

Ana Alonso

Operación Cavernícola

Ilustraciones
de Lucía Serrano

ANAYA



PIZCA DE SAL

1.ª edición: marzo 2018

Dirección de la colección: Olga Escobar

© Del texto: Ana Alonso, 2018

© De las ilustraciones: Lucía Serrano, 2018

© De las fotografías de cubierta: Archivo Anaya y 123 RF

© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2018

Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid

www.anayainfantilyjuvenil.com

www.pizcadesal.es

e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

Diseño de cubierta:

Miguel Ángel Pacheco, Javier Serrano
y Patricia Gómez

ISBN: 978-84-698-3631-6

Depósito legal: M. 707/2018

Impreso en España - Printed in Spain

Las normas ortográficas seguidas son las establecidas por la Real Academia Española en la *Ortografía de la lengua española*, publicada en 2010.

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Ana Alonso

Operación cavernícola

Ilustraciones
de Lucía Serrano



ANAYA

CAPÍTULO 1

Me llamo Lucas, soy un superhéroe, y lo que más me gusta es ir en busca de aventuras para poner a prueba mis superpoderes. Aunque a veces, las aventuras vienen a buscarte a casa... Es lo que pasó el otro día, cuando estaba jugando a un videojuego con mi amiga Leonor.

Leonor también es una superheroína, como yo. Tiene dedos elásticos y superagilidad, por eso en los videojuegos es una rival dura de pelar. No es que yo me quede atrás, claro. Si ella usa sus poderes, yo uso los míos. Sobre todo mi superbrazo-garfio, que se puede convertir también en una navaja suiza. A veces resulta muy útil para manejar el mando de la consola.

Algunos podrían decir que hacemos trampas porque usamos nuestros poderes para jugar. Pero no tiene nada de malo, y así es más divertido.

Además, como los dos tenemos nuestros puntos fuertes, estamos igualados. Bueno, más o menos igualados. Porque en las últimas partidas Leonor me ha dado cada paliza... Eso sí, cuando gana no presume ni nada, al contrario. Se vuelve más amable de lo normal, y hasta me enseña alguno de los trucos que ha utilizado para que yo pueda usarlos también. Así que no me importa demasiado perder.

El caso es que el otro día estábamos en lo más interesante de la partida cuando entró en el cuarto mi abuela Ruth con cara de preocupación. Al principio no oímos lo que decía porque, al mismo tiempo que sonaban los golpes y la música del juego, nuestros robots, Bip y Clarissa, estaban cabalgando sobre mi mascota Juglar. Y Juglar, que estaba contentísimo, pegaba cada chillido...

Juglar es una mascota bastante especial, porque es un cerdo. Me lo traje de la Edad Media en una de nuestras últimas aventuras. Es tan divertido como un perro, y más listo, de verdad. Pero eso sí, tiene la manía de ensuciarlo todo. Y le encanta hacer ruido. Así que, entre sus berridos, los grititos de alegría de Bip y los sonidos del juego, no entendimos ni una palabra de lo que decía mi abuela. Has-



CRASH!
BOOM!

ta que ella, enfadada, lanzó un pequeño rayo a la consola y nos la apagó.

Leonor y yo nos quedamos de piedra. Nunca en mi vida había visto a mi abuela tan furiosa. En la vida normal no suele utilizar sus poderes. Y menos para hacer algo tan terrible como interrumpir una partida de videojuegos sin avisar ni nada.

Hasta Bip, Clarissa y Juglar se quedaron callados del susto. Algo muy grave tenía que pasar para que la abuela se pusiese así.

—¿Me vais a escuchar por fin? —preguntó con los brazos en jarras.

—¿Qué pasa, Ruth? —preguntó Leonor muy tranquila.

Y es que Leonor no pierde la calma fácilmente.

—Necesito vuestra ayuda, y rápido. Acabo de recibir un mensaje intertemporal de mi amigo Rocomán.

—¿Un mensaje intertemporal? —pregunté yo sin entender.

—Sí, Lucas. Un mensaje de otra época. Muchos superhéroes tenemos comunicadores especiales para eso. Rocomán es un superhéroe antiguo, de la Edad de Piedra. Y está en apuros. Si no le

ayudamos, su nieta y toda su tribu corren un serio peligro.

—¿Eso quiere decir que vamos a tener que viajar otra vez en la Estrella Errante? —preguntó Leonor un poco menos tranquila que antes.

La Estrella Errante es la máquina del tiempo de mi abuela. Es un carruaje muy incómodo con dos caballos robóticos. Cuando vas a bordo, ves las estrellas... literalmente. Es como si te estuviesen dando golpes en la cabeza todo el rato.

No me extraña que Leonor perdiese un poco de su serenidad al pensar en el viaje.

—Sí, la Estrella Errante ya está preparada. Bip, Clarissa, esta vez vosotros os tendréis que quedar aquí para cuidar a Juglar. La cosa ya está bastante complicada en la prehistoria, como para llevarnos con nosotros a este cerdo ruidoso. Rocomán me ha pedido que actuemos con discreción.

—Y eso significa...

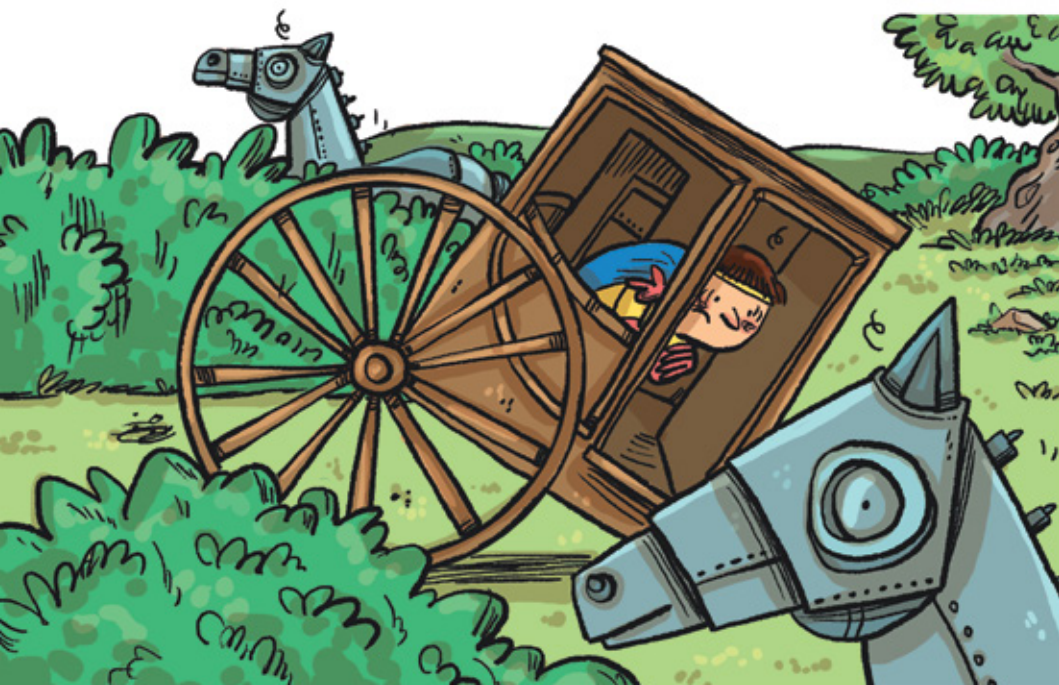
—Que intentemos no llamar la atención —dijo Leonor, terminando la frase por mí.

A Bip y a Clarissa no les hizo mucha gracia quedarse fuera de la misión. A Juglar le dio igual, porque es un cerdo y pasa bastante de perseguir a supervillanos y salvar el mundo.

—¿Podréis arreglároslas sin nosotros? —preguntó Bip poco convencido.

—Lo intentaremos. Y si necesitamos ayuda vendremos a buscaros —aseguró la abuela Ruth—. Venga, no perdamos ni un minuto más. Leonor, Lucas: al garaje. La Edad de Piedra nos espera.

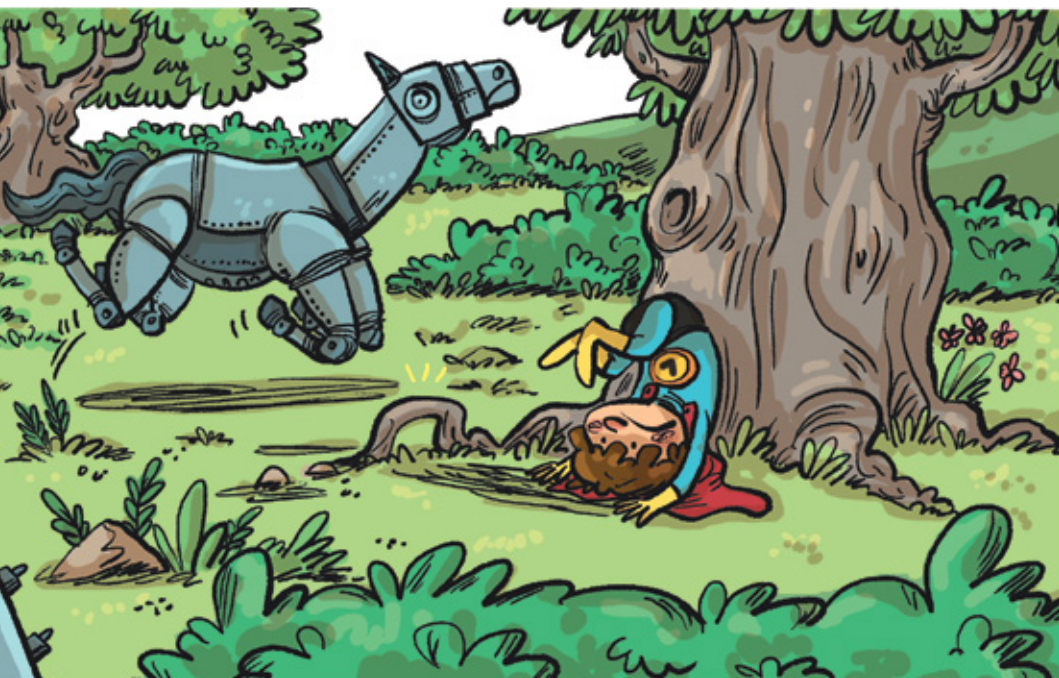
Cuando nos subimos a la Estrella Errante, me di cuenta de que Leonor estaba muy pálida. Tenía tan mala cara que parecía que iba a vomitar. Pero no se quejó ni nada. Es lo que tiene ser un superhéroe: que no te puedes quejar así porque sí. Hay que mostrarse fuerte siempre, porque si tus enemigos te ven flaquear, se aprovechan y todo sale mal.



El viaje fue tan horroroso como nos habíamos imaginado. Bueno, no; un poco peor. Porque con las prisas, la abuela se olvidó de programar los paracaídas de frenado temporal. Total, que los caballos, al llegar a la prehistoria, se pararon de golpe y se encabitaron los dos a la vez, haciendo que la Estrella Errante se bamboleara con un barco en medio de una tempestad. ¡Madre mía, qué mareo!

Cuando me bajé del carruaje, la cabeza todavía me daba vueltas, y lo veía todo borroso. Seguramente por eso me tropecé con una raíz y me caí.

—¿Te has hecho daño? —dijo una voz ronca y profunda por encima de mi cabeza.



Me apoyé en los codos y miré hacia arriba. El que había hablado era un hombre alto y de aspecto fortachón, con el pelo blanco y largo, lo mismo que su barba. Llevaba un hacha de piedra en una mano y una caracola gigante en la otra.

—Suerte que he conseguido reparar el comunicador para llamarte, Ruth —dijo el tipo, mirando el interior de la caracola—. Ahora funciona a la perfección. ¿Este es tu nieto Lucas? Y tú debes de ser Leonor... Yo soy Rocomán. Encantado.

Rocomán me tendió la mano para ayudarme a levantarme. Era la mano con la que sujetaba el hacha de piedra. Por un momento, pensé que me iba a atacar con ella. Pero no; Rocomán solo pretendía ayudar.

La abuela y él se abrazaron como viejos amigos. Después, Rocomán se volvió de nuevo hacia Leonor y hacia mí.

—Será mejor que vayamos a un lugar más aislado que este para charlar —dijo—. Estamos cerca de la senda que usan los cazadores de mi tribu. Alguien podría oírnos. Venid conmigo: mi nieta Enda nos espera en la gruta de los Ciervos.

Para llegar hasta la gruta aquella había que subir por una pendiente bastante pronunciada. En

momentos así, tener un superbrazo-garfio viene muy bien para agarrarse a las rocas y no perder el equilibrio. Leonor, con sus piernas y brazos elásticos, tampoco tuvo mucho problema para subir. La abuela, en cambio, se fatigaba un poco. Al final activó la hélice que lleva oculta en el moño y subía los tramos más difíciles volando como un helicóptero.

—¿Cómo es que entendemos perfectamente a Rocomán, si estamos en la Edad de Piedra, abuela? —pregunté.

—Ah, eso es por la vacuna, Lucas —explicó la abuela—. La vacuna especial que nos ponen a todos los superhéroes de pequeños. Gracias a ella podemos entender a la gente de todos los lugares y de todas las épocas. Y ellos, a su vez, nos entienden a nosotros. Es como si hablásemos su idioma.

—¿Y los supervillanos también se ponen esa vacuna? —preguntó Leonor, interesada.

—Algunos —dijo Rocomán con un suspiro—. La mayoría no, porque los supervillanos, en general, suelen ser bastante descuidados. Pero el que tenemos aquí sí que la tiene puesta.

Tengo que reconocer que, al oír aquello, se me iluminaron los ojos.

Operación Cavernícola

El superhéroe Lucas y sus amigas Leonor y Natalia viajan a la prehistoria para ayudar a Rocomán, un superhéroe de la Edad de Piedra, y a su sobrina Enda, inventora de un método para encender el fuego mucho mejor que el del hechicero de su tribu.

Con este libro aprenderás...

Acerca de la vida en la prehistoria, el dominio del fuego y otras tecnologías de la Edad de Piedra.



PIZCA DE SAL

¡Para hacer más sabrosa la lectura!

ISBN 978-84-698-3631-6
9 788469 183631
1589062

ANAYA
www.anayainfantilyjuvenil.com

A partir de 8 años