

– Me gustaría quedarme hasta Gettysburg – dices.

– De acuerdo – contesta el presidente –. ¿Por qué no vienes a sentarte junto a mí? Tengo que escribir un pequeño discurso que voy a pronunciar allí y, mientras lo hago, puedes meditar acerca de lo que piensas hacer, porque después de todo no puedes pasarte la vida viajando en tren.

Asientes con la cabeza y te quedas tranquilo observando cómo el Presidente escribe unas líneas en un sobre. Al cabo de un rato, levanta la vista y te mira directamente a los ojos.

– Tienes un gran futuro – dice inesperadamente.

– ¿Cómo lo sabe? – preguntas.

– Por tu rostro.

– Sólo por eso?

– Así es.

Mientras habláis, dos hombres elegantemente vestidos se acercan desde el fondo del vagón. Susurran unas palabras al oído del Presidente. Este te pide disculpas, estrecha tu mano y ordena a uno de los soldados que se encargue de que alguien cuide de ti en Gettysburg.

Cuando el tren llega a Gettysburg, uno de los soldados te presenta a una familia que te acoge cariñosamente y te invita a quedarte con ellos durante algún tiempo si accedes a ayudarles en las tareas de la granja.

Te resulta sorprendente vivir en una época sin coches, radios, televisores, tocadiscos, ni teléfonos. Resulta muy tranquila, por lo menos cuando no hay guerra, pero añoras tu hogar. Piensas que el gran futuro pronosticado por el Presidente debe estar en tu época y decides buscar alguna forma de volver a la Cueva del Tiempo.

**Fin**



Si subes al tren puedes perder la oportunidad de volver a la Cueva del Tiempo. Es mejor permanecer cerca del túnel. Decides que, en cualquier caso, pensarás con más claridad después de haber comido algo, así que te acercas a la granja.

La mujer del granjero te ofrece un tazón de caldo, pero no oye con mucha simpatía la historia que has inventado para explicar tu presencia allí. Te das cuenta que no eres bien acogido, por lo que te marchas a la ciudad donde el posadero te permite pasar la noche en una de sus habitaciones.

A la mañana siguiente logras que una diligencia te lleve a Filadelfia. Allí te acoge una familia de cuáqueros que te ayudan a encon-



trar trabajo como aprendiz de carpintero. El oficio no te gusta y pronto decides marcharte a Nueva York, donde consigues empleo en un periódico. Finalmente, acabas viajando a lo largo y ancho del mundo, disfrutando de una larga y maravillosa vida que termina precisamente unos cuantos años antes de que hayas nacido.

**Fin.**

Parkersville está sólo a un par de kilómetros. El Presidente te estrecha la mano y te desea suerte. Uno de los soldados se pone de acuerdo con el jefe de estación para que un carruaje te lleve hasta la granja de sus amigos.

En poco tiempo te conviertes en uno más de la familia. Son buenas personas y procuran que te sientas como en tu casa. Te enteras, un poco sorprendido, de que tienen la intención de vender su granja para trasladarse a California. Lo que cuentan de la vida en el Oeste te resulta tan atractivo que decides ir con ellos.

Nunca te arrepientes de haberlo hecho, aunque a veces te gustaría volver de nuevo a tu época.

**Fin**

Vuelves a bajar por el túnel. Pretendes meterte por uno de los pasadizos laterales que pueda devolverte a tu época, pero estás demasiado cansado para dar con la entrada. Avanzas por el túnel, mitad resbalando mitad arrastrándote, y, después de recorrer una larga distancia, tropiezas y pierdes el equilibrio. Caes por el aire durante un buen rato, hasta que chocas con una masa de agua en la que te sumerges a mucha profundidad. El agua está caliente, pero la bruma es tan espesa que apenas puedes respirar. Luchando por sobrevivir, te das cuenta que has debido retroceder varios billones de años hasta una época en la que el oxígeno todavía no había sido liberado en la atmósfera.

**Fin**

Te sientas, con la cabeza apoyada en las manos, incapaz de creer lo que te depara el destino. Vivir para siempre en un mundo sin tiempo te parece peor que la muerte.

– Bueno, a decir verdad, sí hay un modo de salir de la cueva – dice finalmente la mujer, pero si lo haces ya no podrás vivir eternamente.

– No me importa – dices –. Enséñame el camino.

– Muy bien – responde, moviendo la cabeza con aire de incredulidad. Tienes que sumergirte debajo del saliente rocoso sobre el que estoy sentada y bucear por el túnel que hay debajo. De este modo llegarás a tu época. No tengas miedo; son sólo unos metros y podrás hacerlo con facilidad.

Miras por última vez a tu alrededor, le dices adiós y te sumerges. Al cabo de unos instantes, sales a la superficie de un estanque situado a poca distancia de la entrada de la Cueva del Tiempo. Nadas hasta la orilla y corres afuera, estando a punto de chocar con tu tío Howard que ha venido a buscarte.

– Llegas tarde a la cena – dice –. Temíamos que te hubiese sucedido algo. Deberías tener mejor sentido del tiempo.

**Fin**



Al día siguiente llamas al departamento de zoología de la universidad más cercana y te pones en contacto con el doctor Henry Karn, especialista en grandes reptiles. El doctor se muestra escéptico, pero accede a trasladarse inmediatamente al rancho Red Creek para ver el huevo.

En el tiempo que tarda en llegar empiezas a ponerte nervioso. ¿Y si el huevo fuera de plástico? Tu preocupación aumenta ante su aspecto severo. Os saluda con brusquedad, solicitando ver el huevo de inmediato.

Cuando se lo das, lo observa atentamente sin decir palabra, lo mira al trasluz, lo golpea ligeramente y lo raspa con una navaja. Después lo mantiene pegado a su oído durante un rato. Finalmente, sonríe y vuelve a colocar el huevo en su sitio con mucho cuidado.

— Es muy posible que se trate del huevo de un Plesiosaurios, dinosaurio acuático de la última etapa del período jurásico. No parece probable que pueda incubarse; de todos modos, me gustaría poder conservarlo en una incubadora de la Universidad por lo menos durante un año antes de abrirlo. Por supuesto, les mantendré al tanto de lo que pueda suceder.

Han transcurrido ya varias semanas y cada vez que suena el teléfono piensas si será el doctor Karn.



Cuando le cuentas que vienes del siglo XX a través de la Cueva del Tiempo, Nick se sonríe. Entonces le hablas de la vida en tu época, de los coches, aviones, teléfonos y televisores. Te escucha con mucha atención, exhibiendo una gran sonrisa, como si fuese la historia más divertida del mundo.

– ¡Cómo me alegro de haberte encontrado! – dice –. Siempre había deseado saber cómo sería la vida en el siglo XX.

Trata de parecer serio, pero no consigue evitar la risa porque piensa que se trata de una broma.

– En serio – dices (sabiendo que nunca va a creerte) –, no tengo hogar. ¿Sabes de algún sitio donde pueda quedarme?

– Seguramente podrás quedarte en mi casa. Somos tantos que uno más no importa, pero tendrás que trabajar en la tienda como todos nosotros.

Como prácticamente no tienes otra posibilidad, aceptas su oferta agradecido por la comida y la cama que te ofrecen sus padres. Muy seriamente, Nick te informa que estás en el año 1718 en Boston, la ciudad más importante de la colonia inglesa de Massachussetts.

Pronto formas parte de la familia. Son buena gente y te tratan bien, pero tienes que trabajar muchas horas al día cocinando jabón y vertiéndolo en los moldes, atendiendo a los clientes o haciendo recados para el padre de Nick, a quien llamas tío Ted.

Uno de los vecinos, el señor Nelson, es impresor. Acaba de volver de Inglaterra donde ha comprado una imprenta. El negocio te interesa y piensas en trabajar con él como aprendiz, pero si lo haces tendrás que firmar un contrato que te obliga a trabajar lealmente para él durante seis años.

---

*Si decides quedarte en casa  
y seguir trabajando con el tío Ted,  
pasa a la página 107.*

*Si decides contratarte  
como aprendiz en la imprenta  
del señor Nelson,  
pasa a la página 109.*

Tratas de inventar alguna historia que explique por qué te has escapado de casa, pero Nick se da cuenta que no estás diciendo la verdad. Antes de que logres terminar, recoge sus bártulos de pesca, te dice adiós y se marcha.

Cuando desaparece de la vista, te pones a andar por un camino y, al cabo de un par de kilómetros, llegas a una población. Te paras al lado de una iglesia pensando qué hacer, cuando se acerca un guardia que te pregunta de dónde vienes. Esta vez intentas explicar lo que realmente ha sucedido. Después de oír algunas frases, el guardia te arresta por conducta desordenada y te encierra en prisión local.

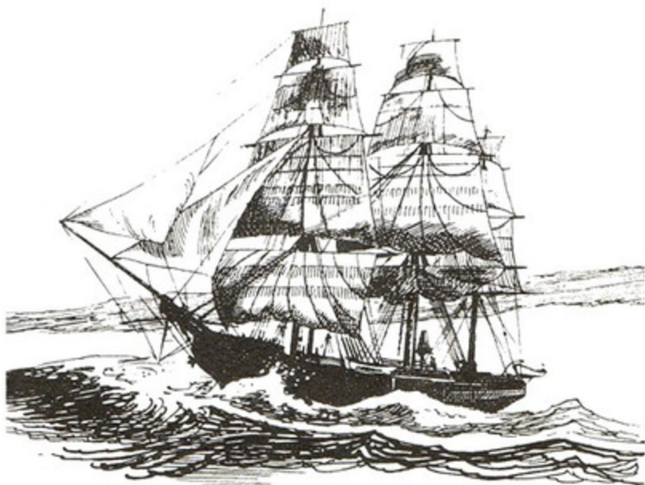
Algo más tarde, entra un corpulento guardia de mirada poco inteligente en tu celda a traerte tu ración de sopa y pan. Está maravillado por tus extrañas ropas y por los rumores que corren sobre tu persona. Después de abrir la puerta, te alcanza la comida y te observa con curiosidad.

– Dicen que estás de acuerdo con el diablo. ¿Es cierto? – pregunta.

---

*Si tratas de escapar,  
pasa a la página 111.*

*Si le dices que eres inocente,  
pasa a la página 113.*



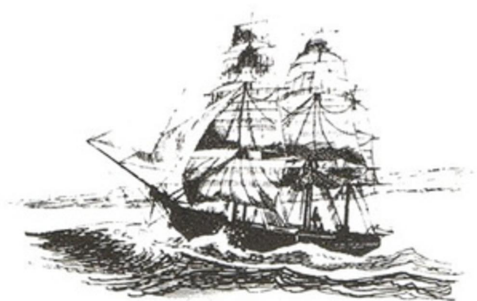
Aunque sin duda te gustaría más trabajar en la imprenta que en el negocio de jabones, quieres permanecer libre para poder aprovechar cualquier oportunidad que se te presente.

El trabajo con el tío Ted te resulta aburrido. No podrías soportar pasarte la vida fabricando velas y jabones. Dedicas la mayor parte de tu tiempo libre a leer los libros que caen en tus manos y tienes enormes deseos de viajar y ver mundo.

Al cabo de algún tiempo, te enrolas como grumete en el bergantín Nina. El barco pertenece a un rico mercader y se dirige a las Barbados, en las Antillas, con una carga de madera para seguir después hasta Inglaterra.

Descubres que la vida en el mar es mucho más dura de lo que habías pensado, sobre todo cuando te ves obligado a trepar por la jarcia en medio del temporal. Sin embargo, llegas a ser capitán de tu propio barco. En ninguno de los lugares que recorres dejas de preguntar a la gente si han oído hablar de la Cueva del Tiempo.

**Fin**



Decides trabajar con el señor Nelson y, en poco tiempo, aprendes a manejar la imprenta. Sin embargo, no eres feliz. El impresor se niega a subirte el sueldo o a permitir que entres en el negocio. No encuentras trabajo en Boston, así que decides trasladarte a Filadelfia donde, al parecer, hay una gran demanda de impresores.

Afortunadamente, el señor Nelson accede a liberarte del contrato de aprendizaje. Vendiendo casi todas tus pertenencias logras reunir suficiente dinero para pagar un pasaje en una goleta que bordea la costa. Tras un largo y desapacible viaje, el barco atraca un domingo por la mañana en el muelle comercial de Filadelfia.

Estás cansado y hambriento, y empleas el poco dinero que te queda en comprar una barra de pan. Movidito por la curiosidad, sigues a varias personas bien vestidas que entran en el lugar de reunión de los cuáqueros. Todos se sientan pero, siguiendo la costumbre, permanecen en silencio. El lugar es tan apacible que te quedas dormido. Cuando despiertas, los cuáqueros te dan la bienvenida. Una familia te ofrece alojamiento y, felizmente, logran encontrar trabajo con uno de los dos impresores de la ciudad.

Te esfuerzas trabajando para perfeccionarte como impresor. En pocos años, con la ayuda de algunos amigos, logras reunir dinero para establecerte por tu cuenta.

Tu negocio prospera y consigues editar tu propio periódico. Empiezas a pensar que el siglo XVIII es una buena época para vivir.

**Fin**





El guardia está demasiado sorprendido y, quizá demasiado asustado, para impedirte la fuga. Corres por la calle tan deprisa como puedes. Cuando paras para recobrar el aliento, un carruaje conducido por un hombre delgado y con barba se acerca a ti.

— Al parecer, estás en apuros — dice el hombre —. ¿Puedo ayudarte?

Demasiado cansado para inventar ninguna historia, le cuentas todo lo que te ha sucedido. Vivamente impresionado por tu relato, te invita a una taberna cercana donde tomas la primera comida decente desde que has salido del rancho. Tu anfitrión apenas toca la comida. Está muy pálido y tose con frecuencia.

---

*Sigue en la página siguiente.*

Cuando terminas tu historia, dice:

- Es extraño que nos hayamos encontrado. Padezco de tuberculosis y ningún médico de Boston puede curarme. Mi única esperanza es encontrar la forma de llegar al futuro.

- Creo que a mí me sucede lo mismo -respondes.

- Si nos ayudamos mutuamente, puede que logremos volver a tu época, que también será la mía.

Selláis el trato con un apretón de manos y, a la mañana siguiente, emprendéis la búsqueda a la salida del sol.

Juntos lográis volver al tiempo presente. Tu amigo se cura con ayuda de los medicamentos modernos y se convierte en profesor de historia, famoso en todo el país por sus asombrosos conocimientos sobre la América colonial.

**Fin**

Al confesarle tu inocencia, el guardia frunce el ceño y cierra de un portazo la celda.

– ¡Vete al diablo si quieres, pero no podrás arrastrarme contigo! – grita alejándose.

Al día siguiente comparesces ante un severo juez. Después de oír los cargos presentados contra ti y tus explicaciones, mueve su cabeza con expresión de enfado. Mirando al fiscal, descarga un puñetazo sobre el banquillo.

– La acusación presentada contra este sujeto es de conducta desordenada, sin embargo se ha hablado de “ropas extrañas e historias inventadas por el diablo”. En el fondo, se le está acusando de brujería. ¡No estoy dispuesto a consentir semejantes insensateces en este tribunal! Se absuelve al acusado.

El juez no sólo te pone en libertad, sino que te ayuda a conseguir una casa y a disfrutar de tu vida en el siglo XVIII.

**Fin**



En la risa del caballero hay un cierto tono que no te inspira confianza, por lo que le das las gracias amablemente diciendo que tienes asuntos que atender.

– Entonces, ocúpate de ellos – responde el caballero –, pero procura mantenerlos más limpios que tu persona.

Se aleja a todo galope. Te alegras enormemente de haberte librado de él.

Ansioso por buscar la entrada a la Cueva del Tiempo, subes por detrás del acantilado que desciende hasta el estanque. Después de una hora de búsqueda, encuentras un túnel que se adentra en la tierra.