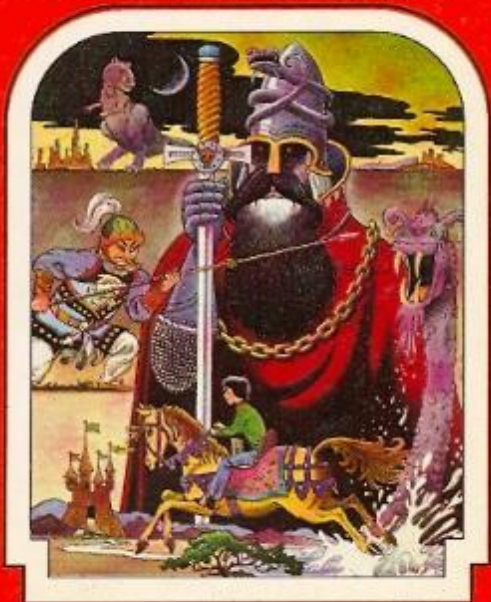


**ELIGE
TU PROPIA
AVENTURA**

**Tú eres el protagonista
de esta historia, elige entre
40 soluciones distintas.**

LA CUEVA DEL TIEMPO

EDWARD PACKARD - PAUL GRANGER



TIMUN MAS

ELIGE TU PROPIA AVENTURA – 1

LA CUEVA DEL TIEMPO

EDWARD PACKARD



Ilustraciones: PAUL GRANGER

TIMUN MAS

LA CUEVA DEL TIEMPO

Traducción autorizada de la obra:

The cave of time

Editado en lengua inglesa por:

BANTAM BOOKS INC. New York, 1979

© **Edward Packard**

© **Ilustraciones: Bantam Books Inc.**

I.S.B.N. 0-553-20892-6

«CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE»

Es marca registrada por Bantam Books Inc.

© **EDITORIAL TIMUN MAS, S. A. Barcelona. España. 1983**

Para la presente versión y edición en lengua castellana

Primera edición: marzo 1983

Segunda edición: junio 1983

Tercera edición: enero 1984

Cuarta edición: septiembre 1984

I.S.B.N. 84-7176-535-7

Editorial Timun Mas, S. A. Castillejos, 294. 08025 - Barcelona

Impreso en España - Printed in Spain

MÉGRAF, S. A. Llobregat, 36. Ripollet (Barcelona)

D.L.B. 27.560-1984

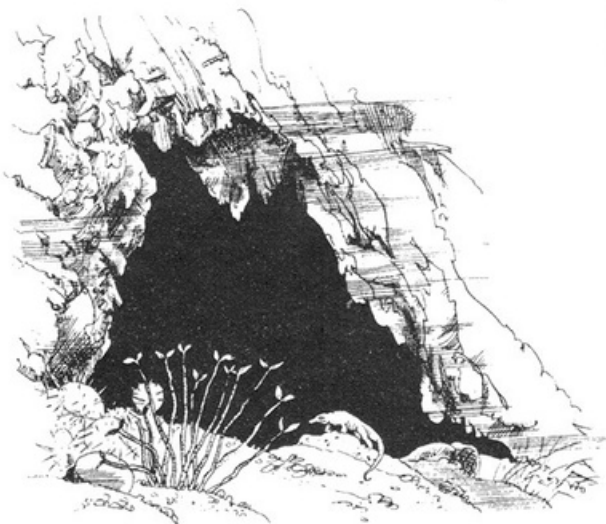
La idea original, el título y la supervisión
de *La Cueva del Tiempo*
son obra de Andrea Packard.

ADVERTENCIA

¡No leas todo el libro seguido, del principio al fin! En sus páginas hallarás muchas y variadas aventuras. A medida que lo vayas leyendo, te verás obligado a elegir. De tu decisión depende que la aventura constituya un éxito o un fracaso.

Tú serás el responsable del resultado final. Te corresponde a ti tomar las decisiones. Una vez que hayas elegido, sigue las instrucciones para averiguar qué sucede a continuación.

Recuerda que no puedes volverte atrás. Recapacita antes de decidirte por una opción. Tu elección puede conducirte al desastre o... ¡a un magnífico final!



Ya habías pasado en anteriores ocasiones por el Cañón de la Serpiente, cuando ibas en bicicleta a visitar a tu tío Howard en el rancho Red Creek, pero nunca te habías fijado en la entrada de la cueva. Parece como si un desprendimiento de rocas la hubiese dejado al descubierto recientemente.

El sol de la tarde ilumina la entrada de la cueva, pero su interior permanece en la más absoluta oscuridad. Das unos pasos hacia dentro para hacerte una idea de su tamaño. A medida que te vas acostumbrando a la oscuri-

dad, empiezas a vislumbrar una especie de túnel iluminado débilmente por algún tipo de material fosforescente incrustado en las rocas. Las paredes del túnel tienen una forma suave, como si hubiesen sido modeladas por el curso del agua. Cinco o seis metros más adelante, el túnel describe una curva. Te preguntas a dónde conduce. Das unos pasos más. Te pone nervioso estar solo en un lugar tan extraño. Das la vuelta y sales corriendo al exterior.

A juzgar por la oscuridad que reina en el exterior, está a punto de desencadenarse una tormenta. De pronto, te das cuenta que el sol ya se ha puesto y que la única iluminación procede de la pálida luna llena. Quizás has debido quedarte dormido un par de horas. Entonces recuerdas algo que todavía te resulta mucho más extraño: la noche anterior, la luna apenas estaba empezando su cuarto creciente.

Empiezas a dudar del tiempo que has pasado dentro de la cueva. No tienes hambre, ni te parece que hayas podido quedarte dormido. No sabes si intentar volver a casa guiado por la luz de la luna o si esperar a que amanezca para no correr el riesgo de resbalar en el escarpado sendero.

Si decides volver a casa, pasa a la página 4.

Si decides esperar, pasa a la página 5.

A medida que avanzas hacia el rancho, tienes la sensación de que el sendero no es el que tú recuerdas, aunque desde luego la luz de la luna puede darle un aspecto diferente. De pronto, te das cuenta que no estás caminando por un sendero, sino por algo que se asemeja al cauce seco de un río. Vuelves corriendo a la entrada de la cueva. Miras a tu alrededor y descubres que todo el paisaje ha cambiado. Parece como si una lluvia torrencial hubiese borrado todo el rastro del camino durante el rato que has estado dentro de la cueva, a pesar de que no logras ver un solo charco. Tiemblas; hace frío, mucho más del que corresponde a esta época del año. Te pones la chaqueta que llevabas en la mochila, pero sigues sintiendo un frío terrible.

Por fin, el paisaje empieza a aclararse. Por el este asoma un poco de luz. Pronto saldrá el sol. Echas un vistazo a tu reloj y descubres que se ha parado, a pesar de que sólo hace unas horas que le has dado cuerda. Parece que nada funcione correctamente.

Sabes que debes volver al rancho lo antes posible, pero de algún modo, sientes que la única forma de hacer que las cosas vuelvan a ser como antes es retornar al interior de la cueva.

*Si sigues hacia el rancho,
pasa a la página 8.*

*Si vuelves a entrar en la cueva,
pasa a la página 10.*

Esperas hasta la mañana siguiente, pero a medida que los rosados jirones del amanecer iluminan el cielo por el este, empieza a soplar un viento helado y amenazador.



Si buscas refugio, pasa a la página 6.

Si decides soportar el viento para ver lo que hay a tu alrededor, pasa a la página 16.

Buscas refugio en un hueco entre las rocas para protegerte de las terribles ráfagas de viento y te recuestas en su fondo. De repente, la roca se desmorona y resbalas por una pendiente fangosa hasta un estanque.

Cuando logras levantarte, calado hasta los huesos, y llegar hasta la hierba que cubre la orilla, el sol brilla con todo su esplendor. Miras hacia las rocas que se elevan por detrás del estanque, pero no logras descubrir por dónde has podido caer.

Tratas de hacerte una idea de tu situación, cuando de pronto aparece un caballo montado por un caballero con armadura, como los de los libros de historia. La visión te resulta tan inusitada que te dan ganas de echarte a reír. El caballero levanta su casco e irrumpe en sonoras carcajadas.

— ¡Menudo sitio para tomar un baño! —grita—. De todos modos, opino que ha valido la pena, ¡Has quedado tan limpio como un cerdo!

Está a punto de caerse del caballo a causa de las fuertes carcajadas.

— Anda, sube y te llevaré de vuelta al castillo —dice—. Veremos qué se puede hacer para que recuperes un aspecto humano.

*Si aceptas volver a caballo al castillo,
pasa a la página 22.*

*Si rechazas la invitación
e intentas volver a la Cueva
del Tiempo, pasa a la página 114.*





A medida que aclara el día te das cuenta que no estás en el buen camino. El cañón parece menos profundo y el cauce del río está sembrado de cantos rodados que nunca habías visto. El viento es helado a pesar de estar en pleno verano. Al subir a un terreno más elevado descubres manchas de nieve. Desde un risco, divisas una llanura árida con lagos helados y, a lo lejos, una cadena montañosa con picos cubiertos por la nieve. Empiezas a pensar que no se trata simplemente de que te hayas perdido; te has perdido en el tiempo y, por alguna extraña razón, has sido transportado varios millones de años atrás a la Edad del Hielo.



Te diriges a una de las colinas que bordean el cañón, buscando un lugar para resguardarte del viento y descubres la entrada de otra cueva. Sientes la tentación de penetrar en ella aunque piensas que deberías seguir andando para ver si de algún modo logras llegar a un sitio conocido.

*Si entras en la cueva,
pasa a la página 17.*

*Si sigues andando,
pasa a la página 18.*

Entras en la extraña cueva y te detienes hasta que logras acostumbrarte a la tenue luz ambarina que ilumina su interior. Gradualmente empiezas a distinguir dos túneles. Uno de ellos, el de la derecha, forma una curva hacia abajo. El otro sube en pendiente hacia la izquierda.

Se te ocurre que el que desciende puede conducir al pasado y el que sube al futuro.

*Si tomas el túnel de la izquierda,
pasa a la página 20.*

*Si tomas el túnel de la derecha,
pasa a la página 61.*

*Si vuelves a salir de la cueva,
pasa a la página 21.*



— ¡A la torre con él! —grita el rey.

Dos caballeros se precipitan sobre ti, te sacan a rastras del aposento y te obligan con sus lanzas a subir los cuarenta escalones de piedra de la torre hasta tu prisión: una diminuta habitación cilíndrica con una pequeña ventana desde la cual se divisa el foso y los campos. El único mobiliario está constituido por un lecho de paja.

Te das cuenta que has retrocedido hasta la época feudal, en la que el capricho del rey era la única ley válida. No tienes ni la más remota idea de cuánto tiempo te tendrán encerrado en la torre. Sólo tienes una posibilidad de escapar. El foso, a unos siete metros de tu ventana, es bastante profundo y si logras saltar bastante lejos, podrás caer en el agua sin sufrir ningún daño.

Si saltas, pasa a la página 12.

En caso contrario, pasa a la página 13.

Saltas lo más lejos posible, cayendo cada vez más deprisa, hasta zambullirte en el agua llegando hasta el fondo donde el blando fango amortigua tu caída. Al cabo de unos segundos sales a la superficie. Nadas hasta la orilla exterior del foso, ligeramente aturdido pero sin daño alguno, te encaramas hasta el borde y corres a esconderte en el bosque.

Caminas entre los árboles hasta que pierdes de vista el castillo y, entonces, sales a campo abierto. Encuentras a un campesino y le preguntas dónde puedes pasar la noche.

—Sube a esa colina y verás el lago Ness —dice—. Allí podrás encontrar algún lugar para guarecerte.

Sigues sus indicaciones y te diriges hacia un grupo de casas situadas cerca del lago. Empieza a oscurecer y te alegras de encontrar a un pescador que te ofrece cobijo para la noche. Tanto él como su mujer son muy amables contigo; te invitan a quedarte con ellos y ayudarles en la pesca para ganar tu sustento.

Si aceptas, pasa a la página 66.

*Si decides seguir viajando,
pasa a la página 78.*

Decides esperar, pero pronto lamentas haberlo hecho. Un guardián viene dos veces al día a traerte la comida, que consiste únicamente en pan moreno y agua. Al cabo de unos días te sientes demasiado débil, incluso para escapar si surgiera la oportunidad.

Cuando estás a punto de perder las esperanzas de volver a recobrar tu libertad, el guardián entra sonriendo en tu celda.

—El rey ordena que te vayas —dice—. Tenemos un prisionero mucho más importante. ¡Uno que ha insultado al caballo de su majestad!

Irrumpe a carcajadas. No sabes si dice la verdad, pero mantiene la puerta abierta señalando hacia afuera. De nuevo en libertad, bajas la larga escalera de piedra hasta el patio principal. El puente levadizo está bajado y no parece haber ningún impedimento para que abandones el castillo.

Cerca de ti está atado un espléndido alazán que probablemente pertenece a uno de los caballeros del rey. Se te ocurre que podrías recorrer una larga distancia con él antes de que nadie lo echase en falta.

*Si montas en el caballo y sales a galope,
pasa a la página 14.*

*Si pides refugio al rey,
pasa a la página 15.*



En un instante, has cruzado el puente y te encuentras galopando por el campo sintiéndote más listo que el rey o sus caballeros. Agitas la mano hacia unos pastores al pasar por su lado y ellos te devuelven el saludo.

Haces un descanso en la casa de un cabrero muy amable que te obsequia con un magnífico almuerzo.

— No debes temer al rey —dice—. Es un tonto que se pasa el día sentado bebiendo vino. Su única preocupación consiste en saber a quién debe encerrar en la torre. Hasta sus mismos caballeros se ríen de él y es mucho más probable que se caiga de su trono que tú de tu caballo. ¡Dirígete a la feliz Inglaterra, ya que allí te aguardan grandes acontecimientos! ¡Buen viaje y felices aventuras!

Tus energías se han respuesto gracias a la buena comida y tu caballo también está dispuesto para partir. Das las gracias efusivamente a tu anfitrión y te dispones a cabalgar hacia nuevas aventuras y una nueva vida, casi un millar de años antes de haber nacido.

Fin