

Logras acceder al rey y le das las gracias por dejarte salir de la torre.

— No tiene importancia —responde—. Haríamos lo mismo por cualquier bribón. Nos has caído bien y tu historia, aunque no tiene ningún sentido, nos ha hecho reír. Seguramente sin saberlo has prestado un servicio a tu rey. Gracias.

— Haré que te den un caballo y algunas piezas de oro —continúa diciendo—. Vete y haz fortuna. Pero te ordeno que vuelvas cada año a contarnos una aventura tan divertida, por lo menos, como la que ya hemos oído de tus labios.

— Mi señor —dices.

— Mi vasallo —responde el rey.

Te alejas a caballo, con cierta inquietud, pero decidido a sacar el mayor partido posible de tu vida en el año 982.

**Fin**

Trepas resueltamente por un risco rocoso. El fuerte viento levanta remolinos de nieve y choca violentamente contra tu cuerpo.

El mundo parece haber cambiado para mal. Si no encuentras pronto una casa o una cabaña con gente que te ayude, no vivirás mucho.

Meditando sobre tu destino, tropiezas y te caes, hundiéndote en una grieta. Pierdes el conocimiento y, al volver en sí, te encuentras en un lugar más cálido aunque todavía sigues tiritando. Por la pálida luz ambarina deduces que, de algún modo, has ido a parar de nuevo a la Cueva del Tiempo. Hay un pasaje a tu derecha y otro a la izquierda. ¿Será que uno conduce al futuro y otro al pasado?

---

*Si entras en el pasaje de la izquierda,  
pasa a la página 24.*

*Si entras en el pasaje de la derecha,  
pasa a la página 25.*

Al penetrar en la cueva percibes una luz oscilante y olor a humo. Caminas a lo largo de un tortuoso pasadizo hasta llegar a una amplia cámara. El humo procede de unas vasijas de barro.

Unos hombres bajos y robustos, con pelo negro, muy lacio y rasgos primitivos, están ocupados pintando sobre las paredes de la cueva. Visten con pieles de animales. Observas que en un rincón hay varios lechos de paja.

Te quedas paralizado por el miedo cuando los habitantes de la cueva abandonan su trabajo para correr hacia ti con muestras de asombro. El más alto lleva en sus manos una larga liana. Se adelanta como si tuviera intención de agarrarte y atarte con ella.

---

*Si te quedas y tratas de entablar amistad,  
pasa a la página 26.*

*Si tratas de escapar, pasa a la página 28.*

Sigues adelante por un sendero que sube una empinada cuesta. Puedes oír unos fuertes sonidos que llegan desde un barranco cercano; probablemente pertenecen a algún animal de gran tamaño. Trepas a un risco y contemplas uno de los mayores mamíferos terrestres



que haya existido jamás: el mamut lanudo. Su impresionante volumen resulta todavía mucho mayor debido a la espesa capa de pelo que le cubre.

Estás helado, cansado y desesperado. Desde el saliente rocoso en el que te encuentras, a poca distancia del mamut, podrías saltar sobre su lomo, refugiarte en su cálido pelo y dejarte llevar.

---

*Si saltas sobre el mamut,  
pasa a la página 29.*

*Si sigues a pie,  
pasa a la página 30.*

El túnel de la izquierda forma una espiral, cruzándose con otros túneles. Tomas uno de ellos y empiezas a subir una cuesta muy pronunciada. Al cabo de un rato, trepas por un agujero y sales a un desierto. El calor es sofocante, desde luego superior a los cuarenta grados, pero el sol está a punto de ponerse y pronto empezará a refrescar. A lo lejos se divisa una cadena de montañas que, a pesar de su aparente altura, no están cubiertas de nieve. No tienes ni idea de si estás en el pasado, en el futuro o en el presente. En ese momento, descubres algo asombroso: la arena se funde en un cristal amarillento. Al examinarla con más detalle, notas una oleada de aire todavía más caliente. De pronto, te das cuenta que el sol no se pone, sino que sale. Es imposible que la temperatura a mediodía pueda ser soportada por ningún ser vivo. A medida que el sol asciende, el calor se va haciendo abrasador. La luz es cegadora. Quizás estás presenciando el fin del mundo.

Das la vuelta y sales de la cueva. A estas horas, ya debería estar amaneciendo. Sin embargo, no logras ver ni rastro de luz y tienes que buscar a tientas tu camino hasta la entrada. Tanteas las paredes tratando de encontrar alguna abertura. Tus manos tocan algo húmedo, frío y duro: ¡hielo! La entrada está totalmente cubierta y los bloques de hielo llegan hasta el interior de la cueva.

Retrocedes, totalmente confuso y desalentado. Desearías estar soñando. Vuelves sobre tus pasos intentando pensar con claridad. Sabes que la única posibilidad de salir de la cueva es seguir uno de los pasadizos que tienes delante.

---

*Si sigues el de la derecha,  
pasa a la página 33.*

*Si sigues el de la izquierda,  
pasa a la página 35.*

El alegre caballero te ayuda a subir a su caballo y emprende el galope campo a través haciéndote sentir bastante incómodo. Después de recorrer un par de kilómetros llegáis a un gran castillo. El caballo trota alegremente cruzando el puente levadizo hasta el establo.

— ¡Salta! —dice el caballero.

Te deslizas por la parte trasera del animal y el caballero te conduce hasta el aposento principal del castillo. Este está abarrotado de sirvientes, consejeros y caballeros. Poco después saludas con una reverencia al rey.

Después de oír tu relato, el rey con expresión severa se dirige a sus sirvientes, consejeros y caballeros.

— ¿Alguno de vosotros se ha creído este cuento? —pregunta.

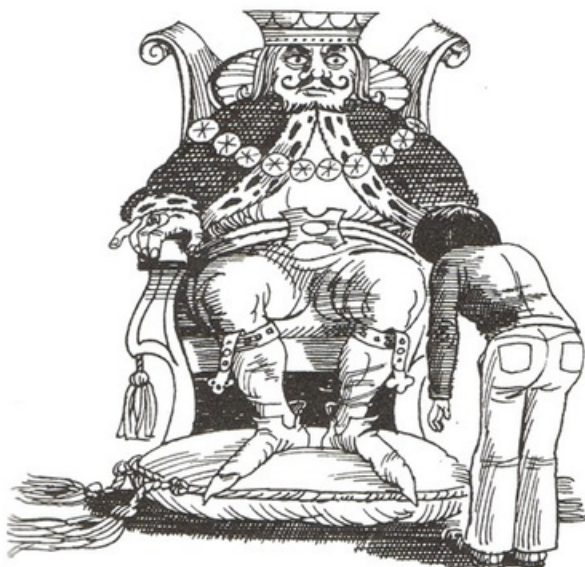
Todos contestan:

— No, majestad.

— Por supuesto que no, majestad.

— Ahora, dinos la verdad —grita el rey, dirigiéndose a ti.





---

*Si afirmas que estás diciendo la verdad,  
pasa a la página 36.*

*Si tratas de inventar una historia  
más verosímil, pasa a la página 37.*

Sigues el pasaje de la izquierda. Subes por la pendiente hasta la superficie. Delante de ti se extiende una verde pradera hasta un riachuelo claro, de rápidas aguas y, al otro lado, laderas cubiertas de pinos que se pierden en la distancia hasta unos picos blanqueados por la nieve. Podrías estar en Wyoming en tu propia época. De todos modos, la época a la que has llegado parece bastante tranquila.

Hay una manada de búfalos paciando, pero no logras distinguir ninguna casa, valla o carretera, es decir, ningún signo de presencia humana. Puede ser que te encuentres a cientos, quizá miles, de años de tu época.

Miras hacia arriba. Una de las hinchadas nubes que pueblan el cielo se mueve de una forma muy extraña. ¡Está bajando! Con tus propios ojos presencias el aterrizaje de una nave espacial a sólo unos metros de distancia.

---

*Si te escondes para no ser visto,  
pasa a la página 38.*

*Si te diriges a la nave espacial,  
pasa a la página 40.*

Recorres bastante distancia por el pasaje de la derecha con la esperanza de encontrar un túnel que conduzca a tu época. Escoges uno de los muchos pasadizos que cruzan y lo sigues. En lugar de subir hasta la superficie, entras en una estancia brillantemente iluminada en el centro de la cual está sentado un anciano con barba.

— ¡Bienvenido! —dice, como si estuviera esperándote.

— Gracias —respondes—. ¿Puedes ayudarme a regresar a mi época?

— Ante todo, dime por qué quieres volver a tu tiempo, ¿No te gustaría ir a otro cualquiera? —dice el anciano sonriendo.

---

*Si le dices que deseas volver  
a tu época para estar con tu familia  
y tus amigos, pasa a la página 43.*

*Si dices que no quieres correr  
el riesgo de ir a parar a una mala época,  
pasa a la página 41.*

*Si le dices que te gustaría conocer  
otra época, pero sólo si te garantiza  
que podrás volver a la tuya,  
pasa a la página 44.*

*Si le preguntas quién es,  
pasa a la página 45.*

Adoptas una actitud amistosa. El hombre que sostiene la liana retrocede y sonríe. Los otros se dirigen a ti dando muestras de simpatía, pero no logras entender lo que dicen ni tampoco ellos pueden entenderte a ti. Te sientes un poco violento, pero contento de estar a salvo y caliente.

Algunos hombres vuelven a su pintura. Decides intentar comunicarte por medio del dibujo. Te dibujas a ti mismo comiendo y los habitantes de la cueva se ríen, pero te traen un pedazo de carne casi cruda. No tiene muy buen sabor, pero estás tan hambriento que no te importa.



Poco a poco entablas amistad y aprendes unas cuantas palabras. Unos hombres van de caza y vuelven con carne. Otros hacen ropas con pieles de animales. Ayudas cocinando y limpiando, haciendo todos los días algún dibujo en la pared. Los habitantes de la cueva sienten fascinación por tus dibujos de barcos, aviones y coches, objetos que sólo pueden apreciar como diseños abstractos ya que no pueden comprender cuál es su función.

Un día reciben la visita de otras gentes. Tú no los habías visto anteriormente, pero tus amigos los reciben calurosamente y celebran una gran fiesta en su honor. Al terminar la comida, la conversación se acalora. Comprendes que están hablando de algún problema serio. Poco a poco se van quedando dormidos. Sales de la cueva para ver si logras averiguar algo. La tierra está cubierta por una espesa capa de nieve y el implacable viento helado levanta remolinos.

A la mañana siguiente, la gente de la cueva empaqueta sus pertenencias y te recomienda que hagas lo mismo. Sin lugar a dudas, se proponen emigrar a un clima más cálido. Probablemente deberías ir con ellos, pero quieres volver a tu casa y saber que la única posibilidad de lograrlo es encontrando el camino de vuelta a través de la Cueva del Tiempo.

---

*Si vas con la gente de la cueva,  
pasa a la página 46.*

*Si intentas volver a la Cueva  
del Tiempo, pasa a la página 47.*

No ves ninguna posibilidad de futuro entre estas gentes primitivas, por lo que echas a correr de vuelta hacia la Cueva del Tiempo. Afortunadamente no te persiguen y logras rehacer el camino.

Estás de nuevo en la cueva, agotado y hambriento. La luz es incluso más tenue que antes y te ves obligado a buscar a tientas el camino. Tropezas y te caes de cabeza por un terraplén lastimándote ligeramente. Al levantar la vista, ves la luz del día. Poco después sales de la cueva a un terreno cálido y húmedo cercano a un bosque de frondosos árboles. Pasa volando un pájaro. No sabes en qué época estás, pero el paisaje parece bastante agradable.

*Pasa a la página 51.*



Cuando caes sobre él, el mamut se sacude como un caballo que ahuyenta las moscas. Empieza a avanzar pesadamente por el valle, aparentemente sin notar que sigues abrazado a su peludo lomo disfrutando del calor y del paseo.

Llega a un terreno elevado, mordisquea una corteza y sigue adelante. Quizá te lleve hasta algunos habitantes de las cuevas que puedan darte comida y abrigo.

De pronto, se para y vuelve la cabeza como para oír mejor. Levantas la vista y descubres unas figuras humanas que se acercan desde dos lados distintos. Llevan lanzas y mazas. El mamut empieza a correr y tú te agarras fuertemente. Los cazadores os persiguen dando alaridos. No puedes ver hacia dónde se dirige el animal y temes que los cazadores traten de despeñarlo por algún barranco. Sin embargo, si saltas en plena carrera podrías hacerte mucho daño.

---

*Si saltas, pasa a la página 52.*

*Si sigues agarrado, pasa a la página 53.*

Cabalgar sobre un mamut podría ser muy divertido si no estuvieses hambriendo, helado y perdido. Además, ¿a dónde te llevaría? Si sigues andando, desanimado y triste. Estás a punto de sentarte y ponerte a llorar cuando descubres un agujero en el suelo. Te metes por él a gatas esperando encontrar refugio o un camino hacia la Cueva del Tiempo.

Desembocas en un túnel cruzado por otros de distintas direcciones. Ahora estás seguro de haber vuelto a la Cueva del Tiempo. Sientes el impulso de seguir el primer túnel que salga a la superficie, pero si quieres volver a tu época tienes que avanzar considerablemente en el tiempo, por lo que piensas que quizá sería conveniente esperar y seguir otro túnel.

---

*Si escoges el primer túnel,  
pasa a la página 54.*

*Si sigues alguno de los otros túneles,  
pasa a la página 92.*



Entras en el primer túnel y sigues andando hasta que empiezas a pensar que estás dando vueltas en círculo. ¿Tendrá esto algún significado? Quizá el tiempo esté transcurriendo con más lentitud. Estás al borde del agotamiento y empiezas a sentir mucho frío. Descubres una abertura en el techo, a través de la cual brillan las estrellas. Sales a un mundo desierto y desolado. El frío es intenso. Aunque no hace viento, vas a quedarte helado en pocos minutos. El aire casi no tiene consistencia como sucede en las cumbres de las montañas muy elevadas. Respiras con gran dificultad. Elevas la vista hasta el cielo frío y nocturno, cuajado de estrellas; entre ellas logras distinguir un disco del tamaño del sol que emite una pálida luz roja como la de un fuego en extinción.

**Fin**

Después de recorrer una considerable distancia por el pasadizo, entras en un amplio túnel que tiene tantas posibilidades de devolverte a tu época como cualquier otro. Continúas avanzando y notas que el suelo está formado por arena. Quizá llegues a una playa. De pronto el suelo resbala bajo tus pies y te deslizas sobre la arena levantando una nube de polvo. No puedes parar, el terreno es demasiado inclinado. No hay nada debajo y, al cabo de un instante, te sumerges en aguas profundas. Vuelves nadando a la superficie y tratas de recobrar el aliento. Estás en una gruta sumergida, totalmente cerrada excepto por una pequeña abertura en el techo que deja ver el cielo azul. Vas nadando hasta una gran roca que sobresale del agua.

La arena es blanca y el agua totalmente transparente. Las rocas están formadas por un material cristalino con delicadísimos tonos azulados. Por un momento, te dejas cautivar por la belleza del paisaje, pero enseguida empiezas a pensar en cómo salir de allí. No existe ninguna posibilidad de trepar hasta la abertura del techo. Decides bucear con la esperanza de encontrar algún pasaje submarino que te conduzca a la libertad. ¡Logras encontrarlo! Pero... ¿podrás llegar hasta el final sin quedarte sin aire?

---

*Si intentas bucear  
por el pasaje submarino,  
pasa a la página 58.*

*Si decides esperar,  
pasa a la página 64.*

Tratas de avanzar en medio de la débil luz. Delante de ti encuentras una escalera de cuerda. Te agarras a ella y empiezas a subir. De pronto, oyes un temible crujido y la escalera empieza a vibrar. Te paras, fuertemente agarrado, mientras el ruido se apaga. Sigues subiendo y, al cabo de un rato, notas el aire frío y cortante de la noche. A tu alrededor brillan gran cantidad de luces. Delante hay un gran bloque de hielo. Notas una extraña sacudida, como si la tierra se moviese. Al tocar el suelo descubres que es de madera. Puedes ver el mar más allá de una barandilla. El cielo está cuajado de estrellas que brillan con fulgor inusitado. Te das cuenta de que te encuentras en la cubierta de un barco de gran tamaño.

Colgado cerca de ti hay un enorme salvavidas que en letras negras reza TITANIC. Sabes que sólo ha existido un barco con ese nombre. En su primer y único viaje chocó con un gigantesco iceberg, hundiéndose en el Atlántico en menos de tres horas.

Al avanzar por la cubierta del *Titanic* descubres que por debajo de la línea de flotación el agua entra a raudales en los compartimentos interiores.

---

*Continúa en la página siguiente.*

La gente no parece haberse enterado de lo que está sucediendo. El mar tiene el aspecto de una balsa de aceite. En la cubierta inferior, la orquesta toca un vals. No muy lejos, algunos hombres vestidos de negro y mujeres con abrigo de pieles pasean por cubierta.

— ¡No entiendo por qué el capitán ha parado el barco! —dice una de ellas—. Si llegamos con retraso a Nueva York, presentaré mis quejas a la compañía.



---

*Si intentas encontrar al capitán para advertirle que el barco está a punto de hundirse, pasa a la página 68.*

*Si vuelves a bajar por la escalera para retornar a la Cueva del Tiempo, pasa a la página 79.*