado de establecer los fundamentos organizativos de la Iglesia en la naciente Colonia.



Gonzalo Fernández de Oviedo: militar, escritor, cronista y colonizador del mundo cristiano español. Capitán de los ejércitos del emperador Carlos V, gobernador general o alcaide de la Fortaleza de Santo Domingo y La Española. Se destacó por escribir las primeras novelas del Nuevo Reino de Granada.

Zapata de Cárdenas: obispo de Cartagena de Indias. Más adelante, fue designado sucesor de Juan de los Barrios en Santa Fe. Mientras estuvo allí se concluyó la construcción de la catedral de Bogotá, se celebró un concilio provincial, se creó el seminario de San Luis y se estableció la cátedra de lengua chibcha. Creó además las parroquias de Las Nieves y Santa Bárbara en Santa Fe.



Deidades de los pueblos

MUISCAS



Bachué: esta diosa emergió de la laguna de Iguaque, envuelta en una luz que hizo resplandecer la tierra. Llevaba consigo de la mano a un niño de tres años, con quien bajó la serranía hasta el llano, donde posteriormente surgió el pueblo de Iguaque. Cuando el niño creció en su desarrollo natural, Bachué se casó con él y se realizó así el primer matrimonio muisca.

Bachué en cada parto tenía entre 4 y 6 hijos, con los cuales pronto pobló la tierra. Cuando ya estaban viejos, Bachué y su esposo indicaron a la gente que vivieran en paz y acercándose a la laguna que les dio origen se convirtieron en serpientes y se sumergieron en sus aguas.

Lanza dado 6 para: nadar / Lanza dado 6 para: sembrar

Bochica: es un anciano de cabellera blanca y largas barbas que lleva un bordón de macana en la mano y adornos de una cruz. Enseñó a los chibchas a hilar, tejer mantas, pintar, hacer cerámica. Le dio al pueblo las normas de convivencia. Viajó por el territorio, predicando sus conocimientos, fue visitado por muchos abuelos sabedores muisca y finalmente descansó en Sogamoso, ciudad sagrada por los muisca.

Lanza dado 6 para: moverse sigilosamente / Lanza dado 6 para: actuar con diplomacia



Chiminagagua: es el ser supremo, creador del mundo. Era la única luz existente cuando todo era noche: en el principio del mundo todo era tenebroso y solo estaba la luz de Chiminagagua y, cuando el dios creador quiso difundir la luz por todo el universo, creó dos grandes aves negras y las lanzó al espacio. Cuando estas aves echaban aliento o aire por los picos, esparcían una luz incandescente, con la cual todo el cosmos quedó iluminado. Así se hizo la luz y se crearon todas las cosas del mundo.

Lanza dado 6 para: tomar una decisión con sabiduría / Lanza dado 6 para: avistar



Huitaca: es una mujer que se opuso a las órdenes de Bochica. Era una mujer hermosa y predicaba una vida alegre, ancha en placeres y borracheras. Según algunos cronistas, se puede relacionar con Chía o Bachue.

Lanza dado 6 para: ser carismático / Lanza dado 6 para: engañar

KOGUI



Aluna: no es un ser de carne y hueso, no tiene tiempo. Es una idea, la idea original que creó el pensamiento y todo lo que existe.

Lanza dado 6 para: cantar / Lanza dado 6 para: esconderse

Kualekn: es la dueña del algodón. Para los kogui el universo es un telar y durante la vida lo que se hace es tejer el propio camino. Un tejido tiene que estar perfecto, para lo cual la persona que lo hace debe estar concentrada.

Lanza dado 6 para: tejer / Lanza dado 6 para: usar las cuerdas



Kalakshé: dueño de los bosques y dios de la vegetación espontánea. Kalakshé es el encargado de reparar todo lo erosionado por el hombre.

Lanza dado 6 para: usar plantas / Lanza dado 6 para: tratar con animales

Sintana: es el primer hombre de la creación y el encargado de obtener las tierras, fundamento sólido del universo para ser habitadas y cultivadas por los hombres. Fue también el héroe encargado de organizar el cosmos al ordenar o ubicar en su lugar los astros.

Lanza dado 6 para: ser diplomático / Lanza dado 6 para: concentrarse



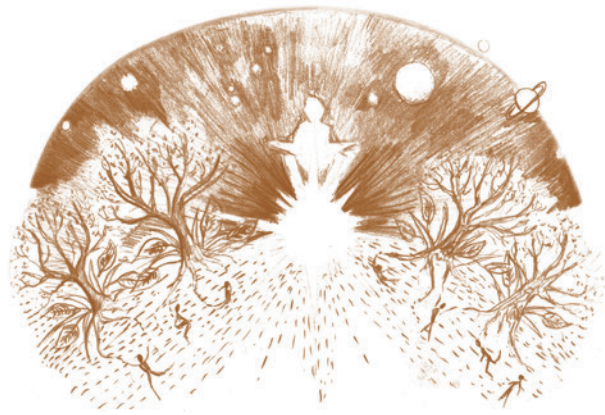
NUKAK

Los nukak consideran que hay tres mundos: el de arriba, *hea*; en el que vivimos ahora, *jee*, y el mundo de abajo, *bak*. Las personas vinieron a este mundo desde *bak*, junto con algunos animales y plantas. *Kâk* significa persona, y el prefijo *nü* se aplica a quienes proceden de abajo y viven ahora en este mundo. En cambio, otra parte de los animales y plantas siempre han estado en este mundo y finalmente otros fueron el resultado de la acción del héroe cultural Mauro'. En *hea* además de los astros viven espíritus.

Cuando la persona muere, se desprenden tres espíritus suyos: uno va a *hea*, en donde vive el sol; es como la semilla de la gente, que al llegar allá no se enferma ni muere más, sino que vive cómodamente. Allá están también los árboles matrices y si los espíritus de *hea* comen mucho sus frutos, los árboles de este mundo producen grandes cosechas.

Otro espíritu del fallecido, *nemep*, queda en este mundo, en la selva y puede hacer mal a quien no quiere.

Un tercer espíritu va a *bak*, a las casas de las dantas y los venados, con quienes se casa y tiene hijos, por lo cual las dantas y los venados no deben ser cazados aquí, porque son parientes o inclusive antepasados. Todos los habitantes de abajo, *bak münü*, pueden ayudar a la gente a curarse cuando están enfermos o a conseguir alimento.



La enfermedad puede ser causada por ataques de dardos espirituales de los espíritus de los muertos o de los *takueyí*, que viven en *hea* y también lanzan los rayos cuando están furiosos o pueden venir a hacer daño a este mundo. También una persona viva puede aprender a lanzar dardos de enfermedad o a curar las enfermedades.

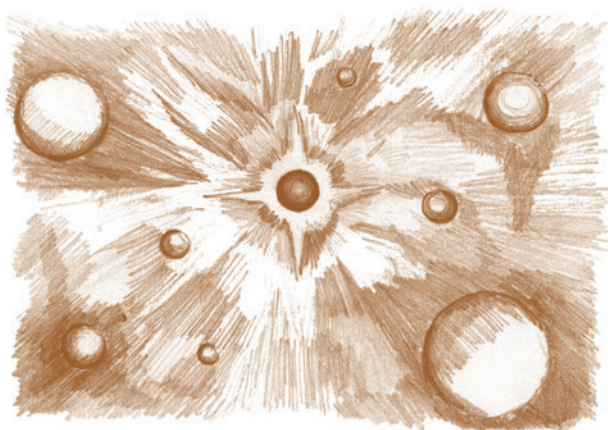
Lanza dado 6 para: avistar

Lanza dado 6 para: curar

Lanza dado 6 para: cazar

Lanza dado 6 para: moverse sigilosamente

MURUI



Buynaima: Dios que se hace lombriz, vinculado estrechamente al agua, que es la fuente de la vida, y a los aromas, que son la esencia de los frutos. Su hijo, el árbol de todos los alimentos, creció en demasía, por esto la gente lo tumbó sus hojas y semillas dieron origen a las selvas, sus ramas a los ríos, y el tronco al gran amazonas.

Lanza dado 6 para: usar las plantas / *Lanza dado 6 para:* recolectar

Jitoma: es el principal héroe de los murui, siendo el primero de los hombres y padre creador de ellos. Procreó un hijo llamado Monaira Jitoma, a quien le inculca los primeros secretos de la humanidad.

Lanza dado 6 para: bailar / *Lanza dado 6 para:* tener puntería



Monaya Tiria: Es la madre Tierra y la mujer que hace amanecer, creadora de lo existente y espíritu sabedor de la tierra. Conoce la sabiduría y es dadora de vida de grandes dioses y seres míticos.

Lanza dado 6 para: interpretar instrumentos / *Lanza dado 6 para:* tejer





Muinaiño: hija de bunaima. Tras muchas dificultades, creó la hoja de coca, la planta sagrada de los murui, con la cual hacen el mambe.

Lanza dado 6 para: cocinar / Lanza dado 6 para: construir

YORUBA

Eshu: Un mito cuenta que Eshu una vez se disfrazó de comerciante y fue vendiendo alternadamente a cada una de las dos esposas de un hombre regalos cada vez más bonito, lo que provocó la pelea entre ellas por conseguir el favor del marido hasta que la familia quedó rota definitivamente. Eshu también sirve como el guardián de casas y pueblos. Cuando se le rinde culto en esta posición tutelar sus seguidores lo llaman Baba padre y es el Dios que pone a prueba la fe de la gente, poniéndoles pruebas en el camino.

Lanza dado 6 para: engañar / Lanza dado 6 para: falsificar



Ogun: es el orisha de la guerra, es el guiador de los herreros y guerreros, es decir de todos los que usan el metal en sus oficios. Preside los tratos y los contratos. En algunas cortes yoruba, se jura decir la verdad besando un machete sagrado que representa a Ogun. Se le considera terrible e implacable. Si se rompe un trato firmado en su nombre, el castigo será terrible. En algunas regiones se considera a Ogun el mismo Eshu.

Lanza dado 6 para: tener fuerza / Lanza dado 6 para: intimidar

Olokun: es el dueño del mar. Es responsable de la vida del mar, de sus soldados y sirenas. Una leyenda cuenta que Olokun intenta conquistar la tierra por medio de un gran diluvio.

Lanza dado 6 para: nadar / Lanza dado 6 para: pescar





Shangó: ocupa un lugar importante en el panteón de los dioses. Es el dios del trueno. Crea el trueno y los relámpagos lanzando piedras a la tierra; los sacerdotes van al sitio adonde ha caído el relámpago, para buscar la piedra lanzada por Shangó. Se cree que estas piedras tienen poderes especiales y se guardan en templos dedicados a este dios. Este tiene cuatro esposas, cada una de las cuales es un río en la tierra Yoruba. Su esposa principal, Oya, es representada por el río Níger. Cuando él era humano y gobernó como el cuarto rey del antiguo reino de Oyo, tenía el poder de crear relámpagos. Un día, por descuido, mató a toda su familia. Como compensación a lo que pasó, cuando murió se convirtió en Orisha.

Lanza dado 6 para: tener puntería / Lanza dado 6 para: saltar

BANTÚ

Suele denominarse palo monte al sistema de creencias bantú y, a diferencia de la santería, en la cual las deidades son denominadas por un nombre propio (aunque poseen variantes o caminos), en el palo las deidades pueden tener diversos nombres o sobrenombres, todos relacionados con sus poderes reales. Asimismo, los vocablos son de origen español, no africano (yoruba), como sucede con los orishas y todo el lenguaje ritual de la santería.

En la regla del palo no existe tampoco un panteón de dioses con una estructura jerárquica rígida, sino que se basa en las diversas esferas de acción de cada deidad.

Brazo fuerte: es una entidad guerrera. Lleva sobre sus hombros la bola del mundo, cruza y bordea los ríos tempestuosos. A veces se le conoce como cabo de guerra. Es una deidad bélica pero vencedora.

Lanza dado 6 para: tratar con animales / *Lanza dado 6 para:* montar



Lucero mundo: es quien abre y cierra los caminos (Elegguá). Para los mayemberos está en la puerta del cementerio y es el guardián de la luna.

Lanza dado 6 para: avistar / *Lanza dado 6 para:* escapar

Sambianpungo: es el principal creador, el que gobierna los poderes benéficos. Se invoca pero con él no se opera directamente; se le pide permiso para dar inicio a cualquier actividad o ritual, pero con él no se trabaja directamente. Se relaciona con el dios católico. Vive alejado de los hombres, por lo que es muy difícil participar directamente en los oficios.

Lanza dado 6 para: concentrarse / Lanza dado 6 para: adivinar



Siete sayas: Baluande o madre de agua, dueña del mar y de la entrada de los ríos. Santera de la maternidad, de la unidad del mundo y de lo que fluye. Es muy conocida y venerada en el mundo de los paleros.

Lanza dado 6 para: trepar / Lanza dado 6 para: escapar

Tiembla tierra: dueño de la tierra y del universo. Controla los cuatro puntos cardinales y ejecuta los designios de Nsambi (representante de los principios benéficos). No se le puede invocar mucho porque es irascible.

Lanza dado 6 para: tener puntería / Lanza dado 6 para: tener fuerza

CRISTIANAS

Dios, Espíritu Santo, Jesús o Jesucristo: los pueblos cristianos son monoteístas, es decir creen en un solo dios, a quien llaman simplemente Dios. A su vez este se compone de tres personas, que son la misma: Dios en sí mismo, el Espíritu Santo y Jesucristo. Este dios es el ser supremo de todo, creador del mundo y de todo lo existente.

El Espíritu Santo es la personificación de los mensajes de Dios y es la forma mediante la cual se hace presente en la tierra. Jesucristo es el hijo de Dios; fue enviado a la tierra para difundir su palabra y perdonar a la humanidad de sus pecados. La misión de Jesucristo consistió en venir al mundo terrenal, difundir la palabra de su padre, que es él mismo, y morir en manos de los no creyentes para que les fueran perdonados todos los pecados a la humanidad.



Los cristianos consideran que Dios les otorgó el libre albedrío. Sin embargo, este libre albedrío tienen un alto costo, ya que pueden caer en pecado, es decir en la violación a los códigos de comportamiento y mandamientos que Dios les ha dado. Caer en tentación implica cometer pecado y sentir culpa, lo que merece un castigo después de la muerte en el infierno, donde será torturado por toda la eternidad. En cambio si se es un cristiano devoto, al morir el alma irá al cielo a convivir por la eternidad con dios en un lugar perfecto.

También existen una serie de deidades menores o santos, los cuales se dedican a difundir la fe y adorar a Dios. Además de ellos existen los ángeles, que son una serie de ayudantes y defensores de Dios.

Lanza dado 6 para: tener fuerza / Lanza dado 6 para: correr

El diablo, Lucifer o Satanás: Es la contraparte de Dios, la personificación del mal y del pecado. Su origen se remonta a los primeros tiempos del mundo, cuando Lucifer, uno de los ángeles de Dios, se rebeló contra este y fue condenado a vivir en las entrañas de la tierra. Desde ese momento Dios y Lucifer se disputan el control de las almas de los seres humanos. Se dedica a la tarea de tentar a la humanidad por el camino del pecado y el mal para condenarlos a una eternidad de sufrimiento en sus dominios del infierno. Cuando alguien pide un deseo, este lo cumple a cambio del alma



Lanza dado 6 para: falsificar / Lanza dado 6 para: intimidar



San Francisco: fundó una orden (la franciscana) y propuso un modo de vida sencillo basado en los evangelios (Santa Clara fundó el ala femenina de su orden). Recibió los estigmas, como forma de recibir el cuerpo de Cristo en sí mismo. Fue canonizado a los dos años de su muerte.

Lanza dado 6 para: escuchar / Lanza dado 6 para: descifrar escritura

Virgen María: Mujer santa y devota, que por sus virtudes fue escogida para ser la madre del hijo de Dios en la tierra Jesús. Quedó en cinta de Dios a través del Espíritu Santo y sufrió los tormentos de su hijo en la tierra. Es protectora de la humanidad e intercede por las personas ante Dios para que sean cumplidas sus peticiones o sean perdonados sus pecados. A su vez se le reconoce la capacidad de realizar milagros o acciones mágicas sorprendentes que salvan la vida de personas cercanas a la muerte.

Lanza dado 6 para: tener carisma / Lanza dado 6 para: ser diplomático



Armería para la aventura

Arcabuz: fue el arma de fuego más utilizada. Pesaba unos 8 kilos y su alcance era de no más de 50 metros. Para cargarla se debía meter la pólvora por su boca, introduciendo después una bola de plomo, estaño o cualquier otro elemento (piedras, botones, clavos). Posteriormente se aplicaba una mecha encendida a través del oído que comunicaba con el interior de la recámara. Lo engorroso de este mecanismo dificultaba su uso, haciendo un tiro por minuto. Para mejorar su eficacia, los arcabuceros disparaban alternadamente para que sus compañeros tuvieran tiempo de recargar el arma. Su disparo no es muy preciso y tiene poca potencia.

Puntos de carga: 3

Arco corto: arma de combate a distancia. Al igual que el arco largo, consiste en un trozo de madera moldeada en forma de u abierta, flexible y sujetado en sus dos extremos mediante fibras elásticas vegetales o de tripa de animal. Es un arma ligera, no pesa más de una libra, pero su alcance es muy limitado, no más de 100 metros, y el daño que provoca es limitado. Las flechas del arco corto son una delgada vara de madera de unos veinte centímetros de largo, compuesta por una punta de hueso (piedra afilada o madera afilada y endurecida), un astil o cuerpo de flecha y un emplumado de tres plumas en la parte final que garantizan la estabilidad y puntería de la flecha.

Punto de carga: 1

Arco largo: arma de combate a distancia. Se usa para disparar flechas sobre un blanco muy distante. Consiste en un trozo largo de madera moldeada en forma de u abierta o en varias partes ensambladas, que a su vez sean flexibles y sujetas en sus dos extremos mediante fibras elásticas vegetales o de tripa de animal. Su diámetro va desde los 40 centímetros hasta abarcar la altura del tirador. Algunos pueblos amazónicos los utilizaban ayudándose con los pies, pero la mayoría de los pueblos los utilizaban en forma vertical u horizontal. Su potencia de tiro se puede regular dentro de ciertos límites ajustando la tensión de la cuerda en los extremos del arco. Su alcance puede llegar a los 400 metros. Sin embargo el manejo efectivo y seguro de esta arma exige un largo entrenamiento.

Puntos de carga: 3



Ballesta: arma de combate a distancia. Es un arco mecánico cuya cuerda está atada a un soporte de madera que la mantiene. Cuando se acciona el disparador, el soporte de madera libera la cuerda del arco, soltando el virote. La ballesta requiere menos fuerza para disparar (pero más para cargarla); además se necesita menos experiencia y puede ser disparada sin muchos conocimientos previos. Su alcance es de 150 metros.

Puntos de carga: 2

Carcaj o carga flechas: cesta tejida en fibras vegetales con capacidad para portar hasta 20 flechas. Cuenta con una tiranta para ser colgado sobre el hombro en la espalda del arquero. En ocasiones se puede guardar el arco dentro del carcaj.

Puntos de carga: 1

Casco: está hecho en acero con un forro interno de cuero. Posee una especie de cresta que, además de proteger, tenía la misión de disuadir al hacer parecer al guerrero más alto y fornido. Su capacidad de proteger de golpes contundentes y flechas, además del sol, lo hace un mecanismo de defensa relevante.



Punto de carga: 1

Cerbatana: arma de combate a distancia. En su elaboración se utilizan varias especies de plantas e incluso de animales. La madera labrada de marupá constituye el cuerpo; están recubiertas con bejuco y la boquilla, que está hecha de balso, va insertada en un extremo del tubo, en donde deben posarse los labios para soplar. En el tubo interno se inserta un dardo impregnado con veneno u otros elementos punzantes y se dispara soplando con fuerza en dirección al objetivo. Según su extensión, que puede llegar hasta tres metros, permite lanzar con potencia el dardo.

Cotas de malla: Especie de camisa que se usaba sobre otra vestidura de tela gruesa o de cuero para proteger el cuerpo. Se confeccionaban con láminas de acero grueso, de variable espesor, dispuestas de forma que cada anilla está ensartada al menos a otras cuatro formando un tejido. Brinda una gran protección contra los ataques cuerpo a cuerpo y los ataques con espadas y lanzas.

Puntos de carga: 2

Daga: arma de combate cuerpo a cuerpo. Está hecha de metal con una lámina aplanada, afilada de remate agudo y que tiene una guarda para proteger el puño. Es más larga que un puñal y más corta que una espada. Se la utilizaba como arma secundaria, junto con la espada.

Puntos de carga: 1

Dardos: son elaborados a partir de la palma chonta y afilados con las mandíbulas secas de la piraña amazónica. Se emplea también algodón silvestre, el cual se impregna con el curare. Hojas de palma chonta y fibras de palma chambira conforman el estuche para los dardos envenenados. Los dardos no deben pesar más de 30 gramos para que puedan ser disparados a gran velocidad.

Puntos de carga: 3

Escudo: arma de combate cuerpo a cuerpo. Está hecho de madera, reforzada con varias capas de gruesos textiles que permitían resistir, o bien impedir, el golpe de un proyectil o un arma contundente. Tenía una tira interna que permitía su agarre y generalmente era decorado con plumas, pieles o pinturas. Sus formas eran ovaladas. Existen escudos especiales que representan los animales más fuertes, como el jaguar, la serpiente o el águila.

Puntos de carga: 2

Puntos de resistencia: +2

Escudo largo: arma de combate cuerpo a cuerpo. Está hecho de madera reforzada con varias capas de piel de animal. Se utiliza para proteger el cuerpo completo y podía llegar a medir un poco menos que la altura de quien lo porte, lo que lo hacía eficiente en la protección, pero lento y pesado en sus movimientos. Su forma es rectangular, con adornos y plumas.

Puntos de carga: 3

Puntos de resistencia: +4

Espada: arma de combate cuerpo a cuerpo. Consiste en una hoja recta cortante, punzante con filo en ambas caras de la hoja, con empuñadura, y de cierta envergadura o marca, con puntas agudas. Creada con el acero de Toledo, la espada española de comienzos del siglo XVI era recta, de dos filos, de aproximadamente un metro de longitud y un kilo de peso. Es capaz de soportar un golpe contra un casco de hierro sin quebrarse. Estas son las características generales de la espada, pero hay diversos tipos, entre ellos:



Espada de mano y media, consistente en una empuñadura alemana y hoja española con 95 cm de longitud y casi dos kilos de peso. En forma de guarda cruzada en «S», para proteger la mano y atrapar el arma del rival. Tiene una anilla de metal para mayor protección.

Puntos de carga: 2

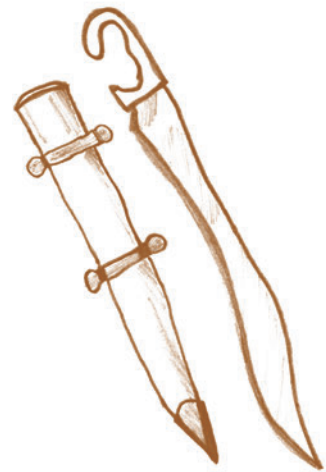
La espada de dos manos, con una longitud de más de un metro y más de dos kilos de peso. Era la espada más pesada y contundente. Su empuñadura estaba decorada en forma de pétalos.

Puntos de carga: 3

Por último, la espada alemana, que, como tenía una mejor forja, era más resistente. Su guarda es más elaborada y posee una pieza metálica sólida, antecedente de la cazoleta, para brindar protección a la mano. Tiene un diámetro menor a un metro, su hoja es más delgada y pesa menos de un kilo.

Puntos de carga: 1

Espada africana: espada de aleaciones de metal más débiles que el acero. De hoja ancha y con filo en ambas caras, cuenta con una inclinación a un lado. Su empuñadura es amplia y sin protección para la mano. Tiene un diámetro de poco más de un metro y es de un peso mediano. No es tan resistente a los impactos, pero en cambio sí es muy filosa y adecuada para cortes a los adversarios.



Puntos de carga: 2

Flechas largas: hay diferentes tipos de flechas según la extensión del arco, pero la mayor diferencia radica en la variedad de puntas, que varían desde flechas sencillas de madera afilada aguzadas, lisas o arponadas, flechas de madera endurecida al calor, incrustaciones de piedras afiladas como obsidiana, sílex, cuarzo e incluso esmeraldas. Los pueblos que vivían en las costas marítimas usaban espinas de pescado o púas de rayas.

Generalmente las puntas de las flechas a su vez estaban envenenadas. Otra estrategia consiste en que las puntas de las flechas se rompan dentro del cuerpo del adversario. Un arquero hábil puede disparar hasta ocho flechas antes de que se cargara un arcabuz.

Puntos de carga: 1

Jabalina: arma de combate a distancia. Era una especie de lanza, cuya punta se separaba al impactar al enemigo y quedaba incrustada a él. Se caracteriza por ser delgada y flexible y tener una punta de piedra o hueso. Se deben arrojar con fuerza hacia el enemigo y su tamaño varía en proporción a la altura y fuerza del lanzador, teniendo que ser un poco más larga que la altura del lanzador.

Puntos de carga: 2

Hacha de piedra: arma de combate cuerpo a cuerpo. Con mango de madera a la cual se le ata o incrusta una piedra afilada y resistente, o una piedra de gran filo. Se usa ya sea para rasgar o romper.

Puntos de carga: 2

Punto de resistencia: 1

Honda: arma de combate a distancia. Consiste en dos cuerdas o correas en cuyos extremos se sujeta un receptáculo flexible desde el que se dispara o lanza un proyectil. Se toman los otros dos extremos opuestos, se voltea y gira sobre la cabeza de manera que el proyectil adquiera velocidad y después se suelta una de las cuerdas para liberarlo en dirección al objetivo. Los materiales empleados en su construcción son muy diversos (tendones de animales y fibras vegetales, entre otros). Los proyectiles pueden ser piedras naturales redondeadas o labradas, arcilla cocida o secada al sol, plomo moldeado, etc. Estas tienen la capacidad de producir heridas mortales.

Punto de carga: 1

Lanza: vara larga de madera y punta afilada que sirve para combatir a distancia. Existen diferentes tipos, según su forma y el material de sus puntas. Las más sencillas son las de punta de madera afilada y endurecida calentada al fuego. También están las lanzas con incrustación o amarre de piedras afiladas en la punta (el uso del sílex le dio más fuerza y filo, por lo tanto las hizo más eficaces y mortales). Estas son arrojadas con el brazo hacia el enemigo y su tamaño varía en proporción a la altura y fuerza del lanzador; pueden llegar a medir hasta seis metros de largo. Un segundo uso para las lanzas ha sido clavarlas en la tierra, en un momento dado del combate, durante la embestida del enemigo, utilizando su propia fuerza para contenerlo.

Puntos de carga: 2



Lanza jineta: arma de combate a distancia. Está compuesta de astas de madera delgadas, redondeadas y largas, con una punta de acero. Los hidalgos la enristraban apretándola con el brazo derecho contra el cuerpo, de modo que por el impulso del caballo, lanzado a la carrera, y la propia fuerza del caballero resultaban un instrumento eficaz a la hora de atacar a los rivales de a pie.

Puntos de carga: 2

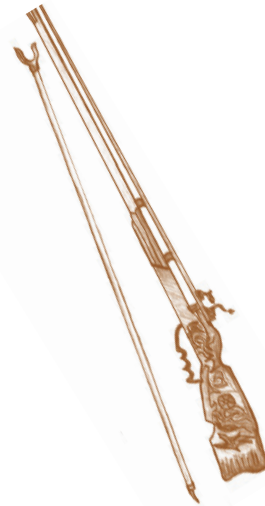
Macana: arma de combate cuerpo a cuerpo. Tiene forma de garrote y está hecha con la madera de guayacán. Cuenta con un mango delgado, que se amplía hasta hacer una gran masa en la punta. Causa un gran dolor, en especial si el golpe es infligido en la cabeza o pecho del oponente.

Puntos de carga: 2

Mazo o chopo: arma de combate cuerpo a cuerpo, de forma parecida a la macana, pero cuyo mango está hecho de madera dura con una piedra incrustada o amarrada en su extremo.

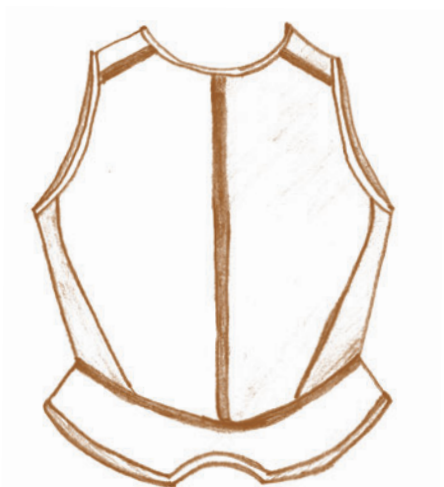
Puntos de carga: 3

Mosquete: arma de fuego. Se caracteriza porque se carga por el cañón y se dispara con mecha. Surgió como evolución del arcabuz, solo que el mosquete es mucho más grande: su cañón llega a medir hasta dos metros de largo y a pesar nueve kilos. Dadas sus dimensiones y su peso, se requería una horquilla para apoyarlo si se quería apuntar de forma certera. Su poder de destrucción es el doble que el del arcabuz; su alcance llega hasta los 100 metros de distancia. Lo impreciso y lo incómodo hizo que solo los soldados más vigorosos e instruidos lo usaran.



A su vez los mosqueteros debían portar pequeños depósitos de madera con la medida precisa de pólvora gruesa necesaria para cargar la recámara del arma. También llevaban una polvera, un pequeño depósito de pólvora fina para cebar la cazoleta que iniciaba el proceso de disparo, y en una bolsita las balas de plomo, llamadas comúnmente «pelotas». El hecho de llevar la mecha encendida por ambos extremos provocaba no pocos riesgos, que a veces terminaban en trágicos accidentes. El mosquetero solía llevar, además, espada y daga para la defensa cercana, aunque no era inusual usar el mismo mosquete como maza.

Puntos de carga: 4



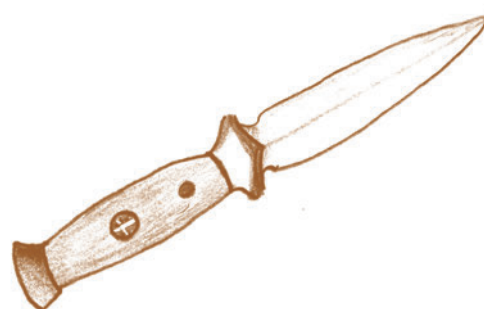
Pectoral: es una parte de las armaduras de acero que se ubica tanto en el pecho como en la espalda (unidas entre sí con ganchos). El peto es la pieza de la armadura de placas que defiende el pecho y que con el espaldar compone la coraza. Tiene forma comba para desviar mejor los golpes y los proyectiles.

Puntos de carga: 2

Pólvora: es una sustancia química inflamable y explosiva que en determinadas circunstancias y bajo ciertas acciones mecánicas y de temperatura pueden generar una explosión, por lo que es utilizada principalmente como propulsor de proyectiles en las armas de fuego. Sin embargo, el clima y las condiciones atmosféricas del Antiguo Nuevo Mundo disminuyeron la eficacia de la pólvora y, con ella, la de las armas de fuego. La lluvia, la humedad de las selvas o el tránsito por los ríos humedecían la pólvora y apagaban las mechas, y así inutilizaban las armas.

Puntos de carga: 0

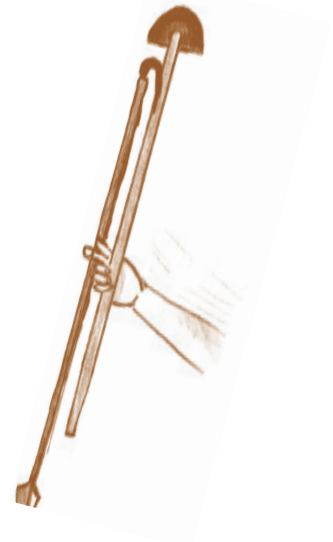
Puñal: arma de combate cuerpo a cuerpo. Su hoja es triangular y alargada y su empuñadura es corta; está diseñada para matar personas o animales. Mide entre 15 y 30 centímetros. Hiere con la punta al perforar la piel del objetivo. También se utiliza como arma de defensa.



Puntos de carga: 1

[Las espadas, dagas y puñales tienen una vaina protectora en la cual reposa para evitar su oxidación y proteger a su portador; esta es de diversos materiales, incluyendo piel, madera y metales, como bronce y acero. La abertura de la vaina por donde se introduce la hoja se llama garganta y forma parte de su montura, en la cual lleva un gancho o un anillo que facilita la entrada de la espada.]

Quesque, tiradera o estólica: arma de combate a distancia. Se constituye de una vara regular de madera de tamaño mediano y proporcional al lanzador. Posee una hendidura en la que descansa la lanza; en su extremo posterior se apoya la lanza en un sólido bloque situado detrás de la hendidura; el hombre aferra el lanzador por la parte delantera y, cuando lanza el arma, el quesque se convierte en una extensión de su brazo, con lo que se genera, por su ángulo y envergadura, una mayor aceleración al proyectil.



El dardo por lo regular está impregnado de venenos mortíferos extraídos de plantas venenosas o de excrementos humanos o animales, con el fin de provocar en la víctima alguna infección de carácter mortal.

Punto de carga: 1



Sayo: es el tejido más complejo y elaborado conocido hasta el momento, hasta el punto que se convirtió en una especie de chaleco a prueba de flechas, dardos o balas. Consiste en un acolchado fabricado con mantas indígenas rellenas de algodón en rama.

Punto de carga: 1

Puntos de resistencia: +2

Trabuco: es el arma de fuego más antigua de las que arribaron al Antiguo Nuevo Mundo; es más corta y de mayor calibre que las demás. Su longitud promedio era de 60 cm y se cargaba por la parte frontal. Utiliza balas de plomo o perdigones. Fue menos popular que el arcabuz y, al igual que este, no era muy preciso, y se empleaba para disparar a blancos múltiples.

Puntos de carga: 2

Venenos: arma biológica impregnada en los dardos y flechas. Existen gran cantidad de formas y fuentes, desde el veneno de la piel de ciertas especies de sapos, pasando por el curare de origen vegetal y el pakurú, que puede causar un paro cardíaco. Estos venenos necesitan de un recipiente para ser cargado y deben manipularse con cuidado, ya que su solo contacto con la piel produce graves trastornos a la salud.

Puntos de carga: 1

Utensilios para la aventura

Bergantín: barco de dos mástiles con velas cuadradas. Además de tener una gran capacidad de carga, tiene la habilidad de ser rápidos y ágiles en la maniobra. Pueden navegar en aguas poco profundas o subir a contra corriente en ríos caudalosos.

Botellas de vidrio: envase diseñado para contener y transportar líquidos y alimentos por largos trayectos. Su cuerpo es cilíndrico; el cuello o boca por donde se introducen y sacan los líquidos en el contenido normalmente se tapa con un corcho.

Puntos de carga: 1

Calabazos: fruto del árbol de calabazo. Su cáscara es extremadamente dura, por lo que al extraérsele su pulpa interior puede tener múltiples usos, especialmente para guardar elementos dentro, tales como la cal marina, agua, alimento, etc. Sus dimensiones pueden variar de 5 a 50 centímetros. Tiene diferentes formas: ovaladas y esféricas.

Puntos de carga: 1

Canoa: especie de bote pequeño y ágil que se impulsa con remos o varas al lecho de los ríos. Está construida con madera mediante troncos de árbol tallados. Su tamaño varía según el largo del tronco utilizado y ambos extremos son puntiagudos. En su centro la concavidad permite el transporte de personas y de todo tipo de cargas.



Cuando está en el agua, puntos de carga: +6

Cuando está en tierra, puntos de carga: 6

Canastos: utensilio de almacenamiento y transporte. Tiene múltiples formas y funciones. Está elaborado en fibras de bejuco, chambira u otras palmas y cortezas de árbol. Es un artefacto que se emplea comúnmente en labores de carga de productos, la cacería o la pesca.

Puntos de carga: 1

Collares y pulseras de conchas: artefactos míticos religiosos de las culturas africanas, con los cuales se pueden hacer la regla de Osa, que consiste en lanzar las conchas y, según su posición de caída, adivinar el pasado o el porvenir.

Puntos de carga: 1

Colmillo de jaguar: los jaguares son considerados animales sagrados en el Antiguo Nuevo Mundo por sus habitantes. Sus pieles y dentadura son utilizadas como elementos religiosos sagrados, ya que contienen la esencia de su poder.

Puntos de carga: 0

Cuarzos: mineral simétrico y transparente que tiene la capacidad de contener grandes cantidades de energía y de transmitirla al universo. Es capaz de almacenar la energía depositada en él por una persona en un pagamento.



Puntos de carga: 0

Gaita: instrumento musical de viento. Es una especie de flauta larga con una incrustación de cera de abejas en uno de sus extremos en donde se hace una ranura y se inserta una plumilla, que funciona como una boquilla a través de la cual se sopla. En su largo cuerpo de madera tiene entre 3 y 6 orificios.

Puntos de carga: 1

Espejo: superficie pulida en la que, al incidir la luz, refleja lo que tiene delante. Está hecho normalmente en vidrio transparente con una capa de polvo en una de sus caras. El más sencillo es el espejo plano. En este último, un haz de rayos de luz paralelos puede cambiar de dirección completamente en conjunto y continuar siendo un haz de rayos paralelos, pudiendo producir así una imagen virtual de un objeto con el mismo tamaño y forma que el real. La imagen resulta derecha pero invertida en el eje normal al espejo. Sin embargo es un objeto muy frágil y delicado. Era muypreciado en las tierras del Antiguo Nuevo Mundo.

Puntos de carga: 0

Galeón: es barco de vela para combate. Tiene una gran capacidad de destrucción, pero es de movimientos muy lentos. También fue muy usado para el comercio. Fue el barco principal de

comunicación entre el Antiguo Nuevo Mundo y el Mediterráneo. Medía unos 41 metros de largo, unos 30 metros de ancho y unos 10 metros de altura, aunque tendían a aumentar de tamaño. Estos barcos portaban dos innovaciones tecnológicas fundamentales para la exploración de territorios: la brújula y el astrolabio. A su vez portaba cañones de diferentes capacidades y alcances.



Hamaca: tejido de una serie de hilos de fibras vegetales resistentes como el cáñamo o el fique cuyo uso fundamental es el de descanso y pernoctación. Cada una de sus extremos se anuda a un tronco de árbol u otro apoyo, de modo que pueda ser y la persona se pueda acostar.

Puntos de carga: 1

La Biblia: libro sagrado de los pueblos cristianos, en el cual, según ellos, está consignada la palabra de Dios. Está escrito en latín, lengua que solo conocían los monjes cristianos, por lo que la comprensión de los dictámenes y profecías de este libro se hacían subjetivas y mediadas por la interpretación de dichos hombres de fe. Sus tapas son de cuero, sus hojas son de papel y es muy delicado al fuego y al agua.

Puntos de carga: 1

Mandíbula de piraña: fuertes y filosos dientes de un pez carnívoro de los ríos de las selvas profundas; eran muy preciados como herramienta de corte y afilado; servían además para afilar flechas lanzas, rasurar el pelo o inclusive cortar la yugular de un humano.

Puntos de carga: 1

Manguaré: instrumento musical típico de las selvas, consistente en dos grandes troncos de madera cóncavos y una incisión en el centro. Su sonido se transmite por varios kilómetros a través de la acústica formada por el cauce de los ríos y las paredes formadas por los árboles de la selva.

Puntos de carga: 18

Máscara: está hecha en madera o arcilla y tiene de unos 20 a 30 centímetros de diámetro. Podía estar adornada con plumas o pieles. Representaba mitos y metamorfosis del jaguar, el ocelote o el cóndor.

Puntos de carga: 1

Mochila grande: está hecha con fibras de algodón o cortezas vegetales. Se teje según un sinnúmero de técnicas, que imprimen en los tejidos códigos, mapas y palabras de conocimiento. Hay de distintos tamaños y resiste cargas distintas. Está especialmente diseñada para portar los elementos cotidianos como alimentos, totumas, etc.

Puntos de carga: 1

Mochila pequeña: está hecha con fibras de algodón. Su uso es más simbólico y espiritual, ya que están diseñadas para transportar el poporo, el hayo y los elementos sagrados.

Puntos de carga: 1



Ocarina: instrumento musical de gran variedad y fino acabado. Por lo general es de forma zoomorfa, es decir inspirada en formas de animales. Tiene un diámetro no mayor a 15 centímetros y es muy fácil de portar para las largas caminatas. En uno de sus costados posee una boquilla sobresaliente por donde se sopla. En su parte superior lleva una serie de orificios en forma de semicírculo abierto para los dedos de las manos.

Puntos de carga: 1

Poporo: pequeño calabazo con cuello alargado y base ovalada, utilizado para portar la cal de conchas marinas, elemento necesario para el proceso del mambeo (o consumo de hayo). En el calabazo se introduce un delgado y pequeño palo de madera o hueso, llamado zócalo, que recogerá una pequeña porción de cal que se va a mezclar con la hoja de coca o hayo en la boca del mambeador.

Puntos de carga: 1



Red de pesca: serie de hilos tejidos y amarrados a un centro. En ocasiones se ubica en sus bordes flotadores o pesas, ya sea para pesca superficial o de profundidad. Está hecho en fibras naturales como el cáñamo o algodón. Su diámetro puede llegar hasta diez metros de largo y dos metros de alto y tiene diferentes tamaños, según las presas que se deseen capturar. Puede ser utilizada tanto en el agua como en tierra firme, para la pesca, la caza e incluso el combate.

Puntos de carga: 1

Rosario: artefacto mítico religioso tradicional en los pueblos cristianos en el que se representa los misterios, la gloria, el gozo y el dolor de Jesucristo. Pequeña cuerda con cuentas de a grupos de diez. En una de sus puntas sobresale la imagen de la cruz, símbolo cristiano.

Puntos de carga: 1

Tambores: instrumento de percusión. Su caja de resonancia le permite amplificar los sonidos de la vibración de sus forros de cuero. Son generalmente de forma cilíndrica y con una o dos tapas de cuero en los extremos del cilindro cubriendo la abertura de la caja. El tambor es golpeado, para producir el sonido, en el parche con la mano o con algún objeto. Hay muchos tipos de tambores, que varían en tamaño: llegan a medir desde un metro hasta 50 centímetros de altura. Pueden servir para hacer música, servir como objetos rituales y medio de comunicación.



Puntos de carga: 2

Totumas: especie de plato hondo, producto del corte transversal de un calabazo.

Puntos de carga: 1

Trampas de pesca: especie de canasto pequeño diseñado especialmente para ser ubicado en el lecho de los ríos y atrapar peces grandes. Es una herramienta fundamental para la alimentación en las selvas profundas.

Puntos de carga: 1

Utensilios de barro: se refiere a ollas, alforjas, múcaras o cantinas de barro, elaborados en hornos entre los 1000 °C y 1100 °C. Tienen capacidades diferentes y su decoración es muy variada. Tienen múltiples usos y son muy frágiles.

Puntos de carga: 1

Flora y fauna de los escenarios

SIERRA NEVADA

Algodón: es una planta cuyas fibras es una de las más utilizadas. Se usa la flor cuando se ha secado, es decir cuando los frutos están maduros y abiertos, pues de allí se extrae una especie de mota blanca que sirve para tejer mochilas, sacos, mantas y ruanas, entre otros.

Puntos de carga: 1

Armadillo: su similitud con las ratas hace que para algunas personas tenga una apariencia desagradable. Sin embargo, es un animal de compañía, pacífico y tranquilo. Podría servir de alimento. Su caparazón es usado como vasija, pues puede calentarse al fuego sin que se destruya.

Puntos de carga: 2

Cacao: planta cuyos frutos, de forma amazorcada, penden del tronco. Sus semillas se usan como estimulante y para mejorar los problemas circulatorios y cardíacos. Se le atribuyen propiedades afrodisíacas. Resulta útil para casos de diarrea.

Puntos de carga: 1



Caña gorda o guadua: tipo de planta. Se debe cortar en luna menguante, preferiblemente antes del amanecer cuando la transpiración es mínima y el tallo no tiene mucha agua. Es útil para la construcción de casas (en las vigas, las estructuras y los techos), balsas, cercas, escaleras, barreras de contención, soportes, postes, atalayas y otros objetos útiles como bancas, recipientes, esterillas o instrumentos musicales.

Puntos de carga: 2

Cañafístula o lluvia de oro: planta que se usa como laxante y para combatir infecciones, pero también es abortiva, por lo que no se recomienda a mujeres embarazadas. Tiñe la orina de color verdoso.

Puntos de carga: 1

Caracolí: árbol altísimo (aproximadamente de 30 a 35 metros), de tronco grueso, ramaje frondoso, hojas ovaladas, grandes y de color de verde intenso. Su fruto es de consistencia harinosa, llamado narices por su forma de pera. Se usa cocido y molido para elaborar una especie de pan comestible llamado pan de caracolí. Su madera es útil para construir canoas y algunos útiles de cocina, como bateas, bongos, bandejas y platos.

Puntos de carga: 2

Ceiba de leche o tronador: se dice que es el árbol que clava, envenena y dispara. Está cubierto con agudas espinas. Se dice que envenena, pues el látex que brota de sus heridas es muy cáustico: sus vapores pueden producir alergias e irritación en los ojos de algunas personas. Al contacto con la piel, produce úlceras severas e incluso puede producir ceguera temporal. Se dice que dispara, pues sus frutos, de forma esférica, se deshacen en forma explosiva, lanzando las semillas a increíbles distancias, a una distancia de incluso 60 metros del árbol que las produjo. El sonido de explosión que suena cuando un fruto revienta es audible a gran distancia y dio origen al nombre de «tronador».



Las semillas del tronador son tóxicas y casi ningún animal las consume, a excepción de las guacamayas, para las cuales constituye su dieta. Por sus peligros, la madera es poco usada, pero el látex puede ser usado para envenenar flechas y como barbasco. A pesar de su toxicidad, la ceiba de leche ha sido empleada con fines medicinales; por ejemplo, sus hojas y corteza se han considerado un remedio efectivo contra la lepra.

Puntos de carga: 1

Coca o hayo: se utiliza como alimento espiritual, en rituales de adivinación, curación de enfermedades y ofrendas. Se usa mascada para calmar el hambre y en cataplasmas para adormecer, pues su efecto es analgésico. Es el elemento principal del mambeo, durante el cual las hojas secas se mezclan en la boca con la cal guardada en el poporo.

Puntos de carga: 1

Guaco o bejuco: planta que, a pesar de emitir un olor desagradable, al consumirse sirve para coger con total impunidad las serpientes más peligrosas, que se retuercen en sus manos como si estuvieran tocadas por un hierro candente. Fue descubierta al observar aves que antes de atacar las serpientes, comían las hojas e incluso se embadurnaban con la savia de estas sus alas. Es también un antídoto contra la picadura de las serpientes, untado o consumido en jugo.

Puntos de carga: 1

Guandul: tipo de frijol para consumo humano. Sus semillas se usan para la alimentación humana y como forraje para la alimentación animal. Al secarse y molerse se pueden fabricar pan y arepas.

Puntos de carga: 1

Iguana: puede servir de alimento. Sin embargo, son sus huevos los que tienen mayor valor nutricional. Estos reptiles con frecuencia se encuentran en las copas de los árboles o donde hay arena, pues la mayor parte del tiempo se dan baños de sol.



Puntos de carga: 2

Malanga: es una planta herbácea de tallo subterráneo del cual se desprenden ramificaciones secundarias horizontales engrosadas a las que se conoce como cormelos (cuya pulpa es blanca o morada). Se usa para el consumo humano y animal.

Puntos de carga: 1

Palma de tagua: en el estado natural, la tagua se parece a la nuez (llamada mococho), llena de pepas. Es una almendra de color blanco hueso, dura, lisa y opaca y con una textura parecida al marfil. La nuez madura de 6 a 12 meses, durante los cuales la semilla se endurece, adquiere un grosor final y su color cambia de blanco a ocre claro. La nuez madura tiene entre 3 y 6 centímetros de longitud. Por la dureza de la semilla se podría usar para la fabricación de herramientas pequeñas y cortopunzantes, artesanías, entre otros.

Puntos de carga: 1

Paujil: esta ave se alimenta de los frutos caídos. Resulta ser útil como animal doméstico, pues dispersa semillas de gran variedad de plantas y puede servir de alimento.

Puntos de carga: 4

Pecarí: es un mamífero de largos colmillos que se afilan solos cuando abre y cierra su boca. Además, libera un almizcle muy fuerte si se siente alarmado. Puede reproducirse al año y medio de edad. La gestación dura 138 días y la hembra pare generalmente dos crías. Puede ser usado como fuente alimenticia por su alto contenido proteico.

Puntos de carga: 3

Perdiz de monte: es un ave granívora y su dieta se compone principalmente de semillas. Elaboran el nido en el suelo cubriéndolo con vegetación. Tanto la perdiz de monte, como sus huevos, son consumibles.

Puntos de carga: 1

Tachuelo: el tachuelo es un arbusto que puede llegar a medir hasta dos metros de altura. Posee un tronco espinoso y hojas en forma de gota. Se usa para la fabricación de armas de cacería, especialmente lanzas.

Puntos de carga: 3

Tigrillo: es un felino pequeño, pero igualmente salvaje, de hábitos nocturnos. En un caso extremo, puede servir de alimento. Asimismo su piel puede servir de protección.

Puntos de carga: 3

TERRITORIO MUISCA

Achiote: planta cuya semilla, que está recubierta de una sustancia rojiza, se usa como condimento o como tintura para alimentos o telas; también se usa para pintar el rostro. La pulpa de la planta se usa parwa aliviar quemaduras y ampollas. La infusión de sus hojas sirve para el control de inflamaciones producidas por hongos y bacterias.



Ají: planta cuyos frutos pueden resultar muy picantes, según la especie. Es útil para aliviar los dolores que provocan las enfermedades reumáticas y las neuralgias. Puede ser usado como defensa al ser aplicado en los ojos; algunas comunidades emplean esto como castigo. También puede servir de base a un plaguicida orgánico.

Bromelias: planta que suele encontrarse pendiendo de los troncos de los árboles. Sus bulbos son alimenticios. Es posible encontrar reservas de agua en su interior, que pueden ser usadas en épocas de sequía. Son el hábitat de ranas y algunos insectos.

Cacao sabanero: planta cuyas raíces, tallo, hojas, fruto y flores se usan en rituales mágico-religiosos. En pequeñas cantidades aún se emplean para calmar cólicos, evitar infecciones e inducir la cicatrización de heridas. En grandes cantidades produce dilatación pupilar, sequedad en las mucosas, aumento en la temperatura corporal por encima de los 40 °C, vasodilatación de la piel, aumento de la frecuencia cardíaca, retención urinaria, dificultad para mantener el equilibrio y cefalea. El cuerpo la expulsa rápidamente (24 horas).

Cactos: plantas carnosas y espinosas, cuyo fruto espinoso (tunas), es jugoso y dulce por dentro; puede ser consumido directamente o en jugos; funciona como diurético y es un buen remedio contra la gastritis, los cólicos intestinales, las afecciones pulmonares e incluso como auxiliares en el parto. La goma de las pencas, mezclada con barro y paja, se utiliza como adherente en el tarrajeo de paredes de viviendas. Se usa para sedimentar las aguas turbias. Con las tunas espinosas se forman cercas vivas, para alejar a los animales indeseados en los cultivos.

Curí: mamífero roedor que puede usarse como alimento, por su alto contenido proteico.

Fique: fibra natural que se extrae de las hojas de la planta. Comúnmente se usa luego del secado para su extracción. Se usa para la fabricación de cabuyas, lazos, decoraciones artesanales, zapatos (alpargatas) y costales, entre otros. La fibra puede teñirse de manera manual con diferentes materiales orgánicos como la semilla del aguacate, el achiote o la corteza del eucalipto. Los bulbos de la planta son comestibles. Se pueden producir fertilizantes, jabones, fungicidas y bebidas alcohólicas. Incluso se usa como combustible y, en la piel, para el tratamiento de infecciones.

Puntos de carga: 2



Frailejón: planta de tronco grueso, generalmente único, con hojas suculentas y muy velludas que se disponen en una apretada espiral formando una roseta en la parte superior del tallo. Puede servir para servir de abrigo provisional en caso de perderse en el páramo, gracias a sus vellosidades que evitan la hipotermia. Se puede asimismo hacer fogatas con sus hojas secas. Aún verdes se usan para realizar sahumerios que propician la concentración y la relajación.

Puntos de carga: 2

Maíz: planta cuyo uso principal es alimentario. Puede cocinarse entero, desgranado (como ingrediente de ensaladas, sopas y otras comidas). La harina de maíz (polenta) puede cocinarse sola o emplearse como ingrediente de otras recetas. El aceite de maíz es uno de los más económicos y es muy usado para freír alimentos.



Ortiga: planta cuyas hojas se caracterizan por tener vellosidades urticantes y liberar una sustancia ácida que escuece e inflama la piel. La cocción de las raíces puede irritar la mucosa gástrica, por eso deben tomarse únicamente en infusión. Combate efectivamente diferentes síntomas de la artritis y problemas circulatorios. Beber una infusión alivia las hemorragias y hervida durante varias horas puede convertirse en un excelente cataplasma cicatrizante.

Oso de anteojos: mamífero de gran tamaño que habita los bosques de niebla de Colombia, entre el Tolima y los páramos de Chingaza y Sumapaz. Tiene una poderosa mandíbula y su cuerpo llega a medir 1,8 metros. Sus garras, muy adaptadas para trepar a los árboles, poseen afiladas uñas. En su hábitat es posible ubicar con facilidad insectos, miel, huevos, reptiles, peces, roedores y conejos, que hacen parte de su dieta, al igual que las bromelias.

Pez capitán: especie de pez endémico de la sabana cundiboyacense. Es el único bagre de agua fría y de mayor talla que habita en las regiones altas de Colombia. Permanece la mayor parte del tiempo en el fondo del agua. Puede ser usado como fuente alimenticia, por sus altos contenidos nutricionales.



Pitahaya: planta cuyo fruto (consumible, laxante y con una gran cantidad de fructosa) es similar al de la tuna. Sin embargo, el cuerpo de la planta no es de espinas largas, y su forma es alargada y piramidal.

Quinua: uno de plantas más importantes de los Andes. En comparación con otros granos integrales, es relativamente rica en proteínas, hierro y magnesio, su sabor es agradable y tiene una textura suave. Además, es excepcionalmente versátil y fácil de usar.

Tabaco: planta que se usa para celebraciones rituales y religiosas y es medicinal. Se aspira por la nariz, se mastica, se come, se bebe, se unta sobre el cuerpo y se echa en los ojos a través de gotas, para aumentar concentración y energizar el cuerpo en cuanto contiene alcaloides.

Se usa en preparaciones especiales como humo que se ofrenda. También es usado en la preparación del yopahoska o rapé, como melaza de nicotina pura o ambil o ambira o en infusión, llamada facquahoska o chicha de tabaco.

Totumo: planta cuyos frutos penden del tallo leñoso. La cáscara seca de estos frutos se usa para la elaboración de huacales, mates, cucharas y totumas. De las semillas de la planta se extrae azúcar y, a su vez, etanol. La pulpa interna se cocina y usa como medicina para tratar la diarrea, el dolor de estómago, el resfriado, la bronquitis, la tos, el asma y la uretritis.

Puntos de carga: 1

Venado de cola blanca: mamífero rumiante que puede ser usado como alimento, pues su carne es una fuente de proteína. La dureza de sus cuernos sirve para la fabricación de artefactos tales como pequeños cuchillos, punzones y caucheras, entre otros.

AMAZONIA

Ayahuasca: planta usada por médicos y chamanes en rituales y ceremonias. Su consumo tiene efectos curativos, induce a las revelaciones, erradica hábitos negativos personales y expulsa todo tipo de toxinas (incluso las emociones negativas).

Barbasco: bejuco cuya raíz contiene sustancias que adormecen. Se ralla y se lanza en pequeñas corrientes de agua o en la estación seca, de modo que atonte a los peces, y puedan recogerse con la mano.

Belladona: planta cuyo extracto, en determinadas dosis, tiene distintos efectos: es narcótico, dilata las pupilas, produce sed, visión doble y fotofobia, provoca náuseas e induce al delirio y a las alucinaciones. Como bebedizo es un sedante; en pequeñas cantidades se dice que es afrodisíaco.

Candirú: pez que se siente atraído por la orina de los humanos, adentrándose en los conductos urinarios. Penetra por los agujeros del cuerpo, en especial la vagina, el pene y el ano, provocando intenso dolor, al punto que resulta imposible extraerlo, causa desgarros, provoca incluso hemorragias mortales. Algunos hombres prefieren la amputación antes de soportar el dolor.

Caña brava: es una hierba gramínea erecta, con hojas de dos metros de largo dispuestas en abanico. Las fibras se obtienen de la nervadura central de las hojas. Su madera se usa en la fabricación de flechas, arpones y dardos; en la construcción de la vivienda; y en la elaboración de objetos como esteras, cestas y sombreros.

Caucho: planta de la cual se extrae el látex. Para su extracción se debe realizar diagonalmente un tajo en la corteza del árbol y recolectar el látex. Se usa con una cerbatana con tabletas llenas de látex para cazar aves, pegando sus plumas y alas en pleno vuelo.

Chondrodendron: planta que sirve para la fabricación de curare. Es una liana de hasta 30 metros de altura; tiene pequeños pelos blancos, a manera de terciopelo. Es un relajante muscular, que bloquea los impulsos nerviosos y causa parálisis e incluso la muerte por espasmos musculares. Los primeros músculos que afecta son los dedos de los pies, los oídos, el cuello, los brazos y las piernas, así hace que el enemigo sea incapaz de correr, manteniéndolo consciente al mismo tiempo que se asfixia, hasta la muerte.

Hormiga bala: su picadura duele como un balazo (de allí proviene su nombre) y el dolor tarda 24 horas. Su picadura es comúnmente utilizada por las tribus indígenas del Amazonas en los rituales de iniciación, festejos en los que se prueba el coraje y valor de un adolescente a punto de convertirse en hombre. La persona muere por choque anafiláctico si es picada una segunda vez.

Mojojoy: el gusano corresponde a la larva de un escarabajo y se encuentran en las palmas conocidas como moriches. Se consume asado o frito. Es fuente de proteína, carbohidratos y minerales grasos, con lo que se aplaca la desnutrición, cuando la pesca disminuye.



Mono churuco: es el segundo mono más grande de nuestro continente. Su nombre se debe al espeso pelaje que cubre su cuerpo y a su abultado estómago. Se alimenta de hojas, frutos e insectos y es un importante dispersor de semillas. Se usa como fuente alimenticia. Hace parte del alimento ritual para compartir entre clanes nukak. Sus huesos se usan para la fabricación de artefactos, entre los que se destacan flautas hechas con el fémur.

Palma de cumare: la fibra de esta palma (que se extrae después de secar la planta) es útil para la fabricación de hamacas, canastos y bolsos, entre otros objetos.

Palma zancón: planta de raíces externas y aéreas con las cuales se fabrican artefactos tales como jabalinas de caza (especialmente mamíferos pequeños como los pecaríes y jabalíes, entre otros).

Rana dardo: animal anfibio que se encuentra frecuentemente en la hojarasca húmeda o en plantas con rocío y puede producir muerte por intoxicación. El veneno se puede extraer matando la rana, colocándola al fuego y recogiendo en una botella el veneno, que ha salido a causa del calor. Con este líquido venenoso se mojan la punta de los dardos o flechas.



Strychnos toxifera: planta que sirve para la fabricación del curare. Despide un olor desagradable y sus frutos son rojos y del tamaño de una manzana. Produce espasmos musculares, que cambian rápidamente la presión arterial, producen sofocación y pueden llegar a causar la muerte por asfixia al contacto con la sangre. Se usa para envenenar las flechas y, en el combate cuerpo a cuerpo, las uñas, de modo que un rasguño al oponente tenga la posibilidad de ser letal.

Trompeta de ángel o brugmansia: planta usada por chamanes y curanderos porque produce sueños y predicciones de enfermedad y desgracia. Es mortal en grandes cantidades. Se usa inhalado o como bebedizo.

Yuca amarga o brava: una de las dos clases de yuca (también existe la yuca «dulce»); esta es venenosa y debe ser tratada para extraer el cianuro de la yuca antes de ingerirla. Se usa para hacer el casabe, un pan seco crujiente, delgado y circular hecho de harina.

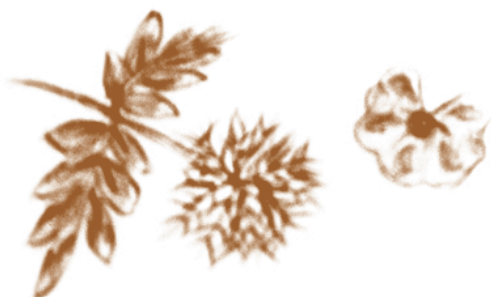
CARTAGENA

Babilla: es una reptil que suele ser agresivo. Se encuentra en las zonas pantanosas cerca a los ríos y manglares. Su cuero es usado para la fabricación de artefactos y con sus dientes se pueden fabricar herramientas.

Camajón o camajorú: es un árbol que mide entre 15 y 30 metros. Las semillas tienen vellosidades rígidas que son urticantes, pero se pueden tostar y usar como alimento, pues tienen un alto contenido nutricional en almidón y grasas y su sabor es similar al cacahuete. Las semillas también sirven para la preparación de bebidas refrescantes. La madera se usa para la construcción de viviendas, canoas y cajas, entre otros. Toda la planta se usa para la fabricación de

papel. La decocción de las flores se usa para evitar el insomnio, el catarro, la tos, el asma y la gripe; asimismo, para el tratamiento de la malaria. Se puede extraer su aceite para la fabricación de jabón.

Cangrejo: crustáceo que generalmente se encuentra cerca a las playas, los manglares o troncos de las palmeras. Se puede usar como fuente de alimento, pues tiene un alto contenido nutricional. Su carne blanca y blanda se puede consumir luego de extraerla y asarla.



Carito, orejero o guanacaste: árbol que mide hasta 35 metros. Suele ser refugio para gran cantidad de aves. Las semillas se comen tostadas y son tan alimenticias como los frijoles (ricas en proteínas, hierro, calcio y fósforo). La madera se usa como combustible o para la fabricación de carbón; asimismo sirve para la elaboración de carretas, ruedas, canoas y embarcaciones ligeras, pues es muy resistente al agua.

Cedrela o cedro colorado: árbol de 25 a 45 metros de altura. Sus semillas tienen forma de gota, que al secarse y abrirse quedan con forma de estrella. Su madera es aromática y puede ser usada para la fabricación de instrumentos musicales y artefactos sencillos que no requieran demasiada fuerza ni rigidez. Una infusión con sus hojas es útil para aliviar el dolor de muela y el tratamiento de golpes y caídas, pues es antiinflamatorio; también sirve para la fiebre y la epilepsia. Una infusión hecha con el tallo se usa para acelerar el parto, pero cuando aún no es tiempo resulta abortiva.



Ceiba de agua u ochoo: el látex extraído de esta planta es venenoso para los seres humanos; asimismo, esta sustancia, por su carácter tóxico, se utiliza para atontar los peces (y así atraparlos) y para contrarrestar mordeduras de serpientes. Las semillas de esta planta maduran al llegar la época de lluvias y el agua, al mojarlas, las hace estallar en muchos pedazos lanzándolas a grandes distancias y produciendo un ruido muy fuerte. Sin embargo, hay aves (loros, por ejemplo) y monos que se alimentan de sus frutos y semillas, especialmente cuando están tiernas. Los frutos pueden consumirse tostados en pequeñas cantidades, pero crudos son muy peligrosos por el látex.

Ciruela calentana: fruto del ciruelo. Tiene un alto contenido de fructosa y es útil para mantener la humedad del suelo. Se usa para preparar dulces y mermeladas.

Copey: es un árbol que va de 5 a 30 metros de altura. Tiene un mutualismo obligado con avispas, pues sus frutos, higos, solo son polinizadas por avispas y las avispas solo son capaces de reproducirse en las flores de higuera. Usualmente sus frutos se usan como purgante.



Hormigas arrieras o cortadoras: insectos cuyas colonias pueden exceder el millón de individuos. Son grandes y las reinas (que pueden servir de alimento humano) pueden alcanzar, sin incluir sus alas, unos 2,5 centímetros de longitud. Las hormigas arrieras son una excelente herramienta para cerrar heridas abiertas: cuando una herida se encuentra abierta se toman por la cola varias de ellas y se colocan sobre la lesión, de modo que, al morder, sus mandíbulas perforan ambos lados de la piel; cuando la hormiga agarra y cierra la mandíbula uniéndola, se le arranca el resto de su cuerpo, de tal manera que quede únicamente la cabeza, obteniendo de este modo la sutura. La secreción de las glándulas salivales cumplen con una función antiséptica contra posibles infecciones.

Iguana: suelen estar en lugares calurosos, tomando el sol. En casos extremos pueden usarse como alimento. Sus huevos también son fuente de proteína. Su presencia muchas veces significa que cerca hay frutos frescos, pues de estos se alimentan.

Murciélago: mamífero volador que se alimenta de un mínimo de 50 especies diferentes de frutas, así como de polen e insectos. Las personas le tienen bastante temor, pues suele salir en las noches y su forma no se identifica con facilidad. En las zonas en las cuales se encuentra suele haber frutas frescas, pues hacen parte de su dieta.

Puercoespín: es el roedor viviente de mayor tamaño y peso del mundo y una especie endémica de Colombia. Es un buen dispersor de semillas. Sin embargo, también es perseguido pues puede atacar a otros animales; a estos les lanzan espinas cuando se siente atacado, y retirarlas puede resultar doloroso e incluso producir una infección.

Roble morado: árbol de 25 a 25 metros de altura. Sus flores son de color lila, púrpura o rojizo pálido. La infusión de las hojas se utiliza para controlar la fiebre. La corteza cocida sirve para la diabetes, el paludismo, la tifoidea y el control de parásitos. La madera puede ser usada en la construcción de viviendas, cajas y botes, entre otras cosas. Además sirve para propiciar el parto.



Tarántula: suele encontrarse solitaria bajo las rocas o en terrenos gredosos donde logran hacer sus trampas de embudo o túneles. Tiene pelos urticantes a lo largo de su cuerpo que causa irritación en los ojos y la piel humana.

Tití de cabeza blanca: este primate suele unirse a diversos grupos de monos que se alimentan casi de las mismas plantas. Ubicarlos es una buena estrategia para saber dónde hay alimento, pues su dieta básica comprende frutos frescos y pequeños insectos comestibles, una buena fuente alimenticia en caso de escasez.

Tortuga icotea: reptil con caparazón que se encuentra en terrenos fangosos y suele ubicarse sobre las piedras o troncos para tomar el sol. Encontrar una tortuga significa que cerca puede haber caracoles, almejas, insectos, peces, ranas (y sus huevos y renacuajos) y pequeñas serpientes que pueden servir de alimento. Incluso las mismas tortugas pueden ser usadas como alimento.

Zorrachucha o runcho: es un marsupial. Al recibir el menor golpe, se enrolla y se hace una bola y resiste toda clase de ataque fingiendo que está realmente muerto, hasta que el enemigo se cansa y lo abandona. Se alimenta de frutas, invertebrados y pequeños vertebrados, además de perseguir gallinas. Por esto sirve para ubicar lugares donde hay alimento o, en caso extremo, para servir de alimento.

ENFERMEDADES

La llegada de los cristianos trae consigo cambios culturales de manera forzada. Fue un impacto tan fuerte que incluso afectó de manera importante la salud de los habitantes y produjo una mezcla de enfermedades entre las de los cristianos, las de los africanos y las de los nativos. Gran parte de la mortandad de la colonización fue a causa de estas enfermedades.



Entre las varias enfermedades traídas por los cristianos, se pueden nombrar la peste, la lepra, la fiebre tifoidea, la tosferina, la difteria, el sarampión, la varicela, la rabia canina y la viruela y la escarlatina.

Los africanos, que llegan como esclavos de los cristianos, traen consigo enfermedades desconocidas, pero igualmente peligrosas que aportan aun más muertes y que empiezan a contagiarse con facilidad, entre estas la fiebre amarilla, la bilharziasis, la anquilostomiasis, la oncocerciasis, la filariasis y la malaria. Además, las embarcaciones de los esclavos también traían ratas, ratones, pulgas, garrapatas y piojos e insectos que en los pueblos originales no se encontraban y que empiezan a ser los nuevos transmisores enfermedades, que en el clima tropical proliferan con gran facilidad.

Los nativos, a su vez, sufrían de enfermedades que ya se encontraban adaptadas al clima tropical: buba, carare, leishmaniasis tegumentaria, tripanosomiasis americana, micosis profunda y otras más.

Estos intercambios infecciosos crearon nuevas formas de enfermedades que afectaron tanto a nativos, como a cristianos y africanos, pues ninguno tenía naturalmente las defensas para contrarrestar enfermedades desconocidas que llegaban de otros lugares.



Carate o pinta: se caracteriza por la aparición en la piel de parches blancos o rosa muy pálido (despigmentación), causada por la bacteria. Estos parches suelen aparecer con mayor frecuencia en la cara, especialmente alrededor de los ojos y la boca; en el tórax, sobre todo en las axilas y las ingles, y en las manos.

Daño por turno: 1

Fiebre amarilla: también conocida como vómito negro o plaga americana, es una enfermedad viral aguda e infecciosa causada por «el virus de la fiebre amarilla». Se transmite por la picadura de un zancudo infectado con el virus. Presentan síntomas como dolor de cabeza, dolores musculares y articulares, fiebre, sofoco, inapetencia y vómito y suele afectar muchos órganos. Otros síntomas son insuficiencia hepática, renal y cardíaca, trastornos hemorrágicos, convulsiones y delirios.



Daño por un turno: 2

Filariasis: se trata de enfermedades parasitarias que pueden presentarse tanto en el ser humano como en otros animales causada por la infección de «filarias», nemátodos que son transmitidos en forma de larva a los vertebrados, generalmente por mosquitos y moscas; luego las larvas se localizan adecuadamente para convertirse en adultos. Una de las expresiones más fuertes es la elefantiasis, que provoca engrosamiento de la piel y tejido subyacentes, afectando principalmente las extremidades inferiores. En ocasiones la filariasis puede afectar las piernas, los brazos, la vulva y las mamas o incluso los ojos, causando ceguera.

Daño por turno: 1

Leishmaniasis tegumentaria: se trata de una enfermedad causada por un protozoo y transmitido por la picadura de un grupo especial de mosquitos. Puede producir úlceras cutáneas, que cicatrizan espontáneamente, hasta formas fatales en las cuales se presenta inflamación del hígado y del bazo. La enfermedad afecta a los humanos y animales como perros y liebres.

Daño por turno: 1

Lepra: es una enfermedad infecciosa que, si no es tratada a tiempo, es altamente contagiosa. Se caracteriza por la aparición de manchas rojas en el cuerpo que no presentan dolor alguno, ni pi-



cazón, pero que progresivamente reducen la sensibilidad de la parte afectada.

Daño por turno: 1

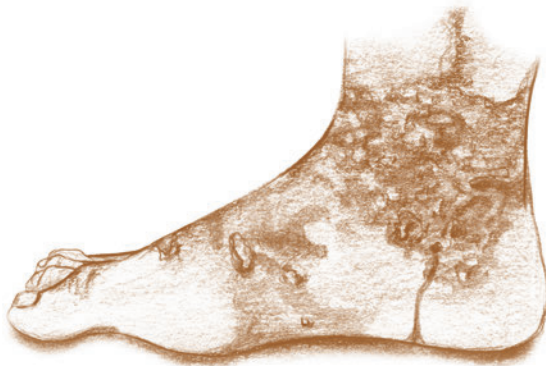
Malaria: es una enfermedad producida por parásitos del género *Plasmodium*. Se transmite por diversas especies del mosquito del género *Anopheles*: tan sólo las hembras de este mosquito son las que se alimentan de sangre para poder madurar los huevos; los machos no pican y no pueden transmitir enfermedades, ya que únicamente se alimentan de néctares y jugos vegetales. Entre los humanos la forma de contagio únicamente puede ser a través de la placenta al feto o a través de la picadura de un mosquito.



Daño por turno: 1

Micosis profunda: es una enfermedad producida por hongos que invaden la piel, los huesos y los órganos internos.

Daño por turno: 1



Oncocerciasis: es una enfermedad parasitaria, causada por un gusano (nemátodo) y transmitida por algunas especies de moscas negras. Causa lesiones severas en la piel y los ojos.

Daño por un turno: 3

Sarampión: es una enfermedad viral que se caracteriza por típicas manchas en la piel de color rojo, fiebre y debilitamiento general. Si surge alguna complicación, puede causar inflamación en los pulmones y el cerebro que amenazan la vida de la persona. Por lo general se presenta en niños y dura entre 4 y 12 días.

Daño por un turno: 1

Tosferina o tos convulsiva: se trata de una enfermedad infecciosa y altamente contagiosa que afecta las vías respiratorias. Se caracteriza por una tos violenta, que causa espasmos pulmonares y sensación de asfixia. Sus complicaciones pueden afectar el sistema nervioso y el corazón. Puede contraerse a cualquier edad, siendo la población más vulnerable los menores de 5 años.

Daño por turno: 1

Tripanosomiasis americana o enfermedad de Chagas: se da por la picadura de insectos vectores, comúnmente conocidos como vinchucas, chinches chupadoras o besadoras que portan un tipo de parásito. Los insectos excretan los parásitos en las heces, mientras se alimentan de sangre humana y, por penetración cutánea, ingresa el parásito, que posteriormente se reproducirá en el intestino. Inicialmente puede producir fiebre, dolor de cabeza, agrandamiento de ganglios, palidez, dolores musculares, hinchazón y dolor abdominal o torácico; luego puede presentar afecciones digestivas y agrandamiento del colon. Una infección puede causar muerte súbita o insuficiencia cardíaca por la destrucción progresiva del músculo cardíaco.

Daño por turno: 2

Viruela: se trata de una enfermedad infecciosa causada por el Variola virus que en bastantes casos causa la muerte. Se caracteriza por la fiebre y la aparición de abultamientos que aparecen en el rostro y en el cuerpo. Su contagio se produce de persona a persona, por contacto directo y prolongado o por fluidos corporales infectados o con objetos contaminados, tales como sábanas, fundas o ropa.

Daño por turno: 2





CAPÍTULO IV



AVENTURAS DEL JUEGO

El cuibi muisca



o hay sabiduría mayor que la que dejaron nuestros abuelos plasmada en las piedras. Son más antiguas que los mismos abuelos, son los abuelos de ellos y antes eran gente; fueron los primeros padres y madres de Chibchacun, de Huitaca. Son seres que nos enseñan.

Pero eso no lo sabía yo cuando joven. El mar me ha ayudado a pensar más, por eso le quiero llevar a mi gente el mensaje por el que fui enviado aquí. No tienen que rendirse, esos invasores no podrán con nosotros.

Hace unos años, cuando aún era muchacho, estábamos como de costumbre corriendo la tierra: mi gente piensa que al visitar las lagunas cuidan el orden cósmico del universo y la energía se mantiene en armonía, todo con todo y baila así como bailan los poporos de los mayores.

Pero a mí no me parecía importante. La verdad solo tenía ojos para la hija del Tiguaque y no hacía mis labores con juicio. La gente siempre me corregía: «Muchacho tonto, póngase a hacer lo que le toca», «Así no le va a rendir», «Perezoso», me decían, mientras yo pensaba en mi muchacha.

Yo no estuve en las cucas; la verdad me parecía aburrido estar horas y horas escuchando a un viejo hablar de historias de gente que ya está muerta. No supe nada de eso, de lo que la gente de mi edad dice. Estuve sin estar y realmente me perdí de mucho.

Pero yo soy el hijo de la hermana del zipa. Cuando él muera yo tomaré su lugar como líder de mi comunidad, y eso, la verdad, me parece muy aburrido. Yo quiero cazar, pescar y ser feliz por el bosque correteando venados. La gente solo me trata mal, ¿por qué tendría que ayudarlos?

Pero un día despertamos todos muy asustados. La gente corría diciendo que llegó el blanco, el cristiano. Mi madre me llevó rápidamente adonde el zipa y este me dijo «Michua, corre, ve hacia el norte y busca a Kulchavita, dile lo que pasó aquí y dile que nos traiga concejo. Lo encontrarás en una gran montaña cerca al mar. Dile que te mandó el zipa».



Mi madre me tomó de la mano. Yo no dije palabra alguna al salir del kumui. Vi a esos tipos montados en bestias gigantes matando a mi gente: la atravesaban con sus espadas y le disparaban con su fuego haciendo sonidos muy fuertes, ensordecedores. Se robaron todo. Los mataron a todos. Yo me quedé inmóvil mientras mi madre me empujaba. A lo lejos vi cómo sacaban al zipa y a mi muchacha. Hasta el día de hoy no sé de sus destinos.

Mi madre me llevó hasta el alto del río, me puso dos mochilas, una con totumas de toda clase, y me dijo «para que busque agua y comida»; me dio un arco pequeño como con diez flechas y me dijo «para que cace y se defienda»; y en la otra mochila me echó hayo (coca) que para que mambeara como los mayores y para saludar cuando encontrara a Kulchavita.

Entonces me abrazó y emprendí mi viaje en busca de Kulchavita. Yo no entendía lo que pasaba. ¿Qué le pasó a mi gente?, ¿quiénes eran esos que traían ese fuego? Se llevaban el oro: ¿acaso irían a hacer un gran pagamento? Tenía mil preguntas en la cabeza. Estaba tan asustado que solo podía caminar y caminar.

Y caminé y caminé hasta la noche, cuando llegué a una casa que tenemos para dormir cuando vamos a la chagra. Ahí pase la noche. En la mañana emprendí mi viaje con un hambre insoportable; menos mal mi madre me echó ese arco. Pero cuando fui a mirar, se me habían roto las flechas. No tenía tiempo para arreglarlas, porque los barbados podían estar detrás de mí. Así que empecé a caminar con hambre y decidido.

Encontré un pequeño poblado de mi gente. Hablé con una abuela y le comenté lo que dijo el zipa y me dijo «Sí, esos son cristianos; son asesinos, matones. En Muakatá ya se quedaron, hicieron ciudad, con casas cuadradas. Matan y someten a nuestra gente... Algo debes tener, muchacho, para que el zipa haya confiado en ti».

Me dio alimento y me señaló la ruta. Por donde iba no encontraba muisas, pero sí hermanos, hermanos del corazón de la tierra. Iba bien, con buena comida y con flechas. No me quejo, y no es por engreído, pero desde niño siempre he sido un buen cazador.

Bajaba y bajaba y cada vez hacía más calor. Si no encontraba una casa, hacía una casa con ramas y palos; de lo contrario, me quedaba donde alguna gente en el camino, aunque todos estaban asustados con esos cristianos.

Entonces llegué donde me dijo la abuela, donde se junta el mar con la montaña. ¡Qué cosa tan grande! Era como un río grandote, no le vi final. Pero, eso sí, puedo decirles: no tomen de esa agua porque sabe como si le hubieran echado una montaña de sal.

Por ahí no había nadie, entonces me puse a subir. Me acordé de mi gente: ¿dónde estaban los gue-chas, nuestros guerreros fieros y valientes?, ¿será que los mataron también? Espero que el zipa y mi muchacha estén bien.

Cuando dejé ese calor tan fuerte y empecé a subir, el clima se hizo más frío, sentí que estaba retornando y de un momento a otro todo se llenó de neblina, así como en el páramo, y cuando eso ocurre es mejor quedarse quieto y hacer casa. Pero, ¿para qué si no sabía para dónde iba? Tenía que subir, así me dijo el mayor.

Aun sin ver, pude ver mi pies. Se sentía distinto: había piedras, había camino. Miré para el frente y la neblina desaparecía y me sentí como en casa.

Era un gran poblado. Había malocas, bohíos, kusmuis, caminos con piedra, puentes y mucha gente, que vestían de blanco como nosotros, tenían poporos y mascaban coca. Entonces saludé y pregunté por Kulchavita.

Un hombre me dijo que eso era más arribita, en el clan kulcha, y que Kulchavita es el mamo más importante para su clan. Entendí que el mamo es como su líder, su mayor, entonces comprendí que iba a ver una persona importante. Agradecí y seguí adelante. El hombre se sonrió y me dijo «muchacho». Me acordó de mi gente cuando me decía así.

Llegué donde los kulcha. Vi que comían malanga y que las mujeres tejían y los hombres poporeaban, como en mi casa. Pregunté por Kulchavita y me llevaron al bohío; me limpiaron con unas plantas y entré.

Todo estaba oscuro y misterioso, parecía la casa del zipa, no podía mirarlo, pues es falta de respeto, y me quedé ahí paradito hasta que escuché una voz que me dijo «¿Y usted qué hace ahí?, ¿se quedó paralizado, mijito?». Y se rio mientras aparecía el abuelo detrás de mí.

Me sentí ridículo y pensé «¿Sí será ese sabio que tantos dicen? Más bien se me hizo como un viejito presumido».

—Siga, siéntese —me dijo. Le hice caso y me pregunto qué quería.

Le dije que era muisca y él sonrió como aceptándome, le conté lo que el Zipa me había dicho, caminé un año entero para verlo, le conté lo que pasó y él solo sonreía.

Entonces sacó una totuma con agua, puso una piedra, la dejó unos minutos y me dijo:

—El yatucua me dice que no confíe tanto en usted, es un muchacho desatento, mejor devuélvase.



Entonces me entró la ira como de animal y casi le pego su golpazo a ese, pues un año viajando para verlo y me responde eso: ¡está loco! No me dijo más y llegó la gente como a protegerlo y a sacarme.

Cuando iba saliendo del kusmui me acordé de lo que me dijo mi mamá: «salude». Entonces tenía la coca intacta y me arrime para dársela.

El viejo se carcajeó y me la recibió.

—Muchacho, casi no se acuerda. Ahora sí, el yatucua me dice que usted es confiable. Y se seguía riendo.

Entonces me dijo que todavía no me daría el consejo, que antes tenía que vivir un tiempo con ellos, aun después de que le dije que tenía que volver con mi gente, o con lo que quedará de ellos. Pero no me hizo caso. «Primero hay que obedecer, aprender y luego se puede ir. Pero bienvenido, muisca... Que preparen armadillo con malanga al muchacho», le pidió a una de las mujeres.

Pasé la noche medio nostálgico, medio pensativo: qué sería de mi gente, de mi madre, de mi muchacha. Estaba muy cansado.

No acababa de cerrar los ojos cuando entraron al bohío tres hombres y me agarraron, me alzaron, me arrastraron hasta una cueva y, aunque les opuse resistencia, no me soltaron, me metieron allá y con una piedra cerraron la cueva. Se quedaron cuidándome, así que no podía escapar.

De nuevo escuché algo. Era esa voz conocida y sus carcajadas diciéndome: «Muchacho, se me había olvidado decirle: primero le toca sentir, luego sí empezamos».

Después de patear un rato, me cansé y me hice a la idea de que me tocaba dormir ahí, como si no estuviera acostumbrado a dormir afuera. El viejo pensó que no podría con eso. Caí preso del sueño, dormí unas horas y no supe si había amanecido o no.

Pasaba y pasaba el tiempo y todo estaba oscuro, no sabía qué hacer. Intentaba mover esa piedra y no podía. Desde afuera me decían quédese quieto, y yo les respondía con alevosía, «Déjenme salir, le voy a contar a mi gente para que venga».

Mis esfuerzos eran inútiles. Pasó el tiempo y movieron la piedra y no se veía luz afuera. Entró alguien, sentí. Cuando me acerque, vi comida, muy simple, sin nada de sal. No sé bien qué era pero estaba muerto del hambre. Así pasaron los días: me dejaban comida y yo ahí quieto encerrado en esa cueva ya podía escuchar lo que pasaba afuera. Es como si lo viera. Mi única diversión era imaginarme qué pasaba, sentía el aleteo de las aves, su canto, y las serpientes que estaban por allí. Las sentía.

Después empezaron a llegar unos abuelos. Me preguntaban: «¿Ya atrapó silencio?». Y yo les respondía como burlándomeles: «¿Qué más atrapo acá?». Entonces se pusieron a contarme historias, con sus poporos bailando empezaron a contarme las historias de mi propio pueblo. Me contaron de Bochica, Chibchacun, Bachué y Chiminigagua.

Me parecía sorprendente que ellos supieran esas historias que yo cuando niño no quise escuchar. Y así pasaba el tiempo: comiendo, escuchando lo que pasaba afuera y esperando que llegaran los viejos para contarme historias. Después me contaron de ellos, de sus ancestros, me contaron de Sintana, su héroe, el que los pobló, me contaron de Kualekn, quien les dio



el tejido y cómo el tejido es todo el universo. Para ellos el universo es como una gran mochila, hacemos parte de ese tejido. De Kalakse, dueño de los bosques, me contaron que cuando el hombre hace mal, él arregla; allí donde hubo daño, él vuelve a hacer crecer las plantas. Me emocionaba mucho todo lo que me contaban.

Después de un tiempo me dejaron salir solo en las noches. Como si fuera de día, sentía todo a mi alrededor, todos los sonidos y olores, y la molestia con ellos me pasó.

Un día llegó la haba mayor y me dijo: «Buenos días, muchacho, ya sabe atrapar silencio, ya sabe el origen, ya se lo contaron, ya puede salir».

Ella no me generaba la desconfianza del mamo: era una anciana cálida, sonriente y comprensiva. Me acordé de mi madre y entonces rompí en llanto, quería verlos y contarles todo lo que había aprendido. Entonces ella me consoló y abrazándome me dijo que todavía no era el momento. Me ubicó en un kumui y me dijo: «Conozca su casa que mañana empezamos».

Al otro día me despertaron bien temprano y me fui con los hombres a cazar. Me dijeron «Camine, vamos a cazar, pecarí. ¿Sí sabe?». Y se rieron.

Llevaba mucho sin cazar, pero cuando entramos a la selva, había mejorado mucho, me llevé la presa, escuchaba más mis sentidos, eran más agudos. Los hombres se sorprendieron y me felicitaron. Cuando llegamos al pueblo estaba el mamo: «Muy bien, muchacho». Y sonriendo se alejó hacia su kumui.

Después aprendí más cosas, me iba temprano a cultivar, sembraba guandul, algodón, malanga, caña gorda, yuca, maíz, muchas cosas que se usaban no solo para comer sino que también para hacer casa o para cazar.

Un día me enfermé mucho y me dieron cacao para curarme la diarrea. También me enseñaron a hacer lanzas con el tachuelo, y, con el guaco, a hacer un antídoto para cuando a uno lo muerde una serpiente. Un día también me enseñaron del tronador, una planta con una semilla que explota, se esparce y suena tan duro que por eso la llaman de esa manera; además de allí sale un veneno muy poderoso, que usan poco porque es peligroso.

Me enseñaron a hacer ambil: ellos cogen las hojas de tabaco y las tuestan bien, haciendo algo así como una masa, pegajosa y bien oscura; mientras uno aprende, la haba enseña que eso sirve para ver la luz en la oscuridad.

Aprendí mucho con ellos. En la mañana trabajábamos muy duro, en las tardes descansábamos y en las noches nos íbamos para la maloca a mambear, aunque aún no me daban hayo o coca, ni ambil. Me gustaba escucharlos.

Había pasado el tiempo y ni me acordaba de mi pueblo: estaba en mi pueblo, era como mi casa. Entonces vi una mujer, una muchacha que me recordaba mucho a la anterior. Tenía su cabello largo y negro, unos ojos bonitos y un bonito cuerpo. La empecé a enamorar y con el pasar del tiempo la hice mi haba. El mamo aprobó el casamiento, los mayores nos iniciaron y tuvimos casa.

Para ese momento me hicieron ayunar una semana y no podía hablar. Mi haba estaba con las mujeres tejiendo y una noche, con toda la comunidad, el abuelo me dio poporo. Estaba muy contento, me dieron mucho hayo y ambil; él me dijo que lo cuidará como a mi haba, él era mi haba, quien me daba el conocimiento, quien me hacía pensar profundo, a quien tenía que pedirle palabra de consejo.

Pero todo no sería felicidad, no podía olvidarme del mundo ni de mi pueblo. Entonces fui adonde el mamo a preguntarle si ya era el tiempo. «¿El tiempo de qué?», «De volver», «Ya volviste, ya eres quien eres, has aprendido lo importante, de tu pueblo y el mío. Nosotros cuidamos la ley de origen, la relación entre el universo y la tierra. Tu pueblo cuida el útero de la madre, las lagunas, los ríos y los nacimientos de la vida; nosotros cuidamos el corazón. Pero tienes que saber que todo va a cambiar, viene un nuevo ciclo, de dolor y sufrimiento. Tenemos que afrontarlo, muchos moriremos pero la cultura tiene que seguir viva en nosotros, en ti».

Me fui pensativo a casa, me esperaba mi haba y no entré. Cuando decidí darme un paseo por la montaña, había un grupo de gente como asustada. Les pregunté qué pasó y me dijeron que había desaparecido un niño de la cueva y que en los alrededores habían escuchado un jaguar. Entonces me fui a buscarlo. Empecé a sentir ruidos, yo no tenía nada con que defenderme, nada más que mi ambil, mi hayo y mi poporo.

Entonces nos encontramos frente a frente, ese majestuoso animal y yo. Lo percibí, es un espíritu que trasciende en el tiempo, un ancestro, pero él quería mi carne, y yo iba a dejármela quitar. Entonces corrí, perseguido por el animal, que hacía ruidos espeluznantes. Bajé esa montaña a toda prisa y por allá escuche al niño gritando en la quebrada, atascado en una gran piedra. No sabía qué hacer, así que decidí tomar otro camino, para que el jaguar no diera con él. Me caí y el animal se me echó encima y me aferré a la vida, mientras le tomaba la cabeza evitando que me mordiera. Pude zafarme de él y golpearle con una piedra, pero me rasguñó fuerte en la pierna. Él se alejaba mientras yo sangraba a borbotones y caí inconsciente. Cuando desperté estaba en casa de la haba mayor, habían pasado varios días, pero estaba bien.



El mamo estaba sentado junto a mí, mirándome. «Despertaste, hombre, nuanase está allí. Tienes que andarte con cuidado, debes pagar». Al otro día toda la comunidad nos fuimos a la laguna, bien arriba, y pagamos, así como hace mi gente. Entregamos cuarzos, dimos pensamiento y le pedimos a la madre que nos protegiera. Estaba peligroso el lugar y no habíamos dado lo suficiente.

Se avecinaban cosas peligrosas, pero yo me sentía fuerte para afrontarlas. No volví a salir sin mi arco, sin mi mazo y sin mi medicina. Un día la haba nos pidió a algunos que fuéramos hasta el mar a recoger concha tigre, unas conchas que se usan para los poporos. Algunos emprendimos el viaje. Al llegar allá seleccionamos las conchas, las dejamos secar, y cuando ya salíamos tuvimos el peor de los encuentros, peor que el mío con el espíritu del jaguar.

Había unos seis cristianos, violando a una mujer ijka, al borde de la playa, estos malditos estaban abusando de ella como los peores seres. Entonces nos dispusimos al combate, pero estos cargaban esas espadas de metal que cortaban todo. Con ellas atravesaron a la mujer mientras también se disponían al combate.

Nos enfrentábamos a ellos. Yo me quede atrás, preparé mi arco y ellos, su fuego. Ya lo había visto en mi pueblo, no permitiré que pase lo mismo. Entonces me desquité con ellos, los atravesé en el pecho con mis flechas, las que aprendí a impregnar con la ceiba de leche, para envenenarlos por si quedaban vivos. Maté a tres, que luchaban con mis hermanos; me lancé a ellos con ferocidad. Nuestros mazos chocaban con sus espadas, sus armas fueron superiores y, aunque acabamos con ellos, dos de mis hermanos quedaron heridos de gravedad. Ante la escena macabra quedamos desconsolados, vimos a lo lejos a otros cristianos que se acercaban, entonces tuvimos que dejar a nuestros hermanos y a la mujer ijka allí y emprendimos el viaje para arriba.

Subimos mucho y llegamos hasta el poblado de los ijka para contarles lo que había pasado. Sin embargo, ellos desconfiaban de nosotros, pues el cristiano había sembrado en ellos la duda. Nos aceptaron pero con desconfianza, le contamos lo de la muchacha y los atrapó el terror. No podían creerlo, ella era la hija del maku, una haba querida por la comunidad.



Era necesario que el pueblo se organizara. Los cristianos nos siguieron el rastro, entonces tanto hombres como mujeres tomaron sus macanas y los abuelos y niños se refugiaron en las casas con piedras en las manos para defenderse. Les compartí de mi ceiba, para que impregnaran sus flechas e hice que los mejores arqueros se ocultaran detrás de los árboles. La gente con macana debía estar oculta, para que cuando el invasor llegara encontrara un pueblo desolado y así tomarlos por sorpresa. La gente con ondas apoyarían el ataque, mientras nosotros sorprenderíamos con flechas.

Todo estaba silencioso cuando irrumpieron con ruido los violentos invasores, montados en sus caballos, con sus armas de fuego y sus fuertes espadas. No vieron a nadie y quedaron sorprendidos, pero nuestro ataque se frustró frente al apresurado flechazo de uno de los nuestros; delató nuestra estrategia y tuvimos que empezar el combate.

Realmente fue una cruenta batalla. No sé a cuántos hombres les quité la vida. De los kogui, muchos hombres, mujeres y niños perdieron la vida, pero murieron luchando. Sobrevivió una parte del pueblo, pero les juro que no quedó un cristiano vivo.

Regresé malherido a casa y todos asustados me preguntaron qué había pasado. No sabía cómo contarles que mis hermanos habían muerto, que nuestro pueblo hermano casi fue arrasado; solo rompí en llanto y ellos ya entendieron lo que había pasado. Hicimos un círculo en la maloca del mamo y les conté.

El mamo no podía de la tristeza, nunca lo había visto triste. En ese momento sacó su poporo (nunca lo había sacado enfrente de mí), que tenía mucha cal pegada, un poporo gigante para un hombre tan pequeño. Él solo lo hacía bailar y todo estaba en silencio, así fue hasta que amaneció y por fin habló.

—Debes irte, tu nombre es Kinzha, Colibrí. Lleva la semilla del conocimiento de nuevo a tu pueblo, diles que cuiden sus apellidos, les servirán en el tiempo. Diles que resistan lo que más puedan así como aprendiste aquí, pero sobre todo diles que re-existan, pues morirán muchos, quedaran vivos algunos, y esos pocos renacerán con el rostro del enemigo: la nueva era a comenzado. Cuida la semilla de la cultura, Kinzha. Cuida la ley de origen. Has aprendido mucho, desde hoy serás un mamó, serás mamó en tu pueblo. Ve con tu haba, esta es la palabra de consejo por la que el zipa te envió. Debes ser el nuevo zipa y que renazca el pensamiento, en la nueva era.

Así es que el mamó me dijo que me fuera. Parece que no le doliera, solo se sonrió al final. Entonces empacamos nuestras cosas. Se quedaron los recuerdos y el amor por este pueblo, ellos estarán a salvo por un tiempo, la neblina los protegerá, la madre los protege, la madre es su aliada, el cristiano no conoce el camino. En cambio mi pueblo necesita de lo que aprendí, así que nos vamos para retornar.

Pero no soy tan obediente, no tardaré tanto en llegar, desde que los vi, quise montar a caballo...

El Dorado



Me preguntan cómo terminé aquí. Es una larga historia. ¿Cómo me convertí en un esclavo rumbo al país de las Amazonas? Eso es lo que hace increíble esta historia. Y para que comprendan lo que en estas lejanas tierras sucedió es menester iniciar por el comienzo de esta aventura.

La tierra de la que provengo está en los valles de la Andalucía. Mi familia se dedicó a la hidalguía, a defender la fe en nuestro señor Jesucristo y a servir a su majestad el Rey, por siglos, por generaciones lo hicimos así. A nuestro pesar el designio de la gloria de Dios marcó el fin de esta época y ahora derrotados los moros infieles hemos caído en desgracia, hemos quedado sin riquezas, nos hemos visto condenados a cambiar de oficio y aventurarnos al Nuevo Mundo allende de los mares.

Cuando en 1534 llegó a los puertos ibéricos el nobilísimo Francisco Pizarro, cambió totalmente la idea que del Nuevo Mundo se tenía en la nuestra tierra, las noticias del descubrimiento y captura del impresionante tesoro de Atahualpa en el del Perú y todas las riquezas que de allí se describían despertó la esperanza y el deseo de los más diversos hombres de la península. Avivó el ánimo y el deseo de los más inimaginables. Los portugueses cada vez envían más expediciones allende del mar, los ingleses conocieron las tierras del norte, los franceses y holandeses ya se hicieron en islas del Nuevo Mundo y los bancos alemanes, florentinos y genoveses financian exploraciones en búsqueda de riquezas. Se había desatado la fiebre y fantasía por El Dorado.

En estas apresuradas épocas y por virtud de su majestad el rey de Castilla y Aragón Carlos I, se le encomendó en capitulaciones reales a don Pedro Fernández de Lugo que se encargara de la administración de la Gobernación de Santa Marta, ya que la administración anterior que allí había pereció.

Es de esta forma que al finalizar el año de 1535 de nuestro señor Jesucristo nos hemos enterado en nuestra provincia de la incorporación de gentes a la hueste de Fernández de Lugo. Siendo esta la única oportunidad de recuperar el honor y prestigio social de nuestra familia, me vinculé a esta con la firme convicción de regresar con riquezas y con honor. Sin embargo, mi persona no fue la única que iría en busca de las tierras promisorias hacia el sur de Santa Marta, para llegar a El Dorado.

A la hora de embarcar, me llevé la impresionante sorpresa de ver lo que nunca mis ojos mortales habían visto: una flota con la capacidad para transportar a centenares y centenares de cristianos que nos aprestábamos a la aventura. No se podía dar crédito al carnaval multicolor de los astilleros: cientos de esclavos negros traídos desde el África, caballeros con caballo y armadura, mujeres y niños, viandas, barriles de vino como nunca en ningún festín se vieron, harina, pólvora, vestidos, ganados, perros, semillas, frailes, artesanos, comerciantes y menos marinos de los que desearíamos. La expectativa fue grande y la ilusión una quimera: la gloria estaba al otro lado de la mar, pero también el hambre, la fiebre y la muerte.

El viaje, por la santísima Virgen, no quise recordar lo que fue en ese tiempo: hacinamiento, pestes, fallecimientos... Los hombres muertos en la travesía eran arrojados por la proa como se hacía con los caballos o las vacas. Los hombres dejaron de valer lo que valían en tierra, el agua dulce se convirtió en un tesoro y la tierra firme en el paraíso. Ya la experiencia de navegar por semanas en la mar abierta era una experiencia dura para cualquier marino con experiencia, imaginen ustedes el sufrimiento de hombres que nunca habían embarcado una nave... Fue una experiencia desagradable.



En el tiempo en que arribamos a las costas de las islas del Nuevo Mundo hicimos una escala en la isla de La Española para dejar

suministros y para recoger pertrechos. Desembarcamos y residimos por cerca de un mes en las tierras posesión de Don Pedro Fernández de Lugo en la isla, en donde pasaron por más de una centena los hombres que abandonaron la hueste; como fueron muchas las deserciones, se precisó el reclutamiento de nuevos hombres, que preferiblemente ya hubiesen participado en expediciones anteriores. Muchos de ellos, al no encontrar oro, ni fortuna, se convirtieron en soldados vagabundos, como los hay muchos por todas estas tierras, lo que por fortuna permitió escoger a los mejores de entre ellos.

En los primeros meses de 1536 llegamos por fin a la anhelada Santa Marta, única ciudad sobreviviente en estas tierras a los ataques de indios y a las disputas de señores. Nuestra flota, que no contaba con menos de dos mil almas en desembarque, tomó posesión de la gobernación que le había sido concedida. Pero la llegada a tierra firme solo fue el inicio de los males y penurias. La ciudad que en realidad era más que una pequeña villa se hallaba en tales condiciones de deterioro que las gentes de allí no tenían ni para comer. Las viviendas no daban abasto, las empalizadas estaban por colapsar y la enfermedad estaba en ojos de quien fuere.

En las nuevas tierras lo que más cuesta es adaptarse al calor sofocante, a la sensación de ahogo y a los desmayos. No hay hombre nuevo que no haya sufrido de estos males. Los caballeros montados a caballo y en sus armaduras debieron despojarse de ellas y todos aquellos hombres que debíamos andar a pie sufrimos de días enteros de fiebre, de vómitos y de retorcijones en las tripas.

En cuestión de semanas de nuestra llegada se entró en un estado de guerra abierta con los indígenas. Estos se refugiaron en la gran sierra contigua a Santa Marta, no dejando con ello de emboscar para atacar y dañar. El intercambio con los indios se acabó, las tierras cultivadas por estos se abandonaron y nuestras provisiones se agotaron.

Además de ello, el comercio con las islas se extinguió al ser considerada esta ciudad como ciudad pobre y que sin duda debería tener el mismo destino que Santa María la Antigua del Darién o San Sebastián de Urabá, ciudades que, según relatan los navegantes, se extinguieron poco a poco hasta quedar abandonadas o destruidas por los indios. No nos quedó más camino que iniciar el saqueo a los pueblos de indios, a robar su comida y a terminar con sus gentes.



A los tres meses de nuestra llegada ya habíamos perdido la mitad de los hombres: el hambre, la enfermedad y el desespero nos invadió, lo que amplió el saqueo y así iniciamos las incursiones por toda la región de la costa, la Sierra Nevada, el valle de Upar, la depresión momposina y lugar a que hubiere posibilidad de acceso.

Pero lo único que encontramos fue más territorios inhóspitos, más muerte, menos riquezas y más desilusión. Por ello todos pusimos nuestro ojos en el sur; la esperanza de la cercanía del Pirú fue la última esperanza. O nos internábamos en las «tierras adentro» o moriríamos. Era la empresa de hallar El Dorado o morir en el intento.

Se nombró entonces al licenciado Gonzalo Jiménez de Quesada para que nos guiase en el remontar del río grande de la Magdalena. En el año de 1536 por el mes de abril partimos los de a pie de la dicha ciudad de Santa Marta a descubrir el río Grande aguas arriba por la banda de Santa Marta. Avanzamos los más de seiscientos hombres aparejados y de a pie repartidos en ocho compañías de infantería y con cien de a caballo, los más de mil cargueros ayudantes entre indios y negros, más unos cien hombres y provisiones embarcados en los cinco bergantines a disposición, los que entrarían por la desembocadura del río y lo remontarían aguas arriba para que fuesen bandeando y dando ayuda a los que íbamos por tierra descubriendo por la misma costa del río.

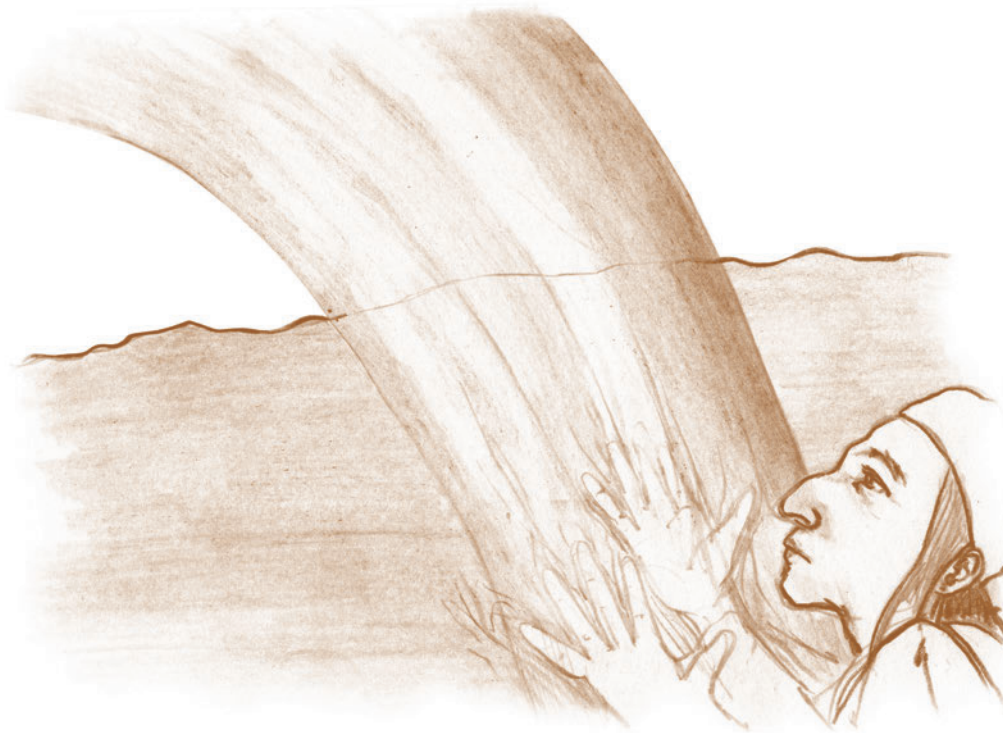


Es menester decir que los bergantines remontarían el río mientras nosotros seguiríamos la ruta señalada por Juan de Céspedes acordando encontrarnos en la dicha villa de Sompallón, mentira que todos repetíamos para no reconocer que no sabíamos hacia dónde íbamos y que solo explorábamos buscando a indios con piezas de oro, comida o un refugio.

En el camino nos encontramos innumerables veces con los indios caribes que dan la guerra, así mismo encontramos a los indios tranquilos y sumisos con los que los hombres nuestros hábiles en las lenguas lograron hacer algunos aliados, los que nos fueron útiles sirviendo de intérpretes, guías, cargueros y luchando a otros o de escudo humano ante las flechas de los mismos de los suyos.

También la mayor de las monstruosidades y aberraciones del demonio hallamos en estas tierras, las bestias que emergían de los pantanos despedazaron a hombres en momentos, las fieras jaguar desaparecían a los nuestros en las noches, los moscos diminutos desplomaban a los más fuertes de nuestros hombres.

Al pasar de los meses al fin nos encontramos con la gente de los bergantines, quienes llevaban meses esperándonos y ya creían ellos que las tierras nos habían acabado. Pudimos comer bien de nuevo, descansar y recordar en la fe de Cristo las almas de los más de cien hombres que en el inicio del trayecto habíamos perdido.



Ya superados los inmensos pantanos del río de La Magdalena pudimos ir juntos los bergantines y los de a pie, y mientras enviábamos avanzadas en canoas para explorar la vanguardia, los otros avanzábamos lenta y penosamente. La lluvia por dicha época inició su perpetua caída y con estas las culebras fueron las encargadas de atacar nuestra tropa. Nuestras armaduras ya desde la Santa Marta se empezaron a pudrir y de ellas ya nada nos quedaba; lo que ninguno de nosotros había imaginado es que nuestras ropas también lo hicieran, los más de nosotros ya cargábamos harapos hediondos encima. Y sin embargo este fue el designio del Señor para poder hallar nuestra fortuna.

Esta fue la época más dura. En los meses que andamos río arriba, lo único que encontrábamos fueron flechas envenenadas, trampas, pozos con estacas, avalanchas de rocas que nos eran arrojadas y bestias por doquier. Llegamos a comprender que el reino del Pirú estaba mucho más lejos que lo que cualquiera hubiese imaginado y las piezas de oro que hallábamos y tomábamos eran cada vez eran más escasas.

Algunos se fugaron e intentaron regresar, otros creímos que llegaríamos al fracaso, que seríamos una de las tantas expediciones simplemente tragadas por las selvas y los ríos.

Días después una de las exploraciones de la vanguardia encontró el más preciado tesoro hasta ahora encontrado: una pequeña canoa a orillas de un río afluente de La Magdalena. En esta pequeña embarcación nativa había las mantas más elaboradas que hubiésemos visto, aún más que las castellanas mismas, y también hallaron una especie de pan de sal. Hechos estos que a ojos de muchos de nosotros no representaba la mayor de las cosas, pero que en oídos de Jiménez de Quesada representó la pista fundamental para hallar allende de estas montañas la civilización que tanto hemos buscado y de la los indios tanto nos han hablado.

Se decidió entonces dejar de remontar La Magdalena, descansando unos meses en un sitio que denominamos Barrancas Bermejas por sus formas, esperando la entrada del veranillo o por lo menos el mermar de las lluvias e iniciamos el camino. Subimos por las riveras del río Opón para seguir el rastro de la sal y las mantas. Metiéndonos la tierra adentro y los bergantines volviéronse a la mar quedándose la más de la gente con el dicho licenciado Jiménez de Quesada y los mismos capitanes de ellos para suplir a la mucha gente que se había muerto.

Ya los pocos indios que venían con nosotros desde la costa no nos servían de intérpretes, las lenguas y la cultura había cambiado, nos estábamos internando en las tierras de un nuevo reino de indios, el más grande del que tuviésemos oído. Los días de nuestra exploración llegaron hasta el año de 1537, de los hombres que partimos solo quedábamos unos trescientos, de nuestros cargadores y ayudantes quedaban poco más que esto. Si al remontar las montañas no hallábamos nada, nuestro final estaría sellado.

A nuestra gloria y después de muchas dificultades atravesamos la dicha sierra montañosa y se dio con tierra rasa, parecidas estas al gran valle de los alcázares, por lo que se le llamó desde allí el dicho Nuevo Reino de Granada, en honor a las tierras madre de Quesada. Estas tierras encontradas pertenecían a los reinos confederados de los muiscas.

Las entradas en dichas tierras llanas fue lo más tranquilo de nuestro camino. Entramos por el norte del reino y sus senderos hacia su interior nos llevaban. Los nativos no nos atacaban y nos informaron que su señor nos aguardaba.

Sin embargo, nosotros no fuimos por amigos, llevábamos el mandato de la Corona y la Santa Iglesia, por lo que de entradas recolectamos el tesoro para su majestad. Enterándonos entonces de que el zipa de Bacatá Tisquesusa, que así entendimos que se llamaba, era uno de los más ricos, nos dirigimos hacia su pueblo, sin encontrar mayor resistencia.

Tisquesusa, avisado de nuestra llegada, se camufló entre los mismos de sus gentes, impidiendo para nosotros atraparlo. Por lo que nos dedicamos a explorar la región, entramos y recogimos grandes botines en las pequeñas villas por donde pasamos. Sabiendo por voz de los mismos indios muiscas de la existencia del zaque de Hunza, emprendimos la búsqueda de este.

Eran ya las tierras de Hunza y con un golpe de estrategia militar y audacia logramos capturar al zaque, quien contaba con una impresionante guardia, pero que al confiar de nuestras buenas intenciones nos permitió la entrada. Al tomarlo como rehén, al igual que había pasado con Atahualpa, pedimos pago por este. Él pagó un enorme rescate en oro, lo cual se nos trajo, por lo que respetándole la vida lo entregamos a los suyos y nos retiramos de sus tierras.

En ese momento regresamos a donde estaba Tisquesusa, sabíamos que ya no estaba escondido y lo intentamos capturar; sin embargo, en la batalla que se dio, de las primeras en este reino Tisquesusa murió, siendo reemplazado por un intrincado mecanismo de sucesión por Sagipa, quien ya se había contagiado del guerrero espíritu, desatándose con ello la más cruenta guerra.

Al parecer la llegada de nosotros había sido prevista desde mucho tiempo antes de subir la misma serranía montañosa, pero creyeron estos indios que seríamos una especie de mensajeros de reinos lejanos o gentes de paso por sus tierras, por lo que no nos prestaron mayor importancia; pero parece, según nos cuentan los mismos indios que tomamos presos, que al iniciarse nuestras entradas contra los indios, que no quisieron obedecer las capitulaciones que nos hubiere entregado su majestad el rey, ni el mandato del mismísimo papa, que se citó una reunión de los zipas y zaques y demás señores de estas tierras, reunión en la cual convinieron nuestra eliminación a toda costa.

Fue así que se iniciaron meses enteros de contiendas con los muiscas, batallas que en superioridad numérica habríamos perdido de entrada si no fuese por la gran habilidad del licenciado Quesada, que al enterarse de las diferencias que había entre los muiscas con sus vecinos los panches, nos llevó a donde estos para proponerles una alianza para acabar con el enemigo común.

Los combates en un principio fueron diferentes a las que estábamos acostumbrados, pues estos indios iniciaban una grito tremenda antes de entrar en la batalla. Los guaches se daban a echar gritos para tratar de asustarnos, una cacofonía de caracoles marinos, flautas, fotutos y tambores.

Los panches, un pueblo menos culto que los muiscas, aceptó la alianza y nos acompañó en las nuevas campañas contra los muiscas, quienes a pesar de estar cada vez más diezmados por las enfermedades que les dieron, se defendieron con gran arrojo, siendo de destacar su élite de guerreros guaches.

La alianza con los panches solo nos permitió atacar en un primer momento por el sur, es decir de nuevo atacar a Sagipa y su gente, quien después de decenas de batallas y escaramuzas, las cuales eran muy diferentes a las que daban los ejércitos en las tierras cristianas, se rindió y quiso dialogar con nuestro capitán, quien de inmediato lo apresó y llevó a que confesara en dónde ocultaba el tesoro de su comarca. Pero antes de que confesara su debilidad, ante las presiones le hizo morir desangrado.

Con esta región bajo su control el licenciado Quesada decidió fundar un asentamiento poblado para el descanso de los hombres, guardar las ganancias de las entradas y acentuar el dominio. Pero los muiscas no toleraron esta villa dentro de sus territorios y en una oleada impresionante de ataques en nuestra contra, tuvimos que ver arder la recién fundada ciudad. Lo que hizo que metiésemos del todo contra los indios del zaque, principales aliados del caído zipa.

Nuestras fuerzas se dividieron en cuadrillas para poder atacar a la par los muchos de los poblados del norte del territorio de los muiscas, y a su vez se nos convirtió en misión el encontrar el bendito El Dorado, que hasta ahora ningún indio, ni bajo tortura, nos había querido revelar. Es menester darles el mérito que se merecen las ayudas que nos dieron los muchos de los indios que entraron a guerrear de nuestro lado, ya sea por su odio contra los muiscas, ya porque creían en su derrota o porque creyesen que éramos una especie de mensajeros de sus dioses.

En una de estas entradas detrás de El Dorado oímos de lenguas de indios hablar del templo del Sol, uno de los lugares más sagrados para estos indios, quienes creían que allí moraba el mismísimo sol. Cuando llegamos a este lugar, no encontramos al sol pero sí al mismísimo Iraca, quien brillaba como este; estaba situado en las tierras de Sugamuxi; el templo que allí

se levantaba superaba la altura que cualquier edificación en Castilla hubiere alcanzado, sus columnas de madera de guayacán tenían de grueso más de cinco pasos y en su decorados externos brillaba el mismísimo sol en forma de oro.

Al llegar allí, tuvimos que guerrear contra los indios y fuimos derrotados, siendo tan escaso ya el número de nuestros hombres que debimos mantenernos a distancia y esperar la noche para poder entrar a buscar su riqueza e informar a los demás para planear allí una gran entrada.

En la noche un compañero y yo nos decidimos a entrar. Nuestros compañeros, al hacer una escaramuza a la entrada de dicha ciudad, distrajeron a los guardias guerreros, permitiéndonos entrar por la parte de atrás. La sorpresa más impresionante fue ver cómo a la luz de las antorchas todo el interior del templo brillaba, no sabíamos cómo ni en qué forma estaban forrados sus muros, el hecho es que en verdad parecía que el sol moraba en su interior y la suavidad de sus pisos de piel de venado y finas esteras tejidas hacían a uno sus pies flotar. Deslumbrados por las maravillas de su interior, por sus finas tallas y por los innumerables objetos, no los sentimos llegar a los templos del sacerdote.

Nos sorprendieron por atrás con sendos golpes. Mi compañero cayó abatido y yo apenas contuso lo único que pude hacer fue correr para salvar la vida; corrí con las fuerzas que tuviera,





esquivé a unos indios más y entre la maleza lejana me fui a ocultar. En un instante ya me dejaron de buscar, la alerta y desesperación se tomó a los de la ciudad, su templo en llamas empezó a arder, sin duda nuestras antorchas lo habían encendido todo.

Duraron tres años las guerras para lograr dominar a los muisca, pero al parecer no fuimos los únicos que llegamos a estas tierras. En los momentos en que creíamos que seríamos derrotados, aparecieron en el horizonte nuevos hombres a caballo y con el estandarte de la cruz, aunque igual de maltrechos a nosotros y en la búsqueda de El Dorado: eran los caballeros de don Nicolás de Federman, alemán que venía atravesando La Venezuela, para llegar las tierras doradas de El Meta y quien al escuchar los rumores de El Dorado remontó por las aguas del río con el mismo nombre y a con nosotros con los días dio.

El otro a quien hallamos fue a Sebastián de Belalcázar, quien nos narró la forma en que en 1534, conociendo el camino hacia las tierras de los muisca, a través de un indio de un pueblo en guerra con estos, el que los trajo hasta estas tierras y les informó de la ceremonia en la laguna de Guatavita y los ricos tesoros allí depositados por indios bañados en oro. Teniendo la seguridad entonces de emprender la travesía guiados por este indio hacia las tierras de El Dorado, Belalcázar exclamó: «Vamos a buscar este indio dorado».

Fue menester de una locura de mi alma o el mismo instinto de gloria que todo hombre tiene, no lo sé, pero el hecho fue que con dos compañeros nos decidimos a secuestrar a dicho indio conocedor del lugar de la laguna de la Guatavita, en donde estaría el indio bañado en oro, El Dorado.

Nos aventuramos por las hostiles tierras de los muiscas aún no dominados, nos ocultamos de los mismos compañeros nuestros y avanzamos. A sabiendas que tras nosotros venían los tres capitanes conquistadores con las cédulas de la Corona, nuestra acción no sería perdonada, debíamos encontrar la gloria o caer en la más profunda desgracia.

Para dicho escape tomamos de los pocos caballos que hubieren en estas tierras, lo que nos dio la ventaja que con la distancia nos permitiría la tranquilidad de llegar primero a El Dorado. Al llegar a las riberas de dicha laguna, el mozo indio que habíamos tomado nos informó que la llegada al tesoro estaba cerca y que lo mejor era llegar allí en la mañana temprano; así lo hicimos, acampamos cerca de la gloria.

En la mañana siguiente al alba desperté con un tremendo puntapié entre mis piernas, el dolor casi paralizante no me permitió reaccionar, ni huir. Mis compañeros que intentaron desenfundar sus espadas en el instante fueron abatidos y el indio ya no estaba con nosotros, era llevado a empujones hacia donde estaba Quesada y Belalcázar.

De inmediato me llevaron a las mazmorras de una pequeña empalizada, me confinaron allí por semanas sin siquiera saber si el famoso El Dorado habían encontrado. Me perdonaron la vida por haber bien servido al capitán, por ser su lacayo. Sin embargo, me condenaron a servir casi como un esclavo, debía ser carguero, perdí mi mando.

El mismísimo hermano de Gonzalo Jiménez de Quesada, el tal Hernán Pérez de Quesada, vino a mí y me dijo: «Ahora serás el carguero en una nueva expedición, nos vamos a por el país de las amazonas, nos vamos a hallar a El Dorado».



La selva infinita

—¡Niñas, niños, dejen ya los loros en paz!

—¡Ay, abuela!, un ratito más...

—Vengan acá, respeten a la gente loro, o es que acaso no conocen la historia de estas selvas.

—Una historia, una historia, abuela, nárranos lo que pasó. Vengan todos, sentémonos a escuchar a la abuela.

—Vengan acá, siéntense en círculo que les contaré la historia de cómo después de la gran inundación Buinaima, el único hombre que sobrevivió se hizo sabio y conoció las plantas de consejo.

—No, abuela, esa historia ya nos la sabemos, cuéntanos una historia nueva, una historia de aventuras.

—Bueno, les contaré la historia de la gente de afuera que en la selva se perdió. De la gente de piel blanca, negra y marrón.

»Eran los tiempos de la constelación del caimán, que señalaba el comienzo de la sequía y de la pesca. Los hombres se fueron a las cabeceras de los ríos, a las grandes lejanías para poder recoger lo mejor de los peces. Estando así en la distancia, en el silencio de la pesca, escucharon las conversaciones entre las guacamayas; contaban de una gente blanca que venía caminando por la selva, haciendo ruido y rompiéndolo todo. Por eso, niños, a las aves hay que dejarlas tranquilas, porque ellas también son gente, gente que nos protege».

—Lo siento, abuela...

—Perdón, no lo vuelvo a hacer

—Fue Ushihua quien empezó, abuela.

—Bueno, bueno, pongan atención a lo que sigue: las aves empezaron a cantar que también venían con ellos más gente que no habían conocido antes, gente con la piel negra, cargando muchas cosas, y que también venía gente como nosotros, pero no conocían las selvas, no le hablaban a la madre, estaban como ensimismados, como con miedo.

»Para saber quién era esa gente que venía, los pescadores decidieron ir hasta donde ellos, mirarlos de lejos. Cuando llegaron a dónde venían las gentes nuevas enseguida se dieron cuenta de que no eran gentes de la selva, de que traían mantas colgadas encima, cueros en los pies, que traían hambre y que buscaban algo. Los que mandaban eran los hombres de piel blanca y de pelos en la cara».

—¿Con pelos en la cara, abuela?

—Sí, les llaman barbas a esos pelos en el mentón y las mejillas. Ahora, de regreso a la historia, los hombres de nuestro pueblo los espionaron desde la distancia, viendo qué hacían, cómo andaban y para dónde iban. Al principio no entendían qué era lo que decían, y muchas de esas

gentes tenían lenguas diferentes, en ocasiones no se entendían ni entre ellos mismos y menos los entendíamos nosotros.

»Los siguieron por una semana y se dieron cuenta de que estaban dándole vueltas a la selva, que no sabían para dónde iban, que no iban para ningún lado. Había dos personas que se parecían a nosotros y eran quienes los estaban orientando. Ellos eran de las tierras de los valles, de pueblos muy lejanos y en realidad estaban tratando de perder a los blancos, los metían en los pantanos, los llevaban a donde los jaguares, acampaban cerca de las avispas, hacían que anduvieran mucho por las aguas y los pies de muchos se estaban enfermando.

»Cuando era la época en que los pescadores debían regresar con el resto del pueblo, solo regresó uno con los peces que podían cargar, venía buscando la palabra de consejo de los abuelos. Necesitábamos saber quiénes eran y qué hacer».

—Como nosotros, abuela, que cuando no entendemos algo te pedimos palabra de consejo.

—Sí, así es... Y para hacer amanecer esa palabra de consejo, ¿qué hicieron los abuelos?

—Mmmmmm... se reunieron en la maloca a mambear hasta hallar el consejo que se debía dar.

Entonces los abuelos de la comunidad y con el ambil y el hayo buscaron el amanecer de esta pregunta. Vieron que los de barbas en la cara eran gentes de mal, que traían resentimiento adentro y que estaban buscando afuera las cosas que debían buscar adentro. Por lo que aconsejaron al pescador que llevara el mensaje de hablar con los indios que los traían y saber de dónde venían. También debían entonces estar preparados para lo peor, debíamos estar listos porque el mal y el desequilibrio estaban cerca.

»Del pueblo salieron entonces los mejores hombres, los más expertos en la cacería y los más tranquilos de corazón. Se llevaron consigo las mejores cerbatanas, sus arcos y las abuelas les prepararon curare. Se hizo sonar el manguaré transmitiendo el mensaje a los pueblos de abajo de los ríos. Toda esa tarde las grandes selvas retumbaron al ritmo de los tambores sagrados *tamb, tamb, tamb...* Su música anuncio a los que están lejos... *tamb, tamb*.

Llegaron donde venían las gentes de afuera, dieron la palabra de consejo a los demás que estaban allá, machacaron barbasco, la planta venenosa que atonta los peces y a las personas, y en un descuido le dieron con la cerbatana a uno de los que venían caminando. Este cayó desplomado después de un tiempo, y creyendo sus compañeros que había muerto de cansancio lo dejaron allí abandonado. Lo recuperaron nuestros hombres, lo cuidaron y despertaron; muy asustado no sabía qué había pasado y casi no podían entre ellos entenderse.

Solo con los días lograron entender lo que aquel contaba: era de las gentes muisca, lo traían como prisionero desde allí.

Contó que venían de tierras muy lejanas, que llevaban lunas y lunas andando, y que los hombres blancos venían buscando las tierras de una ciudad llamada El Dorado.

—¿El Dorado? ¿Qué es eso, abuela?

—Fue la falsa ilusión que las ambiciones y el ego hacían ver al hombre blanco de barba. Con el tiempo entendimos que buscaban objetos brillantes, con los que se hacían mejores personas. Creían ellos que había una gran tierra llena de cosas brillantes y venían buscándolas desde las lagunas saladas más allá de las selvas. Ellos llevaban años caminando buscando dicha villa de oro.

»Al final llegaron donde nuestro hermanos los muisca, allí buscaron y encontraron muchas de las cosas doradas que querían. Los muisca se las dieron todas, pero cuando uno tiene ambición nunca habrá suficiente para llenarse. Por eso siguieron buscando y vinieron más y más lejos.

»Cuando nuestra gente conoció estas intenciones, la palabra de consejo de los abuelos aclaró que las personas confundidas no quieren oír consejo, por lo que no se les puede ayudar. Por eso los blancos estaban como locos y no respetaban la vida de nadie. Nuestro pueblo entonces, para defenderse, optó por la misma decisión que habían tomado los muisca, confundir a la gente que estaba confundida. Por ello perdimos a los hombres blancos en las selvas y ríos.



»Por lunas enteras confundimos a los blancos. A su vez poco a poco desmayábamos con dardos a los que traían obligados, uno a uno los de piel negra empezaron a ser rescatados por los nuestros, los muiscas que venían con ellos también fueron desmayados, pero también había de los mismos hombres blancos que eran tratados como cargadores, a ellos, los más demacrados de todos, fueron a los últimos que liberamos de los hombres de barba.

»Los hombres blancos empezaron a quedarse solos. Cuanto menor era el número de gentes que caminaban perdidos en la selva, mayor era la desesperación de la gente blanca, hasta que un día con sus armas extrañas hicieron tronar las selvas y varios de los nuestros cayeron muertos.

—No entiendo, abuela, ¿los mataban gritando?

—No, pequeño, los hombres blancos tenían unas extrañas armas que sonaban con gran estruendo lanzando pequeños objetos metálicos a una gran velocidad. A su vez nuestra gente se defendió de estos e inició el ataque con dardos envenenados, flechas y lanzas. Los hombres blancos entonces huyeron al ser derrotados, pues nuestra gente se resguardaba muy bien en la selva, mientras los ruidosos cristianos eran torpes y ruidosos; nosotros somos uno con la naturaleza, las aves nos avisan, los insectos son nuestros aliados y el jaguar no nos ataca.

»Tuvimos que cambiar de estrategia con los hombres blancos, ya no podíamos seguir confundiendo a los blancos en la selva, decidimos empezar a ser hostiles y empujarlos a los confines de la selva. Muchos de los nuestros murieron, no solo eran poderosas sus armas de estruendo sino también sus afiladas armas de metal brillante».

—¿Pero quién ganó, abuela, los hombres de barba o nuestro pueblo?

—Calma, calma, no fue tan sencillo como ganar o perder. Recuperamos a muchos de los que venían con ellos, los que nos explicaron y ayudaron a combatirlos. Por ello pudimos alejar a los hombres blancos de nuestras selvas, pero los llevamos a donde menos debíamos. Los empujamos a los límites de las selvas con las inmensas llanuras del Meta.

»Lo que no pudimos prever sucedió. En una de las mañanas en que nuestra gente iba siguiendo la huida de los hombres blancos, escucharon sus estruendos, pero esta vez se estaban enfrentando con los nukak, quienes son un pueblo que habita en los límites de las selvas.

»Cuando nuestra gente llegó al lugar solo encontraron a algunos cristianos caídos y a mucha gente nukak muerta, todos ellos había sido atravesados por las espadas de los barbados.

»De entre las gentes caídas lograron nuestros hombres recuperar a una mujer nukak que estaba herida, la recogieron y aliviaron trayéndola con ellos de regreso a nuestra comunidad. Esta mujer nukak, que estaba embarazada, se quedó con nosotros y le dimos cuidados especiales».

—¿Y qué pasó con todos ellos, abuela? ¿Los hombres blancos volvieron? Cuéntanos qué pasa al final.

—Tranquila, que ya vamos llegando. Los hombres blancos en ese momento se fueron para no regresar, no encontraron lo que buscaban y los hicimos volver por donde vinieron, pero ellos nos dejaron males que acabaron con la vida de muchos de los nuestros.

»También dejaron la gente que liberamos, ellos se quedaron con nosotros por un tiempo, agradecidos nos enseñaron lo mejor de cada uno de sus pueblos, de los muiscas, de los pueblos de África y de los mismos hombres de piel blanca. Sin embargo ellos nos advirtieron de que si los barbudos llegaron una vez a nuestro territorio teníamos que estar preparados, porque lo harían de nuevo. Tal vez no hoy ni mañana, pero regresarían y con más ambición que antes.

»Todas estas gentes decidieron regresar a sus lugares de origen, la mujer nukak los guio hasta salir de las selvas. Los muiscas regresarían a su pueblo y los africanos junto a los hombres blancos buscarían el puerto que les haría cruzar el gran lago que los llevaría a su hogar. De si llegaron a su destino, no sabemos, lo único que les puedo contar es que salir de las selvas también en toda una aventura...».



Buscando a Benkos Biohó



Hola, amigo Kalamari, mi nombre, hasta donde recuerdo, es Afolabi. Creo en la regla de Osha, soy un yoruba, pero, más que eso, soy un aventurero comerciante, le vendo lo que no necesite, todo lo que quiera lo tengo, he andado por todos los reinos, me conocen en las puertas de todas las grandes ciudades, he amasado un buen dinero que esperaba invertir para tener mi propio barco, lo que hubiera mejorado mis ventas de manera significativa.

Pero aquí estoy, llamándome diferente, con otra gente, en otro lugar. La otra semana atacaremos esta ciudad, Cartagena, comandados por el gran Benkos Biohó... Ni sé por qué le cuento esto, ya estoy muy ebrio, la verdad es que ese trago de ustedes es bien fuerte.

—No te preocupes, amigo Afolabi, hoy brindemos, porque nos interesa sumar esfuerzos, pero antes de todo cuéntame cómo fue que llegaste aquí: siendo un acomodado comerciante terminaste en esta nuestra casa, un esclavo tan empobrecido como nosotros, por culpa de esa gente

—Es una larga historia, hermano mío, bueno, la verdad es que no tenía intención alguna de venir, estaba en casa preparando una mercancía, cuando mi esposa me avisó que preparara un viaje para el reino Congo, pues allí requerían una tela muy fina traída de la China. Me pagarían muy bien por esto, entonces emprendí el viaje.

»Sin embargo, estaba como desconfiado de ir allá, la verdad; por avatares de la vida quedé debiendo algunos productos y nunca los pagué, y no sé si me iba a encontrar a aquella gente; sin embargo, yo sé, el planeta es muy grande, eso no podría pasar, me dije.

»Allá llegué, me ubiqué en el poblado que me dijeron, tenía que preguntar por un angola. Cuando llegué a esa casa, no te miento, hermano, solo estaba la esposa, una mujer con un cuerpo perfecto, embellecida que hasta Changó se arrodillaba a sus dotes. Ella me dijo que pasaré y ¿cómo le decía que no?

»Me dijo que el esposo no estaba pero que me tomará una bebida para refrescarme del viaje. Accedí, coqueteamos tanto que terminamos en el cuarto del hombre, hasta largas horas de la noche».

—¿Bueno, y eso que tiene que ver con lo que te pregunté?

—Déjame terminar, mi hermano, imagínate que cayendo la media noche irrumpieron en la casa cuatro hombres armados, con sus espadas me apuntaron a la cara y me cogieron a golpes. La mujer salió corriendo, y yo estaba tan asustado que casi me hago encima.

»Estos hombres me ataron las manos, me taparon la cabeza y me llevaron hacia el puerto, pero no pasaba momento en el que no me golpearan. Llegando a un barco, los tipos me gritaron “para que siga sin pagar”. Me quitaron las ropas y me botaron desnudo sobre el barco.

»Allí miré y estaba en la cubierta. Al levantar la mirada vi un par de piernas que me golpearon directo a la cara. La verdad estaba muy asustado, no sabía lo que pasaba, finalmente vi el rostro del individuo: era un portugués y entonces ya empecé a temer por mi suerte.

»Después llegaron donde estaba él y aunque yo les decía que cometían un error, que yo no era esclavo, no me creían, aun cuando llorando les rogué que no me vendieran; así lo hicieron, cogieron un fierro caliente y me quemaron la piel, mi hermano, no puedo describirte el dolor tan terrible que se siente».

—Sí, lo sé, a nosotros nos hacen lo mismo.

—Pero ese fue el principio del problema, yo estaba muy débil, me habían pegado mucho, el tipo me dijo: «Usted debe tener gente que lo odie mucho para que lo pongan acá».

»Me llevaron al interior del barco, era un bergantín, no había otra explicación: esa es la embarcación con la que llevan a los esclavos a las Indias. Allí ya aguardaban más personas africanas como yo, nos metieron allí, parecíamos muertos en un ataúd, no podíamos movernos, a las horas arrancó ese barco.

»Creo que esa fue la peor experiencia de mi vida. Duramos como dos meses viendo las peores cosas, estuvimos encadenados con fuertes grilletes, que



me pelaban la piel, como perros nos ponían a ir al baño, todos desnudos hombres y mujeres, nos trataron como animales, yo sabía que eso hacían por esas tierras del Congo, pero no creí que fuera tan duro.

»Mucha gente enfermó gravemente, murieron de enfermedades contagiosas, y los que estábamos cerca no queríamos enfermarnos, siempre vivía uno con la zozobra. Así mismo, muchos se volvieron locos, gritaban, se defecaban, todo era una maldita locura, te juro que no quisiera vivir eso nunca más. Solo quería estar de vuelta, nunca debí estar allá.

»Después de largos y dolorosos meses, yo estaba muy enfermo, tenía una tos seca, con sangre, me sentía muy débil y no podía conmigo mismo, todo el tiempo vomitaba y tenía una diarrea incontrolable, aun así esos malditos negreros me golpeaban por enfermarse, casi me matan hasta que avistaron tierra. Llegamos a Cartagena, me sacaron como sacando una mercancía que uno no quiere, que no se puede vender. Ahí dormimos, en la noche, y aunque fue a la intemperie me pareció refrescante no estar más en ese maldito encierro.

»Al otro día, nos despertaron muy temprano, a los sanos, les aceitearon el cuerpo, los colocaron sobre unas pequeñas tarimas, y un tipo iba promocionando: “Vengan, vengan, llegó la nueva mercancía, las piezas de Indias, negros fuertes y trabajadores, obedientes y cristianos”. Maldito, la verdad siempre había estado del lado del comerciante y nunca de la mercancía.

»Pasaron las horas y me compró un tipo, un español, a muy bajo costo por mi enfermedad. El tipo me llevó hasta una hacienda cercana, y me puso a dormir con los caballos. Allí me dio alimento, algunas plantas de camajón para recuperarme, yo me sentí un tanto agradecido, porque te lo confieso, mi hermano, a pesar de toda esa locura, aún yo me aferraba a la vida.

»Pasaron un par de semanas y yo ya estaba recuperado, entonces el hombre me llevó al puerto y allí me revendió.

»Entre frailes, soldados, nobles, se la pasaban y vi a una señora regordeta, maquillada hasta los codos, con un peinado extravagante típico de la nobleza de Castilla. A ella le vendí telas. Entonces me miró como enamorada de mí, mejor de la mercancía que veía. Esta mujer tomó unas gotas de sudor de mi cuerpo y se las llevó a la boca. Le gusté y me compró.

»Me llevó con otros cuatro africanos, dos mujeres y dos hombres. Fuimos a pie algunas horas hasta que llegamos a la hacienda de la señora a las afueras de la ciudad. Ella nunca nos habló, creía que hablar con los esclavos era una cosa estúpida, decía que era como hablar con los perros, que nunca entenderíamos.

»Nos conocimos entre ellos, eran congos, me contaron que mientras trabajaban en sus huertas fueron tomados al igual que yo, sin explicación alguna, que no conocen nada de esa nueva tierra. Yo les conté que se llama las Indias, que era comerciante y que esperaba pronto viajar al mismo puerto de Cartagena para vender mis productos. Pero la ironía más grande es que yo me convertí en producto.

»Allí duramos unos meses, hacíamos de todo, las mujeres en la casa hacían los oficios de limpiar y ordenar, nosotros en el campo arreglábamos la huerta, pero también la señora nos alquilaba para trabajar en la minería durante horas y horas. Esas jornadas eran muy duras, yo no estaba acostumbrado a todo eso.

»Pero un día todo cambió: era de noche, estábamos durmiendo cuando se escuchó un fuerte grito, pero no podíamos salir a ver qué pasaba. cuando nos dimos cuenta abrieron la puerta, era un africano como nosotros, con un pectoral de la gente de Hispania, nos dijo: “Salgan, rápido, son libres”.

»Te juro, mi hermano, que esa palabra aún me retumba la mente y después de tanta ignominia fue como agua en el desierto. Fui feliz y corrimos como locos, como desesperados, hacia el monte con aquella gente que nos liberó.



»Caminamos durante horas y horas subiendo la montaña, nos decían que hiciéramos silencio hasta que llegáramos. Andamos a paso rápido, hasta que por fin llegamos. Mi hermano, fue hermoso ver esa empalizada, con hombres armados con escudos y lanzas en la entrada, arqueros en los bordes, una verdadera fortaleza de nuestra gente entre la selva y en ese Nuevo Mundo.

»Al entrar nos dejaron en una casa, así como la de los nativos, hecha con techo de paja y muros de bahareque, muy similares a las de muchos pueblos en África de origen bantú.

»Allí pasamos la noche. Al despertar nos llevaron con Benkos. Ese hombre es majestuoso, es decir su presencia y calidez nos cautivó al verlo, nos trató con amabilidad y nos dijo: “bienvenidos, esta es tierra africana”. Somos un movimiento de resistencia ante la gente

del mundo cristiano que nos ha traído acá como animales a que les hagamos sus labores, sin ningún pago, explotados y tratándonos como cosas y no como la gente que somos. Yo era un rey importante en África, hace unos años como ustedes escapé del lugar donde me tenían secuestrado, y con más de 30 hermanos como ustedes formamos esta resistencia.

»Pero no queremos quedarnos aquí escondidos en la selva toda la vida, queremos retornar a África, pero para eso tenemos que tomarnos Cartagena.

»Inmediatamente reaccionamos a su propuesta y estuvimos de acuerdo. La verdad yo ya no pensaba en la riqueza que dejé en casa, solo quería vengarme de esos malnacidos que me trataron como les dio la gana, a mí y a mi hermano.

»Entonces de la mano del mismo Benkos empezamos a formarnos en táctica militar. En el lugar aprendimos desde lo más sencillo, a preparar el camajón, el roble morado, el canito, a sacar el veneno de la ceiba de agua, aprendimos a manejar armas de los nativos, arcos pequeños, grandes, macanas y ondas, pero también Benkos es un experto para el asalto y tiene gran cantidad de pectorales, mallas y espadas españolas, que les han quitado a sus patrulladores y exploradores.

»Pero no solo eso, nos sentábamos a hablar y a intentar no perder nuestra historia, entonces hablaba cada uno de donde venía, sobre sus orishas; ellos son bantú, diferentes a mí que soy yoruba, sin embargo somos muy similares; la verdad es que en África los veía solo como clientes, ahora los veo como hermanos.

»Pero mi función allí no se volvió de hombre de combate, pues en mi primera incursión me fue muy mal: después de haber entrenado por varios meses, estaba programado un asalto a una pequeña guardia de los cristianos que estaba cerca. Tomé entonces una espada y cuando llegó el momento de atacar sufrí una fuerte herida sobre una piedra con una daga enemiga. Al llegar al palenque, me hicieron una infusión con hojas de roble morado para controlarme la fiebre, y me dieron coca de los nativos para que no me doliera lo que me iban a hacer: tomaron un gran número de hormigas arrieras e hicieron que mordiera mi piel sobre la herida, cuando mordían les quitaban la cabeza y así, sin hilo y con hormigas, me cerraron la herida.

»Benkos se acercó a mí preocupado por lo que había pasado, entonces me preguntó por mi historia, le conté que era un yoruba que por equivocación terminé raptado por los portugueses, que me dedico al comercio en distintos lugares del mundo cristiano y musulmán.

»Entonces él entendió mi dificultad para el combate. Me preparó para otra tarea importante, ser el espía del grupo.

»Fue una labor dolorosa, empezando porque no quería sino matar a esos malditos, pero sabía que aportaría más desde mis habilidades diplomáticas en las ciudades. Resulta que los malditos habían pasado por alto colocarme la marca de llegada al puerto; no me marcaron la carne con fuego, porque pensaron que moriría por mi enfermedad. Para poder desarrollar mis labores de espionaje tenía que ser marcado de nuevo, cosa que me dolió, pero sabía que era por una buena causa.

»Me vistieron a la forma en la que visten ellos, los esclavos más antiguos y convertidos al cristianismo, me interné entonces en la ciudad argumentando que mis amos ya me tenían más confianza para desarrollar tareas más oficiales en Cartagena. Soy un comerciante, entonces entiendo la lengua de estos subordinados de la Corona de Castilla y Aragón. Me mezclé muy bien durante bastante tiempo.

»En Cartagena los cristianos le tenían pánico a Benkos Biohó, decían que era un asesino despiadado, que torturaba a sus víctimas como el mismo Satanás en el infierno, le temían, rogaban estos seres nunca encontrarse con él en combate.

»Él ya había vencido a Juan Gómez, capitán de Cartagena, y nombraron a Diego Hernández para que lo reemplazara. Sin embargo, yo me había enterado que en algunas semanas habría



un cambio de guardia en las murallas y en el castillo, las dos grandes fortificaciones por las cuales Cartagena era casi invulnerable. Sería ese momento o nunca para atacar.

»Entonces me interné en la selva y le comenté a Benkos lo ocurrido, así que se dispuso el ataque a la ciudad. Yo no participé de este, pues era necesaria mi labor como espía. Si algo malo pasaba, tenía que seguir convenciendo a la gente; en Cartagena hay seis africanos por cada cristiano, éramos mayoría pero teníamos que convencernos.

»Así que atacaron la ciudad, pero fue un fracaso, todo el mundo se fue para allá, los soldados los vencieron pronto y entonces Benkos y nuestra gente tuvieron que dar la huida, pronto tomaron un barco y fueron rumbo al mar, rodearon el mar y terminaron en el golfo de Morrosquillo, internándose al sur de la villa de Tolún hasta llegar a la depresión momposina.

»Pero yo no sabía esto, entonces me quedé un tiempo en Cartagena, la represión contra nosotros fue muy fuerte así que esperé que el vendaval pasara. Estuve en la selva solo un par de semanas comiendo conejo de monte, huevos de iguana y hasta tortugas, pero eso sí nunca comí babilla: su carne me parecía desagradable.

»Al volver hice mis averiguaciones sobre lo ocurrido y algunos esclavos aleados me contaron que Benkos tomó el mar, pensé que pudo ser rumbo a África, indagué más en detalle y confirmé que Benkos no se había ido, que había llegado a otro lugar para preparar un nuevo ataque.

»Mi intuición me dijo que ese lugar podría ser al sur de Tolún, pues allí Benkos tiene nativos aliados y prácticamente controla los montes.

»Así que pude colarme en un navío comercial que iría para el golfo en busca de Benkos Biohó.

»Caminé por varios días y finalmente di con ellos. Benkos se alegró al verme, lo abracé con fuerza, era mi hermano, pero también algo así como nuestro salvador. Ya tenía control sobre toda la región, desde el Arcabuco hasta la ciénaga del Matuna. Me comentó que se habían adelantado diálogos con el nuevo capitán Diego Hernández, para realizar un tratado de paz. Los cristianos respetarían la libertad de nosotros, y así nosotros no los atacaríamos.

»Sin embargo Benkos dudaba mucho de eso y la verdad yo también alimenté su desconfianza; soy comerciante y sé lo que ellos pueden llegar a mentir para lograr su cometido.

»Para ese momento se vivió cierta paz, Benkos se paseaba por Cartagena como un rey, esto era impresionante, inclusive logró que en territorio palanquero no hubiera un solo blanco a excepción del sacerdote. Esa medida a mí no me pareció del todo acertada, los sacerdotes solo

quieren cambiar nuestra cultura, yo soy muy aferrado a mis orishas y nunca los cambiaría por su Dios.

»Pero él era muy curioso, se la pasaba hablando con ese Pedro Claver, se convirtieron en amigos y la pasaban hablando de religión y política. Sin embargo, se desarrollaban algunas confrontaciones, Apolonia logró liberar a muchas mujeres esclavizadas, y yo creo que eso no lo permitirían tan fácilmente los cristianos.

»Así que me fui para Cartagena de nuevo a hacer mis averiguaciones, los cristianos estaban inquietos y se respiraba cierto ambiente de revanchismo. Por un lado estaban sorprendidos por las actitudes de Hernández al querer negociar, pero por otro no podían dejar de sentir terror por Benkos, no sé cómo alguien tan sencillo y noble puede despertar tal miedo.

»Se lo comenté a Benkos, pero no quise proponerle una segunda incursión a Cartagena, después del fracaso anterior. Él lo analizó con mucha sabiduría y me pidió que lo mantuviera informado.

»Era un ambiente hostil, mientras Benkos tenía cierta libertad no paraban de llegar navíos llenos de nuestra gente. Era tormentoso ver cómo apilaban los cadáveres como así no más dándoles su carne a los perros. No entiendo cómo en su religión hablan de caridad y hacen ese tipo de atrocidades.

»No creas, mi hermano, extrañaba a mi familia, aun cuando tenía mi esposa acá, aún me preguntaba por mi antigua vida en África; sin embargo aquí ustedes los nativos viven muy parecido a cómo vivimos allá. Nosotros también hacemos trabajo colectivo, hacemos casa, sembramos, recolectamos frutos, pescamos y cazamos. ¿Sabes?, hasta se me ablandó el corazón como comerciante. Ahora reconozco el verdadero valor de las cosas y el trabajo de quien las hace.

»Realmente admiro a ese hombre, pues aún después de las fierezas de la guerra él lucha por mantener vivas nuestras culturas y la comunidad anda, siempre recreando lo que hacíamos allá, nos hacemos unas fiestas hasta el amanecer, celebrando e invocando a nuestros ancestros, han sido muy respetuosos conmigo que aunque ellos tienen sus espíritus respetan los míos y me integran a las celebraciones como si fuese otro más.

»Una noche en tanta parranda, mi mujer se fue adormir temprano y se llevó a los niños, entonces vi sobre una piedra a Benkos mirando a lo lejos, llorando muy entristecido, le pregunté qué le pasaba y el me contestó: “Ando triste, nostálgico, recuerdo tanto mi reino, es un lugar hermoso lleno de agua, de verdes planicies, de grandes cultivos, de gente muy trabajadora. No es que esté triste aquí, es como un pequeño allá que hemos construido, pero Wiva y yo quisiéramos volver, sentimos con intensidad el deseo de retornar”.

»Entonces yo le dije que sentía lo mismo, pero finalmente allá correríamos la misma suerte. La verdad ahora le temo mucho a los barcos después de lo que vivimos, pero lo importante es luchar ferozmente contra esos malditos.

»Entonces me halló la razón, se alegró de nuestra conversación y solo se despidió diciéndome: “Que pases buena noche, comerciante... quiero decir, hermano”.

»Benkos amaneció con una energía arrolladora y nos comentó las últimas averiguaciones de los otros espías: la Corona iba a reforzar la seguridad en Cartagena para evitar el ataque de los piratas ingleses que cada vez se hacían más constantes, pero también para luchar contra Biohó, así que se planeó un nuevo ataque a la ciudad, el grupo lo decidió y entonces se hicieron los preparativos.

»Y por eso te llamé, mi hermano, para que nos acompañaras, tú y tu gente, en esta tarea de vencer al invasor».

—Así como te dije, pueden contar con nosotros, Cartagena será nuestra.

—Celebremos hoy, que mañana venceremos.



ANEXOS



MATERIAL PARA LA AVENTURA

Hoja del personaje

Nombre del jugador:

Nombre del personaje:

Pueblo:

Deidad:

Oficio:

Edad:

Altura:

Peso:

Género:

Características

Fuerza:

Sabiduría:

Carisma:

Destreza:

Vida

Salud:

Hidratación:

Cordura:

Enfermedad:

Daño:

Desventaja

Habilidades generales

Adivinación: _____	Escuchar: _____
Astronomía: _____	Falsificar: _____
Avistar: _____	Hacer plegaria: _____
Bailar: _____	Inteligencia: _____
Buscar: _____	Interpretar instrumentos: _____
Cantar: _____	Intimidar: _____
Cazar: _____	Moverse sigilosamente: _____
Cerámica: _____	Pescar: _____
Cocinar/preparar: _____	Pintar: _____
Concentración: _____	Preparación venenos: _____
Comerciar: _____	Puntería: _____
Consumir: _____	Recolección: _____
Curar: _____	Resistencia: _____
Descifrar: _____	Saltar: _____
Disfrazarse: _____	Sembrar: _____
Diplomacia: _____	Sobriedad: _____
Disparar: _____	Tejer: _____
Engañar: _____	Trato con animales: _____
Equilibrio: _____	Uso de cuerdas y lianas: _____
Escapismo: _____	Uso de plantas: _____
Escondarse/camuflarse: _____	Velocidad: _____

Equipos y posesiones

Lenguas

--	--	--

Nombres de los personajes

Kogui	Muisca	Murui	Nukak	Africanos	Cristianos
Díngula	Caita	Bue	Dep	Angola	Álvarez
Kunchala	Cajicá	Dahua	Híit	Balanta	Ballesteros
Limáku	Chiguazuque	Huayan	Káandé	Bambará	Campos
Mamatakán	Chipatecua	Minika	Mau	Carabalí	Echevarría
Mascote	Cusaria	Nipone	Nama	Congo	Godoy
Mekorasa	Gantiba	Sihuene	Uút	Mehú	Quintana
Nolavíta	Tiguaque	Ushihua	Waám	Ocoró	Rodríguez
Sáuna				Yolofos	

Lenguas de los pueblos

Pueblo	Lengua
Kogui	Kogui
Muisca	Muyscubun
Murui	Bue-Murui
Nukak	Maku
Bantú	Kikongo
Yoruba	Ede Yorubá
Caribes	Caribe
Panches	Panche
Cristianos	Castellano y/o portugués

Oficios de los pueblos ancestrales

En los pueblos originarios no existen oficios como tal, pero sí funciones o tareas que la comunidad o individuos cumplen, trabajando para el bien común. Estos oficios son enseñados por los abuelos y los padres y desde niños empiezan a aprender las técnicas y conocimientos propios de su cultura.

Agricultor: persona que conoce el oficio de sembrar la tierra. Conoce acerca de los usos de las plantas, ya sean medicinales o alimenticias; conoce los calendarios de siembra, ciclos de la luna y el sol, el manejo de las herramientas; cosecha los alimentos y prepara la tierra para volver a sembrar.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Sembrar	↕	Disfrazarse	↕	-2
+2	↕	Hacer plegaria	↕	Intimidar	↕	-2

Pescador: persona que se dedica al oficio de pescar, que consiste en usar distintas técnicas, como la caña, la red, la lanza o las manos para atrapar peces del mar o de los ríos, y usarlos como alimento.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Pescar	↕	Engañar	↕	-2
+2	↕	Nadar	↕	Disparar	↕	-2

Cazador: persona que se dedica al oficio de la caza, con distintos instrumentos (arco y flecha, lanza, cerbatana, cuchillo o mazo), solo o colectivamente, para capturar animales medianos o grandes para el consumo de la comunidad. Además, conoce el uso de las pieles y huesos para hacer vestido, instrumentos musicales o artefactos con huesos o dientes de animales.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Correr	↕	Tratar con animales	↕	-2
+2	↕	Moverse sigilosamente	↕	Actuar con diplomacia	↕	-2

Tejedor: persona que dedica su tiempo al oficio de tejer (con un telar o a mano), con diferentes materiales, como lana de oveja, algodón, fique, palma, lianas, para elaborar distintos objetos de uso cotidiano (abrigos, vestidos, mochilas, canastos, hamacas y esteras, entre otros).

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Concentrarse	↕	Correr	↕	-2
+2	↕	Escuchar	↕	Tratar con animales	↕	-2

Sabedor: persona que dedica su vida al cultivo del pensamiento, es consejero o se prepara para serlo, en su comunidad. Para esto consulta o adivina por medio de oráculos, conoce las plantas y los mitos de origen de su comunidad. Es el encargado de tomar las decisiones trascendentales de la comunidad.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Adivinar	↕	Golpear	↕	-2
+2	↕	Hacer plegaria	↕	Correr	↕	-2

Líder comunitario: es una persona sabedora, que se dedica a las tareas ejecutivas de la comunidad: ordenar el trabajo, dirigir acciones, convocar a los festejos y a los pagos, además de castigar a quienes han infringido normas. Es la cabeza política del grupo.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Tener carisma	↕	Disfrazarse	↕	-2
+2	↕	Ser diplomático	↕	Escondarse	↕	-2

Guerrero: es la persona encargada de cuidar los límites del territorio de cada comunidad, lo defiende de incursiones violentas de otros pueblos, dispone su vida para defender la comunidad y también va en búsqueda de nuevos lugares para explorar recursos naturales.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Golpear	↕	Tratar con animales	↕	-2
+2	↕	Moverse	↕	Mantenerse sobrio	↕	-2

Comerciante: persona que se dedica a la comercialización de los productos o mercancías propias de cada comunidad o de otros pueblos; generalmente realiza trueque, pero también usa la moneda para sus transacciones.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Engañar	↕	Tratar con animales	↕	-2
+2	↕	Ser diplomático	↕	Curar	↕	-2

Oficios del mundo cristiano

Los cristianos llegaron al Antiguo Nuevo Mundo con su misión clara: buscar riquezas cueste lo que cueste, por ello su empresa dominadora traía consigo todo un mecanismo de tareas y oficios para dar el orden a la vida en la naciente colonia. Muchos de estos oficios están basados en el engaño y el embuste, en el dolor y la muerte. Sin embargo, algunas personas dejaron sus causas dominadoras y lamentaron la barbarie y se sumaron a los intentos de liberación y lucha.

Hidalgo: también lo llaman escudero o infanzón. Era aquel a quien la nobleza le venía por descender de quienes habían disfrutado de ella desde hace mucho tiempo. Es su tarea mantener caballo y armas, así como recibir preparación militar, a fin de acudir a la guerra cuando el rey lo crea conveniente. Como contrapartida, entre otros privilegios, estaba exento de pago de ciertos impuestos.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Engañar	↕	Nadar	↕	-2
+2	↕	Intimidar	↕	Adivinar	↕	-2

Soldado: persona que se dedica a la guerra, es su oficio y está bajo el mando de un hidalgo o capitán de expedición. Recibe sus honorarios del reparto del botín tras el saqueo y la destrucción de pueblos.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Golpear	↕	Tratar con animales	↕	-2
+2	↕	Intimidar	↕	Actuar con inteligencia	↕	-2

Marinero: persona dedicada a los oficios del mar, desde la exploración hasta el transporte y la comercialización de mercancías.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Pescar	↕	Resistir	↕	-2
+2	↕	Nadar	↕	Tejer	↕	-2

Sacerdote: es el guía espiritual de los católicos del mundo cristiano, representa la figura de enviado de Dios en el mundo y tiene el poder de ordenar e influir sobre las decisiones de las personas. Es un custodio de la moral católica con permiso para evangelizar y convertir a los pueblos originarios en el Antiguo Nuevo Mundo.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Engañar	↕	Moverse sigilosamente	↕	-2
+2	↕	Ser diplomático	↕	Falsificar	↕	-2

Burócrata: es el encargado del manejo del estado en la Corona; puede ser el notario, el que cobra los impuestos o el que imparte las cédulas reales, en suma cualquier tarea que mantenga y haga respetar el orden burocrático de la Corona.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Falsificar	↕	Moverse sigilosamente	↕	-2
+2	↕	Intimidar	↕	Avistar	↕	-2

Escribano: es el burócrata que redacta y firma los documentos reales. Maneja los sellos de la Corona y hace las veces de veedor en el cumplimiento de las leyes.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Falsificar	↕	Escuchar	↕	-2
+2	↕	Engañar	↕	Avistar	↕	-2

Aldeano: es la persona que se dedica a los oficios de sembrado de plantas y al cuidado de cerdos, vacas, toros, gallinas, perros, caballos y ovejas. Viven de la comercialización de estos productos.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Sembrar	↕	Trepar	↕	-2
+2	↕	Cocinar	↕	Ser diplomático	↕	-2

Artesano: es quien fabrica artículos y utensilios en talleres; es hábil en el manejo de herramientas y es muy creativo.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Construir	↕	Trepar	↕	-2
+2	↕	Ser diplomático	↕	Moverse sigilosamente	↕	-2

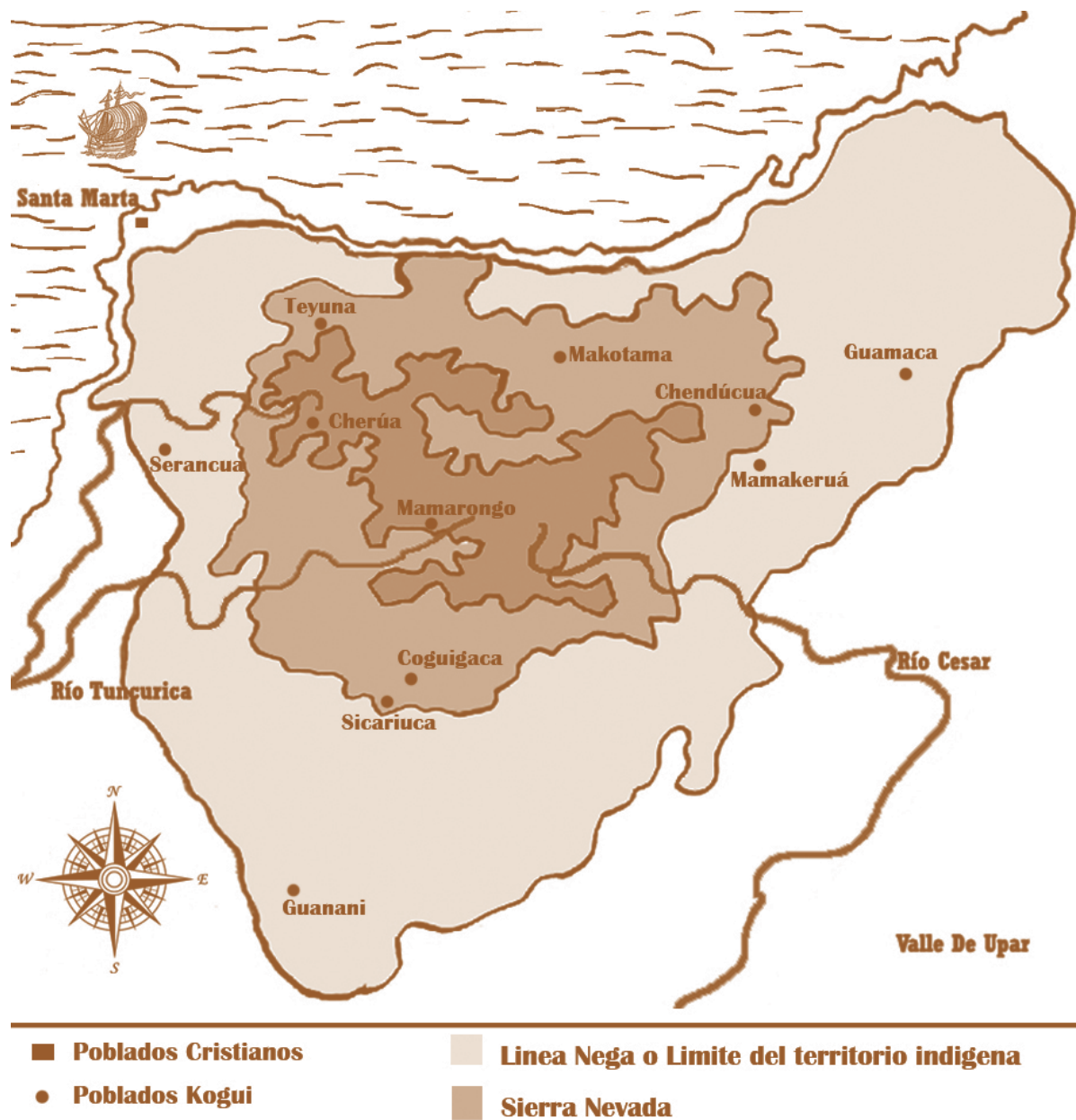
Negrero: es la persona que se dedica exclusivamente a la comercialización de personas secuestradas de África para su venta en otros lugares del mundo. El negrero los vende y si están enfermos los cuida para aumentar su valor comercial.

Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Ser veloz	↕	Disfrazarse	↕	-2
+2	↕	Trepar	↕	Intimidar	↕	-2

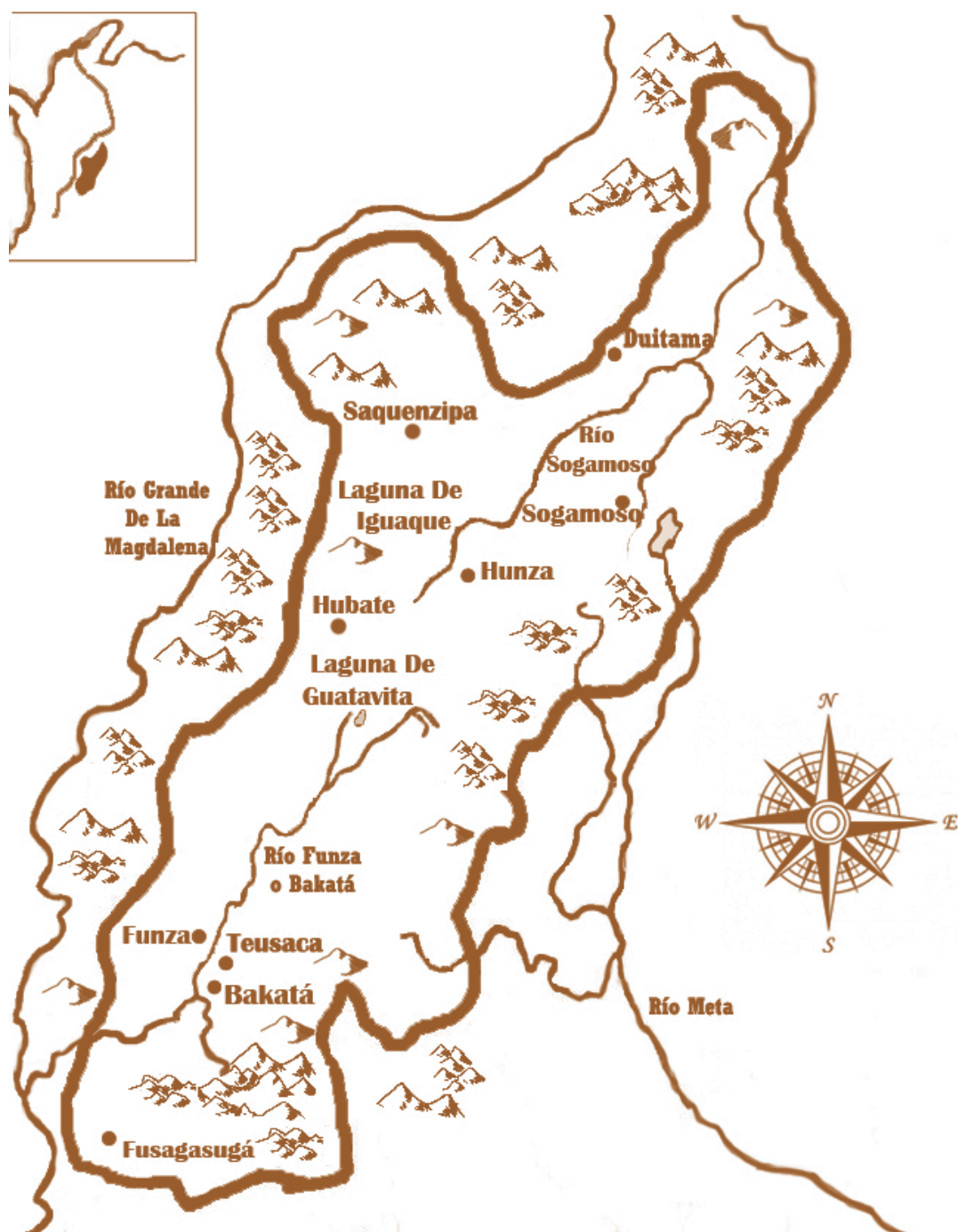
Pastor: es quien se dedica al cuidado del ganado ovino, especialmente al aire libre, con grandes extensiones de tierra; usualmente utiliza perros, que ayudan a cuidar los rebaños.

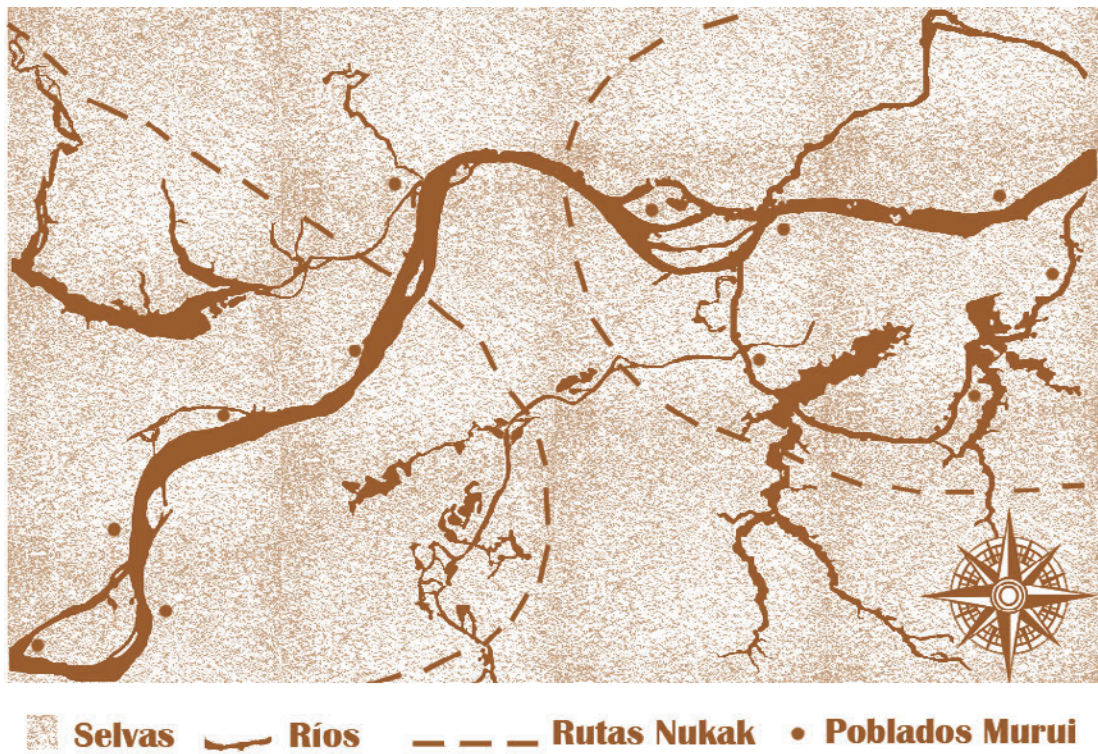
Puntos		Ventajas		Desventajas		Puntos
+2	↕	Resistir	↕	Falsificar	↕	-2
+2	↕	Ser veloz	↕	Disfrazarse	↕	-2

Mapas



Territorio Muisca





Fuentes consultadas

Para investigar más acerca del Antiguo Nuevo Mundo:

Cabrera, G., Mahecha, D., y Franky Calvo, C. E. (1999). *Los nukak, nómadas de la Amazonia colombiana*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Fundación Gaia Amazonas.

Correa Rubio, F. (1996). *Por el camino de la Anaconda Remedio*. Colombia: Tercer Mundo Editores.

Fride, J. (1966). *Invasión del país de los chibchas, conquista del Nuevo Reino de Granada y fundación de Santafé de Bogotá: revaluaciones y rectificaciones*. Bogotá: Ediciones Tercer Mundo.

Galeano, E. (2003). *Las venas abiertas de América Latina*. Madrid: Siglo XXI.

Herrera de Turbay, L. F. (1995). *Agricultura aborígen y cambios de vegetación en la Sierra Nevada de Santa Marta*. Bogotá: Fundación de Investigaciones Arqueológicas Nacionales, Banco de la República.

Langebaek Rueda, C. H. (1996). *Noticias de caciques muy mayores*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.

O'Gorman, E. (1995) [1958]. *La invención de América*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.

Ocampo López, J. (1988). *Mitos colombianos*. Bogotá: El Áncora Editores.

Ospina, W. (2013). *Ursúa*. Knopf Doubleday Publishing Group.

Rodríguez Freyle, J. (1970). *El Carnero*. Caracas: Ayacucho.

Todorov, T. (2007). *La conquista de América: el problema del otro*. México: Siglo XXI.

Wade, D. (2004). *El río*. Pre-textos.

En internet:

Instituto Amazónico de Investigaciones Científicas Sinchi (2010). *Herbario virtual*. Recuperado en octubre de 2014 de: <http://bit.ly/13m1WJc>

Mata, E. T. (s.f.). *Teñido de textiles con tintes naturales*. Recuperado en octubre de 2014 de: <http://bit.ly/1ua2vS4>

Organización para la Protección y Educación Ambiental (s.f.). Recuperado en octubre de 2014 de: <http://www.opepa.org>

1492 es el encuentro, la ruptura de
un mundo y la imposición de otro;
hoy renace en muchos pueblos de América
y África, el Antiguo Nuevo Mundo.



ISBN: 978-958-8877-07-5



9 789588 877075