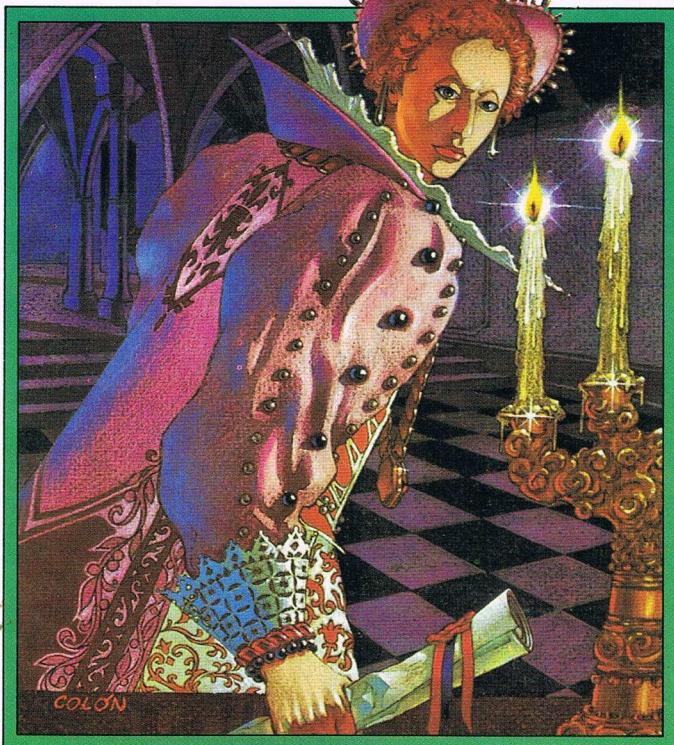


LA MAQUINA DEL TIEMPO

Retrocede 400 años hasta
la Inglaterra de Isabel I y descubre:

EL SECRETO DEL TESORO REAL

Carol Gaskin



TIMUN MAS

*Este libro
es tu pasaporte
para viajar por
el tiempo*



*¿Podrás sobrevivir
en la época isabelina?
Pasa la página
para averiguarlo.*

TÍTULOS PUBLICADOS:

1. EL SECRETO DE LOS CABALLEROS
Jim Gasperini
2. AL ENCUENTRO DE LOS DINOSAURIOS
David Bischoff
3. LA ESPADA DEL SAMURAI
Michael Reaves y Steve Perry
4. LA RUTA DE LOS PIRATAS
Jim Gasperini
5. LA GUERRA DE SECESIÓN
Steve Perry
6. LOS ANILLOS DE SATURNO
Arthur Byron Cover
7. LA ERA GLACIAR
Dougal Dixon
8. EL MISTERIO DE LA ATLÁNTIDA
Jim Gasperini
9. EL PONY EXPRESS
Stephen Overholser
10. LA REVOLUCIÓN AMERICANA
Arthur Byron Cover
11. MISIÓN EN LA II GUERRA MUNDIAL
Susan Nanus y Marc Kornblatt
12. EN BUSCA DE LAS FUENTES DEL NILO
Robert W. Walker
13. EL SECRETO DEL TESORO REAL
Carol Gaskin
14. LA HOJA DE LA GUILLOTINA
Arthur Byron Cover

El secreto del tesoro real

Carol Gaskin



Ilustraciones: Ernie Colón

TIMUN MAS

Para John

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni el registro en un sistema informático, ni la transmisión bajo cualquier forma o a través de cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación o por otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.

EL SECRETO DEL TESORO REAL

*Traducción autorizada de la obra:
Secret of the Royal Treasure*

*Editada en lengua inglesa por:
BANTAM BOOKS INC. New York, 1986*

© 1986 Byron Preiss Visual Publications, Inc.
I.S.B.N. 0-533-25729-3

«TIME MACHINE»
es marca registrada por Byron Preiss Visual Publications Inc.

© EDITORIAL TIMUN MAS, S.A. Barcelona. España. 1987
Para la presente versión y edición en lengua castellana

I.S.B.N. 84-7722-014-X

Traducción al castellano: Margarita Cavandoli

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

Impreso en España - Printed in Spain

Impreso en:

TALLERES GRÁFICOS SOLER, S.A.
Enric Morera, 15 - Esplugues de Llobregat (Barcelona)
Depósito legal B.3190-1987

¡ATENCIÓN, VIAJERO A TRAVÉS DEL TIEMPO!

¡Eres una persona de suerte! Sí, en este momento tienes en tus manos una... ¡máquina del tiempo! En efecto, este libro es tu máquina del tiempo. No lo leas todo seguido, del principio al fin. Dentro de un momento recibirás instrucciones para cumplir una misión, una empresa especial que te llevará a otro período de tiempo. A medida que te enfrentes a los peligros de la historia, la máquina del tiempo te irá presentando opciones de adónde ir o de qué hacer.

El presente volumen contiene también un banco de datos para informarte sobre la época en la que vas a vivir. Puedes utilizarlo para desplazarte con mayor seguridad a través del tiempo. O bien tomar tus decisiones sin consultarla. Tú eres el único responsable.

IMPORTANTE

Al final de este libro hay una lista de datos. Contiene sugerencias para ayudarte si no estás seguro de qué camino has de emprender. Este símbolo aparece al lado de todas las elecciones para las cuales existe una sugerencia en la lista de datos.



Con objeto de terminar tu misión lo más deprisa posible, y con éxito, puedes emplear a la vez el banco de datos y la lista de datos.

Hay una conclusión correcta para esta misión. Debes llegar a ella o... jarriesgarte a quedar perdido en el tiempo!... y recuerda que tienes a tu disposición el banco de datos y la lista de datos.

LAS CUATRO REGLAS PARA VIAJAR A TRAVÉS DEL TIEMPO

Cuando empiezas 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 lleves 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 encontrarte cara a cara con la reina Isabel I de Inglaterra y averiguar de quién era el anillo que usó hasta su muerte.

La reina Isabel I rigió Inglaterra durante cuarenta y cinco años. Nunca contrajo matrimonio, pues prefirió no compartir el trono con nadie. Sin embargo, tuvo muchos favoritos, a los que concedió gracias en forma de riquezas y de poder. A cambio, reclamó lealtad y devoción inquebrantables.

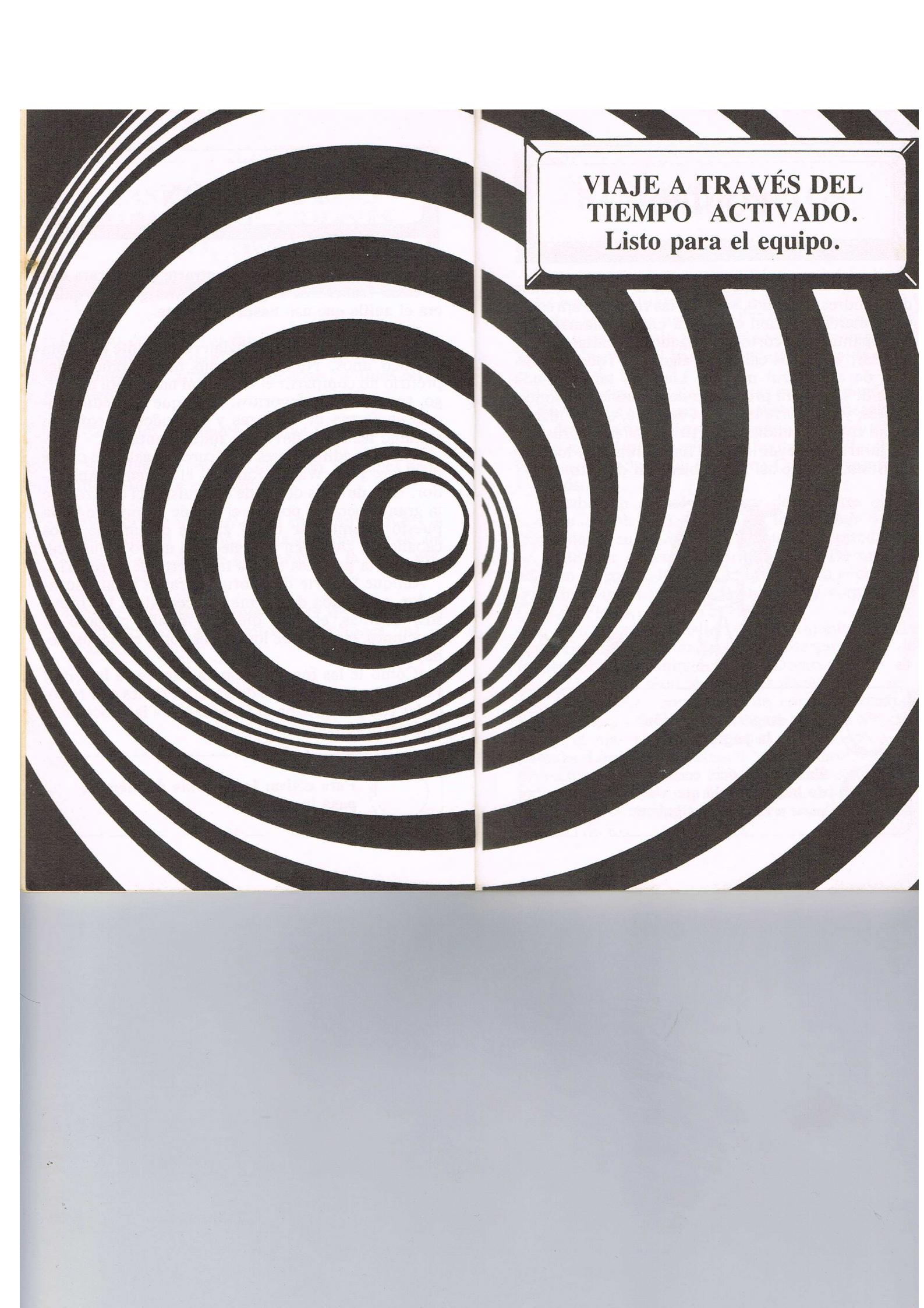
Entre sus admiradores destacaron el gallardo conde de Essex y sir Walter Raleigh, el valiente explorador. Uno de ellos debió de conquistar el corazón de la gran soberana, porque el día de su muerte tenía puesto el anillo de oro y zafiros de uno de estos caballeros. ¿A quién pertenecía el anillo y qué ocurrió con la preciosa joya a la muerte de la reina?

Aunque la corte de Gloriana era un lugar encantador, se trataba de un mundo cerrado a los intrusos. Además, el siglo dieciséis estaba plagado de traiciones, tanto entre los nobles como entre los plebeyos.

¿Cómo te las ingeniarás para conocer a la reina? Para encontrar el modo de hacerlo, tienes que retroceder cuatro siglos en el tiempo hasta la época de la Inglaterra isabelina.



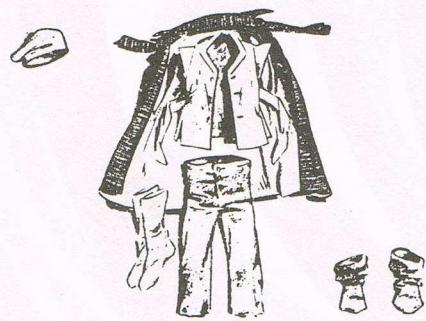
Para activar la máquina del tiempo,
pasa la página.



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

EQUIPO

Para que puedas participar en la vida cotidiana del Londres isabelino, vestirás las ropas de aprendiz de comerciante: una chaqueta ceñida, llamada jubón, pantalones cortos y holgados o pantalones de montar, y gruesas calzas de algodón. Toda tu ropa será de color azul marino. Llevarás también una capa de lana para protegerte de los inviernos londinenses, y una gorra redonda, de paño, que te identificará como aprendiz. A partir de 1571, tendrás que asegurarte de llevar la gorra los domingos y los días de fiesta, porque así lo establece un decreto real.



Para empezar tu misión,
pasa a la página 1.



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

BANCO DE DATOS

Estos datos sobre la Inglaterra isabelina te ayudarán a cumplir tu misión sin riesgos.

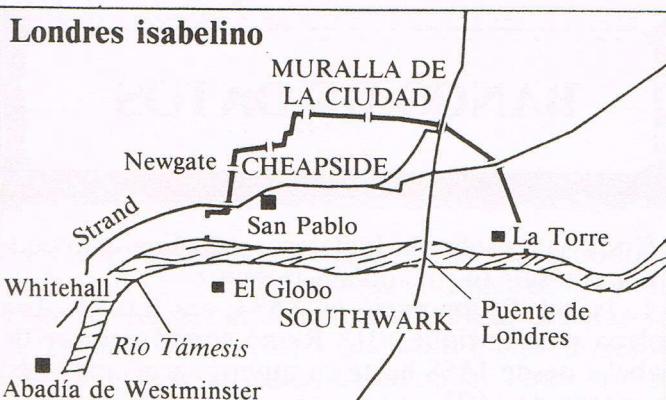
1. Isabel Tudor nació en 1533; era hija de Ana Bolena y de Enrique VIII. Reinó con el nombre de Isabel I desde 1558 hasta su muerte, acaecida el 24 de marzo de 1603.

2. Isabel rigió una de las cortes más encantadoras de Europa. La soberana y toda su corte se desplazaban de un sitio a otro, siguiendo sus caprichos. Entre sus palacios preferidos figuraban Whitehall, Nonesuch, Richmond, Hampton Court, Greenwich y Windsor.

3. Isabel no utilizó la Torre de Londres como residencia real. Se decía que era frecuentada por el fantasma de su madre, Ana Bolena, decapitada allí en 1536 por orden de Enrique VIII. Durante el reinado de Isabel, la Torre se utilizó para encerrar a miembros de la nobleza prisioneros y como Real Casa de Fieras.

4. Entre los principales entretenimientos de la corte figuraban las danzas y la interpretación de madrigales, los banquetes, las mascaradas, los espectáculos y las representaciones teatrales.

5. Unas pocas compañías de cómicos gozaban del mecenazgo de los nobles. La de William Shakespeare, el más grande dramaturgo de su época, se llamaba Lord Chamberlain's Men en honor de su protector, un miembro influyente y de alto rango del gobierno de Isabel. En 1599, la Lord Chamberlain's Men se trasladó a su nuevo y definitivo teatro, El Globo.



6. Londres está dividido por un gran río llamado Támesis. El palacio real de Whitehall, la catedral de San Pablo y la Torre de Londres están emplazadas en la orilla norte.

7. En tiempo de Isabel, la catedral de San Pablo era mucho más que un templo. Cumplía las funciones de lugar de reunión, paseo comercial, agencia de empleo, centro de información y también bulevar público. También tenía fama de guarida de rateros y estafadores.

8. Estaban prohibidos los teatros dentro de los límites de la ciudad de Londres propiamente dicha. La mayoría de las salas, incluida la del Globo, se erigieron en la ribera sur del Támesis, en un barrio conocido como Southwark.

9. Las orillas norte y sur del Támesis se comunicaban mediante el Puente de Londres, con sus torres y sus veinte arcos. Los londinenses subían, bajaban y cruzaban el río en barco.

10. Era peligroso viajar por el resto de Inglaterra. Las carreteras, que a menudo no eran más que

caminos comarcales llenos de baches, eran territorio de unos ladrones conocidos como salteadores de caminos.

11. Sir Walter Raleigh nació alrededor de 1554 y murió en 1618. Fue un famoso explorador, hombre de estado y poeta. En 1584 financió una expedición a América del Norte, donde sus exploradores fundaron la primera colonia británica del Nuevo Mundo. Los colonizadores se asentaron en la isla Roanoke, en un territorio que Raleigh bautizó con el nombre de Virginia, en honor de la reina. En 1595 y en 1617 Raleigh viajó a América del Sur a la búsqueda del legendario reino de El Dorado.

12. Robert Devereux, conde de Essex, vivió de 1567 a 1601. De buena cuna, pero sin bienes personales, acudió en 1585 a la corte de Isabel. Se le recuerda, básicamente, por haber encabezado un levantamiento contra la soberana que se conoce como la rebelión de Essex.

**BANCO DE DATOS
AGOTADO.
PASA LA PÁGINA
PARA EMPEZAR TU MISIÓN**



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



E

STÁS en Londres, Inglaterra, en la orilla norte del Támesis. Corren los últimos días de septiembre de 1599. La fresca brisa otoñal arrastra los desagradables olores del agua del río, las verduras en descomposición, las aguas residuales que fluyen libremente y el hedor de la multitud que lleva varios días sin lavarse. ¡Qué gentío!

El río es un vaivén incesante. Barcas de madera de todos los tamaños negocian sus mercancías y trasladan pasajeros aguas arriba y aguas abajo. A tu lado, un corto tramo de escalones conducen a un embarcadero en el que los barqueros exhiben sus barcas y se disputan el pasaje.

Suelen gritar a los viandantes frases como: «¡Oiga, vamos al estel!», «¡Nos dirigimos al oeste!» O «¡Cantamos y a la otra orilla vamos!»

—¡La toldilla le protegerá la cabeza del sol! —promete un barquero.

—Si con él decide viajar, muerto ha de acabar —responde otro.

—¡Mis cojines están llenos con el mejor plumón de ganso!

—Si viaja con él, acabará ahogado.

Mientras los apresurados londinenses te empujan de un lado a otro, ves sorprendido que las calles no son más que callejones de barro. Pocos edificios tienen más de seis pisos de altura, aunque a lo lejos divisas las agujas de una inmensa catedral. A tu

izquierda, dominando sobre el río, se alzan las torres del Puente de Londres.

Tu sufrido sentido del olfato se ve aliviado por la fragancia de un perfume. Procede de un grupo compuesto por dos hombres y dos damas exquisitamente vestidos, que se acercan a un barquero.

—¡Adiós a las tabernas de Cheapside! —exclama una de las señoras, mientras su acompañante la ayuda a subir a la barca—. Adiós también a las maravillas de San Pablo. ¡Al Globo vamos! —da palmas alegremente y la barca se balancea.

—Si no te quedas quieta, nunca veremos el nuevo teatro, ni mucho menos regresaremos a Whitehall —le regaña la otra señora, mientras la ayudan a subir a la barca.

—¡Por favor, miladies! —interviene el barquero—. La reina me haría cortar la cabeza si hiciera caer a compañía tan noble. Si os parece razonable, el viaje cuesta un penique... ¡incluso a una compañía tan razonable como la vuestra!

—¡Por ocurrencia tan fina ganarás una buena propina! —replica uno de los caballeros, en medio de la risa de sus compañeros.

Ambos caballeros suben a la barca de un salto y el barquero se guarda los peniques en el bolsillo.

—¡A Southwark! —tararea, agarra los remos y comienza a cruzar el Támesis.

Llegas a la conclusión de que a los isabelinos les divierten los juegos de palabras. Se desencadena un alboroto que te impide seguir pensando. El gentío se divide por la mitad cuando dos jóvenes harapientos pasan corriendo a toda velocidad. Los persigue un hombre con cara de comadreja, que les grita que lo esperen, levantando el brazo enfurecido. ¡Tiene un muñón donde debería estar la mano!



Uno de los jóvenes pasa corriendo a tu lado y deja caer una bolsa de terciopelo.

—¡Detente! —gritas, pero el joven tropieza con una vendedora ambulante de frutas que pregonó sus mercancías.

—¡Golfo! ¡Tunante! —chilla.

La mujer recoge su cesta vacía y, furiosa, persigue torpemente al rapaz, que se pierde en medio de la multitud.

«Cara de comadreja» se ha ido y la gente vuelve al ajetreo de costumbre. Abres la bolsa y descubres que está llena de monedas.

Buscas a un guardia, pero no encuentras a nadie que te atienda amablemente. Te atas la bolsa al cinto, con la esperanza de encontrar más tarde al «golfo». Ahora debes continuar tu misión.

Los nobles y las damas que viste debían de ser cortesanos, pues parecían conocer a la reina. Acaban de salir de la catedral de San Pablo. Tal vez deberías ir al templo y averiguar más cosas sobre la nobleza y la corte.

¿O te convendría más seguir al grupo cruzando el Támesis y yendo a Southwark? Sabes que puedes llegar a ese barrio atravesando el Puente de Londres.



Vas a San Pablo.
Pasa a la página 14.



Cruzas el Puente de Londres.
Pasa a la página 18.



A estás en la cárcel de Newgate y sólo deseas que te encierran en una celda para franquear la barrera del tiempo y escapar.

—Tendrás que pagar tu estancia aquí —ladría el carcelero, un hombre de aspecto brutal y con la ropa mugrienta—. Si no tienes dinero, te morirás de frío y de hambre en un agujero. Si lo tienes, puedes comprar una manta y alimentos y compartir tu alojamiento con tantos presos como quieras sustentar. Si eres rico, puedes comer lo que te plazca, recibir amigos, trabajar en tu oficio y dormir en un lecho. ¡Elige!

Por fortuna llevas una bolsa llena de monedas.

—Seré rico por una noche —responde—. Llévame a una celda privada.

De camino hacia la celda, ves cosas que te horrostan: mujeres y niños que duermen en los helados suelos de piedra; luchadores y jugadores, borrachos y ladrones, cadenas, chillidos y alaridos.

Después de quitar el cerrojo a varias puertas, te invitan a pagar una cuota. Por fin, te conducen a una serie de celdas donde los ricos están cómodamente encerrados. ¡Al fin tienes que pagar para que te encierran en un calabozo! Sobornas al carcelero con el propósito de que te deje en paz y franqueas la barrera del tiempo para abandonar este lugar de pesadilla.



Pasa a la página 18.

LOS huesudos dedos de Comadreja sujetan tu brazo como si fueran esposas de hierro, mientras te conduce por los callejones de Londres. Poco después llegáis a una taberna de aspecto lamentable, atestada de hombres toscos que se divierten en torno a las mesas de madera.

—Esto no es una escuela, sino una taberna —dices.

Comadreja no te hace caso. Te hace pasar por una puerta trasera que desemboca en un patio abierto. Abres la boca sorprendido. En el patio resuenan las risas de una docena de chiquillos. Todos esgrimen en sus manos un reluciente cuchillo. Lentamente trazan círculos alrededor de un poste de madera del que cuelga una bolsa de cuero cubierta de cascabeles. Uno tras otro se acercan al poste corriendo para tajar la bolsa. El tintineo de los cascabeles es recibido con risas y burlas.

—A qué están jugando?

—Es una escuela de esgrima? —inquieres.

—Sí, por supuesto! —Comadreja sonríe abiertamente—. ¡Te enseñaremos esgrima! ¡Pronto serás tan punzante como una espada y tan rápido como una daga!

Un hombre de barba cana se acerca cojeando a saludarte. Comadreja te suelta el brazo y se dirige a la taberna.

—Soy el tabernero —dice el anciano parpadeando perversamente—. Bienvenido a la Escuela de Gamberreros y Embaucadores. Desde ahora trabajarás para mí. A cambio, te daré un alojamiento seguro y



te enseñaré un oficio secular. Mira –te dice señalando el poste–. Esos chavales están practicando. Los que consiguen cortar la bolsa sin que suenen los cascabeles se consideran gamberros de primera categoría. Un grado por encima de los gamberros están los embaucadores, que aprenden a robar bolsillos tan sólo mediante juegos de manos –te muestra un poste de práctica parecido, del que cuelga un bolso cubierto de cascabeles–. Allí practicamos los trucos –añade el tabernero–. Lo que están haciendo ahora se llama la finta del desmayo.

Observas a un muchacho que simula desmayarse. Cuando un segundo chico se agacha para «ayudarlo», el «desmayado» corta la bolsa que cuelga del cinto del que lo ayuda y pone pies en polvorosa.

–¡Bien hecho! –lo felicita el tabernero. Estás horrorizado. ¡Te has inscrito en una escuela de ladrones!–. Ladrones, estafadores y practicantes de esgrima –añade el tabernero como si hubiera adivinado tus pensamientos–. Adiestramos a los mejores. Debes saber que sólo trabajarás tu propio territorio. Controlamos todo Londres.

–Aceptado, tabernero –responde y contemplas el patio buscando un sitio por donde desaparecer. Dí visas un hueco en el muro de ladrillos que rodea el patio–. Si se me permite, me gustaría comenzar por la «finta del desmayo». Es un truco muy inteligente.

–De acuerdo –responde el tabernero–. Súmate al grupo que está junto al muro y espera tu turno. El joven Swifty será tu compañero –te presenta a un joven andrajoso, de sonrisa tímida y tortuosa–. A propósito, necesitarás un nombre por el que se te conozca en este oficio. ¿Cómo quieres que te llamemos?

–Me llaman Fantasma, porque soy capaz de desaparecer en el aire –responde sonriente.

–En ese caso, serás muy útil para nuestra sociedad –asegura el tabernero–. Demuéstranos tus aptitudes.

Aguardas pacientemente el turno de desmayarte. Al ver la señal del tabernero, caes desvanecido. Cuando Swifty se agacha junto a ti, ves que los hilos de su bolsa están desatados.

–Toma la bolsa –susurra guiñándote un ojo–. ¡Si no lo haces bien el primer día, te ponen a trabajar en la taberna!

–¡Ay! –gimes, poniendo las manos en la cabeza–. Creo que me he desmayado. Gracias, amable señor, por haber acudido en mi ayuda. Si tuviera la amabilidad de ayudarme a ponerme en pie... –te apoyas en el brazo de Swifty y finges tropezar. En un abrir y cerrar de ojos le arrancas del cinto la bolsa de práctica y corres hacia la puerta.

–¡Bien hecho, Fantasma, bien hecho! –ríe el tabernero.

No dejas de correr. Cruzas la puerta, dejas caer la bolsa de prácticas y franqueas la barrera del tiempo.



Pasa a la página 18.

PONES todo el peso de tu cuerpo sobre el pie de Comadreja, te liberas y sales de la capilla corriendo... ¡para dar de narices con el guardia!

—¡Ahora sí que te hemos atrapado!

—¡Eso es, agente, arreste a ese tunante! —dice Comadreja y sale cojeando.

—Comadreja, lárgate si no quieres que te arreste a ti también —aconseja el guardia. Se dirige a ti—: Así que eres uno de los gamberros de Comadreja, ¿no? Supongo que eres nuevo, porque nunca te había visto. Dime, ¿dónde está la bolsa?

—Yo no la robé. Me la encontré —explicas, entregándole la bolsa.

El guardia ríe a mandíbula batiente.

—Veo que eres muy hábil en las artes de la simulación. Ha sido un buen intento, pero de todos modos irás a Newgate.

—¿A la cárcel? —te tiembla la voz.

—Ni más ni menos que a la cárcel —responde el agente arrojándote la bolsa. La atrapas torpemente y lo miras confundido—. Veo que es la primera vez que acabas en chirona —añade comprensivamente—. En Newgate necesitarás dinero. ¡En marcha de una vez!



Pasa a la página 5.



E

STÁS en 1592. Te encuentras en una habitación húmeda pero primorosamente amueblada de la Torre de Londres. Como la puerta está entreabierta, ves a un criado que se escabulle por un desolado corredor.

Hay un prisionero apoyado en la mesa, con la cabeza entre los brazos. Junto a la puerta reposa intacta la bandeja con la cena. Levantas la bandeja y cillaspeas.

—Con permiso, sir —dices—. ¿No sois acaso...?

—¿Sir Walter Raleigh? Ése soy. Como puedes ver, soy un ser miserable y muy desdichado. Supongo que tú eres el nuevo paje —compruebas que no te ha reconocido.

—Aquí tenéis la cena, sir —añades intentando disimular tu sorpresa.

—Sir Walter Raleigh está preso en la Torre de Londres!

—La comeré agradecido, porque debo mantenerme en forma hasta que la soberana considere oportuna mi liberación —responde sir Walter—. Mi matrimonio secreto con una de sus damas de honor la ha enfadado. ¡Estoy convencido de que también está celosa! ¡Pero te aseguro que volveré a ganar su corazón!

—¿Habéis intentado enviarle un regalo? —apuntas—. Por ejemplo, un anillo.

—No es mala idea —responde Raleigh jugando pensativo con la gran perla que luce en una oreja—. La reina adora las joyas. La he obsequiado con varias, pero nunca con un anillo. Me parece más atinado escribirle un poema que sea realmente una joya. ¡La compararé con la luna y las estrellas! ¡Le prometeré todo el oro de El Dorado! —ensimismado en sus sueños, Raleigh mira en lontananza.

Llegas a la conclusión de que, si Raleigh regaló un anillo a Isabel, ahora sabes al menos que lo hizo después de 1592.

En el pasillo exterior a la habitación de la torre suenan fuertes pisadas. ¡Los guardianes se acercan!

Te echas a un lado de la pesada puerta de madera y esperas la entrada de los guardianes. La puerta se abre de par en par y quedas oculto. ¡Ha llegado el momento de franquear la barrera del tiempo!



Retrocedes treinta y ocho años.
Pasa a la página 19.





LL

EGAS a la catedral de San Pablo. Estiras el cuello para contemplar las hileras de agujas que apuntan al cielo a más de ciento cincuenta metros por encima de tu cabeza. Te sientes como una hormiga al pie de un canto rodado.

Muy, muy por encima de ti, en el campanario de la catedral, divisas otras hormigas minúsculas –visitantes humanos– que disfrutan de la panorámica de Londres. Decides subir al campanario para contemplar el entorno.

Entras en la catedral a través de unas puertas macizas. Esperas encontrar un silencio frío y religioso. Aunque hace frío, cientos de voces resuenan en el cavernoso interior de la nave. Hileras de elevados arcos se entrecruzan a lo largo de lo que parece una calle urbana. Una luz extraña se cuela por los cristales de colores de las ventanas. El techo resulta tan lejano como las estrellas. Te pierdes en un vertiginoso laberinto de columnas y naves laterales.

¡Por todas partes hay gente! Abogados que toman notas y conversan con sus clientes, mientras los mercaderes tocan sedas y terciopelos. Los que bus-

can trabajo se apiñan en torno a un tablón de anuncios, los enamorados se ocultan detrás de las columnas, los tenderos exhiben sus mercancías sobre los sepulcros de mármol, y los caballeros se quitan el sombrero para saludar a las damas que pasan.

¡A decir verdad, esta iglesia no se parece a ninguna de las que has visitado!

Junto a una columna divisas a un agente de uniforme. Escucha pacientemente a un elegante mercader que, sin lugar a dudas, está enfadado y preocupado.

Contento de haber encontrado una especie de policía, tomas la decisión de entregarle la bolsa en cuanto el mercader se vaya. Pero éste detiene bruscamente sus quejas y se pone rojo de ira.

–¡Es ése! –farfulla–. ¡Ése es el gamberro que me embaucó! –el agente y el mercader corren hacia ti–. Ese tunante cortó mi bolsa y se la llevó. ¡Ladrón! ¡Ratero! –chilla el mercader–. ¡Colgarás de tu flaco cogote! –es a ti a quien habla.

En tu mente se dibuja la imagen de un patíbulo en el patio de una iglesia. Tragas saliva y echas a correr.

Te metes a toda prisa en una nave lateral. Ocultas la reveladora bolsa dentro de tu camisa y trazas un plan: puedes esconderte, esperar a que se calme el barullo y a continuación entregar la bolsa al agente.

Te ocultas detrás de una columna y luego te introduces en una capilla pequeña y oscura. Los perseguidores pasan ruidosamente a tu lado y te serenas. Tal vez debieras olvidar el plan trazado y franquear la barrera del tiempo. De repente una mano huesuda se posa sobre tu hombro. ¡Pegas un buen salto!

–Parece que un poco de ayuda no te vendría mal –canturrea una voz zalamera a tu oído.

En la tenue luz de la capilla divisas con dificultad los rasgos de Comadreja, el manco que viste junto al Támesis.

-Se lo agradezco, pero no necesito ayuda -responde intentando zafarte.

El hombre aprieta la mano contra tu hombro.

-La bolsa no me interesa -dice Comadreja-. Lo que me gusta es tu talento. Eres un joven tan inteligente, tan veloz... Mi patrón busca aprendices prometedores como tú. De buena gana te enseñaría su oficio.

-¿Qué oficio? -inquieres-. ¡Suéltame!

-Dirige una especie de escuela -responde Comadreja-. Me refiero a la Escuela de Gamberros y Embaucadores. ¡Serás nuestro mejor alumno! ¡Si no vienes, llamaré al guardia y obtendré una cuantiosa recompensa, mientras tú duermes encadenado a la cárcel de Newgate!

Parece que no tienes muchas opciones. Puedes acompañar a Comadreja o huir.

Acompañas a Comadreja.
Pasa a la página 6.

Te liberas de él y huyes.
Pasa a la página 10.



TE encuentras en el Puente de Londres. Está a punto de tocar a su fin el mes de septiembre de 1599. El puente de piedra está bordeado de casas elegantes y de tiendas de lujo, como si se tratara de una calle en tierra firme. Mientras te sumas al gentío que va de la orilla norte rumbo a Southwark, piensas que debe de ser la arteria más ajetreada de Londres.

Al llegar al extremo sur del puente, pasas junto a la casa del guarda, donde se ha reunido una banda de enormes aves negras. Alzas los ojos para ver qué comen.

—Son milanos carroñeros —dice una voz a tu lado cuando bajas la mirada horrorizado.

—¡Las aves picotean cabezas humanas sobre la torre de la casa del guarda!

—Los milanos devoran las cabezas de los traidores —explica la voz—. En primer lugar, los ojos.

—¡Basta! —exclamas volviéndote hacia la voz, —que pertenece al golfo que abandonó la bolsa!

—Lo siento —añade jovialmente—. —Los que están ahí arriba son tus amigos? Lo comprendo. He conocido uno o dos que acabaron aquí.

Aunque niegas con la cabeza, el joven no parece notarlo. Te toma del brazo y te guía por las calles de Southwark.



Pasa a la página 22.

C

ORRE el año 1554. Estás en la Torre de Londres. Tienes que disimular las tos que te produce estar detrás de un pesado cortinaje de terciopelo y respirar polvo.

Oyes que alguien llora cerca de donde estás. Te asomas y ves una pálida muchacha pelirroja de unos veinte años, sencillamente ataviada con un vestido de brocado marrón y una capa con adornos de piel.

—¡Princesa Isabel! —la puerta de su modesto aposento se abre de par en par y entran varios guardianes, acompañados por un hombre vestido de negro.

—Milady, ha llegado vuestro médico —dice uno de los guardianes haciendo una reverencia.

El hombre de negro los despidió con un ademán y queda a solas con la princesa.

—Buenas noches, doctor —dice Isabel—. Como podéis ver, estoy fuertemente vigilada. Como sois la única visita que se me permite en esta condenada torre, vuestra compañía es bien recibida.

—¿Cómo estáis, señora mía? —pregunta el galeno.

—Temo por mi vida —responde la princesa—. ¡La reina María, mi propia hermana, sospecha que soy una traidora! Es verdad que el pueblo se rebela contra ella, porque piensa casarse con el rey Felipe de España, nuestro mayor enemigo. Pero yo no he tenido ningún contacto con los rebeldes ni estoy dispuesta a traicionar a los que llevan mi propia sangre.

—Ya veréis como la verdad vencerá —la tranquiliza.

za el médico-. Algún día seréis reina y ocuparéis el lugar de María.

—Ocurrirá si antes no me cortan la cabeza, del mismo modo que mi madre perdió la suya —replica Isabel—. ¡Cielos, este lugar es un infierno! Temo a los fantasmas de mi madre y de los otros que encontraron la muerte aquí.

—Lamento tener que abandonaros tan pronto —dice el médico y llama al guardián—. Reconfortaos, milady, todo saldrá bien.

—Me gustaría poder estar tan segura como vos.

Isabel suspira cuando el médico se va y vuelve a llorar.

¡No es extraño que Isabel deteste la Torre de Londres! ¡Podrían haberle cortado la cabeza allí! Es demasiado pronto para preguntarle por el anillo que llevó en la ancianidad. De todos modos, decides consolar a la desgraciada muchacha antes de franquear la barrera del tiempo.

—Isabel —susurras con voz aguda—, no temáis.

—Madre, ¿eres tú? —pregunta temerosa la princesa mirando a su alrededor.

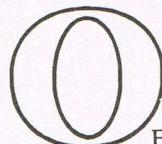
—Soy yo, Isabel —responde con voz fantasmal pero cariñosa—. Prestadme atención. Apaciguad vuestros temores, porque seréis reina y vuestro reinado se verá coronado por la gloria. Seréis reina.

La mirada de Isabel está llena de esperanzas. Franqueas la barrera del tiempo, provocando una ligera bocanada de polvo que sale del cortinaje de terciopelo.



Regresa al teatro El Globo.
Pasa a la página 37.





O FRECES al joven desharrapado la bolsa que llevabas y dices:

—Creo que es suya.

Al ver la bolsa, abre los ojos desmesuradamente, y con gran sorpresa por tu parte, ríe a carcajadas.

—¡Santo cielo, tienes que ser muy hábil para haberme birlado una bolsa a mí, a Kip el Birlador! Aunque soy capaz de sacar partido de cualquier bolsillo y cortar cualquier bolsa, nunca nadie me había robado. ¡Me dejas sorprendido! —Kip te dedica una solemne reverencia.

—¡Es un ratero y cree que le robaste la bolsa!

—No, no es así —insistes—. ¡Usted la dejó caer mientras huía!

—Eres muy amable tratando de evitarme molestias —añade Kip—. Aprecio tu humildad, pero tu habilidad me gusta mucho más. Guárdate la bolsa, amigo mío, te la has ganado. Además, se pueden conseguir muchas otras en el mismo sitio de donde salió ésta.

—Piensas que es mejor cambiar de tema, así que vuelves a atarte la bolsa al cinto. Tal vez puedas devolvérsela a un agente de Southwark.

—Encantado de conocerlo, señor Kip —dices—. Estoy de visita en Londres y busco el nuevo teatro. ¿Puede decirme dónde está?

—Sabía que no podías ser de aquí. De lo contrario, nos habríamos conocido antes —afirma Kip—. Entonces trabajarás en el teatro El Globo, ¿no? Ten cuidado, es territorio de Comadreja y te pedirá la mitad de las ganancias de cada día.

Te estremeces al recordar al manco con cara de comadreja, das las gracias al joven ratero por el consejo y le dices que buscas a unos amigos con los que te viste antes.

—Comentaron que asistirían a una representación en El Globo —añades.

—Ya conocen tus habilidades, ¿eh? —pregunta Kip haciéndote un guiño—. Pues aquí tienes el teatro El Globo.

Te encuentras delante de un edificio octogonal de madera y yeso. Por encima de sus tres pisos ondea una bandera de seda blanca, en la que aparece Hércules con el mundo sobre los hombros. En el cartel pegado en la entrada se lee *La tragedia de Julio César*.

—Estas tragedias duran toda la tarde —asegura Kip—. Tus «amigos» estarán aquí mucho más tiempo. ¿No quieres acompañarme? Pienso ir al Jardín de París a ver al gran Sackerson —señala otro edificio octogonal situado a poca distancia del Globo, en el que ondea también una bandera.

—¿Quién es el gran Sackerson? —quieres saber.

—¡El mejor de Londres! —exclama Kip—. ¡No me dirás que nunca oíste hablar de él! ¡Bueno, es una bestia encantadora, es... el favorito de la reina!

—¿Un favorito real? —preguntas.

—Quizá Sackerson pueda llevarte a ver a la reina!

Mientras reflexionas, Kip se aleja rumbo al Jardín de París.

—¡Vamos! Si es que has decidido venir... —grita.

No estás seguro de querer enredarte con un ratero, aunque sea un ratero encantador. Echas un vistazo al gentío que se apiña a la entrada del Globo y divisas a los caballeros y a las nobles damas que encontraste antes en el Támesis. ¿Deberías seguirlos?



Asistes a la representación en
El Globo.
Pasa a la página 37.



Acudes al Jardín de París.
Pasa a la página 48.

C

ORRE el año 54 antes de Cristo. Estás detrás de un árbol, a la vera de un camino de tierra. El ejército está en marcha. Sólo se oyen pisadas, escudos que entrecocan y cascós de cabalgaduras.

Te adelantas y ves algunos carros de madera cargados de artefactos muy extraños y tirados por caballos. Parecen tiradores o catapultas mecánicas.

—¡Ahora no podemos descansar! —una mano te agarra bruscamente del hombro y te empuja hacia una ordenada fila de soldados.

Te apresuras a marchar al ritmo de las tropas y aprovechas para examinarlas. Túnica corta, sandalias de cuero, armaduras de bronce... ¡Se trata de una legión romana!

—¿Dónde estamos? —preguntas al legionario que está a tu lado.

—Vaya, Londinius —responde el soldado de infantería—. ¿Acabas de llegar de la retaguardia? Estamos prácticamente sobre el Támesis. En cuanto crucemos el río, César conquistará la fortaleza de los bárbaros. ¡Daremos gloria al César y a Roma!

—¿Dónde está el gran César? —inquieres.

—Cabalga en la vanguardia.

Divisas más adelante los soldados montados que toman una curva del camino y salen a campo abierto.

¡De pronto suena un grito de guerra! ¡Los bárbaros atacan!

Tragas saliva asustado cuando una tribu de guerreros montados en carros de guerra tirados por

caballos se mezclan con la caballería romana. Algunos bárbaros, vestidos sólo con las armas y los escudos, se ponen de pie sobre el yugo de los caballos. Luchan desenfrenadamente, emiten feroces alaridos, arrojan lanzas y golpean con las anchas espadas.

Los bárbaros son más temibles que sus armas. Parecen azules, porque toda su piel está cubierta de complicados tatuajes. Llevan el pelo tieso, en forma de puntas amarillas que sobresalen de sus cabezas como púas de puerco espín.

—¡Cuidado! —grita el legionario. Una lanza pasa zumbando a pocos centímetros de tu cuello.

Los britanos provocan el caos entre las ordenadas filas romanas y saltan de los carros para luchar a pie. Sólo hacen un alto para llevarse como trofeo las cabezas de los romanos.

Afortunadamente, los bárbaros están en desventaja numérica. Se retiran deprisa, satisfechos de causar tan sólo unas pocas muertes —así como terror y confusión— entre los invasores.

No quieres saber nada más de los guerreros azules. Estás convencido de que Julio César se las arreglará perfectamente sin ti. ¡Decides largarte!



Avanzas 1.608 años.
Pasa a la página 19.



Avanzas 1.653 años.
Pasa a la página 57.



C

ORRE el mes de abril de 1585. Estás a bordo del *Tiger*, a punto de hacerte a la mar en dirección al Nuevo Mundo.

Están cargando las últimas provisiones en la bodega del barco: ternera y cerdo salados, arroz y harina de avena, guisantes y judías, agua y cerveza. Acarrean también armas, herramientas y sacos de semillas que sembrarán en la nueva colina. Cerca de doscientos marineros, soldados y colonizadores se preparan para la travesía, y otros cuatrocientos viajarán en seis embarcaciones menores.

—¡Levad anclas! —grita el segundo oficial.

Notas al aire cargado de electricidad y tensión cuando la tripulación se apresura a cumplir las órdenes.

—¡Todos a los cabrestantes!

Gruñones y sudorosos, los marineros empujan los gruesos barrotes de madera que hacen girar varios tambores altos o cabrestantes. Las gruesas maromas se enroscan lentamente alrededor de los tambores a medida que levan anclas. ¡Habéis zarpado!

Con gran agitación y muchos crujidos, el *Tiger* pone rumbo hacia alta mar. Los marineros despliegan sus inmensas velas blancas, arrastrando las cuerdas y tensándolas en los cabrestantes. ¡Es una nave hermosa!

¡Es increíble cómo surca el oleaje! Sube y baja, sube y baja. Sube. Y baja. No te sientes demasiado bien. Parece que tu estómago permanece arriba cuando debería bajar con el resto de tu persona.

—¿Dónde está ese condenado grumete? —un marinero recorre la cubierta—. ¡Vamos, camarada, el almirante Grenville quiere que bajes!

—¿Grenville? —preguntas medio mareado.

—Sir Richard Grenville, comandante de la flota —responde impaciente el marinero—. ¡Su primo, sir Walter Raleigh, ha organizado este viaje y quiere recuperar su inversión! La reina ha nombrado a Raleigh lord y gobernador de Virginia.

—¿Qué nave manda Raleigh? —preguntas desconcertado.

El marinero ríe.

—La reina jamás permitiría que uno de sus favoritos emprendiera un viaje tan largo y arriesgado! ¡Raleigh permanece en Inglaterra!

Inglaterra desaparece rápidamente de la vista a medida que el *Tiger* sube y baja.

—Por favor, dígale a sir Richard que me encuentro mal. Bajaré en cuanto pueda.

—A todos les pasa la primera vez —comenta comprensivamente el marinero—. No apartes la vista del horizonte.

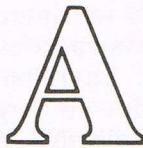
El hecho de mirar el horizonte estabiliza tu estómago. Mientras tanto, piensas en tus opciones. ¿Deberías franquear la barrera del tiempo e ir al Nuevo Mundo en fecha posterior para ver qué tesoro encuentran los exploradores o sería mejor que buscas a Raleigh al regreso de sus naves?



Vas a América tres meses después.
Pasa a la página 60.



Te quedas en Inglaterra
y avanzas seis meses.
Pasa a la página 41.



SCENDÉIS por las montañas, siguiendo la columna de humo. Oyes truenos a lo lejos y temes quedar atrapado en medio de una tormenta tropical.

Los truenos resuenan más fuertes a medida que subes, pero las colinas están calientes y soleadas. En varias ocasiones los ciervos se cruzan en tu camino.

Raleigh se agacha para recoger unas piedras.

—Es marcasita —exclama entusiasmado—. ¡Este mineral se encuentra en las proximidades del oro!

El aire se torna húmedo. Una fina bruma se extiende montaña abajo.

La senda traza una curva. Los truenos rugen con el mismo estrépito que una avalancha. Súbitamente ves de qué se trata: una cascada tan alta o más que la catedral de San Pablo. La bruma sube por el aire como humo. Por encima de todo, trazando un arco en el cielo, se extiende un inmenso arco iris que reluce como una cinta de seda.

Respiras hondo. Las salpicaduras de las impetuosas aguas te hacen cosquillas en la nariz.

Maravillado, Raleigh hace un alto para admirar el panorama, pero su expresión está impregnada de tristeza, porque no hay humo ni ciudad, no hay oro ni anillo. Le quedan muy pocas posibilidades de conquistar el afecto de Isabel. Aunque ha descubierto uno de los tesoros de la naturaleza, tendrá que retornar a la nave con las manos vacías.

Con los ánimos por los suelos, emprendéis el regreso a la aldea de Topiawari.

—Ha comenzado la estación de las lluvias y este año no podrán hacerse más exploraciones —informa Ferdinando.

—Regresaremos a Inglaterra —coincide Raleigh pesarosamente.

—Enviaré a uno de mis hijos para que aprenda vuestras costumbres —anuncia Topiawari—. ¿Alguno de vosotros quiere quedarse con nosotros?

—Has encontrado el modo de abandonar esta búsqueda inútil!

—¡Yo me quedo! —informas a Raleigh mientras te pierdes detrás de la choza de Topiawari.

Dos jóvenes ingleses se quedan en la aldea sudamericana observando a los hombres de Raleigh que se disponen a luchar con las impetuosas corrientes del Orinoco.

—Regresará dentro de un año! —promete Raleigh—. ¡No pienso renunciar a la búsqueda del reino de El Dorado!

Esperas a que la embarcación se pierda de vista y franqueas la barrera del tiempo hacia Inglaterra para proseguir tu misión.



Vas a Inglaterra en 1596.
Pasa a la página 74.



Vas a Inglaterra en 1587.
Pasa a la página 76.

E

S el 26 de enero de 1595. Estás en la entrada de una magnífica sala de una mansión isabelina. Luces el disfraz de paje que tomaste prestado.

Los suelos están cubiertos de juncos tiernos. Los tapices cuelgan de las paredes revestidas con paneles de madera. En el enorme hogar hay un fuego chisporroteante. Centenares de velas en candelabros de plata inundan la inmensa estancia de una luz parpadeante.

La celebración de la boda está en pleno apogeo. Los invitados ocupan mesas que llenan toda la sala. Todos están alegres y beben vino en copas de plata.

Deambulas por detrás de la mesa central, en la que los invitados de honor están sentados sobre un estrado elevado. Los músicos tocan en una galería donde ves varias parejas de bailarines.

A medida que aumenta el ritmo, los bailarines danzan cada vez más rápido: cinco pasos hacia delante y cinco pasos hacia atrás. De pronto los bailarines saltan por los aires cruzando ágilmente los pies al despegarlos del suelo.

Se forma un corro en torno a una pareja que baila con gran ímpetu. El hombre es alto, de pelo castaño rojizo ensortijado y mirada diabólica. Parece estar próximo a la treintena. Sin dejar de saltar, su compañera guña coquetamente un ojo ocultándose tras el abanico de seda.

El escotado vestido de la señora está adornado con perlas e hilos de plata. Luce un reluciente col-



gante, que da relieve al alto cuello de encaje adornado con oro y piedras preciosas. Su cabellera es de un rojo vivo –seguramente se trata de una peluca– y está engalanada con piedras de todos los colores y con una corona de oro.

–¿Son los novios? Estás a punto de preguntarlo en el preciso instante en que la mujer baja el abanico. *Aunque lleva el rostro empolvado para conseguir el mismo blanco de sus perlas, le resulta imposible disimular la edad. ¡Tiene como mínimo sesenta años!*

La elegante pareja sentada frente a ti entrelaza sus manos y bebe vino. Llegas a la conclusión de que son los novios.

–Esta noche la reina baila la gallarda como una jovencita –comenta el novio.

–Aunque es un gran honor, no creo que sea nuestro matrimonio lo que la inspira –dice la novia–. ¡Apostaría a que es el conde de Essex quien le enciende la mirada hasta este punto!

–¡La reina y el conde de Essex! Los miras mientras el conde conduce a la reina Isabel hasta un sillón de respaldo alto situado junto a los desposados.

–Deja de mirar, paje –dice la soberana al verte–. Tráenos vino.

Te alejas corriendo, buscas una jarra de plata llena de vino tinto y la entregas con una reverencia. Luego llenas la copa adornada con piedras preciosas y que está situada en el lugar que ocupa la reina.

–¿Qué esperas? –inquiere la soberana entregándote la copa–. ¡Pruébalo!

Preocupado, bebes un trago. Aunque no conoces el sabor del veneno, te sientes bien, por lo que entregas la copa a la reina. Isabel sonríe graciosamente, alza la copa para brindar por ti y bebe.

–¡La obra está a punto de comenzar! –se entusiasma el novio.

Han vaciado el extremo de la sala. Cuando comienza a sonar la música, ves a Andrew, que sólo es un chiquillo, ataviado como acompañante de la reina de las hadas. No corres peligro de que te reconozca, porque no os conoceréis hasta dentro de cuatro años.

Sueño de una noche de verano es una fantasía sobre amantes encantados y sobre una boda desgraciada.

–El camino del verdadero amor jamás estuvo libre de obstáculos –declama uno de los actores.

–Eso es cierto –comenta Essex agachándose para hablar en voz baja con la soberana–. Sospecho que amás a otro más que a mí.

–¿Cuál de mis admiradores ha merecido vuestros celos en este momento? –pregunta la reina–. ¿Será el aventurero Raleigh, que pronto reivindicará para mí un reino de oro?

–Bah –musita Essex–. El Dorado no es más que un reino imaginario, tan real como el que veis en la obra que se está representando.

–La expedición de Raleigh reivindicó Virginia en mi honor y retornó de Roanoke, nuestra primera colonia en el Nuevo Mundo, con un tesoro inaudito –añade la soberana con una sonrisa burlona–. ¿Por qué no habrá de irle mejor ahora, diez años después, en su próximo viaje?

–Roanoke... El Dorado... ¡necedades! –exclama Essex enfurruñado, y vuelve a concentrarse en la obra.

En el escenario, una de las hadas de la reina Titania ha encontrado al travieso Puck, llamado también Robín el Buenchico. El hada dice:

—O me engaña totalmente vuestra apariencia, o sois ese duende maligno y despabilado que llaman Robín el Bueñchico. ¿No sois aquel que asusta a las mozas de la aldea...?

La soberana ríe.

—Robín mío, quizá debería llamaros Robín el Bueñchico —dice al conde de Essex, que se alegra al oír el tono cariñoso de Isabel.

La reina Isabel disfruta con la obra, porque ha aparecido Titania, la reina de las hadas, que evidentemente representa a la soberana.

Contemplas las delgadas manos de la reina. Aunque luce muchos anillos, ninguno coincide con la descripción de la sortija que buscas. Parece muy interesada en el conde de Essex. Sin embargo, ¿no llevaría puesto el anillo si fuera un regalo del conde?

Tal vez deberías echar un vistazo a sir Walter Raleigh. ¿Existe la posibilidad de que el anillo formara parte del «tesoro inaudito» que trajo del Nuevo Mundo? ¿No será un premio conseguido en el extraño reino de El Dorado?



Embarcas rumbo a Roanoke, Virginia, en 1585.
Pasa a la página 28.



Permaneces en 1595 y viajas a El Dorado.
Pasa a la página 53.



ESTÁS en la entrada del teatro El Globo, a finales de septiembre de 1599. ¡Hay cerca de dos mil personas! Un chiquillo te pone un cartel en la mano. Lo lees: «*La tragedia de Julio César*, nueva obra dramática de William Shakespeare».

—Un penique, por favor. ¡Los aprendices, al patio! —ladra el portero.

Introduces una moneda en la caja que el portero sujetá con las manos y entras en El Globo.

Una vez en el interior del teatro, sigues a un grupo de aprendices jóvenes que lucen las mismas prendas de color azul marino que tú. Llegas a un enorme patio enladrillado que da al escenario. Aunque el patio da al cielo abierto, hay tres plantas de asientos techados que bordean la mayor parte del edificio octogonal. Están destinados a los pudientes.

El escenario ocupa un lado completo del edificio. En realidad, hay varios escenarios. Un amplio estrado se extiende hacia el patio. Detrás de éste, las galerías con cortinas se elevan hasta una altura de

tres plantas y son coronadas por un torreón. Los músicos tocan en la galería más alta. Los actores entran y salen por las puertas situadas a ambos lados del estrado y la galerías.

Aunque la obra ya ha comenzado, ves sorprendido que una gran parte del público está conversando. Algunos asistentes juegan a los naipes y otros compran fruta a los vendedores ambulantes.

El gentío hace silencio cuando un apuesto actor se adelanta para hablar. Va vestido de cortesano isabelino y se cubre la cabeza con un casco romano.

—Amigos, romanos, compatriotas —declama—. Prestadme atención: he venido a enterrar a César, no a alabar lo.

El hombre sentado a tu lado te hunde un codo en la costillas y comenta:

—Buen discurso de Marco Antonio, el mejor de los romanos.

—Vamos, César fue aún más grande —dice su compañero, un individuo de aspecto basto.

—César se dejó matar —insiste el primero.

Deseoso de evitar una discusión, buscas en medio del gentío a las damas y a los caballeros con los que te cruzaste. Los divisas en una galería a la izquierda del escenario. Atraviesas el bullicioso patio y subes un tramo de escalera.

Llegas a un estrecho pasillo que conduce a los palcos privados que ocupan los aficionados al teatro más ricos. Un mercader de próspero aspecto recorre el pasillo.

—¡Alto, aprendiz! —dice al verte—. ¿Qué haces en la galería? Deberías estar en el patio, con el resto de esa chusma bullanguera —te observa con recelo y de pronto clava la mirada en tu cinto—. ¡Tú eres el ladrón! —chilla furioso—. ¡Detente, ladrón! ¡Alto!



Aunque no sabes exactamente de qué habla, no puedes perder el tiempo en averiguarlo. ¡Pones pies en polvorosa!

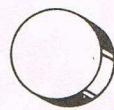
—¡Atrapad a ese aprendiz! —grita el mercader—. ¡El muy granuja me ha robado la bolsa! —te persigue.

De modo que ése era el problema. Te desatas la bolsa del cinto, la arrojas a los pies del mercader y cruzas una puerta situada al final del pasillo.

¡Estás entre bastidores! Buscas un sitio donde esconderte. Te colocas detrás de unos decorados y te cubres la cabeza con un casco romano.

¡Unas manos te agarran violentamente desde atrás!

—¿Qué esperas? —pregunta un joven actor que lleva un casco como el tuyo. Te entrega una espada y un escudo, te empuja hacia el telón, lo abre y avanza—. ¡Sígueme! ¡Entramos en escena!



Sales al escenario.
Pasa a la página 57.



Retrocedes muchos siglos.
Pasa a la página 25.



T

E encuentras en un gran salón de la corte de la reina Isabel, en octubre de 1585.

De repente algunas señoras elegantes abandonan el salón corriendo, tosiendo y tapándose la nariz.

—Sir Walter ha vuelto a intentarlo —comenta una mujer que no deja de toser.

—¡Hay quienes dicen que intenta envenenar a la reina con este presunto tesoro llegado de América! —exclama otra jadeando.

—¿Sabíais que su criado vio que le salía humo de la nariz y de la boca y pensó que se estaba incendiando? —inquiere otra dama—. ¡El probrecillo vació una jarra de cerveza sazonada con especias sobre la cabeza de su amo!

Las damas sonrientes abandonan el salón en el preciso instante en que entra una graciosa pareja. Reconoces a sir Walter Raleigh, que chupa una pipa de plata, envuelto en una nube de humo.

Va elegantemente vestido en blanco y negro. ¡La reina lo acompaña!

Haces una reverencia cuando se acercan y te metes en un hueco, mientras Raleigh y la soberana toman asiento ante una mesa próxima. La reina aprieta la nariz.

—Walter, debo deciros que vuestro nuevo hábito ha hecho furor en la corte —comenta Isabel—. ¡De todas maneras, el olor es espantoso!

—Señora, ¿queréis que hagamos una pequeña apuesta? —sir Walter sonríe—. Me he vuelto tan experto respecto a esta planta tan agradable que os apuesto a que soy capaz de pesar una pipa de humo.

—¿Pesar humo? —la soberana ríe—. Acepto vuestra apuesta.

Raleigh toma una bolsa de piel dorada, saca con los dedos una pipa de tabaco y la pesa en una pequeña balanza de plata. A continuación llena la pipa, la enciende y fuma lentamente, mirando cómo el humo se enrosca y desaparece.

Al acabar la pipa, deja caer la ceniza sobre la balanza y resta lo que pesa la ceniza del peso del tabaco.

—¡La diferencia, milady, es el peso del humo!

Aunque la reina está enfadada, porque ha perdido la apuesta, en seguida se echa a reír.

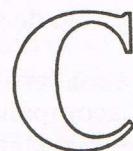
—¡Había oído hablar de hombres que convertían el oro en humo, pero vos sois el primero que convierte el humo en oro! —comenta.

Ves una llamarada dorada cuando la soberana le arroja la recompensa a Raleigh. Isabel se aleja disgustada.

Ya has averiguado en qué consistía el tesoro del Nuevo Mundo. Si Raleigh regaló una sortija a la soberana, tuvo que hacerlo mucho después. Tal vez la consiguió en 1595, en el reino de El Dorado.



Avanzas diez años.
Pasa a la página 53.



ORRE el año 1582. Vis-
tes tu disfraz de paje y permaneces al pie de una
ancha escalinata, en la parte trasera del palacio de
Greenwich.

La corte debe de estar funcionando durante la
temporada, pues ves grupos de nobles que pasean
por los jardines, mientras las damas se abanican en
los bancos.

De pronto las damas se ponen en pie y hacen una
reverencia. Sus vestidos crujen y sus elaboradas
pelucas se inclinan hacia el suelo. Te vuelves y te
arrodillas también. ¡La reina Isabel desciende por la
escalera!

En un segundo comprendes por qué llamaron
Gloriana a la soberana. Aunque ya ha dejado atrás
la juventud, está radiante y juvenil. Debe de estar
próxima a la cincuentena. Su vestido de seda blanca
está recamado con pequeñas perlas y bordado con
hilos de oro.

Las joyas brillan en los dedos de sus manos largas
y delicadas y relucen en sus muñecas, su cuello, sus
orejas y su pelo. Su cabellera, de color mandarina,
está recogida en lo alto. Pero unos largos mechones
rizados y sueltos adornan sus pálidos hombros. Su
rostro ha sido empolvado, hasta adquirir el mismo
color blanco del vestido. Está enmarcado por un
alto cuello de encaje bordeado de perlas, de una tela
tan transparente como la bruma.

La soberana va acompañada de una comitiva de damas de honor, guardias armados y caballeros impacientes que compiten por conquistar el oído real. Unas jovencitas llevan la cola de su vestido recamado en perlas.

—¡Paje, ven aquí! —un caballero te hace señas para que te acerques—. Paje, acompáñame. Su Majestad desea hacer ejercicio y me gustaría llamar su atención. ¡Tal vez te necesite para que cargues con mi capa! —exclama haciéndote un guiño de complicidad.

—Me sentiré muy honrado, sir —responde sumándose al séquito real—. Si me permitís, sir, quisiera decir que no creo que dejéis de llamar su atención.

Este cortesano no sólo es moreno, apuesto y muy alto, sino que viste unas galas que casi pueden compararse con las de la reina.

—Me halagas, paje —dice riendo—. Como puedes ver, llevo sólo ropa blanca y negra, que son los colores de la soberana.

Asientes. El noble luce jubón y calzas de raso blanco, pantalones blancos y negros y capa de terciopelo negro. ¡Lleva también un pendiente en forma de gota, con una única perla, en la oreja!

—Lamentablemente —prosigue el noble— todas mis riquezas han quedado atrás. Acabo de regresar de las guerras de Irlanda y gasté mi fortuna en ropas para abrime paso en la corte. Con el último penique compré esta magnífica capa. Y la reina aún no ha reparado en mí. ¡Soy si Walter Raleigh, para lo que sea menester!

—Es Raleigh, ni más ni menos! No te apartas del grupo, mientras deambula por serpenteantes senderos de guijarros blancos y entre macizos de flores

que forman alegres dibujos. Poco después llegáis al parque poblado de árboles y camináis por un sendero de tierra que la lluvia recién caída ha vuelto esponjosa.

De repente la comitiva se detiene.

—No avancemos más, pues temo rozar el fango —dice la reina.

Pisando los talones a Raleigh, avanzas y te detienes junto a la soberana, que ha hecho un alto al lado de un extenso charco de barro.

—Con vuestro permiso, milady —dice Raleigh desabrochándose la capa de terciopelo—. ¡La Naturaleza no tenía la menor intención de detener el camino de los placeres de Vuestra Majestad!

Dichas esas palabras, cubre el charco con la capa e invita a la reina a cruzar.

Isabel acepta el brazo de Raleigh con ojos encendidos y cruza primorosamente el charco.

—Semejante galantería no puede quedar sin recompensa! —exclama soriente la reina. Se quita un reluciente anillo de diamantes y lo entrega al sorprendido Raleigh.

—Señora, el honor es mío —dice el explorador haciendo una profunda reverencia—. Paje, ten la amabilidad de recuperar mi capa. La conservaré para siempre como puente en el que, durante unos segundos, reposó la belleza.

Todos miran a Raleigh. La reina sonríe y se apoya en su brazo para reanudar la caminata.

—Decidme, sir Walter, ¿cómo encontrasteis Irlanda? —inquiere la soberana mientras pasea.

Diriges una sonrisa de oreja a oreja a Raleigh y te apresuras a recoger la capa empapada.

—Por lo que habéis hecho, debería llamaros sir Agua —ves que la reina sonríe cuando los alcanzas.



¡Al parecer, Raleigh le cae muy bien!

De regreso al palacio, la soberana se detiene ante una ventana. No parece deseosa de despedirse del garboso Raleigh y volver a sus deberes.

Confundido, ves cómo Raleigh se quita su nuevo anillo de diamantes y escribe sobre uno de los cristales de la ventana. Las reina sonríe, se quita uno de sus anillos y escribe también. Luego saluda con la cabeza a Raleigh y desaparece en el interior del palacio.

Raleigh ríe a carcajadas, se vuelve hacia ti, toma la capa y, con un floreo, se la coloca por encima del hombro. Despues se aleja silbando alegremente.

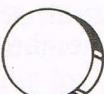
Te acercas a la ventana y lees el mensaje que Raleigh escribió a la soberana:

«Dispuesto estaría a subir si no temiera caer».

Lees, escrita con menos intensidad, la respuesta de la reina:

«Si el corazón puede fallaros, no subáis».

Has recibido una lección de galantería, pero en 1582 la reina regaló un anillo a Raleigh, no a la inversa. Essèx no aparece por ningún lado. ¿Deberías echar un vistazo a Raleigh dentro de diez años o franquear la barrera del tiempo y conocer a la reina en los espousales de Burghley House?



Avanzas diez años hasta 1592.
Pasa a la página 11.



Acudes a la boda de 1595.
Pasa a la página 32.



C

ORRES en pos de Kip el Birlador y te diriges al Jardín de París. Si el gran Sackerson es uno de los favoritos de la reina, es posible que ella asista a la función. Al menos Sackerson podrá ayudarte a encontrar a Raleigh o a Essex.

Kip se ha esfumado en medio de la multitud. Sin duda, está practicando su oficio. Ricos y pobres se han reunido para ver el espectáculo. Sacas un penique de la bolsa que cuelga de tu cinto, entras en el Jardín de París y te guían por los tres tramos de escalera hasta tu asiento.

El teatro está al descubierto. Tres galerías de asientos de madera rodean la pista. No hay escenario. Sólo divisas el suelo de madera y un enorme poste clavado en el centro.

—¿Qué tipo de obra es ésta? —preguntas al hombre que está a tu lado.

—Si quieres ver una representación teatral, será mejor que asistas al Globo —responde el hombre—. Este es el Jardín de los Osos.

—Y entonces ¿qué pasa con el gran Sackerson? —inquieres.

—¡Ahí está el cuidador de los osos! —exclama el hombre entusiasmado—. ¡Trae a Sackerson! He apostado a favor de Sackerson, ¿y tú?

Al ver a Sackerson, te quedas boquiabierto. ¡Es un oso! Ves que el cuidador encadena a la gran bestia al poste del centro de la pista. Una cuerda gruesa va del poste a su collar. El oso puede moverse libremente unos cinco metros en cualquier dirección.

El gentío brama entusiasmado cuando cinco perros salen gruñendo al ruedo. Sackerson ruge. Ves que, aunque le han limado los dientes, sus garras siguen siendo largas y afiladas.

Los perros trazan círculos lentamente alrededor del oso. ¡Uno de los canes ataca! La multitud lanza gritos de aliento al oso mientras las apuestas vuelan y el dinero pasa de mano en mano. Sackerson aplasta al atrevido perro y lo arroja hacia el borde de la pista, como si se tratara de una muñeca de trapo. ¡Los cuatro perros restantes se abalanzan sobre Sackerson mostrando los colmillos!

No ves más que una arremolinada masa de piel, garras, dientes y sangre. Asqueado, apartas la mirada.

—¡Es demasiado cruel! —exclamas.

—Otro maldito puritano —comenta el hombre sentado a tu lado—. Te gustaría prohibir el azuzamiento de osos y también el de toros y monos, ¿no? ¡Son elegantes deportes para caballeros!

—Por hoy ya he visto suficiente —comentas.

Desciendes las escaleras y te tapas los oídos para no oír los aullidos y los gemidos de los frenéticos animales y los chillidos casi idénticos que emite la chusma desenfrenada.

Te cuelas por una puerta con la esperanza de salir al exterior, pero acabas en un pequeño patio del interior del Jardín de los Osos.

El cuidador bebe cerveza, mientras espera que acabe el espectáculo.

-¿Cuánto falta para que concluya? -preguntas.

-No mucho -responde el cuidador-. Muy pronto se quedarán sin perros. Te aseguro que Sackerson luce las cicatrices tan orgulloso como un soldado. Es la principal atracción y el favorito de la reina, así que cuando acabe el espectáculo lo llevaré a la Torre para que descansen.

-¿A la Torre de Londres? -quieres saber.

-Exactamente, el favorito de la reina vive como un duque en la Torre -el cuidador te examina con interés-. Pareces un chico inteligente y no me vendría mal un colaborador. ¿Alguna vez has preparado a un oso?

-No -reconoces.

-Te aseguro que, cuando no trabaja, Sackerson se convierte en un gatito faldero -afirma el cuidador de osos-. Come demasiados dulces. Como suelen decir, es un soberano malcriado -la multitud suelta un gran rugido-. Ya está -añade el cuidador, acaba la cerveza y se dirige a la pista-. Espérame aquí si el trabajo te interesa.



Vas con el cuidador de osos
a la Torre de Londres.
Pasa a la página 52.



Regresas al teatro El Globo.
Pasa a la página 37.



LA Torre de Londres no es el acogedor palacio que esperabas encontrar, sino una inmensa fortaleza de piedra con infinidad de torres, imponente como una montaña.

El cuidador y tú pasáis por delante de la casa del guarda. El gran Sackerson camina sin prisa detrás de ti. ¡Mantienes la distancia! El cansado oso parece contento de regresar a su jaula oscura y a su cena caliente.

—¿Dónde vive la reina? —preguntas.

—¡Te aseguro que en la Torre de Londres, no! —el cuidador de osos ríe entre dientes—. Sabrás que, de pequeña, la tuvieron encerrada aquí y ahora no está dispuesta a pasar una sola noche. Dicen también que la torre es frecuentada por el fantasma de Ana Bolena, su madre. Y aseguran que por la noche camina de un lado a otro por la Torre Sangrienta, sosteniendo su cabeza bajo el brazo.

Te estremeces. La torre te pone los pelos de punta.

El cuidador de osos desaparece en su alojamiento. Piensas que ha llegado el momento de continuar tu misión. En esta época no encontrarás a la reina en la torre, aunque quizás te sirva hablar con la joven Isabel. ¿Cuántos años deberías retroceder en el tiempo?



**Retrocedes siete años hasta 1592.
Pasa a la página 11.**



**Retrocedes cuarenta y cinco años
hasta 1554.
Pasa a la página 19.**



E

S el mes de mayo de 1595. La flota de sir Walter Raleigh está anclada en la isla Trinidad, en la desembocadura del Orinoco.

El Orinoco fluye a través de las selvas de Guayana, en América del Sur. El río no es lo bastante profundo para la flota de Raleigh. Por eso han recortado y provisto de remos a una de las grandes naves, una galera. En esta embarcación, semejante a una gabarra, Raleigh navegará Orinoco arriba, en busca de oro, acompañado por una tripulación escogida a dedo. Te unes a los marineros que cargan en la embarcación provisiones para un mes.

—Hay lugar para uno más —dice el explorador—. Tú, que eres menudo, ven con nosotros.

Los hombres se turnan para remar. Es temprano. El río aparece maravilloso en su caracoleo por el exuberante paisaje de la selva sudamericana. Ves aves de todos los colores y extrañas flores tropicales naranjas, moradas y rojas.

Hace un calor abrasador. Te sorprende ver que Raleigh lleva puesto el casco, el peto y su gruesa vestimenta isabelina. Suda tanto por el entusiasmo como a causa de la canícula, pues estáis a punto de descubrir el reino perdido de El Dorado.



-¿Por qué lo llaman El Dorado? -quieres saber.

-Te lo explicaré -responde Raleigh-. Sólo un hombre, un español, lo ha visto y ha podido volver y contarla. Dice que en el corazón de la selva se esconde una ciudad donde todo es de oro. La ciudad se llama Manoa. El rey de Manoa se baña todos los días en una especie de aceite. A continuación, sus súbditos, con ayuda de cañas vacías, soplan oro en polvo sobre su cuerpo, de modo que queda dorado de la cabeza a los pies. Se le conoce como El Dorado.

-¿Cómo os proponéis encontrar el lugar? -preguntas en voz alta.

-Quiero que conozcas a nuestro guía -añade Raleigh presentándose a un joven indio-. Lo llamamos Ferdinando. Nos ayudará a recorrer la primera parte del río. Luego tendremos que averiguar el camino.

Sonríes y haces un gesto tranquilizador a Ferdinando, que parece incómodo y desorientado.

Pronto averiguras las causas de su actitud. ¡La expedición está inevitablemente perdida en un laberinto de ríos y afluentes, salpicados de islas y rodeados de bosques infranqueables!

-¿Dónde estamos? -preguntas a Ferdinando cuando cae el día.

Ferdinando se encoge de hombros.

-Hace más de doce años que no viajó por el río -explica tímidamente-. ¡Pero recuerdo que algunas de las tribus que viven a orillas del Orinoco son caníbales! ¡Y otras atacan a los intrusos con flechas envenenadas!

No es un comentario muy alentador.

Después de muchos días y muchas noches, estás dolorido por lo mucho que has remado y por haber dormido en la rígida cubierta de la embarcación.

Hombres y provisiones han quedado empapados por las lluvias, calcinados por el sol implacable y picados por los insectos.

—¡Arriba esos ánimos! —os alienta Raleigh—. ¡Pronto seremos ricos!

La comida escasea y el olor que despiden los cuerpos de sesenta desgraciados es indescriptible. Estás dispuesto a franquear la barrera del tiempo, a pesar de que cualquiera podría verte.

De repente, Ferdinando da saltos de alegría.

—¡Conozco este sitio! —exclama—. A pocos días de distancia hay una aldea donde podemos preguntar qué camino tomar.

A lo largo de otros cuatro días duermes y remas, remas y duermes. A todas horas hay hombres de guardia.

En ningún momento te planteas la posibilidad de franquear la barrera del tiempo. Parece que has quedado estancado en la búsqueda del tesoro.



E

L público espera. Respiras hondo y sales al escenario del Globo. Eres el segundo de tres soldados. La escena ha comenzado y no sabes qué tienes que hacer.

—¿Dónde...? —susurras.

—¡Quieto! —dice el primer soldado dándote un codazo.

—¿Quieto? —farfullas.

—¡Quieto! —exclama el tercer soldado.

El primer soldado te guiña un ojo y dice en voz baja:

—Bien hecho. En esta escena no tienes que decir nada más.

Aliviado, esperas a que los soldados salgan y abandonas el escenario.

Entre bambalinas, ves que los actores se cambian apresuradamente de ropa para el acto siguiente. Te asombra ver que una joven dama se arranca una peluca larga y ensortijada y se quita dos naranjas del corpiño. ¡Es un chico!

—Te engañé, ¿no? —el joven ríe—. Hiciste muy bien tu papel de soldado. Ahora que lo pienso, te sentaría muy bien el de muchacha... No nos vendría mal alguien tan polifacético. ¿Sabes actuar?



Pasa a la página 67.

—Claro que sí —respondees ruborizándote.

¡Pobre ingenuo! Saber representar bien diversos papeles y pensar rápido son las cualidades más importantes del viajero a través del tiempo.

—Soy Andrew, ¿y tú?

—Bueno, me llamo Toby —respondees mirándote las puntas de los pies.

—Dime, Toby, ¿te crees capaz de representar un papel en la corte? —pregunta Andrew.

—¡Ya lo creo! —replicas—. ¡Nada me gustaría más que inclinarme ante la reina e imitar los modales de Sir Walter Raleigh o del conde de Essex!

—¡Ah, los héroes de Cádiz! —comenta Andrew con una sonrisa cómplice—. Si lo que te interesan son los modales, no tendrás mejor maestro que Sir Walter Raleigh. Aunque han pasado diecisiete años, su triunfo en la corte sigue siendo legendario. ¡La soberana jamás olvidará su heroísmo! Sin embargo, yo no imitaría al conde de Essex... ¿No te has enterado?

Niegas con la cabeza.

—Acaba de regresar de las guerras de Irlanda y, si los rumores que corren son ciertos, entró bruscamente a visitar a la reina. ¡Estaba cubierto de barro y parecía un espantajo! Las malas lenguas dicen que Su Majestad está furiosa, aunque hay que admitir que se enfada a menudo con sus favoritos.

—¿Es verdad que has actuado ante la reina?

—Sí... y tú también tendrás ocasión de hacerlo si te unes a la compañía de Shakespeare. Buscamos a alguien que interprete a una dama de honor en *Noche de Reyes*, su nueva comedia. ¡Formará parte de las celebraciones navideñas de la reina!

¡El joven actor habla de Navidad y ahora estáis en septiembre!

—No estoy seguro... —murmuras.

—Es indudable que será un éxito —añade Andrew, rebosante de entusiasmo—. Sin duda, nuestra reina quedará tan satisfecha como lo estuvo con la obra de Shakespeare para la boda, *Sueño de una noche de verano*. La representamos hace cuatro años en Burghley House. Interpreté a un hada llamada Moscata. También hice de paje en la corte de Ricardo II... ¡Mira, mi disfraz está colgado allí! Y, por añadidura...

—¡Andrew! —sisea una voz desde la puerta del escenario.

—¡Ya voy! —responde Andrew, se coloca la peluca y vuelve a ponerse las naranjas—. ¡Toby, nos veremos dentro de un rato!

¡Tienes la suerte de haber encontrado un disfraz de paje! ¡Será la cobertura perfecta para un viajero del tiempo que visita la corte de Isabel!

Sabedor de que en cualquier momento puedes volver al teatro, decides llevarte el traje de Andrew y analizar tus opciones. ¡Deberías retroceder diecisiete años y conocer a Sir Walter Raleigh en la corte o asistir a la boda en Burghley House e intentar conocer a la reina?



Vas a 1582 para conocer a Sir Walter Raleigh.
Pasa a la página 43.



Asistes a la boda en 1595.
Pasa a la página 32.

LAMENTABLEMENTE el *Tiger* ha encallado. Corren los últimos días de junio de 1585. Estás a bordo de una nave inundada en la costa de Carolina del Norte.

Aunque los hombres se esfuerzan tratando de reparar los daños que la nave ha sufrido, ya se ha perdido casi toda la carga.

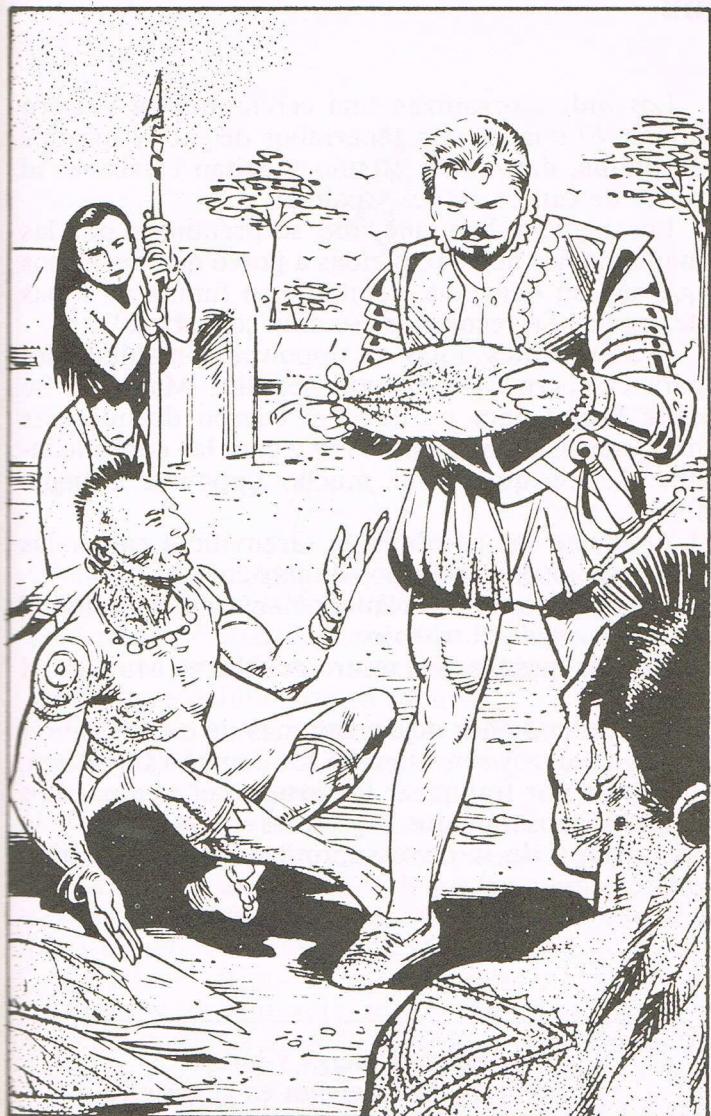
—¡Eh, grumete! —te grita un marinero—. El almirante piensa hacer una expedición por el interior. ¿Quieres venir con nosotros o prefieres ayudar a construir el nuevo fuerte en la isla Roanoke?

Te unes a un grupo de cincuenta colonizadores que se acomodan en cuatro pequeñas embarcaciones. ¡Te sorprende ver a dos indios entre los hombres!

—Te presento a Manteo y a Wanchese —dice el marinero—. Se unieron a nosotros durante la primera expedición de Raleigh, el año pasado, y viajaron a Inglaterra para aprender nuestro idioma. Ahora nos harán de guías. Nos dirigimos a la aldea india de Secotan.

Trepas impaciente a la embarcación y saludas a tus nuevos compañeros.

Secotan es un lugar fascinante. Los indios viven y se reúnen en edificaciones rectangulares de techo redondo, cubiertas con esteras tejidas, por lo que semejan barras de pan. A un lado de la aldea se extienden los maizales: algunos campos recién sembrados, otros a medio germinar y otros totalmente maduros.



Los indios organizan una ceremonia en vuestro honor. Ataviados con taparrabos de piel y tocados de pluma, danzan en círculo y agitan calabazas al ritmo de cantos, bailes y palmas.

Los ingleses han quedado sorprendidos por las inapreciables hojas reducidas a polvo que los indios queman en hogueras crepitantes o fuman en pipas de arcilla. Tú reconoces ese olor: ¡es tabaco!

—Las sedantes hojas de uppowoc son saludables para el cuerpo y la mente —explica Manteo—. Se debe fumar para purificar el cuerpo de humores malignos. Calma el estómago y cura las enfermedades. Tenéis que llevar mucho uppowoc a Inglaterra.

Ayudas a los hombres de Grenville a cargar las embarcaciones con fardos de tabaco.

—¡Raleigh estará encantado! —exclama Grenville mientras vigila el trabajo.

Piensas que ése es el tesoro del Nuevo Mundo: ¡el tabaco!

Grenville piensa dejar algo más de cien hombres como colonos y retornar con los demás a Inglaterra. Tú optas por franquear la barrera del tiempo. Los colonos pensarán que regresaste en el *Tiger* y la tripulación de la nave supondrá que te has quedado.



Avanzas tres meses y buscas
a sir Walter Raleigh en Inglaterra.
Pasa a la página 41.



ÚN corre el mes de enero de 1603. Te quitas del pelo la nieve derretida y miras a tu alrededor. Estás en una alcoba del palacio de Whitehall, iluminada con velas. Una anciana yace en una enorme cama con dosel. Dormita, quejándose débilmente en sueños.

Te cuesta mucho reconocer a la anciana reina. Está arrugada, pálida, delgada y no lleva peluca.

—Majestad —susurras.

Carraspeas suavemente. La anciana abre los ojos y te observa en medio de la luz parpadeante. Luego sujetas con sus esqueléticos dedos las mantas y abre desmesuradamente los ojos. Compruebas que sólo lleva un anillo, una sencilla alianza de oro.

—¡Aaaaay! —grita—. ¡Vete, fantasma!

—No soy un fantasma, soy... —intentas explicarte. La habitación se llena de guardias—. ¡He traído un mensaje del doctor Dee! —insistes.

—El mensajero del doctor Dee se marchó hace una hora —puntualiza un guardia con cara de pocos amigos.

—¡Es el fantasma de Essex, que ha vuelto de Irlanda! —chilla la reina—. ¡Nunca dejaréis de acosarme? ¡Volveréis a entrar en mi alcoba mojado y cubierto de barro? ¡Ay, fantasma, vete!

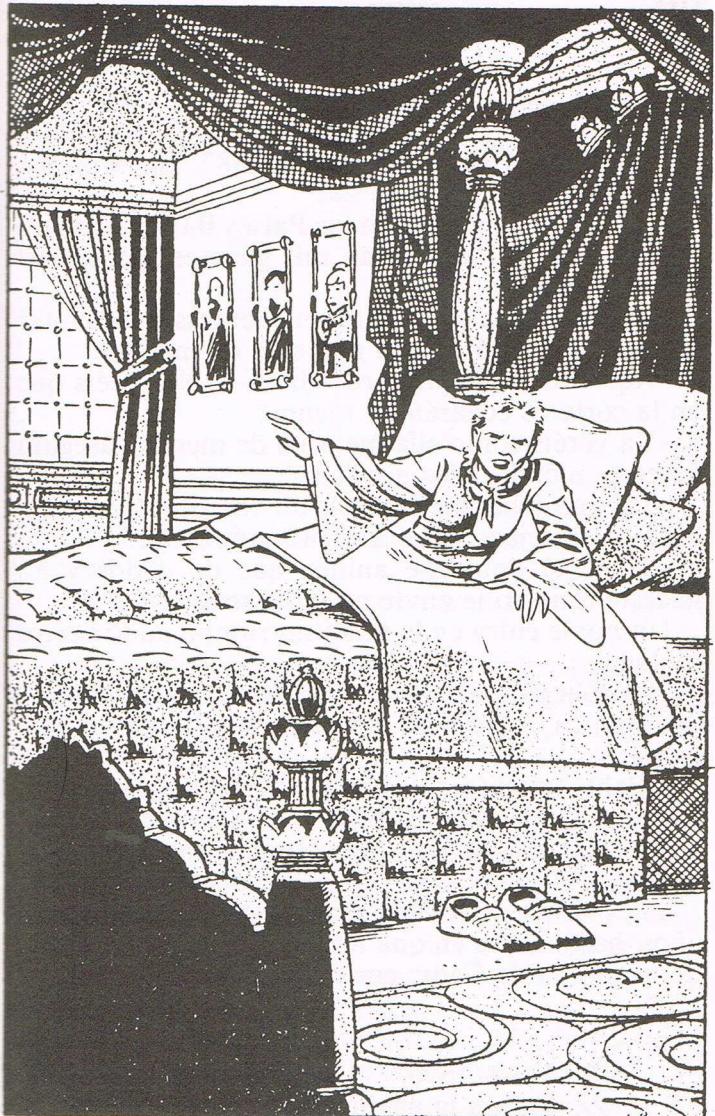
Isabel cierra los ojos, al tiempo que varias damas se acercan a su lecho corriendo.

—Tranquilízalo, señora —dice una dama—. Sólo fue un sueño.

Los guardias te sacan a rastras de la alcoba.

—¿Intentabas asustar a la reina en su lecho de muerte? —te espeta un guardia.

—¡Sólo un lunático es capaz de hacer tamaña tontería! —exclama otro rechazando tus protestas—. Ahora mismo irás a Bedlam.



Pasa a la página 80.

LEGAS a Essex House, en Londres, a finales de julio de 1587. Essex prepara las maletas.

—¡Me voy a la guerra en los Países Bajos! —declara enfurecido—. ¿Dónde están mis guantes? ¡Búscalos! —te ordena.

Registros la sala y pronto encuentras los guantes sobre el respaldo de una alta silla de madera.

—Aquí los tenéis, milord —dices—. ¿No creéis que en la corte os echarán de menos?

—Ya veréis como ella me echa de menos —asegura Essex poniéndose los guantes.

—Tal vez deberíais enviarle un obsequio de despedida —aconsejas—. ¿Por qué no una sortija?

—Tiene el doble de anillos que de dedos y no necesita que yo le envíe ninguna sortija.

Un noble entra en la sala interrumpiendo vuestro diálogo.

—La soberana desea que permanezcáis en la corte —comunica a Essex—. No iréis a guerrear a Holanda.

—¡Bah! —musita el conde—. No me queda más remedio que acatar los deseos de la reina.

Ves que una sonrisa de satisfacción demuda su rostro.

Sales de la estancia y optas por avanzar nueve años, hasta el día en que Raleigh y Essex regresaron de la batalla de Cádiz convertidos en héroes.



Vas a 1596.
Pasa a la página 74.



Por fin, Ferdinando, indica a Raleigh que se interne por un estrecho afluente.

—La aldea está sólo a tres horas de distancia —asegura.

Lleváis seis horas remando. No hay ninguna población a la vista y está a punto de caer la tarde. Raleigh tiene una expresión de enfado... y de hambre. Seguís remando.

De pronto una enredadera te golpea el rostro.

El afluente se angosta aún más. Los hombres desenfundan las espadas para cortar las ramas que os impiden respirar. La selva resuena por doquier: chillidos, gorjeos, silbidos agudos y gruñidos roncos. Temes que aparezcan arañas y murciélagos.

—Estamos muy cerca —asegura el guía indio, pese a que es más de medianoche.

En algún lugar ladra un perro. ¿Un perro en la selva? ¡Entre los árboles se divisa una luz!

—¡La aldea! —gritas.

A la una de la madrugada desembarcáis sanos y salvos y quedáis rodeados de nativos curiosos.

—Están dispuestos a comerciar con nosotros —tradicionalmente—. Tienen alimentos en abundancia. El jefe ha subido el Orinoco para comerciar con el oro.

Al oír esas palabras, la mirada de Raleigh se ilumina y exclama:

—¡Lo sabía! ¡Aquí hay oro!

Un rato más tarde os dais un festín de pan y pescado, mientras las gallinas se asan en una hoguera al aire libre.

Al dormir en tierra firme por vez primera desde hace una semana, notas que tu cuerpo se balancea como si siguieras a bordo.

Por la mañana cargáis las embarcaciones de alimentos y volvéis a surcar las aguas del Orinoco. Te sorprende la belleza de una región que por la noche te resultó tan espeluznante.

Uno de los hombres se arroja alegremente al agua gritando:

—¡Antes que nada, un baño!

—¡No, no, hay lagartos! —advierte Ferdinando, pero es demasiado tarde.

Algo parecido a una serpiente gigantesca se desplaza por el agua, que repentinamente se agita y se cubre de espuma. Un enorme caimán atrapa a tu compañero entre sus monstruosas mandíbulas.

—El río está plagado de caimanes! Se deslizan silenciosamente junto a la embarcación, con la esperanza de atrapar un bocado. Reprimes el horror que sientes y remas con más tensión.

Poco después las montañas de Guayana se alzan a lo lejos.

—Allá debe estar El Dorado, la legendaria ciudad de oro —comenta Raleigh esperanzado—. ¡Dónde hay montañas puede haber minas de oro!

Divisa una isla y ordena a la tripulación que fondee y descansen. La orilla está cubierta de miles de piedras extrañas, lisas y en forma de huevo. Arrojas una al aire... y retrocedes sorprendido a la vez que se hace añicos y tus pies se cubren de una sustancia pegajosa.

—¡Te has perdido la cena! —se burla Ferdinando—. ¡Son huevos de tortuga!

Los huevos duran muchos días, hasta que llegáis a una gran aldea emplazada a orillas del río. Los indios se han enterado de la presencia de los ingleses que recorren el río y el rey ha acudido a recibiros.

—Traemos los más cordiales saludos de nuestra reina, Gloriana —dice Raleigh haciendo una reverencia al jefe indio, como si se estuvieran saludando en la corte de la reina Isabel.

Raleigh y el jefe indio intercambian regalos. Los ingleses reciben las más raras de las rarezas: ¡piñas, colibríes y hasta un armadillo!

—El jefe se llama Topiawari —tradicionalmente—. Dice que tiene ciento diez años.

Raleigh escucha fascinado al anciano cacique que le habla del pueblo que habita las lejanas montañas.

—Son los ewaipanoma —dice el indio—. En lugar de cabeza, tienen ojos en los hombros, bocas en medio del pecho y les crece pelo en la espalda. Cerca viven las amazonas, una tribu de guerreras. Una vez al año, los grandes jefes se reúnen con ellas para bailar y celebrar fiestas. Los hijos que las amazonas dan a luz son devueltos a sus padres. A las hijas se las educa en las artes marciales. Tienen también grandes cantidades de oro y piedras de color verde jade.

Raleigh escucha con suma atención las palabras del viejo jefe, pero tú eres cada vez más escéptico. ¿Seres humanos con la cara en el pecho? Piensas que El Dorado es también una leyenda o, quizás, el sueño de un explorador cuya mente ha ardido con el calor de la selva.

Repentinamente Raleigh se pone en pie de un salto y grita:

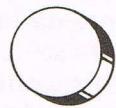
—¡Mirad, en medio de las montañas se alza una columna de humo! Sólo una ciudad puede producir tanto humo —su voz se vuelve casi inaudible—. ¡Es El Dorado!

Algunos marineros deciden quedarse con Topiawari, mientras Raleigh parte a pie rumbo a las colinas. Si decides hacerlo, éste es el momento de franquear la barrera del tiempo.

¿Deberías ir a Inglaterra en el futuro y tratar de encontrar la pista del anillo? En ese caso, perderías tu parte del tesoro, si es que existe. ¿Sería mejor que continuaras la búsqueda del oro con Raleigh?



Buscas El Dorado con Raleigh.
Pasa a la página 30.



Vas a Inglaterra en 1596.
Pasa a la página 74.

N

IEVA a mediados de enero de 1603. Tu pelo está mojado y manchado de barro. Estás frente a la puerta de una impresionante mansión en la aldea de Mortlake. Llamas.

Te recibe un anciano de larga barba blanca y puntiaguda. Viste una larga túnica negra y un gorro del mismo color.

—¿En qué puedo ayudarte? —pregunta con una voz tan frágil como el papel.

—Busco al astrólogo John Dee —respondes.

—Soy el doctor Dee, maestro de matemáticas, estudiante de ciencias, alquimista y astrólogo —dice el anciano. Asiente con la cabeza, como si se cerciorara de que lo ha dicho todo, se hace a un lado y te hace señas distraído—. Pasa a mi estudio y entra en calor.

Lo sigues hasta una habitación oscura, cubierta de libros. El fuego crepitante confiere un color naranja a una extraña colección de objetos situados junto a una mesa de roble. Ves mapas y diagramas, morteros y crisoles. En un cuadrado de seda roja reposa una bola de cristal. En una silla se amontonan mapas marcados con números y planetas. Un espejo convexo refleja tu rostro, estirado y aplastado, como si fuera un lenguado.

—Veo que admiras mi espejo —comenta el astrólogo—. La soberana en persona me hizo una visita

para mirarse en el espejo mágico. Siempre le han interesado las cosas nuevas. Desde que le pronosticó una jornada propicia para el día de la coronación... -la voz de Dee se apaga.

-He venido a veros por la reina -dices.

-Sí, claro -Dee suspira-. Está moribunda. Lo he visto aquí... -señala con pena la bola de cristal-. Llora la muerte de Essex. Durante los dos últimos años, desde que el conde fue decapitado, la soberana se ha ido sintiendo cada vez más cansada de vivir. -Dee camina preocupado por su estudio. Parece haber olvidado tu presencia- Le aconsejé que no fuera a Whitehall. ¡Hay tantas corrientes de aire...! -Dee tiembla-. Esta misma mañana hice su horóscopo y le envié un mensajero. Tiene que abandonar Whitehall y trasladarse a Richmond, su palacio preferido. Lo aconsejan las estrellas...

El anciano astrólogo corre hacia la puerta y llama a un criado.

Parece que la reina está en su lecho de muerte. ¡Quizá lleve puesto el anillo! ¿Por qué no vas directamente a su alcoba y le preguntas de quién es el anillo que lleva puesto? ¡O será mejor que encuentres a Essex antes de que le corten la cabeza y le preguntes por el anillo?



Vas a la alcoba de la reina.
Pasa a la página 63.



Buscas a Essex en 1599.
Pasa a la página 82.



TODO Londres está de fiesta. Corre el mes de agosto de 1596. Quedas atrapado por una multitud regocijada.

—¡Vayamos a Essex House! —gritan—. ¡Hurra por los caballeros de Cádiz! ¡Viva Raleigh! ¡Viva Essex!

Caminas junto a una joven que lleva a un niño en brazos.

—¿Qué ocurre? —preguntas.

—¡No me digas que no estás enterado! —exclama la mujer—. Nuestra flota ha tomado Cádiz. ¡Fue una gran batalla! ¡Raleigh y Essex ha vuelto como héroes! Mandaron juntos nuestros buques de guerra y han confirmado la gloria de Inglaterra.

—¿Raleigh y Essex son amigos?

—¡Claro que sí! —replica la joven.

—La soberana debe de estar muy contenta —comentas.

—La soberana puede sentirse orgullosa de que su favoritos hayan ganado la batalla —precisa la mujer—. Aunque también corre la voz de que está molesta porque se ha conseguido poco oro y las arcas del tesoro se han resentido. Como puedes ver, al pueblo llano no le importa —señala a la multitud—. El pueblo sabe que Inglaterra ha triunfado.

—Ciertamente, es difícil contentar a la reina —comentas, casi para tus adentros—. Si pudiera pedirle...

—¿Querrías pedirle un favor a la reina? —pregunta la joven.

—En cierto sentido, sí —replicas—. Me gustaría saber qué sorpresas le aguardan en el futuro.

—Si quieres hablar con la reina —añade la mujer—, sabrás que siempre escucha al pueblo cuando, en su viaje oficial de verano lleva a la corte desde los palacios de Londres hasta sus diversas propiedades campestres. Pero, si lo que te interesa es su futuro, tendrás que hablar con John Dee, su astrólogo. Vive en una magnífica casa en Mortlake.

—Muchísimas gracias —añades—. ¡Me has resultado más útil de lo que puedes imaginar!

No se te ocurre ninguna manera de dar con el conde de Essex y con sir Walter Raleigh en medio de esa barahúnda. Sin embargo, parece que ahora son amigos y que ambos gozan del favor de la soberana.

—Deberías preguntarle a la reina por el anillo o franquear la barrera del tiempo y consultar a su astrólogo? Quizá John Dee sepa a quién prefería realmente. Decides aproximarte al año de la muerte de la reina.



Vas al viaje oficial
de la reina en 1598.
Pasa a la página 87.



Vas a Mortlake en 1603.
Pasa a la página 71.



C

ORRE el mes de julio de 1587. Estás en el condado de Hertford, en North Hall, la magnífica propiedad del conde de Warwick.

La mansión rebosa de entusiasmo, porque acaban de llegar la reina y toda su corte. North Hall es una de las muchas paradas en el viaje de la corte real por el campo para evitar el calor de Londres... y la peste.

Por todas partes hay criados que retiran las pertenencias de los cortesanos de los carroajes y de los carros.

—¡Oye, tú! —grita un joven fornido—. ¡Échanos una mano! —como va vestido igual que tú, piensas que se trata de un paje—. Me llamo Gerald. No te había visto antes. Supongo que eres uno de los pajés de Essex. Si no estás ocupado, ¿me ayudarías a trasladar el baúl de sir Walter?

—¿Te refieres a sir Walter Raleigh? —inquieres.

—Exactamente —responde Gerald—. ¡Su vestuario se ha multiplicado por diez desde que la reina lo nombró capitán de la guardia! Ahora que debe estar tan cerca de la soberana, quiere cuidar su vestimenta hasta el más mínimo detalle. Supongo que el

conde de Essex es igual de minucioso con su vestimenta.

Ríes sagazmente. Agarras un asa del baúl y ayudas a Gerald a subirlo por la ancha escalinata y a introducirlo en un amplio dormitorio vacío.

—¿Dónde está si Walter? —te interesas.

—Donde corresponde, montando guardia en el salón de juegos, pues allí está la reina —responde Gerald—. Como de costumbre, está jugando a los naipes con el conde. Será mejor que deshaga el equipaje. Gracias por tu ayuda.

Desciendes la escalera. Pronto encuentras el salón de juegos. Sir Walter Raleigh monta guardia en el pasillo junto a las puertas abiertas. ¡Es tu oportunidad de hablarle del anillo!

—Buenos días, sir —dices haciendo una amable reverencia.

—Buenos días, paje —responde sir Walter—. Habla bajo, que la reina está perdiendo.

Espías a través de la puerta abierta y ves a la reina que, concentrada, mira sus cartas con el ceño fruncido. Su compañero, el apuesto conde de Essex, golpea impaciente con el pie. Isabel sonríe y, con un floreo de sus dedos enjoyados, deja caer una carta.

—¡Como podéis ver, mi caballo salvaje, aún me quedan algunas cartas por jugar! —provoca a Essex.

Oyes risitas a medida que avanza la partida. Raleigh parece molesto.

—Estoy seguro de que la reina ganará —comentas con la esperanza de distraerlo—. ¡Cuántas sortijas luce en sus bellas manos!

—La reina adora las joyas —coincide Raleigh.

—¿Alguna vez le regalasteis una joya? —inquieres con cautela.

—Le he obsequiado con muchas joyas y le he prestado también mi fiel servicio —refunfuña Raleigh—. ¡Mira para qué me sirve ahora! Actualmente sólo tiene ojos para ese bellaco de Essex.

—No os habría nombrado capitán de la guardia si no quisiera teneros permanentemente cerca —aunque mascullo comprensivo, Raleigh sigue enfurruñado. No te das por vencido—: Sí, sin duda los anillos le encantan.

—Ahora que lo pienso, jamás le regalé una sortija —Raleigh suspira.

Al oír esas palabras, llegas a la conclusión de que, hasta ese momento, Raleigh queda eliminado. Piensas esperar a que Essex abandone el salón de juegos para hacerle las mismas preguntas. Si es que se decide a separarse de la reina. A decir verdad, Isabel parece preferirlo.

Súbitamente las voces se elevan en el salón de juego. En silencio, Raleigh se coloca en posición de firmes junto a la puerta.

—¡Honráis a Raleigh más que a mí! —grita el conde—. Me deshonráis mostrando preferencia por un plebeyo —Essex mira hacia las puertas, como si quisiera cerciorarse de que su rival lo oye.

—¡Cuánta arrogancia! ¡Cómo os atrevéis a hablarme de ese modo! —la soberana se pone en pie y añade con voz aguda—: ¡No tenéis motivos para despreciar a sir Walter Raleigh ni para hablar así de él!

—¿Cómo queréis que sirva a una señora que prefiere a semejante individuo? —chilla Essex—. ¡Me voy!

—¡Iros de una vez y que el demonio os acompañe! —grita Isabel arrojando los naipes al otro lado del salón.

Essex sale muy alterado.

—¡Prepara mis maletas y envíalas a Londres! —grita a un criado y se aleja al galope.

La reina ha montado en cólera.

—¡Essex se ha excedido! —comenta Raleigh triunfante—. ¡Has visto? La reina ha defendido mi buen nombre.

No estás convencido de que sea así. La reina parece estar más enfadada con Essex por provocar una discusión y abandonarla que por haber ofendido a Raleigh. Tienes la sensación de que los prefiere a ambos.

Has averiguado lo que querías sobre sir Walter. ¿Deberías seguir ahora al conde de Essex e interrogarlo o ir a Londres en 1596, inmediatamente después de la batalla de Cádiz? Tal vez uno de los héroes regresó con el anillo de zafiros para Isabel.



Sigues a Essex a Londres
un día después.
Pasa a la página 66.



Vas a Londres en 1596.
Pasa a la página 74.

DOS guardias te arrastran hasta el hospital Bethlehem, en Bedlam.

—Éste se dedicó a personificar al conde de Essex —informa uno de los guardias al encargado.

—Entendido. Pasad por aquí.

El encargado te conduce por un pasillo largo y oscuro. Hombres y mujeres harapientos deambulan por el pasillo. Oyes divagaciones y balbuceos, risas agudas y gritos frenéticos. Una mujer acuna a un bebé imaginario, dos hombres juegan a la pídola y un tercero se acuclilla en una esquina y mira al vacío. ¡Te han encerrado en un manicomio!

Pasas delante de una amplia sala en la que los guardias azotan a los pacientes que aúllan. A cambio de unas pocas monedas, dejan pasar a varios visitantes para que contemplen el espectáculo.

—¡Esto es horrible! —exclamas—. ¡No estoy loco!

—Claro que no, milord —responde el encargado riendo entre dientes—. Os pondremos aquí, junto al duque de Norfolk. Estoy seguro de que os llevaréis bien.

El encargado te mete en una pequeña estancia en la que no hay más que un jergón de paja. Sale y echa el cerrojo a la puerta. Una rata inmensa asoma por entre la paja y se desliza por el suelo.

¡Franqueas inmediatamente la barrera del tiempo!



Te desplazas al viaje oficial
de la reina en 1598.
Pasa a la página 87.





L

A primavera en Irlanda despidе un magnífico olor. Es el mes de abril de 1599. Estás en una región de verdes intensos, envueltos por un cielo gris perla. Una bruma espectral rodea bosques y montañas. Los arroyos y las ciénagas esponjosas absorben la llovizna.

El conde de Essex y sus tropas están acuartelados en el castillo de Dublín, en una pequeña zona del centro de Irlanda conocida como English Pale, en la que los ingleses conservan el poder y no corren peligro. Fueras de los límites del Pale, hacia el norte y hacia el sur, enfurecidos jefes y cabecillas irlandeses capitanean tropas rebeldes que luchan contra los ingleses para defender su tierra natal.

Essex arenga a las tropas. Su voz resuena en los muros de piedra cubiertos de musgo de un tétrico patio.

—La reina me ha dado órdenes de que sofoque la rebelión del norte y someta al cabecilla rebelde, Hugh O'Neill, conde de Tyrone y jefe supremo del Ulster. ¡Corre el rumor de que es un enemigo astuto! Hemos recibido órdenes de marchar desde Dublín hacia el norte para hacer frente a Tyrone en su fortaleza, pero los ríos se han desbordado a causa de

las lluvias de primavera. No hay transporte suficiente para nuestro ejército ni tierras de pastoreo para nuestros caballos. Tyrone ha destacado algunos hombres que acechan al oeste y al sur, dispuestos a tender emboscadas a nuestra retaguardia. Por consiguiente, postergaremos nuestros ataques sobre el norte hasta que se nos eche encima el verano. ¡Mañana saldremos de Dublín para asegurar el sur y el oeste!

El retraso parece agradar a casi todos los hombres, aunque el soldado que tienes a tu lado se muestra contrariado.

—Este plan no será del agrado de la reina —afirma—, que sólo está interesada en derrotar a Tyrone. Esta situación puede ser de mal agüero para Essex.

—Tal vez tengas razón —responde.

—Me llamo Gamaliel Ratsay. Encantado de conoceerte.

—Lo mismo digo.

Aunque es un luchador fornido, Ratsay parece también un caballero educado. Sin duda, sería muy agradable tenerlo como compañero en la larga marcha por el barro y los pantanos.

Essex está demasiado ocupado organizando la campaña para hablar contigo sobre la sortija de Isabel. Decides ahorrarte algunas marchas y batallas y renirte con él más adelante.



Avanzas seis meses.
Pasa a la página 84.



E

N septiembre de 1599, marchas hacia el norte de Irlanda para combatir contra el conde de Tyrone. Caminas junto a Gammel Ratsay.

—¿Vuelves a estar con nosotros? Supongo que te afectaron las fiebres, como a tantos compañeros.

—Así es, pero ahora estoy bien —responde.

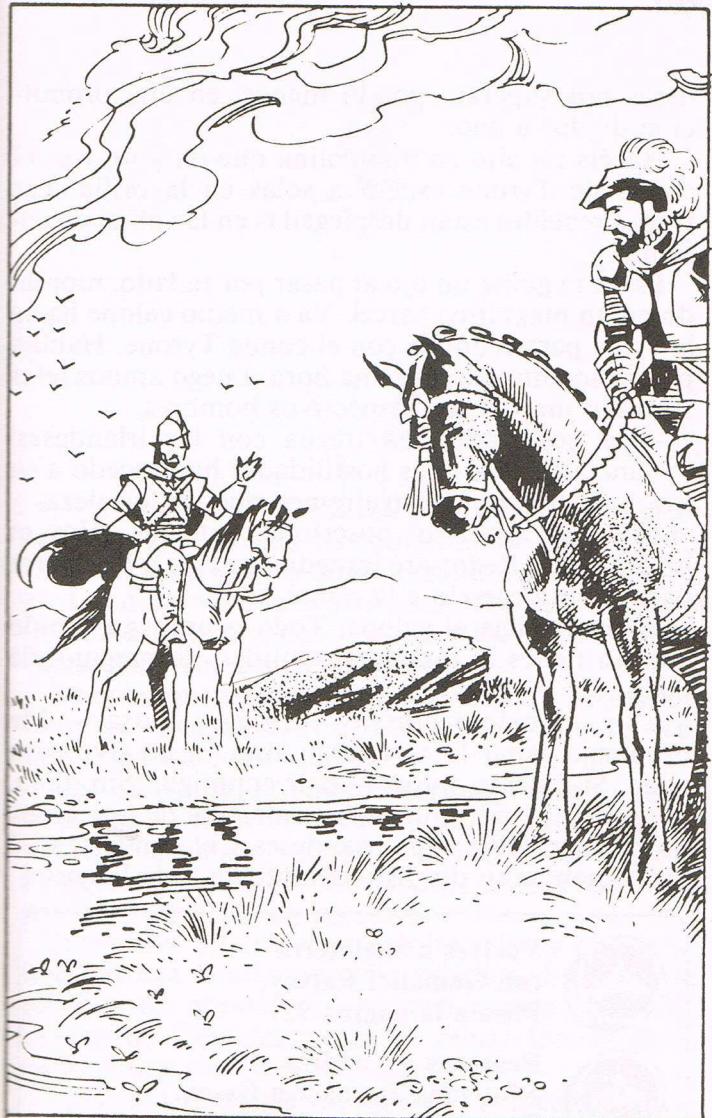
—Desde que te vi por última vez hemos perdido miles de soldados —informa Ratsay—. Muchos cayeron enfermos. Otros murieron en el fragor de los combates. En todas partes tuvimos que hacer frente a las lluvias y a las nieblas y perdimos nuestro norte en medio de bosques y pantanos anegados.

—¿No habéis conseguido ninguna victoria?

—Ni una —responde Ratsay—. Los irlandeses son gente con muchos recursos. En una ciudad el jefe rebelde nos retó a un torneo... ¡y no se presentaron! ¡En otra ocasión nos tendieron una emboscada! ¡Dispararon contra las plumas de nuestros sombreros! En otra ciudad desfilamos y la gente nos aclamó, por lo que no había motivos para atacar. ¡Pero la bienvenida que nos brindaron fue sólo una farsa, porque los aldeanos no son leales a la reina, sino a su jefe irlandés!

—Y ahora ¿a dónde nos dirigimos? —inquieres.

—Permaneceremos replegados mientras Essex se encuentra cara a cara con Tyrone. Las tropas irlan-



desas nos superan, por lo menos, en una proporción de dos a uno.

Hacéis un alto en una colina que da a un río. El conde de Tyrone espera a solas en la orilla. Las tropas rebeldes están desplegadas en la colina de enfrente.

Essex te guiña un ojo al pasar por tu lado, montado en un magnífico corcel. Va a medio galope hacia la orilla para reunirse con el conde Tyrone. Hablan pacíficamente durante una hora. Luego ambos jefes regresan junto a sus respectivos hombres.

—¡He negociado una tregua con los irlandeses! —anuncia Essex—. ¡Las hostilidades han tocado a su fin! Nosotros no construiremos nuevas fortalezas y ellos conservarán sus posesiones actuales. ¡Hoy es un gran día! ¡Regresaré inmediatamente a Inglaterra para comunicárselo a la reina!

Essex se aleja al galope. Todo ocurre tan rápido que no tienes la menor posibilidad de preguntarle nada.

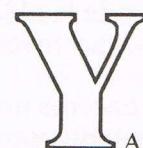
—Yo también regresaré —comenta Ratsay—. Me propongo ganar la carretera. Aquí ya no sivo para nada. Si quieras, puedes venir conmigo. ¡Sin duda, la reina se pondrá furiosa al enterarse de que Essex no ha derrotado a los irlandeses y el conde tendrá que aguantar su disgusto delante de toda la corte!



Vuelves a Inglaterra
con Gamaliel Ratsay.
Pasa a la página 92.



Regresas a Londres
e intentas alcanzar a Essex.
Pasa a la página 104.



A ha comenzado el verano de 1598. Estás en compañía de un grupo de campesinos a la vera de un camino comarcal, cerca de Londres, viendo cómo pasan los carros tirados por caballos, cargados hasta los topes de baúles y cajas. ¡Hay cientos de carros!

La soberana realiza su viaje oficial de verano por entre sus propiedades campestres, y la corte —con todos sus atavíos— viaja con ella.

Los niños corren camino arriba y camino abajo, deseosos de echar un vistazo a los elegantes cortesanos que cabalgan tras los carros. Pocos después aparecen las grandes damas y los nobles caballeros montando bellísimos corceles.

Junto a ti aparece una escolta militar que rodea una carroza tirada por seis caballos. Éstos llevan tocados de plumas. La carroza parece salida del cuento de Cenicienta. ¡Es la reina! Detrás de su carroza van cien carros más.

—¡Viva la reina Isabel! —gritan los campesinos.

La reina asoma la mano por la ventanilla de la carroza y saluda a su pueblo.

—Por favor, Majestad, quisiera haceros una petición —dice un joven granjero.

La reina se asoma por la ventanilla y hace señas al cochero.

—¡Alto! —grita el cochero.

La orden se transmite y toda la comitiva se detiene. La reina, que asiente atentamente con la cabeza y sonríe, escucha la petición del campesino.

Avanzas y te pones en la fila, detrás del campesino y delante del pastor de la aldea. Poco después, te toca el turno y haces una reverencia ante la soberana.

—Majestad, ¿puedo haceros una sola pregunta? —la reina asiente graciosamente y espera a que hables—. Majestad, ¿podrías decirme si entre todas las joyas que poseéis tenéis un anillo favorito?

—Es una pregunta extraña, pero de todos modo te la contestaré —responde la soberana—. Amo por encima de todo el anillo de la coronación. Jamás me lo he quitado desde el día en que me convertí en reina.

Estás a punto de preguntarle si tiene un segundo anillo favorito, regalado por Raleigh o Essex, pero en ese momento el pastor se adelanta. Haces una profunda reverencia y te alejas.

Al observar la fila de carros que trazan una curva a lo lejos, un movimiento extraño llama tu atención. ¡Un hombre con cara de comadreja se ha escondido junto a un carro cargado de riquezas y ha aflojado una rueda!

Lo reconoces en el acto. Es el mismo individuo que viste en el Támesis en 1599. ¡Pero en 1599 —dentro de un año— era manco!

El carro se bambolea y el caballo relincha. Te acercas a ver qué ocurre.

—¡Venid! —grita Comadreja a un grupo de carreteros—. Este carro se está viniendo abajo. ¡Será mejor aligerar la carga!

Los carreteros, que charlan entre sí, no se entran. Comadreja carga sobre su hombro un pesado saco, como si intentara ayudar. A través de un agujero del saco ves el brillo de una copa de plata. Comadreja echa a andar hacia el final de la fila. ¡Está robando la vajilla de plata de la reina!

Isabel hace señas a la comitiva para que reanude la marcha. En pocos minutos el carro averiado se derrumbará y Comadreja logrará escapar en medio de la confusión.

—Deberías correr hacia la izquierda y avisar a la reina? ¿O sería mejor alertar a los carreteros que están a tu derecha?



Avisas a la reina.
Pasa a la página 98.



Adviertes a los carreteros.
Pasa a la página 101.

Es el 6 de febrero de 1601. Estás en el teatro El Globo.

—¡Bravo, joven Toby! —dice una voz conocida, la de Andrew, el actor que conociste en la representación de *Julio César*. —No crees que han sido unas Navidades maravillosas?

Aunque no sabes de qué habla, asientes con la cabeza.

—Lamentablemente ahora tenemos problemas —sigue Andrew—. Los hombres del conde de Essex están aquí y quieren que representemos *Ricardo II*. Ojalá logremos evitarlo. —Desde que el conde fue liberado de la cárcel, no se habla más que de sublevación! Hombres armados entran y salen de Essex House. El conde sigue apartado de la corte. Corre el rumor de que su fortuna ha mermado tanto que está desesperado.

—Es evidente que Isabel desterró a Essex a su regreso de Irlanda y que, además, lo encarceló!

—¿Qué tiene que ver todo esto con *Ricardo II*? —preguntas confundido.

—¿No recuerdas la obra? *Ricardo II* trata de un rey que fue destronado. —Sería peligroso representarla en este momento en que Essex está reuniendo tropas contra la reina!

—Dime algo. —Dónde están los hombres del conde?

Sigues a Andrew, te ocultas detrás de unos decorados y espías a varios actores que discuten con un grupo de nobles acaudalados.

—Es una obra antigua y pasada de moda —asegura un actor.

—No es digna de nuestra época —declara otro—. El público no asistirá.

—El que habla es Richard Burbage, el mejor actor de toda Inglaterra —te informa Andrew en un susurro—. Representa el papel del rey Ricardo.

—Cuarenta chelines es mucho dinero —interviene uno de los partidarios de Essex—. Más los que recibís en la puerta. Obviamente, si no deseáis satisfacer nuestra petición...

—¿Cómo no satisfacer la petición de caballeros tan nobles? —interviene Burbage—. Tonterías, señores. Si así lo deseáis, mañana pondremos en escena *Ricardo II*.

—De acuerdo —dice un lord suntuosamente vestido, arrojando a los actores una bolsa de monedas—. Hasta mañana.

Los hombres de Essex salen lentamente.

Burbage se encoge de hombros y dice:

—¿Cómo podemos rechazar la petición de hombres de tanta alcurnia? —Son caballeros, condes y lores! —Y a cambio de cuarenta monedas de plata! —Estoy a favor de que actuemos! —Los ensayos comienzan en este mismo instante!

—Deberías quedarte con la compañía de Shakespeare o ir a Essex House?



Te quedas en El Globo.
Pasa a la página 114.



Vas a Essex House.
Pasa a la página 105.



O

TOÑO de 1599. Estás en Inglaterra. Galopas rumbo a Londres, en compañía de Gamaliel Ratsay, por un camino de tierra lleno de baches. ¡Es un jinete excepcional y tienes dificultades para seguirlo!

—¡Adelante! —grita mientras cruzáis una aldea al trote—. Pasaremos la noche en una posada.

Ratsay hace señas a un mozo de cuadra, desmonta y camina hacia una posada campestre muy atractiva. Cansado y hambriento, le sigues los pasos.

En el interior de la posada, viajeros cansados, sentados en torno a mesas de madera, gozan de las bondades del fuego crepitante, de la cena caliente y de la cerveza. Ratsay charla con el posadero. Ves un destello de plata que cambia de manos. El posadero señala con la cabeza una mesa de mercaderes ricos y se aleja haciendo resonar los bolsillos.

Ratsay se reúne contigo en una mesa y dice:

—Pasaremos la noche cabalgando. Cena bien, porque tenemos que cubrir muchos kilómetros antes de dormir.

—¿Por qué no dormimos aquí? —preguntas.

—Tenemos que ocuparnos de algunos negocios! —responde Ratsay guiñando un ojo.

Poco después salís y galopáis en la noche. La capa de Ratsay ondea a la luz de la luna. Se asemeja a un cuervo. Acampáis en una cañada poblada de árboles, lejos de la aldea. Ratsay enciende el fuego, saca un trozo de tela de una bolsa que guarda en la silla de montar y se pone a coser.

—¿Qué haces? —te interesa—. Aunque parece una capucha, la parte delantera es horrible.

—Ay, pareceré un demonio cuando claree el día —responde Ratsay.

Antes de quedarte dormido, te preguntas si los isabelinos se disfrazaban la víspera del día de Todos los Santos.

Despiertas bruscamente. El sol te da de lleno en la cara.

—¡Silencio! —pide Ratsay—. ¡Quédate aquí!

Galopa un corto trecho en medio de los árboles. Desde tu escondite oyes el crujir de hojas y ves que un granjero se acerca al claro.

De repente Ratsay aparece en el claro, con las pistolas desenfundadas y el rostro cubierto por la terrible máscara de demonio.

—Ay, ay, ay! —chilla el campesino encogiéndose de terror.

—¡La bolsa o la vida! —ordena Ratsay.

—¡Demonios! —protesta el granjero arrojando la bolsa a tu compañero—. ¡Ahí tienes todo lo que he podido ahorrar en cinco años!

Ratsay abre la bolsa y dice:

—Cinco monedas de oro? ¡A decir verdad, eres un hombre pobre! ¿Qué pensabas hacer con esta fortuna?

—Iba al mercado a comprar una vaca lechera —responde el campesino con voz temblorosa.



—Entonces toma tu bolsa y otras cinco monedas de oro —añade Ratsay quitándose la máscara—. Compra dos vacas y así siempre tendrás leche para tu familia. ¡Fuera de aquí!

Agradecido el campesino se pone de rodillas, pero Ratsay le da un suave empujón y el pobre hombre se escabulle por el bosque.

—¡No eres más que un salteador de caminos! —acusas a tu compañero señalándole con el dedo.

—Es posible que lo sea, pero sólo robo a los ricos, a los que viven de los pobres. Puedes irte o quedarte, como gustes. De todos modos, si te internas a solas en el bosque, encontrarás hombres más crueles que yo, deseosos de quedarse con tu dinero.

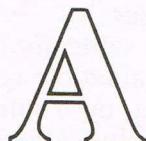
—Sabes que no tengo dinero —afirmas, pero no te queda más remedio que tomar una decisión.



**Cabalgas hasta Londres
en compañía de Ratsay.
Pasa a la página 102.**



**Franqueas la barrera del tiempo
y vas a Londres en busca de Essex.
Pasa a la página 104.**



fines de octubre de 1618 sigues en la Torre de Londres. Estás en una celda modestamente amueblada.

Un hombre escribe ante una mesa. ¡Se trata de sir Walter Raleigh! Su aspecto te sobresalta. Se ha convertido en un anciano agotado; su larga cabellera cana aparece desgreñada y descuidada, su barba se dispersa sobre el cuello de la camisa y sus ropas están raídas y arrugadas.

Raleigh aparta la mirada de los papeles, pero está distraído y no parece reconocerte. Inclina cansino la cabeza y señala una bandeja en la que ves los restos de la cena. Te ha tomado por un criado.

—Sir Walter, habéis comido muy poco —dices con voz fatigada.

—Así es —responde Raleigh—. He sido presa de las fiebres y casi no tengo apetito. Además, no necesito alimentos. El rey Jacobo me considera un traidor. Dice eso de mí, que siempre he servido a mi país. Sostiene que lo engañé contándole una historia acerca de una mina de oro en Guayana. Lo cierto es que busqué el oro de El Dorado y no lo encontré. Afirma que encabecé allí un ataque contra los españoles, pero fueron ellos los que atacaron a mis hombres.

Después de una pausa, sir Walter Raleigh añade:

—Si la reina Isabel aún viviera, podría acabar mis días en paz. ¡Dentro de dos jornadas seré decapitado!

—Sois un gran hombre y la reina os amó, quizás más que a nadie —declaras.

—Eso no es verdad —Raleigh suspira—. Si a alguien amó, fue a Robert Devereux, conde de Essex, que perdió la cabeza antes que yo. La soberana lo lloró hasta en su lecho de muerte y yo también he lamentado su pérdida.

—¿Alguna vez regalasteis una sortija a la reina? —inquieres.

Raleigh niega con la cabeza y vuelve a concentrarse en sus papeles. Oyes pisadas en el pasillo. Puede ser un guardia o un criado que viene a buscar la bandeja de Raleigh.

Crees que fue Essex quien obsequió a la soberana con un anillo. La reina debió de amarlo, aunque encabezara una rebelión contra ella. Decides preguntárselo al conde de una vez por todas.



Retrocedes a 1601.
Pasa a la página 120.



CORRES hacia la izquierda y llegas junto a la carroza de la reina en el preciso instante en que el cochero levanta el látigo.

Repentinamente el carro manipulado se tambalea y cae. Tres guardias a caballo galopan en pos de Comadreja.

—¡Un momento! —gritas al cochero de la reina—. ¡Un ladrón intenta escapar con un saco de copas de plata!

—¡Realmente tienes vista de lince! —comenta el cochero.

—¡Ya lo creo! —interviene la reina, asomada a la ventanilla de la carroza—. ¡No te preocupes! ¡Ya han intentado hacernos esta misma jugarreta!

El cochero guiña un ojo y añade:

—¡Pero no dará resultado!

En un santiamén, los tres guardias regresan arrastrando al desdichado ladrón.

—Lo conozco —afirma uno de los guardias—. ¡Es un famoso cortabolsas apodado Comadreja!

—Te cortarán una mano por lo que has hecho —informa el segundo guardia al ladrón.

Comadreja hunde la cabeza y permanece en silencio.

—¡Deberías saber que éste es un truco muy conocido por la guardia de la reina! —interviene el tercero.



—¡Ese bribón tiene que ser muy temerario para intentar robarle la bolsa a la reina! —comenta un noble que cabalga junto a la carroza real. Se vuelve hacia ti y añade: —Indudablemente tienes vista de lince!

—Agradezco tu rapidez y tu lealtad —te dice la reina—. Es posible que el señor de Essex necesite un inteligente ayudante de campo para su próxima campaña en Irlanda —la soberana dirige una sonrisa al noble.

¡Es el conde de Essex!

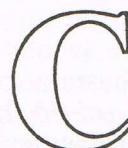
—Sí, por supuesto —asegura el conde—. ¡Cabalgarás a mi lado! ¡Busca un caballo!

Pocos minutos después montas el corcel de un noble. El conde de Essex galopa a tu lado.

—En abril vendrás conmigo a Irlanda. ¡Serás un buen soldado!



Vas a Irlanda en abril de 1599.
Pasa a la página 82.



ORRES hacia la derecha para hablar con los carreteros, pero llegas demasiado tarde. ¡El carro se tambalea y cae de lado! ¡Los carreteros te rodean!

—¡Fuiste tú quien habló con la reina sobre sus joyas! —declara un carretero.

—Te vimos acechando junto al carro. ¿Qué estás tramando? —pregunta otro.

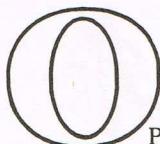
—¡Falta un saco! —exclama un tercero—. ¡Ladrón! —¿Dónde has escondido la plata?

—¡Yo no lo hice, fue él! —exclamas señalando a Comadreja, que se ha escondido entre una hilera de carros.

—¡Será mejor que hagas algo inmediatamente! ¡Te metes entre las piernas de los carreteros, te deslizas bajo un carro y franqueas la barrera del tiempo!



¡Retrocedes cinco minutos
y hablas con la reina!
Pasa a la página 98.



PTAS por ir a Londres en compañía de Ratsay. De pronto oyes cascos de caballos.

—Es lo que estábamos esperando! —susurra Ratsay. —Escóndete!

Te ocultas detrás de un árbol y ves a un grupo de mercaderes que galopa hasta el claro. ¡Son los mismos que el tabernero señaló la noche anterior! Ratsay se cambia apresuradamente de atuendo. ¡En unos minutos va vestido de mercader, con un sombrero blando que le cubre los ojos!

—Hola, amigos! —saluda. —Habéis tenido una buena semana en el mercado?

—Ya lo creo, desconocido —responde un comerciante—. Vendí todos mis paños por algo más del doble de su valor. ¡Estos campesinos son realmente ingenuos!

—Pero no tanto como los codiciosos! —grita Ratsay—. ¡La bolsa o la vida! —esgrime las pistolas, recoge una bolsa de manos de cada mercader y suma varias prendas a su vestuario—. ¡Si no os largáis ahora mismo, acabaréis con más agujeros que la capa de un pordiosero!

Los mercaderes se dispersan como una bandada de palomas.

—¿Por qué robaste sus ropas? —inquieres.

—En este mundo hay pocos sitios a los que no puedas entrar si vas vestido como corresponde —te informa Ratsay—. Si me lo propusiera, sería capaz de visitar hasta a la misma reina...

De repente oyes cantar a alguien.

—Con un jeh!, con un jah! y con un jhurra! —oyes. Un extraño hombrecillo danza en medio del claro, acompañado por un chiquillo que toca la flauta.

—Os conozco —asegura Ratsay—. Sois ni más ni menos que Will Kempe, el famoso payaso. ¡Habéis abandonado la Lord Chamberlain's Men?

—Me gano el sustento bailando en el camino de Londres a Norwich —responde el payaso—. En el teatro ya no hay sitio para la gente como yo. La culpa es de ese advenedizo de Will Shakespeare. Con sus tragedias tan serias y sus comedias tan ligeras, ya no hay papeles para bufones mal educados —eructa estentóreamente—. Y tampoco deja que hagan payasadas en los entreactos.

El salteador de caminos ríe comprensivo y aporta una generosa donación a la bolsa del payaso. ¡Incluso se ofrece a guiarlo por el bosque, para protegerlo de los ladrones!

Quedas rezagado. Las palabras de Ratsay te han dado una idea. ¡Si te disfrazaras, tal vez podrías hablar con la reina! ¡Además, Kempe te ha recordado la invitación de Andrew para sumarte al reparto de *Noche de Reyes* como dama de honor! Pero tal vez antes deberías encontrar a Essex.



Te reincorporas
a la compañía de Shakespeare.
Pasa a la página 90.



Vas a Londres en busca de Essex.
Pasa a la página 104.

T

E golpeas la cabeza... ¡con la parte inferior de un lecho! Estás en la alcoba de la reina, en el palacio de Nonesuh, a primera hora de la mañana del 28 de septiembre de 1599.

Isabel está sentada ante el tocador, delante de un espejo. No lleva maquillaje y su rostro está cubierto de arrugas. Los dientes que le quedan son de color marrón. Se quita una peluca pelirroja. ¡Sus cabellos son grises y está cada vez más calva!

De repente la puerta se abre de par en par. ¡Es el conde de Essex, que acaba de llegar de Irlanda!

Con los ojos muy abiertos a causa de la sorpresa, la reina se vuelve. Rápidamente los entrecierra con una cólera mal contenida.

—Estás mojado y cubierto de barro —declara.

Essex se arrodilla, le besa la mano y explica:

—He cabalgado toda la noche.

—Volved a verme cuando estéis correctamente ataviado.

Percibes que la reina contiene su mal genio. Essex abandona la alcoba.

—¡Señoras! —chilla Isabel poniéndose la peluca—. ¡Le prohibiré que aparezca por la corte a causa de lo que acaba de hacer!

Si estuvieras vestido de dama de honor, podrías intentar hablar con la reina. Sabes dónde encontrar el disfraz adecuado.



**Te reincorporas
a la compañía de Shakespeare.
Pasa a la página 90.**



S

IRVES cerveza a un grupo de nobles reunidos en Essex House después de la representación teatral. Es la tarde del 7 de febrero de 1601.

—¡Oye, joven paje! —te llama el conde—. ¿No es agradable estar calentito y seco después de lo que soportamos en los pantanos de Irlanda? ¿Cómo has llegado a mi casa?

—Retorné de las campañas irlandesas enfermo a causa de las fiebres —explicas—. ¡Y servir cerveza es mejor que atravesar pantanos! —Essex y sus amigos celebran la ocurrencia.

Alguien llama enérgicamente a la puerta. Te apresuras a abrir y dejas pasar a un hombre elegante que irrumpie en el comedor.

El visitante se dirige hacia el conde de Essex, que no abandona su asiento:

—Como secretario del Consejo privado de la reina, me han enviado para que os diga que debéis presentaros inmediatamente ante el mencionado Consejo.

—Lamento no encontrarme bien —responde Essex— y temo abandonar los límites de mi hogar, pues

tengo enemigos que me desean el mal –Essex te hace un débil gesto–. Acompaña a la puerta a nuestro visitante.

Al regresar al comedor, ves que los hombres de Essex están alborotados.

–¡El Consejo sospecha de nosotros! –comenta uno de los nobles que viste en el teatro–. ¡Debemos atacar de inmediato!

–¡Por la mañana dispondremos de mil trescientos hombres! –interviene otro–. ¡Podemos apresar a la reina antes del mediodía y luego apoderarnos de la corte en Whitehall!

–Sé que todo Londres me apoya –dice Essex–. Debemos trabajar durante la noche y, al romper el alba, todas las injusticias de la soberana habrán acabado.

Los hombres lanzan vítores y se dispersan ruidosamente para organizar la rebelión.

¡Han conspirado para destronar a la reina! ¿Te quedas con Essex o te largas disimuladamente y adviertes a Isabel?



Acompañas a Essex.
Pasa a la página 111.



Alertas a la reina.
Pasa a la página 109.

E

S el 6 de enero de 1601, la duodécima noche de las celebraciones navideñas en el palacio de Whitehall.

Alegria y regocijo dominan el salón primorosamente decorado donde los cortesanos cantan y danzan.

–Toby, me alegro de que te unieras a nosotros para las celebraciones navideñas –afirma Andrew haciéndote un guiño–. ¡ya te dije que estarías muy bien como dama de honor!

–¡Eso espero!

¡Tu misión depende de lo bien que sepas representar el papel!

Andrew da los últimos toques a tu disfraz de dama de honor y te coloca la peluca.

–Nos veremos después de la representación –dice–. ¡No pierdas la calma!

Has aprendido a fondo tu papel –no tienes que recitar ningún parlamento y sólo apareces en escena en el acto quinto–, pero sientes un cosquilleo en el estómago. ¡La idea de formar parte de la representación de *Noche de Reyes*, de Shakespeare, ante la realeza te pone nervioso!

Por añadidura, estás muy incómodo. ¡Nunca te habías puesto naranjas en el pecho, y la gorguera te molesta!

Al son de la fanfarria de las trompetas, los cortesanos toman asiento. ¡La representación está a punto de comenzar!

—Si la música es el alimento del amor, seguid tocando —anuncia sonriente el actor que representa al duque Orsino.

El público susurra encantado.

Una vez iniciada la obra, decides buscar un rincón tranquilo desde el cual franquear la barrera del tiempo y dirigirte a la alcoba real. Dispones como mínimo de dos horas antes del acto quinto.

Deambulas por infinidad de estancias y pasillos llenos de criados que pasan corriendo. Tienes la extraña sensación de que alguien te sigue. Te vuelves.

—Sorpresa! —exclama un joven—. ¡Aunque no os he visto antes en la corte, ignoro cómo he podido pasar por alto vuestro dulce encanto! ¿Querríais explicarme por qué tanta belleza abandona la celebración? ¿Tal vez deseabais estar a solas conmigo?

—¡Tal vez sólo deseo estar en paz! —respondes ruborizándote.

Este joven cortesano parece un individuo insistente. ¿Dónde puedes esconderte?

—¡No podéis ocultaros de mí! —persiste el apuesto galán, como si hubiera adivinado tus pensamientos—. Os lo demostraré. ¡Juguemos un rato al escondite! ¡Ocultaos donde queráis y os encontraré! —se tapa los ojos con las manos.

Aceptas el juego y decides franquear la barrera del tiempo.



Vas a la alcoba real en 1603.
Pasa a la página 117.

—¡Vamos a ver si el tiempo nos ha traído más suerte! —dice la reina, sonriendo.



EGAS al palacio de Whitehall librando una carrera contra reloj.

—Tengo que ver a la reina —dices casi sin aliento—. ¡El conde de Essex está a punto de rebelarse!

Aunque los guardias te miran recelosos, te conducen por un laberinto de pasillos hasta un lujoso salón de audiencias. Te arrodillas ante la soberana.

—Majestad, acabo de estar en Essex House —dices—. El conde ha reunido un ejército para tomar por asalto Whitehall.

—Te recuerdo —comenta la reina sorprendida—. Me avisaste de cierto peligro durante mi viaje oficial de verano. ¡Te doy las gracias una vez más! Estamos perfectamente enterados de la conspiración del conde. Te recomiendo hablar con el capitán de la guardia, que tiene la misión de proteger mi persona.

Te inclinas ante el capitán de la guardia y te incorporas para mirarlo. ¡Es sir Walter Raleigh!

—La rebelión fracasará —añade la reina sonriendo descorazonada—. Essex nunca supo organizarse.

Isabel suspira y, apenada, mira el vacío. ¡Evidentemente no está de humor para hablar de sus joyas!

—No temáis, he duplicado la guardia —informa Raleigh.

—No tengo miedo —declara Isabel—. Pero me siento agobiada por el dolor de tener que declarar traidor a Essex y enviarlo a la Torre. Perderá la cabeza.

Tu mirada se cruza con la de Raleigh cuando la reina se dispone a retirarse a sus aposentos. Raleigh parece también embargado por la pena.

—¡Y pensar en lo feliz que me sentía hace unos meses, bailando y riendo con los integrantes de la Lord Chamberlain's Men! Fueron unas Navidades inolvidables, ¿verdad, Walter?

Raleigh asiente e inclina la cabeza cuando la reina se retira. Luego ocupa su puesto junto a la puerta.

—Busca algo de comer y un sitio donde descansar —te dice en voz baja—. Será una larga jornada.

Encuentras una habitación vacía en el palacio de Whitehall. ¿Deberías retroceder dos meses y unirte a la Lord Chamberlain's Men durante las Navidades o intentar ver a Essex antes de que su cabeza ruede por los suelos?



Vas a las Navidades de 1600-1601.
Pasa a la página 107.



Encuentras al conde de Essex en la Torre.
Pasa a la página 120.



Es la mañana del 8 de febrero de 1601. La multitud se ha reunido dentro de Essex House y al otro lado de los portales. ¡La rebelión está en el aire!

Essex camina inquieto por su estudio y dice a voz en cuello:

—¡De modo que ha llegado a ese extremo! ¡La reina me ha desterrado de la corte y me ha privado de mis emolumentos! Me acusa de desobedecer sus órdenes, de despilfarro y de crear demasiados caballeros en la guerra contra Irlanda. ¡Pues ahora verá cuán equivocada está! ¡Le demostraré que soy un gran jefe!

Te preguntas cómo es posible que la reina haya estado enamorada de este hombre. Tal vez recibió el anillo de Raleigh.

No tienes tiempo para pensar, pues alguien aporreña la puerta. En esta ocasión haces pasar a cuatro miembros del Consejo privado de la reina.

—¿Qué significa esta asamblea? —inquiere uno de los consejeros—. ¡En el patio hay cerca de trescientos hombres armados y montados! —grita a través de la puerta abierta—. ¡En nombre de la reina, os ordeno que depongáis las armas y os disperséis!

La multitud lo abucha y el consejero da un portazo y se enfrenta a Essex.

—Caballeros, volveré enseguida para hablar con vosotros —dice Essex y hace señas a algunos de sus hombres, a los que ordena—: ¡Encerrad a los consejeros en el estudio y apostad una guardia!

En cuanto los fornidos mosqueteros cumplen sus órdenes, el conde cruza el umbral.

—¡A la corte! ¡A la corte! —chilla la multitud.

El conde monta un brioso corcel y guía a sus partidarios a través de las puertas de Essex House. Te unes a la multitud y corres para no perder de vista a los jinetes.

—¡A por la reina! —grita Essex—. ¡Quieren acabar conmigo!

La multitud lo vitorea y así comienza la rebelión de Essex.

—¿Por qué cabalga alejándose de Whitehall? —pregunta uno de sus seguidores.

—Debemos reunir más hombres. Necesitamos reforzos —explica otro.

Aunque marcháis por la ciudad de Londres durante casi toda la mañana, los hombres prometidos no se materializan. Los mirones aplauden y saludan, pero ninguno se arma y se suma a la marcha. ¡Confundido y desesperado, Essex decide finalmente hacer un alto para comer!

Oyes a un heraldo en una plaza cercana y te detienes a escuchar:

—¡El conde de Essex ha sido declarado traidor! ¡Deponed las armas y seréis perdonados!

Ves que muchos partidarios de Essex se esfuman por callejones y callejas secundarias. ¡Su ejército se está disolviendo!

—¡Paje! —grita Essex—. Ven aquí e infórmame.

—Señor, os han declarado traidor y muchos de vuestros partidarios han huido —responde.

—Utilizaré a los rehenes para negociar con el Consejo privado —declara Essex—. ¡Debemos huir hacia el Támesis!

Corres hacia el río con el conde y con los pocos seguidores que quedan. Subís a las barcas. Poco después llegáis a Essex House.

Os recibe un ciado acobardado, que dice:

—Milord, los consejeros tomados como rehenes han sido liberados.

Essex gime y abre de par en par un cofre repleto de documentos.

—Ayúdame a quemar estos papeles —suplica—. ¡Debemos destruir hasta el último documento!

Arrojas las crujientes páginas a la chimenea y ves como los impagables fragmentos de historia se consumen, presa de las llamas.

¡De repente oyes disparos y el sonido del cristal al romperse!

Buscas un sitio desde el cual franquear la barrera del tiempo, pero guardias armados toman la estancia por asalto.

—¡Llevad a estos traidores a la Torre de Londres! —ordenan.

En un santiamén te arrastran hasta la Torre de Londres y te meten en una sórdida celda.

¡Será mejor que franquees la barrera del tiempo ahora mismo!



Pasa a la página 96.

D

ECIDES quedarte en el teatro El Globo. Aunque no representas papel alguno en *Ricardo II*, puedes colarte en los camerinos mientras los actores ensayan.

Te metes a hurtadillas entre bastidores y revisas deprisa baúles y armarios, buscando la vestimenta de dama de honor.

Encuentras un elegante vestido de seda y te lo pones. Te miras en el espejo y suspiras consternado. Te queda demasiado grande. Tienes un aspecto horrible.

Súbitamente un hombre entra en el camerino. Parece preocupado y se seca con la manga la ancha frente calva. Al verte, se sobresalta y deja caer el fajo de papeles que sostenía en la mano.

—¡Oye, tú! ¿Qué haces aquí? ¿Pretendes robar nuestros mejores vestidos para venderlos en la calle?

—¡No! —protestas intentando quitarte el vestido—. ¡Sólo quería probármelo! En realidad, soy...

Andrew acude en tu ayuda.

—No temáis, señor —dice el joven actor—. Éste es Toby, un chico que trabaja en el teatro a ratos perdidos. ¿No recordáis el soldado de *Julio César* ni a la dama de honor de *Noche de Reyes*? —alzas la mirada sorprendido, pues no recuerdas esa obra, pero te muerdes la lengua—. Toby, me gustaría presentarte al más grande dramaturgo de todos los tiempos, William Shakespeare.



—Señor me siento muy honrado de conocerlos —dice. Estás tan aturdido que haces una torpe reverencia. Te apresuras a recoger los papeles esparcidos por el suelo.

—Toby, yo también estoy encantado de conocerte —dice Shakespeare y se concentra nuevamente en el fajo de papeles que le entregas—. ¿Toby? —musita observándote burlonamente—. Toby o no Toby, ésa es la cuestión.

Durante unos segundos piensas que se ha dado cuenta de que estás de visita en la época isabelina.

Shakespeare se limita a inclinar amablemente la cabeza y abandona el vestuario, revolviendo los papeles y musitando:

—Toby o no Toby, eso me suena.

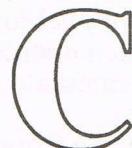
—No te preocupes —dice Andrew—. Siempre se comporta así cuando trabaja en algo nuevo. Creo que está escribiendo una tragedia que trata de un príncipe danés llamado Hamlet.

—¡Estoy seguro de que la nueva obra de Shakespeare perdurará! —aseguras—. Apuesto lo que quieras a que interpretarás algún papel en ella. Lamentablemente tengo que irme. Gracias por todo. Me has ayudado más de lo que puedes imaginar.

Franqueas una puerta lateral, abandonas el teatro El Globo y avanzas un día a Essex House.



Pasa a la página 105.



ORRE el mes de febrero de 1603. Estás junto a la puerta de la alcoba real en el Palacio de Richmond.

Varias damas de honor corren pasillo abajo. Sus faldas hacen frufrú. Entre el mujerío avanza un hombre menudo y delgado que lleva una bolsa de herramientas. Le franquean la entrada a la alcoba de Isabel.

Una de las damas se detiene y te habla. ¿Ha reconocido tu disfraz? Nervioso, haces una reverencia. Tu pesada falda cruje como las de las damas.

—Debéis de ser la hija pequeña de lady Ana. Os estábamos esperando. ¡Habéis llegado en un momento de gran pesar! ¡Seguidme!

Suspiras aliviado y te sumas a la procesión.

La soberana está sentada en medio de un mar de cojines. Parece débil y muy vieja. El hombrecillo con la bolsa de herramientas se arrodilla cuando Isabel lo saluda.

—Joyero, por fin habéis llegado. Aunque es una triste ocasión, debe hacerse. Como podéis ver, tengo los dedos hinchados a causa de mi enfermedad. El anillo de la coronación, que todos estos años he llevado como una alianza matrimonial, se ha hundido en mi piel. Me produce dolor. Lamento tener que pediros que lo cortéis.

—Majestad, seré delicado. No temáis.

El joyero saca de su bolsa de herramientas una delgada lima y se concentra en cortar la sencilla banda de oro que la reina luce en el anular de la mano izquierda. Finalmente, el anillo se abre.

—El matrimonio con mi pueblo ha llegado a su fin —dice Isabel llorando quedamente.

—¡Oh, no, no digáis semejante cosa! —exclaman a coro las damas de honor.

Isabel no les hace caso. Se frota el dedo desnudo y sigue llorando. Pero de repente se anima.

—¡Lady Scrope, traedme el cofre de mi mesilla de noche! —ordena. Una bonita dama de honor se arrodilla junto a la soberana, sosteniendo en las manos un pequeño cofre que contiene las cartas, los recuerdos y las joyas más queridas de Isabel.

—Lady Scrope, dadme por favor el anillo de oro y zafiros —dice la reina.

Las damas sueltan diversas exclamaciones, mientras Isabel se pone la magnífica sortija en el mismo dedo donde tuvo el anillo de la coronación. Miras la centelleante joya. Tienes la sensación de que tu misión está a punto de concluir. La reina vuelve a llorar. Las damas de honor abandonan la alcoba en silencio. Tú las sigues.

Al salir al pasillo, varias mujeres se echan a llorar:

—¡Por fin luce el anillo que él le regaló! —exclama una de las damas de honor balbuceando.

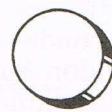
—Aún llora a Essex —comenta otra con pesar.

—Ruego que su fin sea rápido y sereno —interviene la que conoce como lady Scrope.

En pocos segundos lloran a lágrima viva, mientras avanzan por el pasillo.

Ahora sabes a quién perteneció el anillo que se ha puesto la reina. ¡Debió de resultar muy doloroso ordenar la ejecución de Essex! ¡Todavía estaba enamorada de él! Tu misión no está totalmente cumplida, pues debes averiguar qué ocurrió con el anillo a la muerte de Isabel.

Antes de regresar al palacio de Whitehall para interpretar tu papel en *Noche de Reyes* y devolver el traje de dama de honor que te has llevado prestado, decides avanzar algunas semanas para concluir tu misión.



Avanzas algunas semanas.
Pasa a la página 123.



Es el 20 de febrero de 1601. Estás en la Torre de Londres.

Pasas delante de una habitación vacía. Ves un escritorio lleno de papeles en blanco, plumas y tinta. Es posible que, en cierto sentido, esos objetos estén destinados a ti. Los tomas y te acercas a un guardia que vigila junto a una puerta de madera maciza.

—Traigo pluma y tinta para el conde de Essex —dices.

—El traidor no recibe visitas —responde el guardia.

—Tal vez quiera confesar —sugieres.

El guardia asiente secamente con la cabeza y te deja pasar.

—Milord, aquí tenéis tinta y papel —dices dejando los objetos sobre una mesa tallada.

—No tengo nada que escribir —declara el conde—. Dentro de cinco días me ejecutarán por traidor. Su Majestad espera que pida clemencia, pero no recibirá más noticias mías.



—He oído decir que se ha puesto un anillo que le regalasteis —dices.

Essex se muestra sorprendido.

—Es verdad, en una ocasión le regalé un anillo de oro y zafiros, pero no creo que se ponga un regalo mío. Sus damas de honor lo reconocerían en el acto. Además, ya no me ama. Soy culpable de traición y me hará decapitar. No, estás equivocado.

—Tal vez —murmuras—. Creo que sigue enamorada de vos. Adiós, milord.

Mientras llamas a la puerta para que te dejen salir, piensas deprisa. ¡Un anillo de oro y zafiros! ¡Parece ser el que buscas! ¿Qué habrá ocurrido con la sortija?

El guardia te franquea el paso. El hecho de que Essex mencionara a las damas de honor ha refrescado tu memoria. Aceptarás el trabajo que Andrew te ofreció e interpretarás a una de las damas de honor de *Noche de Reyes*. ¡Mientras lleves el traje puesto, podrás entrar en la alcoba de la reina!



Retrocedes a 1601.
Pasa a la página 107.

E

S el 24 de marzo de 1603. Estás en la alcoba real. Han corrido las cortinas de brocado que rodean el gran lecho de Isabel. Las damas de honor deambulan por la estancia, sollozando quedamente.

La reina ha muerto en paz mientras dormía. Una mano larga y delgada asoma a través del cortinaje. En uno de sus blancos dedos centellea un anillo de oro y zafiros, el que tanto amó por ser un obsequio del conde de Essex.

Una figura de negro se acerca a la cama en silencio. Reconoces a lady Scrope. Las demás damas de honor abandonan lentamente la alcoba, mientras lady Scrope acomoda las mantas que cubren a la soberana. Ves que la mujer hace algo más.

Te ocultas detrás de la puerta y, sorprendido, ves que lady Scrope quita el preciado anillo de la mano sin vida de la reina. Abre la ventana y hace una señal hacia la oscuridad del jardín. ¡A continuación, lady Scrope envuelve la sortija en un pañuelo blanco y limpio, anuda el pequeño paquete a una larga cuerda y se lo baja a alguien que espera en el jardín!

¡Será mejor que vayas al jardín! Sales disimuladamente de la estancia y franqueas la barrera del tiempo.



Pasa a la página 125.



M

INUTOS más tarde estás en el jardín del palacio de Richmond, bajo la ventana de la alcoba real. Allí aguarda un noble de capa oscura. Su caballo está atado a poca distancia.

Al ver que te acercas, el noble esconde apresuradamente un paquete blanco bajo su capa y esconde una larga cuerda detrás de un arbusto.

Ya has elaborado un plan para averiguar lo que te interesa.

—Me ha enviado lady Scrope para comprobar que el anillo ya está en vuestras manos —dices en voz muy baja—. ¿Ya conocéis las órdenes?

—Por supuesto —responde el noble montando su corcel—. Lady Scrope ya ha lanzado la señal. Debo entregar inmediatamente el anillo a Jacobo VI de Escocia, que aguarda la noticia de que subirá al trono de Inglaterra como Jacobo I. ¡La reina ha muerto! ¡Viva el rey!

Pronunciadas esas palabras, el mensajero se pierde en la noche al galope.

Tu misión ha concluido. El anillo de Essex, tan querido por Isabel, transmitió su último mensaje: «Los tiempos de Gloriana han tocado a su fin. Inglaterra debe tener un nuevo rey».

Por última vez franqueas la barrera del tiempo y regresas al palacio de Whitehall. La reina Isabel, Gloriana, celebra las chanzas de la compañía de teatro de Shakespeare. Va vestida con regio esplendor, tal como siempre la recordarás.

Sales a escena e interpretas tu papel en el último acto de *Noche de Reyes*. Luego abandonas definitivamente el escenario.

El bufón entona la canción que cierra la obra, mientras te quitas el disfraz y regresas a tu época:

«*Ha tiempo que el mundo rueda,
con el jhey!, con el joh!, con el viento y con la lluvia.
Pero no importa; nuestra obra ha terminado
y procuraremos agradaros más todos los días.*»

MISIÓN CUMPLIDA



LISTA DE DATOS

- Página 4: ¿Qué teatro estaba recién inaugurado en 1599?
- Página 24: ¿Quién escribió *Julio César*?
- Página 36: ¿Qué significa «El Dorado»?
- Página 50: ¿Vive la reina en la Torre de Londres?
- Página 52: ¿Qué edad tenía Isabel en 1599?
- Página 59: ¿Observas el encuentro entre Raleigh y la reina en la corte o prefieres conocerla tú mismo?
- Página 72: ¿Sabes dónde estaba Essex en 1599?
- Página 75: ¿Crees en la astrología?
- Página 79: ¿Es mucho lo que puedes aprender con Essex en su mocedad?
- Página 86: ¿A qué refiere Ratsay cuando dice «Ganar la carrera»?
- Página 89: ¿Contribuiría a tu misión el que realices un servicio para la soberana?
- Página 91: ¿Tienes un papel en *Ricardo II*?
- Página 95: ¿Ratsay puede enseñarte algo útil para tu misión?
- Página 106: ¿Cómo encontró la muerte Essex?
- Página 110: ¿Cuándo se representó *Noche de Reyes*?

GUÍA DIDÁCTICA PARA EDUCADORES

Ponemos a disposición de los maestros y educadores una *Guía didáctica* de la colección «La máquina del tiempo». Dado que esta serie supone un tratamiento totalmente nuevo de la literatura juvenil, la *Guía* que ofrecemos puede ser una buena ayuda para los educadores, ya que les sugiere una extensa gama de actividades, que se hallan desarrolladas en ella, y que van más allá de las materias de estudio.

El hecho de que el lector sea el protagonista de su propia aventura en el tiempo, proporciona un sinfín de posibilidades para que el educador pueda trabajar en el desarrollo de la personalidad del mismo, tanto individual como colectivamente.

Las actividades que figuran en la *Guía* están directamente relacionadas con las épocas a las cuales «viaja» el lector, y complementan los temas de algunas asignaturas habituales del ciclo superior de la Enseñanza General Básica como son, principalmente, la historia y las ciencias sociales.

Si desean conocer la *Guía* y su utilización, pueden pedirnos un ejemplar y se lo remitiremos sin cargo alguno. Solicítenlo a:

EDITORIAL TIMUN MAS, S.A.
«La máquina del tiempo»
Castillejos, 294
08025 - BARCELONA

AÑO 1599



**Has viajado a través del tiempo
hasta la Inglaterra del reinado
de Isabel I**

Estás en la pista de un circo, a las afueras de Londres, cuando ves un enorme oso encadenado que lucha con una jauría de perros.

Puedes quedarte y comprobar si la reina Isabel acude a presenciar su deporte favorito o franquear directamente la barrera del tiempo e ir a sus aposentos en la Torre de Londres. ¡Tu decisión puede conducirte al secreto del tesoro real o dejarte perdido en el tiempo!

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

EL SECRETO DEL TESORO REAL

Por Carol Gaskin

Ilustraciones:
Ernie Colón

LA MAQUINA DEL TIEMPO