65 MILLONES DE AÑOS a .C.



Has retrocedido hasta la época de los dinosaurios.

Estás encima de una piedra cuando oyes un crujido en los arbustos que hay frente a ti. Miras hacia arriba y ves los puntiagudos dientes del mayor carnívoro que jamás ha poblado la Tierra: *¡el Tyrannosaurus Rex!*

¿Huyes del enfurecido monstruo o le disparas un dardo tranquilizante? ¡Tu decisión puede ponerte a salvo o a quedar perdido en el tiempo!

¿ESTÁS DISPUESTO A PLANTAR CARA AL PELIGRO?

AL ENCUENTRO DE LOS DINOSAURIOS

Por **David Bischoff**
Ilustraciones:
Doug Henderson
y **Alex Nino**

LA MAQUINA DEL TIEMPO

2

AL ENCUENTRO DE LOS DINOSAURIOS

LA MAQUINA DEL TIEMPO

LA MAQUINA DEL TIEMPO

Retrocede 65 millones de años.
Se te ha confiado la misión de ir:

AL ENCUENTRO DE LOS DINOSAURIOS

David Bischoff



TIMUN MAS





EL KIOSKO DE MIC___MIC

La Galera

Este libro es
tu pasaporte
para viajar
por el tiempo.



¿Podrás subsistir
en la edad
de los dinosaurios?
Pasa la página
para averiguarlo.

TÍTULOS PUBLICADOS:

1. **EL SECRETO DE LOS CABALLEROS**
   Jim Gasperini

2. **AL ENCUENTRO DE LOS DINOSAURIOS**
   David Bischoff

3. **LA ESPADA DEL SAMURAI**
   Michael Reaves

4. **LA RUTA DE LOS PIRATAS**
   Jim Gasperini

LA MAQUINA DEL TIEMPO 2

Al encuentro de los dinosaurios

David Bischoff



Ilustraciones: **Doug Henderson** y **Alex Nino**

TIMUN MAS

AL ENCUENTRO DE LOS DINOSAURIOS

Traducción autorizada de la obra:
Search for Dinosaurs

Editada en lengua inglesa por:
BANTAM BOOKS INC. New York. 1984

© 1984 Byron Preiss Visual Publications Inc.
I.S.B.N. 0-553-23602-4

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

© EDITORIAL TIMUN MAS, S. A. Barcelona. España. 1984
Para la presente versión y edición en lengua castellana

Primera edición: **Octubre 1984**
Segunda edición: **Diciembre 1984**
I.S.B.N. 84-7176-662-0

Traducción al castellano: **Carles Alier i Aixalà**

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

Impreso en España - Printed in Spain

EDUNISA. Almirante Oquendo, 19. San Adrián de Besós (Barcelona)
D.L.B. 39.536-1984

¡ATENCIÓN, VIAJERO A TRAVÉS DEL TIEMPO!

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

El presente volumen también contiene un banco de datos para informarte de la época en que vas a vivir. Puedes utilizarlo para desplazarte con mayor seguridad a través del tiempo. O bien tomar tus decisiones sin consultarlo. Tú debes resolver ese extremo.

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 a 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 lleves a nadie contigo cuando franquees la barrera del tiempo. Evita desaparecer de un modo que asuste a la gente o la haga sospechar.

4. Sigue las instrucciones que te dé la máquina del tiempo y elige entre las opciones que te ofrezca.

TU MISIÓN

Tu misión consiste en remontarte hasta la era mesozoica (la época de los dinosaurios) y seguir la pista de una pequeña criatura, el arqueópteris.

Los científicos suponen que el arqueópteris pudo haber sido la primera ave. Según los fósiles hallados, el arqueópteris tenía muchos huesos, como los pájaros, y también como los pequeños dinosaurios, los celurosaurios. Además, el arqueópteris poseía plumas, exactamente como las aves.

Si estas últimas se desarrollaron a partir del arqueópteris, y éste evolucionó desde los celurosaurios, entonces cabe que los pájaros... ¡sean los descendientes vivos de los dinosaurios!

Tienes que observar al arqueópteris en la época en que vivió y fotografiarlo. El cumplimiento de esta misión permitirá confirmar, de una vez, si ciertamente las aves descienden de los dinosaurios.

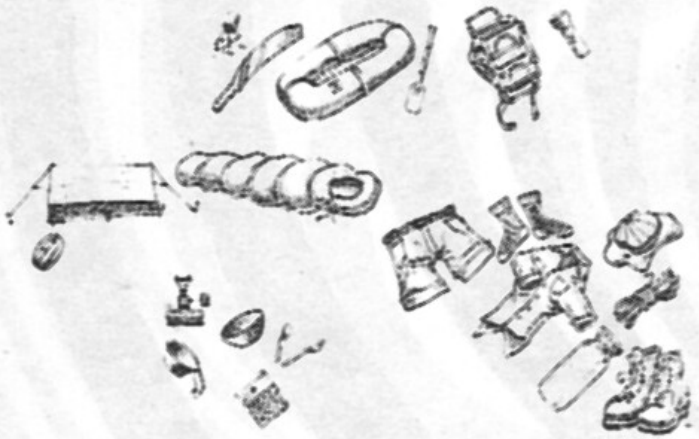


Para activar la máquina del tiempo, pasa la página.


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

EQUIPO

Para emprender tu misión en la era mesozoica, dispones de un equipo especial de acampada y exploración. Éste comprende: mochila, hornillo de campo, bote hinchable, machete (cuchillo de hoja ancha y larga), brújula, botella de agua, botas, botiquín, tienda, máquina fotográfica (para fotografiar al arqueópteris), prismáticos, fusil de dardos tranquilizantes, cerillas sumergibles, saco de dormir, cubiertos, lámpara de destellos, linterna, cuerda y comida. Como precaución, también llevarás un macuto con equipo complementario.



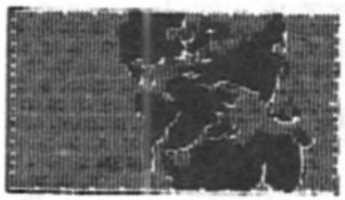
Ahora, para iniciar tu misión, pasa a la página 1.

Para saber más del tiempo en que vas a vivir, pasa a la página siguiente.

BANCO DE DATOS

Hace más de doscientos cinco millones de años, apareció el primer dinosaurio en la Tierra. El último de estos grandes saurios murió hace unos sesenta y tres millones de años. Durante cerca de ciento cuarenta millones de años estas fantásticas criaturas poblaron nuestro planeta.

Cuando surgieron los primeros dinosaurios, los continentes se hallaban unidos entre sí. Eso fue en el período triásico. En el transcurso de los dos períodos de tiempo que le siguieron, el jurásico y el cretáceo, los continentes se desgajaron, se separaron y adquirieron las formas que hoy nos resultan familiares.



La Tierra durante el período jurásico



La Tierra durante el período cretáceo



La Tierra durante el período cuaternario (actual)

Más de tres centenares de tipos distintos de dinosaurios se desplazaron por estos continentes cambiantes. Algunos eran grandes; otros, pequeños y los había apenas mayores que los pájaros. Estos dinosaurios más pequeños incluían al celurosaurio, a partir del cual evolucionó el arqueópteris, el objeto de tu misión. Como los celurosaurios, los arqueópteris comían insectos y vivían en el bosque. A diferencia de los celurosaurios, ¡su cuerpo estaba cubierto de plumas!

En las páginas siguientes se citan algunos de los dinosaurios más importantes de los tres períodos de la era mesozoica, cuando vivían todos los dinosaurios. Estudia con atención esas ilustraciones; por ellas sabrás qué dinosaurios había en cada período y también cosas acerca del terreno.

Es importante que recuerdes que para los tiempos prehistóricos, hace 140 millones de años está más atrás en el tiempo que hace 63 millones de años. Puedes consultar la tabla de los períodos para encontrar más ejemplos de ello.

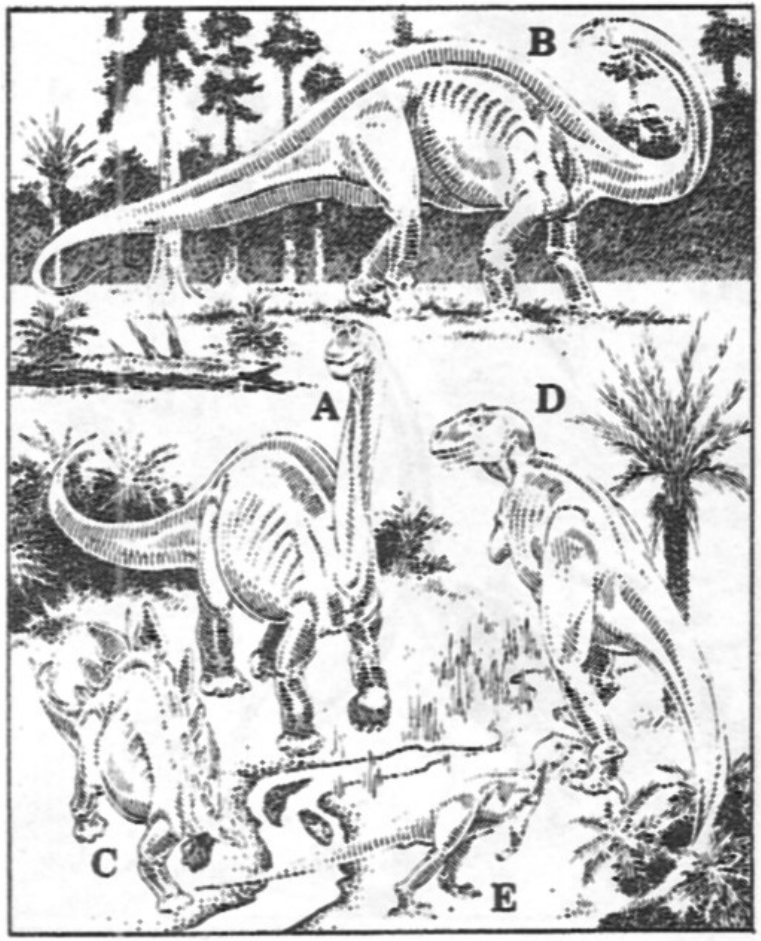
TABLA DE LOS PERÍODOS

Millones de años a. de C.		
570		
Precámbrico		Primeras señales de vida en la Tierra
500		
Cámbrico		
430		
Ordoviciense		
395		
Silúrico		Primeras plantas terrestres
345		
Devónico		Primeros anfibios
280		
Pérmico		Aparición de los insectos modernos
225	Edad de los dinosaurios	
Triásico		Primeros dinosaurios Primeros mamíferos
195		
Jurásico		Dinosaurios intermedios
135		
Cretáceo		Primeras plantas con flor Últimos dinosaurios
65		
Terciario		Aparición de los mamíferos ungulados y los monos
2		
Cuaternario		Edad del hombre



Período triásico
225-195 millones de años a. de C.

A **Kuehnosaurus.** Reptil que se desliza (no dinosaurio).
B **Dimetrodon.** Reptil de alto espinazo (no dinosaurio).
C **Plateosaurus.** Uno de los primeros dinosaurios herbívoros.
D **Thrinaxodon.** | Reptiles con pelo y semejantes a los mamíferos, antepasados de dinosaurios y mamíferos.
E **Cynognathus.** |



Período jurásico
195-135 millones de años a. de C.

A **Camarasaurus.** Dinosaurio herbívoro de la familia de los saurópodos (caderas de lagarto).
B **Diplodocus.** Uno de los dinosaurios más largos, también saurópodo.
C **Stegosaurus.** Dinosaurio herbívoro con placas en el espinazo.
D **Allosaurus.** Carnívoro de grandes mandíbulas.
E **Coelurosaurus.** Dinosaurio veloz que comía insectos y carne.



Período jurásico (continuación)
195-135 millones de años a. de C.

A Ptesoraurus. Reptil volador, no dinosaurio ni pariente próximo del arqueóptoris.

B Plesiosaurus. Criaturas habitantes del mar emparentadas con los dinosaurios.

C Ichthyosaurus. Criaturas habitantes del mar emparentadas con los dinosaurios.

D Libéula. Mayor que la libélula actual, muy común en la era mesozoica.



Período cretáceo
135-63 millones de años a. de C.

A Pachycephalosaurus. Dinosaurio de cráneo en forma de cúpula.

B Branchylophosaurus. Dinosaurio de la familia del hadrosaurio; pico de pato, herbívoro.

C Tyrannosaurus. Dinosaurio carnívoro, de 12 m de altura.

D Arbustos con flores. Estas plantas aparecieron por primera vez en este período.



Período cretáceo (continuación)
135-63 millones de años a. de C.

A **Pterandon.** Reptil volador, no dinosaurio.
B **Triceratops.** Dinosaurio astado y herbívoro.
C **Ankylosaurus.** Dinosaurio acorazado, con cola de garrote y herbívoro.
D **Deinonychus.** Dinosaurio carnívoro con garras en las patas delanteras y las traseras.
E **Arbustos con flores.** Estas plantas aparecieron por primera vez en este período.

Para la primera parte de tu misión, calcula en qué período de tiempo vivió el arqueópteris: el triásico, el jurásico o el cretáceo.

Para la segunda parte de ésta, halla dónde vivió el arqueópteris en ese período de tiempo. Luego tienes que encontrarlo y fotografiarlo.

Ten cuidado. Como pronto verás, la edad de los dinosaurios estaba llena de gigantes herbívoros como el brontosaurio, de monstruos carnívoros como el tiranosaurio y de algunas de las criaturas más asombrosas que jamás han poblado la Tierra.

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



Cuando veas este símbolo, puedes consultar la lista de datos que hay al final de este libro, para una sugerencia.



1





AES en agua pantanosa caliente que te llega hasta las rodillas.

En la era mesozoica hace demasiado calor. ¡Y hay mucho ruido! Extraños sonidos vienen de todas direcciones a través de la selva espesa y verde. Cuando te pones a andar, notas que algo se agita en el agua que te cubre las piernas. Una serpiente gigante te pasa entre ellas.

Una sombra oculta la luz del sol detrás de ti. Avanzando a través de los árboles, a los que rebasa cinco metros, ves... ¡un dinosaurio vivo, de carne y hueso! Su enorme boca se adelanta para engullir de un tirón una larga enredadera que cuelga de un árbol. Lo reconoces por la ilustración del banco de datos: es un hadrosaurio.

Seis hadrosaurios más están como sentados en el pantano, detrás del primero. Todos ellos presentan extraños bultos en la cabeza, y todos comen enredaderas.

¡Te hallas en medio del desayuno de los dinosaurios!

El hadrosaurio más próximo tuerce el cuello de modo que su largo hocico combado está a pocos centímetros de ti. Da un bufido al oler por vez primera un ser humano. A continuación se levanta sobre las patas traseras y suelta una especie de balido. El resto de la

manada se vuelve y se encamina en dirección a ti. El primer saurio se gira, balanceando su larga y gruesa cola, para buscar más comida.

¡Pam! Te golpea con la cola y vuelas por los aires, das contra el coriáceo costado de otro dinosaurio, que ni siquiera se inmuta, y resbalas de nuevo por la ciénaga.

—¡Socorro! —gritas.

Pero no hay nadie en todo el planeta que entienda lo que dices.

Una sombra surge detrás de ti. Otro hadrosaurio te mira desde su altura.

Abre su enorme mandíbula mientras desciende y... sin pensárselo dos veces, cierra los dientes en tu verde mochila.

¡Claro! Cree que la mochila verde es una planta jugosa.

Menos mal que se trata de un animal herbívoro, por lo cual tiene los dientes planos, en lugar de puntiagudos.

El hadrosaurio te saca de la marisma de un tirón. Pronto te hallas colgando de las correas de tu mochila, ¡a tres metros del suelo!

Desde esta altura ves un campo, montañas a lo lejos y otros dinosaurios. Es una bella vista, pero no si te caes.

Las correas que te sujetan empiezan a aflojarse.

—¡Suéltame! —gritas.

Das la vuelta retorciéndote y golpeas el morro de la bestia.

Ésta parpadea y abre la bocaza.

¡Flap! Te desplomas en la orilla del pantano, sin tocar otra vez el fango.

Ya es hora de que emprendas la búsqueda del arqueópteris.



¡Cloc! ¡Cloc!

Oyes un extraño y distante ruido.

No es como ninguno de los sonidos que has escuchado hasta ahora. Suena como trozos de madera entrechocando.

¡Cloc!

¿Qué puede ser?

Decides investigar.



Quédate en esta época. Sigue el ruido: página 11.



ESTÁS metido hasta la cintura en un mar poco profundo. A lo lejos se advierte una orilla. Los peces nadan alrededor de tus piernas mientras vadeas hacia aquélla. Sin embargo, en tierra no ves criatura alguna: ni siquiera insectos.

Incluso hay poca vida vegetal en esta zona. Casi es como un desierto.

Te sientes aturdido. ¡No puedes mantenerte en pie! Y apenas consigues respirar.

¡Quizá no hay suficiente aire bueno! Las plantas verdes desprenden oxígeno. Durante millones de años, produjeron suficiente oxígeno para que los animales pudieran respirar el aire.

Pero aquí no ves animales. Tal vez esto se deba a que te has remontado tan atrás que el aire aún es irrespirable. Las plantas todavía no han producido suficiente oxígeno.

¡Parece que has cometido un gran error!

Debes salir de aquí. Franquea la barrera del tiempo, ¡ve a cualquier sitio en que puedas respirar!



Pasa a la página 13.



SURGES en medio de un esplendoroso grupo de grandes arbustos.

A unos cien metros de distancia, una criatura se mueve corveteando. Semeja un canguro de gran tamaño con cabeza de libélula.

Bien, es mejor que te pongas de pie y... ¡Bam!

¡Algo te ha golpeado! Caes al suelo y ruedas envuelto en una maraña de hojas y tallos. Tus pertrechos se salen de la mochila. ¿Acaso estos dinosaurios no tienen ninguna educación?

Miras hacia arriba. Inclinada a tierra para observarte ves una gran cabeza con ojos negros de buen tamaño y un hocico romo. Un olor agrio, como de plantas podridas, se escapa de su boca. Un helecho está prendido en sus planos dientes.

La bestia da un paso adelante y abre la bocaza. Si quiere devorarte, ¡plántale cara y defiéndete!



Hazle conocer tu fusil de dardos tranquilizantes: página 62.



Limítate a apartarte de su camino: página 52.





ESTÁS junto a una corriente de agua que se precipita por un campo lleno de hierba. Al otro lado, ves un gran nido repleto de huevos. Decides observarlo de más cerca.

Primero debes cruzar la corriente. No lejos de ti hay un gran tronco, de casi diez metros de longitud. Saltas encima de él y guardas el equilibrio en su dura corteza.

Te hallas a medio camino a través del arroyo cuando te parece que el tronco empieza a girar. Miras hacia abajo entre tus pies.

¡Este tronco tiene ojos! La parte delantera del tronco se abre y se convierte en una quijada descomunal y rosada. A la luz del sol brillan unos dientes blancos.

Vas montado en un cocodrilo gigante: ¡el mayor que jamás hayas visto! El cocodrilo se hunde más en el agua para dar la vuelta y atraparte. Saltas al agua y nadas, para salvar tu vida.

Las gigantescas mandíbulas casi te pillan cuando trepas precipitadamente por la ribera.

Te escurres las ropas y encuentras el nido entre las altas hierbas. Coges un huevo para examinarlo. Es grande, de color arena y unas dos veces mayor que tu mano.

De repente, algo te golpea desde detrás. Unos graznidos de cólera llenan el aire.



Un ave gigante, gorda y cubierta de plumas, se levanta sobre unas patas largas y poderosas y se abalanza contra ti. De una coz te aparta del nido con los huevos. Levantas la mochila a modo de escudo.

¡El pájaro no ceja! Da un brinco hacia ti y te cocea el estómago. Menos mal que el arqueópteris no es tan grande y peligroso como esta ave.

¡Es hora de salir de aquí! Pero, ¿en qué dirección: hacia atrás o hacia adelante?



Retrocedes 20 millones de años. Pasa a la página 27.



Te adelantas 20 millones de años. Pasa a la página 17.



MIENTRAS te alejas de la ciénaga, el sonido de maderos se hace más fuerte.

Ante todo has de poner a salvo tus pertrechos complementarios. Si jamás llegas a perder el equipo, puedes remontarte hasta aquí para hallar repuestos, en vez de tener que hacer todo el viaje al siglo XX. Encuentras algunas rocas y lo escondes todo cuidadosamente.

A unos metros, frente a ti, un dinosaurio de cinco metros de longitud anda hacia atrás y hacia adelante. Tiene una extraña giba en forma de bolo encima de la cabeza. Es un paquicefalosaurio. Das la vuelta para alejarte de él, pero hay otro a tu espalda.

Los paquicefalosaurios agachan la cabeza, de manera que sus gibas, semejantes a cúpulas, se apuntan la una a la otra. En el momento en que se lanzan al ataque, te sumerges en unas plantas espesas para cubrirte.

¡Cloc! Los dos cráneos abombados chocan. Ése es el ruido que has estado escuchando.

Corres hacia un árbol de magnolia, lejos del combate. Te das cuenta de que ninguno de los dinosaurios más pequeños parece hacer caso de la lucha. ¿Serán las hembras de la manada de dinosaurios?

Así lo parece. Todos los animales de cabezas de

bolo más grandes se meten en la pelea. Pronto te ves rodeado de dinosaurios que se embisten y luchan entre ellos. ¡Cloc! Saltas de donde estás en el preciso momento en que dos rivales se aplastan mutuamente el cráneo.

—¡Más cuidado! —chillas.

Naturalmente, no te prestan atención.

Justo a tu lado se encuentra un viejo macho que no lucha. Yace abatido a la sombra de los árboles, los ojos alerta, mirando a los más jóvenes. Tiene protuberancias y cicatrices por toda la cabeza. Si lo montaras de un brinco, podrías ponerte a salvo cabalgando.

O quizá sería más seguro franquear hacia atrás la barrera del tiempo.



Si optas por salvarte cabalgando el viejo dinosaurio, pasa a la página 24.



Si quieres huir, retrocede un año. Pasa a la página 27.



ESTÁS aterido. Te ocurre algo desconcertante. Te encuentras suspendido en el tiempo mientras el océano, la tierra y la luz giran y giran a tu alrededor.

El día decae rápidamente y adviene la noche, luego fulgura de nuevo. El sol es una raya en el cielo. Años enteros pasan ante tus ojos.

Las pequeñas plantas que te rodean crecen por completo, se marchitan y desaparecen, una y otra vez.

Es increíble: asistes al proceso de la evolución. Ahora la tierra se halla cubierta de vegetación. ¡Es una selva! Crece tan de prisa que parece una gran mancha verde.

Empiezas a aflojar el paso por el tiempo. Notas cómo los días vuelven a pasar. El suelo que pisas se convierte en pantanoso. Estás en un lugar arenoso y seco, entre el mar y una laguna con maleza en derredor. Hay nidos de insectos en los árboles.

De improviso, surgen peces de aspecto extraño en la laguna. ¿Cómo han llegado allí? Observas que un pez aletea a través de la arena desde el mar hasta la laguna. Deben ser los primeros anfibios: las primeras criaturas que tanto viven en la tierra como en el agua. Eso significa, sin duda, que ahora tendrás suficiente oxígeno para respirar.

La laguna se seca y desaparece, pero los anfibios se



quedan en tierra. Ya no necesitan estar más en el agua. Según tu tabla de períodos, eso debe indicar que te encuentras cerca del final del período devónico.

El tiempo recupera, poco a poco, su ritmo normal.

Inspiras profundamente. El aire aún escasea, pero se puede respirar. ¡Qué bien te sientes!

Comienzas a hundirte. La laguna ha desaparecido y estás metido en un sitio blando y arenoso.

¡Te sumerges en arenas movedizas!

Te agitas en ellas, das puntapiés, te arrojas hacia adelante e incluso intentas nadar.

¡La arena ya te llega al pecho!

La época de los dinosaurios se halla lejos, en el futuro. ¿Cuán lejos? Estás en la última parte del período devónico: esto es, a unos 350 millones de años antes de Cristo. ¿Deberías adelantarte 280 millones de años? ¿O mejor 320 millones de años?

¡Las arenas movedizas ya han engullido todo tu cuerpo menos la cabeza!



Te adelantas 280 millones de años.
Pasa a la página 27.



Avanzas 320 millones de años.
Pasa a la página 17.



TE hallas en un llano cubierto de hierba. A gran distancia pace una manada de gacelas.

Con un alarido, un grupo de monos sale de la hierba dando saltos. Rodean a las gacelas y las golpean con garrotes.

¿Garrotes? Así, pues, utilizan instrumentos. ¡Deben ser hombres primitivos!

Tienes que haber ido más allá de toda la era mesozoica. El hombre no apareció hasta mucho después de que los dinosaurios desaparecieran.

Te diriges hacia donde aquellos seres están cortando carne de gacela con cuchillos de piedra.

—¡Graagh! —dice uno de ellos, al verte; te enseña los dientes y toma un pesado garrote.

¡Es hora de seguir otra vez la pista de los dinosaurios! ¿Pero hasta qué punto deberías recular?



Retrocedes 50 millones de años.
Pasa a la página 8.



Reculas 350 millones de años.
Pasa a la página 5.



APARECES en un gran campo. No ves dinosaurios, pero notas movimiento en un confín del campo. Te encaminas hacia esa dirección.

Paciendo en las márgenes de un río están lo que parecen caballos. No obstante, hay algo raro. ¡Los caballos sólo miden sesenta centímetros de altura! Te acercas cautelosamente a ellos, tratando de no asustarlos. Arrancas una planta larga y blanda y se la ofreces para que la mordisqueen. Te has acostumbrado tanto a que todo sea mayor que lo normal, que resulta grato hallar algo que sea menor.

Con relinchos de alarma, los menudos caballos retroceden algunos pasos. Luego dan la vuelta y se marchan al galope, separándose mientras huyen. ¡Qué criaturas tan tímidas!

¡Grrrragh!

Te giras. Avanza hacia ti un animal que parece un lobo. Le sigue una manada entera: siete grandes bestias, si bien todas están un tanto delgadas. No son exactamente lobos —observas que uno de los animales tiene una bolsa, como un canguro—. De la bolsa sale una cabeza pequeña, que se desplaza con la madre mientras ésta busca comida. La cría muestra los dientes y también gruñe, imitando al resto de la manada. Los ojos le brillan de hambre.

18

Has topado con un tipo de mamífero grande. Esas bolsas indican que son marsupiales. En la época en que apareció el hombre, casi todos los mamíferos marsupiales se habían extinguido, menos en Australia. Pero durante el mesozoico ningún mamífero alcanzó el tamaño de éste. ¡Debes haber rebasado ampliamente la edad de los dinosaurios!

Sin embargo, no has rebasado la edad del peligro.

—¡Fuera! —gritas a los lobos prehistóricos.

Has oído decir que, en realidad, los lobos salvajes son apocados. Tienen más miedo al olor de los seres humanos que el que tú puedas tener a ellos.

La manada se divide. Cada carnicero se desliza hacia ti desde una dirección distinta. ¡No tienen miedo alguno a tu olor! Nunca han visto un ser humano. Y son demasiados para detenerlos con tu fusil de dardos tranquilizantes.

El lobo que los conduce pega un salto hacia ti.

¡Escápate en el acto!



Retrocede a la página 1.





UNA gran sombra obscurece el sol. ¡Una criatura voladora se lanza en picado sobre ti!

Te arrojas al empapado suelo. La cosa con alas no te alcanza la cabeza por unos milímetros y remonta el vuelo.

¿Será un arqueópteris? Parece tener su tamaño aproximado, pero no puedes verlo bien a contraluz del sol. Sigues al ser volador a lo largo de la orilla de un lago. Se dirige a un cañaveral.

Se detiene en pleno vuelo.

Eso no puede ser un arqueópteris. ¡Un ave no podría pararse así!

Es un insecto. Una libélula enorme, ¡con alas tan grandes como tus brazos! Sigue parada sobre las cañas un momento más y luego zumba por la superficie del agua.

Ésta tiene un aspecto frío y claro. Te abrasas de calor y estás sudado. Te quitas las botas y mueves los pies en el agua. Quizá podrías darte un chapuzón...

Una gran cabeza verde rompe la superficie del lago. Sus terroríficas fauces presentan una hilera de dientes pequeños pero afilados como cuchillos. De un bocado, la bestia acuática se traga a la libélula, de más de medio metro de longitud, para zambullirse de nuevo hacia las profundidades.

Sacas los pies del agua tan de prisa como puedes. ¡Desde luego, no te bañarás en ese lago!

Oyes algo que se agita ansiosamente entre la vegetación que hay a tu espalda. ¡Cuidado! Se acerca una criatura. Vuelves a ponerte las botas y te escondes detrás de un árbol.

Un ser peludo y con garras se abre paso por el bosque. Se diría que es un sorprendente cruce de lagarto y zorra. ¿Cubierto de pieles? Qué extraño. Los mamíferos tienen pieles, no así los dinosaurios ni tampoco los reptiles.

Aparece otra criatura. Es similar a la primera pero mayor: del tamaño de un perro.

¿Un perro? Creías hallarte cerca del principio de la edad de los dinosaurios. Sin embargo, estos seres parecen mamíferos. Los mamíferos no alcanzaron las dimensiones de estas criaturas hasta después de haberse extinguido los dinosaurios.

El animal más pequeño avanza apartando algunas cañas y hojas con su zarpa. Dentro de un nido trenzado hay algunos huevos. Aquel extraño ser semejante a una zorra agarra uno y empieza a chupar su contenido.

La criatura parecida a un perro se lanza corriendo a la espalda del intruso. ¡Esos huevos deben ser suyos! La pelea es una terrible confusión de dientes y garras, de jirones de piel y de sangre que se derrama, de alaridos y gruñidos.

Te preguntas si, en efecto, reconocer qué criaturas son éstas te diría en qué parte del mesozoico te encuentras.

Miras atentamente a ambos animales. ¿Son seres surgidos después de los dinosaurios, o antes que ellos?

Las criaturas te observan.



La pregunta que se hacen acerca de ti es mucho más sencilla: ¿eres comestible?

Ahí vienen, babeando y gruñiendo. Ahora son seis animales, les brillan los ojos, muestran las afiladas garras.

¡La manada te rodea, estrechando el cerco!

¡Desaparece!



Retrocedes 140 millones de años.
Pasa a la página 5.



Avanzas 10 milones de años.
Pasa a la página 6.

A la sombra de la magnolia, das un salto al lomo del viejo dinosaurio de cabeza en forma de cúpula, te sientas y aprovechas las profundas grietas de su piel como asideros. Pronto te hallas confortablemente instalado en la base del cuello, a cinco metros por encima de la lucha.

Desde tal altura quizá puedas observar los árboles en busca de rastros de un arqueópteris.

Los contendientes han revuelto tanto la tierra que resulta difícil ver a través del polvo. Atisbas uno de los dinosaurios, un poco más pequeño y joven, aproximándose a ti.

Tu paquicefalosaurio se menea y gruñe. Notas como sus potentes músculos se endurecen bajo su pellejo. La lucha ha cesado. Todas las testas se vuelven hacia tu montura.

Y aquí estás, sentado sobre este viejo macho de cabeza en cúpula. No importa que estuviera descansado, mirando la riña desde la sombra. Esas cicatrices que le cubren la testuz son de haber luchado toda la vida. Ha estado esperando a que alguno de los dinosaurios tuviera el valor de desafiarle. ¡Es el jefe de la manada!

Con un gruñido amenazador, la bestia que te sirve de asiento se precipita adelante. Te agarras fuertemente mientras se agita, preparándose para embestir.



El dinosaurio retador inclina la cabeza. Tu campeón inclina la suya. No hay manera de escabullirse sin peligro.

¡Catacroc! El choque te parece un terremoto, pero sigues montado. El macho joven se lleva la peor parte de la colisión. Se retira tambaleándose y se derrumba a cierta distancia, con lo que se levanta una nube de polvo.

Los dinosaurios espectadores lanzan un alarido. Luego retroceden. Envuelto en otra nube de polvo un segundo animal joven galopa hacia el jefe de la manada.

Esta vez tienes la seguridad de ser arrojado violentamente por los aires, ¡si no resultas aplastado hasta morir!

Ha llegado el momento de tomar las de Villadiego.



Avanzas 20 millones de años.
Pasa a la página 8.



Te da la sensación de haber caído encima de una esponja gigante. El suelo está empapado. Hojas gigantescas chorrean de rocío. ¡Hace mucho calor!

Ni la mente más calenturienta llegaría a imaginar semejante paraje.

Te hallas de pie en una enlodada senda de plantas y flores aplastadas. La vereda corre a lo largo del borde de un pantano.

Oyes un extraño galope. Te vuelves y ves un dinosaurio, de rayas amarillas y negras, que corre en tu dirección. Dos dinosaurios rayados más se precipitan en dirección contraria.

¡Quién lo diría! ¡Esta senda tan pisoteada es una pista de carreras!

Sigues la vereda hasta llegar a una parte más enfangada. El lodo refleja toda clase de huellas que se entrecruzan.

Una serie de pisadas frescas resulta en extremo interesante. Las garras que las han marcado parecen terminar en uñas largas y afiladas. Esas extrañas huellas te recuerdan un rastro de patas de pájaro. Se te antoja que tienen el tamaño para ser marcas de... ¡arqueópteris!

De ser cierto, esto sólo tiene un nombre: suerte.

Cuando las recorres, observas que se separan

mucho. Es como si la criatura hubiera empezado a correr. ¿Por qué? Hacen zigzag. Tú también zigzagueas. Las huellas discurren alrededor de un montón de cantos rodados; las sigues.

De pronto, el rastro se acaba. Si era un arqueópteris, tal vez levantó el vuelo, o...

Miras hacia arriba y te topas con un dinosaurio enorme. Está quieto y mastica algo, con dientes largos como puñales. Aún colgando fuera de los dientes sostiene una zarpa pequeña de dinosaurio, exactamente de las dimensiones de las huellas que has seguido. Así, pues, era por eso que el infeliz corría, y por qué aquellas desaparecían. ¡Le estaba dando caza un carnívoro de catorce metros de altura!

Vuelves sobre tus pasos, cuidando de no irritar al monstruo. Cuando te encuentras a una distancia segura, subes a una roca. Sería bonito sacarle una fotografía a esa criatura. ¡No te quepa duda! ¡De ésa tendrías la exclusiva mundial! Sin embargo, antes de que puedas coger la máquina la roca que te sostiene... ¡comienza a moverse!

Te agarras a la escarpada cima de este peñasco andante. Debe ser un anquilosaurio, un dinosaurio recubierto de protección ósea.

No parece que al anquilosaurio le guste llevarte en su lomo. Da sacudidas hacia los lados y hacia atrás, hace lo inimaginable para desembarazarse de ti, pero logras continuar montado.

Te preguntas si, en vista de lo sucedido, deberías probar otro período de tiempo.

Si te hallas en el cretáceo, un salto atrás de ciento treinta millones de años te mostraría el triásico.

Si estás en el jurásico, empero, con sólo avanzar sesenta millones de años podrías conocer el fabuloso cretáceo.



Sin duda, este dinosaurio plateado quiere librarse de ti. Avanza directamente hacia el gigantesco carnívoro, llevándote en su lomo. ¡No puedes decir que sus intenciones sean buenas! El gran saurio devorador de carne, al verte, chasquea la lengua entre los dientes y te mira golosamente. Eres el siguiente plato de su cena: «¡Viajero a través del tiempo, fresco en anquilosaurio!»

¡Tiempo de franquear la barrera del tiempo!



Avanzas 60 millones de años.
Pasa a la página 16.



Reculas 130 millones de años.
Pasa a la página 20.

Te hallas en una librería.

Karl está a tu lado, junto a una estantería, con su libro de la máquina del tiempo en las manos.

—¡Hemos regresado al siglo xx! —exclamas—. Nos hemos equivocado como unos tontos, Karl. Debíamos encontrarnos a sesenta y cinco millones de años antes de Cristo cuando saltamos. Pero, ¿por qué estamos en una librería?

Un encargado ceñudo se dirige a Karl:

—¿Aún estás ahí, jovencito? ¿Vas a comprar ese libro o piensas pasarte el día aquí leyéndolo? ¡Dios mío! ¿Cómo te has ensuciado tanto? Me temo que tendré que pedirte que lo compres —el hombre te mira y ve tu libro de la máquina del tiempo—. ¡Y a ti, también! ¿Qué habéis estado haciendo los dos? ¿Luchando en el barro?

—¡Karl! —exclamas—. ¿Ni siquiera llegaste a comprar tu máquina del tiempo?

El muchacho adopta una actitud de pesar.

—Lo siento. Pensé que así me ahorraría algún dinero.

Dices adiós a Karl. El encargado pretende que vuelvas a pagar tu libro, a pesar de que le contestas que ya lo has comprado. Para poner fin a la situación, regresas al principio.



Retorna a la página 1 y...
¡empieza otra vez!



Dices a Karl:

—Me quedo aquí, querido amigo, gracias, de todos modos.

—Creo de verdad que deberías venir conmigo. ¡Lo sé todo de los dinosaurios! —insiste el joven, que parece molesto.

Vuelves a decirle que no.

—Entendido. ¡Pero, ten por seguro, que cometes un gran error! —contesta Karl, y desaparece.

Sonríes mientras terminas de coger el ramillete de flores.

Tu compañero dijo que iba a avanzar sesenta y cinco millones de años, para alcanzar el período cretáceo.

No obstante, las plantas con flor se desarrollaron precisamente en el cretáceo. En consecuencia, debes hallarte ya en este período.

Pobre Karl. ¡Ha avanzado demasiado! ¡No se puede correr tanto!

Mientras caminas a través de la selva, en busca del arqueópteris, chocas contra algo.

Te encuentras frente a frente con una criatura de color pardo obscuro y del tamaño de un perro muy grande. Le salen dos cuernos por encima de los ojos y otro del hocico. Te mira con curiosidad.

Le devuelves la mirada. ¿Quién se moverá primero?

Lo acaricias. Tiene la cabeza áspera y huesuda. Lo reconoces de repente, gracias al banco de datos: es una cría de triceratops. Ésta enseguida pierde interés por ti y se va corriendo hacia un triceratops mayor, que está descansando cerca de unas peñas. Debe de ser la madre del pequeño.

Súbitamente, oyes un gran rugido de cólera. Todos los sonidos de gorjeos y cotorreos del pantano cesan de golpe. Te subes precipitadamente a las peñas para ver qué ocurre.

Una figura colosal surge entre los arbustos de la margen de un río. Un tiranosaurio rey se ha despertado y castañea sus largas hileras de dientes curvados en señal de hambre.

¡Tú sólo estás a quince metros de la criatura más aterradora que jamás ha poblado la Tierra!

El monstruo clava la mirada en la madre triceratops que reposa detrás de tu peñasco.

La cría de triceratops sale de entre las matas e intenta llegar hasta su madre.

Enfurecido y molesto, el gigantesco dinosaurio salta adelante.

El pequeño triceratops da media vuelta y arremete contra una pata del tiranosaurio.

Éste da un alarido de dolor y de rabia. De una patada envía al pequeñuelo por los aires. Pero el diminuto dinosaurio es peleón: se incorpora y acomete de nuevo al monstruo con su cuerno.

El chiquitín es muy valiente y atrevido pero, además, muy insensato.

No puedes seguir contemplando impasible un combate tan desigual.

Disparas tu fusil de dardos tranquilizantes. El

dardo se clava en una pata del gigante, que ruge de nuevo y se vuelve hacia ti. Te ve y se lanza a la carga. Pero cojea. El dardo está produciendo su efecto. Todavía te quedan cinco dardos más.

Lo más seguro ante ese peligro sería franquear la barrera del tiempo antes de que te alcance el tiranosaurio rey.

Sin embargo, si abandonas esta época, el coloso, a no dudar, devorará al pequeño triceratops... ¿Hay algo que te permita seguir aquí y ayudar al animalito? ¡En eso consiste tu misión?



Retrocede al triásico: página 6.



Planta cara a ese matón: página 42.





PONES a prueba tu teoría.

Sales a hurtadillas de entre los dimetrodones. Uno de éstos abre su bocaza cuando pasas junto a ella. Sus afilados dientes brillan al sol. Pero el animal sólo está bostezando. Saltas por encima de otra cola.

¡Estabas en lo cierto! Los dimetrodones siguen tumbados, mirándote con indolencia, aguardando a que el sol los caliente lo bastante como para tener apetito.

Miras al mundo que te rodea. Aquí la vida vegetal es harto primitiva: helechos gigantes, extrañas palmeras combadas, unos pocos abetos en las colinas.

Te das cuenta de algo en relación con los dimetrodones: no se elevan mucho del suelo y tienen cuatro patas de casi igual tamaño. Los dinosaurios andaban más derechos, apoyados habitualmente en unas poderosas patas traseras, que dejaban libres las delanteras para otros menesteres, por consiguiente, tienes que estar en el período triásico y, precisamente, al principio de él.

Vas caminando, examinando los helechos en busca de seres voladores, cuando el suelo cede bajo tus pies.

Una nube de polvo negro se levanta a tu alrededor. Oyes un zumbido irritado.

¡Avispas! Has atravesado el techo de un avispero subterráneo. Las avispas del mesozoico son exactamente iguales que las modernas. ¡Pican! Te las sacudes de encima mientras echas a correr, pero un enjambre de centenares de ellas te persigue.

Si hubiera una corriente de agua cerca, podrías burlarlas sumergiéndote, pero en el triásico la tierra es muy seca. ¡Pasa al futuro!



Te adelantas 110 millones de años. Pasa a la página 58.



CAE el día y aumenta el frío. Montas la tienda y te sientas un rato frente a ella. Por el horizonte se levanta la luna nueva.

La Tierra se verá muy diferente dentro de cien millones de años, en el siglo veinte después de Cristo, el tuyo, pero la Luna no. Casi parecerá exactamente la misma como si el tiempo no hubiese transcurrido.

El cielo está lleno de estrellas. Examinas la brújula para hallar el norte y buscar la Osa Mayor y la Osa Menor. Qué extraño... no están donde debieran. Únicamente ves un grupo de estrellas que podrían convertirse en la Osa Mayor si se desplazaran un poco. Eso será lo que pasará. Todas las estrellas se mueven, pero les costará millones de años llegar a sus posiciones familiares.

Te metes serpenteando en el saco de dormir, antes dejas abierta la portezuela de lona de la tienda. Al adormecerte, escuchando los sonidos del bosque, te resulta fácil imaginar que te hallas haciendo simple acampada.

Una hora más tarde, un crujido apenas perceptible te despierta.

Buscas a tientas la mochila, ¡pero tu mano toca algo peludo!

Coges rápidamente la linterna y la enciendes al punto.

Te incorporas y clavas los ojos en los de un patilludo y sorprendido...

¡Mamífero!

La criatura parpadea, y se destaca por efecto de la luz contra la pared de la tienda. Parece un ratón o un coatí. Te dispones a coger una bota para ahuyentar al animal.

Te detienes, bota en mano, cuando te viene un pensamiento aterrador. El hombre es un mamífero. ¡De modo que esta criatura, según la teoría de la evolución de las especies, podría ser un antepasado tuyo! Si la hieres con tu bota, puede que con ello afectes a miles de sus descendientes. En consecuencia, puede que acabes perjudicando a la humanidad. ¡No es extraño que las reglas del viaje a través del tiempo no te permitan matar a nadie! ¡Ahora comprendes más a fondo cuán acertadas son!

Asustas al animal, con aspavientos y movimientos, repetidos una y otra vez, hasta que sale de la tienda y lo sigues con el cono de luz de la linterna.

Se encarama a un árbol.

Ves docenas de ojos reflejados en la claridad que produces.

Una familia entera de mamíferos te está observando.

Esta vez subes la cremallera de la portezuela de la tienda hasta arriba, y vuelves a acostarte.

Te despierta el canto de los pájaros.

Sales afuera en un santiamén. Son muy semejantes a los pájaros de tu época: de hecho, se diría que son gaviotas. Muestras un trozo de pan, y una de las aves te pellizca los dedos con sus dientes.

¿Dientes?

Los pájaros modernos no tienen dientes. El arqueópteris los poseía, como sus antepasados los repti-

les, pero sus descendientes los perdieron gradualmente a medida que se convirtieron en aves.

¡Enhorabuena, debes estar acercándote al hallazgo del arqueópteris!

No lo encontraste en el triásico.

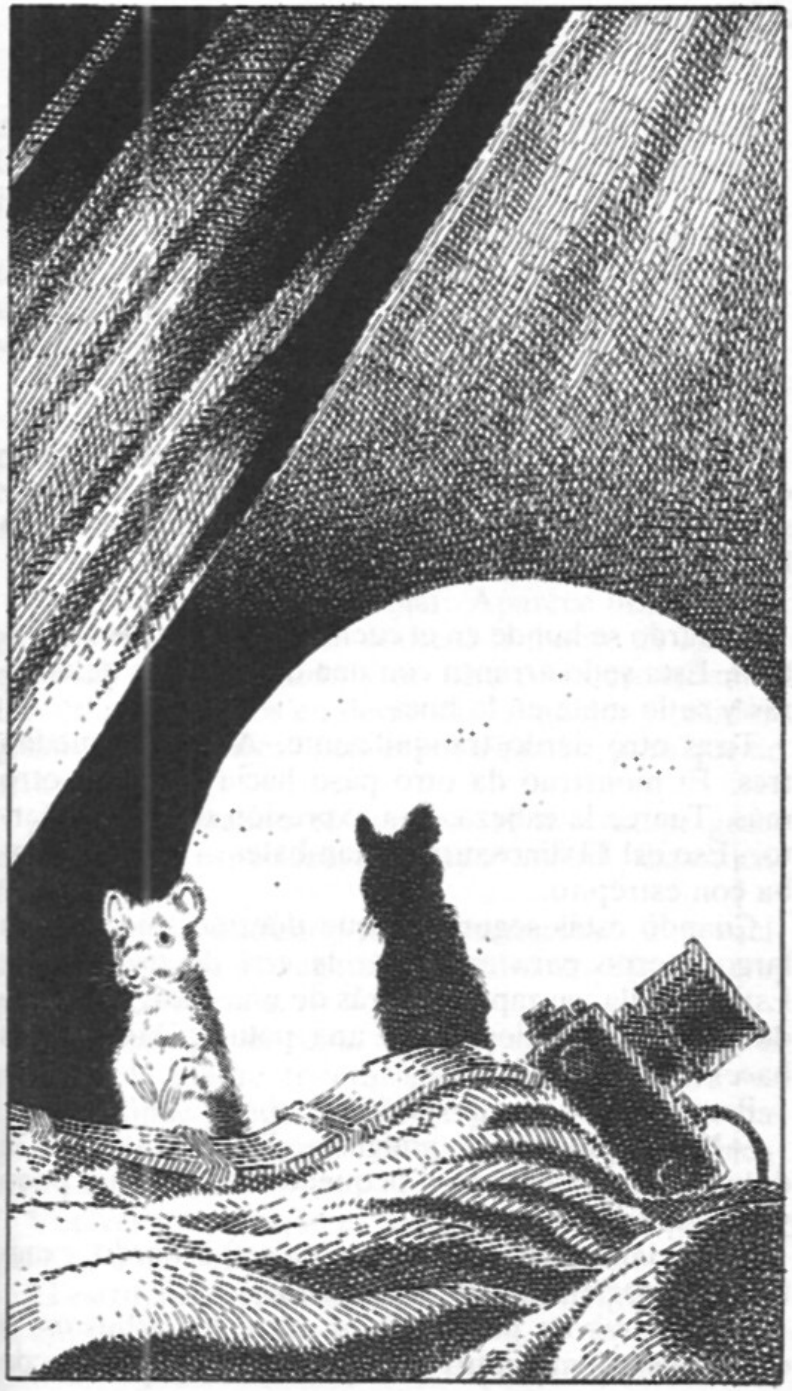
Aquí, en el bajo cretáceo, se hallan sus primeros descendientes.

Eso quiere decir que te será posible dar con él en el período comprendido entre el triásico y el cretáceo.

¡Ya casi has llegado!

Te vas al jurásico.
Pasa a la página 70.

Te vas al terciario.
Pasa a la página 16.





LEVANTAS el fusil de dardos tranquilizantes. Si al darle en una pata el tiranosaurio rey cojea, ¡quizá acertándole en la cabeza lo hará dormir!

¡Pam!

El dardo se hunde en el cuello de la gigantesca criatura. Ésta se lo arranca con una de las patas delanteras y se lo mete en la boca.

Tiras otro dardo tranquilizante. Ahora te quedan tres. El monstruo da otro paso hacia ti, luego otro más. Tuerce la cabeza, con expresión de desconcierto. ¡Eso es! El dinosaurio se tambalea... y se derrumba con estrépito.

Cuando estás seguro de que duerme, recorres su largo cuerpo para encontrar la cría de triceratops. Ésta se halla agazapada detrás de una roca, sollozando. Parece que tiene rota una pata. ¿Qué puedes hacer?

Preparas uno de tus dardos.

—No te preocupes, amiguito. Esto te aliviará el dolor —dices mientras el pequeño retrocede un poco y abre mucho los ojos.

Te adelantas y le pinchas la pata con el dardo, exactamente por encima de la fractura.

Encuentras un par de palos entre los arbustos, y entablillas el miembro del animal con un poco de

cuerda de tu tienda. Esto no sólo son primeros auxilios, piensas: esto son los primerísimos auxilios que jamás se hayan dado.

Tú y tu nuevo amigo seguís los pasos dados por el tiranosaurio. Al poco, el diminuto triceratops emite un ruido com un ladrido, anda renqueando hasta una vereda secundaria y regresa, mirándote.

¡Quiere que lo sigas!

Caminas detrás de él y llegáis en medio de una espesura, a un claro plano y hollado. Cinco pequeños triceratops más vienen corriendo y husmean la patita entablillada de tu protegido.

Esto debe ser el hogar de estos dinosaurios.

El suelo empieza a temblar. Aparece una cara gigantesca y astada. Es el padre o la madre de los chiquitines. Da un bufido y te mira con desconfianza. Las crías dan saltos en derredor del adulto y balidos-gruñidos. Te diriges hacia él poco a poco, para que no se asuste.

¡Cáspita! Cuando te acercas, el triceratops grande... ¡vomita espectacularmente al suelo! ¿Estará enfermo?

¿Qué están haciendo los pequeñuelos? Se revuelcan por la masa de vegetación medio masticada y empiezan a comérsela.

Esto debe ser su cena. Sí, tiene sentido: cuando el padre o la madre triceratops trae comida para sus hijos, ¿dónde puede llevarla mejor que en el estómago? Como anda a cuatro patas, no le es posible acarrearla con éstas.

Vuelves a notar que el suelo se estremece bajo tus pies. ¿Se aproxima otro triceratops adulto?

El estruendo crece. Enseguida todo tiembla, ¡incluso tú!

Casi te arrojan al suelo. En la parte superior de los



arbustos de alrededor distingues algo de un rojo intenso. La montaña más cercana, a un kilómetro y medio de distancia, es.... ¡un volcán en erupción! Materias encendidas rasgan el cielo, como fuegos artificiales.

Con asombrosa rapidez, el triceratops y sus crías abandonan su hogar.

Puedes hacer lo mismo, aunque tal vez esa erupción no sea tan peligrosa como parece. ¡Puede resultar divertido contemplar de cerca la furia de un volcán!



**Observas el volcán:
página 51.**



**Retrocedes en el tiempo.
Pasa a la página 60.**



La criatura semejante a un lagarto volador desaparece rápidamente en el frondoso bosque.

La sigues a través de ramas y enredaderas. Si se trata de un arqueópteris, ¡tu búsqueda ha terminado! Oyes un graznido que viene de las sombras que se extienden ante ti.

Aplastas algo. Unas hebras pegajosas se te adhieren a las ropas, los brazos y las piernas. ¡Estás atrapado en una especie de tela de araña!

No eres el único que lucha por desasirse. El lagarto volador también se halla atrapado. Te fijas bien en él.

No, no puede ser un arqueópteris. No tiene plumas. Se trata de un lagarto con alas, que puede saltar de árbol en árbol. Este animal figura en el banco de datos: es un quenosaurio. Lo cual significa que debes encontrarte en el período triásico.

Ha llegado el momento de salir de aquí. Haces esfuerzos para alcanzar tu cuchillo, sepultado en algún lugar de la mochila.

Una gran burbuja negra surge de las sombras. ¡Ahí viene la mayor araña que jamás hayas visto! Andando mediante patas que describen extraños ángulos, surca el engañoso curso de su inclinada telaraña. La luz del sol resplandece en un montón de ojos. En la boca de la bestia, una garra se mueve adelante y atrás. Este

espantoso ser avanza tambaleándose hacia el lagarto volador y se arroja sobre él.

Éste da varios tirones, luego se detiene, paralizado. La araña envuelve a su presa con tela de araña que produce con la cola.

¡Tú eres el siguiente!

Hallas el cuchillo y rasgas rápidamente la red del arácnido, pero sigues pegado a sus gruesas y pegajosas hebras.

¡Demasiado tarde! El monstruo se para justo encima de ti. Un trozo de su repugnante filamento le cuelga por detrás. La bocaza se abre y cierra como unas tenazas bajo el grupo de crueles ojos.

¡Vete de aquí! ¡Adonde sea!

Una pata peluda te roza la oreja...



Te adelantas 180 millones de años. Pasa a la página 16.

HACE un frío intenso. Estás temblando como el azogue.

El Sol se halla en lo alto del cielo, pero el aire es gris oscuro. ¿Por qué?

Podría deberse a cenizas lanzadas por volcanes. O algo mayor —como un asteroide— podría haber levantado enorme cantidad de polvo al chocar contra la Tierra. Sea lo que fuere, sin duda neutraliza la luz solar.

Miras a tu alrededor. Los árboles han sido derribados. La tierra se ha convertido en árida. Esto es un desierto.

Bandadas de pájaros picotean por los troncos de árbol, en busca de insectos. Vuelan de prisa, mientras que los pocos y pequeños reptiles que ves se mueven lenta y trabajosamente. Las aves tienen una cálida protección de plumas. Los reptiles, no. Tal vez éstos sienten demasiado frío para poder desplazarse con más rapidez.

Un rugido terrible llena el aire. ¡Hay un tiranosaurio rey detrás de ti! Ya has aprendido cómo debes comportarte con este monstruo: ¡salir de su camino! Te ocultas tras un árbol caído.

El dinosaurio no te ve. De su garganta se escapa un gruñido de tristeza. Está delgado y parece dispuesto a



hincar el diente en cualquier cosa. Hace algunos gestos amenazadores a los pájaros, pero con cierta desgana.

Miras a tu alrededor para asegurarte de que no haya otro tiranosaurio rey deslizándose a tu espalda. Hasta donde te alcanza la vista, no se distinguen dinosaurios de ningún tipo.

Tal vez el que tienes delante de ti esté solo.

Te estremeces. ¿Será esto el fin de la edad de los dinosaurios? Sin suficiente luz del sol, las plantas se mueren. Menos plantas quieren decir menos dinosaurios herbívoros. Y si el frío y la falta de alimento matan a los herbívoros, los dinosaurios carnívoros también morirán.

¡Pobre tiranosaurio rey! A pesar de lo terrorífico que es, sientes pena por él al verlo adentrarse cabizbajo en las tinieblas que os envuelven.

Has ido más allá del tiempo que corresponde al arqueópteris. Debes estar en la parte alta (posterior) del cretáceo. ¿Tendrías que retroceder cincuenta millones de años a la parte baja (anterior) del cretáceo? ¿O más atrás, ciento veinte millones de años, para investigar el triásico?



¿Reculas 50 millones de años hacia el bajo cretáceo? Pasa a la página 38.



¿Retrocedes 120 millones de años, al triásico? Pasa a la página 6.



EL volcán entra en erupción ante tus ojos. Es maravilloso ver a la madre Tierra en su propio espectáculo de *rock*, completado con luces y efectos especiales. Las llamaradas estallan en cascada como si fueran arcos iris que reventaran. La lava brilla incandescente y se derrama por la cuesta de la montaña, provocando fuegos donde alcanza los árboles. Parte del humo flota en tu dirección. Apesta. Oyes algo que parece lluvia cayendo en la selva que te rodea. Pero no se trata de gotas de lluvia. ¡Son pedazos de roca!

Un peñasco enorme viene volando hacia ti. ¡Tiene dos veces tu tamaño!

Te apartas de un salto.

El peñasco está al rojo vivo y te pasa silbando por un costado. Se halla tan caliente que te chamusca el pelo. Abre un cráter de dos metros de profundidad: ¡precisamente donde solía estar tu mochila!

Optar por contemplar este espectáculo no fue una buena idea. ¡Sería mejor que te marcharas de aquí!



Huyes del volcán y sustituyes tu equipo: página 55.



La bestia se encorva hacia ti. Abre tanto la boca que puedes ver el fondo de su garganta. Pero entonces arranca de un mordisco un manojo de hojas del arbusto en que estás sentado.

Tenías razón al no disparar contra este dinosaurio. Es un herbívoro. Come plantas, no viajeros por el tiempo.

Sin embargo, puede que detrás de ti vea unas apetitosas matas, que se excite y que accidentalmente te aplaste al ir a alcanzarlas. Reúnes tus pertrechos y los arrastras a un lugar seguro.

En ese momento oyes algo que cae desde una rama que hay encima de ti. Das un brinco para que no te toque, pero... extiende unas alas y se desliza volando hasta otro árbol. Parece un lagarto alado: ¿será un arqueópteris? ¿O un animal más primitivo? ¿Deberías seguirlo, o avanzar diez millones de años, cuando esté más evolucionado?



Te anticipas 10 millones de años.
Pasa a la página 60.



Persigues a la criatura por el bosque.
Pasa a la página 46.





TODAVÍA estás en la playa. El Sol se halla más alto. Han pasado varias horas.

Ahora los dimetrodones se pasean por el lugar. Uno de ellos está junto a ti. En este momento su «vela» dorsal se encuentra perpendicular al sol, inclinándose un poco por la brisa. ¿Quizá ahora la utiliza para refrescarse?

Una criatura de las dimensiones de un ratón nada hasta la orilla y sube moviéndose como un pato. Es un anfibio: vive tanto en el mar como en tierra.

El dimetrodón pega un bote. Dos ligeros mordiscos, y el anfibio ha desaparecido.

Te alejas, preguntándote acerca de la oportunidad de haber venido aquí. Al principio de la mañana, los dimetrodones casi no se podían mover. Con el calor del día, basta con uno de ellos para hacer de la playa un sitio peligroso...

En los ojos del dimetrodón aún brilla el hambre. Te mira como a un manjar soñado. ¡Serías un buen plato fuerte después del aperitivo del pequeño anfibio!



Escapas avanzándote 130 millones de años.
Pasa a la página 6.



ENCUENTRAS los pertrechos de reserva exactamente donde los dejaste. Realizas un rápido inventario. Bien. Todo está en orden.

Ves un dinosaurio a siete metros de distancia, de pie en un lecho de bellas flores multicolores. Es verde y está gordo, tiene gruesas patas y una larga cola. No lo reconoces de tu banco de datos.

El dinosaurio tiembla y se estremece. Tiene los ojos llenos de agua. ¿Está enojado? ¿Va a lanzarse contra ti? Pones un dardo tranquilizante en el fusil y sueltas el seguro.

El animal hunde la cabeza en las flores, tras lo cual algo parece sacudir todo su cuerpo.

¡Está estornudando!

El polen de las flores debe de hacerle estornudar. Le tomas una fotografía mientras se gira y se va. ¡Tal vez has descubierto una nueva especie de dinosaurio! Si es así, decides que lo llamarás, simplemente, «estornudisaurus».

Te encaminas al lecho de flores y empiezas a formar un manojo. Hay arbustos de color rosa y blanco que parecen escaramujo y magnolia.

—¡Hola!

Pegas un brinco. ¿Estarás oyendo palabras imaginarias? ¡Eso era una voz humana! Das media vuelta. A unos pocos metros más allá ves a un muchacho.



Lleva una mochila, una máquina fotográfica... todo como tú.

En las manos tiene un ejemplar de *Al encuentro de los dinosaurios*.

—Estoy pasmado —dice él, mirándote con extrañeza—. ¿Te das cuenta de la casi imposibilidad de encontrar a otro viajero a través del tiempo en una amplitud tan enorme de años? ¡Es para sentir vértigo! Entre paréntesis, buenas tardes. Me llamo Karl.

Le dices tu nombre.

—Espléndido. Por cierto, ¿sabes en qué período de tiempo nos hallamos?

—Habitualmente empleo el banco de datos para resolver esta cuestión.

—Para mí no hay cuestión —presume Karl con una sonrisa—. Ni siquiera necesito mirar mi lista de datos. Ahora estamos en el jurásico. El arqueópteris se encuentra a millones de años por delante de nosotros, en el cretáceo. Lo estudié antes de partir —continúa el joven—. Todo lo que tenemos que hacer es avanzar millones de años hacia el futuro —unos sesenta y cinco millones— y llegaremos exactamente dónde deseamos. ¡Nos hincharemos de tomar fotografías!

¿Piensas que Karl tiene razón?



Si la tiene, avanza 70 millones de años con Karl.
Pasa a la página 31.



Si no, quédate donde estás.
Pasa a la página 32.

TE hallas sentado en una duna. A tu espalda hay extensas selvas; frente a ti, un océano interminable.

Un chapuzón en el mar sería una buena manera de quitarte la suciedad que has acumulado en tus aventuras. Después de todos los peligros que has sorteado, resulta agradable descansar en una playa segura y tranquila.

Cuando cae la noche, tomas la cena. Observas que en el cielo hay una estrella muy brillante.

Mientras te comes un albaricoque seco, la estrella se hace mayor.

Pronto se convierte en un reguero de luz.

¿Será una estrella fugaz? No, es demasiado grande. ¡Realmente grande! ¡Un asteroide entero va a chocar contra la Tierra!

Aquél desaparece detrás del horizonte.

No oyes nada. Sin embargo, ves un géiser de polvo y humo que se levanta a increíble altura por los aires. ¡Algo tan grande como eso causará un terremoto o una ola gigante!

Es mejor que te adelantes unos años para eludir cualquier efecto de este tipo.



Huye: página 48.





ESTÁS en una playa, en medio de una docena de grandes criaturas antediluvianas. El sol acaba de salir. Hace mucho frío.

De los lomos de esos monstruos se levantan altas espinas unidas por membranas. Los reconoces de tu banco de datos: son dimetrodones.

No puedes moverte en ninguna dirección sin ponerte al alcance de sus poderosas mandíbulas. Tienes una idea. Quizá se han alineado de este modo para recibir los rayos del sol. Los reptiles, la mayoría de los dinosaurios y los dimetrodones como éstos son animales de sangre fría. Dependen del calor solar para caldearse por la mañana. Cuando la temperatura disminuye, pierden vitalidad. ¿Deberías intentar escabullirte por entre estas bocazas ahora inactivas, en la esperanza de que todavía no tengan energía suficiente para darte caza?



Te escabulles.
Pasa a la página 36.



Te adelantas unas horas.
Pasa a la página 54.





Tu dardo tranquilizante se clava sin dificultad en el grueso cuello de la gigantesca criatura.

Ésta se detiene. Balancea su largo cuello. Sacude la cola. Se desploma... ¡precisamente hacia ti! Te apartas a un lado y el coloso da contra el suelo. Ves sobresalir la portezuela de lona de tu tienda por debajo de la panza de la bestia, ¡que ha caído encima de tus cosas!

Vuelves a examinar al dinosaurio. Aún tiene un helecho prendido en la boca. Posee dientes planos, no agudos: buenos para mascar plantas, no para rasgar carne.

Te has precipitado. ¡Este gigante es un herbívoro! No se proponía hacerte daño. Probablemente sólo trataba de apartarte de un punto delicioso del arbusto en que te ocultabas.

Y has provocado que aplastara tu equipo. Por suerte pusiste a salvo uno de reserva.



Retrocedes para reemplazar tu destrozado equipo.
Pasa a la página 55.



Caminas fatigosamente por un valle seco y rocoso. Un reptil volador desaparece en la lejanía frente a ti. Procuras no perderlo de vista, pero sus alas gigantes son muy veloces.

Pasas cerca de algunos lagartos, pero no ves ningún dinosaurio. Tomas un buen trago de agua de la cantimplora.

Cruzas hondonadas y cañones. Casi tropiezas con un montón de huesos de dinosaurio. El cielo se llena rápidamente de nubes negras. Empiezan a caer gotas de lluvia en el polvoriento suelo. ¿Dónde hallar refugio? Estás en el lecho seco de un río, con una hilera de rocas en ambos bordes. Divisas un sitio bueno, llano y arenoso para plantar tu tienda.

Puedes montarla ahora o hacer otro intento para alcanzar aquella criatura voladora que viste, retrocediendo unas horas.



Elude la lluvia en tu tienda.
Pasa a la página 78.



Vuelve atrás unas horas.
Pasa a la página 76.





CURRE algo extraño.

Te detienes en plena caída: pero todo lo demás continúa moviéndose. ¡De hecho, aumenta de velocidad!

Mientras estás suspendido en el tiempo, observas cómo los pterosaurios zumban adelante y atrás. Las crías salen de los huevos. Los pequeñuelos se convierten en adultos y levantan el vuelo. Se suceden rápidamente varias generaciones: huevos, crías, adultos, huevos.

En tanto observas el paso de las generaciones, adviertes que los pterosaurios van cambiando. Sus colas se acortan y desaparecen paulatinamente. Pierden los dientes, sus picos se hacen más largos y afilados.

¡El proceso de la evolución se desarrolla ante tus ojos!

La vegetación de color castaño de la llanura anegada que hay debajo de ti se vuelve verde, pardo, verde. Los árboles brotan, caen y se funden con la tierra.

Ahora avanzas tan de prisa que los años pasan como instantes. Contemplas la evolución del suelo. El mar se precipita en la llanura y la cubre. El risco del que caíste es ahora el borde de un continente.

Cada vez te mueves a mayor velocidad. Distingues que por el mar se te abalanza otro risco. El océano se retira. Dos enormes continentes están a punto de chocar.

¡Baaam! Cuando los continentes colisionan, surgen grandes rocas escarpadas que suben y suben. ¡Estás contemplando cómo nacen las montañas!

El movimiento se hace más lento. Ves de nuevo árboles y arbustos aislados. Aún vas a menor velocidad, y vuelves a encontrarte de pie en el extremo de una cañada seca. La máquina del tiempo ha hallado un lugar donde colocarte sin peligro. Donde tu caída no te dañe mucho, donde...

Ahí vas, cayendo en picado. Al dar en tierra se te llena la boca de polvo. Bueno, no lo has pasado tan mal, si consideras que has estado desplomándote durante millones de años.

Por encima de ti existe otra vez un risco. Observas el perfil de unos huesos oscuros en la superficie del peñasco. Te resultan familiares... ¡claro! Son los restos óseos del estegosaurio que viste hace tantísimo tiempo.

Varios hombres están examinando los huesos: son indios.

—Hola —dices mientras te les acercas—. Perdonadme. ¿Podríais decirme en qué año nos hallamos?

Los indígenas se encogen de hombros.

—¿Por qué estáis mirando estos huesos? —preguntas.

Uno de los indios te observa atentamente antes de contestar.

—Son huesos de caballo de los truenos —dice—. Cuando las grandes tormentas atraviesan las montañas, se oye a los caballos de los truenos cómo galopan. Son grandes criaturas, con grandes huesos.

—¿Estáis seguros de que son caballos de los truenos? —insistes—. ¿Habéis visto alguno en alguna ocasión?

—No. ¿Pero qué otra cosa pueden ser? Conocemos



los huesos del antílope. Éstos no son huesos de antílope. Conocemos los huesos del búfalo. Éstos no lo son. No son los huesos de ninguna criatura que hayamos visto. Son huesos de caballo de los truenos.

Crees entenderlo. Los indígenas no tienen manera de saber que esos despojos óseos poseen millones de años. Así, pues, se inventan una historia para explicar la existencia de aquellos huesos.

Llega un grupo de hombres montados a caballo. Los indios señalan los fósiles. Por el aspecto de las ropas de los jinetes, adivinas que te encuentras en algún momento del siglo XIX.

El cabecilla del grupo te mira fijamente y con desconfianza.

—Me llamo Edward Drinker Cope —te dice—. Soy paleontólogo y recojo fósiles para el Museo Americano de Historia Natural, de Nueva York —indica los restos del estegosaurio—. No sé cómo has llegado aquí antes que nosotros, pero este estrato fósil es nuestro. Si eres un espía de mi rival, Othniel Marsh, puedes decirle que...

—Oh, no —le aseguras—. Sólo siento mero interés por los huesos de dinosaurio. Pero todo lo que aquí veo son despojos de estegosaurios y de pterosaurios. ¿Dónde podría encontrar algunos huesos de arqueópteris?

Cope todavía parece sospechar.

—¿Pretendes hacerme creer que has recorrido todo el camino hasta el Territorio de Colorado para robarme los huesos de estegosaurio y que no sabes nada de los arqueópteris?

¡Estás en Colorado! Debiste ver el nacimiento de las Montañas Rocosas en tu avance por el tiempo.

—No soy un espía, mister Cope. ¡Por favor! Sé que el arqueópteris es el eslabón entre los pájaros y los

reptiles. Pero desconozco dónde fueron hallados los primeros fósiles de arqueópteris.

—No por esta zona, eso seguro —puntualiza Cope—. Cada dinosaurio tenía un territorio limitado. Del mismo modo que sólo se encuentran leones en África y canguros en Australia, el único sitio en que se han descubierto fósiles de arqueópteris es en Europa. ¡Te has equivocado de continente, amigo!

Agradeces al paleontólogo su información y te vas a buscar un lugar tranquilo donde poder cambiar de época. Regresarás al período jurásico —hace ciento cuarenta millones de años—; pero, ¿deberías dirigirte al este o al oeste cuando partas?



¿Vas hacia el oeste?
Pasa a la página 90.



¿Vas hacia el este?
Pasa a la página 81.





CONTEMPLAS un valle desde lo alto de un risco. Te apartas del borde porque se desmorona un poco. ¡Hay un buen salto hasta abajo!



Oyes ruido de aleteo en el cielo. Levantas la mirada, protegiéndote los ojos del sol.

A diez metros de altura, una criatura voladora surca los aires. Tiene las alas muy tirantes y apoyadas en huesos largos y delgados, como si fueran alas muy largas de murciélago.

¿Se tratará de un arqueópteris?

Sacas la máquina fotográfica. El animal vuela hacia unos peñascos, al otro lado del valle.

Andas por el extremo del risco en dirección a un lecho seco de río. Comienzas a descender trabajosamente: si esa criatura voladora es un arqueópteris, ¡tienes que seguirla!

¡Cric, crac! Te paras al oír estos extraños ruidos detrás de ti, en el lecho fluvial.



Sigues a la criatura voladora.
Pasa a la página 63.



Investigas los desconcertantes ruidos.
Pasa a la página 72.

Los ruidos no paran. ¿Qué puede producirlos? Avanzas por el lecho seco para investigarlo.

Cuando doblas un recodo, ves un enorme dinosaurio.

Reposa sobre un costado y va dando vueltas sobre el polvo. Del lomo le salen grandes placas dorsales triangulares que forman dos hileras paralelas. De la cola le brotan cuatro agudos cuernos. Según el banco de datos, es un estegosaurio. Eso significa que, ciertamente, estás en el período jurásico.

¡Ay, ay! Ahí viene un monstruo gigantesco que parece un tiranosaurio rey. No obstante, es más pequeño y más rápido. Sus patas delanteras no son tan diminutas como las del tiranosaurio.

¡Un alosaurio!

Sin siquiera dar un rugido de aviso, el alosaurio se arroja contra el estegosaurio para pegarle una dentellada.

Con una celeridad asombrosa, éste se incorpora de un brinco y sacude su puntiaguda cola contra su agresor.

El alosaurio huye de los latigazos y... ¡se te aproxima!

Corres cuesta arriba otra vez.

El mundo se escurre bajo tus pies. ¡Estás resbalan-



do por el acantilado! Te agarras a una raíz justo a tiempo.

Apenas puedes mantenerte suspendido. ¡Qué situación tan comprometida!

El estegosaurio se asoma por el borde del risco, y oscurece la luz del sol.

El alosaurio ataca, y el estegosaurio pierde el equilibrio, como te ocurrió a ti.

Por un breve momento, centenares de kilos de carne y hueso se balancean en el borde.

Luego la bestia se desploma en el vacío, y te pasa muy cerca. Se estrella contra la cara del acantilado, donde provoca un derrumbamiento de tierra con un estrépito ensordecedor.

Cuando el polvo aclara, no se ve ni rastro del gigante.

La comida que el alosaurio pretendía tomar ha quedado completamente enterrada. El monstruo tendrá que marcharse y encontrar otra presa.

Subes a tientas, jadeante y con grandes precauciones, hacia el extremo del risco.

Unas grandes quijadas se cierran encima mismo de tu cabeza. El alosaurio tiene una presa aquí precisamente. Saca una de sus poderosas patas traseras para ayudarte a subir... hasta su horrible bocaza provista de afilados colmillos.

Te sueltas y avanzas hasta la raíz que te sostenía.

Allí quedas colgado e impotente.

Te aventuras a mirar abajo. No muy lejos, hay un nido de criaturas voladoras como la que decidiste no seguir. Las crías penden cabeza abajo, como murciélagos, agarrándose con las cuatro pequeñas garras que tienen en sus alas. ¡Extrañas criaturas! Carecen de plumas, de modo que no pueden ser arqueópteris. Deben ser pterosaurios.

La lluvia de piedras que has desalojado cae sobre ellos, y se lanzan a volar para evitarla.

Hiciste bien al resolver no dar alcance al pterosaurio, ¡pero ahora los pterosaurios te dan alcance a ti!

Graznan y chillan, al rasgarte las ropas.

¡Intentan sacarte los ojos a picotazos!

Vuelves a soltarte.

¡Estás cayendo al abismo!



Pasa a la página 64.

TE encuentras en el fondo del acantilado donde viste por primera vez al reptil volador. Es más temprano.

Oyes ruidos como de rasgadura. Avanzas por una curva del lecho seco del río para averiguar qué los produce.

Un olor nauseabundo te hiere la nariz. Tres de aquellas criaturas voladoras se hallan posadas sobre el cadáver de un dinosaurio. Lanzan chillidos de enfado y agitan las alas encima de tu cabeza. Te escondes detrás de una roca. ¿Son arqueópteris estos seres?

Los observas atentamente. No tienen plumas. Sus picos son largos. Poseen garras en las alas. Tienen aspecto de ser pterosaurios. Has pasado mucho tiempo persiguiendo a uno de ellos, ¡y no era en absoluto un arqueópteris! El viento cambia y el hedor del dinosaurio podrido te envuelve. Es asqueroso.

Un pterosaurio levanta el vuelo. Subes corriendo por una cañada para huir de aquella peste y te encuentras en la cima de un risco que te resulta familiar.

Pasa a la página 70.





CUANDO el cielo se oscurece, plantas la tienda de campaña en medio del lecho seco del río. Terminas de armarla poco antes de que empiece a llover a cántaros.

Tiras el equipo en la tienda y te metes en ella.

Cuando comienzas a conciliar el sueño, empero, notas una sensación de humedad en la espalda. ¡Todo el suelo de la tienda está empapado!

Te asomas rápidamente por la portezuela de lona. Un muro de agua desciende en violenta oleada por la hondonada... ¡directamente hacia ti!

La corriente te arrastra con furia incontenible y luchas desesperadamente por no ahogarte. El río arrolla tus esfuerzos. Ahí va tu tienda... y tu mochila. Todos los pertrechos que tenías pasan velozmente cerca de ti. He cometido una estupidez, piensas. Monté la tienda en un lecho seco de río, ¡precisamente antes de que la lluvia volviera a llenarlo! Hay mucha espuma frente a ti. ¡Las aguas están a punto de arrojarte contra unas rocas afiladas y peligrosas!



Retrocedes para sustituir tu equipo: página 55.





TE apoyas firmemente en la peña, decidido a continuar la exploración.

Mientras observas cómo un par de pequeños dinosaurios dan saltos a través del campo, aquéllos parecen convertirse en cuatro animales saltarines.

¿Cómo lo han hecho?

Estás atónito. Los dinosaurios vuelven a su número original. ¡Has sufrido un ataque de doble visión!

El sol quema sin piedad.

Te sientas en la sombra y tomas un sorbo de agua. La cara te arde. Quizá no fue tan buena idea la de seguir aquí. ¡Tienes los síntomas de una insolación! En ese sol hay algo raro. Los dinosaurios que te rodean deben vivir con él, pero tú puedes escapar a través del tiempo.

Si te pones enfermo, tal vez te convendría buscar un médico. El más próximo se halla a millones de años de distancia.



Te desplazas a la edad del hombre.
Pasa a la página 88.



APARECES en una extensa y triste llanura pantanosa.

Por todas partes se ven gigantescos dinosaurios de largos cuellos: saurópodos, que sólo vivieron en el período jurásico.

El suelo tiembla con tanta intensidad bajo tus pies que casi te caes.

De entrada crees que son los saurópodos quienes provocan el temblor. Pero ni siquiera todas sus enormes patas a la vez podrían hacer estremecer así el suelo.

¡Tiene que ser un terremoto!

Los saurópodos cogen pánico.

Una cría de brontosaurios, en su alocada carrera, casi te atropella.

Todos estos temblores de tierra e idas y venidas de animales despavoridos te aturden. Estás ardiendo y sudando, próximo a desmayarte.

Ha llegado el momento de franquear la barrera del tiempo.

Pero, ¿hacia dónde?

Todavía no sabes si, ciertamente, esto es la Europa prehistórica.

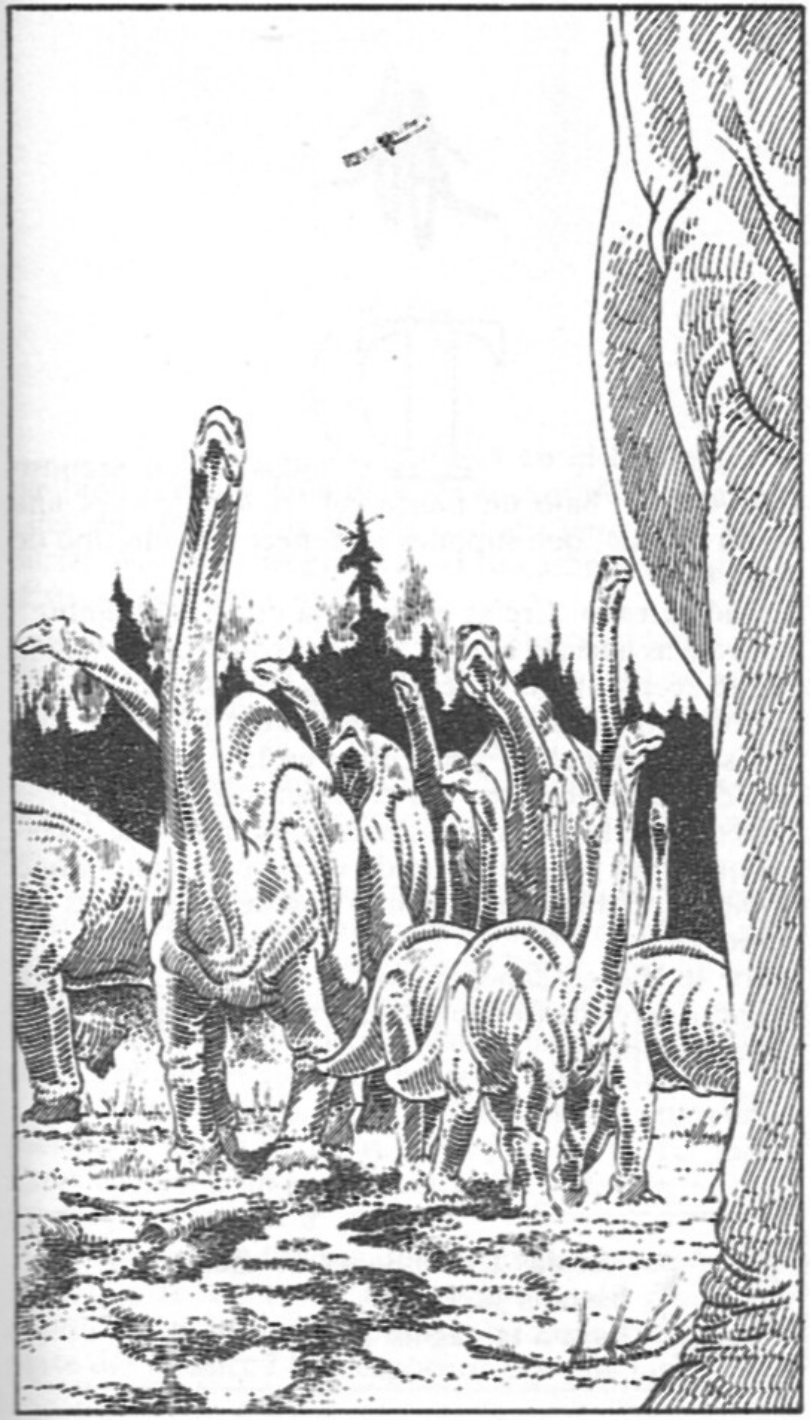
Si fueras adelante, a la edad del hombre, podrías preguntarle a alguien dónde estás y luego volver atrás de nuevo.

¡Apresúrate! La enorme pata de un dinosaurio muy asustado está a punto de aplastarte.

¡Franquea la barrera del tiempo!

Terremotos, dinosaurios asustados y todo lo demás sólo hacen que entorpecerte el cumplimiento de tu misión.

Te adelantas 140 millones de años, a la edad del hombre.
Pasa a la página 88.





TE hallas en un arenoso valle de río, bajo un fuerte sol. A lo lejos ves una bestia colosal, que supones pertenece a algún tipo de dinosaurio.

Qué extraño. Creías estar en la edad del hombre.

Avanzas hacia el animal, que está quieto. A medida que te acercas a él, te resulta más y más familiar. Parece un león gigante... con una cabeza humana.

¡Es la Esfinge! Te encuentras en la edad del hombre, ciertamente, pero ¡en el antiguo Egipto!

Detrás de la Esfinge distingues un millar de esclavos que tiran penosamente de un descomunal bloque de piedra. Están construyendo una de las grandes pirámides.

Por lo menos sabes dónde te hallas. Egipto está bastante cerca de Europa. Quizá también aquí existieron arqueópteris.



Reculas 150 millones de años, hasta el jurásico.
Pasa a la página 94.



CAES en el borde de un pantano, justo al lado de unos huevos de dinosaurio. Uno de ellos rueda de un costado para otro en el barro. Aparece una grieta en el cascarón gris verdoso. ¡Éste se está abriendo!

Una tras otra, las crías salen de sus cascarones. Observas cómo toman las primeras bocanadas de aire.

¡Un pobre pequeñín tiene dos cabezas! Mueve las patitas confundido, se cae y muere.

Otra cría también es distinta. Tiene las ventanas del hocico en la parte superior de la cabeza, no en los lados.

Los pequeñuelos caminan a tropezones hasta el agua y beben. A continuación se meten en ella. El del hocico divertido casi desaparece. Por encima de la superficie de la charca sólo muestra los ojos y las ventanas del morro. Una buena manera de ocultarse, piensas. El chiquitín está casi cubierto por completo.

Mientras lo miras, sientes picazón y calentura en la piel de la cara. Te tocas la mejilla. ¡Uy! Te duele. Estás cogiendo un buen bronceado. Además, te sientes un poco aturdido.

Ya hace algún tiempo que vagas por el mesozoico, ¿por qué te afecta de improviso el sol? ¿Acaso te atonta algún tipo de radiación solar extra durante esta parte del jurásico? Eso explicaría por qué tantas crías

de dinosaurio parecen tan extrañas: potentes rayos de sol podrían provocar que los nuevos animales nacieran con mutaciones.

Sacas la brújula y buscas el norte. Pero la aguja no gira en absoluto. Se diría que no funciona. ¿Qué ocurre aquí?

Como no hay modo de localizar los puntos cardinales, deberás resignarte a permanecer en esta parte del mundo. Pero, ¿tendrías que adelantarte en el tiempo?



¿Sigues explorando un poco más?
Pasa a la página 80.



¿Avanzas 10 millones de años?
Pasa a la página 98.





ESTÁS sentado cerca de un risco, encima de un hueso de pata de brontosaurio, que sobresale de la roca. Un viejo, apoyado en un bastón, avanza cojeando hacia ti.

—Tienes aspecto de estar débil y cansado, joven viajero —te dice—. Has venido al lugar adecuado. ¡Debajo de ti está tu cura!

—Perdone, no le comprendo —respondes.

Bajas del fósil de un salto.

—Permíteme que te ayude, explorador. Soy medico y estoy aquí para recoger huesos de dragón. Los muelo hasta reducirlos a polvo, el cual esparzo en el té. Así, el té tiene poderes maravillosos para calmar y curar. Deberías probarlo.

No es extraño lo que oyes, piensas, en todo el mundo se cuentan historias sobre dragones. Como los indios, la gente ha encontrado huesos de dinosaurio durante siglos y ha tratado de imaginarse las criaturas de quienes proceden los huesos.

Tomas un sorbo de té. Te sientes mucho mejor, aunque dudas de que se deba al polvo óseo de dinosaurio. Por alguna razón, el sol no parece aquí tan fuerte.

—¿En qué año estamos? —preguntas al anciano—. ¿Dónde me hallo?

—Debes estar verdaderamente enfermo —te replica con una sonrisa—. Estamos en el séptimo año de nuestro bendito emperador, Wu Ti, de la dinastía Han.

¿La dinastía Han? ¡Estás en China! Te encuentras demasiado al este para el arqueópteris, que ahora sabes que vivió en la Europa del jurásico.

—Muchas gracias por todo —dices, inclinándote ante tu interlocutor—, pero debo marcharme.

Te vas andando, pero cuando te has perdido de vista te detienes.

Muy bien. Ahora te dirigirás al oeste para hallar el arqueópteris en Europa. ¿Deberías volver a probar en el período cretáceo? ¿O simplemente retroceder un poco y permanecer en la edad del hombre, para asegurarte de dónde estás?



Regresas al cretáceo.
Pasa a la página 58.



Retrocedes dos mil años.
Pasa a la página 84.



TRAGAS, sin querer, un poco de agua salada. ¿Qué ocurre ahora?

Forcejeas para librarte de la mochila. Ésta se hunde inmediatamente. Nadas hacia la superficie y tomas aire fresco. El cielo está claro y azul, el mar se halla en calma. A tu alrededor no hay más que agua.

Estás en el océano Pacífico, naturalmente. Desde Colorado fuiste al oeste. Aun en los tiempos modernos, eso te llevaría en medio del océano. En el jurásico, cuando todos los continentes todavía se encuentran unidos, ¡el Pacífico ocupa todo el resto del planeta!

Aquí no hallarás un arqueópteris. Has perdido la mochila. Te vas rápidamente al sitio y tiempo en que dejaste el equipo de reserva y luego te diriges al oeste.



Pasa a la página 81.

ESTÁS de nuevo en tu bote, flotando en el río. Pero la lucha de los monstruos continúa en medio de un infierno de chillidos y chapoteos gigantescos. Tan enfrascados están en desgarrarse mutuamente que no se dan cuenta de que se hunden en el barro.

Observas cómo empieza el proceso de formación de los fósiles. El barro cubrirá los animales y poco a poco reemplazará su carne y sus huesos con piedra. Eso es lo que hallará Mary Anning.

Remas para llevar el bote a un lugar de desembarco que parece tranquilo y allí lo desinflas. Lo metes en su bolsa, tras lo cual te dispones a adentrarte en la selva para buscar un arqueópteris. Pero súbitamente notas que algo se arrastra por tu pierna.

Es una cucaracha de... ¡quince centímetros de longitud! Entonces percibes que hay muchas más sobre tu mochila y subiéndote por las ropas.



**Te escapas al triásico.
Pasa a la página 60.**



**Huyes al cretáceo.
Pasa a la página 58.**



**Te sacudes los insectos
y sigues buscando aquí.
Pasa a la página 114.**



TE encuentras en un bosque jurásico seco. Todas las plantas están marchitas y parduscas. Parece que aquí no ha llovido desde hace meses.

Un pequeño dinosaurio pasa dando botes. Luego, dos más. ¿De dónde vendrán?

Hueles a humo. A lo lejos, un árbol queda envuelto en llamas.

Desfila toda clase de dinosaurios: grandes y con rayas, pequeños y verdes, todos temerosos del fuego. Tomas algunas fotografías, en espera de que el incendio haya sacado al arqueópteris de su escondrijo.

Los dinosaurios, en su alocada carrera en otra dirección, casi te aplastan. ¡También hay fuego detrás de ti! Corres a tu izquierda, luego hacia el otro sentido. ¡Las llamas te rodean por completo!

Los dinosaurios dan patéticos chillidos de terror. Tú estás atrapado con ellos, en una isla de hierba en un mar de fuego. ¡Y la isla se empequeñece a ojos vistas! ¡Franquea la barrera del tiempo!



Retrocedes 30 millones de años.
Pasa a la página 85.





SURGES en una senda de bosque jurásico, hace ciento cincuenta millones de años. Los arbustos han sido aplastados, y los árboles derribados, por los animales.

Ves algo que se retuerce en medio de la vereda. Lo miras con más atención.

¡Es una serpiente! No se mueve. Caminas paralelamente a ella a una distancia prudencial.

Cuando empieza a arrastrarse parece crecer. La sigues por un recodo del bosque.

En realidad no es una serpiente. Es la cola de un dinosaurio muy largo. La senda abierta a pisotones que has recorrido es obra de un solo saurópodo gigantesco.

Andas a lo largo de la bestia. Te cuesta algún tiempo divisar su cabeza, que brota de un cuello largo y bello. Está mascando las hojas más altas de un árbol. Podría tratarse de un diplodocus, uno de los dinosaurios de mayor longitud.

Quedaría muy bien en una fotografía. Te inclinas y...

Una forma de rápidos movimientos te roza como un latigazo, ¡rasgándote la manga! Menos mal que te habías inclinado. Si hubieras estado erguido, te habría alcanzado de lleno. Parece un alosaurio, pero sólo mide tres metros de altura. Es un celurosaurio.



¿Sólo tres metros? Con unas mandíbulas así, ¡podría ser peligroso aunque únicamente midiera tres milímetros!

Otro gruñido. Justo a tu espalda se halla el mellizo exacto del celurosaurio. Saltas tan deprisa como puedes a un árbol inclinado lleno de salientes. Empiezas a subir, pero un celurosaurio se lanza detrás de ti. Sus puntiagudos dientes se cierran en tu pernera. La tela resiste unos dramáticos instantes antes de rasgarse. La bestia se desploma encima de su hermano.

Subes a toda velocidad y te paras en una rama ancha, a dos metros de la copa. Has perdido algunos centímetros de pantalón, pero no has perdido ningún trozo de ti mismo. El celurosaurio aguarda al pie del árbol.

Sacas la brújula. La aguja gira para señalar el norte. Resuelves no esperar a que el monstruo se vaya. Además, puede que Egipto no esté lo bastante cerca de Europa. Darás un salto de diez millones de años hacia alguno de estos tres puntos cardinales.



Al este. Pasa a la página 81.



Al oeste. Pasa a la página 70.



Al norte. Pasa a la página 92.





TODAVÍA te encuentras en un marjal, junto a la orilla de un lago jurásico. Esta zona no ha cambiado mucho en los últimos diez millones de años. Corren por ahí saurópodos muy parecidos a los que viste salir del cascarón, que aparecen aquí y allá en la maleza.

Examinas cuidadosamente los animales. Ahora todos tienen las ventanas del hocico en la parte superior de la cabeza y colas más largas. El que observaste salir del huevo hace diez millones de años debió de ser el primero con estas características. Sus descendientes sobrevivieron mejor que los otros. ¡Has sido testigo de la evolución de una nueva especie! Ésta se asemeja a uno de los dinosaurios de tu banco de datos: el camarasaurio.

Ya no sientes calentura ni aturdimiento. Compruebas la brújula. Vuelve a funcionar. ¿Qué puede causar estas diferencias? Bien, sea lo que fuere, parece que acertaste al venir aquí. Sin embargo, aún no estás seguro de haber hallado la antigua Europa. Quizá podrías estarlo si pasaras a la edad del hombre.

¡Roaaar!

Giras sobre tus talones. Una forma titánica entra balanceándose en el claro. Sus ojos rojizos se abren desmesuradamente y con avidez a la vista de una presa fácil y tierna.

¡Un alosaurio! ¡Otra vez! Siempre te encuentras con él o con su primo menor, el tiranosaurio rey.

El alosaurio abre la bocaza y una cascada de baba riega el suelo. Pegas un brinco cuando el monstruo se precipita hacia ti. Corres a todo correr, saltando troncos y arbustos. No obstante, la bestia es veloz y avanza siete metros con cada paso de sus enormes patas. ¡Te está dando alcance!

Sus poderosas mandíbulas se cierran con estrépito detrás de ti. No eres lo bastante rápido como para huir de ella. Será mejor que cambies de época, ¡antes de que sea demasiado tarde!



Avanzas 160 millones de años.
Pasa a la página 105.



VUELVES a estar en un bosque del jurásico, hace ciento cincuenta millones de años. Te resulta extrañamente familiar. A lo lejos ves un diplodocus y... ¿cómo es posible? El celurosaurio que te perseguía aún se halla con su gemelo al pie del árbol por el que subiste.

Desde luego, tomaste un largo desvío para huir de ellos.

Aquí el bosque es muy espeso, lo que hace difícil la visión. Te encaramas a otro árbol, que ofrece un buen panorama de las copas de los árboles vecinos. Sacas los prismáticos y buscas señales del arqueópteris.

No ves nada. Estás en una rama ancha y confortable. No has podido descansar mucho, así que guardas los anteojos y caes dormido.

Sueñas que te cubren lentamente con una cómoda manta. Eso te hace sentir bien y abrigado.

Te ponen otra manta encima. Tienes calor. Te arropan con tanta fuerza que no puedes moverte.

—No tan fuerte —murmuras.

Te despiertas.

Sigues sin poder moverte.

No era una manta como soñaste. ¡Era una serpiente! Tienes enroscada una serpiente de diez metros de longitud.

El reptil estrecha su abrazo. Menea la cabeza, mirando cómo luchas entre las hojas de pino. Te sueltas un brazo y consigues alcanzar la mochila. Buscas desesperadamente en ella. ¡Aquí está! Empuñas el cuchillo.

Espera. No puedes utilizarlo. Va contra las reglas del viaje por el tiempo matar cualquier ser.

Te queda el recurso de franquear la barrera del tiempo, para escapar: quizá retornar a la edad del hombre, a fin de averiguar dónde te hallas.

Pero, ¿no puedes hacer algo que te permita seguir aquí y buscar al arqueópteris?

La serpiente aumenta la presión. Mueve la lengua hacia ti, como si probara qué extremo de tu persona se tragará primero...



Sigues aquí.
Pasa a la página 108.



Te vas a la edad del hombre.
Pasa a la página 84.

Estás chapoteando en un ancho río. Andas con agua hasta las rodillas, sostienes la mochila a la altura del pecho. Sacas el bote hinchable y tiras del dispositivo de hincado automático. Subes al bote, coges el remo plegable y te diriges a la orilla.

Todavía no estás seguro de dónde te encuentras, pero se te ocurre una buena idea. Desde el Egipto jurásico fuiste al sur para llegar aquí, pensando que los polos del planeta estaban desviados. Si tenías razón, en realidad has aterrizado en el norte. Por lo tanto, puede que te halles en la región que será Europa, dónde fueron descubiertos los fósiles del arquecópteris.

Casi has alcanzado la orilla cuando algo ataca el bote por debajo y te lanza por los aires. Por fortuna, caes en el mismo bote, pero éste casi se vuelca con tu choque.

¿Qué ha sido eso?

Una aleta rasga bruscamente la superficie del agua. Luego un largo cuello se dispara justo a tu lado, chillando de cólera y dolor. Es un plesiosaurio.

Lleva pegada otra criatura monstruosa, la cual le muerde la base del cuello con sus afilados dientes: un ictiosaurio.

El plesiosaurio golpea ferozmente a su enemigo con



la cabeza. El largo cuello te derriba cuando se gira para atacar. El bote casi vuelca otra vez.

¡Éste no es el mejor lugar para pasear en bote! Podrías avanzar algo en el tiempo, para huir, o adelantarte mucho, para tener la certeza de dónde estás.



Avanzas 30 millones de años, hacia el sur.
Pasa a la página 85.



Te adelantas 140 millones de años hasta la edad del hombre.
Pasa a la página 111.



TE estás congelando. En derredor sólo ves nieve blanquísima y hielo. A lo lejos, una capa de cielo gris se extiende sobre algunas montañas.

Atisbas una choza de aluminio a cierta distancia. ¡Definitivamente, te hallas fuera del mesozoico! Un hombre con ropas y capucha de pieles te saluda con el brazo.

Caminas hacia él, a pesar de que casi no puedes moverte. El hombre viene corriendo y te coge para ayudarte a entrar en la cabaña. Vuelves a entrar en calor, pero el cambio de temperatura es demasiado fuerte. Pierdes el conocimiento.

Más tarde, mientras recuperas los sentidos, oyes la voz de un hombre:

—¿Qué está haciendo un muchacho vestido así en un glaciar? No sé lo que pasa, Joe.

Abres los ojos. Estás cubierto de mantas. El hombre se encuentra en la habitación contigua, hablando por radioteléfono.

—Comprobad todos los vuelos próximos a la estación del polo Sur —dice—. Debe de haber habido un accidente.

¡El polo Sur! Sin duda, estás en la Antártida. Pero, ¿cómo llegaste hasta aquí?

Quieres acabar de despertarte; te frotas los ojos.

—¿Dónde estoy? —preguntas—. ¿En qué año estamos?

El hombre toma asiento junto a ti, menea la cabeza.

—Muchacho, te hallas en Coalsack Bluff, en la Antártida. Estamos en 1969. No intentes levantarte. Sólo dime una cosa: ¿se estrelló tu avión?

Niegas con la cabeza.

—Entonces, ¿qué haces aquí?

—Busco dinosaurios —contestas.

El hombre te sonríe.

—Lo siento —dice—, has llegado con unos sesenta y cuatro millones de años de retraso para encontrarlos. Pero si buscas fósiles de dinosaurio, has venido al lugar indicado. Eso es a lo que yo me dedico. Soy paleontólogo. ¿También estás aquí con una expedición?

—No —manifiestas—. ¿Cómo es que busca usted fósiles de dinosaurio en la Antártida?

—Si hallamos los mismos fósiles aquí, debajo de todo este hielo, que los que descubrimos en África y en América del Sur, se demostrará que antaño todos los continentes estaban unidos.

—¿Alguien más cree en esta teoría de los continentes? —inquieres.

—Hay muchas pruebas que la demuestran. Por ejemplo, echemos mano del paleomagnetismo. Cada pocos millones de años los polos de la Tierra cambian. El norte se convierte en el sur, el sur en el norte; nadie sabe por qué. Pero podemos analizar las rocas para ver cómo estaban distribuidos los polos cuando se formaron dichas rocas. Eso nos ayuda a mostrar cómo se han movido los continentes.

Eso es interesante. Si los polos cambian de vez en cuando, eso explicaría cómo terminaste en el polo Sur después de ir al norte desde el Egipto jurásico. A tu brújula no le ocurría nada. ¡Eran los polos quienes «no funcionaban»! Estaban invertidos.

—Dígame —preguntas—, ¿acaso los polos cambian de repente?

—No. En medio hay un período en que los campos magnéticos desaparecen totalmente, de modo que una brújula no indicaría nada. Entonces la Tierra está desprotegida por completo de las radiaciones más intensas del Sol.

—¿Qué le pasaría entonces a alguien que anduviera por ella?

—Bueno —replica con una sonrisa—, ¡probablemente pillaría una buena insolación!

Oís ruidos de perturbación eléctrica que proceden del radioteléfono, y una voz lejana llama por el aparato. El paleontólogo sale de la habitación para contestar. Oyes que dice:

—¿No ha habido accidentes? ¿No hay más expediciones en la zona? Pero, entonces, ¿de dónde puede haber venido ese muchacho?

Es hora de volver al jurásico, ¡antes de que el hombre regrese para hacerte preguntas! Aquí, en la edad del hombre, el norte es el norte.



Retrocedes 150 millones de años al norte. Pasa a la página 100.

La lengua de la serpiente oscila, te hace cosquillas en el cuello. Vuelve a estrujarte, con lo que te resulta... difícil... ¡respirar!

Sigues teniendo una mano libre. La hundes en la mochila para coger la caja de cerillas. Como has visto últimamente, los reptiles tienen miedo al fuego.

Das con la cajetilla. Sacas de ella con mucho cuidado los fósforos; consigues encender uno. Lo sostienes enfrente mismo de la cara de la serpiente.

Los oscuros ojos del animal revelan sorpresa. Tira la cabeza para atrás y afloja su presión. Ahora puedes moverte.

Arrimas la llama a las secas hojas de la rama del árbol más próxima. Se encienden con facilidad. Arrojas la rama ardiendo al rostro del ofidio, y le chamuscas el hocico. El animal sisea y retrocede para apartarse de las llamas. Lentamente, de mala gana, se desenrosca de ti.

Te escabulles de sus anillos y subes un poco más por el árbol. Cruzas una rama hasta otro árbol. Realizas esta operación varias veces, y así pones cierta distancia entre tú y los celurosaurios.

Haces un alto para calcular dónde estás. ¿Cómo llegaste por primera vez a este período de tiempo? Has saltado adelante y atrás muchas veces, pero ahora estás bien seguro de que algún día esto será Egipto. ¡Ahora el arqueópteris ya no puede estar lejos!

Te dispones a bajar a tierra y seguir buscando cuando se acerca un diplodocus, balanceándose, directo hacia ti, parece un rascacielos andante. Te pegas a la copa del árbol, tan fuertemente como puedes.

Alrededor de la cabeza del gigante zumban nubes



de insectos. Los ojos pequeños y apagados del dinosaurio se fijan en las hojas y piñas de tu árbol. Cierra sus macizos y planos dientes en la rama de debajo de tus pies.

El árbol vacila con violencia adelante y atrás, mientras el diplodocus tira de ella. La cabeza te da vueltas. ¡No puedes sostenerte! ¡Te vas a caer!

Escapas adelantándote 10 millones de años.



Al este. Pasa a la página 81.



Al norte. Pasa a la página 92.



Al oeste. Pasa a la página 63.



Al sur. Pasa a la página 102.



TE hallas sentado en un risco que se levanta sobre el mar. La primavera flota en el aire. En el peñasco en que estás aposentado hay empotrado un fósil medio descubierto.

Oyes voces que vienen de detrás de unas rocas. Sale gente.

—¡Está aquí! ¡Por aquí! —dice una chica, que guía a un grupo de hombres por la escarpada cuesta.

—Eres una maravilla, Mary Anning —comenta un hombretón que lleva un pico—. Debes conocer cada piedra de estos riscos.

Hablan con acento inglés. ¡Te encuentras en la Gran Bretaña! Por fin has dado con Europa, el hogar del arqueópteris.

—Hola —dices mientras se te acercan.

La muchacha te mira, sorprendida.

—No me lo robarás. ¡Es mío!

—Sólo estoy mirando —aclaras.

—¡Eres un sol, Mary! —exclama uno de los hombres y baja el pico del hombro—. Has encontrado los huesos de criaturas que vivieron... ¡antes del diluvio universal!

—Este ser tiene el hocico de un delfín, los dientes de un cocodrilo, el cráneo y el pecho de un lagarto, las aletas de una ballena y el espinazo de un pez —comenta otro hombre.



Los restos parecen huesos de un ictiosaurio. ¡Incluso podrían pertenecer al que viste en el lago!

—No sé lo que es —dice Mary—. ¡Pero fue tan emocionante hallarlo! Este fósil no lo venderé a los turistas. ¡Buscaré fósiles toda mi vida!

—¡Ja, ja! —se ríe el hombretón del pico—. Imaginaos a nuestra Mary, con cabellos grises y demás, andando por los riscos en 1860.

¿1860? Si Mary Anning será vieja en 1860, ahora debes estar a principios del siglo XIX. La chica resulta una pionera en la búsqueda de fósiles de dinosaurio.

Examinas los despojos óseos del ictiosaurio. Me pregunto, te dices a ti mismo, ¿qué le ocurrió al plesiosaurio?

¿Y qué le ocurrió a tu bote? ¡Lo dejaste en el jurásico! No se te permite dejar nada detrás de ti cuando viajas a través del tiempo. ¡Tendrás que retroceder ciento cuarenta millones de años para recuperarlo!

Felicitas a Mary por su descubrimiento y te despides del grupo. Desciendes por el sendero hasta un lugar en que no se den cuenta de tu desaparición.



Reculas al jurásico.
Pasa a la página 91.

Las cucarachas gigantes casi te cubren por completo. Te las quitas de encima a manotazos y limpias de ellas tu mochila.

A ti los insectos no te gustarán mucho, eso no hay que dudarlo, ¡pero al arqueópteris le encantan! Son su alimento preferido.

Has dado con la Europa antediluviana, donde vivió el arqueópteris, estás en el jurásico, su época, y ahora has descubierto una buena provisión de su alimento preferido.

¡Al fin te hallas en condiciones de encontrar aquel animal!

Te sientas en la margen del río y mueves los pies en el agua fría. Contemplas cómo los pterosaurios descienden planeando hasta el río y agarran los peces con las patas.

Levantas la máquina fotográfica para tomar una instantánea de la escena, pero, qué mala suerte, sin saber cómo se te escurre de las manos y cae en la rápida corriente del río.

¡Sin la cámara, no tienes esperanzas de cumplir tu misión! Bajas precipitadamente por la orilla. La máquina flota gracias a su estuche especial a prueba de agua.

Un pterosaurio se lanza en picado al río y se sumerge en él. Cuando sale y emprende otra vez el vuelo, la



cámara fotográfica pende de sus garras. El reptil volador pasa por encima de ti y se posa en lo alto de un árbol próximo.

¿Cómo lograrás recobrar tu máquina?

El pterosaurio deja caer el pequeño aparato en la rama de debajo de la suya; grazna de frustración. ¡Las cámaras no son muy sabrosas! El animal vuelve a arrojarse al río, y abandona tu máquina, que queda suspendida en la rama, a diez metros de altura como mínimo.

Subes con cuidado por el árbol, procuras no agitar las ramas superiores.

Si el aparato cae al suelo, quedará hecho mil pedazos.

Por fin, alcanzas la rama. Te sujetas fuertemente con una mano y tiendes la otra...

¡Pero te resbalan los pies! Quedas colgado de una mano. El árbol se balancea siniestramente adelante y atrás, adelante y atrás...

Consigues poner pie en otra rama y recuperar el equilibrio. Sudas de angustia. Coges la cámara y descansas donde estás.

Miras hacia abajo, al lejano suelo. Ves un hoyo practicado en tierra blanda a apenas cuatro metros de la margen del río. El hoyo está repleto de huevos de dinosaurio. Te escurres por el árbol y te diriges al nido.

Cada huevo sólo mide unos cinco centímetros de altura. Hay aproximadamente una docena de cascarones. ¡Crac! Una cabeza sale de sopetón de uno de los huevos. Luego surge otra.

—¡Auc! ¡Aac! —chillan los recién nacidos.

Parecen pequeños pájaros, con plumas mojadas. No, bien mirado se parecen más a pequeños dinosaurios, con garras escamosas y dientes.

Un momento. ¿Plumas mojadas? ¿Semejanza con los dinosaurios?

Está oscureciendo rápidamente. Colocas la lámpara de destellos a la máquina fotográfica y te arrodillas ante el nido.

Oyes unos graznidos de enfado.

Miras a tu espalda. Una criatura de unos treinta centímetros de longitud revolotea adelante y atrás. Tiene plumas. Sacude las alas. Posee dientes en el pico.

—¿Un arqueópteris? —exclamas—. ¡Eres un arqueópteris!

El animal abre el pico para graznar de nuevo; los ojos le brillan como abalorios. Sus plumas parecen erizarse. Tiene un cuerpo delgado y cubierto de franjas encarnadas y pardas, que se extienden hasta una ancha cola que casi semeja una cola de castor. Tomas una fotografía de la criatura.

Ésta da un salto atrás, asustada por el destello. Da graznidos de cólera y de confusión. No quiere que molestes a sus crías. Brinca alternativamente sobre cada pata como un gallo frenético.

¡Al fin tienes una fotografía del arqueópteris, la primera ave! Ahora todo lo que tienes que hacer es volver sano y salvo al presente, y habrás terminado.

Una sombra se cierne sobre tu mochila. Levantas los ojos y ves... ¡un alosaurio! El monstruo te alza bruscamente con sus garras y te sostiene a tres metros del suelo. Podrías cambiar de época, pero entonces abandonarías aquí tu equipo. ¿Qué hacer? El alosaurio abre su enorme boca para engullirte...

La cámara fotográfica aún cuelga de tu cuello. La levantas y la disparas. ¡El destello ilumina violentamente la cara de la bestia!

Asustado, el alosaurio te suelta y caes precisamente



sobre tu mochila. La coges en un santiamén y pasas a un tiempo en que las criaturas más peligrosas son los seres humanos.

Luego piensas que... ¡quizá se vive más seguro en el mesozoico!

MISIÓN CUMPLIDA

LISTA DE DATOS

Página 6: ¿Qué está comiendo ahora el animal?
Página 10: Buscas un ave, pero no una gran ave.
Página 12: ¿Por qué el viejo dinosaurio tiene cicatrices en la cabeza?
Página 16: Aquí te ayudará la tabla de períodos.
Página 23: ¿Has visto antes estas criaturas?
Página 30: ¿Cuándo vivieron los dinosaurios acorazados?
Página 34: Si un dardo en la pata hace que el tiranosaurio cojee...
Página 45: ¿Por qué los triceratops no se quedan a ver la erupción?
Página 50: ¿Ya estuviste allí antes? ¿Qué encontraste?
Página 52: El nombre «archaeopteryx» (arqueópteris) significa «plumas antiguas».
Página 57: ¿Acaso deberías coger un ramo de flores para Karl?
Página 60: ¿Cuándo son las criaturas de sangre fría las más peligrosas?
Página 63: Un viajero a través del tiempo sensato presta atención al sitio en que levanta la tienda.
Página 69: «No todo el monte es orégano».
Página 71: No es un ganso silvestre, al cabo; pero, ¿es un arqueópteris?
Página 89: ¿Estás seguro de dónde te hallas y a qué período de tiempo quieres ir?

LISTA DE DATOS

Página 91: ¿Quién gusta de los insectos?
Página 96: «¿Por todas partes se va a Roma?»
Página 101: ¿Tienen miedo de algo los reptiles?
Página 104: Si el sur vuelve a ser el sur, ¿adónde te llevará?
Página 110: No todo el monte es orégano; pero, ¿qué son aquí el norte y el sur?

GUÍA DIDÁCTICA PARA EDUCADORES

Ponemos a disposición de los maestros y educadores una *Guía didáctica* de la colección «La máquina del tiempo». El objetivo de esta *Guía* es sugerir al educador una extensa gama de actividades que se encuentran desarrolladas en ella.

Dado que la serie «La máquina del tiempo» supone un tratamiento totalmente nuevo de la literatura juvenil, esta *Guía* que ofrecemos puede ser una ayuda para los educadores, ya que les permitirá elaborar diversas actividades 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, ofrece un sinfín de posibilidades para que el educador pueda trabajar en el desarrollo de la personalidad del lector, tanto individual como colectivamente.

Las actividades que figuran en la *Guía* están directamente relacionadas con las épocas a las cuales «viaja» el lector, con lo cual se complementan las materias de estudio del ciclo superior de la Enseñanza General Básica, principalmente en historia y ciencias sociales.

Si desea conocer la *Guía* y sus posibilidades de utilización, pídanos un ejemplar y se lo remitiremos sin cargo alguno.

Puede solicitarlo a:

EDITORIAL TIMUN MAS, S. A.
«La máquina del tiempo»
Castillejos, 294
08025 - BARCELONA

¡AHORA TAMBIÉN LOS MÁS JÓVENES PODRÁN SER LOS PROTAGONISTAS!



ELIGE TU PROPIA AVENTURA

GLOBO AZUL

Esta nueva colección sigue la misma línea emprendida por «Elige tu propia aventura» pero... para lectores más jóvenes. Ahora no sólo podrás elegir tu propia aventura y decidir su final, sino también escoger tu colección favorita.

TÍTULOS PUBLICADOS:

1. **EL GENIO DE LA BOTELLA** *Jim Razzi*
2. **LA CASA ENCANTADA** *R. A. Montgomery*
3. **TU ROBOT PARTICULAR** *R. A. Montgomery*
4. **ESTÁS ENCOGIÉNDOTE** *Edward Packard*

EDITORIAL TIMUN MAS, S. A.
Castillejos, 294. 08025 - Barcelona