

Te introduces en el pasaje de la izquierda dejando atrás algún que otro túnel. Ninguno de ellos resulta especialmente atractivo. Decides seguir hasta el final del pasaje.

Caminas durante horas y horas. Por fin, a lo lejos, aparece una figura que va acercándose. Es una niña con pantalones vaqueros y jersey rojo que lleva una mochila en la espalda. Te dice que se llama Luisa y que se ha perdido mientras exploraba una cueva. Evidentemente, no sabe que está en la Cueva del Tiempo.

*Si tratas de ayudar a Luisa a buscar
el lugar por donde entró en la cueva,
pasa a la página 76.*

*Si le propones que vaya contigo por alguno
de los túneles a fin de encontrar una salida,
pasa a la página 80.*



— Ya sé que suena raro, majestad —dices—. Pero no veo ninguna razón para atraerme vuestra ira inventando una historia falsa.

El rey vuelve la vista hacia sus cortesanos. Todos ostentan una expresión grave, como si hubieses cometido un delito imperdonable.

Pasa a la página 11.

— Lamento molestaros con mi presencia, majestad —dices humildemente, tratando de inventar un buen cuento lo más deprisa posible—. Lo cierto es que he sido duramente maltratado por mi padrastro y acudo a ponerme bajo vuestra sabia y justa protección.

— ¿Quién es tu malvado padrastro? ¿Dónde vive? —pregunta el rey—. Si es tan malo, me gustaría poder contarle entre mis caballeros —añade riendo, coreado por todos los cortesanos.

— Vive detrás de esa colina —dices, señalando una elevación cubierta de árboles— y se llama Smith.

El rey vuelve a reírse.

— Entonces tu padrastro debe ser un pez —dice— porque detrás de esa colina está el lago Ness.

Piensas que debes haber llegado a un futuro lejano. ¿Se trata realmente de una nave espacial? Si es así, quizá lo más conveniente sería retirarte a una distancia prudencial. Trepas rápidamente por la colina, pensando en cómo has venido a parar a esta extraña época.

Encuentras un hueco entre las rocas y te metes dentro. Entonces te das cuenta que estás en el fondo de la grieta en la que habías caído en la Edad del Hielo. Aunque quisieses volver a aquella horrible época, no tienes ninguna posibilidad de hacerlo. Sigues andando y, al fin, sales a campo abierto al otro lado de la colina.

Desde donde estás puedes divisar una gran extensión de terreno rocoso y más bien árido. Una gran muchedumbre se afana en la construcción de un enorme muro. Por todas partes hay carretas tiradas por bueyes, cargadas con grandes bloques de piedra. El muro tiene por lo menos seis metros de altura y se extiende a lo largo de todo el espacio que logras divisar.



Ves muchas escaleras apoyadas contra el muro con hombres y mujeres subidos en ellas que pasan las piedras hasta la parte superior. Esta visión es casi tan increíble como la nave espacial, ya que al parecer estás presenciando la construcción de la Gran Muralla de China.

*Si te diriges a los constructores
de la muralla, pasa a la página 82.
Si vuelves a la grieta,
pasa a la página 87.*



Te acercas cautelosamente a la nave espacial y descubres con gran sorpresa que se sostiene a unos treinta centímetros del suelo sin ningún apoyo visible. No tiene motores, tubos de escape, escotillas, tren de aterrizaje, antenas, ni ninguno de los aparatos que se supone que debe llevar una nave espacial. Piensas que debe ser obra de una civilización extremadamente avanzada.

Con la esperanza de que sus gentes hayan desarrollado el sentimiento de amistad hacia los otros seres, te aproximas a la nave. En ese momento se abre una puerta, pero lo único que logras ver de su interior es una fuerte luz azulada. A través de la abertura aparece un enorme cubo y unas pinzas mecánicas lo depositan en el suelo. La tapa del cubo se levanta, dejando a la vista una especie de lecho donde descansan las figuras dormidas de tres hombres y tres mujeres vestidos con trozos de pieles de animales. Te recuerdan a los dibujos que representan a los primeros habitantes de la tierra. Sientes el impulso de saltar a la nave espacial antes de que se cierre la puerta.

Si lo haces, pasa a la página 115.

En caso contrario, pasa a la página 83.

– Entiendo perfectamente que no quieras visitar otras épocas –responde el anciano–, ya que todas son peligrosas y en cualquiera de ellas te puedes encontrar con mala gente y verte envuelto en desagradables aventuras.

– Demuestras una gran prudencia y, por lo tanto, estoy dispuesto a ayudarte a volver a tu propia época que, como deberías saber, no es mejor ni peor que las otras.

Fin



— ¿Por qué quieres volver con tu familia y tus amigos? —pregunta el anciano.

— Porque los echo mucho de menos y no podría soportar no volver a verlos. Además, ellos también deben sentirse tristes sin mí.

— Piensas en los demás, aparte de en ti mismo —responde—. Esa es una buena razón para volver a tu época. Toma el primer túnel de la derecha y encontrarás la salida. Al parecer, has decidido vivir en una sola época, ¿no es así?

— Sí —respondes.

— Entonces, vívela con el máximo provecho —dice el anciano despidiéndote con la mano.

Fin

— ¡Ah, eres muy astuto! —dice el anciano—. No te conformas con una sola posibilidad. Bien, te llevaré a otra época y, si no te gusta, me llamas y te devolveré a la tuya, siempre que nos dé tiempo. Toma el túnel de la derecha.

Sigues sus indicaciones y, a través del túnel, llegas a la calle de una ciudad. Inmediatamente te das cuenta que está en guerra. A tu alrededor estallan las bombas y los cohetes. Llamas a gritos al anciano para que te haga volver a la cueva, pero ya no dispones de tiempo.

Fin

– Soy un filósofo –responde el anciano–, y decidí escoger la eternidad para tener todo el tiempo del mundo para meditar.

– ¿Y estás contento con tu decisión? –preguntas.

– No, porque la filosofía sin el tiempo no es nada. Toma el túnel de la derecha y vuelve a tu época. Haz de tu vida tu propia filosofía.

Fin

Bien abrigado con tus toscas botas y abrigo de pieles, sales poco después de amanecer con los demás, un andrajoso grupo formado por una treintena de hombres, mujeres y chiquillos. Afortunadamente no hay ningún niño pequeño ya que no lograría sobrevivir al duro viaje. El sol asoma tímidamente entre las nubes, el viento es moderado y avanzáis con rapidez en vuestra larga ruta hacia el sur.

Al cabo de unos cuantos días de viaje, casi todos están al borde del agotamiento. Los cazadores no han conseguido encontrar ninguna presa. No es posible encender un fuego por las noches y la única forma de no quedarse helados es dormir agrupados.

Sin embargo, una semana después notas que el sol brilla con más calor a mediodía y que la nieve ya no es tan espesa. Parece que después de todo lograréis sobrevivir, aunque debes abandonar toda esperanza de volver a tu propia época.

Fin

Recoges tus escasas pertenencias, de las cuales la más apreciable es un cuchillo hecho de un colmillo de mamut. Dices adiós a tus amigos y te alejas andando con dificultad sobre la nieve intentando rehacer el camino de vuelta a la Cueva del Tiempo. Aunque el frío es muy intenso, el radiante sol aviva tus esperanzas.

Tu estancia con los habitantes de la cueva te ha fortalecido y tus toscos ropajes de pieles te protegen admirablemente del frío. Logras encontrar el camino a lo largo del cañón y, al cabo de unas horas, alcanzas la entrada de la



cueva, ahora casi totalmente cubierta por la nieve.

Estás agotado por la larga caminata y te lloran los ojos a causa del fuerte viento. Casi no percibes la gran figura gris agazapada a poca distancia de la entrada de la cueva hasta que llega a ti el aullido gutural del lobo. En ese mismo instante, te enfrentas directamente a su fría y cruel mirada. Sabes que al menor movimiento se avalanzará sobre ti. Tienes que pensar qué vas a hacer antes de cambiar de postura. Es probable que puedas llegar hasta la cueva sin que te alcance; puede que tarde un poco en perseguirte y que te deje tiempo para escapar. También podrías intentar clavarle el cuchillo en la garganta cuando salte.

*Si corres hacia la cueva,
pasa a la página 49.*

*Si te dispones a luchar,
pasa a la página 50.*



Lentamente desenvainas tu cuchillo y corres hacia la cueva. El lobo sale disparado detrás de ti. Salta y desgarras tu abrigo de piel de oso. Mientras trata de recuperar el equilibrio, entras en la cueva y te metes por el túnel de la izquierda. El lobo te persigue. Miras por encima del hombro y, tropiezas. En vez de caer al suelo, notas que resbalas por una larga y empinada rampa. Arriba el lobo aúlla furioso. Aterrizas sobre un montón de tierra en el fondo de un pozo, ligeramente conmovido pero sin daño. A tu izquierda hay un oscuro pasadizo. Arrojas una piedra y, al cabo de lo que te parece una eternidad, oyes un lejano chapoteo. Afortunadamente, hay otro pasadizo a la derecha que está débilmente iluminado por una luz fosforescente.

Pasa a la página 25.

Asiendo el largo cuchillo de marfil, avanzas lentamente, paso a paso, hacia el lobo que espera gruñendo aparentemente sorprendido por tu audacia.

Con un gran salto el animal se lanza sobre ti. Le atacas con el cuchillo, desviando el cuerpo para evitar sus temibles colmillos. Tus cuchilladas dan en el aire, pero el lobo tampoco consigue otra cosa que desgarrar tu abrigo de piel de oso. Se detiene un instante para olerlo y aprovechas para clavar tu cuchillo en su cuello. El lobo gira, te mira con odio y se desploma sobre el suelo con la columna vertebral partida.

Ahora ya eres un auténtico cazador de la Edad de Piedra. Despojas al animal de su piel y entras en la cueva.

Sigues el túnel de la derecha pensando que puede devolvarte a tu época cuando, de repente, caes hundiéndote más y más deprisa en un pozo que no parece tener fin.

De pronto oyes unos gritos. Te escondes en un matorral. Aparece un animal, seguido por varios hombres con lanzas y hondas. Te figuras que debes encontrarte en alguna época anterior al desarrollo de la civilización. Sigues un sendero que te conduce hasta un claro y allí te tumbas en la hierba para descansar un rato. Al mirar hacia el cielo, descubres una larga franja blanquecina. Te frotas los ojos y vuelves a mirar. ¡Parece la estela de un avión a reacción! Después de todo, puede que te encuentres en tu propia época.

Cansado de vagar durante varios días por la jungla, llegas a un poblado situado a orillas de un gran río. Cerca hay un aeropuerto y, al cabo de algún tiempo, logras volar hacia tu civilización y ver a tu familia, exactamente un mes después de haber entrado por primera vez en la Cueva del Tiempo. Te alegras de estar de nuevo en casa, aunque te sorprende encontrar a todos mucho más viejos. ¡Ellos también se asombran de que no hayas cambiado nada en once años!

Fin

Te dejas resbalar por el costado del animal y caes sobre el helado terreno, permaneciendo allí magullado y dolorido mientras el mamut sigue su carrera. De pronto, desaparece de la vista despeñándose por la colina. Los cazadores gritan de contento. Algunos se acercan a ti. Son bajos y musculosos, con mandíbulas prominentes y brillantes ojos. El pelo negro les llega hasta los hombros y van vestidos con pieles.

Te sientes desamparado pensando en lo que pueden hacer contigo. Sin embargo, enseguida notas que no van a hacerte daño. Te ayudan y te llevan hasta su cueva, donde te ofrecen caldo caliente. Tiene mal sabor pero te hace sentir mucho mejor. Te das cuenta que los hombres de la cueva están dispuestos a aceptarte porque, sin saberlo, has logrado llevar a cabo el rito sagrado de su pueblo al cabalgar valientemente sobre un mamut.

La vida de las gentes de la cueva es sencilla y dura y, a menudo, echas de menos a tu familia, a tus amigos y a tu época; sin embargo, tu nueva vida es todo lo emocionante y feliz que pudieras desear.

Fin

Te agarras firmemente a los mechones de pelo esperando que el mamut disminuya la velocidad para poder saltar sin sufrir ningún daño. De pronto, el animal se lanza hacia adelante emitiendo un terrible bramido. Te das cuenta que estás cayendo cada vez más deprisa y gritas desesperadamente.

Miles de años más tarde, el eminente paleontólogo Dr. Carleton Frisbee, al descubrir tus huesos en la excavación de Red Creek se asombra enormemente de tu parecido con un ser del siglo XX.

Fin



Te metes por el primer túnel que encuentras. A medida que avanzas, se va haciendo cada vez más pequeño, por lo que te ves obligado a arrastrarte para seguir adelante. Continúas de este modo por lo menos durante una hora. Por fin, tus esperanzas se ven realizadas ya que percibes el fresco olor de un campo de heno recién cortado.

Poco después parpadeas ante la brillante luz del sol que ilumina un hermoso valle rodeado de suaves colinas. Cerca de un serpenteante río pacen una docena de vacas y, a lo lejos, se divisa una carretera de tierra. Por ella avanza un caballo arrastrando un carro cargado de heno sobre el cual está sentado un campesino. Se dirigen hacia un gran granero rojo situado en la lejanía. En la dirección opuesta, se puede oír el melancólico silbido de un tren.

Te das la vuelta y descubres que no estás muy lejos de la vía del ferrocarril. El tren aparece resoplando por la curva, lanzando una negra humareda producida por el motor de vapor alimentado con carbón. Desde luego, ya no estás en la Edad del Hielo pero tampoco exactamente en tu época.

Sigue en la página siguiente.