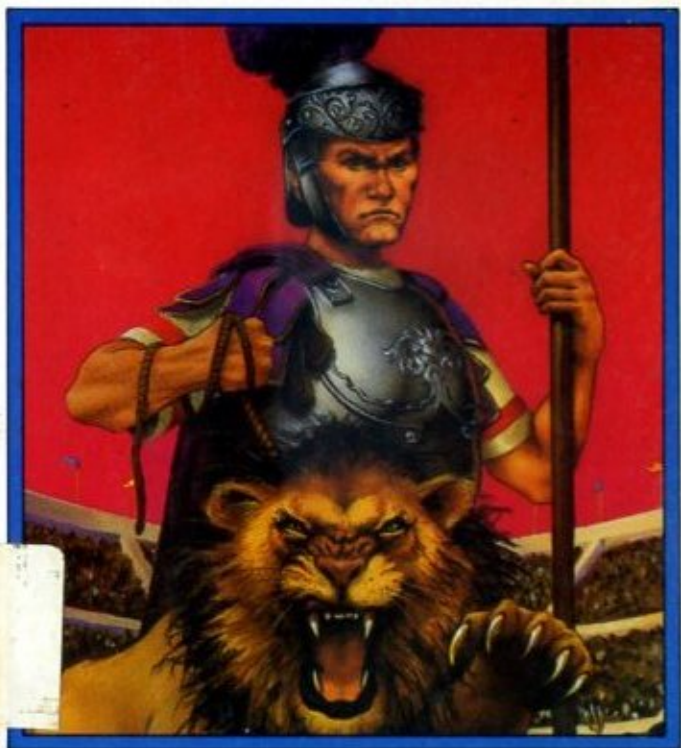


# LA MAQUINA DEL TIEMPO

Retrocede 2.100 años y encuentra:

## LA ESPADA DE CÉSAR

Robin Stevenson y Bruce Stevenson



TIMUN MAS

LA MAQUINA DEL TIEMPO 18

# La Espada de César

por Robin Stevenson  
y Bruce Stevenson



*Ilustraciones:* Richard Hescox

TIMUN MAS

## LAS CUATRO REGLAS PARA VIAJAR A TRAVÉS DEL TIEMPO

Cuando empieces tu misión, debes observar las reglas siguientes. Los viajeros por el tiempo, que no las cumplen, se arriesgan a quedar perdidos en él para siempre...

1. No mates a ninguna persona ni animal.
2. No intentes cambiar la historia. No dejes nada del futuro en el pasado.
3. No lles a nadie contigo cuando franquees la barrera del tiempo. Evita desaparecer de un modo que asuste a la gente o la haga sospechar.
4. Sigue las instrucciones que te dé la máquina del tiempo y elige entre las opciones que te ofrezca.

## TU MISIÓN

Tu misión consiste en retroceder en el tiempo hasta la antigua Roma, conocer a Julio César y descubrir por qué desapareció su espada predilecta en el curso de la Historia.

Julio César fue uno de los más grandes estadistas y genios militares de todos los tiempos. Gobernó en Roma desde 49 hasta 44 a. de C. Con su espada conquistó Galia, Britania y buena parte del Mediterráneo. Sus ejércitos le sirvieron fielmente, y fue admirado y respetado por el pueblo.

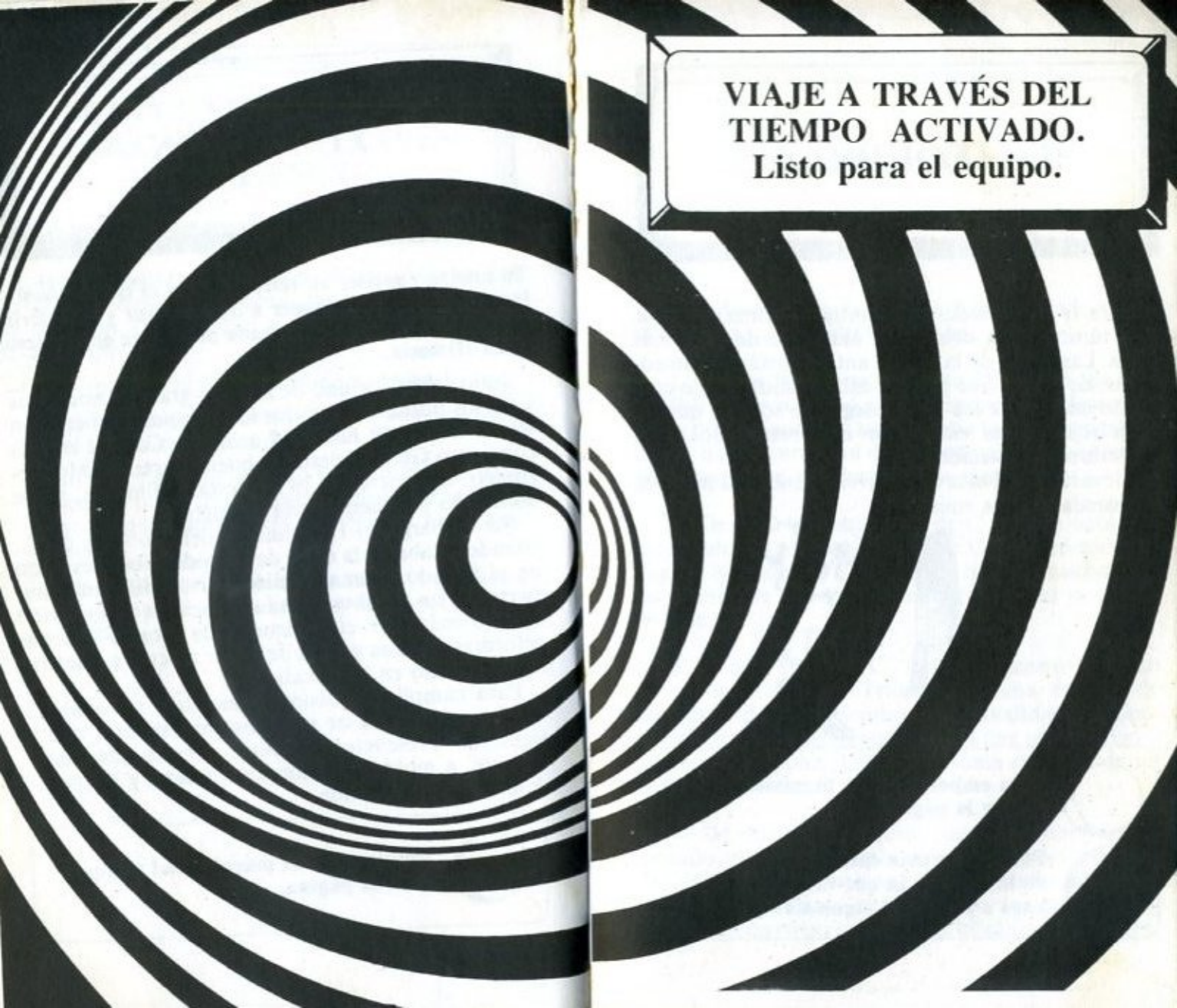
Sin embargo, el 15 de marzo del año 44 a. de C., cuando estaba en la cima de su poder, fue asesinado en el Senado. Roma perdió a su caudillo más importante, un hombre cuya influencia ha sobrevivido mucho más que el esplendor de Roma. Muchas reformas sociales y leyes de César afectan a nuestras vidas incluso en la actualidad.

Para cumplir tu misión, tienes que retroceder a los tiempos de César y de los emperadores que le siguieron. Presenciarás acontecimientos que contribuyeron a moldear el Imperio romano y otros que determinaron su caída.



Para activar la máquina del tiempo,  
pasa la página.





**VIAJE A TRAVÉS DEL  
TIEMPO ACTIVADO.**  
Listo para el equipo.



## EQUIPO

Para ir a la moda de la antigua Roma, llevarás una túnica corta debajo de una capa de lana más larga. Las calles de la Roma antigua están pavimentadas, de modo que puedes calzar sandalias de cuero sin ensuciarte los pies. Asegúrate sólo de que no sean rojas, pues este color está reservado a los miembros del Senado.

Llevarás una bolsa de *sestercios*, que es la moneda empleada por los romanos.



Para empezar ahora tu misión,  
pasa a la página 1.



Para saber más cosas acerca  
de la época a la que vas a viajar,  
pasa a la página siguiente.

## BANCO DE DATOS

Estos datos sobre la antigua Roma y Julio César te ayudarán a cumplir tu misión.

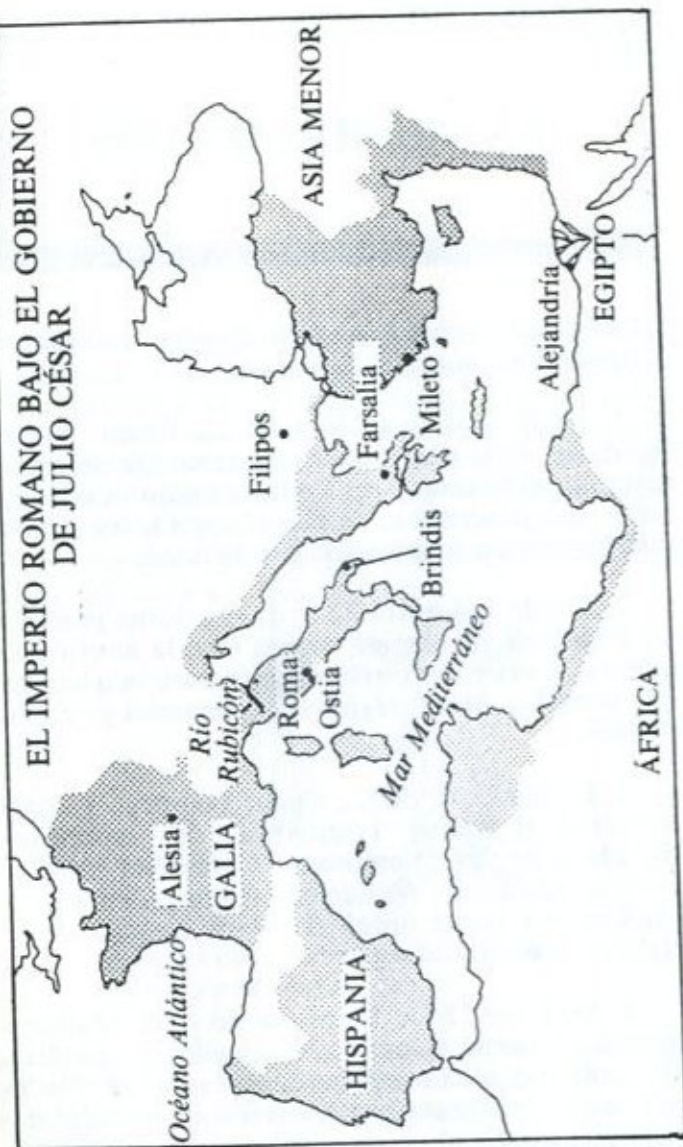
1. Desde 508 hasta 30 a. de C., Roma fue una república, en la que el poder supremo era desempeñado por el Senado y los Comitia (asambleas populares), que gobernaban de acuerdo con la ley y cuyos miembros eran nombrados por elección.

2. Desde 145 hasta 30 a. de C., Roma pasó por un estado de revolución social. Con la anexión de nuevos y extensos territorios, fueron muchos los que pensaron que el régimen republicano ya no era posible.

3. El año 60 a. de C., César, Pompeyo y Craso formaron el Primer Triunvirato, una especie de dictadura de tres miembros. Su finalidad era oponerse a toda ley del Senado con la que no estuviesen conformes y poner orden en Roma después de un siglo de revueltas.

4. De joven, Julio César fue un hombre desenfrenado, temerario, ambicioso, y *playboy* notorio. Sin embargo, al contraer nuevas responsabilidades militares y políticas, experimentó una transformación y se convirtió en un gran caudillo y estadista.

# EL IMPERIO ROMANO BAJO EL GOBIERNO DE JULIO CÉSAR



5. Las conquistas de Galia (que es la Francia actual), España y África salvaron a César del borde de la ruina y le elevaron al cenit de la fama, la riqueza y el poder. Sus victorias aportaron también grandes cantidades de dinero al tesoro público romano.

6. Durante siglos, los ejércitos tenían prohibida la entrada en la ciudad de Roma. Se temía que, en caso de un golpe militar, los soldados ayudarían a sus generales, ya que a éstos, y no al Imperio, debían su paga y su fortuna. Muchas de las legiones fieles a César estaban constituidas por soldados galos, no romanos.

7. Desde el año 59 a. de C., que fue cuando César ejerció su primer Consulado, sus enemigos políticos le habían señalado para la proscripción. Los políticos podían hacer que sus enemigos fuesen declarados fuera de la ley y condenados a muerte o al destierro sin pruebas y sin previo juicio. Mientras César se mantuviese en su cargo o ejerciese el mando, sería protegido. Pero, como simple ciudadano, podía ser proscrito y condenado a muerte.

8. César y Pompeyo, divididos por las intrigas políticas, se enemistaron. En el año 48 a. de C., César derrotó a Pompeyo en la batalla de Farsalia. La guerra civil provino de la rivalidad entre los ejércitos de los dos hombres más fuertes de Roma.

9. Durante muchos decenios, antes de la guerra civil entre Pompeyo y César, el Senado, en su mayoría aristocrático, se había mostrado ineficaz y corrompido. Se podían comprar votos y ejércitos. Muchos estadistas romanos estaban convencidos de que se necesitaba un guía o un dictador para restablecer el orden en Roma.



10. En Egipto, César ayudó a devolver el trono a la desterrada reina Cleopatra. Se enamoraron y él la llevó consigo a Roma. Esto desagradó a muchos romanos, que temían que César trasladase la sede del poder de Roma a Egipto.

11. En 45 a. de C., muchos aristócratas y miembros influyentes del Senado temían perder sus riquezas y su poder si se introducían demasiadas reformas sociales. También temían que se instaurase una monarquía, porque, si se daba a alguien un poder absoluto, se verían restringidos su poder e influencia.

12. Marco Bruto, conocido como uno de los hombres más virtuosos de Roma, era íntimo amigo y aliado de César. Incluso se rumoreaba que era hijo suyo.

13. El poder de Cayo Casio sólo era inferior al de César. Su envidia hacia César pudo más que su deber para con Roma.

14. El sobrino nieto e hijo adoptivo de César, Octavio, más tarde llamado Augusto, se convirtió en emperador de Roma después de la muerte de César. Octavio terminó muchas de las reformas que su tío había querido realizar. Dedicó el templo de Marte Ultor a Julio César y depositó la espada de éste en el altar.

15. En el año 64 d. de C., siendo emperador Nerón, el último de los Césares, la mayor parte del centro de la ciudad de Roma ardió y tuvo que ser reconstruido.

## CRONOLOGÍA

100 a. de C.: Nacimiento de Julio César.

60 a. de C.: Primer Triunvirato.

58 a. de C.: Liberación de Galia; César, nombra-  
do gobernador.

52 a. de C.: Victoria de César en Alesia.

49 a. de C.: César cruza el Rubicón.

48 a. de C.: Victoria de César sobre Pompeyo en  
Farsalia.

46 a. de C.: César es elegido dictador por diez  
años.

44 a. de C.: Muerte de Julio César.

29 a. de C.: Regreso de Octavio a Roma.

27 a. de C.: El Senado da el nombre de Augusto a  
Octavio.

2 d. de C.: Consagración del templo de Marte  
Ultor a César.

37 d. de C.: Calígula se convierte en emperador.

54 d. de C.: Nerón sube al trono como emperador.  
Es el último de los Césares.

64 d. de C.: Roma es destruida por el fuego.

**BANCO DE DATOS AGOTADO.  
GIRA LA PÁGINA PARA  
EMPEZAR LA MISIÓN.**



Cuando aparezca este símbolo  
no olvides que, para orientarte,  
puedes consultar la lista de datos  
que hay al final de este libro.

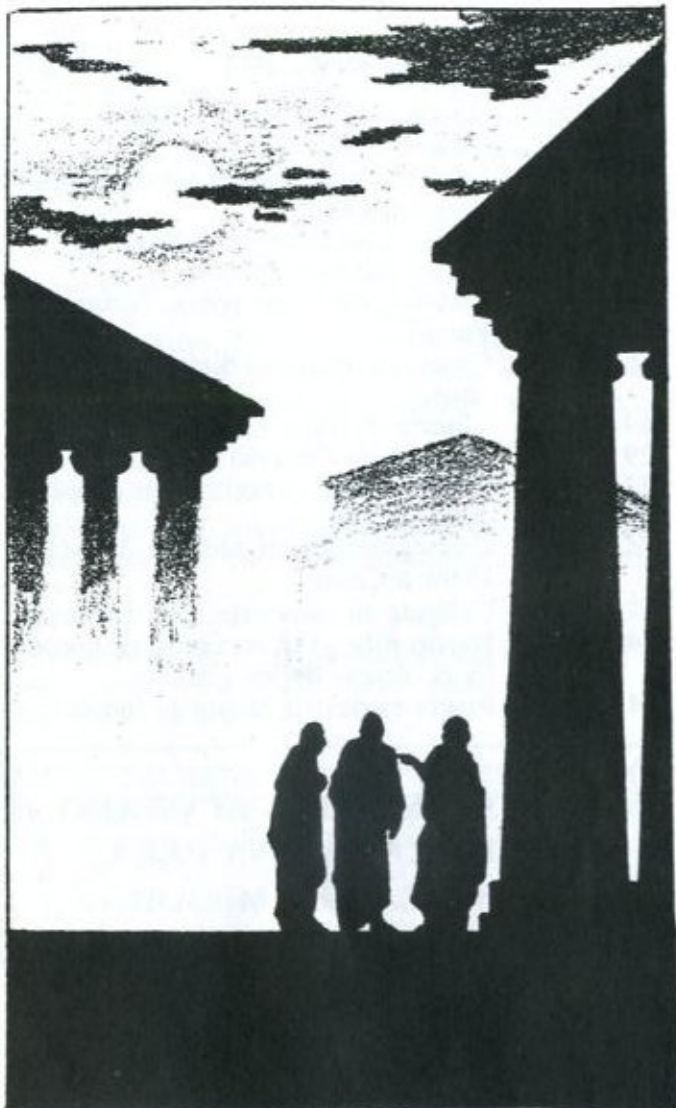




ESTÁS en una calle desierta de la antigua Roma. Es una húmeda noche invernal de primeros de marzo del año 44 a. de C. Oyes a lo lejos el ruido de ruedas sobre el pavimento. Aunque la oscuridad es grande, la ciudad está misteriosamente animada por el estrépito del tráfico. La calle se halla iluminada sólo por la luna llena. Echas a andar hacia la zona de más bullicio, cuando oyes unas voces que murmuran en voz baja, al amparo de los aullidos del viento. Las palabras que escuchas hacen que te detengas en seco.

—Hay que matarlo pronto.

Ves a tres hombres agrupados debajo de una cercana columnata de mármol. Ocultándote para que



nadie te vea, te acercas al grupo para oír con más claridad.

—El quince de este mes; no más tarde —dice uno de los hombres.

—¿En los idus? Pero ¿por qué? —pregunta otro.

—¿No has oído decir que piensa proclamarse emperador? —replica el primero.

—Eso no es más que chismorreó, Casio.

—La amistad te ciega, Bruto. ¿No ha andado ya por ahí luciendo el ropaje púrpura de los reyes?

El hombre llamado Bruto no replica.

—¿Y no lleva una corona de laurel en la cabeza? —pregunta el tercer hombre.

—Sólo lo hace para disimular su calvicie, Trebonio —responde Bruto.

—Sí, ¡y la diadema real la disimularía todavía más!

—La rechazó dos veces cuando se la ofreció Marco Antonio —arguye Bruto.

—¡E hizo que la negativa se inscribiese debidamente en los archivos del Senado! ¿No ves lo que hay detrás de todo esto, a pesar de lo mucho que le aprecias? —pregunta Casio—. Debes unírte a nosotros, Bruto. Él se burla de tu fidelidad.

—Nos perdonó en Farsalia, Casio, cuando hicimos nuestra la causa de Pompeyo.

—Y ahora piensa gobernarnos a todos. Nadie puede tener tanto poder.

¡Te das cuenta de que están hablando de *Julio César*! ¡Están conspirando para matarle!

En ese momento, el viento agita tu capa a la vista de los tres conspiradores.

—¿Quién anda ahí? —pregunta Trebonio. Das media vuelta y echas a correr.

—¡Agarrad a ese joven! —grita Casio.

—¡Será mejor que nos dispersemos enseguida! —dice Bruto a los otros dos.

—¡Alto! —ordena Casio—. ¡Identificate!

¡Pero tú no te atreves a detenerte!



Pasa a la página 6.





# H

AS pasado todo el día trabajando en la biblioteca de César. Éste y su esposa, Calpurnia, deben de cenar fuera de casa esta noche, pues él no ha regresado y ella está saliendo ahora. Lleva un elegante vestido verde pálido, de seda, ribeteado con hilo de oro. Luce collar y pendientes de oro, haciendo juego, y lleva los cabellos cuidadosamente trenzados sobre la cabeza.

Tú y el padre de Silvio volvéis a la casa de éste, acompañados de un criado. Darío te explica:

—La ciudad es bastante segura durante el día, pero no te atrevas nunca a salir solo de noche.

Silvio y su familia no viven en un gran palacio lleno de oro y plata, sino en un modesto pero cómodo piso, llamado *insula*, y comen en vajilla de loza. Las mesas de madera son sólidas pero vulgares. Has observado que las mesas de César son de una rara madera de limonero con incrustaciones y con patas de precioso marfil.

Una ventana de la casa de Silvio da a la calle; las demás están *pintadas* en las paredes para que *parezcan* ventanas. Tiene menos mármol y más piedra que el *domus* de César. Pero dispone de un acogedor patio y se escuchan muchas risas entre la madre y las hermanas de Silvio.

Después de cenar, Silvio comenta:

—Mañana es fiesta. Será el primer día que me afeitaré. Después, ofreceré los pelos de mi barba a Júpiter. —Te muestra un cofrecillo de plata, regalo de sus padres para celebrar el acontecimiento—. Entonces iremos a ver los juegos de los gladiadores. Toda la ciudad estará allí..., incluso César.

Tú estás excitado, pero también un poco reacio; Silvio te ha dicho que los combates son a muerte... ¡lo que no corresponde precisamente a tu idea de unos juegos! Sin embargo, has visto poco de Roma a la luz del día, y tal vez te llevará Silvio a dar una vuelta.

“¿Y mi misión?”, te preguntas. Bueno, Silvio ha dicho que César estará en los juegos. Tal vez tendrás ocasión de conocerle. Pero ¿llevará su espada al circo? Tal vez deberías retroceder y conocer a César en su juventud. Cuando era joven, debía luchar en más batallas que ahora... y llevar su espada más a menudo.



**Te quedas con Silvio y vas mañana al circo.**  
Pasa a la página 26.



**Retrocedes al año 80 a. de C.**  
Pasa a la página 30.





L

A luz de la luna te guía

hasta el imponente Foro romano. El viento se calma y el majestuoso edificio del Senado queda envuelto en un misterioso silencio; la súbita quietud hace que resuenen tus pisadas.

Entonces oyes una voz.

—Padre, ¿eres tú? —pregunta nerviosamente un muchacho, saliendo de la sombra.

Lleva túnica y sandalias como tú. Unos finos rizos negros orlan su cara y sus facciones.

Te detienes y tu corazón redobla como un tambor al acercarse el muchacho.

Éste se tranquiliza cuando ve que eres de su misma edad.

—Espero no haberte asustado —te dice—. Vengo a reunirme con mi padre. Me llamo Silvio Flavio Lucio. ¿Cómo te llamas tú?

Se lo dices, y él te pregunta:

—¿Qué vienes a hacer aquí a estas horas? La ciudad es peligrosa de noche. Yo he venido solo porque mi criado se puso enfermo y le envié a casa.

Vacilas y después respondes:

—Yo... me he extraviado. Soy nuevo en la ciudad.

—¡Silvio! ¡Ah, estás ahí! —grita una voz amable y cariñosa.



Un hombre alto y de cabellos grises, envuelto en una capa larga, se reúne con vosotros.

—¡Padre! —exclama Silvio, y corre a abrazar al hombre.

Te presenta a Darío Flavio Lucio y, antes de que te des cuenta, te han invitado a cenar en su casa.

Durante el trayecto, piensas en el complot que has escuchado. ¿Cómo debes emplear esta información? Te gustaría avisar a César, pero sabes que las reglas del viaje a través del tiempo no te lo permiten. Tal vez podrías consultar a alguien que se hallase cerca de los que están en el poder.

Te estás interrogando sobre si Darío Flavio Lucio es amigo o enemigo de Julio César, cuando Silvio te pregunta:

—¿Qué vas a hacer en Roma?

—Bueno —contestas, pensando rápidamente—, estoy buscando trabajo.

El padre de Silvio interviene:

—Estoy buscando un ayudante. ¿Sabes leer y escribir?

Le dices que sí.

—¡Estupendo! Soy secretario de César y necesito alguien que copie y archive lo que me dicta.

¡Trabajar para Julio César! Procuras no mostrarte demasiado entusiasmado cuando comentas:

—Parece un trabajo excelente.

—Bien —dice el padre de Silvio—. Puedes empezar mañana. Mientras tanto, serás nuestro invitado.

Entráis los tres en su casa. ¡Apenas si puedes esperar hasta mañana!

Al día siguiente, acompaña a Darío Flavio a la casa de César en la cima del Palatino. La magnífica villa tiene hermosas pinturas murales en las paredes y suelos de mosaico de colores.

César no está en casa y Darío te muestra la mansión antes de empezar el trabajo. Ves, en el interior, un patio descubierto y una columnata.

—Esto es el peristilo —dice Darío—. Ven y te mostraré el atrio.

Entráis en una enorme estancia. Hay mucha luz, que penetra por una abertura cuadrada en el techo. ¡Nunca habías visto una casa tan grande!

En la biblioteca en la que tendrás que trabajar hay estantes llenos de pergaminos. Darío te encarga que los clasifiques por materias. En muchos pergaminos se refieren las campañas militares de César. Te gustaría leer *La guerra de las Galias*, historia escrita por César; así podrías saber más de él y, si continuas aquí, encontrar su espada en el *domus*. Desde luego, Cesar debió de usar su espada predilecta para conquistar la tierra que es ahora Francia. Tal vez deberías ir allí. ¿Te quedas aquí o retrocedes en el tiempo hasta la más importante campaña de César en Galia?



Vas a Galia en el año 52 a. de C.  
Pasa a la página 18.



Te quedas en Roma,  
en el año 44 a. de C.  
Pasa a la página 4.





E

En la tarde del octavo día de batalla. Increíblemente, los soldados romanos han resistido los ataques, de una parte, de 250.000 hombres de refuerzo, y de otra, de Vercingétorix, que ha lanzado sus tropas día y noche desde el interior de la ciudad amurallada de Alesia.

Subes a la cima de la fortificación de tierra. El foso está lleno de cadáveres de guerreros galos. Oyes los gemidos de dolor de los heridos, pero pocos de ellos son romanos.

Vuelves a bajar y miras a tu alrededor, buscando a César o a Scriptus. Encuentras a Scriptus vendando el brazo sangrante de un soldado.

—¿Dónde estabas? —te pregunta—. ¡Creía que te habían matado!

—No... Conseguí salvarme —respondes rápidamente—. ¿Y César? ¿Está bien?

—Ese hombre no deja nunca de sorprenderme. Parece que jamás duerme. No es extraño que los soldados le sean tan fieles.

Estás a punto de asentir, cuando ves a César que camina entre sus legionarios, seguido de un grupo de centuriones. Corres hacia ellos.

—Las tropas de refuerzo han perdido toda su energía —oyes que dice César—. No pueden competir con nuestra superior disciplina.

En ese momento, un chirrido se clava en tus oídos. Las puertas de Alesia se han abierto, y Vercingétorix se lanza al ataque al frente de lo que queda de su ejército.

César levanta su espada y desciende al campo de batalla. Le sigues, pisándole los talones.

—Batallones, al ataque..., ¡al ataque! —grita César.

La primera línea del círculo interior salta sobre los cadáveres del foso y, manteniendo unidos los escudos, avanza en dirección a los galos que atacan.

—¡Batallones, dividíos, en formaciones de triple línea!

Ves que la línea única se convierte en tres, de cien hombres cada una. Las líneas avanzan, sembrando el pánico entre los galos. Chocan las espadas a tu alrededor.

¡Zas! Una flecha zumba sobre tu cabeza y no te alcanza por muy poco. Enfrente tuyo, Vercingétorix está luchando furiosamente. Pero, bajo el empuje de las legiones romanas, el rey galo y sus guerreros se ven obligados a retirarse dentro del recinto de la ciudad.

Las puertas se cierran con sordo estrépito y, por primera vez en varias semanas, dejan de oírse los chasquidos de las espadas.

Los legionarios curan a sus heridos. Los aguadores van de un lado a otro con sus cubos. Tú tomas la pequeña taza de metal y bebes tu primer trago de agua en todo el día.

Incluso César comparte el cubo con sus hombres. Se quita lentamente el casco y, vertiendo un poco de agua en la palma de una mano, se lava la cara manchada de sangre y polvo.

Algo te llama la atención. Inmediatamente, gritas:

—¡César! ¡Cuidado!



Un galo herido, que yacía en el suelo detrás de César, se ha puesto de rodillas y, haciendo un último esfuerzo, blande la espada contra la cabeza descubierta de César.

César gira en redondo y, con su propia espada, desvía a un lado la del hombre. El galo muere a sus pies.

Durante un momento, César contempla el cadáver. Después te mira.

—Te debo la vida, mi joven amigo —dice afablemente, y apoya una mano en tu hombro. Por primera vez, ves fatiga en sus ojos—. No olvidaré esto —continúa César—. ¿Cómo puedo recompensarte?

Piensas en tu misión. Puedes retroceder y avanzar en el tiempo. Pero, cuando hayas saltado, necesitarás algo que te permita entrar en lugares a los que sólo César puede ir.

—Si es posible, me gustaría tener un salvoconducto que me permitiese ir a cualquier parte del Imperio —dices.

—Te daré un diploma con mi sello. Con él podrás viajar adonde quieras. Has sido de gran ayuda para Scriptus y ambos te estamos agradecidos.

En aquel preciso instante, se abren las puertas de Alesia. Aparece una figura solitaria. Es Vercingétorix. Lleva el casco bajo el brazo y levanta la cabeza. Cuando llega donde estáis vosotros dos, deja en silencio sus armas a los pies de César.

Una guardia armada se lleva al rey galo. Tú acompañas a César a su tienda. Allí escribes tu salvoconducto, te lo da y dice:

—Y ahora, necesito unos momentos de descanso.

Le das las gracias, guardas el diploma debajo de tu túnica y sales de la tienda.

Piensas en las últimas tres semanas. El ejército de

César ha convertido la derrota en victoria. Su espada ha triunfado y cambiado el curso de la Historia. Esto te recuerda tu misión y el complot que se está fraguando contra él. Puedes buscar un lugar solitario y viajar a otro acontecimiento de la vida de César. O puedes adelantarte en el tiempo y tratar de hablar con Bruto.



**Saltas al Rubicón en 49 a. de C.**  
Pasa a la página 21.



**Encuentras a Bruto en 44 a. de C.**  
Pasa a la página 38.



E

N el curso de las dos semanas siguientes, los hombres de César construyeron un segundo y más largo muro exterior para resistir a los refuerzos de Vercingétorix. Miles de bravos soldados romanos están ahora repartidos en dos muros almenados concéntricos alrededor de la ciudad amurallada de Alesia.

¡Te das cuenta de que aquí no hay un lugar donde esconderse!

Mencionas esta circunstancia al hombre que está junto a ti, disimulando, desde luego, tu preocupación.

—Bueno..., ¡sólo tendremos que luchar más duro! —responde el curtido veterano—. Nuestro César nos conoce bien. Hemos estado en dificultades en ocasiones anteriores, y probablemente volveremos a estarlo. Pero yo le seguiría a él antes que a cualquier otro.

Al hacerse de noche sin señales del enemigo, empiezas a inquietarte. Pasas cuidadosamente por encima de las piernas de los soldados que yacen en el suelo, agotados después de tanto cavar. Sin embargo, pocos pueden dormir. Tal vez se imaginan, como tú, lo que les espera.

Encuentras a Scriptus, que está acurrucado en la oscuridad. Te apoyas en él y tratas de dormir.

¿Qué es eso? Te incorporas sobresaltado. ¡Estabas soñando que iba a arrollarte un tren! ¡Pero aquí no hay trenes! Sin embargo, estás despierto... ¡y el ruido que parece de tren es aún más fuerte!

Entonces adviertes que el "tren" es un mar de piernas que golpean el suelo humedecido por el rocío. Ya despierto del todo, te pones en pie y tiras de Scriptus. Ahora puedes ver más claramente, y lo que ves te llena de temor: ¡miles y miles de hombres que avanzan sobre el campamento!

Todos los soldados están en pie. Se están abrochando la coraza, poniéndose el casco y colocándose en formación de combate.

César, magnífico en su armadura de bronce y su capa escarlata, habla:

—¡Camaradas! ¡Amigos soldados! ¡Aprestaos a la lucha! ¡Por Roma!

Desenvaina la espada. Ahí está..., pero ¿es la *misma* que tú buscas?

¡Zasss! ¡Buuuum! Una primera ráfaga de lanzas y piedras arrojadas con honda choca contra los apretados escudos de los romanos. Prorrumpiendo en fuertes gritos, la horda de invasores galos avanza furiosamente, en oleadas humanas, contra los anillos exterior e interior. Ahora se han abierto las puertas de Alesia y Vercingétorix y sus tropas están atacando el anillo interior con toda su fuerza.

Cumpliendo una orden, la doble pared de soldados romanos hince en el suelo la rodilla. Pelotones de lanceros, arqueros y honderos se colocan detrás y arrojan sus proyectiles con mortífera puntería contra los vociferantes galos, que gatean para salir de las profundas zanjias por ambos lados.





—Si podemos resistir una semana, serán nuestros —dice César a sus hombres—. Entonces habrán agotado sus provisiones.

—Si —admite un soldado—, pero ¡también las habremos agotado nosotros!

No sabes si *tú* podrás aguantar una semana. Ves una gran torre de asedio que ha sido volcada para que haga las veces de barricada. Cuando nadie te mira, te metes en su interior y saltas.



Avanzas siete días.  
Pasa a la página 10.





M

ARZO del año 52 a. de C. Estás en un campamento romano delante de la amurallada ciudad gala de Alesia.

Oyes un estruendo y te vuelves rápidamente. Cientos de pies marchan sobre la tierra todavía cubierta de escarcha. Una voz estridente grita unas órdenes.

—Escuadrones, dividíos en cuadros... ¡Dividíos!

Ves las hileras de hombres con casco y coraza, que se juntan y forman un cuadro impenetrable. Sus escudos, que cubren todo el cuerpo, se unen y reflejan vagamente la luz de la aurora. Cientos de hombres se mueven como uno solo, como una máquina increíble y bien lubricada.

¡Pam! Has recibido un golpe que te hace caer de espaldas. Miras y ves dos furiosos ojos castaños debajo de un casco empenachado.

—¿Qué estás haciendo aquí, en medio de la instrucción? —ruge el hombre—. No te quedes boquiabierto y échate a un lado para que no te pisoteen.

De momento, no sabes qué decir. De pronto, el hombre se quita el casco y ves una cara enrojecida y sudorosa.

—César —dice un soldado, agarrándote bruscamente de un brazo—, este jovencito debe de haberse infiltrado en el campamento.

—Bueno —te urge César—, ¡contesta la pregunta! ¿Qué estás haciendo aquí?

—En realidad, señor —dices, improvisando—, he venido a ver si vuestro escribiente necesita un ayudante.

—¡Pues no puedes ser más oportuno! Mi escribiente trabaja con la rapidez de una tortuga. La presencia de sangre joven puede que le anime un poco. Ve a mi tienda, la que tiene la bandera púrpura y los estandartes de bronce de Roma. Dile a Scriptus Sempronius que te envío yo.

Te sonríe.

—Y recuerda, jovencito, que debes tener los ojos muy abiertos. ¡Te va la vida en ello!

Se pone el casco y, con un revuelo de su capa, se vuelve hacia los hombres que hacen la instrucción.

Deslizándote detrás de los soldados que marchan, llegas a la zona fortificada donde están las tiendas. El límite del campamento está protegido por una pared de turba de doce pies de altura, frente a la ciudad amurallada de Alesia. Te encaramas a ella para mirar por encima del borde. A tus pies, ves un foso lleno de agua. Más allá, hay una valla de ramas entrelazadas y una serie de hoyos circulares. ¡Los hoyos están llenos de afiladas estacas!

Bajas y te encaminas a la tienda de César. Está abierta. En el interior, encuentras a un hombre sentado en un taburete, que está copiando palabras en un rollo de pergamino.

—Esto no puede ser —murmura para sí—. Ese hombre espera que *todos* tengamos su energía. ¡Y no la tienen ni *diez* juntos!

—Hola —le dices—. ¿Eres Scriptus Sempronius? Me han dicho que tengo que ayudarte.

—¡Oh, no! ¡Otro joven lleno de energía, no! —Pero,

de repente, sonríe—. Bueno, tal vez puedas serme útil. Toma, veamos cómo copias estas notas.

Has copiado varias páginas cuando, de pronto, oyes el ruido de unos cascos de caballo. Sales corriendo y ves que César y docenas de legionarios rodean a un jinete que acaba de desmontar. Te abres paso entre los soldados hasta que ves al jinete. Está ensangrentado y apenas si puede hablar. Desenrolla un pequeño pergamino de la punta de su lanza.

César lo lee en voz alta:

—En toda Galia, se han reunido doscientos cincuenta mil hombres que vienen en ayuda de Vercingétorix, el cual se ha refugiado en la ciudad de Alesia.

Los soldados guardan silencio. Durante un instante, también César se calla. Después, parece recuperar rápidamente toda su energía.

—Bueno, amigos soldados. Tal vez nosotros no seamos más que treinta mil, pero, cambiando la estrategia, ¡derrotaremos a nuestro enemigo Vercingétorix y las tribus rebeldes!

¡Doscientos cincuenta mil soldados enemigos! ¿Qué piensa hacer César? ¡Tienes que quedarte para averiguarlo!



Pasa a la página 14.



E

s el 10 de enero del año 49 a. de C., a una hora muy avanzada de la tarde. Estás en medio de un campamento militar romano en el sur de Galia. Una fría lluvia de invierno te cala hasta los huesos. El cielo resplandece con cegadores relámpagos y el suelo parece temblar bajo tus pies por el estruendo de los truenos.

A tu alrededor, los soldados romanos forman pequeños grupos. Oyes retazos confusos de conversación entre los estampidos de los truenos.

—Es la primera vez que he visto a César gastando tanto tiempo con los augures —dice un canoso legionario.

—Sí; pero mira: los relámpagos van de derecha a izquierda. ¡No es un buen presagio!

—Es como si tratase de apaciguar a los dioses porque sabe que lo que hace es contra su voluntad —comenta un soldado joven.

—Va más contra los senadores y sus leyes que contra los dioses. César es gobernador de Galia. Si entra en Italia con sus legiones, se pondrá fuera de la ley. Si me lo preguntas, te diré que el Senado teme que nosotros ayudemos a César a barrer a todos ellos. ¿Y sabes una cosa? ¡Creo que tienen razón!



—Ellos no se preocupan de nosotros. ¡Y César sí!

De pronto, los hombres te ven plantado cerca de ellos. Interrumpen bruscamente su conversación.

—¿Qué quieres, jovencito? ¿No tienes nada mejor que hacer que andar por ahí, escuchando lo que dicen los mayores?

—Estoy buscando a César —dices.

Un legionario señala en dirección a la tienda de César. La localizas, pero ni César ni Scriptus están dentro. Ves que se encuentran a la orilla del río que flanquea el campamento. Corres hacia allí y te acercas por detrás, para tirar de la manga a Scriptus. Éste se vuelve y sus ojos se iluminan.

—¡Por Júpiter, mira quién está aquí! ¿Dónde te habías metido?

—He estado viajando —contestas rápidamente.

—Ciertamente, apareces cuando menos se te espera —dice César—. Me alegro de verte. Y sé que Scriptus se alegra también.

Pero sus ojos se apartan rápidamente de ti para contemplar la lejanía, al otro lado del río.

—No podrías creer lo que han sido los últimos años —dice Scriptus, llevándote aparte—. Amaneciendo y haciéndose de noche. Sucediéndose los días, de un modo que parecía interminable.

Entonces suenan las trompetas. Masas de soldados rodean a César y a sus centuriones en la ribera del pequeño río. César alza las manos para pedir silencio.

—*Commilitones...*, ¡amigos soldados! Siempre he sido sincero con vosotros. No voy a ocultaros ahora la verdad. No sé lo que nos esperará cuando cruce-mos el Rubicón. Además, debo deciros que nos hemos quedado sin dinero. No tengo nada con qué pagaros.



Se hace un silencio momentáneo. Después, se alza una voz de entre la multitud, que dice:

—Cesar, siempre has estado con nosotros. ¡Ahora nos toca a nosotros estar contigo!

El que ha hablado, que es el viejo legionario al que oíste antes, se adelanta entre la muchedumbre. Busca debajo de su túnica y saca una bolsa de dinero, que pone a los pies de César. Al cabo de unos minutos, aquella única bolsa se ha convertido en un pequeño montón. Tú añades un puñado de tus propios *sestercios* y retrocedes con los demás.

Los ojos de César se llenan de lágrimas. Apoya una mano en la empuñadura de su espada. Después habla lentamente:

—Amigos soldados..., os doy las gracias de todo corazón. Adelante, ahora ya podemos luchar..., ¡la suerte está echada!

¡Aquel riachuelo debe de ser el Rubicón!

—Scriptus —dices, volviéndote hacia éste—, algunos soldados comentan que, si César cruza el Rubicón, quebrantará la ley de Roma y declarará la guerra al Estado.

—No, mi joven amigo. Puede ser todo lo contrario. La ley de Roma y de la República, tal como la conocemos, ¡nunca volverá a ser la misma!

Te sientes conmovido por lo que acabas de ver, pero tienes que continuar tu misión. César lleva colgada la espada del cinto. Tienes que saber lo que será de ella más tarde.

Puedes saltar a Farsalia, donde César luchó contra Pompeyo, para ver si entonces lleva su espada. O viajar a los tiempos en que César llevó a Cleopatra a Roma..., donde tal vez tendrá que defenderla con su espada. Desde luego, también puedes saltar a la noche anterior a los idus de marzo para ver si

César está enterado del complot fraguado contra él... y, en este caso, si tiene la espada al alcance de su mano.



**Avanzas en el tiempo hasta Farsalia, en 48 a. de C.  
Pasa a la página 50.**



**Avanzas en el tiempo para encontrar a Cleopatra en Roma, en 47 a. de C.  
Pasa a la página 52.**



**Avanzas en el tiempo hasta el 14 de marzo de 44 a. de C.  
Pasa a la página 65.**





# M

IENTRAS carros y carretas pasan por las estrechas y congestionadas calles, y los carreteros se increpan en el atestado tráfico nocturno, tú yaces despierto en la cama, en la casa de Silvio, preguntándote qué tienes que hacer con respecto al complot del que te has enterado. Amanece antes de que hayas cerrado los ojos, pero Silvio te apremia ya para que te levantes.

Cuando entras en el atrio, Silvio está vestido y dispuesto a salir de casa. Lleva su estuche de plata y se detiene para besar a su madre. Ésta distribuye las tareas entre los criados, para la celebración, que tendrá lugar por la noche, del primer afeitado de Silvio.

—No comáis demasiado por el camino —os dice, cuando os marcháis—. Esta noche tenemos un banquete.

Silvio te conduce a la calle. Apenas si se ha levantado el sol, pero ya discurren multitudes por las calles. Las tiendas están abiertas. Agradables olores de salchichas calientes y de pan recién cocido se mezclan con el hedor de la basura que no ha sido retirada durante la noche. Dos veces estás a punto de perder a Silvio entre la vocinglera y atropellada muchedumbre.

Por fin llegáis a la barbería, donde Silvio va a ser afeitado por primera vez. Os halláis en la planta baja de una casa de cinco plantas.

Apartas la mirada de la navaja del barbero, que es de hierro y no parece muy afilada. Humedece la cara de Silvio sólo con agua, sin jabón. Tu amigo no dice nada, pero cuando ha terminado el ritual, lanza un profundo suspiro de alivio... y se enjuga los cortes producidos por el romo instrumento.

Los pelillos son depositados en el cofrecillo de plata, y dais un rodeo para ir al templo de Júpiter, donde Silvio ofrenda su primer afeitado. Después continuáis hacia el circo.

—Nos hemos perdido el espectáculo de los tigres y los domadores —dice Silvio—. Y la lucha entre el búfalo y el elefante, que ha sido más temprano.

—¿Nos hemos perdido también a César? —preguntas a Silvio.

—Tal vez sí —dice éste—. No le veo por ninguna parte.

Pero *no os habéis* perdido las luchas entre gladiadores y leones, panteras y leopardos. Es cierto que aquellos hombres son delincuentes convictos y están armados con venablos y teas encendidas, y algunos llevan incluso arcos y lanzas. Sin embargo, hay algo en este “deporte” que te repugna.

—¡Están matando a los animales sólo como diversión! —protestas.

—Sí —reconoce Silvio—; pero, si no lo hacen, serán los animales los que matarán a los hombres.

Un gladiador emplea una capa roja para llamar a un toro y a punto está de ser hecho trizas cuando la fiera arremete contra él. El hombre siguiente lucha contra un león, que lo arroja al aire como un muñeco para caer luego al suelo.

¡No puedes seguir viendo aquello! Desvías la mirada del sangriento espectáculo y contemplas la masa de ansiosos espectadores.



De pronto, ves un leopardo..., ¡que no está en la arena! Debe de haberse escapado de su jaula en los sótanos, ¡y ha subido a las gradas! Los espectadores gritan, horrorizados. El pobre animal parece tan asustado de la multitud, como ésta lo está de él.

Te sientes empujado por la aterrorizada muchedumbre y, de pronto, ¡te encuentras en el camino del leopardo! Retrocedes lentamente. Te vuelves y ves la boca de un oscuro pasadizo, donde esperas que no haya otros animales acechando.

Lo más de prisa que puedes, te internas en el pasadizo... ¡y saltas!



Pasa rápidamente a la página 32.





**E**STÁS en medio de una calle bulliciosa, a una hora avanzada de una noche del año 80 a. de C. No hay luna, y unos extraños gritos y ruidos te inducen a pensar que están robando a alguien en alguna parte o que se están produciendo riñas en toda la ciudad.

Un grupo de jóvenes pasa corriendo junto a ti. Uno de ellos, en su prisa, choca contra ti y te derriba.

—¡Mira por dónde vas! —te grita, furioso.

Por su aliento, puedes asegurar que ha bebido demasiado vino y está borracho.

—No..., no lo hice a propósito —dices, tratando de levantarte en la oscuridad.

—¡No importa! ¡El Senado condena a muerte a la gente por mucho menos! Cuando yo sea cónsul, ¡tendrás que medir tus pasos!

Él y sus amigos ríen la chanza. Comprendes que no merece la pena recordarle que ha sido *él* quien ha tropezado contigo.

—Vamos, Cayo —interviene uno de sus amigos—, estás asustando a este chiquillo.

—Deberías estar durmiendo en tu casa —dice el que ha chocado contigo—. Habrías podido tropezar con un asesino en vez de hacerlo con un César.

Y se ríe de nuevo.

—¡Vámonos ya! —apremia uno de sus amigos—. Prometiste que estaríamos en Ostia antes del amanecer.

—Así es —responde César—. Está bien. Vayamos a Ostia. Pasaremos revista a mi flota y brindaremos cuando salga el sol.

Los jaraneros se olvidan de ti y siguen su camino.

¿Puede ser *éste* el mismo Julio César de tu misión? ¿Va a mandar una flota?

Será mejor que lo averigües. César y sus amigos pueden ir a caballo hasta Ostia. Tú puedes saltar hasta ese puerto. Pero ¿por qué no avanzas en el tiempo para ver si tendrá realmente una flota propia?



**Avanzas en el tiempo hasta Ostia en 78 a. de C.  
Pasa a la página 35.**



# H

AS saltado demasiado de prisa y has ido a parar a una cámara subterránea. Oyes los rugidos de una muchedumbre.

—¿En qué lugar estoy? —preguntas a un hombre que está afilando una espada.

—¿Eh? En el Coliseo... ¿Dónde si no?

¡El Coliseo! ¿Qué año debe ser? Miras a tu alrededor. Te das cuenta, con aprensión, de que estás debajo del circo. Oyes furiosos gruñidos y te preguntas si habrá saltado el leopardo contigo. Pero no ves ninguna fiera.

—Están en sus jaulas hasta que llegue su turno —dice un gladiador que está cerca de ti y se ha dado cuenta de tu preocupación—. ¡Como nosotros!

Se echa a reír, pero tú no le ves la gracia.

Confuso, preguntas:

—¿En qué año estamos?

—¿Qué te pasa, amigo mío? ¿Te han dado demasiados golpes en la cabeza? —Ríe de nuevo—. Bueno, estamos en el año 85 de Roma. ¿Te encuentras bien?

Asientes con la cabeza. Pero todo aquello no te gusta. Este nuevo anfiteatro, hecho de grandes bloques de piedra, puede ser *colosal* en comparación con el circo de madera en que estuviste con Silvio, pero los juegos son también de hombres contra bestias, y el combate es igualmente a muerte.





—¿Qué clase de gladiador eres tú? —pregunta el hombre—. ¿Luchas contra un hombre o contra un animal?

—Yo..., yo no soy gla... gladiador —dices.

—Bueno, pues desde ahora lo eres. ¿Te gustaría, tal vez, un gordo rinoceronte?

Ríe su propia gracia hasta saltársele las lágrimas.

¡Tienes que salir de este lugar!

—¡Dentro de unos momentos, empezará todo! —dice el hombre, embrazando su escudo.

Realmente, ¡parece entusiasmado!

Oyes un toque de trompetas y observas como parejas de gladiadores armados empiezan a alinearse delante de la entrada del circo. Eres arrastrado por ellos.

—Iremos de dos en dos —dice tu compañero—. Si vivimos, podremos ganar fuentes de plata. ¡Tendrías que ver el tazón de oro que me dieron la última vez, cuando maté un león!

El primer equipo sale al circo. La multitud vocifera. Oyes que los gladiadores gritan al unísono:

—¡Salve, emperador! ¡Los que van a morir te saludan!

Bajas corriendo la escalera y te metes en un oscuro rincón de la cámara subterránea. ¡Cualquier lugar es mejor que éste!



Pasa a la página 18.



E

Es el año 78 a. de C. y estás en Ostia, el puerto situado exactamente al sudoeste de Roma. Has visto un anuncio fijado cerca de un barco. Dice así: *"Se necesita grumete. Tiene que saber leer y escribir. Dirigirse al piloto de César."*

—Perdón —dices a un marinero—. ¿Dónde está la cola de los que buscan trabajo?

—¿Qué cola? —te pregunta él.

Le explicas lo del anuncio.

—¡Oh, eso! —dice el hombre—. Pocos jóvenes de tu edad se enrolarían en un barco, sabiendo leer y escribir. —Se te acerca más. Su aliento apesta a ajo y tiene los dientes amarillos—. El empleo es tuyo, si puedes aguantarlo.

—¿No tengo que ver a César? —le preguntas.

—A su debido tiempo. Ahora no podemos molestarle. Tiene que trazar una ruta en la que estemos a salvo de los piratas. Así que ¡andando!

Mientras subes a bordo, te preguntas si habrá sido una buena idea.

Pero precisamente entonces empieza a moverse el barco y, te guste o no, ya has aceptado el trabajo.

El mar está alborotado durante toda una semana; cada nueva ola agita tu estómago tanto como el barco. Te alegras de que César no necesitase que leyeras o escribieras *algo*. ¿Cómo podrías escribir o sostener siquiera un *estilo* con esa mala mar?

Estás apoyado en la borda, observando cómo bate el agua el costado del barco, cuando oyes, de pronto gritos de “¡Alerta!”, seguidos de ruidos, carreras y fuertes exclamaciones. *¡La nave está siendo atacada por piratas!*

Y tú eres atacado por un pirata en particular, un ogro alto, gordo, de cabellos negros y con los ojos más enrojecidos que hayas visto jamás.

¡No tienes a donde ir! Te escabulles y corres hacia el mástil, pero el corpulento pirata es demasiado rápido para ti. Te agarra de los tobillos y te hace caer. Sientes que te ata los tobillos mientras te debates. Es mucho más vigoroso que tú y puede atarte las muñecas detrás de la espalda mientras estás sentado, impotente, en la cubierta. Puedes ver el mástil dorado del barco pirata, sus velas rojas y los remos que brillan como si fuesen de plata, antes de que el hombre te vende los ojos. De pronto, sientes que te levanta y te lanza al aire sobre la borda... ¿o sabe Dios adónde!



Pasa a la página 41.







E

STÁS de nuevo en Roma. Es el mes de marzo del año 44 a. de C. Te hallas delante del modesto pero elegante *domus* que pertenece a Marco Bruto.

Has conseguido un ejemplar del *Acta Diurna*, un pergamino diario que da cuenta de las actividades y de los acontecimientos de la ciudad. Quieres entregárselo a Bruto, como un pretexto para hablar con él. Llamas a la puerta, que es abierta por un criado.

—Me han encargado que entregue esto a Marco Bruto —explicas.

—Yo se lo entregaré —decide el criado.

—Yo..., bueno..., me han pedido que se lo entregue personalmente. Se han recibido quejas porque no lo recibía con regularidad —dices, confiando que parezca convincente.

El criado reflexiona y por fin admite:

—Bueno, entra. Está en el peristilo.

Empieza a mostrarte el camino, pero tú necesitas ver a Bruto a solas.

—Oh, no te molestes —dices—. Basta con que me indiques la dirección que he de tomar.

El criado parece aliviado. Tal vez tiene mucho que hacer.

—Está al final de aquel pasillo, abajo y a la derecha —te informa.

Le das las gracias y pasas por delante de plantas y pinturas murales. En el pasillo hace frío y hay poca luz. Oyes voces y te orientas por su sonido.

Bajas despacio la escalera. Uno de los hombres que habla es sin duda alguna Marco Bruto. La otra voz te parece conocida, pero no estás seguro de a quién corresponde hasta que oyes mejor lo que dice.

—*Tiene* que ser en los idus de marzo. Lucio Cotta tiene un plan para que César sea nombrado emperador. ¡Perderíamos toda esperanza de restablecer la república en Roma!

—Eso no es más que un rumor, Casio...

—¡No es un rumor! —salta Casio—. ¡Es un hecho! ¿De qué otra manera podría grabar su efígie en las monedas estando vivo? ¿De qué otra manera podría erigir su estatua en el Capitolio, junto a las de los antiguos reyes? ¡Una dictadura perpetua significaría la muerte del Imperio!

—Tiene que haber otra manera... que no exija su muerte...

Casio le interrumpe.

—Es la *única* manera.

Ambos guardan silencio durante unos momentos. De pronto, Casio exclama:

—¡Bruto! ¡Creo recordar que dijiste que tus criados no escuchaban detrás de las puertas!

—Que yo sepa, no lo hacen —dice Bruto.

Tu miedo a ser descubierto hace que se te caiga el pergamino al suelo de mármol. Hace el ruido suficiente para que Casio salga al pasillo.

Antes de que tengas tiempo de esconderte, ¡te ve y se acerca a ti! Giras en redondo y echas a correr por el oscuro pasillo. Confías en orientarte para llegar a la puerta.

Casio te está pisando los talones.

—¡Deténte! —grita.

Alarga un brazo para agarrar tu túnica en el momento en que ves una rendija iluminada delante de ti. ¡Es la puerta que da a la calle!

Corres todo lo que te permiten tus sandalias sobre el resbaladizo suelo de mármol. Afortunadamente para ti, Casio tropieza. El tropezón no llega a hacerle caer, pero le retiene lo suficiente para que abras la puerta, salgas corriendo a la calle y desaparezcas entre la multitud.

Mirando por encima del hombro, ves que Casio te sigue. Descubres una puerta abierta detrás del tenderete de un vendedor de frutas, y la cruzas rápidamente.



Pasa a la página 44.



FORTUNADAMENTE, has aterrizado sobre unos sacos de grano que se revientan con tu caída. Cuando te quitan la venda de los ojos, ves que estás a bordo del barco pirata.

—Esta nave se halla reservada para prisioneros especiales —dice el capitán pirata, con una risa burlesca.

Pestañas y miras a tu alrededor. En un rincón, hay otro hombre, también atado. El gigante de los ojos inyectados en sangre que te ha capturado y otros tres piratas cochambrosos os vigilan a los dos.

¡De pronto te das cuenta de que el otro prisionero es Julio César! Te saluda y dice:

—Espero que no te importe que me divierta componiendo poemas. Ayuda a pasar el tiempo hasta que seamos liberados.

No lo comprendes; entonces te lo explica:

—Mis criados han sido enviados a buscar el rescate, que es de veinte talentos. En realidad, les he dicho que traigan cincuenta. De todos modos, hasta que vuelvan, ¡somos los invitados de estos desgraciados salvajes!

Te preguntas si es prudente despertar la cólera de los que os han capturado.

—Yo tengo algún dinero —murmuras a César, retorciéndote para tratar de agarrar la bolsa que traes debajo de la túnica.



—¡Ah! Conque tratando de escaparte, ¿eh? —gruñe el pirata de los ojos congestionados. Te sujeta las atadas muñecas y hurga entre los pliegues de tu túnica hasta que encuentra la bolsa del dinero. La saca y desparrama tus *sestercios* por el suelo—. ¿Crees que César no vale más que esto? —Se ríe y toda su enorme panza se estremece—. ¡Y César dice que *nosotros* subestimamos su valor!

Pero a César le conmueve tu generoso ofrecimiento.

—De todos modos, te doy las gracias, amigo mío. Ahora, deja que componga una nueva poesía.

Echándose atrás, empieza a recitar en voz alta.

Quieres oír los versos de César, pero es interrumpido enseguida.

—¡Eso es horrible! —exclama un pirata.

—¡Asqueroso! —coincide otro—. ¡Cállate! ¡No queremos escuchar esas gansadas!

César se echa a reír.

—¡Sois unos bárbaros! Os veré colgados..., ¡palabra!

—¡Oh! ¡César es un hombre de palabra! ¡Tengo miedo por mi cuello! —se burla un pirata flaco.

Cuando no está recitando versos para pasar el tiempo, César te cuenta sus planes.

—Quiero que haya paz en toda Roma, que la gente del pueblo viva bien.

Tú adviertes que, al cabo de dos años, se ha producido un cambio en él. No te gusta que te hayan capturado los piratas, pero ahora tienes ocasión de conocer mejor a César.

Por fin, vuelven los criados de César con el dinero del rescate. César y tú sois dejados en libertad con el resto de sus hombres, que estaban cautivos en otro barco de la flota pirata.

—Yo me dirigiré a Mileto —te dice César—. Allí reuniré una flota y saldré en busca de estos villanos. Recuperaremos nuestros *sestercios*... ¡y más!

Un pirata le oye y se echa a reír.

—¿Qué daño puede hacernos ese estúpido poeta? ¿Colgarnos? ¡Habrá que verlo!

César no hace caso de su comentario.

—Bueno, ¿quieres venir conmigo? —te pregunta.

¿Cómo podrá cumplir César su promesa?, te dices. No tiene dinero... ni su espada.

Y tú no tienes tus *sestercios*. Será mejor que vayas con César y recuperes tu dinero.



Vas con César a Mileto.  
Pasa a la página 48.



S

UBES dos tramos de escalera de piedra y después una de madera, cuyos escalones crujen a cada pisada. La oscuridad es absoluta y llegas al piso de arriba sin que veas un alma en la medio arruinada y maloliente casa.

Entonces se entreabre una puerta y un hombre pregunta con voz cascada:

—¿Quién es?

—Estoy... en peligro —balbuceas—. Ne... necesito un sitio donde es... esconderme.

—¿Eres un ladrón? —pregunta el hombre.

Le aseguras que no.

—Bueno, entra, entra. En todo caso, eso no importa. Soy demasiado pobre para que me roben.

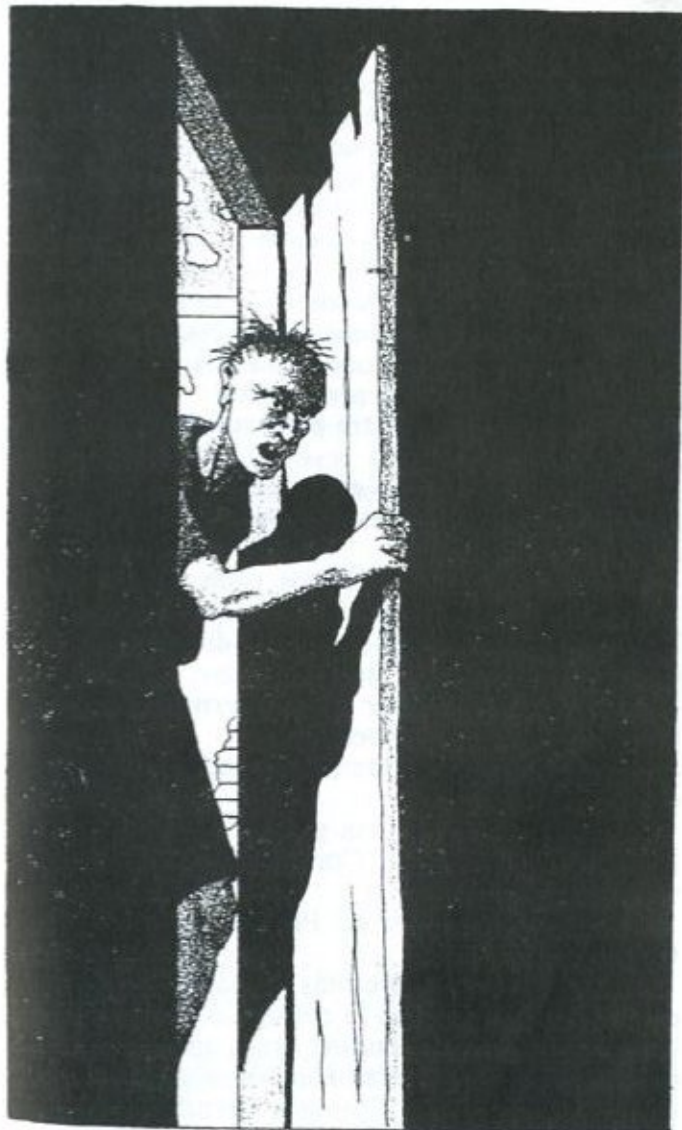
Entras en la sofocante y apestosa habitación. Al acostumbrarte tus ojos a la débil luz de una sola vela, ves que el hombre es viejo y tiene la piel arrugada, con unos mechones de cabellos erizados y sólo dos dientes en la boca.

—¿Es ésta tu casa? —le preguntas, sin comprender cómo puede vivir alguien allí.

—Ahora sí —dice—. Bueno, siéntate.

Sacude el polvo de un taburete cojo y espanta una mosca zumbadora.

—Pareces hambriento —dice—. Precisamente me disponía a cenar.





Toma una cacerola de un brasero que hay en un rincón y reparte el contenido en dos tazones descantillados. Aquello parece un puré de cereales y es tan espeso que casi se pega a tu garganta.

—Siento no poder ofrecerte agua —dice—, pero debo conservarla para el caso de un incendio. Toma un poco de vino. Es más fácil de conseguir.

El vaso que te da está sucio, y tú no has bebido nunca vino. Finges tomar un sorbo, por cortesía. Pero dejas el vaso en cuanto puedes.

—¿Dónde duermes? —preguntas.

El viejo señala un catre cubierto de paja.

—¿Y dónde te bañas?

En cuanto has dicho esto, piensas que tal vez no habrías debido preguntarlo. Pero la respuesta del hombre te sorprende.

—Voy a los baños públicos cada tarde. No son exclusivos de los ricos. A veces, ¡incluso tomo un baño de vapor con un senador! —dice, con una risa que se convierte en un zumbido—. Estoy mucho mejor ahora que César nos gobierna —añade—. Ha hecho mucho por el pueblo.

Te sorprende que este desgraciado hubiese podido estar peor.

—Oh, antaño tuve casa propia —sigue diciendo—, pero fue en tiempos de Craso. Bueno, ¡Craso era un verdadero criminal!

¡Craso! Formó parte del Primer Triunvirato, ¡con César y Pompeyo!

—Craso era el hombre más rico de Roma —explica el viejo—. ¿Sabes cómo lo consiguió? Creó la primera brigada contra incendios, ¡para apagar los fuegos que él mismo provocaba! Quería mi propiedad y yo no quise vendérsela. Entonces prendió fuego a mi casa y me obligó a darle unas monedas para que la

brigada sofocara el incendio y después me pagó por aquellas cenizas que no valían nada... ¡con mi propio dinero!

Eso te escandaliza. Pero tu anfitrión ríe entre dientes, filosóficamente.

—Al menos aquí estoy seguro —dice—. ¡Nadie querría este cubil!

Esperas que la vela no caiga en el suelo de esta buhardilla, que ardería fácilmente. Ni siquiera hay una ventana para escapar o para pedir auxilio.

—Sí —dice—, los tiempos son mejores, gracias a César. ¡Que los dioses le concedan larga vida!

Lo que acaba de decir el viejo te recuerda tu misión. Tienes que encontrar a César... y su espada. Das las gracias al viejo por su hospitalidad y bajas con cautela a la calle.



Pasa a la página 18.



# E

STÁS a bordo de la nave de César cuando su flota alcanza a los piratas, cuyos barcos se encuentran amarrados en la rocosa ensenada de una isla. Al ver los mástiles dorados y las velas purpúreas, casi puedes sentir el entusiasmo de César y de sus hombres.

—Te aconsejo que te quedes atrás —sugiere César—. ¡La diversión vendrá más tarde!

No hace falta que insista.

Oyes espadas que chocan, gritos y chillidos, el ruido que hacen los hombres al caer al agua o ser arrojados por la borda. Puedes saltar en el tiempo, pero tu curiosidad hace que te quedes para ver quién gana, si César o los piratas.

Al fin oyes estas palabras:

—¡Todo ha terminado! ¡Hemos recuperado el dinero del rescate!

Sales de tu escondrijo y César te arroja tu bolsa: ¡Está llena de *sestercios*!

Se bajan varios botes al agua. Los piratas, ahora cautivos, son encadenados. Al llegar a la costa, saltas al agua poco profunda y llegas a la playa.

—Bueno, César —grita el capitán pirata, en tono desafiante—, ¿piensas ahorcarnos?

—Tú lo has dicho; yo cumplo siempre mi palabra. —Después de una breve pausa, añade—: Pero también soy compasivo. —Se vuelve a uno de sus hombres y le ordena—: ¡Degolladlos! *Después*, ¡colgadlos!

No es ésta tu idea de la compasión. César te apoya un brazo en un hombro y dice:

—Bueno, ¡ya estoy harto de piratas! Iré a Rodas a estudiar filosofía durante un tiempo. ¿Quieres venir conmigo?

Sonríes para agradecer a César su campechanía, pero decides que, por ahora, no te interesa la filosofía. El asunto de los piratas te ha alejado demasiado de tu misión.



Te reúnes de nuevo con César algún tiempo más tarde. Pasa a la página 18.





# E

STÁS en el campamento de César en los llanos de Farsalia. Es el atardecer del 8 de agosto del año 48 a. de C. Aunque estáis en verano, se levanta una niebla fría y húmeda, que te provoca escalofríos. No muy lejos, puedes ver el resplandor de miles de fogatas. ¡Pompeyo y sus batallones están más cerca de lo que te imaginabas!

—Eh, jovencito, pareces perdido y hambriento.

Te vuelves y te encuentras junto a una fogata con tres legionarios.

—Tengo hambre —dices.

—Echa un poco más de leña al fuego y come algo.

Te sirven un plato de lentejas hervidas, tomas un pedazo de pan duro y te sientas en el suelo junto a aquellos hombres.

—¿Qué pensáis de Pompeyo? —pregunta un soldado—. Nuestros emisarios dicen que come en vajilla de plata y que sus tiendas están alfombradas y llenas de flores. Para él, ¡esto es una fiesta!

—Todo será distinto mañana..., para nosotros —dice un joven legionario, mientras atiza el fuego—. Esta guerra civil es terrible. Mi primo Marcus Tona-tus está en la caballería de Pompeyo. Tal vez tendremos que luchar los dos a muerte, sólo porque César y Pompeyo se han convertido en rivales políticos. Romanos luchando contra romanos..., ¡no hay derecho!

—Sí, amigos míos —comenta otro soldado—, pero hay una diferencia. Los oficiales de Pompeyo ejecutan a los cautivos. César les perdona la vida.

—Entonces, bebamos un poco de vino. ¡Sólo los dioses saben lo que beberemos mañana!

Quieres averiguarlo ahora mismo. Preguntas dónde está la tienda de Scriptus Sempronius y les das las buenas noches. Pero, en cuanto te has alejado de la vista de los soldados, saltas a la noche de después de la batalla.



Pasa a la página 57.



# E

Es una mañana de primeros de octubre del año 47 a. de C. Estás plantado en el centro del bullicioso mercado de Roma. Entre aquel ruidoso jaleo, oyes unos gemidos. Te abres paso entre unos mercaderes que se han reunido ante la puerta de una taberna para beber y charlar.

Aquel sonido lastimero se hace más fuerte. Ves una gran cesta de uvas, en el momento en que un chiquillo alarga una mano y agarra un racimo.

—¡Ladrón! —grita una pescadera desde el puesto contiguo—. ¡Te he visto!

Miras a la mujer que grita y, después, detrás de la cesta de uvas. El que ha alargado la mano es un muchacho, de menor estatura que tú, pero no mucho más joven.

—Tienes que devolver eso —le dices.

—Tengo hambre —gime el chico—. Y me he perdido.

—¡Vaya un cuento! —se burla la mujer.

—Yo le creo —dices.

—Entonces —interviene el vendedor de fruta—, *tú* debes pagar las uvas que ha robado.

—Yo quería pagar —dice el muchacho—, pero unos hombres me robaron el dinero.

—Eres un embustero y un ladrón —le increpa la pescadera.





—¡No es verdad! ¡Soy hermano de una reina!

—Claro. ¡Y yo soy la esposa de Julio César! —se burla la mujer. Y, dirigiéndose a ti pregunta—: Bueno, ¿vas a pagar tú la fruta?

Sacas unos *sestercios* de tu bolsa y se los das al vendedor. Éste toma el dinero y dice:

—Está bien, no ha pasado nada. Pero no volváis por aquí.

—No he mentido —te dice el muchacho mientras os alejáis—. Tenía hambre. Y dos hombres me robaron el dinero. Querían secuestrarme, pero eché a correr y me salvé.

—¿Por qué querían secuestrarte? —le interrogas.

—No lo sé. Tal vez porque aquí hay gente que está en contra de mi hermana.

—¿Qué quieres decir? —preguntas—. ¿Y quién es tu hermana?

—La reina Cleopatra de Egipto —responde, ofreciéndote unas uvas—. Yo soy Tolomeo.

Aceptas una uva, mientras reflexionas sobre sus palabras.

—¿Eres realmente hermano de la reina? —le preguntas.

—Sí. Yo no miento, diga lo que diga aquella mujer.

—Pero ¿quién podría estar en Roma contra ti o contra tu hermana?

—Mi hermana dice que la gente cree que César trasladará la capital a Egipto —responde él.

—¿Lo crees probable?

—Egipto es un país hermoso y con mucho sol.

Te dices que ésa no es razón suficiente para trasladar la capital.

—Mi hermana asegura que ella gobernará algún día en todo el Mediterráneo —dice Tolomeo—. En-

tonces le pediré que te otorgue un título como recompensa por haberme salvado.

—Gracias —comentas—. Pero de momento trataré de ayudarte a encontrar a tu..., tu casa... ¿O vives en un palacio?

Él se encoge de hombros.

—No es como en mi país. Pero me gustaría encontrar mi casa. Echo en falta a mi hermana.

—¿Ves algún sitio que te parezca familiar?

—Bueno, tal vez la cima de aquella colina —dice—. Creo haber visto aquella estatua.

Y señala la gran escultura de una loba con dos niños pequeños.

Los dos os abris paso entre la bulliciosa muchedumbre de tenderos, damas que van de paseo y senadores que vienen de la Curia.

Tolomeo te conduce a la cima de la empinada colina y se detiene, satisfecho, ante la entrada de un *domus*.

—¡Ésta es la casa! ¡Hemos llegado! —exclama, llamando a la puerta—. ¡La hemos encontrado!

Un criado abre y te mira fijamente.

—¿Qué quieres? ¿Quién eres? —Entonces ve a Tolomeo—. ¡Oh, muchacho! ¿Te encuentras bien? ¿Dónde has estado? ¡Estábamos muy preocupados!

—Éste es un amigo mío. Me ha librado de un peligro.

El criado cambia inmediatamente de actitud y te invita a entrar. Pero enseguida oyes una voz de mujer.

—¡Tolomeo! ¿A quién has traído a casa? No quiero extraños rondando por nuestras habitaciones. ¡Podría ser otro espía

—¡Oh, no! Éste es... —empieza a decir él, pero su hermana le interrumpe.

—Mi joven hermano tiene la mala costumbre de hablar con desconocidos —te explica la hermana—. Más de una vez ha estado en peligro por esa causa. A mí no me importa quién seas. Pero los desconocidos no son bien venidos en esta casa.

Es delgada, bonita, no muy alta y algunos cabellos rubios asoman por debajo de su peluca negra. Pero te agarra del brazo y lo aprieta con fuerza. Te conduce a la puerta y te echa de la casa sin añadir palabra.

Bueno, al menos ha sido una reina la que te ha echado a la calle. ¡La propia reina Cleopatra!

¿Estaba Tolomeo en lo cierto? ¿Trasladaría César la capital a Egipto? ¿Irritaría esto a sus enemigos hasta el punto de conspirar para matarle?

Un año menos podría aclarártelo. ¿O será mejor que avances tres años? Entonces sabrías si César gobierna desde Egipto o desde Roma... y si conserva todavía su espada.



**Retrocedes al 46 a. de C.  
Pasa a la página 69.**



**Avanzas hasta el 44 a. de C.  
Pasa a la página 65.**



Es la tarde posterior a la victoria de César sobre Pompeyo. Acompañas a César a la tienda de Pompeyo para hacer inventario de lo que éste ha dejado.

—Si queda algo de comida —encarga César a un mensajero—, cuida de que sea equitativamente distribuida entre mis hombres. Yo no habría sobrevivido hoy, de no haber sido por ellos. —Entonces se vuelve hacia ti—. Ven, echemos un vistazo a la tienda.

Lo que ves te deja pasmado. El suelo está cubierto de alfombras de bellos colores. Faroles colgantes iluminan todos los rincones. La mesa está dispuesta para un festín, con fuentes de plata llenas de comida y copas con vino hasta los bordes.

—Es un banquete preparado para celebrar la victoria —dice César—. No despreciaremos a Pompeyo: nosotros comeremos aquí.

César se reclina en un diván junto a la mesa y tú te sientas en un taburete de campaña. Devoras un muslo de pollo asado y un puñado de uvas. Cuando levantas la mirada, descubres un escritorio lleno de rollos de pergamino. Te dejas llevar de tu curiosidad. Te limpias los dedos, te levantas de la mesa e inspeccionas lo que hay sobre el escritorio.



¡No puedes creer lo que estás leyendo! ¡Son los documentos privados y las cartas de Pompeyo!

—César —gritas—, ¡mira lo que he encontrado!

Le tiendes uno de los pergaminos. César lo lee despacio y después acerca una de sus puntas a la vela que está delante de él. El documento arde inmediatamente y se disuelve en humo.

—Pero ¿por qué? —preguntas.

—He derrotado a Pompeyo, comido su cena y bebido su vino. No es necesario que lea sus cartas.

—Apura su copa y ordena—: ¡Destrúyelas todas!

Sacas los rollos de pergamino fuera de la tienda y los quemas en una de las fogatas del campamento. Mientras ves cómo se convierten en cenizas, te preguntas qué secretos debían contener.

—¡Salve, César! —grita una voz, y aparece un centurión, mugriento tras el combate.

—¿Qué noticias traes de la batalla? —pregunta César.

—Los últimos ejércitos de Pompeyo tienen cortada la retirada. No tienen comida ni agua. No pasarán muchas horas antes de que se rindan.

—¿Y Pompeyo? —preguntas tú, pensando en el banquete que ha dejado abandonado—. ¿Qué ha sido de Pompeyo?

—Dicen que se ha arrancado la insignia de mando de sus vestiduras y que ha huido con algunos soldados. ¡No se le ve por ninguna parte!

—Gracias —dice César— a todos vosotros.

Miras asombrado a César. Su espada está al pie de la abandonada mesa del banquete de Pompeyo. Hace poco más de un año que César cruzó el Rubicón, y ahora, ¡todo el mundo romano y el Imperio son suyos!

Es hora de que sigas adelante. César no está en

condiciones de volver a Roma y tal vez pase algún tiempo antes de que esté preparado para ello. Puedes alcanzarle en una fecha futura, en la que es probable que lleve su espada.



**Saltas a Roma un año más tarde.**  
Pasa a la página 52.



**Saltas a Roma dos años más tarde.**  
Pasa a la página 69.



**Saltas a Roma cuatro años más tarde.**  
Pasa a la página 65.



# E

S la mañana del 15 de marzo del año 44 a. de C. Recorres a toda prisa las calles y los callejones hasta que llegas al Foro. Precisamente delante de la Curia donde se reúne el Senado, se encuentra Bruto. Pero no está solo. Casio, el cabecilla de la conspiración, se encuentra también allí, así como un guardia armado que abulta el doble que cualquiera de ellos.

Bruto y Casio están enfrascados en una conversación. Tal vez el primero no está todavía convencido. ¡Ojalá pudieras oír lo que están diciendo!

Te palpita el corazón de impaciencia. Con sus túnicas rayadas de púrpura, los senadores entran uno tras otro en la Curia. Y lo único que puedes hacer tú es esperar.

Ahora, al fin, parece que los dos hombres han acabado de hablar. Bruto asiente con la cabeza y entra en el Senado. Se te encoge el estómago al ver que empuña una daga medio oculta debajo de su toga. “¿Dónde está César?”, te preguntas.



Pasa a la página 73.







NUNCA habías estado en la Curia antes de ahora. El edificio está lleno de hileras circulares de asientos de madera y de columnas de piedra. Pero no has ido a admirar el escenario.

Un hombre está hablando con César.

—Deja volver a mi hermano del exilio, César. ¡Te lo suplico!

—No puedo hacerlo, Tillius Cimber —responde César.

—Atiende su petición, César —interviene otro hombre.

—Estoy perdiendo la paciencia, Casca —dice César.

Sólo puedes oír a medias la discusión, mientras el llamado Casca y otros senadores se agrupan alrededor de César. Miras a tu alrededor y ves que Bruto, Casio y Trebonio están entre ellos. Casi todos se llevan una mano al costado.

De pronto, ves que Casca saca una daga de debajo de su toga. ¡El corazón te late tan fuerte que crees que va a estallar!

En ese mismo momento, el guardia de Casio te agarra y te arroja a la calle.

—¡Y no vuelvas a entrar! —te grita—. ¡Tú no tienes nada que hacer aquí!



Aterrizas en un escalón de mármol.

Tienes que entrar de nuevo. No puedes cambiar lo que va a ocurrir, pero debes averiguar si César lleva la espada.

Puedes esperar y escabullirte de nuevo en el interior cuando el guardia no mire. O buscar la manera de volver a entrar inmediatamente.



Te escondes fuera del Senado y esperas. Pasa a la página 84.



Encuentras la manera de entrar en seguida en el Senado. Pasa a la página 78.



E

s la noche del 14 de marzo del año 44 a. de C. César está ofreciendo un banquete en su *domus*. La familia de tu amigo Silvio ha sido invitada. Como ayudante de su padre, también se te ha invitado.

César te saluda afectuosamente y observa:

–Bueno, ha pasado mucho tiempo... ¡y no has crecido ni un centímetro desde la última vez que te vi!

–Yo..., todos los de mi familia son bajitos –dices rápidamente.

–¿No te ve César todos los días cuando vienes al trabajo? –murmura Silvio, cuando habéis entrado los dos en el peristilo.

–Bueno..., yo no diría exactamente *todos los días* –respondes mientras él te mira con curiosidad.

–La cena está servida –anuncia un criado, para alivio tuyo, ¡pues los saltos en el tiempo no son fáciles de explicar!

Te reclinan a lo largo, como es costumbre en Roma, sobre un diván tapizado de seda, aunque te resulta difícil comer apoyándote en un codo. La comida es copiosa, pero sientes un ambiente de inquietud en el salón.

César ha estado discutiendo los planes de su campaña contra los partos. Tiene que marcharse dentro de cuatro días. Uno de los invitados pregunta:



—Dime, César, tú que te has enfrentado tantas veces con la muerte en el campo de batalla, ¿qué muerte es la mejor?

Todos los ojos se fijan en tu anfitrión, que responde sin vacilar:

—La muerte repentina, Marco Antonio.

De pronto, se oye un fuerte ruido que te hace perder el equilibrio sobre el codo. La comida cae del plato y estás a punto de rodar por el suelo.

Entra un criado, que explica:

—Se ha desprendido un cuadro. Es un mal augurio.

—¿Por qué dices eso? —pregunta César.

—Es el retrato de uno de tus antepasados —aclarar el criado—. ¡Se trata de un aviso!

Se hace un silencio momentáneo en la estancia.

—Mañana traeré buenas noticias cuando vuelva del Senado —dice César, haciendo caso omiso de la observación del criado.

Calpurnia derrama nerviosamente el vino.

—Esposo mío, te suplico que mañana te quedes en casa. He tenido unos sueños terribles..., ¡espantosos!

Adviertes que está realmente trastornada. Viendo la oportunidad de poner sutilmente sobre aviso a su marido del complot que has descubierto, intervienes en la conversación.

—Yo también he tenido pesadillas, César. He soñado que algo terrible va a ocurrir en los idus de marzo.

Pero César bebe más vino y rechaza:

—Los sueños son supersticiones tontas. Igual que la advertencia del adivino.

—¿Qué advertencia? —preguntas.

—Me dijo que tuviese cuidado en los idus de marzo. Pero es más de medianoche. Los idus han llegado y no me ha ocurrido nada malo.



Se echa a reír y unos cuantos invitados ríen también nerviosamente.

Pero Calpurnia no les acompaña en sus risas.

—Los idus han llegado, esposo mío, pero todavía no han pasado —dice.

Es tarde, y César parece cansado cuando apura su copa. Esboza una sonrisa forzada.

—Bueno, al menos nadie ha envenenado mi vino —bromea, dirigiéndose a un amigo.

Esta vez nadie ríe. Pero otro amigo de César le advierte:

—Mañana no deberías ir desarmado al Senado.

César no replica.

Tú sabes que no puedes cambiar la Historia. Pero, si vas por la mañana al Senado, comprobarás si César sigue el consejo de su amigo y lleva consigo su espada. También tienes curiosidad por saber si Bruto ha hecho al fin causa común con los conspiradores. Parecía oponerse al complot.

Decidas lo que decidas, ¡sabes que lo mejor es que actúes enseguida!



Sigues a César por la mañana.  
Pasa a la página 73.



Sigues a Bruto por la mañana.  
Pasa a la página 60.



ESTÁS en Roma. Es un magnífico día de octubre del año 46 a. de C., el día del triunfal regreso de César desde Tapsos, en África. Los templos y los edificios de piedra caliza del Foro resplandecen bajo la brillante luz del sol. Las columnas y las estatuas han sido engalanadas con guirnaldas de flores de vivos colores.

En cada esquina eres empujado por la gente que se agolpa a lo largo de la Vía Sacra. En vez de resistirte, te dejas llevar por la corriente hasta que te encuentras junto a una gran estatua. Te encaramas en su base y, desde tu observatorio, puedes ver claramente todo lo que pasa delante tuyo.

—¡Ya vienen! —grita alguien, y la multitud prorrope inmediatamente en aclamaciones.

Ves aparecer un cuerpo de trompeteros con casco y penachos de color naranja bajo el arco de la entrada del Foro. Su fanfarria atruena el frío aire otoñal.

—¡Mirad! —grita un muchacho—. ¡Allí vienen los prisioneros!

Un grupo de hombres encadenados pasa por delante de una pandilla de muchachos vocingleros, quienes se adelantan y les arrojan tomates podridos. Detrás de los prisioneros, sobre una plataforma de madera, es conducido un personaje solitario y soberbio. Erguida la cabeza, se enfrenta con las burlas y los insultos de los que le tienen cautivo. ¡Es Vercingétorix! Su piel es blanca, como si no hubiese visto la luz del sol en muchos años.



“¡Pobre hombre!”, piensas. Un rey guerrero tan valiente como Vercingétorix, ¡se merecería un trato mejor!

Las carretas, abarrotadas de trofeos y botín y coronadas con los estandartes de las legiones, pasan chirriando bajo el peso de su carga.

—Ciertamente, ¡César ha vuelto a llenar las arcas del tesoro! —dice un mirón, mientras mastica un mendrugo de pan.

Ahora, la multitud prorrumpe en vítores. Una guardia de honor, de hombres con túnica roja y coronas de olivo, marcha acompasadamente. Apenas si puedes distinguir una figura aislada. ¡Es César!

La muchedumbre clama al unísono:

—¡Salve, César!

Pasa por delante de ti. Ahora puedes verle claramente. Su carro dorado de dos ruedas es tirado por cuatro caballos blancos. César lleva una túnica de púrpura y oro. La muchedumbre arroja pétalos de flores al paso de su carro.

Bajas de tu pedestal y sigues a la comitiva.

—¡Nunca había visto algo parecido! —gritas a una muchacha de tu edad, para que te pueda oír entre el estruendo de la multitud.

—¡Oh, esto no es más que el principio! —dice ella, a voz en grito—. Continuará durante muchos días: una celebración por cada una de sus victoriosas campañas, en Galia, Hispania, África y Farsalia. ¿Te quedarás para el banquete en el Foro?

—¿Un banquete... aquí? —preguntas.

—¡Sí! —responde ella—. ¡El mayor banquete que jamás se haya celebrado en Roma! ¡Son más de veinte mil los invitados!

“¡Un banquete para veinte mil personas será algo



extraordinario!", piensas. Pero no te ayudará en tu misión.

Sabes que César ha sido elegido dictador por diez años. Y sabes que no ha llevado su espada durante el desfile. Seguramente, nadie va a tratar de matarle en pleno triunfo. En tal caso, quizás sea buena idea avanzar en el tiempo hasta marzo del año 44 a. de C. Así podrás comprobar si César teme que haya algún complot para matarle. Si lo teme, probablemente llevará su espada.



Pasa a la página 65.



E

SPERAS a que Bruto, Casio y su guardia hayan entrado en la Curia. Has estado ojo avizor para ver a César, pero éste no ha llegado todavía.

Ves que Casio y otro hombre salen de la Curia. Te acercas un poco más y oyes que Casio dice:

—Decimus, el éxito de nuestro plan depende de ti. ¡Tienes que persuadirle!

El otro hombre asiente con la cabeza.

—César vendrá. ¡Yo me encargaré de ello!

—afirma. Se aleja presuroso por la calle, mientras Casio vuelve a entrar en la Curia.

Pasa una hora; entonces se detiene una litera delante de la Curia y César se apea de ella. Un hombre se adelanta corriendo y entrega una nota a César. Pero éste es empujado por la muchedumbre y entra en la Curia con la nota todavía doblada, sin leerla.

Miras a tu alrededor, buscando al hombre que ha dado la nota a César, pero se ha perdido entre la multitud. Reconoces a Marco Antonio, que se dirige a la entrada. Sabes que es el amigo más íntimo de César. "¿Por qué no hace él algo?", te preguntas, desalentado.

Pero pronto sabes la respuesta. Trebonio, uno de los conspiradores a los que oíste la primera noche, cierra el paso a Antonio.



—Marco Antonio —dice—, ¡tengo una noticia de la máxima importancia!

¡No puedes soportar esto! Cuando Trebonio te vuelve la espalda, te deslizas detrás de él. ¡Tienes que entrar en la Curia!



Pasa a la página 62.

E

l 20 de marzo del año 44 a. de C. Estás en uno de los lados de la Vía Sacra mientras pasa el fúnebre cortejo. Lo encabeza un actor que lleva la mascarilla de César. El ataúd de marfil donde yace el caudillo caído es transportado en una sencilla carretilla.

El Foro está tan atestado de gente que apenas si puedes respirar. Han acudido de todas partes para llorar a César.

—¡Nos ha dejado sus jardines como parques públicos! —oyes que dice un viejo a un grupo que se ha formado a su alrededor.

—¡Y trescientos *sestercios* a cada ciudadano de Roma! —exclama otro, que está cerca de él.

—¡Mueran los conspiradores! —grita un joven de negros cabellos—. ¡Quemad sus casas!

Sólo cuando Marco Antonio sube al *rostrum* para pronunciar el panegírico, se hace el silencio en la muchedumbre. Pero cuando levanta la desgarrada y ensangrentada túnica de César, se arma un tremendo alboroto. Fuertes gritos de rabia exaltan a los espectadores del duelo, que van en busca de leña y encienden una hoguera.

Pero esto no basta para satisfacerles. Los veteranos lanzan sus armas al fuego. Los actores se arrancan las vestiduras y las arrojan a las llamas. Las mujeres añaden sus joyas; los músicos, sus instrumentos; los mendigos, sus harapos. Tú tomas tu bolsa de *sestercios* y la arrojas a aquel infierno como despedida personal.



Te quedas toda la noche junto a la humeante pira. Te unes a los judíos que velan y entonan sus cantos funerarios.

—Él nos permitió celebrar nuestro culto como mejor nos pareciese —te explica un hombre, balanceándose en su triste plegaria.

Al amanecer, cuando las últimas brasas se han convertido en cenizas, estiras los cansados miembros.

—Le advertimos que desconfiase de los idus —dice una voz desde detrás de una columna.

—¿Quién eres? —preguntas, volviéndote.

—Spurinna de nombre. Adivina de profesión. Preví lo que iba a pasar.

—¿Puedes decirme lo que pasará ahora? —le preguntas.

—Reinará el terror hasta que Octavio traiga la paz —dice Spurinna.

—¿Y llevará ese Octavio la espada de César?

—¿Por qué no se lo preguntas tú? —responde Spurinna.

¿Sabe la adivina que puedes hacerlo? ¿O no es más que un acertijo propio de una pitonisa?

Sea lo que fuere, la idea es buena. Cuando Spurinna se ha ido, buscas un lugar adecuado y saltas.



Avanzas al año 29 a. de C.  
Pasa a la página 80.





Te incorporas en la escalinata y te sacudes la túnica. En ese momento, llega otra litera delante de la Curia y se apea de ella un senador muy viejo. Te acercas rápidamente a él.

—Disculpame, señor, ¡pero necesito tu ayuda! ¡Es cuestión de vida o muerte!

Esperas que el hombre no sea uno de los conspiradores; pero parece demasiado endeble para levantar la voz y, mucho menos, una daga.

—¿Eh? —pregunta—. ¡Habla alto, jovencito! ¡Ya no oigo tan bien como antaño!

—Tengo que entrar en el Senado. He de ver a César —dices, acercando la boca a su oído.

No te atreves a gritar, ¡para que no peligre tu propia vida!

—¿Qué has dicho? ¿César? Hoy no ha venido. Hace solamente dos horas que le vi en su propia casa. No se encontraba bien.

—Está dentro, ¡te lo aseguro! ¡Y tienes que ayudarme a entrar inmediatamente!

—Joven, yo no puedo hacer nada *inmediatamente*. ¿Por qué no entras tú solo en el Senado?

—Porque... —Pero parecería muy extraño que confesases que te han echado de allí. Piensas rápidamente y decides—: Mira, iré contigo, ¿de acuerdo?

Tal vez podrás caminar agachado detrás del viejo y ocultarte a su sombra.

—Como quieras —dice el senador—; pero será mejor que entremos enseguida, antes de que el Senado termine la sesión por hoy.

Lo ha dicho a la ligera, pero la propia ingenuidad de su declaración hace que tiembles de miedo.



Pasa enseguida a la página 84.



# E

STÁS en Roma, en el verano del año 29 a. de C. La Vía Sacra está llena de gente que grita "¡Salve, César!", mientras un magnífico cortejo pasa por debajo del arco de triunfo y entra en el foro.

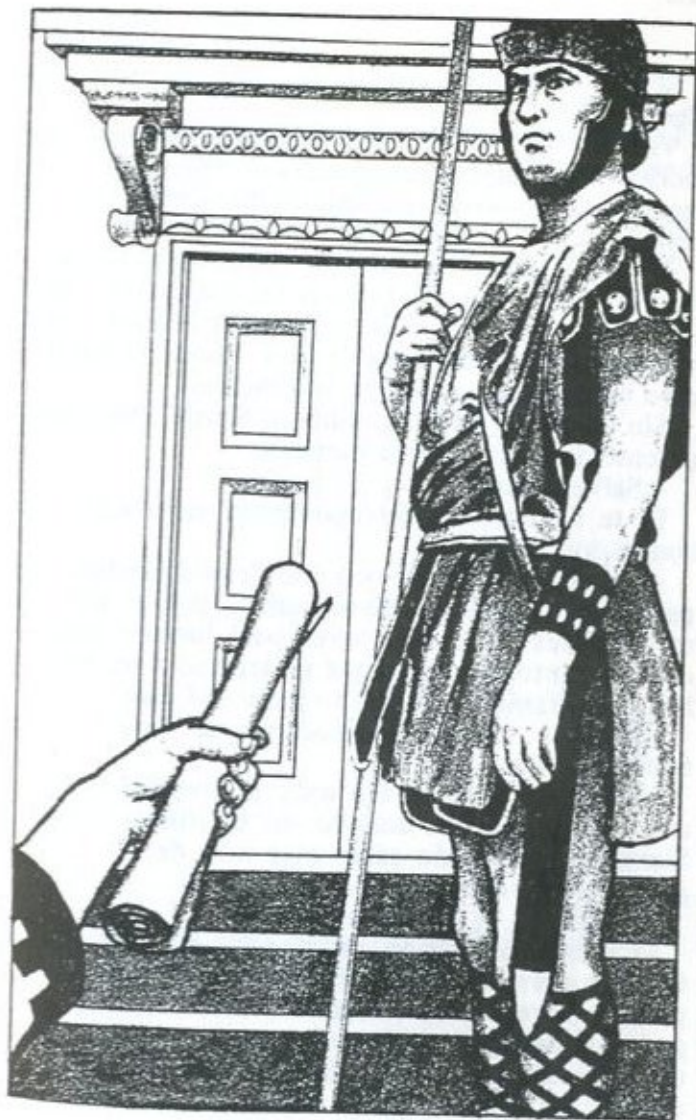
Nunca habías visto a aquel hombre.

—¿Por qué le dan el nombre de Julio César? —preguntas a una mujer que está a tu lado.

—No de *Julio* César —responde ella—. Éste es su sobrino nieto y nuestro emperador, Octavio. También él es un César.

¿Emperador? ¿Pero si los asesinos de César *temían* la monarquía!

—Octavio ha vuelto al fin a casa para restablecer la paz —sigue diciendo la mujer—. Las puertas del templo de Jano están cerradas, ¡después de veinte años de guerra civil! Octavio ha jurado terminar las reformas iniciadas por su tío.





Si éste es el sobrino nieto de César, ¡tal vez sepa algo de su espada!

Vas al *domus* de Octavio, un palacio mucho más modesto que el de su predecesor. Muestras a un guardia el salvoconducto que te dio César y, poco después, te llevan a presencia de Octavio.

No se parece en nada al alto y elegante César cuyo nombre lleva. Octavio tiene la tez pálida, sus cabellos rubios son ralos y mates y sus flacos miembros sobresalen extrañamente de una túnica de confección casera. Adviertes que va descalzo.

Sin embargo, es el caudillo de Roma. Por consiguiente, le dices respetuosamente:

—¡Salve, César!

Él te devuelve el salvoconducto enrollado y te sonríe con afecto.

—Me satisface hablar con uno de mis súbditos, en particular si trae un salvoconducto con el sello de mi tío. Eres demasiado joven para haberle conocido; por tanto, presumo que perteneció a un miembro de tu familia. ¿Sirvió tu padre a César?

—Bueno... —dices—, no exactamente. Es una larga historia...

—Disculpa. Pero yo era todavía muy joven, aunque mayor que tú, cuando mi tío fue asesinado. Siempre he deseado saber algo más de él. Bueno, ¿qué puedo hacer por ti?

Le explicas lo que estás buscando.

—La espada está en mi poder —dice Octavio—. Cuando derroté a los enemigos de mi tío en Filipo, prometí levantar un templo a Marte Ultor, el Vengador, y dedicarlo a César. Su espada será conservada en su interior. A pesar de sus flaquezas humanas, mi tío trajo días de gloria a Roma. Su espada será un símbolo eterno de su grandeza.

Acabas de saber dónde está *ahora* la espada. Y sabes donde *estará*. Pero tu misión es descubrir su destino *final*. Para esto tendrás que saltar al futuro, *después* de que Octavio haya depositado la espada en el templo de Marte Ultor.

Guardas el salvoconducto debajo de la túnica, das las gracias al emperador y continúas tu misión.



Avanzas hasta el año 37 d. de C.  
Pasa a la página 87.



Avanzas hasta el año 59 d. de C.  
Pasa a la página 90.



# E

STÁS mirando hacia

arriba, para ver si el guardia se halla en la entrada, cuando oyes un terrible griterío en el interior del Senado. Unos hombres salen corriendo de la Curia, ¡empuñando dagas teñidas de rojo y con las togas manchadas de sangre! *Ahora* ya no te importa que te vean: subes corriendo la escalinata y entras en el edificio.

Allí, al pie de la estatua de Pompeyo, yace César. Ves sus numerosas heridas y te das cuenta de que nada habría podido salvarle; eran demasiados contra él.

Sólo un senador permanece sentado, hundida la cabeza entre las manos. Te acercas a él; tal vez podréis consolaros mutuamente.

—¡Qué día tan triste para Roma! —gime él, con voz entrecortada—. El mundo no conocerá a nadie tan grande como César.

Estás profundamente afligido. Pero, a pesar del dolor que sientes, debes continuar tu misión. Te acercas despacio al caudillo caído y buscas en vano su espada. No la ves en parte alguna.

—¿Qué estás buscando? —te pregunta el senador.

—La espada de César —respondes—. No está aquí.





—No —dice él, mientras se le llenan de lágrimas los ojos—. Esos cobardes han apuñalado a un hombre desarmado. No habría podido defenderse, aunque su mirada no se hubiese cruzado con la de Marco Bruto.

Le pides que se explique.

—Al principio, César trató de resistirse a sus atacantes. Pero cuando vio que Bruto levantaba su daga, ya no tuvo ganas de vivir. “¿Tú también, hijo mío?”, preguntó, y Bruto le clavó el puñal. César se tapó la cara, creo que para no ver los ojos del hombre a quien más había querido.

Sientes un peso enorme en el alma al salir de la Curia. Fuera, reina el caos. Corre gente en todas direcciones. Algunos gritan aterrorizados; otros sollozan y se abrazan. El alboroto y el pillaje son terribles. Ha empezado el reinado del terror.

Ahora sientes la fuerte llamada del deber. ¿Tienes que encontrar la espada de César!

Pero ¿ardará con él en la pira funeraria? ¿O pasará a manos de su sucesor? ¿Tienes que saber la respuesta!



Te quedas a las honras fúnebres de César. Pasa a la página 75.



Vas al encuentro del sucesor de César. Pasa a la página 80.



# E

STÁS delante de la Curia del Senado en el año 37 d. de C. Hay una triple hilera de guardias.

—Es porque el emperador está loco —dice un tabernero—. Ya no se fía de nadie.

—Es verdad que está loco, pero tiene motivos para temer por su vida —añade un zapatero que está remendando sandalias junto a la taberna.

—¿Cómo es eso? —preguntas.

—Bueno, hace matar a la gente sin motivo. Yo me alegro de no hacer sus *calígula*, pues, si un zapato le aprieta, ¡el zapatero puede darse por muerto!

Él y el tabernero se mondan de risa.

—¿*Calígula*? —preguntas.

—Significa botitas. El emperador las llevaba en Alemania cuando era pequeño, y por eso los soldados le apodaron Calígula. Su verdadero nombre es Cayo César Germánico.

“¡Cayo César! —piensas—. ¡Es descendiente de Julio César!” Te gustaría conocer a “Botitas”. Te acercas a la Curia. Un guardia muy alto te cierra el paso.

—Tengo un salvoconducto para entrar en cualquier parte —dices, mostrándole tu pergamino.

El guardia lo mira y escupe al suelo.

—No es válido; ¡es de los tiempos de Julio César!  
¡Oigamos lo que tiene que decir el emperador ante esto!

Bueno, ¡es una manera de conocerle!

Te empujan dentro de la Curia, donde un círculo de senadores rodea a un hombre pálido y flaco, de ojos hundidos y fea expresión. Está sentado sobre un caballo, mordisqueando unos higos.

—¡Conque todos tenéis miedo de mi caballo! ¡Nadie se atreve a tocarlo! ¡Teméis que os arranque la cabeza de un mordisco? ¡Yo podría hacer que os la cortaran!

Los guardias siguen empujándote. El caballo relincha y los senadores se echan atrás. Pero tú te das cuenta de que el caballo sólo ha bostezado. Alargas una mano y le tocas el belfo.

El caballo frota el morro contra la palma de tu mano y se queda quieto.

—Bueno, bueno —dice el jinete—, al menos hay una persona en el Imperio que simpatiza con “Incitatus”. —Y, dirigiéndose a ti añade—: Y parece que él simpatiza contigo.

Calígula te arroja un higo.

—Toma..., a ver si tiene hambre. Si se lo come, ¡te perdonaré la vida!

¡Su risa es peor que el relincho del caballo!

Afortunadamente para ti, el caballo se come la fruta.

—Maravilloso —dice el emperador—. Te quedarás a cenar. —Bate palmas—. ¡Fuera, todos vosotros! —ordena a los senadores—. ¡Y no volváis hasta que os mande a buscar!

Descabalgá. Te gustaría montar el caballo, pero Calígula te advierte:

—Nadie en Roma se sienta ni puede estar más alto que yo, ¡no lo olvides nunca!

Tú lo recuerdas durante toda la cena en su palacio, aunque tienes que yacer en el suelo para estar más bajo que el emperador, ¡que se ha sentado *debajo* de su caballo!

Antes de que sirvan el postre, Calígula dice:

—Te confiaré un secreto, amigo mío. Serás el primero en saberlo. —Y bajando la voz, murmura—: Pienso nombrar cónsul a “Incitatus”. Y ahora dime, ¿qué te parece?

“¿*Qué me parece?* —te dices—. Pues que los rumores son ciertos: ¡Calígula está loco!”

Una risita nerviosa escapa de tus labios.

—Te burlas del emperador, ¿eh? —grita él—. ¡Guardias! ¡Venid inmediatamente! ¡Tenemos un bufón entre nosotros! ¡A la cárcel! Y después, ¡matadle!

La siniestra risa de Calígula resuena en tus oídos mientras te conducen a una oscura y húmeda mazmorra. Cuando los guardias se han ido, saltas a cualquier parte..., ¡con tal de alejarte de allí!



Pasa a la página 96.





# E

STÁS en el centro de

Roma en el año 59 d. de C. Has decidido que la mejor manera de aprender algo sobre la espada de César es ver si se habla de ella en los libros de la época. Vas a la biblioteca pública que fue construida por Julio César. Esperas encontrar allí la respuesta que buscas.

En los grandes salones de mármol, hay innumerables estantes llenos de rollos de pergamino. Pides a un bibliotecario los volúmenes sobre Julio César.

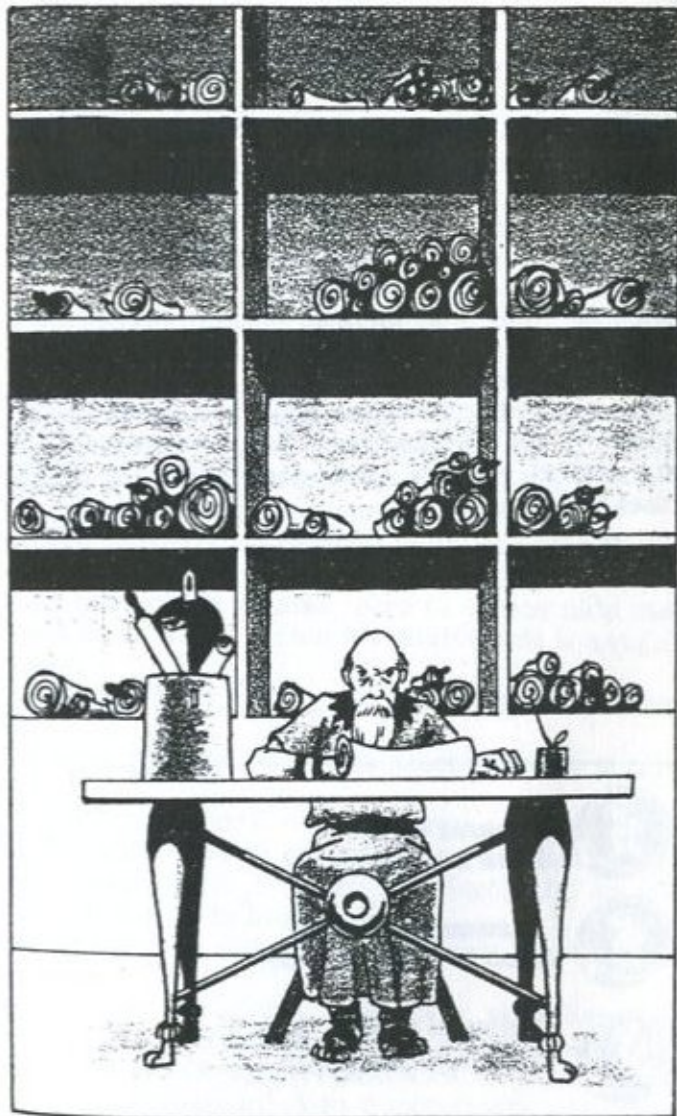
—Allí —dice él—, donde está leyendo Séneca.

Te acercas al hombre, que tiene varios pergaminos desenrollados delante de él. Levanta la cabeza para mirarte.

—Bueno —comenta—, no es mala cosa ver que los jóvenes visitan la biblioteca. Aquí hay un tesoro de información. Pero espero que no estés buscando *La guerra de las Galias*, porque es lo que estoy estudiando ahora.

¡Tú ayudaste a copiar las notas de César para ese pergamino!, piensas con orgullo, recordando con afecto al viejo y cansado Scriptus Sempronius.

—En realidad, estoy buscando algo más reciente —dices—. Necesito saber qué fue de la espada de César, después del reinado de Octavio.



—Verás, jovencito —explica Séneca—, como maestro del emperador Nerón, he realizado un estudio especial de la casa de César. El año 2 d. de C., Octavio inauguró el templo de Marte Ultor y depositó la espada de César en su interior. Allí es donde está ahora. Pero —dice, rascándose la barbilla— habría que tener la facultad de viajar en el tiempo para saber su futuro destino.

Séneca no lo sabe, ¡pero tú puedes hacer precisamente eso! Te despidas del viejo maestro y le dejas con sus pergaminos.

Tal vez deberías viajar a un año en el que la espada ya no estuviese en el templo de Marte. De esta manera, podrías volver atrás hasta que encontrases la respuesta.



**Avanzas un año.**  
Pasa a la página 99.



**Avanzas cinco años.**  
Pasa a la página 108.



**Saltas al siglo V d. de C.**  
Pasa a la página 95.



**H**AS aterrizado en una plaza bulliciosa. A lo lejos, puedes ver el Foro de Augusto. Está en ruinas, pero al menos sabes que te encuentras en Roma.

En una esquina puedes leer: Piazza Venezia. Miles de italianos están apiñados allí, de cara a un balcón de un gran *palazzo* donde un hombre calvo y de uniforme está pronunciando un discurso.

—¡Yo devolveré al Imperio su antigua gloria! —exclama—. ¡Traeré la paz al pueblo de Italia!

La multitud le aclama, pero tú ya has oído esto antes de ahora; lo decían los caudillos de la antigua Roma.

—¡Vivan Hitler y el Eje! —grita febrilmente el hombre.

—¡Viva *il Duce*! —clama la muchedumbre al unísono.

Sientes un sudor frío en tu cuerpo. ¡Aquel hombre es Mussolini! No es extraño que veas tanta gente con camisa negra. ¡Los Camisas Negras son los fascistas armados de Mussolini!

Precisamente entonces, un Camisa Negra se fija en ti.

—Vaya, vaya —dice—. ¿Túnica y sandalias... en 1936? ¿Conque crees que *il Duce* quiere ser emperador? ¡Ya verás lo que les pasa a los romanos que se burlan de Mussolini! ¡Van directamente a la cárcel de Regina Coeli!



Sin darte tiempo a que te expliques (de todos modos no te habrían comprendido), te llevan a la celda vacía de una prisión.

—Volveré más tarde para interrogarte —dice el Camisa Negra—. Tienes edad suficiente para ser miembro de la Resistencia Partisana, y si lo eres, ¡te ahorcaremos!



En cuanto se ha ido el Camisa Negra, saltas a la página 108.



AS saltado al año 410 d. de C. Roma está en ruinas. Lo que no ha sido incendiado se ha visto despojado de todo su antiguo esplendor.

Pasas por las calles arruinadas, donde niños mugrientos piden limosna entre los cascotes. Se enciende fogatas en los callejones y hay alimentos podridos en las cunetas.

Sigues el camino del Foro. El viento silba misterioso en el lugar donde reinaron y cayeron los Césares.

De pronto, ves a un hombrón vestido con pieles y cuero. Sus sucios cabellos son largos y rubios y sus ojos azules se clavan fijamente en ti.

—¿Qué estás haciendo aquí? —ruge.

—Estaba vi... visitando la ciudad. ¿Qué ha..., ha sido de Roma?

—¡Lo mismo que será de ti! —grita él.

Te quedas mudo y petrificado por el miedo.

—¿No temes a Alarico, rey de los visigodos? —vocifera—. ¡Yo te enseñaré!

Desenvaina su espada. ¡Eso te impresiona!



Huyes de Alarico.  
Pasa a la página 102.



# H

AS aterrizado en un lugar extraño, pero que te resulta familiar. Te preguntas si habrás estado alguna vez aquí.

—¿Qué es esto? —interrogas a una muchacha que está cerca de ti.

—Es el Foro de Augusto —responde ella, mostrándote un plano.

—Pero ¿dónde está el templo de Marte Ultor? —preguntas, entornando los párpados por la luz del sol y mirando las ruinas de tres columnas de mármol blanco.

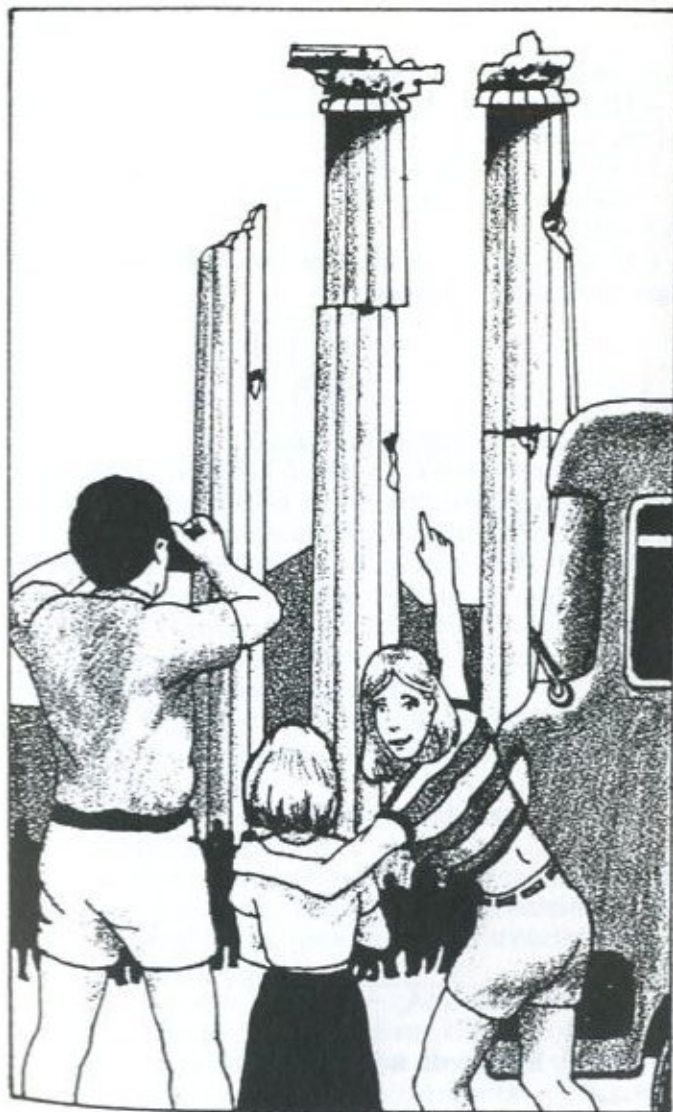
—Estás delante de lo que queda de él —te dice la chica.

Lleva una camiseta sin mangas, tejanos y calzado deportivo. Pestañea cuando ella te enfoca con su cámara y dice:

—¡Sonríe! ¡Quiero fotografiarte con ese traje tan magnífico!

En las calles aledañas del Foro, pasan zumbando los coches y las motocicletas. La gente se detiene para mirarte. Hablan en italiano, en francés, en rumano y en español, pero todos los idiomas te parecen familiares. No es extraño: todos proceden del latín, ¡la lengua de la antigua Roma!

Oyes un fuerte ruido y el suelo tiembla bajo tus pies. Pero no es un terremoto, ¡es el metro! ¡Has saltado a la Roma actual!





La muchacha te pregunta:

—¿Has visto ya el Foro Imperial? ¡Allí hay unas ruinas fantásticas!

Te ofrece su guía.

—Gracias —le dices—, pero ya he estado en la ciudad antigua.

Y te dices que ya es hora de volver allí. Buscas un lugar solitario... y saltas.



Retrocede a la página 90.



# H

A pasado un año; estamos en el año 60 d. de C. Todas las tiendas de Roma están cerradas y el gentío parece encaminarse en la misma dirección. Es desconcertante, pero ves grandes carteles fijados en todas partes. Te detienes para leer uno de ellos y te enteras de que los juegos al estilo olímpico de Nerón, los *Neronia*, van a celebrarse en el Circus Maximus. Te unes a la multitud, que te conduce hasta allí.

Ya en el interior del estadio, encuentras un sitio excelente, justo debajo del palco imperial, con sus sillones de honor.

—Espero que no se vierta mucha sangre —dices al hombre que se sienta a tu lado.

—Oh, Nerón ha cambiado eso —dice—. Ya no hay combates a muerte. Todo es pura diversión.

Los espectadores, ¡por lo menos trescientos mil!, empiezan a vitorear.

—¡Mira! —dice el hombre—. ¡Ahí está el emperador!

Es un hombre gordo y de mejillas coloreadas por el sol. Saluda al pueblo con la mano y hace una señal. Entonces suenan las trompetas y el cortejo ceremonial entra en el circo, seguido por los atletas.

—La primera carrera será entre carros tirados por cuatro caballos —dice el hombre que está a tu lado.

Miras los caballos. Tienen la cola fuertemente anudada. Los conductores de los carros llevan casco y túnica del mismo color que las cintas de sus caballos.

—Son los colores de los grupos que los patrocinan —explica tu vecino.

Nerón se pone en pie y saluda a la muchedumbre. Lleva un cetro de marfil con un águila esculpida en la punta y, en la cabeza, una corona de hojas de oro.

El pañuelo blanco que agita el emperador es la señal para que los carros rueden a toda velocidad a lo largo de la pista. Te preguntas cómo pueden ver sus conductores entre la polvareda que les envuelve.

De pronto, ¡uno de los carros choca contra el poste de la curva! Un griterío se eleva en las gradas; después... ¡silencio!

Nerón se levanta de nuevo y grita:

—Necesitaremos un sustituto para la próxima carrera. ¿Quién quiere tener ese honor?

Zumba un mosquito y te pica en la oreja. Levantas el brazo para espantarlo y oyes que el emperador grita:

—¡Magnífico! ¡Aquel joven que ha levantado la mano!

¡Oh, no! ¿Es esto verdad? Pues sí, pero todavía hay más. Nerón aplaude y anuncia:

—¡Será un doble honor! ¡Yo correré contra nuestro bravo jovencito!

¿Debes aceptar o rehusar? Bueno, piensas, tal vez después de la carrera podrás hablar con Nerón y preguntarle sobre la espada de César. Si ganas, tal

vez te lo dirá. Pero ¿y si pierdes? ¿Sería mejor que buscaras un lugar donde no hubiera nadie y saltaras directamente al Foro de Augusto, donde dijo Octavio que construiría el templo de Marte y depositaría la espada?



**Te quedas y corres contra Nerón.  
Pasa a la página 104.**



**Encuentras un lugar adecuado y  
saltas al Foro de Augusto.  
Pasa a la página 108.**





# E

L visigodo te persigue entre las ruinas, más allá de la colina del Palatino donde se alzaron antaño los lujosos palacios del emperador, y a través del Coliseo, que parece haberse conservado mejor que la mayoría de los edificios vecinos.

Fantasmas de la gloria del Imperio te guían mientras vuelves, seguido de Alarico, hacia el Foro, donde columnas solitarias se elevan hacia el cielo.

El visigodo te sigue de cerca mientras te encaminas al Foro de Augusto. Tal vez podrás librarte de él si llegas al templo de Marte. Estará lo bastante a oscuras para que puedas saltar.

Pero ¿dónde se encuentra? ¡Sólo ves tres columnas rotas! No hay nada más y, naturalmente, ¡ni rastro de la espada!

¿Han robado los ladrones visigodos la espada de César? ¿O había desaparecido antes del templo?

Ves un trozo de mármol lo bastante pequeño para poder moverlo, pero lo bastante grande para hacer daño. Lo empujas colina abajo. Alarico tropieza con él. Ahora no te mira. ¡Es tu oportunidad!



Pasa a la página 108.





L

AS riendas de los cuatro caballos son fuertemente atadas alrededor de tu cintura. Colocas los pies en el estrecho estribo del carro de dos ruedas. Todavía no puedes creer que estés haciendo esto, correr contra Nerón; pero el cónsul que preside en su nombre da la señal, las puertas se abren ¡y sales disparado!

Los caballos se lanzan por el tramo recto de la pista, hacia la columna del extremo. Estás seguro de que te estrellarás contra ella, pero, de alguna manera, el carro da la vuelta y rueda a toda velocidad en dirección contraria.

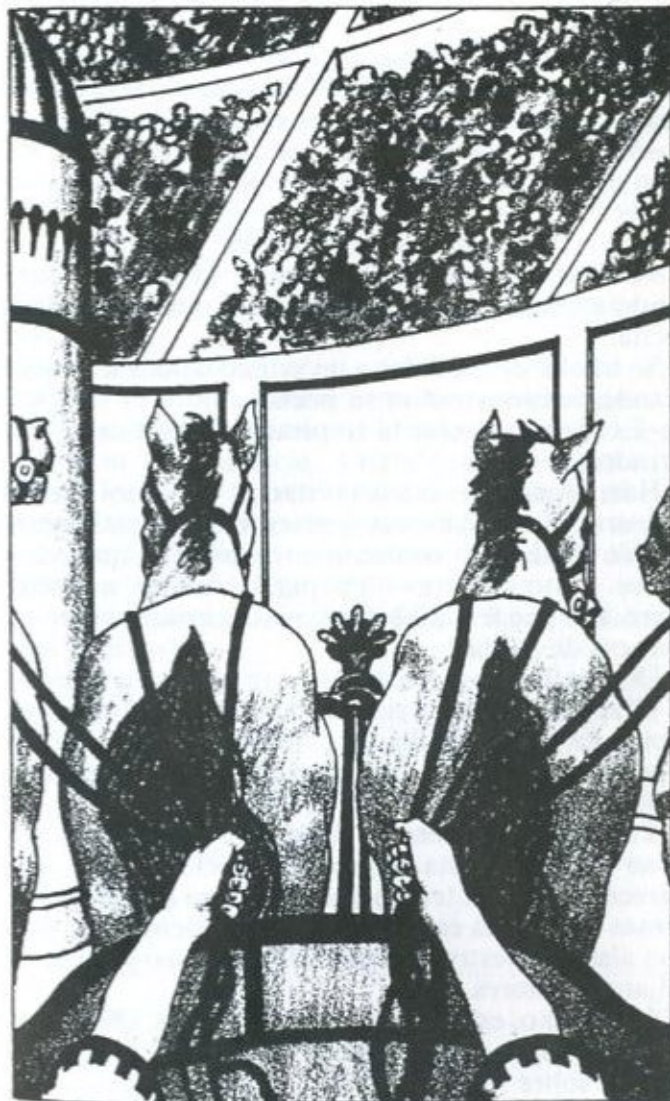
Con el corazón en un puño, haces siete veces el recorrido completo, mientras zumban en tus oídos las aclamaciones de la multitud. Es una carrera codo a codo, hasta que, en el último tramo, Nerón se adelanta y gana por medio carro de ventaja.

Estás agotado; en cambio, la competición parece haber entusiasmado al emperador.

—Eres un buen atleta —dice—. Ven, serás mi invitado en palacio, para la celebración y el recital.

—¿El recital? —preguntas.

—Naturalmente. Soy un buen músico, además de un atleta cabal. Ven y te mostraré mis trofeos en los juegos atenienses.





Cuando llegas al magnífico *domus* de Nerón, éste te muestra su magnífica colección de copas y medallas. Pero el emperador confiesa:

—Mi más ardiente deseo es convertirme en un gran músico. Con frecuencia viajo y doy conciertos a mis súbditos.

Toma una pera de una fuente de plata.

—Las peras limpian el paladar —explica—. Ahora tendrás que disculparme mientras vocalizo para mi recital.

Se tumba de espaldas y un criado coloca una pesa grande de hierro sobre su pecho.

—Es para controlar la respiración —explica el emperador.

Han llegado los otros invitados y te unes a ellos mientras Nerón hace sus ejercicios de calentamiento.

—No tiene voz —comenta un hombre al que reconoces como Séneca—. Yo puedo ser su maestro, ¡pero no pueden alabarme ni censurarme por su manera de cantar!

Otro invitado replica:

—Bueno, Séneca, tienes que confesar que en Roma ha hecho maravillas. Nunca fue tan segura la ciudad, hay paz en las fronteras, ¡y mira cuánta prosperidad!

Tú miras también: el *domus* de Nerón está tan lleno de oro, plata y piedras preciosas que más parece el arca del tesoro que el palacio imperial. Las mesas de la cena están colmadas de fuentes de plata con alas de avestruz, lenguas de flamenco y carne de pájaros cantores.

Por último, entra Nerón y bate palmas. Como por arte de magia, ¡caen pétalos de flores y pequeños regalos sobre los invitados!

El carraspea, pidiendo silencio. Pulsa unas cuer-

das de la lira y empieza a cantar. Su voz es débil y áspera, pero todo el mundo aplaude.

—Nerón no sabe cantar —observa un invitado que lleva los cabellos *pintados* de negro—, pero al menos nos da pan y circo.

Nerón se interrumpe.

—¿Quién osa hablar mientras *interpreta* el emperador? —exclama, mientras enrojece intensamente—. ¡Echad de aquí al delincuente! ¡Es indigno de mi arte!

—No debemos olvidar que el año pasado hizo matar a su propia madre —murmura una mujer.

Nerón reanuda su canto. Pero está nervioso, y su cólera no le beneficia. Cuando da un agudo, tú cierras los ojos y te estremeces. La nota se quiebra... ¡y tu plato de hígado de pato cae al suelo de ónix!

La cara de Nerón está ahora morada de furor. Señala con un dedo gordezuelo y grita:

—¡Estoy harto de insultos! ¡El que haya hecho eso será ahorcado!

Antes de que te mire a la cara, das media vuelta y corres por el pasillo de mármol. Hay una puerta a oscuras. ¡Te metes dentro y saltas!



Pasa a la página 93.



# E

STÁS en el Foro de Augusto, en Roma. Es la noche del 18 de julio del año 64 d. de C. y estás buscando el templo de Marte Ultor.

De pronto, oyes gritos de “¡Fuego! ¡Fuego!” Te vuelves y, a lo lejos, ¡ves llamas por todas partes! Sales a la calle con un grupo de personas.

—¡La ciudad va a derrumbarse! —grita un hombre—. ¡Nuestras casas quedarán destruidas!

—Será nuestra ruina. ¡No hay agua bastante en el Tíber para salvarnos! —gime otro hombre, echando a correr en dirección al incendio.

Los rumores se propagan con tanta rapidez como las llamas.

—Nerón ha huido a Antium —te dice una mujer que pasa corriendo por tu lado con un cubo de agua.

—No, nuestro abotargado emperador está observando desde la Torre de Mecenas —dice un viejo, empujando una carretilla.

Tú le preguntas:

—¿Por qué hablas de esta manera del emperador?

—¡Porque Nerón ha ordenado este incendio! —replica el viejo—. ¡Pero apuesto a que él está en lugar seguro!





Vuelves corriendo al Foro de Augusto. No está ardiendo. Tampoco arde el templo de Marte.

Entras en el edificio y vas directamente hacia el altar en busca de la espada de César.

*¡No está allí!* ¿Qué ha sido de ella? Tal vez Nerón se la ha llevado para guardarla. Pero ¿dónde está Nerón? Será mejor que le busques. ¡Él debe tener la respuesta!



**Buscas a Nerón en el Palatino.  
Pasa a la página 114.**



**Buscas a Nerón en la Torre de  
Mecenas. Pasa a la página 113.**



**I**NNUMERABLES voluntarios y tú requisáis comida para las víctimas y levantáis tiendas en el Campo de Marte, que no ha sido alcanzado por el fuego.

—Di a mis guardias que abran todos los edificios públicos que aún siguen en pie —dice Nerón—. Mientras tanto, acomodaré en mis propios jardines imperiales a los que se han quedado sin hogar.

Sales corriendo y pronto te encuentras consolando a familias enteras, cuyas viviendas se incendiaron con la primera chispa.

Cuando vuelves a los jardines de Nerón, ayudas a servir comida y agua a los cientos de víctimas que se han refugiado allí.

—Reconstruiré la ciudad —dice Nerón, cuando las últimas víctimas hayan sido alimentadas—. Las viejas casas eran trampas en caso de incendio. Y también eran feas. Levantaré una ciudad moderna de mármol... y la llamaré Nerópolis. —Suspira—. Y daré un concierto de gala para celebrar la ocasión.

Busca debajo de su túnica y saca una moneda con su efigie.

—Toma —dice—. Tu ayuda ha sido muy valiosa.

Le das las gracias, pero el nombre de César grabado en la moneda no puede dejar de recordarte tu misión. El incendio ha causado estragos que han durado nueve días. Pero ya ha pasado lo peor. Sin embargo, todavía no sabes lo que ha sido de la espada de César.



Pasa a la página 119.



STÁS al pie de la Torre de Mecenas. Has oído tantos rumores de que Nerón ha provocado el incendio que casi esperas que, al levantar la cabeza, le verás tocando la lira... ¡mientras la ciudad se convierte en cenizas!

Tropiezas con una madre andrajosa que lleva a su hijo en brazos. Ambos parecen hambrientos.

—¿Has visto al emperador? —le preguntas.

—No le conocería si se cruzase conmigo en la calle —contesta—. Sé que está gordo y que canta, pero él no se preocupa de los pobres como nosotros.

Sigues andando hasta que ves a un hombre sacando agua de un pozo.

—¿Has visto a Nerón? —le preguntas.

—He oído decir que incendió la ciudad y huyó a Antium —responde—. Es probable que lo haya hecho, si encuentra allí público dispuesto a oírle tocar.

—O tal vez ha ido a Nápoles —dice una mujer que está cerca de vosotros—. Allí aplauden su voz.

Estás agotado. Te apoyas en una puerta de madera. Está caliente. De pronto, se derrumba y las llamas se propagan a tu alrededor. ¡Saltas sin perder momento!



Pasa a la página 117.





BSERVAS desde la colina del Palatino, junto con docenas de romanos, cómo son engullidas por un mar de llamas todas las casas y los mercados de Roma.

Pronto empieza el fuego a propagarse hacia los palacios imperiales. El aire está lleno de ceniza que ha tiznado tu cara y tus vestiduras.

—¡Nerón! ¡Nerón! ¡El Palatino está en peligro! —grita un soldado al barrigudo personaje, que, envuelto en un manto de púrpura, está a tu lado.

—¡Evacuad la zona! —grita Nerón—. ¡Aquí no estamos seguros!

Permaneces cerca de Nerón mientras la multitud empieza a descender de la colina. Ves, a medio camino, a un segundo soldado que se abre paso entre la muchedumbre. Al acercarse, grita:

—¡Nerón! Uno de los cristianos ha confesado que provocó el incendio. ¡Sólo tuvimos que torturarlo durante tres horas para hacerle hablar!

—¿Cristianos? —preguntas tú.

—Sí —responde Nerón—. Es una secta religiosa. ¡Y hay quien dice en Roma que fui yo quien lo ordenó! Soy inocente, ¿sabes?



Tú no lo sabes; por consiguiente, no dices nada.

Sigues alejándote de la colina del Palatino. En el momento en que llegas a una esquina, dos edificios se derrumban. ¡El calor es insoportable! La gente huye a tu alrededor, cargada con todos los bienes que puede llevar. Muchos forman cadenas en las calles hasta las orillas del Tíber, para transportar cubos de agua; pero sus esfuerzos son inútiles. Toda Roma parece condenada por las llamas, de un rojo anaranjado, que iluminan el oscuro cielo.

—¡Nerón necesita voluntarios! —gritan unos soldados.

Uno de ellos te señala con un dedo.

—Aunque seas joven, ¡tienes que ayudar!

Quisieras echarles una mano. También te gustaría encontrar la espada de César. Sabes que no está en el templo de Marte, pero entonces ¿dónde está?



**Te quedas y ayudas a apagar el fuego. Pasa a la página 111.**



**Buscas la espada de César. Pasa a la página 119.**



S

ABES, por los arcos, las columnas y las ruinas que ves allá abajo, a tu alrededor, que te encuentras en la cima del Palatino.

Pero la colina no está ardiendo y no hay palacios en parte alguna. En cambio, ves un enorme complejo de edificios modernos de ladrillos y cristales.

Abres una maciza puerta de roble tallado y entras. Suenan los teléfonos y pasan corriendo por tu lado personas cargadas de carpetas. Todos parecen tener prisa. Una mujer que viste un traje egipcio bordado en oro y luce un complicado collar con piedras preciosas incrustadas está junto a una máquina automática, sorbiendo una bebida sin alcohol. Alguien grita: “¡Hola, Cleo!”, y ella se vuelve, haciendo oscilar las negras trenzas de su peluca.

Pasa un hombre alto, delgado, majestuoso. Lleva una toga púrpura y una corona de laurel sobre la calva cabeza. “¡Ave, César!”, le saluda una muchacha con suéter y pantalón vaquero. Y ambos se echan a reír.

Entonces ella te ve.

—¿Cómo es que no te has maquillado aún? —te pregunta—. ¡Llevamos ya dos horas de retraso!



*¿Dónde estás?*

Miras el rótulo de la puerta. La placa de metal dice: "Estudios Palatino. Roma."

Te hallas en un estudio cinematográfico... ¡y están rodando una película sobre la antigua Roma!

Podrías darles algunas lecciones a estos romanos modernos, piensas, sonriendo. Pero eso te llevaría tiempo, y tu misión te espera.



Pasa a la página 90.



UELVES a la biblioteca, con la esperanza de encontrar a Séneca. Tal vez el pueda darte alguna pista sobre la espada de César. Pero el bibliotecario te dice:

—Séneca debe estar en su casa, que no ardió en el incendio.

Le preguntas la dirección y vas a la casa del maestro. No está cerca del palacio de Nerón.

Séneca te recibe amablemente y te explica por qué está tan lejos de su antiguo alumno.

—Temo que he caído en desgracia —dice—. Critiqué el despilfarro de Nerón, que supera al de todos sus predecesores. Pero él no apreció mis buenas intenciones.

—¿Te ha echado de su palacio? —preguntas, sorprendido.

—Ha hecho algo mucho peor —responde Séneca—. Ha despojado los templos sagrados de sus tesoros y ha fundido sus esculturas..., y todo ello para pagar sus excesos.

—¿Y la espada de César, que estaba en el templo de Marte? —preguntas.

—Fue una de las primeras cosas que fundió.

—Pero ¿por qué fundir una espada de hierro? —exclamas, asombrado—. ¿Por qué no fundir solamente metales preciosos, como el oro y la plata?

—La espada de César era un símbolo —te explica Séneca—. Nerón no quiere símbolos que representen un homenaje para otros. Sólo conserva los que están hechos para honrarle a él. —Séneca mira, detrás de ti, los volúmenes que hay en los estantes de su biblioteca—. La Historia tiende a repetirse, hijo mío. También Nerón caerá un día.

¡Así que la espada de César ha sido destruida porque era un símbolo! Séneca te ha dado la respuesta. Pero debes retroceder en el tiempo una vez más, para ver la espada con tus ojos antes de haber cumplido tu misión.

—Tal vez la gente aprenderá de la Historia en vez de repetirla —le dices a Séneca.

—Ojalá tengas razón, amigo mío —te responde él.

Así lo esperas tú también; te despides de Séneca y te vas.



Pasa a la página 121.



E

STÁS de pie ante el *rostrum*, delante del templo de Marte Ultor. Es el año 2 d. de C., y el Foro de Augusto está rebotante de gente que ha acudido a la inauguración.

—¡Viva César muchos años! —gritan.

Esta vez sabes que se refieren a Octavio. Pero cuando oyes gritos de “¡Salve, Augusto!”, te sientes confuso.

—El Senado le ha otorgado ese nombre —te explica una mujer—. Significa el Grande, y él ha demostrado ciertamente que lo es.

Llega el emperador, entre ensordecedoras aclamaciones. Tú gritas como los demás. Augusto sube la escalinata para que le vean bien todos los que están en la atestada plaza.



Físicamente, aquel hombre endeble y humilde ha envejecido mucho. Como el día que le viste por primera vez, viste ropa de confección casera. Su piel sigue siendo pálida, y ahora camina encorvado. La humedad del aire hace sus pasos más lentos. Pero hay vivacidad en sus ojos claros cuando levanta las manos para pedir silencio.

Lee en un pergamino:

—¡Amados súbditos de Roma! Sabéis que tengo por norma evitar los espectáculos públicos. Sin embargo, esta ocasión es excepcional. Antes de la batalla de Filipo, donde cayeron Casio y Bruto, juré que construiría un templo a Marte Ultor, en memoria de mi tío y padre adoptivo, Julio César.

Hace una pausa y la gente le aclama.

—También prometí —prosigue— depositar la espada de César en el interior del templo. ¡Ésta es la espada!

La levanta para que todos la vean.

—¡Esta espada cambió la faz de la Historia, como cambió César la faz del Imperio!

Mientras Augusto sigue hablando, te fijas en un viejo y en un niño pequeño que se apoyan en una de las columnas del nuevo Foro. Sientes un escalofrío cuando tu mirada se cruza con la del chiquillo: ¡se parece mucho a tu antiguo amigo Silvio!

¡No puede ser! Te acercas para verles mejor. El padre del muchacho también te parece familiar. Pero te dices que tal vez se deba todo a la emoción del momento. Entonces te das cuenta de que el hombre se ha fijado también en ti.

—Disculpame por haber estado mirándote —dice el hombre—. Pero me recuerdas a alguien a quien conocí de chico. ¿Nos hemos visto antes de ahora? Me llamo Silvio Lucio.

—Yo me llamo Julio —dice el pequeño.

No puedes creerlo. ¡Este hombre es Silvio! ¡Y el pequeño Julio es su hijo!

—Mi padre trabajó en la casa de César como secretario —te explica el hombre—. Y yo he puesto a mi hijo el nombre de aquel gran caudillo. En realidad, estuve presente en el *domus* de César la noche antes de su muerte.

Ahora tiene los ojos llenos de lágrimas.

No puedes decirle que también tú estuviste allí. Te presentas, empleando un nombre diferente, y escucháis los tres el final del discurso de Augusto.

—Cuando termine la ceremonia —dice Silvio—, me gustaría mucho visitar el templo de Marte. ¿Quieres venir con nosotros?

Asientes con la cabeza.

—Sí, con mucho gusto.

Por fin descende Augusto del *rostrum* y entra en el espléndido templo. Cuando sale, se cruzan un instante vuestras miradas. Pero él no te reconoce. ¡Ha pasado tanto tiempo!

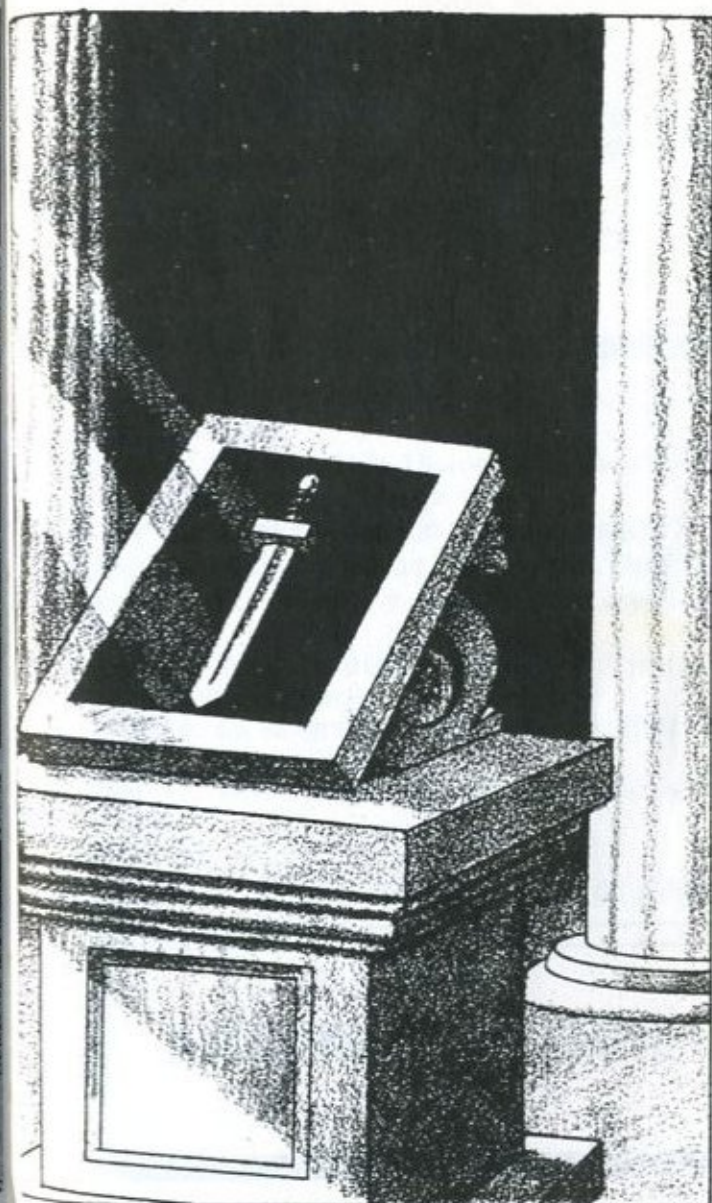
Acompañado por Silvio y su hijo, te abres paso entre la muchedumbre y entras en el templo. Una luz suave se filtra entre las blancas columnas de mármol y te guía hasta el sencillo altar. Por fin, estás delante de la espada.

*La espada de César.* Este instante parece detenerse en el tiempo. Miras la cara del pequeño Julio. Está maravillado. Sin saber por qué, alargas la mano y tocas la espada. Su importancia exalta tu imaginación.

Tu viaje ha terminado; has averiguado el destino de la espada de César.

Las fuerzas que construyeron la grandeza de Roma y las fuerzas que la destruyeron subsisten







todavía hoy en día. Esperas que tu mundo pueda aprender las lecciones del pasado.

**MISIÓN CUMPLIDA**

## **LISTA DE DATOS**

- Página 9: Siempre es mejor vivir la Historia de primera mano.
- Página 13: El curso de la Historia y el curso de un río pueden fluir a veces juntos.
- Página 25: "¡Desconfía de los idus de marzo!"
- Página 64: El que vacila no siempre está perdido.
- Página 68: El tiempo y los idus no esperan a nadie.
- Página 83: Algunos dicen: "Es mejor demasiado que demasiado poco."
- Página 86: La sangre es más espesa que el agua y más fuerte que el fuego.
- Página 92: Otros dicen: "Úsalo todo con moderación."
- Página 110: ¡No creas todo lo que oigas!
- Página 116: "Sé fiel a ti mismo", dijeron César y Shakespeare.

**AÑO 44 a. de C.**



**Has retrocedido en el tiempo  
hasta la Roma de la época de Julio César.**

Estás en el circo, asistiendo a la lucha entre los gladiadores y las fieras. De pronto, ¡te empujan y te encuentras delante de un furioso leopardo que se ha escapado de su jaula!

¿Debes luchar contra esa fiera salvaje, como hacen los gladiadores, o huir y arriesgarte a ser descubierto como viajero a través del tiempo? Tu decisión puede conducirte a un lugar seguro... ¡o a quedar perdido en el tiempo!

**¿ESTÁS DISPUESTO A PLANTAR  
CARA AL PELIGRO?**

**LA ESPADA DE CÉSAR**

**Por Robin Stevenson**

**Bruce Stevenson**

**Ilustraciones:**

**Richard Hescox**

**LA MAQUINA DEL TIEMPO**