

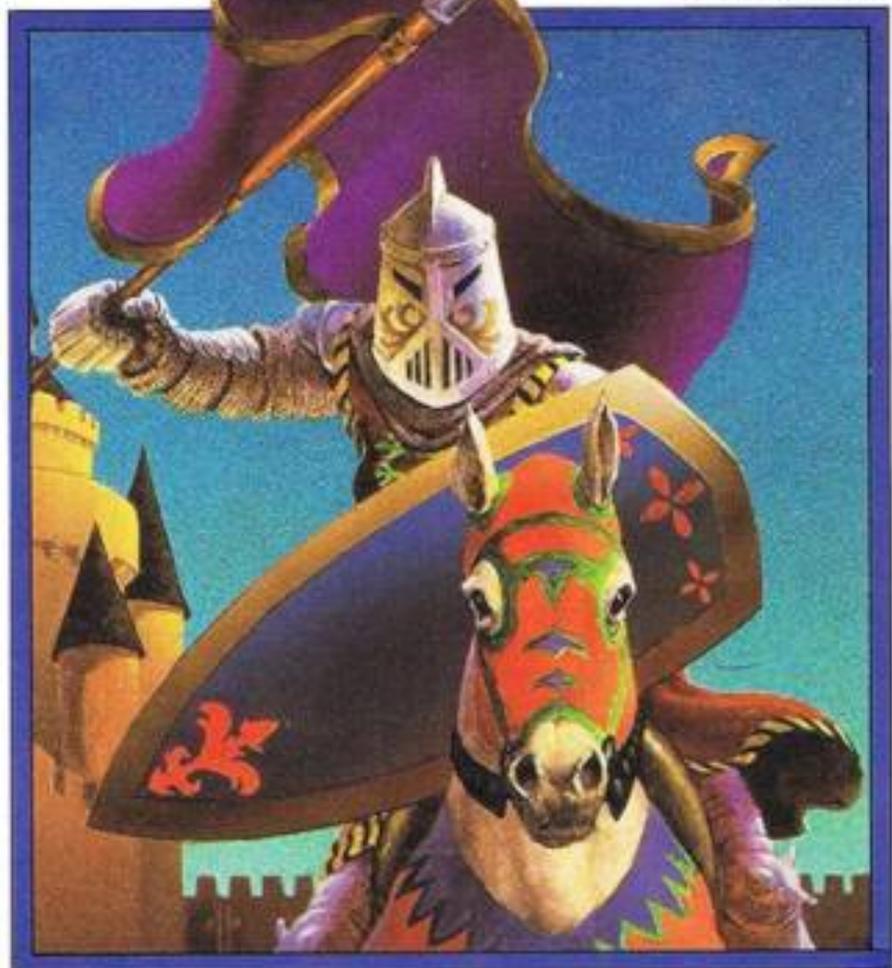
# LA MAQUINA DEL TIEMPO

Retrocede 600 años.

Se te ha confiado la misión de averiguar:

## EL SECRETO DE LOS CABALLEROS

Jim Gasperini



Has retrocedido hasta la época de la caballería.

Un escudero te acaba de acusar de brujo. Debes demostrar que esto no es cierto batiéndote en duelo con garrotes, ¡pero nunca los has manejado!

¿Intentas defenderte o escapar sorteando la encolerizada multitud? ¡Tu decisión puede conducirte al éxito o a quedar perdido en el tiempo!

¿ESTÁS DISPUESTO A PLANTAR CARA AL PELIGRO?



## ¡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 empresa especial, que te llevará a otro período de tiempo. A medida que te enfrentes con peligros de la historia, la máquina del tiempo te presentará con frecuencia opciones adónde ir o de qué hacer.

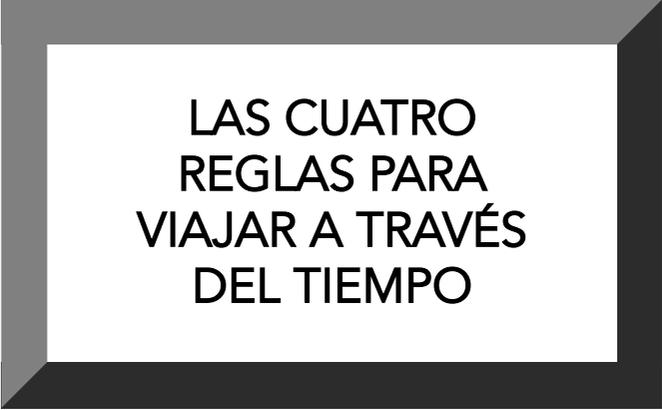
El presente volumen también contiene un bando de datos para informarte de la época en que vas a vivir. Puedes utilizarlo para desplazarte con mayor seguridad a través del tiempo. O bien tomar tus decisiones sin consultarlo. Tú eres el único responsable.

### IMPORTANTE

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

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

Hay una conclusión correcta en cada 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

### LAS CUATRO REGLAS PARA VIAJAR A TRAVÉS DEL TIEMPO

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

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

## TU MISIÓN

Tu misión estriba en convertirte en un caballero, y luego descubrir cómo la más famosa orden, o grupo, de caballeros ingleses adquirió su nombre.

Durante seiscientos años, en Inglaterra, el más alto honor ha sido ser armado caballero de la Orden de la Jarretera. Eduardo III instauró esta orden en el decenio que empieza en 1340. Sus miembros llevan una jarretera, de tela azul, alrededor de la manga, en la cual está escrita la leyenda «*Honni soit qui mal y pense*», que significa «Mal haya el que mal piense». Ésta es la divisa de la Orden de la Jarretera.

¿Por qué los mejores caballeros de Inglaterra escogieron una jarretera como símbolo? ¿Qué significa su divisa? El secreto de los caballeros se pierde en las brumas del pasado. Debes retroceder seis siglos para resolver el misterio, pero para hacerlo... ¡primero tendrás que convertirte en un caballero!



Para activar la máquina del tiempo,  
[pasa la página.](#)



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





Pasa a la [página siguiente](#).

## EQUIPO

Para esta misión, te llevarás un sencillo traje de campesino. Lo usarás cuando llegues a la época de los caballeros.





Para empezar tu misión [pasa a la sección 1.](#)



Para saber más cosas acerca de la época a la que viajarás, [pasa a la página siguiente.](#)

## BANCO DE DATOS

Los siguientes datos acerca de los caballeros y la Inglaterra medieval te ayudarán a cumplir tu misión:

1. Los caballeros preferían luchar a caballo a hacerlo pie a tierra. Utilizaban espadas, venablos, lanzas y muchos tipos de mazas de metal o madera.



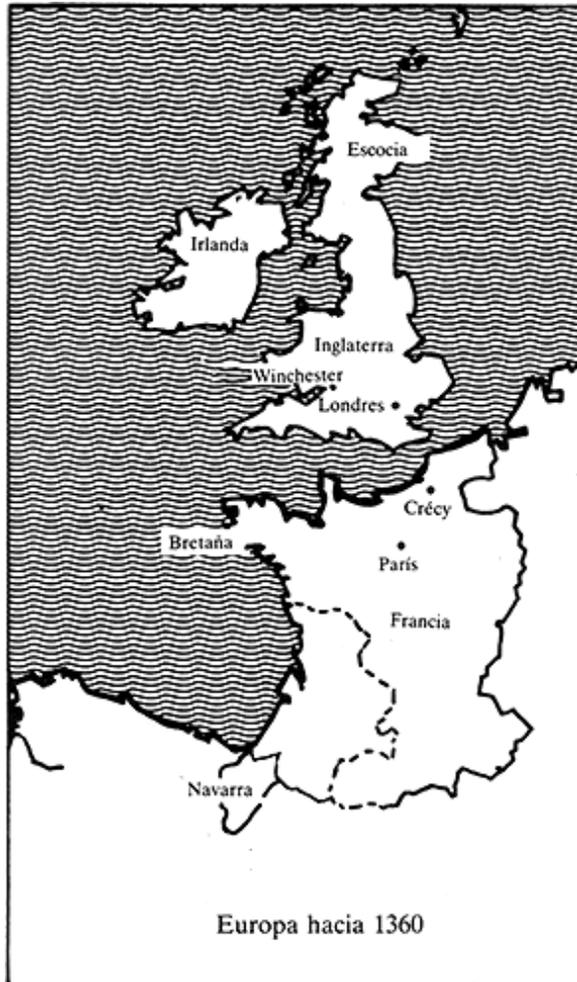
2. A menudo, los caballeros celebraban combates simulados, llamados torneos, como deporte. Empleaban largas lanzas para tantear y derribar del caballo a sus contrincantes.
3. En los torneos y las batallas, los caballeros llevaban una armadura metálica para protegerse. Toda la armadura recibía el nombre de arnés.



4. En las batallas del siglo XIV se empleaban dos clases de arcos y de flechas. La ballesta era muy potente pero lenta. Había que tirar de la cuerda mediante una complicada maquinilla. El arco grande era mucho más rápido pero de manejo embrollado. Ese gran arco era un arma en la cual los ingleses eran muy expertos.
5. Los caballeros nunca utilizaban el arco. Preferían sus espadas y despreciaban a los arqueros que les acompañaban en la batalla.
6. Si bien la pólvora ya se empleaba en Europa hacia el 1300, hasta el siglo XV las armas de fuego no resultaron lo bastante seguras o potentes para tener importancia en el combate.
7. En la Edad Media, los criminales podían hallar refugio en las iglesias y catedrales. Estaba prohibido perseguirlos allí.
8. Los jóvenes que se preparaban para ser artesanos o comerciantes se llamaban aprendices. Los aprendices de caballero se denominaban escuderos. Un escudero sólo podía convertirse en caballero mediante una ceremonia efectuada por un rey o un príncipe. Los caballe-

ros tenían un código del honor, llamado de caballería. Un caballero juraba ser valiente, generoso y leal a su señor, y proteger y respetar a las mujeres.

9. En la Edad Media, a las personas acusadas de ser brujas o hechiceras se las ataba a menudo con cuerdas y se las lanzaba a un estanque. Si la persona flotaba, se consideraba que era culpable. Si el reo se hundía, se le tenía por inocente. Cuando se le creía culpable, no era raro que terminara quemado en la hoguera.
10. El rey Eduardo III gobernó a Inglaterra desde 1327 hasta 1377. Una de sus victorias más famosas fue la batalla de Crécy, en el norte de Francia, que tuvo lugar en 1346.



11. El hijo de Eduardo III, Eduardo, llamado el Príncipe Negro a causa del color de la armadura que llevaba en Crécy, jamás llegó a reinar, porque murió antes que su padre. El príncipe se casó con Juana de Kent, en 1361. Su hijo Ricardo fue rey en 1377.
12. Cada caballero llevaba un blasón pintado en el escudo, las ropas y la armadura para que lo reconocieran en la batalla. En las familias nobles, estos símbolos heráldicos pasaban de generación en generación.
13. Los reyes y príncipes de Inglaterra usaban un escudo heráldico, o timbre, de tres leopardos de oro sobre un