

El tren empieza a reducir la marcha. Te sonríes al descubrir el motivo: en la vía hay una vaca que no parece dispuesta a moverse por nada del mundo. El tren frena y de la cabina baja un hombre blandiendo amenazadoramente una pala hacia la vaca, que espera a que éste llegue casi a su lado para volverse tranquilamente hacia el prado. En ese momento, se te ocurre que podrías muy fácilmente subir al tren.

*Si subes al tren,
pasa a la página 94.*

*Si vas a la granja,
pasa a la página 98.*

*Si vuelves al túnel
con la esperanza de encontrar
el camino hacia tu época,
pasa a la página 101.*

Mediante la computadora logras aprender su idioma que te resulta bastante parecido al tuyo. Pronto logras comunicarte con tus anfitriones.

No demuestran ningún asombro cuando se enteran de que has llegado a través de la Cueva del Tiempo.

— No eres el primero — dice el cabeza de familia —, aunque las visitas de gentes de otras épocas sólo tienen lugar muy de vez en cuando. Nos interesa mucho conocer la vida de otras épocas porque nosotros hemos logrado una especie de paraíso: nadie trabaja y el mundo está en paz. Nuestra sociedad es perfecta. Por eso, las épocas primitivas como la tuya nos llaman poderosamente la atención.

*Si te quedas en la "sociedad perfecta",
pasa a la página 57.*

*Si intentas volver a la Cueva del Tiempo,
pasa a la página 60.*

Tus anfitriones te alojan en una hermosa habitación con grandes ventanales que dan a un parque. En una de las paredes hay una agradable reproducción de la costa de California. Si aprietas un botón, se enrosca dejando a la vista una gran pantalla. Dispones de una computadora que te permite seleccionar cualquier película o programa entre más de 10.000 posibilidades. Incluso hay películas en las que *tú* eres el protagonista principal y puedes decidir el desarrollo de las aventuras. Si no te gusta el curso de la acción puedes volver al punto de partida y elegir otra opción.

La computadora también sirve para jugar y proyectar páginas de libros o de revistas en la pantalla. Tu vida puede ser muy agradable incluso sin levantarte de la cama.

De vez en cuando sales a explorar. Conoces a otras gentes, pero no te interesan demasiado por lo que pasas la mayor parte del tiempo disfrutando de las mejores películas de todos los tiempos. Poco a poco te acostumbras a tu nueva vida. Sin embargo, hay algo que te preocupa; no se han hecho nuevas películas desde hace 300 años.

Fin

Respiras profundamente, te sumerges y buceas por el túnel. Puedes ver luz delante de ti. En poco tiempo logras salir a la superficie en una hermosa cala. Entre las palmeras que bordean la playa de blanca arena hay varias cabañas de paja. La suave y cálida brisa te trae aromas de jazmín y el sonido de una extraña melodía de tambores. En el mar hay una flotilla de barquichuelas con velas multicolores que navegan impulsadas por el viento. Sus tripulantes se apoyan contra la botavara para mantener las velas hacia afuera.

Andas hacia el poblado. Algunas gentes de piel morena y rasgos agradables advierten tu presencia. Unos se alejan corriendo, pero los demás se acercan a ti saludándote con las manos. Dos niños vienen corriendo con guirnaldas de flores. Todos dicen "¡Aloha!".

Poco después te encuentras sentado ante un gran fuego donde se asan canchales, y se comen ricos pasteles. Nunca habían tenido visitas y están muy contentos de verte. Te dan la bienvenida y los niños te aceptan como hermano. Poco a poco logras aprender su lengua.



La vida en este paraíso es deliciosa, pero todavía piensas en la posibilidad de volver a la Cueva del Tiempo. Tus nuevos amigos no pueden ayudarte. Quizá, en el interior, haya alguien que pueda hacerlo. Sin embargo, el viaje no es aconsejable. Los habitantes de la playa te dicen que sólo encontrarás junglas terribles y ríos plagados de cocodrilos.

*Si te quedas con tus nuevos amigos,
pasa a la página 62.*

Si viajas hacia el interior, pasa a la página 63.





La sociedad perfecta del futuro es bastante aburrida, lo que te hace desear volver a tu época cuanto antes. Despidiéndote apresuradamente, vuelves corriendo al túnel, entras en él y tomas un ramal a la derecha con la esperanza de que te conduzca a tu época. Al poco tiempo, sales a la superficie terriblemente nervioso por saber qué es lo que te espera fuera.

La oscuridad es absoluta y sopla un viento gélido. Tomas asiento resueltamente, decidido a esperar a que amanezca para ver en qué mundo estás. Mientras tanto, no encuentras el sistema de averiguar qué hora es, ni consultando tu reloj ni observando las estrellas.

A tu alrededor oyes unos fuertes chasquidos. No logras descubrir su procedencia. Cuando la luz rosácea de la aurora empieza a iluminar el cielo por el este, te enfrentas con un extraño ser, cuyo tamaño es parecido al de una oveja pero con un aspecto totalmente diferente.

Sigues el túnel hacia abajo durante una corta distancia. Resbalas, te golpeas la cabeza con algún objeto y pierdes el conocimiento.

Cuando vuelves en sí, te encuentras cerca de un pequeño lago rodeado de bosques. El único ser humano a la vista es un muchacho de unos doce años que está pescando. Te acercas y entablas conversación con él, con la esperanza de averiguar en qué año estás sin que le resultes extraño.

Afortunadamente, el muchacho resulta ser muy amable. Dice que se llama Nick Tyler y que vive en la calle Birch. Ayuda a su padre en la fabricación de jabones y velas, según él los mejores de las colonias.

*Si le dices que vienes del futuro,
pasa a la página 104.*

*Si intentas idear una historia más creíble,
pasa a la página 106.*

Tus amigos comprenden que deseas volver a tu época y para distraerte se ofrecen a enseñarte algo con lo que nunca habrías podido soñar. Teniendo en cuenta que su civilización es muy primitiva, no logras imaginarte qué puede ser.

Al día siguiente te llevan a otra cala donde las olas rompen contra el acantilado, levantando altas columnas de espuma. Unos jóvenes se deslizan en las crestas de las olas sobre unas pequeñas planchas; se trata nada menos que de tablas de surf. En pocas horas, aprendes este excitante y divertido deporte.

Con semejantes delicias pronto pierdes el interés por volver a tu época. De vez en cuando te preguntas, aunque sin encontrar respuesta, si este paraíso pertenecerá al futuro o al pasado.

Fin

Dices adiós a tus amigos y subes a la sierra que bordea la jungla. Encuentras una senda que, a través de la densa vegetación, penetra en la selva tropical. Las verdes copas de los árboles se pierden en la altura y sólo ocasionalmente dejan pasar un rayo de sol hasta el esponjoso suelo sumido en la oscuridad. Sigues andando y andando con la esperanza de llegar hasta las montañas donde podría haber otra entrada a la Cueva del Tiempo.

Cuando cae la noche, preparas un tosco lecho utilizando como colchón el suave musgo y como manta un montón de helechos. A la mañana siguiente muy temprano, cuando los pájaros empiezan a cantar, te despierta el abrazo de una boa constríctor que oprime tu cuello.

Fin



Es probable que la única forma de salir de la cueva sea bucear a través del pasaje sumergido, pero el riesgo es enorme. Exploras las rocas de la gruta, pensando en la posibilidad de llegar hasta el techo.

De pronto alguien dice "¡Hola!". Te vuelves sorprendido y descubres, acurrucada en una esquina, a una mujer con brillantes ojos azules y una misteriosa sonrisa. Está sentada con las piernas cruzadas en una roca de forma redondeada que le proporciona un cómodo asiento. Tiene una flauta en las manos y, mientras tú la observas asombrado, empieza a tocar una extraña melodía de una dulzura y pureza inigualables.

– ¡Hola! – respondes –. ¿Quién eres? ¿Sabes cómo salir de aquí?

– Siéntate y descansa – dice –. Tienes todo el tiempo del mundo.

– ¿Qué quieres decir? Estoy atrapado, he caído desde la Cueva del Tiempo y quiero salir cuanto antes.

– Créeme si te digo que no hay forma de salir de aquí – dice la mujer –. Pero no te preocupes, es un lugar muy bello y puedes ser feliz.

– Pero nos moriremos de hambre. ¿Cuánto tiempo llevas aquí?

– Estoy aquí desde siempre y desde nunca – responde –. Esta es la parte de la cueva que no conduce ni al pasado ni al futuro. Aquí el tiempo no existe, por lo que no sentirás nunca ni hambre ni cansancio. Aunque no puedes salir, no estarás ningún tiempo aquí.

Aceptas su proposición ya que no se te ofrece nada mejor por el momento. No tardas mucho en empezar a disfrutar de las salidas en barca en medio de las nieblas matutinas para tender las redes con los otros pescadores.

Una tarde, mientras amarráis los botes en el embarcadero, tu amigo Angus McPhee lanza un penetrante grito señalando al agua. De ella emerge la enorme cabeza de un monstruo acuático: el gran dragón del lago. A su alrededor flotan astillas de madera.

— ¡Eso era el bote de Sutherland! — grita Angus —. El dragón ha vuelto, al cabo de cien años.

El monstruo se aleja nadando, perdiéndose en la niebla.

— ¿Cómo puede desaparecer durante cien años? — preguntas.

— En alguna parte cerca de la punta Beatty hay una caverna donde el monstruo puede ocultarse todo el tiempo que quiera porque se trata de la Cueva del Tiempo — responde.

¡Si pudieras volver a la Cueva del Tiempo! Pero las posibilidades son escasas y los riesgos enormes.

*Si lo intentas,
pasa a la página 70.*

*En caso contrario,
pasa a la página 74.*



¿Podrás cambiar la historia y salvar cientos de vidas advirtiéndole al capitán que el magnífico *Titanic* está destinado a hundirse en el fondo del Atlántico? Descubres unas escaleras que suben a la cubierta superior y trepas por ellas a toda velocidad.

Arriba está parado un camarero.

– ¡No está permitido subir aquí! – dice.

Lo esquivas y corres hacia la parte delantera del barco. Subes otras escaleras, yendo a parar al lado de estribor del puente. Allí encuentras al capitán que observa con sus prismáticos un barco que se divisa en el horizonte.

– ¡Capitán! – gritas –. Puede que usted no lo sepa, pero este barco va a hundirse en un par de horas.

El capitán se vuelve hacia ti y te mira con gravedad.

– Lo sé – dice en voz baja –, pero vamos a lanzar unos cohetes de socorro y ese barco, el *Californian*, nos prestará ayuda.

– ¡No lo hará, capitán! – dices –. No creerán que el *Titanic* esté en peligro a pesar de los cohetes. La única esperanza es mandar una lancha con los hombres más fuertes que remen rápidamente hacia el *Californian*, mientras se lanzan cohetes a medida que se acercan.

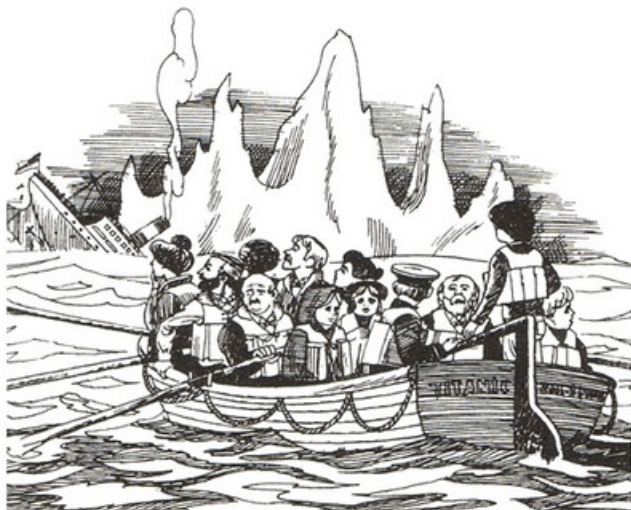
– Desde luego, es una idea audaz – responde el capitán –, pero necesito a todos mis hombres para bajar las lanchas salvavidas y mantener el orden entre los pasajeros. No puedo creer que el *Californian* no acuda en nuestra ayuda cuando vea los cohetes.

– Ahora baja a la cubierta inferior. El señor Lightoller te buscará sitio en una de las lanchas.

El capitán da la vuelta y se aleja dando órdenes a un oficial. Bajas tristemente las escaleras y te pones en la cola para subir a los botes.

Dos horas después, apretujado en la atiborrada lancha y helado por la fría brisa, contemplas cómo el grandioso *Titanic* desaparece en el mar con 1.500 personas a bordo y tus esperanzas de volver a la Cueva del Tiempo.

Fin



Un día que brilla el sol y el agua está todo lo caliente que es posible esperar, tomas un viejo barquichuelo y remas hasta la punta Beatty. Dejas el bote en la cala rocosa que marca la entrada de la cueva. Te sumerges una y otra vez, buceando a lo largo del acantilado que se hunde en las profundidades hasta que encuentras la abertura. Te metes por ella y después de nadar unos cuantos metros sales a la superficie de una enorme caverna, ocupada en gran parte por un lago subterráneo.

Alcanzas la orilla y empiezas a andar hacia el interior de la caverna que está iluminada por una misteriosa luz azulada. Tus esperanzas se ven realizadas al descubrir un túnel que seguramente conduce a la Cueva del Tiempo. Cerca de ti, sobre la arena, hay tres huevos del tamaño de una pelota de fútbol. Coges uno de ellos y sigues por el túnel. Al cabo de un rato, el aire empieza a hacerse irrespirable. Te sientes mareado y caes inconsciente en el suelo sin soltar el enorme huevo.

Sigue en la página siguiente.

Te despierta una suave brisa que sopla en tu dirección. Ligeramente aturdido te pones en pie, coges el huevo y corres hacia el aire fresco, saliendo al exterior. ¡Estás de nuevo en el Cañón de la Serpiente! Todo está como tú lo recordabas y, pocas horas después, entras en el rancho Red Creek donde tu tío se sorprende que estés de vuelta tan pronto.

Nadie te cree cuando cuentas lo que ha sucedido; sin embargo, enmudecen de asombro ante el enorme huevo.

– Quizá lleguemos a creer tu historia si este huevo incuba un monstruo – dice tu tío – . Pero mejor será que lo rompas para ver lo que tienes dentro.

*Si decides abrir el huevo,
pasa a la página 72.*

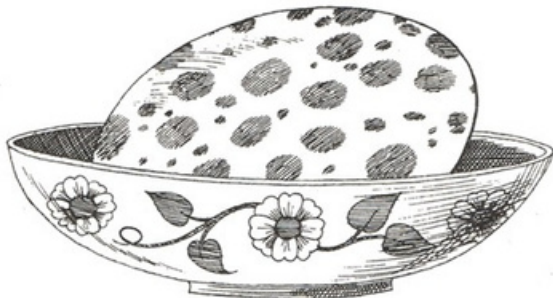
*Si lo guardas en tu armario
con la intención de consultar
con un científico,
pasa a la página 103.*

Delante de tus tíos y de algunos obreros del rancho golpeas cuidadosamente el huevo con un hacha, esperando que se abra, sin que se rompa en pedazos.

— ¡Alto, un momento! — dice tu tío Howard —. Me siento inclinado a pensar que dices la verdad y creo que será mejor que primero lo vea un científico de la universidad.

Te alegra saber que tu tío piensa de este modo, porque te asusta la responsabilidad de romper un huevo tan extraño, matando posiblemente a un raro monstruo antes de nacer.

Tu tío llama a un famoso profesor de paleontología que consiente en venir el próximo sábado. Pones el huevo en un cuenco grande encima de la mesa del comedor.



Al día siguiente es viernes y toda la familia sale para ir al cine. A la vuelta descubrís que la casa ha sido asaltada y que el huevo ha desaparecido. Nadie, ni siquiera la policía, logra encontrar el huevo. Casi todos los que oyen tu historia sonríen pensando que es falsa. Pero tu tío Howard, a pesar de ser un hombre escéptico, sabe que estás diciendo la verdad.

Fin

Parece absurdo pensar que el monstruo del lago Ness se esconda durante cien años en la Cueva del Tiempo. Además, aunque así fuese, probablemente no lograrías bucear a la suficiente profundidad para encontrar la entrada. Por lo tanto, te resignas a vivir de la pesca en el lago.

Tu nueva vida es soportable, pero no muy interesante. Lo que más te gusta es remar en tu bote durante las mañanas de niebla contemplando el pálido sol rojizo que pugna por brillar a través de la bruma. Una mañana, mientras estás pescando notas un terrible golpe debajo del bote. La popa se inclina hacia arriba y tú sales disparado por la proa yendo a caer en las fauces del monstruo.

Ese mismo día, tus amigos encuentran los restos del naufragio. Por todo el pueblo la gente comenta que el monstruo ha vuelto.

Fin