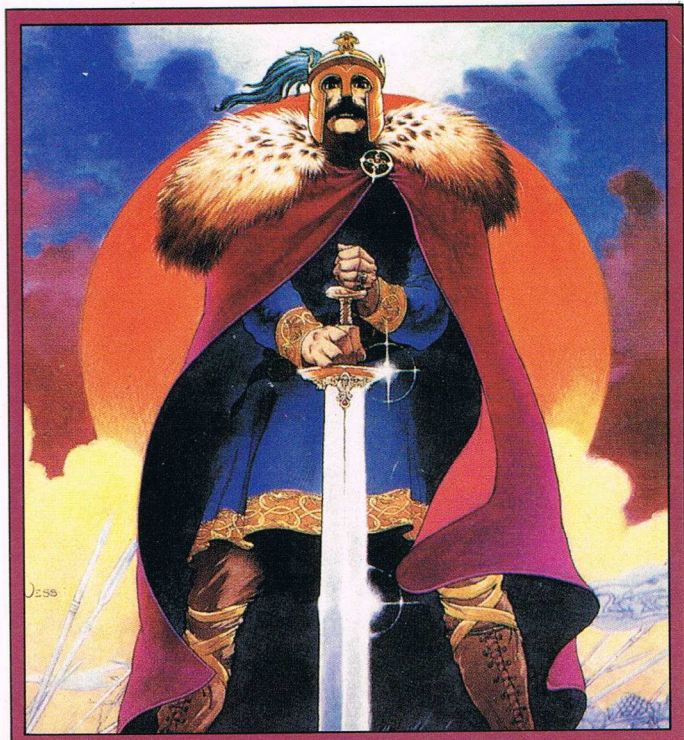


# LA MAQUINA DEL TIEMPO

Retrocede 1.500 años e investiga:

## LA LEYENDA DEL REY ARTURO

Ruth Ashby



TIMUN MAS



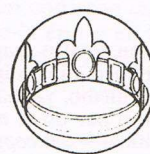
#### TÍTULOS PUBLICADOS:

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 GLACIAL  
*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*
15. EN BUSCA DE LAS CIUDADES DE ORO  
*Richard Glatzer*
16. EL DETECTIVE DE SCOTLAND YARD  
*Seymour V. Reit*
17. LA MASCARILLA DEL HÉROE  
*Carol Gaskin y George Guthridge*
18. LA ESPADA DE CÉSAR  
*Robin Stevenson y Bruce Stevenson*
19. RUMBO A AUSTRALIA  
*Nancy Bailey*
20. EL IMPERIO MONGOL  
*Carol Gaskin*
21. LA LEYENDA DEL REY ARTURO  
*Ruth Ashby*
22. EL ÚLTIMO DINOSAURIO  
*Peter Lerangis*

LA MAQUINA DEL TIEMPO 22

# La leyenda del rey Arturo

Ruth Ashby



Ilustraciones: Scott Caple

TIMUN MAS



*Para mis padres*

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*.

Título original: Quest for King Arthur  
Traducción: Antoni Puigròs  
Ilustraciones:  
Editado en lengua inglesa por:  
Bantam Books, Inc. New York, 1988  
© 1988 Byron Preiss Visual Publications, Inc.  
«Time Machine»  
es marca registrada por Byron Preiss Visual Publications Inc.  
© Editorial Timun Mas, S.A. 1989  
Para la presente versión y edición en lengua castellana  
ISBN: 84-7722-279-7  
Depósito legal: B. 41-248-88  
Impreso en España - *Printed in Spain*  
Editorial Timun Mas, S.A. Castillejos, 294. 08025-Barcelona

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

1. No mates a ninguna persona ni animal.
2. No intentes cambiar la historia. No dejes nada del futuro en el pasado.
3. No llesves 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 descubrir la verdad que se oculta detrás de la leyenda del rey Arturo. Para ello deberás afrontar los desconocidos peligros de la caótica y turbulenta Britania medieval.**

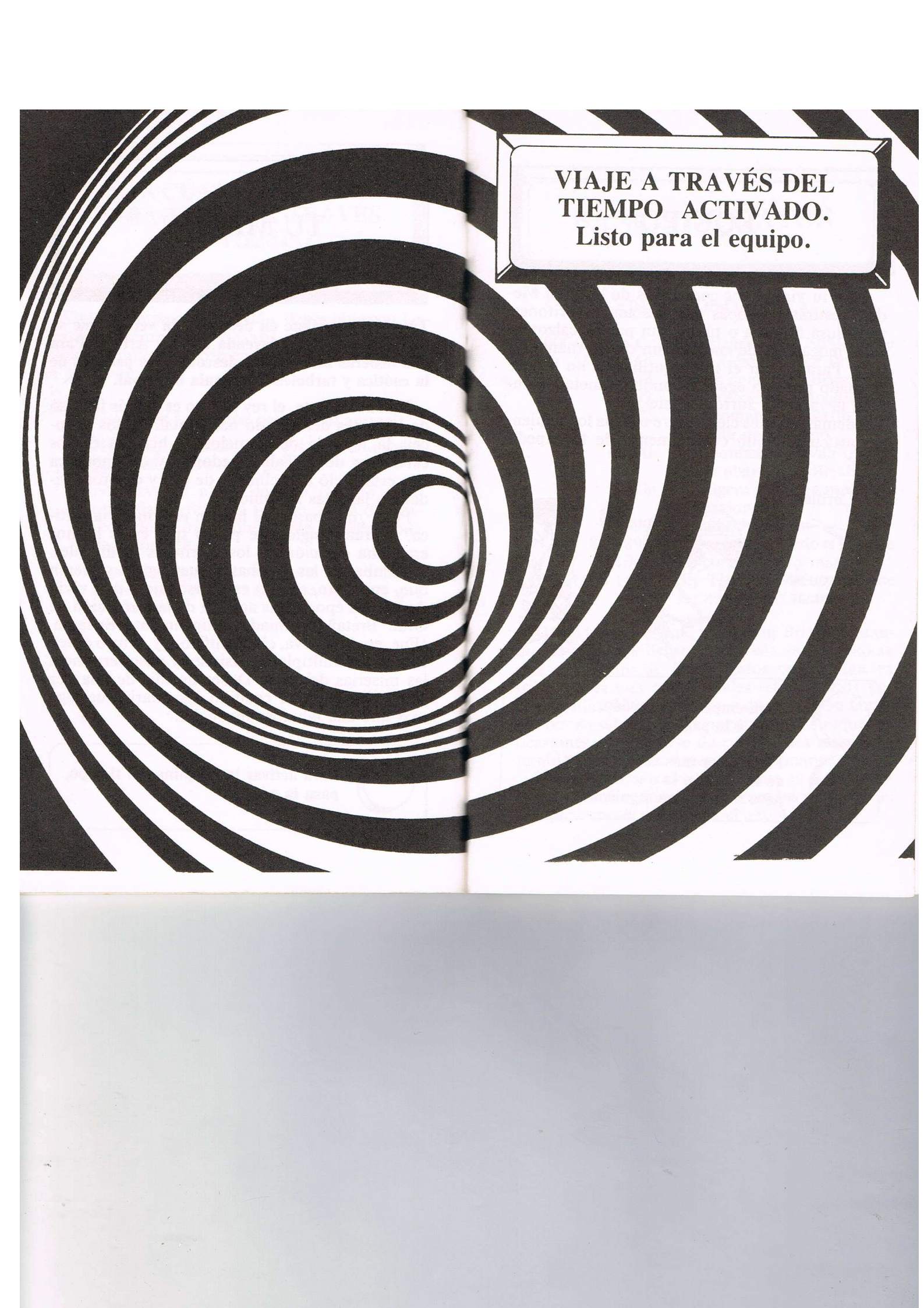
Probablemente, el rey Arturo es el más famoso de los reyes del mundo occidental. Todos conocéis la leyenda de Camelot: la historia de los caballeros de la Tabla Redonda y del monarca que estableció un gobierno de paz y de prosperidad en las Islas Británicas.

Pero, ¿qué base real hay en esta historia mítica? Durante siglos, se pensó que estos hechos eran una creación de los escritores medievales. Sin embargo, las pruebas arqueológicas sugieren que, en efecto, existió ese personaje y que vivió durante la época más agitada de la formación de Gran Bretaña, llamada antiguamente Britania. ¿Fue, en definitiva, el magnífico rey Arturo quien detuvo las múltiples invasiones y puso término a las miserias del país? Debes decidir de una vez por todas si aquel caudillo legendario fue algo más que una fabulosa invención.



**Para activar la máquina del tiempo,  
pasa la página.**





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



## EQUIPO

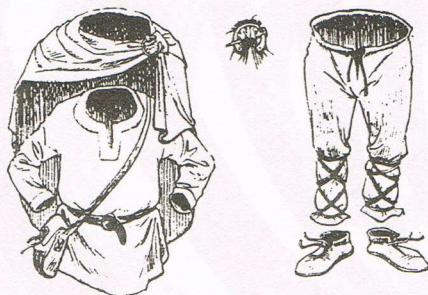
Para tu viaje a los comienzos de la Edad Media, vestirás las ropas que usaban los britones: una blusa holgada o túnica, un par de calzones, unos mocasines de cuero, y un cálido manto de lana. Para sujetar el manto utilizarás un broche formado por una aguja redonda de metal. También llevarás un zurrón de piel.

Además, puedes elegir entre uno de los siguientes artículos como complemento de tu expedición:

Cerillas



Terrones de azúcar



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

### TABLA CRONOLÓGICA

2000-1600 a.C.:	Construcción de Stonehenge
56-55 a.C.:	Julio César invade Britania
43:	Roma conquista Britania
59:	Insurrección de Boadicea
122:	Los romanos construyen la muralla de Adriano
410:	Los romanos se ven obligados a abandonar Britania
428:	Vortigern contrata mercenarios sajones
490:	Batalla de Badon
871-899:	Reinado de Alfredo el Grande
1066:	La conquista normanda
1468-1470:	Sir Thomas Malory escribe <i>La muerte de Arturo</i>

1) A las gentes que habitaban Britania cuando los romanos llegaron a la isla se las conocía con el nombre de celtas. Éstos se dividían en tribus, cada una de las cuales estaba regida por un caudillo. Sus sacerdotes, o druidas, eran famosos por su sabiduría y conocimientos, aunque, en ocasiones, como parte de sus rituales religiosos, también practicaban sacrificios humanos.

2) Julio César invadió Britania en dos ocasiones: en los años 55 y 54 a.C. Pero los romanos no conquistaron el país hasta el año 43 d.C.



3) Los romanos implantaron su civilización en Britania mediante la construcción de carreteras pavimentadas, canales de riego y ciudades fortificadas con murallas, además de cambiar su economía, basada en el trueque, por la acuñación de monedas. Al igual que las otras tribus conquistadas en el continente europeo, los britones se convirtieron en ciudadanos del Imperio.

4) En los años 59 y 60, Boadicea, la reina de la tribu de los iceni, encabezó una fracasada insurrección contra los romanos.

5) En el año 122, el emperador de Roma, Adriano, hizo construir una muralla en el norte de Britania, la cual atravesaba el país de mar a mar. Este muro, erigido para impedir que las tribus bárbaras del norte, en especial los pictos, atacaran al civilizado sur, sólo constituyó un éxito relativo.

6) Después del saqueo de Roma por los godos en el año 410, los romanos se vieron obligados a abandonar Britania, y los habitantes de la isla quedaron indefensos ante las invasiones de otros pueblos.

7) Aproximadamente en el año 428, un importante rey britón llamado Vortigern, contrató mercenarios sajones para que le ayudaran a rechazar las incursiones de los pictos y de los irlandeses. Los sajones procedían de las costas de lo que actualmente se conoce como Alemania.

8) Al cabo de poco tiempo, los sajones formaban un grupo tan numeroso en Britania, que se rebelaron contra los nativos. A ellos se les habían agregado otros pueblos recién llegados al país, en especial los anglos, originarios de lo que actualmente es el sur de Dinamarca.

9) Después de una gran victoria sobre los invasores, aproximadamente en el 490, los britones continuaron resistiéndose a ser dominados durante los siguientes cincuenta años. Tras este período, los sajones y los anglos se apoderaron del país, al tiempo que abandonaban sus costumbres más bárbaras y, a través del matrimonio, se mezclaban con los aborígenes. Incluso muchos de los conquistadores adoptaron la fe cristiana.

10) Los anglosajones gobernaron la mayor parte de Britania durante los siguientes 600 años, y fue su lengua, el inglés clásico, la que dio origen al inglés moderno. A sus dominios se les llamó «tierra de los anglos», o Inglaterra.

11) Las dos últimas ocupaciones importantes que sufrió Britania fueron en primer lugar la de los vikingos, procedentes de los países escandinavos, entre los siglos VIII y IX, y la de 1066, año en que Guillermo de Normandía cruzó el Canal de la Mancha y dominó a los ingleses tras la batalla de Hastings.

12) Los historiadores medievales incluyen a Arturo en su lista de los reyes ingleses. Sus narraciones, por lo general inexactas, hablan de un personaje de este nombre que gobernaba desde un castillo llamado Camelot, y que hizo construir una mesa redonda a fin de que sus caballeros pudieran sentarse a su alrededor ostentando todos el mismo rango.

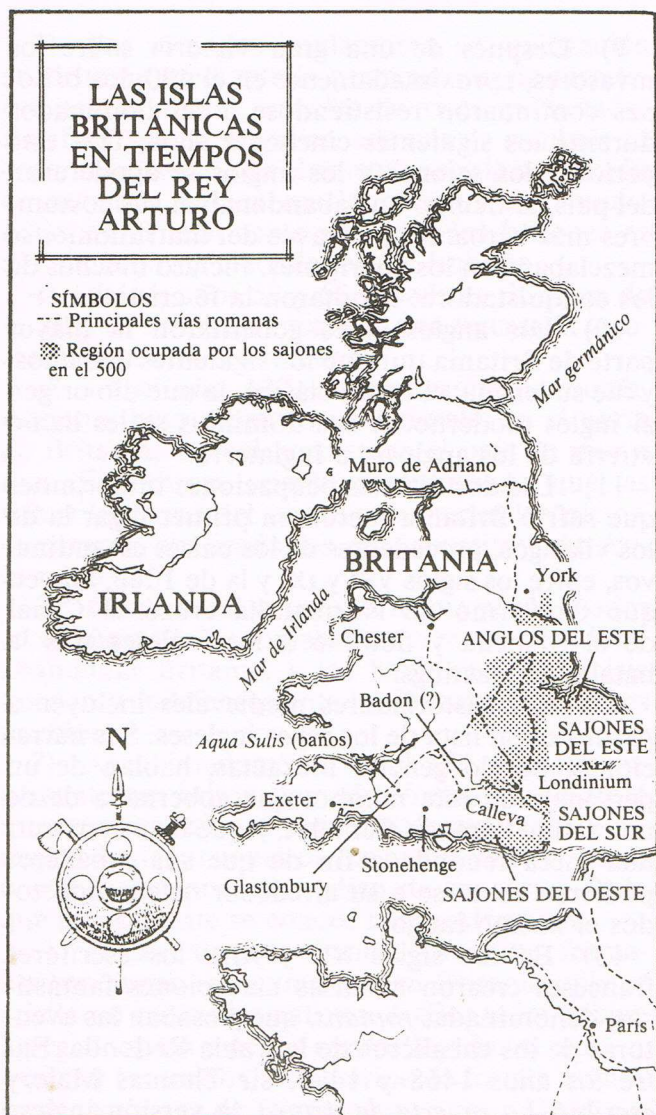
13) En los siglos XII y XIII, los escritores franceses crearon extensas narraciones fantásticas, denominadas *romans*, que glosaban las aventuras de los caballeros de la Tabla Redonda. Entre los años 1468 y 1470, sir Thomas Malory escribió *La muerte de Arturo*, la versión inglesa



## LAS ISLAS BRITÁNICAS EN TIEMPOS DEL REY ARTURO

### SÍMBOLOS

- Principales vías romanas
- ▨ Región ocupada por los sajones en el 500



más famosa acerca de estos sucesos legendarios.

14) El interés por los relatos artúricos resurgió en el siglo XIX. En 1839, un noble inglés convocó un falso torneo en el cual los «caballeros» celebraban justas, y las mujeres iban vestidas como damas de la época medieval.

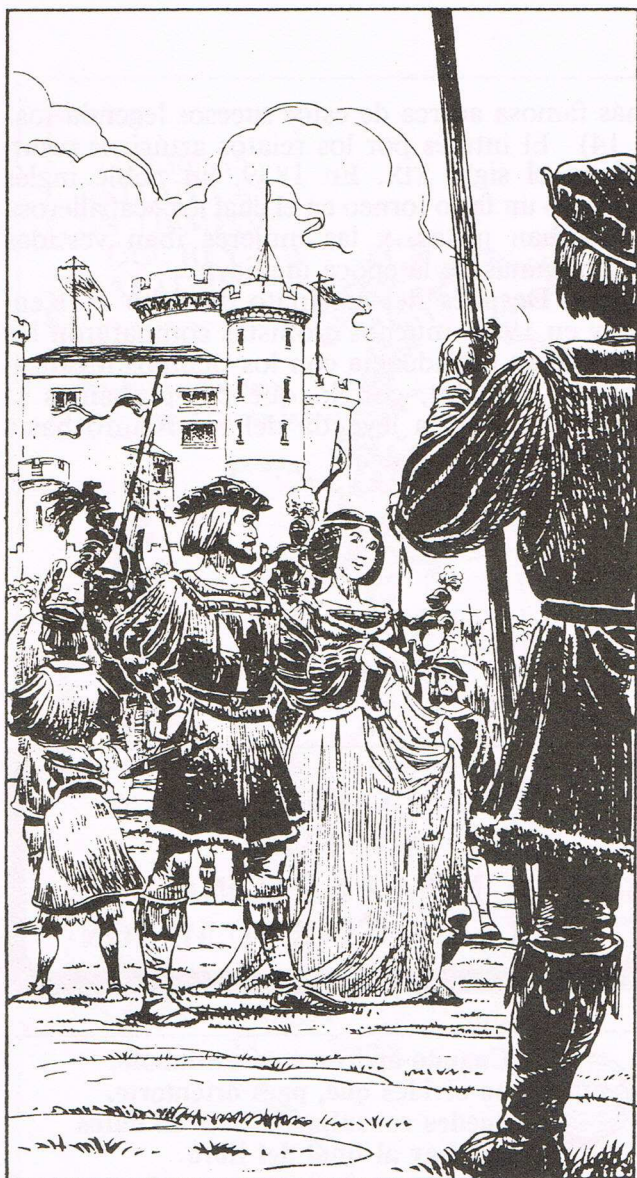
15) Después del asesinato de John F. Kennedy en 1963, muchos cronistas compararon los años de su presidencia con los tiempos idealizados de Camelot, con lo que comprobamos la persistencia de la leyenda del rey Arturo hasta nuestros días.

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



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





T

ATARARARA! Una trompeta resuena en tus oídos. Asustado, das un salto y chocas con un monje completamente calvo, que lleva un largo hábito de color marrón.

—¡Eh, mira por dónde andas, muchacho! —grita con expresión enojada.

—Lo siento —murmuras, mientras él, irritado, se aleja a grandes zancadas.

Miras a tu alrededor. Te hallas en medio de una gran multitud, y toda la gente aparece engalanada. Descubres a mujeres que llevan largos vestidos de terciopelo, y altos sombreros terminados en punta, de la que penden velos que arrastran por el suelo. Los hombres se pasean con porte orgulloso, envueltos en sus armaduras, y con largas espadas centelleantes. Hay titiriteros que ejecutan juegos malabares, saltimbanquis que dan volteretas, y vendedores que ofrecen comida en las bandejas que llevan colgadas del cuello con una cinta.

En lo alto de una colina que domina toda la escena se levanta un castillo, cuyos gallardetes ondean altaneros impulsados por el viento.



¡Debes de haber retrocedido a la época del rey Arturo y de sus caballeros!

—Disculpe —le dices a un bufón que lleva un gorro de colores amarillo, verde y rojo, con cascabeles en las puntas—. ¿Es aquél el castillo del rey Arturo?

El hombre parece sorprendido por un instante, pero luego sonríe ampliamente.

—Bueno, en fin... Puede que lo sea, y puede que no, mi joven amigo. Depende.

—¿Depende? —repites, desconcertado.

—Depende de a quién se lo preguntes, por supuesto.

El bufón se golpea con un dedo la ventanilla de la nariz, te mira con picardía y, dando una voltereta, desaparece en medio de la multitud.

Llegas a la conclusión de que sus palabras tienen un doble sentido. Alguna otra persona te dará la respuesta correcta...

Mientras decides a quién preguntar, de repente, ¡plaf!, un objeto volador te golpea fuerte en la mejilla.

—¡Ay! —gritas y, mirando hacia el suelo, recoges la naranja que aparece a tus pies.

—Es mía, señor —exclama un muchacho vestido con túnica corta y calzones, mientras llega corriendo hacia ti, y te arrebatla de la mano la fruta. Se la daría, pero el torneo aún no ha empezado y no dispongo de más naranjas. Aún no domino los juegos malabares con cuatro a la vez...

—Es como un juego de manos, ¿no? —le comentas con simpatía—. Por cierto, ¿qué torneo es éste?

—El de Eglinton, naturalmente. —El muchacho te dirige una mirada sorprendida—. ¿Qué hace usted por aquí, si no lo sabe? Mi familia ha oído

hablar de él desde un lugar tan lejano como Suffolk. Habrá carreras y justas, se coronará a una Reina de la Belleza y abundarán la comida y el baile... Su señoría ha abierto sus fronteras a todos los que quieran venir. —El muchacho te observa de arriba abajo—. Usted va vestido adecuadamente, aunque sus ropas son algo extrañas. De todos modos, va a necesitar ese manto si empieza a llover.

Alzas la vista hacia el cielo y distingues masas de nubes oscuras que se acumulan amenazadoramente sobre el cerro.

—¿Vive ahí arriba el rey Arturo...? —empiezas a preguntarle al malabarista, pero descubres que ya se ha ido.

«Si el rey se encuentra aquí, seguramente se hallará en el castillo», piensas.

Mientras asciendes fatigosamente la colina, te cruzas con monjes, pajes y caballos engalanados con cintas de alegres colores. Al aproximarte a la fortaleza vuelves la cabeza y observas una amplia zona sin límites definidos a tus pies: aparece rodeada por pequeñas tiendas a rayas y unas tribunas repletas de miles de personas. Debe de ser donde se celebrará el torneo.

Cuando por fin llegas a la cima, te sientes algo cansado pero, ¡qué panorama! Una fila de caballeros sobre sus monturas se extiende alrededor del recinto, empuñando largas lanzas que apuntan directamente hacia el cielo, y vestidos con armaduras tan brillantes que parecen recién salidas de la fragua. Al frente de la fila, una hermosa mujer se dispone a montar un caballo blanco..., a su lado aguarda un hombre con armadura dorada.

¡Debe de ser el rey Arturo!



—¡Señor! —gritas, y seguidamente corres a arrodillarte frente a su corcel.

—¡Qué demonios...! —empieza a decir el rey, pero sus palabras se ven interrumpidas por el fuerte estallido de un trueno. ¡*Brooom!* Los cielos se abren, y una lluvia torrencial empieza a caer.

Asustado por el ruido, el caballo dorado del rey se encabrita. Sus cascos se hallan justo encima de ti, a punto de pisotearte, así que saltas ágilmente para evitarlo.



Pasa a la página 10.



**ATACRAC!** Observas cómo dos jinetes galopan desde los dos extremos opuestos de un campo, y luego chocan con violencia. El noble de la pluma roja, desmontado por su contrincante, cae al suelo y allí se queda.

—¡Oh, mira cómo la dama del vencido llora por él! —exclama el hombre que está a tu lado.

Observas a la mujer que, con el pañuelo, se da delicados toquecitos en el borde de los ojos. Continúa llorando mientras ayudan a levantarse al jinete de la pluma roja.

—Aunque no está herido, ha hecho que su dama se avergonzara —explica tu vecino—. Nuestros caballeros, a imitación de los de la Tabla Redonda, aquí, en Francia, realizan grandes hazañas en honor de sus amadas: matan a los dragones, luchan contra los infieles y ganan los torneos...

—¿De veras mataban dragones los caballeros del rey Arturo? —preguntas incrédulo.

—¿Quién sabe? —contesta tu vecino—. En 1280 resulta difícil saber lo que ocurría en aquellos tiempos. De todos modos, es una bonita historia.

Resulta obvio que aquí no descubrirás muchas cosas acerca del auténtico rey Arturo. Quizá sir Thomas Malory sepa algo más. Te despides y te alejas.



Pasa a la página 6.



**T**E encuentras en 1470, en una oscura estancia de muros de piedra y con una única diminuta ventana con rejas. Un hombre muy viejo está roncando, sentado ante una mesa, con una pluma de ave que ha caído de su mano.

Al acercarte silenciosamente de puntillas para ver lo que ha escrito, tropiezas con una losa desigual y el ruido provocado hace que el anciano se despierte.

—¿Quién diablos eres tú? —pregunta con mirada furiosa.

—¿Sir Thomas Malory? —inquieres, con la esperanza de que hayas pronunciado correctamente su nombre—. Me gustaría consultarle algunas cosas sobre el rey Arturo.

—¿El rey Arturo? ¿Quieres decir que fuera de los muros de esta maldita prisión te has enterado de que estoy escribiendo un libro que trata sobre él? —Malory recoge apresuradamente algunos de los papeles que hay sobre la mesa—. Esta misma tarde he terminado de escribir acerca de su muerte —prosigue, sosteniendo en alto un legajo—. Deja que te lo lea... Aquí recibo muy pocas visitas.

Malory se aclara la garganta y empieza a leer. Tomas asiento en el rústico catre que hay en el rincón y permaneces a la escucha, hipnotizado.

Asistes a la caída de Arturo y de sus caballeros, los cuales habían ido llegando desde los más diversos lugares para formar parte de la Tabla Redonda, creada para defender la verdad y la justi-





cia y para derrotar a los enemigos de Britania. Según Malory, los nobles habían permanecido unidos, al principio, bajo el liderazgo de Arturo, y la paz reinaba en todo el territorio. Pero los celos y la ambición sembraron la discordia en aquella corte, siendo el rey traicionado por su propia esposa, Ginebra, y por su mejor amigo, Lancelot. Los caballeros, divididos, lucharon entre sí, y el ideal que les había unido fue destruido.

En la batalla final, Arturo y su gran enemigo, Mordred, se enfrentan, y ambos quedan heridos mortalmente. Tres bellas muchachas recogen el cuerpo de Arturo del lugar de la contienda y, en una barca, se lo llevan a través del lago a la isla de Glastonbury...

Cuando Malory acaba su narración explica:

—En muchas partes del país se cree que el rey Arturo no murió, y que algún día regresará con renovado esplendor... Pero, a mi entender, esto no es posible, de modo que lo dejaré enterrado plácidamente en su tumba de Glastonbury. Otros aseguran que en su lápida aparece grabada la siguiente inscripción: *Aquí yace Arturo, el antiguo y futuro rey.*

Malory deja los papeles sobre la mesa, y ambos permanecéis en silencio unos instantes.

—Puedes decir a la gente que habita fuera de Newgate que he escrito una obra maestra. Ahora lárgate. Voy a terminar mi siesta.

Dudas un segundo, pero luego formulas una pregunta:

—Esa historia... ¿ocurrió alguna vez?

—¿Quién sabe? —contesta Malory, encogiéndose de hombros—. La he extraído de los *romans* franceses medievales. Puede ser que el auténtico rey

Arturo viviera en el siglo quinto..., pero también es posible que no fuera así.

Sir Thomas se apoya en el respaldo de la silla y cierra los ojos. Supones que ya debe de estar dormido pero te sorprende el oírle decir entre dientes:

—Pero, si Arturo nunca existió, debería de haber existido —y, un instante después, ya está roncando.

El poeta te ha dicho que es posible que el auténtico rey Arturo viviera en el siglo V. Quizá debieras buscarlo en esa época.



**Retrocedes al siglo V.  
Pasa a la página 16.**



D

E un brinco te apartas para esquivar los cascos del caballo, y el jinete de la armadura dorada debe agarrarse al cuello del animal para mantener el equilibrio.

Acudes junto a él y le sujetas las bridas. Entre ambos lográis que el corcel se tranquilice.

—Gracias —dice el auxiliado, mientras un sirviente se acerca con un paraguas.

El caballero lo abre con un chasquido, e inmediatamente surgen cientos de otros paraguas: por la falda de la colina brotan como si se tratara de un jardín de hongos negros.

Nunca en tu vida has visto un hecho tan sorprendente. ¿Qué ocurrirá ahora?

El noble te entrega el paraguas, y tú lo sostienes sobre su cabeza mientras él desmonta.

—¡Llevad los caballos a los establos! —grita, procurando que se le oiga en medio del estruendo de la tormenta—. ¡Escoltad a las señoras hasta la sala de recepciones!

Hace una pausa, y por fin tienes la oportunidad de preguntarle:

—¿Es usted el rey Arturo?

—Debes de haber leído demasiados libros —te dice con una sonrisa—. No existe tal personaje en el siglo XIX, y apostaría a que tampoco ha vivido en ningún otro siglo.

—Entonces... ¿quién es usted?

—Lord Eglinton, del castillo de Eglinton, naturalmente. —Y con un gesto de la mano señala las almenas que hay detrás de él—. Al igual que tú,





siempre me sentí fascinado por las historias que hablaban del rey Arturo. Cuando yo tenía más o menos tu edad, leí los *romans* franceses y las narraciones de sir Thomas Malory... Cuentos de caballeros y de atrevidas damiselas en apuros, y muchísimos otros relatos sugestivos. Por fin me he decidido a celebrar un auténtico torneo, con caballeros auténticos que llevaran armaduras de verdad y he invitado a toda Inglaterra...

En ese momento, la visera del casco le cae sobre el rostro y el noble empieza a forcejear con ella, pero no consigue abrirla. Al otro lado se oye una apagada protesta:

—¡Maldita lluvia!

Lord Eglinton da media vuelta y, medio asfixiado, se dirige de regreso al castillo, mientras uno de los criados te arrebató el paraguas y corre hacia su señor. Te han dejado solo bajo la lluvia que cae incesantemente.

No vas a encontrar al rey Arturo en esa fiesta de disfraces victoriana, así que piensas en lo que Eglinton te ha dicho. Quizá debieras preguntar a sir Thomas Malory por el personaje sobre el que escribió: puede que él sepa dónde encontrarle. O, tal vez, lo mejor sería ir a Francia y hacer averiguaciones acerca de los *romans* artúricos.



**Vas a Francia.  
Pasa a la página 5.**



**Encuentras a sir Thomas Malory.  
Pasa a la página 6.**



ALTO! ¿Quién anda por ahí?

Un centinela romano surge de la oscuridad y te intercepta el paso. Estás en el año 54 a.C., cuando Julio César efectuó su segunda expedición a Britania. Te encuentras en una playa cercana a un campamento.

—Busco a... —empiezas a decirle al centinela.

—¡Espía! —grita—. ¡Un espía vestido de britón!

Otro vigía acude corriendo y te sujeta del brazo con fuerza.

—Escolta al espía hasta César —ordena el primer guardia.

—Pero yo sólo quería... —intentas protestar.

—Ya se lo explicarás a César —dice el segundo guardia al tiempo que te agarra y te empuja por la arena.

Gracias al resplandor de la hoguera del campamento romano, descubres cientos de botes y pequeños barcos que se desparraman sobre la playa. Los soldados que montan guardia permanecen de pie custodiándolos, con sus lanzas clavadas en la arena. Su actitud es la de quien espera un ataque de un momento a otro.

El centurión te conduce hacia la tienda más grande instalada en la playa.



—Marcus Deuterenomus quiere informar a César —dice al soldado que se halla en la entrada de la tienda. Éste desaparece en el interior del aposento y regresa al cabo de unos instantes.

—César te recibirá —te hace saber.

Marcus te empuja dentro de la tienda, decorada con festones dorados. Tras una mesa que hay en el centro, un hombre vestido con coraza de guerra escribe bajo la luz de un candelabro. Levanta la mirada cuando entráis en la estancia.

—¿Qué es lo que ocurre aquí? —pregunta.

El soldado hace un saludo militar a César:

—Hemos atrapado a este espía britón rondando por nuestro campamento, César —informa—. Le he traído para que le interroguéis.

Julio César te mira fijamente.

—En fin, ¿qué tienes que decir en tu defensa, jovencito?

¡Por fin alguien permite que te expliques!

—Señor —dices—, yo no soy un espía. Busco a un hombre llamado Artorius, y confiaba en que tú...

De pronto, el silencio de la noche se ve roto por un repentino tumulto. El guardia que hay afuera, escoltando el recinto, entra corriendo.

—¡Los ejércitos britones atacan por la falda de la colina!

César se incorpora y se encamina rápidamente a la salida de la tienda. Ya frente a la cortina de la entrada, dice por encima del hombro:

—Aquí no hay ningún Artorius. Quizá lo encuentres en Roma, cuando te mande allí junto con los demás cautivos britones.

¡Oh, no! ¡Piensan hacerte su prisionero! Marcus deja de prestarte atención, distraído por el

tumulto de allí afuera y tú aprovechas el momento para mirar a tu alrededor y, cuando tu vigilante te da la espalda, correr hacia el candelabro de César y apagarlo. ¡La estancia se ve invadida por la oscuridad más completa!

—¡Eh! —grita Marcus, al tiempo que le oyes tropezar con algo que hay en el suelo—. ¡No escaparás!

¡Oh, desde luego que lo harás!



**Avanzas 100 años.  
Pasa a la página 45.**



**Avanzas 300 años.  
Pasa a la página 38.**





F

UEGO! -oyes que

grita alguien.

Notas el calor de las llamas que lamen tus pies, y de un salto te apartas de la puerta envuelta en humo. En lo alto del portal, un sátiro pintado, mitad hombre y mitad macho cabrío, te sonríe con una mueca.

Te encuentras en el año 446, en un amplio patio de piedra de una aldea situada en algún lugar de la campiña británica..., ¡y la villa entera arde a tu alrededor!

Hombres y mujeres asustados pasan corriendo por tu lado, cargados con sus enseres domésticos y arrastrando al mismo tiempo a sus criaturas gimoteantes. Aturdido por el humo y la confusión, aguardas inseguro unos instantes, mientras intentas decidir qué hacer.

-¡Han llegado los diablos sajones! ¡Corred si queréis salvar la vida! -grita una voz.

Te vuelves para ver que un enjambre de gigantes de pelo rubio irrumpen en estampida por la entrada principal de la villa. Enarbolan hachas y espadaones cortos..., ¡y uno de esos hombres enormes acaba de fijarse en ti!

Te quedas inmóvil, paralizado por el miedo. Pero, en el instante en que reaccionas y te vuelves para huir, sientes una mano que te sujeta y una voz que susurra:

-Sígueme.





Mientras con la otra mano se recoge la larga falda blanca, una muchacha tira de ti para que la sigas. Ambos escapáis a través del patio, y luego continuáis por un largo pasillo. Corréis a lo largo de suelos cubiertos de mosaicos, pasáis frente a columnas altas y blancas y por delante de soporales que dan paso a claustros silenciosos.

Se oyen pisadas a vuestra espalda. La joven te empuja para entrar en una antesala pequeña y oscura. Los dos aguardáis, jadeantes, a medida que los pasos se hacen cada vez más sonoros y luego se desvanecen.

—Conozco el trayecto para escapar —susurra la muchacha.

Ahora que habéis dejado de correr, puedes ver que ella tiene casi tu misma edad, y el cabello largo, lleno de rizos enmarcando su cara. Atraviesa de puntillas la habitación, aparta un tapiz que cuelga de la pared, y debajo aparece una puerta encajada en el muro. La presiona para abrirla, pasa al otro lado y desaparece de tu vista.

—Vamos —oyes el eco de su voz al otro lado.

Entras. El pasadizo se cierra detrás de ti, y te precipitas por un corto tramo de escaleras hacia la total oscuridad.



Pasa a la página 28.



LA luz de la luna resplandece débilmente a través de los árboles del bosquecillo, y hasta ti llega el suave murmullo de un arroyo cercano. Es el año 554 a.C., y te hallas en alguna región agreste de la prehistórica Britania.

Miras a tu alrededor intentando orientarte en la oscuridad, ¡y descubres que una cara extraña e inquietante te observa al tenue brillo de los rayos lunares!

¿Es el espíritu del bosque? ¿Una bestia que ha salido a merodear?

El corazón te salta en el pecho, y lentamente empiezas a retroceder. Ni siquiera pestañea. Luego te das cuenta de que otras caras grotescas te observan en la oscuridad. El viento sopla, las hojas susurran..., pero todo lo demás permanece tranquilo en el claro del bosque.

Bueno, después de todo, debes de ser el único ser viviente aquí. Efectivamente, cuando te detienes ante aquellos rostros adviertes que se trata de toscas esculturas de madera que representan a hombres y mujeres. Quizá te halles en un museo de arte antiguo, o tal vez se trate de algún templo al aire libre.

—Ommmm, hummmm, ommmm.

A lo lejos oyes un lento y rítmico sonido, que



paulatinamente se hace más potente. Un grupo de gente se acerca cantando hacia donde te encuentras. Sientes curiosidad por indagar de qué se trata, aunque ese lugar te produce escalofríos. Crees preferible permanecer oculto.

Con la esperanza de esconderte bajo un arbusto, corres hacia los árboles que bordean un lado del claro. Sin embargo, percibes que han cortado la maleza, y que el lugar se halla rodeado por un alto terraplén. ¡No hay ningún sitio para camuflarte!

Iluminada con antorchas, una especie de procesión entra en el descampado. Va guiada por una figura vestida de blanco que en una mano lleva una frondosa rama.

—Hummmm, ommmm.

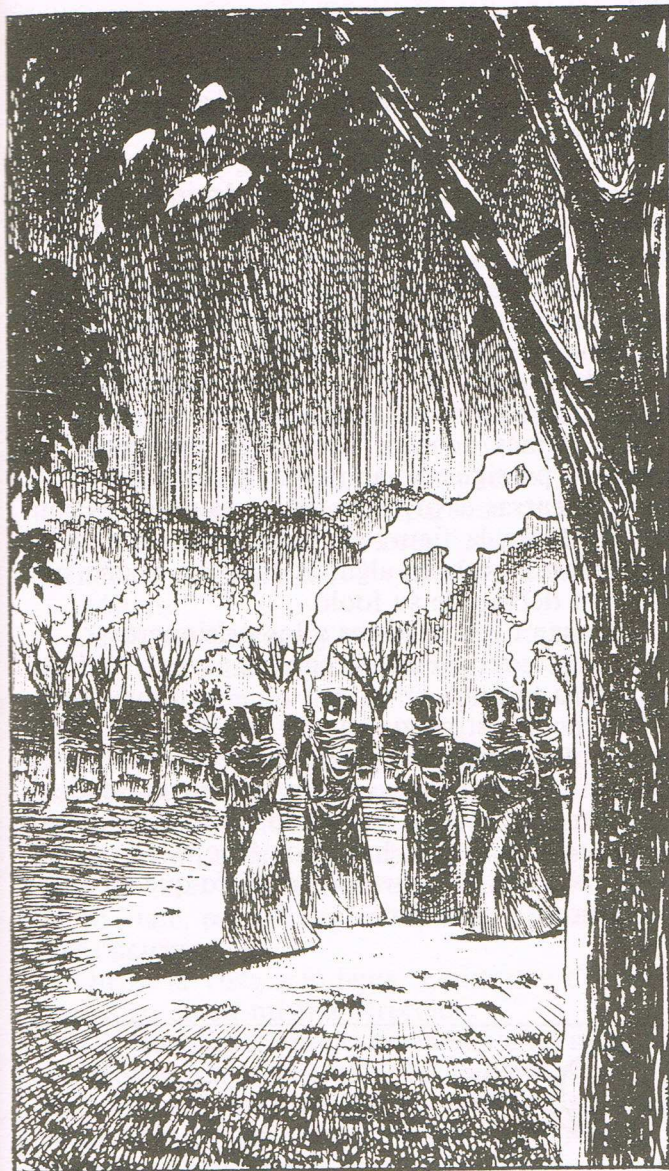
Avanzas agachado por encima de la maleza cortada y, de pronto, posas una rama que se quiebra bajo tu peso.

Una mujer se separa de la cola de la procesión, te agarra y te empuja hacia la fila. Tras tropezar repetidas veces, te detienes junto a un hombre de figura encorvada, vestido con harapos.

Están en medio de una doble fila de gente que avanza lenta y pesadamente, como si estuviera drogada, vigilada por hombres y mujeres con hojas de roble coronando sus cabezas.

El rumoroso cántico continúa, y la comitiva se acerca al extremo de la arboleda. Bajo la intermitente luz de las antorchas puedes ver un altar de piedra y una gran figura de paja, de dos pisos de altura, detrás del ara. Parece una jaula de mimbre con forma humana.

—¿Qué sucede? —susurras al hombre que se encuentra a tu lado.





Lanza un suave gemido y te mira con los ojos velados.

—Somos prisioneros de guerra, y nuestros enemigos nos han entregado a sus druidas, quienes ahora van a sacrificarnos a los dioses de la eternidad.

Un hombre con túnica blanca, que debe de ser el sacerdote de mayor autoridad, levanta al cielo su rama y empieza a recitar:

—¡Oh, espíritu de la naturaleza que cuidas de nosotros! Acepta nuestras ofrendas.

Los demás acólitos responden cantando. La oración prosigue y aumenta gradualmente de tono mientras el primero de los cautivos es conducido hasta la figura de paja. Algunos druidas empiezan a recoger algunas ramitas y leña que colocan debajo de su ídolo.

¡Piensan quemar vivos a los prisioneros!

Los otros rehenes parecen resignarse a su destino, ¡pero tú no!

Tu mejor estrategia puede ser la sorpresa, de modo que te avalanzas hacia la sacerdotisa que se encuentra a tu lado y le tiras la tea que sostiene en la mano. Huyes corriendo aprovechando su asombro y te diriges hacia los árboles.

Penetras en el lugar más sombrío que alcanzas a discernir... ¡y saltas!



**Pasa a la página 47.**



**AARRIBA! ¡Aaarriba!**

Con todas tus fuerzas arrastras una gigantesca barcaza de madera. Delante y detrás de ti, cientos de trabajadores tiran siguiendo el mismo ritmo monótono. Lentamente la gran barca se encarama a la tierra seca.

—¡Aaarriba! —suena de nuevo la voz del jefe de la cuadrilla.

Das un nuevo estirón a la cuerda, y sientes como si tu espalda fuera a partirse en dos.

Justo cuando estás a punto de renunciar a ese tremendo esfuerzo el jefe grita la orden:

—¡Aaalto!

Dejas caer la soga y te frotas los brazos doloridos. Finalmente, levantas la mirada. Tu compañero está haciendo movimientos para estirar sus músculos.

—Diría que por hoy se ha terminado —le comentas, tanteando el terreno, aunque te preguntas qué es exactamente lo que ha finalizado.

—Y yo diría que se ha terminado por todo el año —dice el hombre, riendo—. Hemos hecho un largo viaje, pero el regreso al hogar ha resultado satisfactorio.

Dirige la vista a lo lejos, y tú tratas de distinguir algo en su misma dirección.

Allí, elevándose majestuosamente en medio de la llanura, ¡se encuentran las piedras suspendidas! Aunque están situadas de forma algo distinta del día en que estuvieste allí con Drusilla, su aspecto es igualmente grandioso.



Vuelves a observar la barcaza y ves la enorme piedra grisácea que transporta. Has retrocedido al año 1554 a.C., ¡y has ayudado a remolcar las moles gigantescas de Stonehenge!

Tu compañero te mira inquisitivamente al preguntarte:

—Tú no has estado con nosotros durante estos largos meses, ¿verdad? En este viaje he llegado a conocer a cada hombre, a cada mujer, a cada criatura...

—No, no estaba —improvisas—. Me he unido hoy al grupo. Quiero poder contar a mis nietos que arrastré la piedra final.

—Sí, nuestros esfuerzos no se olvidarán en mucho tiempo —asiente el hombre—. Algún día los hijos de mis hijos relatarán la historia de Wen, su abuelo, que ayudó a transportar la más sagrada de las rocas. Y cómo conoció a... —Wen inclina la cabeza hacia ti, y tú le dices tu nombre—... el último día del viaje, y la forma en que regresaron al Círculo Sagrado, donde hubo gran regocijo. No he visto a mi familia durante seis largos meses... ¿Te gustaría venir conmigo?

Le aseguras que sí y los dos partís hacia Stonehenge por la llanura de Salisbury.

—¿Cuánto tiempo ha llevado levantar el Círculo Sagrado? —preguntas a Wen, utilizando el nombre que él ha dado al monumento.

—Generaciones sin fin —contesta Wen—. Mis antepasados, y los antepasados de mis antepasados, crecieron ya bajo la luz de su esplendor. Pero ahora nosotros lo hacemos más imponente que nunca. Las piedras que hemos traído mostrarán por dónde sale el sol y por dónde se oculta. Nos informarán de los cambios de la luna, y

predecirán los días en que la tierra va a cubrirse de oscuridad.

¡Un calendario! Así que para eso diseñaron este megalito. En tu época, Stonehenge está considerado como el más importante monumento prehistórico de Gran Bretaña. Ahora descubres que fue construido con un propósito completamente práctico.

Los que ayudaron a edificarlo se habían instalado en una zona de dos kilómetros a su alrededor. Así que, mientras acompañas a Wen, pasas ante chozas de madera y de lodo trabado con paja, jardines, y campos cultivados.

Cuando penetras en el campamento, profundos olores dan la bienvenida a tu olfato. Inclinas sobre humeantes calderos, las mujeres revuelven misteriosos guisos con largas cucharas de madera. Criaturas desnudas brincan por allí, jugando a marro o a regate con piedrecitas redondas. Las gallinas y los cerdos se alejan ante tus pisadas, y casi tropiezas con un perro sarnoso que se ha metido entre tus piernas.

Una de las niñas que brinca choca con Wen. La chiquilla levanta la mirada y grita:

—¡Padre!

Wen coge en brazos a su hija, te dice adiós con la mano, y desaparece entre la multitud.

Sin que nadie se dé cuenta, te introduces en el círculo de piedra y, estirando el cuello, miras hacia arriba. Los peñascos más altos parecen tener más de seis metros. Y a juzgar por los cientos de personas que se precisan para arrastrarlas, cada una debe de pesar de treinta a cuarenta toneladas. No es de extrañar que un gran número de gente trabaje a un tiempo en Stonehenge.



Algunos hombres excavan hoyos en el suelo con afiladas herramientas de hueso que reconoces como astas. Otros machacan las pesadas rocas con martillos de piedra.

En el centro del círculo están a punto de colocar una losa horizontal sobre dos columnas pétreas. Hay que izarla hasta la altura adecuada mediante una serie de laboriosas etapas, que consisten en la coordinación de varios equipos de personas imprimiendo movimientos de balanceo a la roca, atrás y adelante sobre los troncos.

Vaivén tras vaivén, la pesada piedra horizontal se desliza desde la plataforma de madera a la cima de los dos soportes verticales, hasta que la cubierta rocosa encaja en su sitio.

Un silencio se apodera de la multitud, y las miradas se alzan hacia la cúspide del nuevo arco.

—¡Glorifiquemos a Dios! —entona un hombre, y extiende sus manos hacia el techo de piedra, como para bendecirlo.

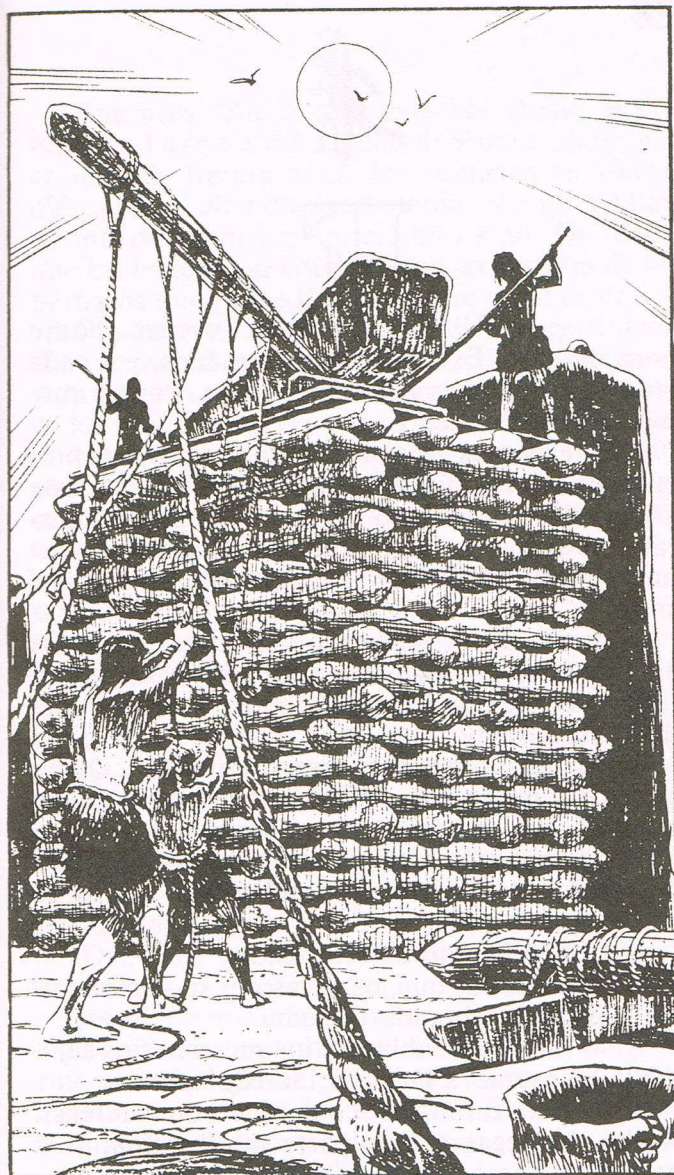
Acabas de ser testigo de la creación de una de las maravillas del mundo. Pero ha llegado el momento de que regreses a tu misión. Has retrocedido excesivamente en el tiempo para encontrar a Julio César. Abandona el campamento e inténtalo de nuevo.



**Avanzas 1.000 años.  
Pasa a la página 19.**



**Avanzas 1.500 años.  
Pasa a la página 13.**







E

STÁ oscuro como boca de lobo. Extiendes ambas manos, y a cada lado tocas paredes húmedas y frías. Por un momento sientes miedo.

—No te asustes —te consuela tu compañera, procurando tranquilizarte—. Mi familia cavó esta gruta sólo para el caso de que los sajones atacaran nuestra villa. Está trazada en línea recta y en una sola dirección hasta surgir casi a nivel del suelo.

—Gracias por rescatarme —le dices, mientras enlazáis vuestras manos y seguís a tientas por el túnel—. No sé que habría hecho de haberme quedado ahí atrás.

—Sí, parecías bastante desconcertado. ¿Quién eres tú? ¿Qué hacías en la villa de la familia Trebonius?

—Yo..., buscaba a alguien —contestas de forma evasiva; luego le dices tu nombre y le preguntas cómo se llama ella.

—Drusilla Trebonius —responde.

—¿Cómo sabías que los invasores se acercaban? —curioseas, cambiando de tema.

—¿No has oído hablar de los mercenarios sajones? —Se asombra Drusilla incrédulamente.

—He oído rumores —comentas con cautela—. Acabo de llegar a esta parte de Britania, y la verdad es que no sé gran cosa...

—Entonces tendré que empezar desde el comienzo. Después del saqueo de Roma, hace ahora más de treinta años, los romanos se vieron obligados a abandonar Britania. Ya no podían permitirse mantener un ejército aquí. De modo que los britones se convirtieron en la presa de los bárbaros que procedían del norte y del oeste.

»Finalmente, nuestro gran rey Vortigern decidió recabar el apoyo de los mercenarios sajones para que nos ayudaran a librarnos de los pictos y de los irlandeses. Pero ahora que nuestros aliados se han vuelto tan numerosos, se han rebelado contra nosotros. No dejan de alborotar todo el campo, incendiando, asesinando, y cometiendo todo tipo de pillajes.

—¿Tú no eres romana? —preguntas, pues piensas que Drusilla suena a nombre latino.

—No, nosotros somos britones, pero todos nos convertimos en ciudadanos romanos después de la ocupación —explica ella—. Ellos trajeron la civilización a esta isla... Nuestros pueblos, nuestras villas y nuestras carreteras están construidas a imitación de los suyos. ¡Y ahora nuestra cultura corre el peligro de ser destruida!

El túnel da un brusco giro y casi estás a punto de chocar contra la pared. Frente a ti aparece un resplandor.

—Debemos encontrarnos cerca del final —dice Drusilla.

Los dos empezáis a correr mientras la luz se hace cada vez más intensa. Cerca del final de la ruta necesitas gatear para llegar hasta el agujero, apartas a un lado los arbustos de enebro que ocultan la abertura y sales afuera.

—Esperaremos aquí hasta que oscurezca —dice





Drusilla—. Iremos a reunirnos con mi familia junto a las piedras suspendidas.

Seguís hablando en voz baja mientras ambos permanecéis escondidos bajo la maleza hasta el anochecer. Luego iniciáis vuestra marcha hacia la zona de las rocas, procurando avanzar siempre entre sombras.

Camináis durante unos cuantos kilómetros y, por fin, a lo lejos, descubres unas sólidas formas oscuras que se destacan contra el brillante cielo nocturno. Gigantescas y graves, parece como si las hubiera colocado en la tierra la mano de un gigante.

—Las piedras suspendidas —indica Drusilla.

—Stonehenge —murmuras—. ¿Quién lo construyó?

—No lo sé... Son muy antiguas. Ya estaban aquí cuando los romanos llegaron por primera vez a las costas de Britania.

Bajo las sombras de los gigantescos peñascos hay dos figuras que os aguardan: la madre y el padre de Drusilla. Alegres, dan la bienvenida a la muchacha, aunque en sus voces se adivina un ligero tono de preocupación. El hermano de la muchacha aún no ha llegado, y ellos ignoran si ha logrado escapar a las espadas de los sajones.

La joven te presenta como alguien recién llegado a la región. A pesar de la inquietud, sus padres te acogen afectuosamente y te preguntan el motivo de que te halles lejos de tu hogar y de tu familia.

—Voy en busca del rey Arturo —respondes—. He oído decir que expulsará a los bárbaros fuera de Britania.

—Nunca he oído hablar de ese tal rey Arturo



—comenta el padre de Drusilla—, aunque un hombre con ese temple resulta extremadamente necesario en estos tiempos difíciles. Sin embargo, Artorius es un antiguo nombre romano, e incluso es posible que alguien llamado así llegara con Julio César a la tierra de los britones.

Pero la familia regresa a su desasosiego y tú comprendes que ha llegado el momento de seguir con tu misión, pues ahora no podrás serles de gran ayuda.

—Adiós, y muchas gracias —le dices a Drusilla—. Confío en que volvamos a encontrarnos en mejores circunstancias.

—Que tengas éxito en tu búsqueda —te desea la muchacha.

Les dejas intranquilos mientras atisban en la oscuridad por si llega su hijo.

Fuera del alcance de su mirada, te sientas sobre una piedra lisa y consideras las opciones que te quedan. A juzgar por lo que te ha dicho el padre de Drusilla, piensas que es conveniente regresar a la época de Julio César para encontrar a Artorius. Pero, ¿a qué distancia debes retroceder?



**Retrocedes 500 años.  
Pasa a la página 13.**



**Retrocedes 1.000 años.  
Pasa a la página 19.**



**Retrocedes 2.000 años.  
Pasa a la página 23.**



**L**ARGA vida al valiente Vortigern!

—¡Larga vida a Hengist!

Las vigas del inmenso salón de madera resuenan con el eco de los brindis que lanzan cientos de hombres. Sajones corpulentos y britones pequeños y morenos alzan sus copas y cuernos repletos de bebida, al tiempo que golpean con los puños sobre las largas mesas. Si ésta es la asamblea de Vortigern, entonces has llegado a tiempo de ver cómo se ha restablecido la paz.

—No te quedes aquí parado —te regaña un hombre pequeño y exigente que te ha descubierto mientras contemplaban la escena—. Toma este cáliz lleno de aguamiel y sirve a los guerreros.

Te entrega una enorme copa de plata llena de un licor rojizo con reflejos dorados. Sorprendido, la sostienes con ambas manos. Tu interlocutor parece tan preocupado que no se da cuenta de que nunca te ha visto antes.

—Y no derrames ni una gota —añade.

Inclinado por el peso del recipiente, empiezas a servir la bebida por uno de los extremos de una larga mesa. Los guerreros britones y los sajones se alternan en las filas de bancos, y tú llenas los retorcidos cuernos de color marfileño mientras prestas atención a la charla.

—Seremos amigos para siempre, ¿eh, Eadfrith?

—Un britón da un ligero codazo a su gigantesco compañero rubio y ríe, luego toma otro trago largo de aguamiel.



—Para siempre es mucho tiempo, Gwydion —responde seriamente el sajón—. La verdad es que es mucho tiempo.

Gwydion brama de risa, como si Eadfrith acabara de decir algo muy divertido.

Vas arriba y abajo por los pasillos, y sorteas las hogueras centrales que lanzan oleadas de humo a través de los agujeros que hay en el techo, o pasas por encima de los perros que aguardan ansiosos a que les lancen un bocado. Descubres que todos los soldados van desarmados. A pesar de que la mayoría de ellos no hablan la misma lengua, se comunican mediante gestos amistosos e interminables brindis.

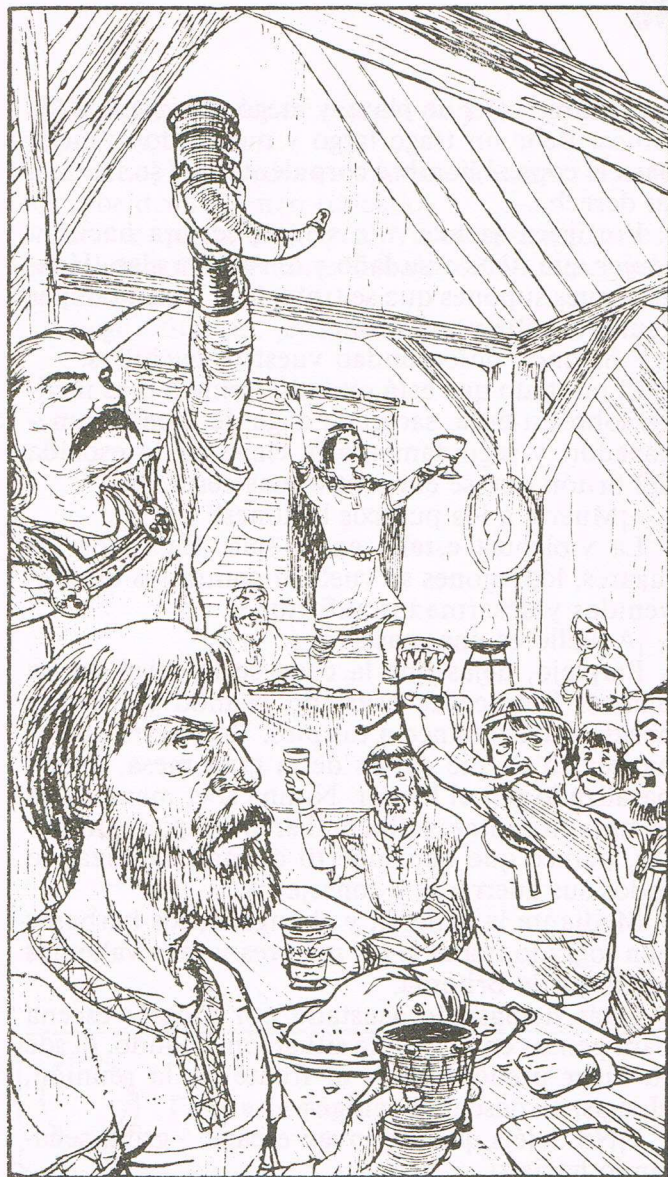
Pero hay algo sorprendente: llenas muchos más cuernos de licor a los britones que a los sajones, es evidente que aquéllos beben más que sus invitados.

—¡Compañeros guerreros!

Un hombre alto, de cabellos grises, que está sentado en el extremo de la mesa, se incorpora y mira a la multitud. Lleva una sencilla corona de oro y un largo manto de color rojo. Comprendes que debe de ser Vortigern.

—¡Prestad atención! —En la sala se hace el silencio, y Vortigern continúa—. Nos hemos reunidos hoy aquí para celebrar el fin de la guerra y la instauración de la paz en estas tierras. Como jefe de los ejércitos romano-britones en la isla, mediante este acto firmo el tratado con Hengist, líder de los sajones. Que la buena armonía que ahora hay entre nuestros pueblos... pueda sobrevivir a nuestra generación y traiga de nuevo la prosperidad a nuestros campos.

Con ambas manos, Vortigern levanta en lo alto





un enorme cáliz de plata, y luego se lo lleva a los labios. Bebe un trago largo y medido, y luego pasa la copa al hombre corpulento que se sienta a su derecha.

Vortigern se vuelve a sentar, se gira hacia la mujer que tiene a su lado y le susurra algo. Hengist, pues supones que se trata de él, aparta impaciente el cáliz y se levanta.

—¡Sajones, desenfundad vuestros cuchillos!

El invitado que está sentado frente a ti se inclina sobre su bota, saca una daga de aspecto amenazador, y seguidamente la clava en la espalda del britón que se encuentra más cerca.

—¡Muerte a los puercos britones!

La violencia estalla en la sala. En todos los lugares, los sajones se vuelven contra los desprevenidos y desarmados anfitriones.

¡Aquello es una masacre!

Perplejo, dejas que la copa se te caiga de las manos. Retrocedes asustado cuando un britón herido cae del banco a tus pies. Vortigern, que se ha puesto en pie detrás de la gran mesa, queda paralizado por el horror. Ni una sola mano se ha levantado contra él. Sin embargo, en pocos minutos, parece que han muerto o están agonizando todos sus guerreros y consejeros.

Mediante la traición y el engaño, los bárbaros han logrado matar a los mejores y más valientes hombres de Britania.

Estás demasiado asustado por toda la escena para pensar en tu propia situación, cuando, desde su lugar predominante al frente de la reunión, Hengist te descubre.

—¡No dejéis que ese joven escape! —grita, señalando hacia ti.

Un sajón obediente, con el puñal ensangrentado, avanza hacia ti.

¡Oh, no! No puedes escapar de la estancia, pues los rebeldes te tienen rodeado.

Sólo te queda una opción. Desesperado, te escabulles zambulléndote debajo de la mesa más próxima.

Luego saltas a... ¡cualquier parte!



Pasa a la página 78.





T

E encuentras en el año 254, en una campiña ligeramente ondulada, cubierta con algunos árboles. No hay nadie en los alrededores.

Decides subirte a uno de los árboles en busca de señales de vida. ¿Quién sabe lo que puede depararte la siguiente colina del terreno?

Mientras te balanceas sobre una rama, oyes a lo lejos un ruido estruendoso. Atisbas entre las hojas y descubres a un caballo que galopa hacia ti, con alguien agarrado a su cuello. ¡El animal está desbocado!

Arrastrando el cuerpo sobre la rugosa corteza, descienes lentamente a la rama más baja. El caballo continúa aproximándose. Enseguida calculas que si no cambia de rumbo, ¡pasará justo por debajo de tu lugar de acecho!

—¡Mira hacia aquí! —gritas, pero el jinete no puede oírte.

Se te ocurre una idea: intentarás agarrar al hombre cuando pase debajo de ti, para ello te aseguras lo mejor posible cruzando ambos pies debajo del tronco bifurcado en donde te apoyas.

—¡Agárrate aquí! —vuelves a gritar.

La veloz figura eleva la vista, ve tus manos, y extiende los brazos para aferrarse a ellas. El corcel prosigue su galope libre de las piernas del





jinete. Por un instante, éste queda suspendido en el aire, y su peso hace que pierdas el equilibrio. Empiezas a deslizarte por la rama, la presión de tus pies se afloja..., y los dos caéis al suelo en un confuso torbellino.

El joven no cae lejos, y tú involuntariamente aterrizas encima de él.

Momentáneamente conmocionado, logras deslizarte hacia un lado permaneciendo quieto en el suelo.

—¿Te encuentras bien? —pregunta el muchacho, al tiempo que se incorpora y se sacude el polvo.

Observas que debe de tener tu misma edad, y que su rostro es agradable, enmarcado por pequeños rizos oscuros. Va vestido con una toga de estilo romano.

—Desde luego. Déjame sólo recobrar el aliento.

Respiras profundamente un par de veces, y te palpas los brazos y las piernas para asegurarte de que no tienes ningún hueso roto. Seguidamente te levantas.

—Vaya caballo que has elegido —le dices—. ¿Se comporta así muy a menudo?

—Oh, Jano es muy inteligente —responde el adolescente, riendo entre dientes—. Tiene dos caras, igual que el dios romano del que lleva el nombre. De pronto se ve tan manso como un cordero, y al minuto siguiente es tan terrible como un león. Pero he apostado con mi padre a que conseguiría domarlo...

—¡Si no te doma antes él a ti!

—Oh, pronto voy a ser tan astuto como él —asegura el muchacho, sonriendo—. De todos modos, muchas gracias por rescatarme. Me llamo Lucius Trebonius.

¿Trebonius? Te preguntas si este joven puede ser un lejano antepasado de Drusilla.

—Estoy convencido de que a mi padre le gustaría darte las gracias personalmente por la ayuda que me has prestado esta tarde —prosigue Lucius—. ¿Vives por aquí cerca?

—No, sólo estoy de paso —contestas.

—Entonces, ¿por qué no vienes conmigo a la villa de mi familia?

Aceptas la oferta de Lucius, y ambos partís en busca de Jano. El animal aparece en un campo cercano, comiéndose con aire inocente una manzana.

Tirando de la brida del corcel, Lucius lo conduce de vuelta a casa. Después de dejarlo en el establo, entráis en el patio de la casa de Lucius. Allí, pintado sobre la entrada, aparece el mismo sátiro sonriente que entreviste a través del humo el día del ataque de los sajones. En esta ocasión, el recibimiento es mucho mejor.

—Vamos a cenar dentro de una hora —te informa Lucius—. Entonces conocerás a mi padre. Después de tu viaje, quizá te gustaría refrescarte en la sala de baños. Hace poco que la hemos construido.

Por la puerta trasera te conduce hacia un edificio con cubierta de tejas, contigua a la mansión principal.

—Ésta es nuestra nueva sala de baños —explica el joven con orgullo mientras te entrega una toalla—. Ya te avisarán cuando llegue la hora de la cena —dice, y luego se marcha.

Te quitas las ropas que has ensuciado durante el viaje y te deslizas en el agua humeante. Entonces adviertes que, debido a la caída, tienes más



magulladuras de las que creías. Relajado por el contacto del confortante líquido, dejas vagar tus pensamientos.

Excesivamente pronto, un criado aparece para anunciarte que dentro de poco se servirá la cena. Te vistes con la túnica blanca que Lucius te ha prestado mientras limpian tus ropas, y a continuación sigues al sirviente hasta el comedor.

El muchacho te presenta a sus padres.

—Te damos nuestro más profundo agradecimiento por haber salvado hoy a nuestro hijo —dice el padre de Lucius, Marcus Trebonius—. Es un magnífico jinete, pero a veces nos preocupa.

—Me alegro de haber coincidido con él cuando lo precisaba —respondes.

Todos permanecen reclinados al estilo romano sobre los triclinios que rodean la mesa del comedor, la cual aparece llena de comida: carne, pescado y frutas.

—Bebe un poco de agua mineral —te aconseja Marcus Trebonius—. Cada semana la traemos de Aqua Sulis. Ni la misma Roma puede vanagloriarse de unas fuentes naturales y unos baños calientes como éstos.

—Gracias —dices, y a continuación das un sorbo de la fresca y burbujeante agua.

Tomas un trozo de queso de cabra, y también un poco de carne de venado. ¡No hay duda de que estás hambriento!

—¿Por qué viajas solo por estas tierras? —pregunta Marcela Trebonius.

—Yo..., voy en busca de un pariente —improvisas—. Su nombre es Artorius. ¿Habéis oído hablar de él?

—No hay nadie con ese nombre por esta región

—responde Marcus Trebonius—. Sin embargo, es posible que consigas alguna información en Londinium. La semana que viene vamos a realizar uno de los dos viajes anuales que hacemos a la ciudad... Si no te importa aceptar nuestra hospitalidad hasta entonces, puedes hacer el trayecto con nosotros.

Londinium... ¡Esa ciudad debe de ser el Londres actual!

—¡Me encantaría acompañaros! —respondes agradecido.

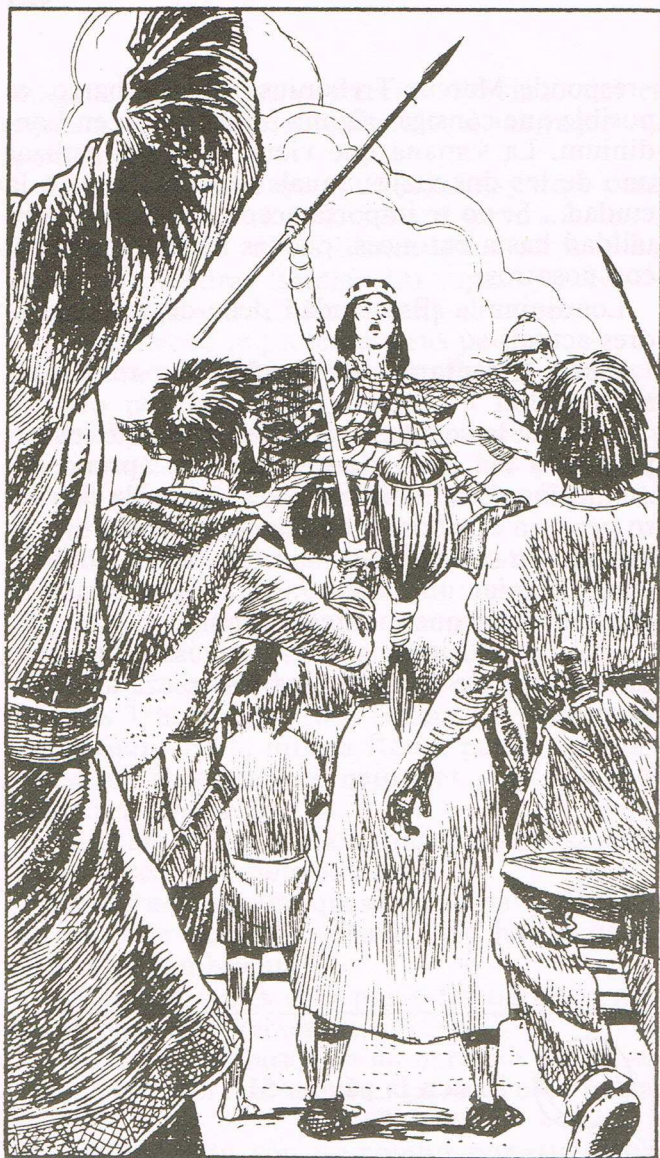
Durante la semana siguiente, Lucius te instruye acerca del tema de los caballos: aprendes a montarlos al estilo romano, con una silla de cuero pero sin estribos, te enseña cómo tranquilizarlos cuando se asustan, cómo asearlos, y también cómo limpiar un establo. Tu amigo incluso se ofrece a dejar que montes a Jano.

—No, muchísimas gracias —rehúsas—. ¡Quiero estar seguro de llegar de una sola pieza a Londinium!



**Pasa a la página 51.**





**H**AS saltado a la Britania romana del año 59. Te hallas en medio de una multitud en actitud guerrera, donde hombres y mujeres, vestidos con corazas de cuero, enarbolan espadas, hachas y horcas mientras forman filas irregulares por todo el campo. Incluso los niños van armados con espadas y con hondas.

Un carro pasa a gran velocidad, levantando pequeñas nubes de polvo. A las riendas va una mujer alta, de aspecto enérgico, con una melena de brillante pelo rojizo.

—¡Reina Boadicea! —entona la gente—. ¡Abajo con la tiranía!

La mujer tira de las riendas para que los caballos se detengan frente al tumulto. Levantando una lanza, se dirige a las gentes que aguardan ante ella.

—¡Amigos míos! Nosotros, los de la tribu de los iceni, a menudo hemos tenido mujeres que nos han conducido en la lucha, pero hoy no voy a combatir como reina Boadicea por mis posesiones ni para obtener un botín. Al igual que vosotros, voy a luchar por la libertad que hemos perdido. ¡Voy a luchar por la libertad que nos han arrebatado los romanos!

—¡Muerte a los romanos! —grita su auditorio—. ¡Muerte a los invasores!

La mujer hace una pausa, y luego levanta su arma con gesto desafiante.

—¡Los dioses nos otorgarán la venganza que merecemos! Recordad por lo que peleamos



hoy..., y luego id a ganar esta batalla o a morir. ¡Dejad que los hombres que lo deseen vivan en la esclavitud, pero nosotros no lo consentiremos!

La gente ruge de aprobación. Luego adviertes un tipo diferente de ruido: el estruendo todavía lejano de caballos al galope.

¡Los tiranos atacan!

Por la explanada se acerca un escuadrón de soldados romanos. Incluso a esa distancia, puedes ver el brillo resplandeciente de sus corazas bajo el sol.

Surge en ti la sospecha de que las desorganizadas tribus de Britania no podrán hacer gran cosa frente a las perfectamente disciplinadas tropas imperiales.

—¡Britones, a luchar! —grita Boadicea.

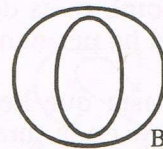
¡Zinq! La flecha de un romano, certeramente dirigida, hiere al anciano que está a tu lado, el cual se desploma con un quejido. Seguidamente, una andanada de saetas cubre el cielo, igual que un enjambre de ponzoñosas abejas. No existe ninguna posibilidad de que los britones puedan triunfar ante una acometida semejante.

Si no quieres verte convertido en un cojín humano lleno de agujas, es necesario que te marches inmediatamente.

Con esfuerzo te abres paso entre la multitud histérica y saltas a una época en que la paz romana se haya consolidado en Britania.



Avanzas 200 años.  
Pasa a la página 38.



BSERVAS que en todas las direcciones, se extienden idénticas lápidas de color blanco formando un paraje que no parece tener fin. Debes de encontrarte en alguna especie de cementerio nacional.

A poca distancia puedes ver a una gran multitud que permanece de pie, formando una larga fila. Intrigado por el hecho sorprendente de su presencia en un cementerio, decides ponerte a la cola.

Las dos mujeres que van delante están charlando en voz baja:

—El asesinato del presidente Kennedy es una de las mayores tragedias que ha conocido nunca este país, Gladys —comenta una de ellas, que lleva un peinado que recuerda una colmena.

—Yo no te discuto eso, Peg —replica Gladys—. Sólo digo que el artículo de la revista *Life* exageraba al comparar la Casa Blanca durante su mandato al Camelot del rey Arturo. Kennedy ha sido un buen presidente, pero, al fin y al cabo, era de carne y hueso. No debemos idealizarlo.

—No hay que juzgar a los gobernantes sólo por lo que representan, sino por el esfuerzo que han hecho por su nación —afirma Peg—. Apuesto a que el rey Arturo tampoco era perfecto.

—Tonta, la verdad es que nunca existió ningún personaje real con ese nombre.



—Eso no se sabe —replica Peg, obstinadamente.

Echas un vistazo a la fecha que aparece en la revista *Life* que sobresale de la bolsa que Gladys lleva colgada del hombro: es del 6 de diciembre de 1963. La leyenda ha permanecido viva durante mucho tiempo.

La fila avanza hasta que llegas ante la llama que arde eternamente en la tumba del presidente Kennedy, y allí reflexionas acerca de lo que acabas de oír. Más de mil años después de su muerte, Arturo aún significa la victoria del bien para un mundo tristemente imperfecto. La gente todavía precisa tener un símbolo que le recuerde el ideal de un reino justo.

Te alejas de esa tumultuosa reunión y buscas un lugar tranquilo. Estás más impaciente que nunca por hallar a la auténtica figura que se oculta detrás de la leyenda... ¡Si es que existe semejante persona!



**Retrocedes a la Britania romana.  
Pasa a la página 13.**



**SERPENTEANDO**

como una cinta que recorriese los valles y las colinas, una enorme pared de piedra se extiende tan lejos como puede abarcar la vista. Debes de estar ante la muralla de Adriano.

A tu alrededor, el campo aparece tranquilo. Las laderas se ven tapizadas de pequeñas flores de color púrpura, y puedes percibir el zumbido de las abejas o el ocasional canto de un pájaro a lo lejos.

Aún estás empapado debido a la zambullida en el baño romano. Quizá sea conveniente que te seques antes de seguir adelante.

Extiendes el manto de lana sobre la hierba caliente y abres el zurrón. Afortunadamente, su contenido está seco. A continuación te tiendes bajo el sol.

—Ha sido una dura jornada, ¿eh, muchacho? —llega hasta ti una voz desde la penumbra, y abres los ojos lentamente.

Frente a ti se encuentra un soldado romano, cuya coraza resplandece a la luz del sol. Te incorporas sobresaltado.

—Tranquilízate —te dice el centurión mientras extiende su capa y se sienta a tu lado—. Si no estuviera de servicio, también me estiraría aquí, perezosamente, a disfrutar del sol.



Saca el tapón de su cantimplora de cuero y te ofrece un trago.

—¿Habéis tenido muchos problemas con los bárbaros últimamente? —preguntas después de tomar un sorbo de agua.

—Hace mucho tiempo que no se sabe nada de ellos. La muralla que construyó Adriano hará unos doscientos años nos ha sido muy útil para contener a los pictos.

—¿Qué longitud tiene? —inquieres curiosamente.

—Unas ochenta millas romanas... Se extiende desde el mar Germánico hasta el mar de Irlanda. Además, tiene unos diez pies de anchura. Los pictos nunca podrán traspasarla.

El soldado se levanta mientras se coloca la capa de nuevo.

—Ahora debo regresar a mi puesto. Puedes seguir durmiendo. Hazlo también por mí. —Sonríe burlón, y con la mano te hace una señal de despedida.

Le devuelves el saludo, y cuando el guardia ya se ha ido, piensas en lo que vas a hacer a continuación. Es mejor que busques a Artorius en una época en que haya ataques de los bárbaros.



**Avanzas hacia el siglo V.  
Pasa a la página 61.**



LA semana siguiente salís para Londinium. Lucius y su padre llevan ovejas, vacas y caballos al mercado, de modo que vuestra caravana deja una ruidosa estela a medida que avanza por el campo.

La carretera que conduce a Londinium es ancha y pavimentada, un magnífico ejemplo de la ingeniería romana. Cada cierto número de millas se encuentra una posada, en la que podéis hacer un alto para refrescaros. Cruzáis enormes puentes de piedra y acueductos con arcos que pasan por encima de los ríos.

Estás admirado por todo lo que los conquistadores han construido en Britania. Pero te sorprendes aún más cuando por primera vez visitas una ciudad: Calleva. Es una población amurallada en cuyo recinto se levanta un gigantesco arco triunfal y un foro público.

Necesitáis toda una semana para llegar a Londinium, pero el viaje vale la pena. La villa es magnífica, con el foro y los baños públicos, sus templos y basílicas, las cuales se utilizaban como tribunales donde se impartía la ley. Pero también es una urbe cosmopolita: abajo, en los muelles, y en el mercado, descubres a comerciantes y marinos procedentes de todas las tribus conocidas. Te das cuenta de que si bien la mayoría de la gente va vestida con las togas romanas, muchos siguen con los trajes tradicionales de la isla, como el que



tú llevas puesto. Britania no está completamente romanizada.

Ayudas a Lucius y a su padre a instalar los animales en los corrales del mercado, y unos cuantos criados se encargan de vigilarlos.

Pasas la noche en la casa que el tío de Lucius, Silvius Trebonius, posee en la capital. Ese mismo atardecer, durante la cena, le preguntas por Artorius.

—Sólo conozco a un Artorius —dice Silvius Trebonius, mientras toma un bocado de la sabrosa empanada de faisán—, y la mayor parte del tiempo se lo pasa en los baños públicos. ¿Así que es pariente tuyo?

Silvius te dirige una extraña mirada.

—Todavía no lo sé —respondes apresurado.

Piensas que un soldado obligado a luchar contra los bárbaros no perdería el tiempo en las termas. Ese tal Artorius debe de ser muy perezoso, o un fanático de la limpieza...

La conversación gira hacia el tema más general de la seguridad nacional.

—Estoy convencido de que Britania tiene las mejores defensas naturales de Europa —dice Silvius Trebonius—. Excepto por el norte, está completamente rodeada de agua. Y la muralla que el emperador Adriano hizo construir, impedirá que las tribus septentrionales nos importunen al menos durante un par de siglos.

—Sabes perfectamente que los pictos siguen traspasando la muralla de vez en cuando —objeta el padre de Lucius—. Y los romanos cruzan el supuestamente infranqueable mar con bastante facilidad. En esas condiciones, puede lograrlo cualquiera que esté decidido a ello.

—¡No mientras tengamos la fuerza de las legiones del imperio que nos defiendan! —declara exaltado Silvius.

«Desgraciadamente, el tiempo de la seguridad acabará», piensas para tus adentros.

A la mañana siguiente, Lucius y su padre se dirigen hacia el mercado, y Silvius Trebonius te muestra el camino hacia los baños públicos.

—Si nos necesitas, ya sabes dónde encontrarnos —te dice el tío, guiñándote un ojo.

Te diriges hacia el edificio que se encuentra al final del camino y a un guardia de cara regordeta le preguntas dónde puedes hallar a Artorius.

—Dos salas más abajo, tercer cuarto a la izquierda —te informa, sin quitarse de la boca una manzana que está saboreando.

Te alejas cautamente sobre el resbaladizo suelo de baldosas y entras en las termas.

—Estoy buscando a Artorius —expresas inquiriendo a un muchacho enclenque, vestido sólo con un taparrabos.

—¿He oído mencionar mi nombre en vano? —vocifera alguien.

Distingues a un hombre gordo, con una toalla arrollada a su cintura, que sentado al borde de la piscina, con las piernas colgando en el agua, se ha girado hacia ti y te hace señas para que te acerques.

—Sí, yo... ¿Eres tú el Artorius que piensa expulsar de Britania a los bárbaros?

—¿Que si soy qué...? —El hombre grasiento ríe sin muchas ganas—. Gaius —llama al joven debilucho—, ¿has oído eso? Este entrometido intenta averiguar si pretendo echar a los invasores de nuestro territorio.



—La pregunta es: ¿dónde los echaríamos? —dice Gaius, acercándose indeciso.

—¿Qué te parece si los echamos al agua?

—Pues cuanto antes mejor —dice Gaius, al tiempo que con ambas manos te empuja a la piscina.

Por suerte, el agua caliente no es muy profunda. De pronto, se te ocurre pensar que el hecho de permanecer bajo el agua te proporciona una ocasión perfecta para alejarte de esos dos payasos.

Aguantas la respiración y nadas hasta el fondo de la piscina. Tienes que saltar a un momento en que el peligro bárbaro sea más real. El padre de Lucius te ha dicho que en el norte aún hay tribus de sajones que luchan contra los romanos. ¿Te parece interesante ir ahora allí para investigar los alrededores de la muralla de Adriano? ¿O prefieres regresar al siglo V para encontrar a Drusilla después del ataque invasor?

Tus pulmones están a punto de estallar, tienes que decidirte inmediatamente.



**Te diriges hacia el norte.  
Pasa a la página 49.**



**Regresas al siglo V.  
Pasa a la página 61.**



# M

ETES la mano en el zurrón en busca de los terrones de azúcar que has traído. Estás convencido de que el caballo nunca ha probado el azúcar refinado hasta ahora, y no tendrás ninguna dificultad en conseguir que lo coma de tu propia mano.

Echas a correr por el campo detrás del animal que se ha escapado.

—¡Vuelve acá! —grita Hilda, pero tú no le haces caso.

Te detienes a unos cinco pasos del corcel, y le muestras el azúcar mientras cabecea hacia los lados y oyes sus relinchos nerviosos. Con una expresión incrédula reflejada en su rostro, Sigbert se limita a observarte.

—Caballo bueeeno... —le arrullas—. Caballo bueeeno...

Avanzas lentamente, con la mano extendida. El animal husmea en el aire.

Seguidamente aproxima su largo cuello, y sientes el contacto de su blanco hocico sobre tu mano. Mientras come, le sujetas por la brida que pende de sus crines.



—¡De modo que aquí tenemos a un experto domador! —trueno Sigbert, que se acerca a ti y apoya una pesada mano sobre tu hombro.

—Te habrías echado a perder trabajando de porquerizo. Voy a hacer de ti mi nuevo ayudante personal. De ese modo podrás cuidar de mí y de mi briosa caballeriza.

Bueno, la perspectiva es mejor que dormir con los cerdos.

El único problema será que Hilda encuentre más trabajos que Sigbert para ti. Aun así, tu intención es permanecer en este período de la historia hasta averiguar si los sajones saben algo acerca de Artorius.

Desafortunadamente, además de hacerte trabajar duro, Sigbert responde con un gruñido a cada una de tus preguntas. Al fin, cuando llevas al menos una semana con él, te comunica algo:

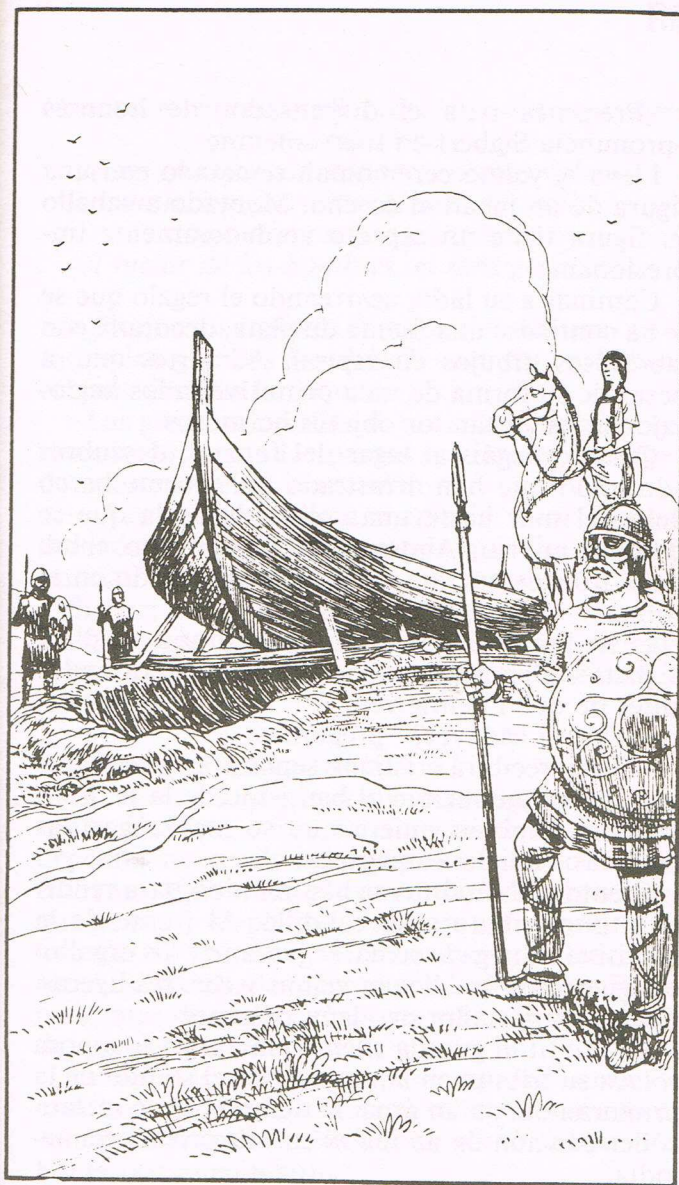
—Nuestro más noble dispensador de honores, el rey Redwald, ha fallecido. En señal de luto por su muerte, nuestro pueblo debe ofrecerle canciones y presentes. Prepárate para el viaje.

—¿Era el rey de tu tribu sajona? —preguntas.

—Ahora somos anglosajones —te corrige Sigbert—. Muchos de los nuestros se han casado con los anglos del norte. Como britón deberías saber que la unión de nuestros pueblos rige los destinos de esta tierra desde hace dos siglos.

Ahora ya sabes que Arturo —o Artorius— no logró expulsar definitivamente a los invasores. Debes de hallarte en el siglo VII.

Por la mañana temprano, acompañado del resto de la servidumbre partes hacia el mar, donde va a celebrarse el funeral. Los caballos van cargados de objetos de valor, todos para el rey muerto.





—Presentes para el dispensador de honores —pronuncia Sigbert en tono solemne.

Lleva el yelmo ceremonial, rematado con una figura de un jabalí al acecho. Montado a caballo su figura tiene un aspecto verdaderamente impresionante.

Caminas a su lado, acarreado el regalo que se te ha confiado: una fuente de plata, decorada con laboriosos dibujos en espiral. Adviertes que, a pesar de su forma de vida primitiva, a los anglosajones les gustan los objetos hermosos.

Cuando llegáis al lugar del funeral, descubres admirado que han arrastrado un enorme barco desde el mar hasta una colina desde la que se domina un río. Ahora se halla apoyado sobre unos troncos encima de un foso excavado en la colina.

—Este barco será la cámara mortuoria —explica Sigbert—. Depositaremos en él nuestras ofrendas antes de que lo entierren.

—¿Con el cadáver? —preguntas.

—El rey recibirá cristiana sepultura, puesto que hace poco que recibió el bautismo de la fe. Pero la reina también quiere que se mantengan las antiguas tradiciones paganas.

Cientos de súbditos se han reunido para rendir el último tributo a su caudillo. Al frente de la comitiva cabalga la reina, seguida por los orgullosos guerreros que llevan yelmo y corazas ligeras. Cada uno portador de algún presente.

La multitud guarda silencio mientras la esposa coloca su tributo en la nave. Oyes el sonido de la primera nota de un arpa, al tiempo que la melancólica canción de un juglar entona una triste melodía:

*Cantamos nuestra aflicción, un lamento para  
nuestro rey:*

*de los que otorgan honores, el más valioso...  
entre los guerreros, el más valiente...  
el que siempre fue para su grey  
el mejor de los hombres, el más generoso...*

—¿Es que los juglares componen canciones para todos los grandes hombres? —susurras a Sigbert cuando finaliza la canción.

—Las grandes hazañas se recuerdan durante generaciones, y son los poetas quienes se encargan de mantener vivo el recuerdo.

—¿Aún retienen en la memoria a un hombre llamado Artorius? —encuentras, por fin, la oportunidad de preguntar.

Sigbert arruga la frente pensativo.

—Una vez escuché ese nombre en una canción... Pero se trataba de un britón vencido por los nuestros.

—Pero...

—¡Silencio! —exige Hilda.

La reina da inicio a un prolongado y grave canto fúnebre, mientras el resto de la comitiva deposita sus regalos en el barco. Cuando te llega el turno, dejas tu fuente junto a los demás recuerdos de oro y de plata. La cámara mortuoria se ha llenado de espadas primorosamente labradas, broches esmaltados, escudos adornados, y finísimas cotas de malla..., las más valiosas posesiones de aquella gente.

Te apartas del barco para regresar entre la multitud. La elegía entonada se ha convertido en un lamento chillón. No logras ver a Sigbert ni a Hilda por ningún sitio.



Nadie se fija en tu presencia. Ahora es el momento de retomar tu misión. Puedes intentar hallar a un poeta anglosajón que sepa en qué época vivió Artorius. O también tienes la posibilidad de retroceder al siglo V y reanudar tu búsqueda a través de esos años.



**Buscas al más importante poeta anglosajón.  
Pasa a la página 72.**



**Retrocedes al siglo V.  
Pasa a la página 68.**



# H

AS regresado a los llanos de Salisbury, diez años después de que los sajones atacaran la villa de Drusilla.

La carretera por la cual transitabas con Lucius hace dos siglos, ahora está agrietada y en un estado ruinoso. Hierbajos y pequeños arbustos crecen entre sus rendijas, y los puentes se han derrumbado sobre los ríos que antiguamente salvaban.

A lo lejos reconoces la villa de Trebonius, donde esperas encontrar a tu amiga Drusilla. A medida que te acercas, puedes ver que un ala de la mansión aún conserva restos del incendio.

Te anuncias con un golpe seco que das a la enorme aldaba de bronce. Todo aparece completamente tranquilo. Aguardas unos instantes, y luego vuelves a llamar.

—Voy... ¡Ya voy! —surge una débil y quejumbrosa voz desde el interior de la casa.

La puerta cruje al abrirse, y un anciano bajito, con el pelo blanco y los ojos acuosos, se te queda mirando.

—¿Qué es lo que quieres? Debes saber que no dispongo de todo el día —dice bruscamente.

—Busco a Drusilla Trebonius —respondes.



—Pues no se encuentra aquí.

—¿Sabe dónde podría dar con ella? —insistes.

—Ha ido con su esposo y su padre a esa especie de asamblea que ha convocado ese loco de Vortigern.

—¿Una asamblea?

—La conferencia de paz entre pictos y sajones, por supuesto. El padre de Drusilla es uno de los jefes de Vortigern, y su esposo es soldado, así que no les quedaba otro remedio. Pero Drusilla tenía que haberse dado cuenta de que es una equivocación. —El anciano meneaba la cabeza—. Cualquier cosa que planee ese caudillo traidor está condenada totalmente al desastre. Fue él quien invitó a los sajones para que vinieran al país, y ahora pretende arreglar su descuido. ¡Pero ya es demasiado tarde!

—¿Sabe usted dónde...? —empiezas a decir, pero el anciano ya ha cerrado la puerta ante tus narices.

Crees que lo mejor será hallar el lugar donde se celebra la conferencia de paz y ver qué es lo que allí sucede.



Pasa a la página 33.



T

E envuelves en la capa de lana a fin de protegerte del viento penetrante y del frío intenso. Alzas la mirada hacia las estrellas, que en la oscuridad de la noche, verdaderamente parecen muy distantes. A lo lejos, en la cima de la colina, resplandece una luz. Si no fuera por ella, pensarías que eres el único ser viviente de Britania en la Edad Media.

Oyes el rumor de unos cascos de caballo al chocar con el duro suelo y te reconforta el sentir que tienes compañía cerca.

—¡Eh, aquí! —gritas moviendo los brazos.

La oscuridad es tan impenetrable que no logras distinguir a los animales hasta que patean el terreno junto a ti.

—¿Qué haces merodeando por los alrededores del castillo de Cadbury? —te interpela una voz incorpórea.

—Yo no estoy merodeando —protestas—. He venido para presentarme a Caius Aurelianus. Quiero unirme a las tropas de Artorius.

Uno de los jinetes desmonta y te sujeta por los hombros.

—Yo soy Caius Aurelianus —te dice—. ¿Qué tipo de servicio puedes ofrecerle a Artorius?

—Puedo encargarme de cualquier caballo, tanto si está domesticado como si no —presumes.



—¿De veras? Bien, ya lo comprobaremos —con-  
testa Caius—. Estamos a punto de emprender una  
nueva campaña, y nuestra caballería va a necesi-  
tar tantas manos como sea posible.

De nuevo sube al caballo y te ordena:

—Monta detrás de mí.

Cabalgas, sujetándote a Caius, por una colina  
empinada y cubierta de árboles. La luz que te  
acompañaba antes con su brillo procede sin lugar  
a dudas del castillo que Caius ha llamado Cad-  
bury.

Sin embargo, a la mañana siguiente, llegas a la  
conclusión de que no es precisamente un castillo  
cuando lo puedes observar a la luz del día. La  
fortaleza de la colina consiste en una larga sala de  
madera, rodeada por cabañas de troncos y algu-  
nas de piedra. La sala de reuniones es más peque-  
ña que los enormes recintos donde los sajones se  
reúnen.

Pero la ciudadela se halla guarecida por una  
serie de defensas y terraplenes que forman círcu-  
los concéntricos cuyo núcleo es la cima, y, ade-  
más, en la entrada hay una garita con una torre  
vigía. Un enemigo nunca podría atacarla por sor-  
presa.

Después de unos cuantos días demostrando  
que sabes efectivamente cómo tratar a los caba-  
llos, Caius te destina a su propia unidad.

—Después de todo, parece que no exagerabas  
acerca de tus habilidades con los animales —te  
dice, con una sonrisa—. Se te acoge de buen grado  
en el ejército de Artorius. Descubrirás que se  
trata de un hombre valiente y amable, y que es el  
único líder con el suficiente carisma para unir a  
las tribus de Britania contra los invasores.

—Sin embargo, puesto que aún no estás acos-  
tumbrado a la vida militar, la elección es tuya en  
tu primera campaña. ¿Quieres venir conmigo a  
luchar contra los bárbaros irlandeses en el oeste,  
o prefieres permanecer en Cadbury con la guar-  
dia? El propio Artorius puede que venga muy  
pronto, si sale victorioso de su actual expedición.

¡Por fin podrás conocer a Artorius! Pero cabe  
la posibilidad de que él no se presente, aunque  
tampoco quieres que Caius se forme la idea equi-  
vocada de que no te interesa participar en un  
auténtico combate.

¿Qué piensas decirle?



**Decides seguir a Caius al oeste.  
Pasa a la página 83.**



**Le informas de que te quedarás  
en Cadbury.  
Pasa a la página 91.**



N

O te quedes embobado y empieza a trabajar! –grita Hilda.

Como no has traído contigo los terrones de azúcar, poco puedes cooperar para ayudar a atrapar al caballo. Abres la puerta de la pocilga y penetras con repugnancia.

Inmediatamente, todos los cerdos se reúnen a tu alrededor, empujándose unos a otros, y empiezan a golpearte con el hocico. El hedor es insoportable.

Retrocedes hasta la valla con la intención de separarte de los animales, pero ellos se muestran más curiosos respecto a ti que tú hacia ellos.

Tras tomar contacto con tu tarea es mejor que vayas a conocer tu nuevo hogar, pues parece que te quedarás aquí, con los puercos, hasta que halles una forma de saltar en el tiempo sin que Hilda o Sigbert se den cuenta. Decides, por lo tanto, inspeccionar tu casa.

Andando de puntillas entre el fango y la paja, rodeas la verja del corral junto a la que se encuentra la cerda Rosie, tumbada sobre un costado. Diminutas crías de color rosado se retuercen junto a ella.

«Bueno, éstos al menos son bastante graciosos», piensas. Alzas una de esas criaturas peladas, y la levantas hasta tenerla enfrente.

–¿Te gustaría llamarte Wilbur? –le preguntas.

El cerdito empieza a dar chillidos, que confías sean de placer.

–¡Eres un irresponsable, criado perezoso! –ruge Hilda a tu lado.

Sorprendido, das media vuelta... a tiempo para ver la curvada cola del último de los animales que se mueve convulsivamente al salir de la pocilga. Te has dejado la puerta abierta, ¡y todos los cerdos se han escapado!

Hilda los sigue a saltitos alrededor del nauseabundo corral mientras con un palo largo los fustiga.

–¡Sal de ahí y ven a ayudarme, granuja!

Devuelves el cachorro a su madre y ayudas a Hilda a recogerlos de nuevo en el corral. Es decir, a todos menos a uno, pues la cerda más gorda se ha escapado al bosque dispuesta a no volver.

–¡Ya te enseñaré yo a ser más cuidadoso con los objetos de valor! –exclama Hilda.

Te agarra de una oreja y te arrastra por toda la aldea hasta la cabaña del herrero.

–Márcame a este esclavo –le ordena al hombre.

Mientras tu dueña te ata las manos al poste que hay en el centro de la cabaña, el herrero calienta al rojo vivo un alambre, con el cual te dejará la señal al quemarte la piel.

Como a ti no te sugestionan la idea de tener un recuerdo para toda la vida de tu estancia con los sajones, en el instante en que el forjador se vuelve de espaldas... ¡saltas la barrera del tiempo!



Pasa a la página 47.



T

TE encuentras al pie de una rústica fortificación de piedra, en la cima de una colina. El tosco terreno que la rodea está lleno de rocas, y tú avanzas sorteándolas hasta la entrada.

Atraviesas el umbral y descienes por un húmedo pasillo de piedra. En la pequeña estancia que hay al final, una mujer cubierta de canas está sentada en un taburete mientras hila.

—¿En qué puedo servirte? —te pregunta.

—Hace tiempo mis padres trabajaron para la familia Trebonius —improvisas—. Venía con la esperanza de averiguar qué ha sido de ella.

—Yo soy Drusilla Trebonius —dice la mujer.

Comprendes que deben de haber pasado casi cuarenta años desde que la dejaste en Stonehenge, y que por ese motivo no te reconoce. Los dedos de Drusilla siguen haciendo girar el hilo en el huso, con un ritmo inmutable.

—Me temo que nos encontrarás muy distintos a como éramos entonces. Tanto mi padre como mi marido fueron asesinados por Hengist en la Gran Masacre, y mi hijo durante las guerras siguientes. Nuestra villa fue saqueada por los sajones, y ahora no es más que una ruina.

—¿Y qué fue de vuestro hermano? —preguntas, acordándote de la angustiada noche en Stonehenge.

—No llegó a sobrevivir al primer ataque de los bárbaros —te informa—. Yo soy la única que vive de mi familia... Yo y mi nieto. Un pariente galés





de mi marido, Ambrosius Aurelianus, ha cuidado de nosotros. Aquí, en Dinas Emrys, estamos a salvo.

Las desgracias narradas por Drusilla y los cuarenta años de guerra continua en Britania te afectan profundamente.

—¿Habrá paz alguna vez en esta tierra? —preguntas.

—Mi nieto piensa que sí. Su primo, un sobrino de Ambrosius, está reuniendo tropas para combatir a los invasores. Mi pequeño podrá hablarte de él. ¡Caius! —llama.

Un joven de pelo rojo, sólo unos años mayor que tú, entra en la estancia. En una mano lleva un arco de caza, y atado a la espalda un rudimentario carcaj con flechas.

—Caius, aquí hay alguien que quiere información sobre tu primo —le comenta Drusilla.

—¿Su nombre no será Artorius, por casualidad? —sueñas a bocajarro, incapaz de contenerte.

—Sí, así se llama —responde Drusilla, con mirada abstraída—. Es curioso, pero alguien me preguntó por un Artorius cuando yo era más joven... Me dijo que expulsaría de Britania a todos los bárbaros. Debía de ser capaz de predecir el futuro, pues nadie había oído hablar de él por entonces...

—Ha prometido pacificar el país —explica Caius, excitado—. Está reuniendo un ejército de jóvenes soldados. ¡Cuando sea lo bastante mayor, me uniré a él!

—Eso no ocurrirá hasta dentro de unos cuantos años —interviene Drusilla—. Me estremezco ante la idea de ver cómo el último de mi familia se marcha también a la guerra. Sólo confío en que,

por fin, tengamos un líder por el cual merezca la pena luchar... y morir.

Drusilla saca un pequeño cuchillo de una bolsa enlazada en su muñeca, y con un gesto decidido divide el hilo en dos.

—Ahora, jovencitos, es mejor que me dejéis sola —dice, con una inclinación de cabeza.

Le devuelves el saludo y sigues a Casius fuera de la estancia.

—A mí también me gustaría unirme a ese Artorius —le confías al joven.

—Aún tendrás que esperar unos años, igual que yo —dice riendo—. Ahora tengo que ir a cazar. ¡Quizá nos veamos en alguna batalla!

Te saluda con la mano y luego se aleja, canturreando por lo bajo.

Ahora comprendes por qué es tan importante tener a un jefe como Artorius en el siglo V. Generaciones de britones han crecido sin conocer otra cosa que la lucha.

Pero, ¿es ese hombre al que estás buscando? Quizás avanzando en el futuro logres averiguarlo.



**Encuentras a Arturo antes de que se convierta en rey. Pasa a la página 88.**

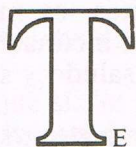


**Localizas a Arturo cuando ya ha sido proclamado rey, rodeado por los caballeros de la Tabla Redonda. Pasa a la página 74.**



**Te topas con Caius después de haberse unido al ejército de Artorius. Pasa a la página 63.**





TE hallas en el año 680, cerca de un muro alto que se eleva en medio de un extenso prado. Las vacas pastan la hierba satisfechas.

Al otro lado de la tapia se oye el son de un arpa, y luego una voz que entona una canción. Debe de tratarse del juglar que buscas.

Trepas a un árbol frutal que hay cerca de la pared y observas el jardín que aparece allí abajo, tras ella. El poeta, vestido con el tosco hábito de un monje, eleva los ojos hacia el cielo mientras interpreta:

*Alabemos ahora al guardián del cielo,  
al creador en su majestad y sabiduría,  
al vigilante del mundo, hacedor de maravillas.  
Al Dios de gloria sempiterna,  
quien procuró a la humanidad  
el cielo como techo,  
e hizo de la Tierra su mansión.*

Los otros monjes se detienen en su labor de jardinería y contemplan con deleite al que canta.

—Caedmon ha recibido un gran don de Dios  
—susurra uno de los frailes a otro cuando se extingue la canción.

Con cuidado, descienes del árbol. No hay duda de que el más delicado de los trovadores anglosajones compone obras religiosas y no canciones de gesta, por lo tanto, no podrá darte mucha información del legendario soldado britón.

Ha llegado el momento de que retrocedas al siglo V, pues aún tienes intención de descubrir lo que fue de Drusilla tras la masacre.



**Pasa a la página 68.**





E

L rey Arturo te mira atentamente desde su trono, en el centro de la gran mesa redonda. El rostro forma parte de una pintura, y la mesa está colgada de una pared en una sala medieval.

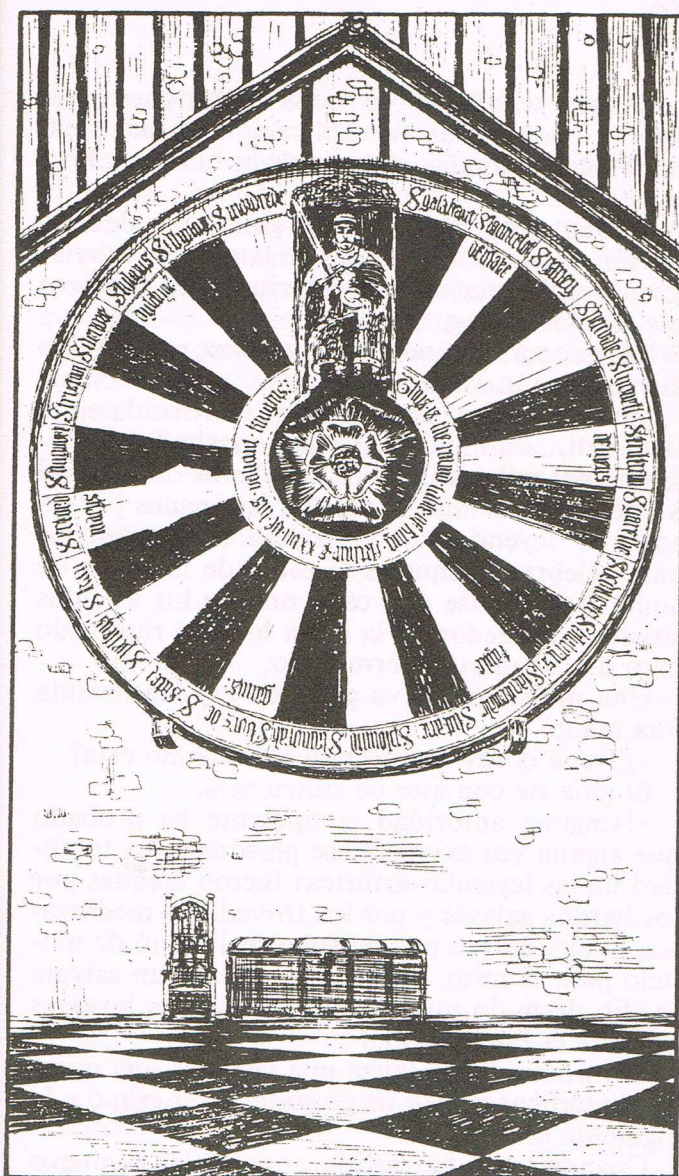
Retrocedes unos pasos para disfrutar de una perspectiva mejor. Luego, oyes ruido de gente que se acerca.

—Ahora les mostraré el mayor tesoro de la colección del castillo de Winchester —explica una voz.

Un guía uniformado entra en el salón, seguido por un grupo de turistas ensimismados. Todos van vestidos con pantalón corto y camiseta: debes de haber avanzado al siglo XX.

—Esta mesa fue encargada por... —prosigue el hombre, pero al verte se interrumpe—. Así que los conservadores del museo han decidido que esta etapa se merece un narrador especial... —te dice con acritud—. Incluso han encontrado un disfraz para ti... Aunque tiene más concordancia con el traje de un campesino que con el de alguien de noble cuna. En fin, ¿qué deseas explicarnos sobre el rey Arturo y su Tabla Redonda?

El bigote del comentador se estremece de indignación. Parece que cree que intentas quitarle su empleo. Se muestra tan beligerante, que decides aceptar su pregunta como si fuera un desafío.





—Arturo reinaba sobre todos los britones en el siglo V —comienzas tu explicación—. Construyó esa Tabla Redonda... Quiero decir que se la hizo construir...

—Detente —te interrumpe el guía—. Esa demostración recuerda a las clases de la escuela. Obviamente, nadie considera necesario que te entretengas con los prolegómenos.

Devuelto a su papel de «cicerone», se dirige de nuevo a los turistas:

—Para empezar, esta mesa fue construida en el siglo XIII, «imitando» a la legendaria Tabla Redonda del rey Arturo. Los caballeros de la Edad Media, y sus damas, se sentían fascinados por las antiguas leyendas, y utilizaban este escenario para celebrar banquetes al estilo de la época de aquel rey. Fíjense que cada uno de los asientos situados alrededor de la mesa ha sido reservado para un caballero determinado.

Una mujer que lleva gafas de concha levanta una mano.

—¿Tenía el rey Arturo una mesa como ésta?

El guía ríe con aire de suficiencia.

—Ninguna autoridad competente ha probado que alguna vez existiera ese personaje. La totalidad de las leyendas artúricas fueron creadas por los bardos galeses y por los trovadores medievales. Si alguna vez una persona real sirvió de modelo para el mito, probablemente fue un salvaje medio desnudo que merodeaba por los bosques durante la Edad Media.

El informador te lanza una vez más una mirada de indignación, y luego conduce al grupo a la siguiente sala.

Cuando todos han salido, contemplas de nuevo

la mesa e intentas descifrar los nombres que aparecen escritos a su alrededor.

—Lancelot du Lac —lees en voz alta—, Gawaine, Mordred, Galahad... y el rey Arturo.

Sin duda el mítico monarca ha hecho perdurar su aura en la imaginación popular durante siglos, pero a mucha gente aún le resulta difícil aceptar que realmente existió. Sabes perfectamente que el guía se equivoca totalmente al representar al auténtico Arturo como un salvaje..., pero, ¿cuál era realmente su imagen?

Ahora deduces que tu última esperanza es encontrar a Artorius, no a Arturo. Para ello, retrocede al siglo V y busca a Caius, quien podrá conducirte hacia tu objetivo.



Pasa a la página 63.





**A**ÚN sigues debajo de una mesa! Aterrado, te preguntas qué es lo que lo habrá echado todo a perder.

Aguardas oculto hasta que el largo brazo de un sajón aparece allí abajo y te saca fuera. Luego percibes que te hallas rodeado de piernas desnudas, encintadas tan sólo desde la rodilla hasta el tobillo.

No hay duda de que se trata de las extremidades de los invasores, pero, en este momento, las voces que llegan desde arriba entonan una canción:

*En las salas de brillante aguamiel,  
hogar de los guerreros,  
en honor a nuestro señor,  
dispensador de honores,  
beberemos.*

Ésos no parecen hombres que acaban de exterminar a cientos de sorprendidos britones. Debes de haberte confundido de época.

Entonces, una de las piernas sujetas con cintas se levanta y... ¡te da un puntapié!

—¡Hay! —gritas.

—Nunca he oído que un perro ladre con tal fuerza —brama alguien—. ¿De qué raza es?

Arrastran el banco hacia atrás, y te sacan de debajo de la mesa.

—Me parece que se trata de un cachorro britón, Sigbert —dice el hombre de aspecto feroz, con largas trenzas rubias, que te sujeta fuerte por el pescuezo.

—¿Qué crees que hacía este chico debajo de la mesa, Ceolwulf? —pregunta Sigbert, vociferando aún más que su compañero.

—Espíaba —contesta Ceolwulf—. Opino que ese mequetrefe merece la suerte reservada a todos los espías.

¡Con la mano que le queda libre, saca el espadón que lleva en la cintura y lo dirige hacia tu garganta!

—Detén esa mano —dice Sigbert—. Éste parece demasiado joven para ser un traidor... ¡Aunque no demasiado para ser un esclavo! ¿Para qué despreciar un trabajador extra?

—Bien... —reflexiona Ceolwulf.

Los dos hombres empiezan a discutir acerca de tu destino y, como, según parece, no puedes dar tu opinión sobre el asunto, procuras distraerte mirando a tu alrededor. Te encuentras en una sala de vigas altas del mismo tipo que hallaste antes, aunque en ésta cuelgan ricos tapices y está adoquinada con piedras. Todos los guerreros que se sientan a las largas mesas son sajones.

—De acuerdo —concluye Ceolwulf—. El cachorro puede ser tuyo... a cambio de uno de los cochinitos que acaba de tener tu cerda.

—Es un buen cambio —dice Sigbert.

Ceolwulf te deja libre, y Sigbert coloca su pesada mano sobre tu hombro.

—En marcha.

Te empuja para que camines delante de él, y salís de la gran estancia al patio abierto que le da



entrada. El gran edificio comunitario se halla rodeado de algunas chozas de madera y paja, pequeñas y de aspecto primitivo. Se trata de una aldea sajona.

De una de las cabañas sale una mujerona cubierta de suciedad, y con el rostro redondo y colorado.

—¡Hilda! —ruge Sigbert—. Te he traído un nuevo esclavo.

La mujer te estudia con ojo crítico. Te pellizca los músculos de los brazos y te abre la boca para examinarte los dientes, como si lo hiciera con un caballo en la plaza de subastas.

—Éste servirá —dice finalmente—. Necesitamos un nuevo porquero ahora que Rosie ha criado. Vamos, sígueme.

Hilda tira de ti hacia la parte trasera de la cabaña, mientras Sigbert desaparece en dirección contraria.

—Aquí tienes tu nuevo hogar —te indica Hilda, apoyando sus gruesos brazos en la verja que rodea un corral lleno de cerdos—. Aquí es donde vas a comer, dormir y vivir de ahora en adelante. Todos formaréis una sola familia, numerosa y feliz —comenta, ofreciéndote una sonrisa diabólica que descubre un boquete que revela la ausencia de los dos dientes delanteros.

Desolado, observas la inmunda pocilga. Los cerdos parecen bastante satisfechos revolcándose en aquel mar de lodo. Pero a ti no te seduce la idea de ponerte al alcance de la pezuña de una de aquellas criaturas, y mucho menos de dormir con ellas. Sientes que te recorre un estremecimiento de repugnancia.

—Aquella cerda de allí se llama Rosie. —Hilda





señala a una enorme puerca que está tumbada sobre un costado, rodeada por una manada de sonrosados cochinitos—. El día que le ocurra algo a uno de los pequeños, será el último de tu vida. Y aquello —señala hacia un recipiente de hierro situado junto al corral— es el cubo del estiércol. Debes llenarlo...

—¡Niiigh!

Las explicaciones de Hilda se ven interrumpidas por un fuerte relincho y una maldición. Un caballo aparece al galope por la esquina, y, tras él, Sigbert, aullando de rabia. El animal huye con trote lento hacia el campo que se extiende al frente, y allí se detiene. Pero, cada vez que Sigbert se aproxima, el inquieto corcel retrocede y se aleja con pasos ligeros.

Durante tu estancia en la villa de Lucius has aprendido muchas cosas acerca de cómo calmar a los caballos. Si logras atrapar a éste, conseguirías hacer fracasar tu ocupación de porquerizo.

Necesitas algo para atraer la atención del animal. Si llevas azúcar contigo, podrás acercarte y sujetarlo.



**Has traído azúcar.  
Pasa a la página 55.**



**No has traído azúcar.  
Pasa a la página 66.**



AS frías olas del mar de Irlanda rompen con fuerza contra la rocosa playa al oeste de Britania. En plena noche, con Caius y el resto de sus tropas, aguardas bajo la luz de la luna la llegada de los irlandeses.

—Nuestros invasores confían en la sorpresa, así que vamos a ser nosotros los inesperados —informa Caius a su gente—. Llegarán con sus pequeñas embarcaciones de madera cubiertas de pieles, y algunos de vosotros os disfrazaréis de campesinos a fin de atraer su atención y hacer que se internen en el bosque. Otro grupo permanecerá al acecho. Mientras tanto, el resto de nosotros incendiaremos sus naves y luego nos acercaremos por detrás para rodearles.

Tú serás uno de los señuelos, y entre la arboleda te prepararán un caballo para conducirte a la retaguardia.

Por el alborotado mar comienzan a aparecer los enemigos. Cuando se acercan adviertes que son hombres de aspecto terrible, con el cabello largo, flotando a merced del impulso del viento. Sin embargo, sus toscas lanzas y las mazas no parecen una gran amenaza frente a los arcos y las flechas de los britones.

—¡Yauuuu!

El jefe de los adversarios ha descubierto el grupo de soldados disfrazados, y anuncia vuestra presencia con un fuerte resoplido de su trompeta.

—¡Allí están!





Giras en redondo y escapas con los demás. Corres sin parar, sobre las piedras, bajo los arbustos, a través de los arroyos. A punto de caer agotado, vuelves la cabeza y descubres que un irlandés se encuentra muy cerca detrás de ti.

¡Allí está tu caballo! Intentas hacer un último esfuerzo, pero el animal también debe de haberse asustado, pues lanza un relincho de pánico, rompe la soga, y luego huye galopando hacia el interior del bosque.

Estás demasiado agotado para continuar, así que te deslizas en una hondonada y... ¡saltas en el tiempo!



Vas al norte.  
Pasa a la página 94.



Te diriges hacia el sur.  
Pasa a la página 116.



**D**E un tirón abres el zurrón y buscas tus cerillas. Sí, aún siguen ahí..., y todavía están secas.

Ahora hay que buscar algo que arda. Metes la mano debajo de una pila de ramas y escoges las que han quedado a salvo de la tormenta. Seguidamente prendes fuego a las más delgadas.

Ahora los ojos rojos parecen más brillantes todavía. Arrastrándose, cada vez más cerca, los lobos se aproximan listos para atrapar su presa.

Con manos temblorosas, utilizas las ramas más pequeñas para encender una más grande. Sostienes la antorcha llameante y, con lentitud, trazas círculos a tu alrededor.

Por el rabillo del ojo percibes que un lobo se dispone a saltar... ¡y se abalanza sobre ti! Con tu improvisada arma le golpeas en pleno rostro, y el animal huye lanzando un aullido. Otro intenta también alcanzarte, pero le chamuscas el pelaje.

Segundos más tarde, las pupilas han desaparecido. Bien, las fieras deben de haberse resignado.

Ya has tenido suficiente acción en el helado norte, así que resuelves buscar a Artorius en el sur de Britania.



Pasa a la página 116.







**E**N guardia!

Te encuentras en un castillo con torreones de piedra, contemplando un combate de esgrima entre dos muchachos elegantemente vestidos. Se hallan tan inmersos en sus ejercicios, casi acrobáticos, que no se percatan de tu presencia hasta que... ¡se acercan tanto que de improviso te ves en medio de los dos!

—¡En guardia, estúpido! —grita el más joven.

Dirige su espada hacia ti, que retrocedes hasta que tu espalda choca contra el muro del castillo... ¡con una afilada hoja apuntándote al corazón!

—Basta, Enrique —ordena el muchacho mayor, que, de una estocada, le arrebató el arma y la envía rodando al otro lado del patio—. No es más que un pobre plebeyo.

—Este infeliz criado ha interrumpido el deporte real, y es necesario castigarlo —replica Enrique con rabia—. Cuando seas rey, Arturo, ¿vas a ser tan tonto como para compadecerte de todos tus vasallos?

—Sí, si merecen mi gracia —replica el heredero del trono.

—Me despreciaría a mí mismo si fuera tan débil como eres tú —comenta Enrique, escupiendo las palabras.





—Entonces será una suerte para Inglaterra que nunca exista un Enrique VIII —replica el príncipe Arturo.

Todavía en plena discusión, los dos abandonan el patio. Ya se han olvidado de ti.

No te sorprende que el castillo sea tan grande, ni las ropas de los dos muchachos tan espléndidas. Has avanzado demasiado en el tiempo: estás en el siglo XV, cuando Enrique VIII de Inglaterra todavía no ceñía la corona. Su hermano mayor, Arturo, no vivirá lo suficiente para convertirse en rey.

Éste no es el personaje al que buscas. Quizá debieras intentar encontrarle junto a sus caballeros de la Tabla Redonda. O tal vez un Caius ya mayor pueda conducirte hasta él.



**Buscas a Arturo entre sus paladines.  
Pasa a la página 74.**



**Tropiezas con Caius cuando ya es adulto.  
Pasa a la página 63.**



**M**

E gustaría esperar aquí a Artorius —le dices a Caius.

Él se despide con una breve inclinación de cabeza y sale para reunirse con sus tropas. Confías en haber tomado la decisión correcta.

Después de que los soldados se han marchado, no sabes qué hacer para ocupar el tiempo mientras aguardas. Primero cepillas los caballos que han quedado, luego limpias los establos a la perfección. Luchar contra los irlandeses quizá no sea más divertido, ¡pero no hay duda de que será muchísimo menos repugnante!

Finalmente, subes a la torre vigía y, de mal humor, oteas el horizonte por si aparece Artorius. Pero las horas se desgranán interminablemente...

—¡Un mensajero! —exclama un guardia, mirándote.

En efecto, en la llanura a tus pies puedes ver una silueta que avanza como si fuera una hormiga. Tarda un par de horas en llegar.



—¡Los pictos han vuelto a traspasar la muralla de Adriano! —anuncia al cruzar la entrada al galope—. ¡Y los sajones avanzan por el sur!

La ociosidad se ha terminado. Ha llegado el momento de ponerse en marcha.

Bajas rápidamente de tu puesto de observación por la escalera de mano y, en los establos, buscas uno de los compartimientos vacíos. ¿Adónde prefieres ir?



**Te reúnes con las tropas de Caius en el oeste.  
Pasa a la página 83.**



**Te unes al ejército del norte en la muralla de Adriano.  
Pasa a la página 94.**



**Te decides por las tropas del sur.  
Pasa a la página 116.**



**D**IABLOS! Has olvidado traer cerillas, así que ahora no dispones de ninguna protección contra los lobos, cuyos ojos enrojecidos se tornan cada vez más brillantes. Furtivamente, las fieras siguen arrastrándose hacia ti.

Ahora puedes distinguirlos bien: negras formas que se destacan sobre la blancura de la nieve. Sus mandíbulas babeantes permanecen abiertas, preparados para el ataque. Aproximadamente debe de haber unos diez...

¡Y uno de ellos está listo para saltar sobre ti!  
¡Esfúmate a cualquier parte! ¡Rápido!



**Pasa a la página 74.**





L

A nieve forma remolinos a tu alrededor, golpea tu cara y ciega tus ojos. Te dirigías hacia el norte para unirme a las tropas de los britones que luchan contra los pictos. Pero lo único que has encontrado es una tormenta de nieve. ¿Dónde están los soldados?

Golpeas con los pies en el suelo para mantenerlos calientes cuando divisas dos confusas siluetas en medio de aquella blancura.

—¡Aquí! —gritas, agitando los brazos.

Las dos figuras se aproximan. De cerca, ya puedes distinguir que se cubren únicamente con pieles, y que sus brazos y piernas desnudas asoman por debajo. Además... —tienes que hacer pantalla con ambas manos para ver con más claridad—, ¡van tatuados! ¡Te has trasladado al territorio de los pictos!

Al mismo tiempo que tú, los dos hombres empiezan a sortear las pequeñas montañas néveas acumuladas en los ventisqueros. Pero a ti se te ocurre una idea mejor: si logras hacerte tan blanco como el paisaje, jamás podrán encontrarte.

Te zambulles en el interior de una de esas dunas albas. Con las manos haces un poco de espacio para poder mover la cabeza, y con un brazo horadas la escarcha hasta que consigues hacer un agujero para respirar.





Ahora ya te has camuflado..., y casi te encuentras cómodo. Embutido dentro de la nieve estás más caliente de lo que seguramente estarías encima de ella. Poco a poco, te quedas dormido.

Al despertar, tienes la sensación de haber permanecido dentro de tu iglú provisional durante horas. Será mejor que vayas en busca de los britones, si no quieres morir congelado.

Sales apresuradamente de tu refugio. La tormenta ha cesado, pero ya anochece. Temblando, te preguntas adónde encaminar tus pasos.

Entonces los descubres: pequeños puntos de luz en la creciente oscuridad. Parecen demasiado pequeños para ser las hogueras de un campamento. Y, por otro lado, parecen agrupados de dos en dos.

Un aullido que hiela tu sangre atraviesa la noche. Formando eco, le siguen muchos más.

¡Estás rodeado por los lobos!

El fuego asusta a los animales salvajes. ¿Has traído cerillas contigo?



**Si has traído cerillas,  
pasa a la página 86.**



**Si no las has traído,  
pasa a la página 93.**



**E**

N todas las averiguaciones sobre la época del rey Arturo no hay nada tan rodeado de misterio como las excavaciones halladas en Glastonbury pertenecientes al siglo XII —explica una mujer.

Te hallas en la parte posterior de una enorme aula, y la profesora habla con expresión seria a una clase llena de estudiantes.

—En un principio los eruditos se inclinaban a tildar de fraude el supuesto descubrimiento de los restos del rey Arturo —prosigue la profesora—. Después de todo, la abadía de Glastonbury había sufrido un incendio, y los monjes necesitaban dinero para reconstruirla. Pero investigaciones realizadas en el siglo XX prueban que había una tumba en el lugar indicado por los monjes, y que ésta era muy antigua, incluso ya en el siglo XII. Desgraciadamente, más tarde se perdería su rastro.

Un estudiante levanta la mano:

—¿Y qué fue de la cruz de hierro? —pregunta.

—Es otro misterio —contesta la mujer—. Pero, antes de que la cruz también se perdiera, alguien hizo una copia. Los eruditos han podido demostrar que la inscripción en latín que aparecía en la joya estaba grabada en un estilo que data del siglo VI o VII, pero no del siglo XI.



»Sin embargo, a pesar de que la tumba no fuera del todo un engaño, aún no se han podido recopilar pruebas de que aquellos residuos pertenecieran al rey Arturo.

De modo que nadie sabe quién estaba enterrado en la tumba que viste excavar en Glastonbury, piensas al abandonar el aula. Quizá sea mejor retroceder a aquel lugar, poco después de que hirieran a Artorius, y averiguarlo tú mismo.



**Pasa a la página 123.**



**A**VANZAS por una región muy pantanosa. A cada paso que das, los pies se te hunden cada vez más en el barro. A poca distancia de donde te hallas, una pintoresca cabaña con techo de paja deja escapar una columna de humo a través de la chimenea. Supones que debe estar cimentada sobre un terreno más sólido, así que decides que es mejor dirigirte hacia allí.

De repente oyes el resonar de unos cascos de caballo. Un grupo de guerreros de aspecto terrible, con afilados cuernos incrustados a cada lado del casco, cabalgan hacia la entrada de la choza.

Te ocultas entre la maleza, y no te atreves a mover ni un músculo por temor a que te descubran. ¿Quiénes son aquellos salvajes? No se parecen a ninguno de los invasores que has visto en la época de Artorius.

Los intrusos irrumpen en la cabaña y arrastran a una pobre campesina al exterior. Antes de que la mujer tenga alguna oportunidad de escapar, ellos la agarran por la garganta. No logras escuchar lo que dicen, pero da la impresión de que intentan sacarle alguna información. Finalmente, la empujan a un lado y cae al suelo, inconsciente.

Los asaltantes, inmediatamente, prenden fuego



a la cabaña, para, acto seguido, saltar sobre los caballos y alejarse al galope.

Mientras reflexionas acerca de si será lo bastante seguro acercarte, percibes que algo se mueve detrás de ti.

—¡Chit!

Al girarte observas que un extraño ser se alza de en medio de las aguas del pantano. Su aspecto recuerda a una especie de monstruo marino, que chorrea hierbajos y lodo.

—¿Se han marchado los vikingos? —pregunta el espantoso ser con un susurro.

En realidad, no es más que un hombre corrientte, aunque algo empapado.

Así que esos hombres de aspecto feroz eran vikingos —reflexionas, comprendiendo que rondas el año 850—. Y, por lo visto, iban en busca de este hombre...

—Sí —respondes—. ¿Dónde os ocultabais? No he notado vuestra presencia antes.

—Estaba debajo del agua, y respiraba a través de esta caña —sonríe mientras te enseña un junco delgado, como una tubería—. Un viejo truco de la infancia.

Con paso torpe, se aproxima a través del pantano y continúa hablando:

—Pero la edad de los juegos ya se ha terminado. Ahora necesito un camuflaje más duradero. Debo ocultarme en el campo hasta que haya logrado reunir a todo mi ejército. Desde que los vikingos desembarcaron en Inglaterra con sus barcos en forma de dragón, han sembrado muerte y destrucción por todas partes. Pienso detenerles, pero necesito un poco de tiempo.

Observas al fugitivo más de cerca. Debajo de la





suciedad, las ropas de ese hombre educado y de pelo rubio lucen con brillantes colores y ribetes de oro. Tiene que ser un noble, y, por lo tanto, ha de ser penoso para él ocultarse entre los campesinos.

Entonces se te ocurre una idea. Estás ya a punto de finalizar tu misión..., y ese joven acorralado necesita el manto más que tú.

—Tomad, ponéoslo —le dices, desabrochándote la aguja—. Esto os proporcionará un disfraz perfecto.

—Pero..., no puedo permitir que te hieles en el invierno que se avecina —protesta el joven.

—En casa tengo otro —mientes.

—En tal caso, acepto gustoso tu presente —dice grandilocuientemente, cogiéndote el manto—. Acabas de salvar al rey Alfredo, y quizás a toda Inglaterra, de las garras de los implacables vikingos. Gracias a jóvenes tan serviciales y fieles como tú no me han hecho prisionero todavía los salvajes enemigos y puedo luchar para que el país se vea libre de su asedio. Recibe la gratitud más sincera de tu rey.

El monarca se coloca la capa sobre la espalda, te dedica una breve inclinación de cabeza y se aleja en dirección a la cabaña llameante.

¡El rey Alfredo el Grande! ¡En ningún momento habías imaginado encontrar a un rey ocultándose en un pantano! Confías en que consiga su propósito de alejar de Inglaterra a los vikingos.

Pero, tristemente, adviertes que cuatrocientos años después de la muerte de Artorius, el país aún sigue expuesto a los ataques procedentes del mar. La paz en Britania ha tenido una existencia precaria durante siglos.

¿Quieres avanzar hacia el futuro para averiguar si la isla ha de sufrir aún otras invasiones, o prefieres retroceder al último año del liderazgo de Artorius? Sientes curiosidad por descubrir el motivo de que la leyenda de Arturo haya perdurado durante tanto tiempo.



**Salta hacia el futuro.  
Pasa a la página 113.**



**Retrocede para encontrar a Artorius.  
Pasa a la página 118.**





E

l ejército se atrincheró y aguarda a que las tropas de Cerdic ataquen. Durante la larga noche, la niebla ha descendido colina abajo, cubre la llanura y los valles, se instala, como un manto, sobre el campamento de Artorius. Desde tu posición, en el cercado de los caballos, ya no puedes ver el monte Badon. Apenas logras distinguir tu mano a un palmo de la cara.

A poca distancia, el débil resplandor anaranjado del fuego de la acampada te revela que Artorius también está despierto en esa noche interminable. Su sombra pasea arriba y abajo frente a las llamas, impaciente ante la llegada de los sajones.

—¡Chiss!

Alguien ha surgido tan repentinamente de entre la oscura bruma, que sientes cómo el corazón te da un salto.

—¡Artorios necesita su caballo! ¡Date prisa!

Rápidamente ensillas el gran corcel blanco del rey y lo sacas del palenque. Artorius está conferenciando con Caius cuando se lo entregas.

—El vigilante acaba de descubrir a la chusma de Cerdic a unas cinco millas de aquí —le comunica Artorius—. Avanzan tan sigilosamente como pueden hacerlo los bárbaros. No hay duda de que pretenden sorprendernos amparándose en la niebla. Pero les estaremos esperando. —En su voz resuena la dureza del hierro.

—Alertaré a las tropas —anuncia Caius.

—Y yo animaré personalmente a los jefes de las tribus —responde Artorius—. Sígueme con el caballo —te dice—. Quiero tenerlo a punto cuando comience el ataque.

Sujetando al inquieto animal por la brida, sigues al rey de caudillo en caudillo. Desde los jinetes rapados de la región central a la barbada infantería de Gales, todos escuchan respetuosamente a Artorius. Ahora que por vez primera has podido ver juntas a todas las tribus de Britania, observas la gran diferencia que existe entre ellas.

Pero el líder halla para todos las más inspiradas frases:

—Luchad para que podamos alejar la amenaza enemiga. Combatid, no para los catuvellauni, ni para los trinovantes, ni para los iceni, sino para Britania..., para toda Britania, ¡y venceremos!

—¡Por Britania! —repiten los caudillos.

Artorius incluso se entretiene para elevar tu ánimo.

—¿Es ésta tu primera batalla? —te pregunta.

—Sí, en efecto —respondes.

—Debes mantenerte firme, como un fiel soldado —te aconseja—. Haré de ti mi portaestandarte. Lo único que te encargo es permanecer a mi lado..., y lejos de los sajones. ¿Crees que podrás?

—Sí, señor —afirmas excitado.

Ahora tienes la oportunidad de comprobar cómo lucha este Artorius.

Mucho antes de que aparezcan los bárbaros, la caballería de Britania se encuentra ya formada. Tu puesto está en la vanguardia, junto a Artorius, y, al igual que los demás, intentas penetrar la densa niebla.



Justo cuando rompe el alba, distingues las primeras siluetas borrosas de la avanzadilla sajona.

—¡A la carga! —ruge Artorius.

Los caballos se internan con estruendo en la colina, y corres para no quedarte atrás. Al principio no logras ver nada entre el polvo y el caos. Luego disciernes a Artorius sobre su briosa montura, guiando a sus hombres entre las filas del enemigo. Su espada parece un molinete junto a él, abriendo un sendero entre los soldados que van a pie. Le sigues en su avance.

—¡Arrrgggg!

Con un horrendo alarido, un rudo sajón se dirige hacia ti empuñando su hacha de guerra. Con el estandarte le propinas un golpe tremendo que le envía por los aires.

Entonces, horrorizado, adviertes algo: ¡en vez de intentar desmontar a los soldados, el enemigo ataca a los animales! Cortan los tendones de sus patas traseras, ¡los desjarretan para que queden cojos!

Te avalanzas contra el primer sajón que observas practicando tal salvajada, y con un topetazo de tu estandarte le quitas la espada de la mano.

¡A continuación, descubres a otro que se desliza por detrás del corcel de Artorius!

—¡Cuidado! —gritas, intentando colocarte de manera que puedas arremeter con fuerza contra la espada del traidor.

El rey te ha escuchado y, dando un rápido giro a su caballo, clava su espada en el corazón del adversario.

—Gracias, mi joven amigo —te grita elevando la voz sobre el tumulto.

Tras el duro combate, los sajones no consiguen





superar al ejército de los britones. Sin la ventaja de la sorpresa, han sucumbido bajo la carga de la disciplinada caballería y de las entrenadas tropas de Artorius. Éste ha ganado la batalla..., y las huestes de Cerdic se retiran una vez más a la pequeña zona del sur de Britania donde han implantado su hogar.

Has podido ver cómo el legendario rey conseguía la cooperación de todas las tribus de Britania y las unía con un fin común: ganar la batalla del monte Badon y forzar la fuga del principal enemigo del país.

Pero no logras evitar preguntarte si la paz será duradera. Podrás averiguarlo si te trasladas veinte años en el futuro.



Pasa a la página 114.



**E**L oscuro boquete

que se abre a tus pies tiene como mínimo unos tres metros de diámetro y quién sabe cuántos de profundidad. Te asomas para intentar ver en su interior.

—¡Toma! —grita uno de los monjes que excavan en el fondo.

Un objeto confuso y blanco es lanzado desde la hondonada, y tú alargas las manos para asirlo: ¡es un cráneo humano!

Asustado, lo dejas caer. Algunas personas que hay a tu alrededor se echan a reír, y tú sonríes tímidamente.

Estás en 1191, y observas cómo excavan una tumba en el antiguo cementerio de la abadía de Glastonbury. Monjes curiosos y nobles ricamente ataviados esperan ociosos la revelación del descubrimiento. Frente a ti se eleva la gran colina de Glastonbury Tor.

—Deja de hacer tonterías y siga cavando, hermano William.

—Ya hemos bajado ocho pies y no hemos encontrado más que huesos de plebeyos, abad —se lamenta el clérigo que te ha lanzado el cráneo.



—Estamos buscando una tumba antigua —replíca su superior—. Hay que profundizar más.

El hermano William le da un nuevo empujón a la pala, aunque sin ánimo.

¡De pronto, notas que la herramienta choca con algo sólido!

En pocos minutos, los monjes han dejado al descubierto una losa de piedra, y bajo la losa aparece una pesada cruz, que los religiosos entregan al abad.

—«Aquí yace enterrado el célebre rey Arturo, en la isla de Avalon» —lee el abad en voz alta la inscripción en latín que aparece grabada en la cruz—. Sigán excavando, hermanos.

Finalmente, a casi tres metros de profundidad, desentierran un gran ataúd hecho con troncos de madera huecos. Colocan poleas debajo del mismo, y lentamente lo izan al nivel del suelo.

Fascinado, observas cómo fuerzan la tapa con una palanca y, en su interior, aparece el esqueleto de un hombre muy alto, junto a unos cuantos huesos más pequeños y un mechón de cabellos dorados.

—¡El rey Arturo y la reina Ginebra! —exclama el abad—. ¡Hemos demostrado que es en Glastonbury donde reposa eternamente el monarca más famoso de Britania!

Te apartas del ataúd mientras el resto del grupo se acerca a curiosear.

—Esto no constituye prueba alguna —oyes que murmura para sí uno de los nobles—. Todo lo que se ha demostrado es que los monjes saben cómo representar un falso descubrimiento.

¿Se trata realmente de los huesos del rey Arturo, o el caballero tiene razón? Puedes regresar





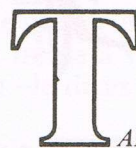
al siglo XX y averiguar la conclusión de un moderno erudito acerca de este descubrimiento medieval. O puedes retroceder al momento en que han herido a Artorius en la batalla de Camlann, en Glastonbury.



**Avanzas al siglo XX.  
Pasa a la página 97.**



**Retrocedes al siglo V.  
Pasa a la página 123.**



**T**AN, tan! –repican las campanas de la torre de la catedral de Londres.

Es el día de Navidad de 1066. Estiras el cuello para atisbar sobre las cabezas de la multitud.

–¡Ahí viene! –vocifera la mujer que está a tu lado–. ¡Guillermo el Conquistador ha venido a reclamar el trono de Inglaterra!

–Mejor habría hecho quedándose en Normandía –refunfuña otro hombre

–Ya hemos tenido suficientes invasiones de otros pueblos –añade otra persona.

El cortejo pasa frente a ti. Un hombre de porte altivo, vestido con armadura y largo manto de armiño, avanza solemne. Debe de ser el más reciente conquistador de Inglaterra, y al que pronto se coronará con el nombre de Guillermo I.

Después de la muerte de Artorius, el país ha sido barrido por una oleada de invasiones: sajones, vikingos, normandos... No es de extrañar que la leyenda haya mantenido viva la historia de un hombre que consiguió expulsar a los extranjeros de sus tierras, aunque fuera por poco tiempo.

Estás preparado para retroceder al último año del liderazgo de Artorius.



**Pasa a la página 118.**





**L**AS fuertes pisadas

de unos cascos te avisan que alguien se te aproxima por detrás. Mirando rápidamente a tu alrededor, descubres que te hallas en la antigua vía romana que conduce de Calleva a Londinium.

—¿Qué tal, joven extranjero? —Un robusto granjero que conduce una carreta de bueyes se detiene a tu lado—. ¿Quieres que te lleve?

—Gracias —le dices, y saltas a su lado colocándote sobre el destartelado asiento de madera—. ¿Va usted a Londinium?

—Allí voy y luego regreso —contesta amablemente—. Estas antiguas carreteras romanas son una maravilla. En los veinte años que Artorius lleva gobernando a los britones, se ha dedicado a restaurar las ruinas que dejaron a su paso los invasores sajones. Para mantener las comunicaciones y el comercio entre las tribus, ¿sabes?

—¿Así que no ha habido problemas con los bárbaros, últimamente?

—Están tan tranquilos como el mar después de una tormenta. Saben que mientras nuestro buen Artorius sea rey, las tribus se unirán y lucharán a su lado. Así que ellos cuidan su huerto y dejan que nosotros nos ocupemos del nuestro —dice con una sonrisa—. Han crecido muy buenas hortalizas este año en Britania.

Te percatas de que una de las antiguas posadas romanas ha surgido frente a vosotros.

—Voy a bajar aquí —le dices al granjero—. ¡Gracias por el viaje!

No hay duda de que Artorius ha traído la paz a Britania, pero, ¿por qué se le recuerda después de muerto? ¿Y qué será de Britania cuando Artorius ya no esté para mantener la paz?

Ya sabes que después de su muerte, los sajones obtendrán la victoria final sobre los britones. Pero, ¿qué ocurrirá en los siglos futuros? ¿Logrará al fin pacificarse Britania?



**Avanzas al último año del reinado de Arturo.  
Pasa a la página 118.**



**Salta 450 años.  
Pasa a la página 99.**





**E**

L campamento militar en el sur de Britania hierve de actividad. Erguido en medio del griterío, intentas evitar interponerte en el trayecto de los soldados. Tiendas de pieles y toscas cabañas surgen repentinamente en medio del descampado. A lo lejos se distingue una empinada colina rematada por lo que parece un fuerte en ruinas.

Dos hombres permanecen de pie en medio del campamento, con sus yelmos en la mano. Mediante un amplio ademán del brazo, uno de ellos señala hacia la colina, luego se vuelve hacia ti y reconoces que se trata de Caius.

—Podemos quedarnos en el monte Badon y esperar allí al ejército de Cerdic —dice Caius—. De ese modo dominaremos la posición más alta y estratégica de los alrededores.

—Pero así la infantería enemiga tendría ventaja en la batalla —señala el otro—. Nuestra caballería no podría manejarse en las agudas pendientes de la colina.

—¿Entonces no haremos nada, Artorius?

—Aguardaremos a los sajones en campo abierto —responde con firmeza el compañero de Caius—.

Esperaremos que la chusma ataque, y luego les pasaremos por las armas.

¡Éste debe de ser el auténtico Artorius! Su aspecto es idéntico al de cualquier oficial britón: cabello oscuro y barba, aunque su estatura es más elevada que la de la mayoría. Habla con tono autoritario, como si estuviera acostumbrado a mandar.

Pero..., ¿acaso puede ser éste el personaje de la leyenda?

—¡Caius! —llamas, reclamando su atención.

—De modo que estabas aquí —te increpa—. Ve con los caballos. Estamos esperando a que Cerdic y sus tropas aparezcan en cualquier momento.

Te resume su discusión con Artorius, quien apenas te ha dirigido una ojeada.

Estás algo molesto, aunque es obvio que en estos momentos Caius está demasiado preocupado para pensar en presentarte al jefe. Has llegado a tiempo para asistir a una auténtica crisis.

Mientras te encaminas hacia los caballos, analizas si finalmente habrás encontrado al verdadero Arturo. Por el momento ya no tienes que seguir buscando castillos medievales ni caballeros de resplandeciente armadura. Pero, ¿qué hazañas habrá protagonizado este hombre para que le recuerden?

La batalla que se avecina puede proporcionarte la clave.



**Pasa a la página 104.**





U

N arrasado campo de batalla se extiende a tu alrededor. Para todos los hombres y caballos que poco antes luchaban aquí, la batalla ha terminado. Sólo sus cadáveres yacen como testigos de la historia de su lucha.

Únicamente dos personas han sobrevivido en ese lugar de desolación. Uno es Artorius, que se inclina sentado sobre el tronco de un árbol caído, con la cabeza entre las manos. El otro es Caius, que está de pie frente a su jefe y habla con tono apremiante. Ambos han encanecido desde la última vez que los viste.

Apareces por detrás de Caius y te aproximas a ellos. Artorius no levanta la cabeza.

—Debemos abandonar Camlann, señor —dice el soldado con firmeza—. Algunos de nuestros enemigos pueden haberse quedado aún merodeando. Permanecer aquí no es seguro.

—Me tienen sin cuidado mis enemigos —afirma su jefe con voz inexpresiva: en sus ropas hay manchas de sangre, pero no puedes saber si son de él o de algún otro—. Esos hombres de que hablas, antes eran mis amigos. Seguiré en este paraje un rato, contemplando la ruina de mis esperanzas y la de Britania.





Artorius levanta la cabeza y, por vez primera, repara en tu presencia junto a Caius. No parece sorprenderse al ver que alguien aparece de manera tan inesperada, ni tampoco da muestras de reconocerte, ya que la última vez que te vio fue hace treinta años.

—¿Por qué tiembles, muchacho? —te pregunta.

Estabas tan absorto en su conversación, que ni siquiera te has dado cuenta de tus estremecimientos.

—Toma, coge mi manto. Dentro de poco ya no voy a necesitarlo.

Artorius desabrocha la aguja que sujeta su capa y se quita la roja vestimenta de lana. Luego te hace señas para que te aproximes.

—Esto te mantendrá caliente durante la larga vida que tienes por delante —te promete, colocando la capa alrededor de tu cuerpo helado.

Ahora que ya no lleva el manto, descubres que, efectivamente, está herido, aunque no parece muy grave.

—¿Qué ha ocurrido aquí? —inquieres, apenas sin reconocer tu voz.

—La unión de las tribus de Britania ha quedado destruida —explica Artorius—. Los caudillos sintieron celos unos de otros y envidiaron mi posición. Olvidaron quiénes eran sus auténticos enemigos, y se atacaron mutuamente... Y ahora todos están muertos —dice, mirando a su alrededor—. Pero tú..., tú sigues con vida —prosigue, colocándote el broche a la altura de la garganta—. Que sea la mía la última sangre que manche este manto, y que puedas compartir con Britania un futuro que sea tan pacífico como tu propia existencia.

—Tú también estarás aquí para disfrutar de ese futuro —sigue insistiendo Caius.

—No, amigo mío. —La voz de Artorius suena tranquila—. Este es el fin... Lo presiento.

Caius se vuelve y contempla el campo de batalla que les rodea.

—Parece como si esto fuera el fin del mundo —murmura.

—¡Artorius, no! —gritas con todas tus fuerzas.

Pero ya es demasiado tarde.

Una mano empuñando una daga se ha clavado en la espalda del rey. Uno de sus enemigos malherido no había muerto todavía... ¡y le ha apuñalado por la espalda!

El jefe cae de bruces. Con un grito de rabia y de aflicción, Caius salta sobre el asesino, dispuesto a matarle.

—¡Ve en busca de ayuda! —te grita—. ¡Rápido!

Después de dar una última y prolongada mirada al monarca herido, sales corriendo. Atraviesas como un rayo el campo de batalla, entre los árboles, y bajas por un camino vecinal. Por fin, divisas a varios pescadores en las orillas del río Cam.

—¡Artorius está herido! ¡Necesita ayuda! —lo gras jadear.

Indicas hacia el lugar en que Caius se ha quedado vigilando al rey moribundo. Los hombres parecen consternados, hasta que uno grita:

—¡Artorius nos necesita!

Todos a una, apartan a un lado las redes y se alejan por donde tú has descendido.

Intentas recuperar el aliento, incapaz de creer que el personaje mítico esté realmente a punto de morir. No sólo ha logrado unir a las tribus rivales



de Britania, sino que también se ha ganado la confianza de todos sus vasallos. Y ahora ha sido abatido..., no por los sajones invasores, sino durante la batalla fratricida.

¿Morirá Artorius realmente aquí en Camlann? Recuerda que sir Thomas Malory escribió que el rey fue enterrado en la isla de Glastonbury. Quizá debieras intentar hallar su tumba.



**Te trasladas a Glastonbury.  
Pasa a la página 109.**



# H

AS regresado a Glastonbury pero, ¡cuán cambiado está! Ahora el Tor y las colinas de los alrededores están rodeadas de agua, como si se tratara de un ancho foso. Más abajo, junto a la orilla, Caius permanece arrodillado mientras sus pupilas están fijas en el Tor.

Te acercas a él y le preguntas:

—¿Dónde está Artorius?

—Allí —te indica, señalando hacia un brillo trémulo en la distancia.

Tu mirada sigue la dirección marcada, y distingues un oscuro objeto que avanza sobre las aguas, como si se tratara de un bote. La calina es tan espesa que no logras ver quién va en su interior ni quién es el que rema.

—Artorius ha pedido que nadie le siga —te informa Caius—. Al fin y al cabo, está escrito que quien intente salvarle la vida será testigo de su muerte.

—Pero..., aún tengo su manto —dices.

—Él quiere que lo conserves. Como señal de esperanza en un futuro, para protegerte a ti y a Britania de las crueldades de la guerra... ¿No es eso lo que te dijo?



Caius te dirige una sonrisa, y luego, después de observar tristemente y por última vez al líder que se ha marchado, da media vuelta y se aleja.

No dices nada y continuas contemplando cómo el bote se pierde en el horizonte. Puede que Artorius esté enterrado en la abadía de Glastonbury, o puede que no, pero ahora ya sabes que la estela de este enigmático caudillo en una época apenas recordada, ha sobrevivido durante siglos en la leyenda del rey Arturo. Si alguna vez hubo un sabio y justo soberano que trajo la paz a una tierra desgarrada por la guerra, existe la posibilidad de que la historia se repita... en cualquier país, y en cualquier momento.

Acuérdate de las últimas palabras que aparecen en el manuscrito de Malory:

ARTHURUS,  
REX QUONDAM REXQUE FUTURUS

Arturo,  
el antiguo y futuro rey

Te envuelves con el manto a fin de resguardarte del frío. Tu misión ha sido un éxito..., así que ha llegado el momento de regresar a casa.

**MISIÓN CUMPLIDA**





## LISTA DE DATOS

- Página 12: ¿Quién es más probable que esté más informado acerca del rey Arturo: un inglés o un francés?
- Página 15: ¿Cuánto tiempo pasará antes de que Britania acate la ley de Roma?
- Página 26: Presta atención al sacar las cuentas.
- Página 32: ¿Qué piensas que vas a encontrar en la Britania anterior a la llegada de los romanos?
- Página 54: ¿En qué época dijo sir Thomas Malory que Arturo pudo haber existido?
- Página 60: ¿Es lógico que un poeta anglosajón cante las hazañas de un héroe britón?
- Página 65: Es probable que Artorius se halle donde se desarrolla la acción.
- Página 71: ¿Cómo se llama el hombre que buscas?
- Página 115: ¿Cuál es el trayecto más directo para completar tu misión?

## 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 490**



**Has viajado a través del tiempo  
a la Britania de la Edad Media**

Al huir de los enemigos pictos, te pierdes en medio de una tormenta de nieve. A tu lado distingues el resplandor rojizo de unos ojos..., y, de repente, ¡un lobo salvaje surge de aquellas tierras inhóspitas y salta sobre ti!

¿Lucharás contra la bestia feroz, o correrás desesperadamente hacia los cegadores remolinos de nieve? ¡Tu decisión puede conducirte a la salvación o dejarte perdido en el tiempo!

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

**LA LEYENDA DEL REY ARTURO**

Por Ruth Ashby  
Ilustraciones:  
Scott Caple



**LA MAQUINA DEL TIEMPO**