



Cuando le hablas del lúgubre mundo que has encontrado al salir de la Cueva del Tiempo, Luisa se alegra de que la ayudes a buscar la salida hacia su época.

– Cuéntame algo de tu mundo. ¿Es América? ¿En qué año vives? – preguntas mientras camináis.

– Estamos en el año 2022, – responde.

– ¿Quieres decir que todavía se usan vaqueros en esa época? – dices asombrado.

– Se han vuelto a poner de moda hace poco – contesta riéndose.

– Deben haberse hecho muchos adelantos desde mi época. Háblame de los más interesantes.

– Creo que lo mejor son los carriles para bicicletas. Desde 1997 no han permitido que se construyan carreteras, sólo carriles para bicicletas, de modo que ahora tenemos tantos kilómetros de carriles como de carreteras para coches.

– ¿O sea que se puede ir en bicicleta por todo el país? – preguntas.

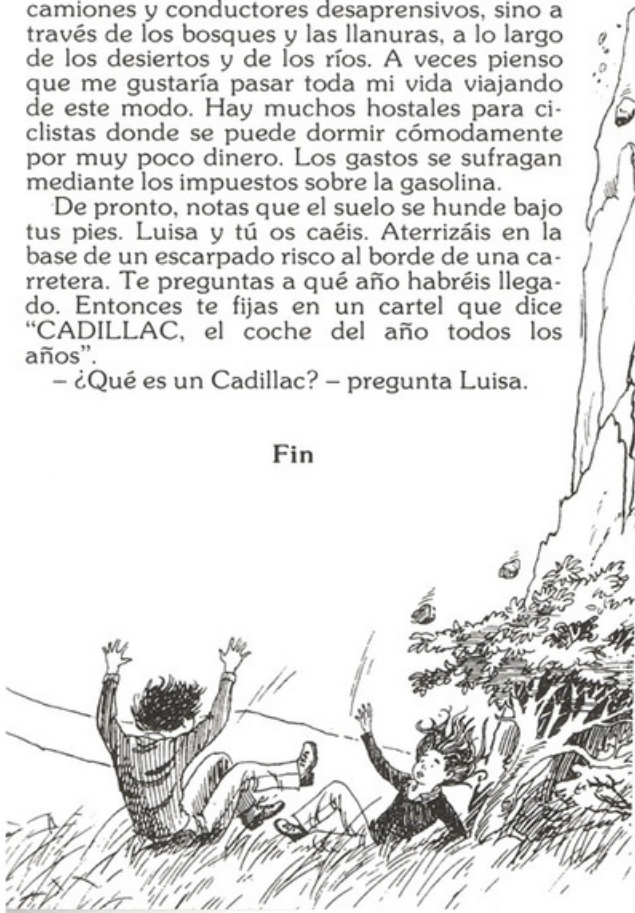


– Por supuesto. Y no rodeado de autobuses, camiones y conductores desaprensivos, sino a través de los bosques y las llanuras, a lo largo de los desiertos y de los ríos. A veces pienso que me gustaría pasar toda mi vida viajando de este modo. Hay muchos hostales para ciclistas donde se puede dormir cómodamente por muy poco dinero. Los gastos se sufragan mediante los impuestos sobre la gasolina.

De pronto, notas que el suelo se hunde bajo tus pies. Luisa y tú os caéis. Aterrizáis en la base de un escarpado risco al borde de una carretera. Te preguntas a qué año habréis llegado. Entonces te fijas en un cartel que dice “CADILLAC, el coche del año todos los años”.

– ¿Qué es un Cadillac? – pregunta Luisa.

Fin



Prefieres pasar el resto de tus días buscando una entrada a la Cueva del Tiempo que establecerse tranquilamente en un pueblo de pescadores. Así que dices adiós a tus amigos y emprendes la marcha campo a traviesa, camino de Londres. Tienes la intención de buscar un barco que te lleve de vuelta a América, aunque sabes que todavía no ha sido descubierta, porque de algún modo tienes que volver al cañón de Red Creek y a la Cueva del Tiempo.

Al cabo de unas horas te encuentras en un camino que bordea el bosque, cuando unos hombres fornidos salen a caballo de detrás de un grupo de árboles.

– ¡Ya te tenemos! – grita uno de ellos –. Tú eres el que se escapó de la torre, ¿verdad?

Te obligan a subir a un caballo y te conducen a toda velocidad hacia el castillo.

– El castigo por escapar de la torre es la horca – afirma uno de los hombres.

Pronto descubres que lo que dice es verdad.

Fin

No quieres correr el riesgo de hundirte con el *Titanic*, así que vuelves a bajar la escala con la esperanza de volver a la cueva. Con las prisas, sueltas la cuerda y te caes. Extiendes los brazos, pero ya es demasiado tarde. Al llegar al suelo, te golpeas tan fuertemente que pierdes el conocimiento. Cuando despiertas, te encuentras en uno de los pasadizos de la cueva.

*Si exploras el pasadizo,
pasa a la página 86.*

*Si decides volver a explorar
la salida de la cueva,
pasa a la página 88.*

– Ya que no logras encontrar tu época, quizá podamos volver a la mía – dices.

Andáis de vuelta un corto trecho hasta que os encontráis con un túnel más ancho que los otros. Te paras y Luisa te mira interrogativamente.

– Probemos con éste – dices.

Después de andar casi una hora, ambos sonreís con alegría al ver luz. Al poco rato salís del túnel a un terreno arenoso de color rojizo que se extiende en forma de cuenco. El aire es fresco y claro, como el de un día de otoño. Te imaginas que puede tratarse del cráter de un volcán extinguido. De pronto, oís un fuerte estruendo detrás de vosotros y tenéis que escapar corriendo de un desprendimiento de tierra que cierra el túnel de la Cueva del Tiempo.

– ¿En qué año estaremos? – pregunta Luisa cuando lográis recuperaros.

Por primera vez miras hacia el cielo. El sol es cuatro veces mayor del tamaño habitual, pero mucho menos brillante. Aunque está casi encima de vuestras cabezas tiene un color rojo óxido.

– No lo sé – respondes –, pero por lo que he leído de astronomía, supongo que debe hacer unos cuatro billones de años que tuvo lugar el año 2000.

Fin

Lentamente recuperas el sentido. Estás en tu cama en el rancho Red Creek contemplando a tu tío Howard. A su lado está un médico amigo suyo.

—Tuviste una mala caída trepando por esas rocas del cañón — dice tu tío Howard —. El doctor Parsons dice que no entiende cómo no te has roto ningún hueso. Estábamos muy preocupados pensando que te habías perdido en una de esas cuevas.

Te sientes un poco aturdido y muy débil, así que te limitas a sonreír sin decir nada. De todos modos, seguro que nadie te creería. No obstante, años después escribes un libro acerca de tus aventuras en la Cueva del Tiempo.

Fin

Te acercas a la muralla, caminando hacia los trabajadores. Cuando se dan cuenta de tu presencia, piensan que eres un espía de alguna tribu desconocida. Eres capturado por dos guardias que te obligan a sentarte en una pila de piedras mientras deciden qué hacer contigo.

Al cabo de un rato te señalan una de las escaleras. Dos trabajadores te obligan a trasladar piedras. Te das cuenta que has sido condenado a trabajar en la construcción de una muralla de seis metros de altura, cuatro de ancho y más de 2.800 kilómetros de largo. Calculas que harán falta más de diez billones de piedras. Te preguntas cuántas tendrás que acarrear antes de poder escapar, si es que algún día llegas a hacerlo.

Fin



Aunque te gustaría enormemente ver el interior de la nave, no tienes el más mínimo deseo de ser lanzado al espacio. Te retiras a una distancia prudencial y esperas a ver qué sucede. Poco después, la puerta se cierra y, casi inmediatamente, la nave se eleva en silencio. En pocos minutos se pierde de vista. Te acercas para observar más detenidamente a los hombres de aspecto primitivo dormidos sobre el jergón. Empiezan a desperezarse, frotándose los ojos como si se despertasen de un largo sueño.

*Si te quedas y tratas de entablar
amistad con las gentes primitivas,
pasa a la página 85.*

*Si vuelves a la colina intentando entrar
de nuevo en la Cueva del Tiempo,
pasa a la página 84.*

Subes corriendo la colina para alejarte de los hombres primitivos antes de que se despierten. Tienes que encontrar una entrada a la Cueva del Tiempo. Buscas alguna abertura entre las rocas. Pasan las horas y el crepúsculo avanza con rapidez. Cuando ya empiezas a perder las esperanzas, descubres la entrada a una cueva debajo de unos peñascos. Te metes dentro a toda velocidad y sólo tienes un momento de lucidez para comprobar que estás en la madriguera de un tigre de las nieves.

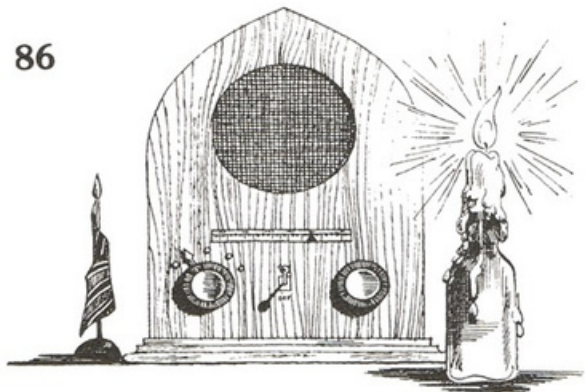
Fin



Los hombres primitivos miran a su alrededor con curiosidad. No parecen notar tu presencia. Se incorporan y echan a andar. Uno de ellos bebe del arroyo. Emiten curiosos gruñidos y chasquidos, aunque no parece que realmente estén hablando entre ellos. El más alto del grupo coge un palo y empieza a buscar raíces por la orilla del río. Mordisquea todas las que encuentra y, finalmente, sonriendo pasa una a los otros. Una de las mujeres aplaude. Todos empiezan a buscar palos. Un hombre te alcanza un trozo de raíz. La pruebas y encuentras que su sabor es parecido al de la zanahoria. Las mujeres te sonríen. Te han aceptado como miembro del grupo.

A la mañana siguiente, te despiertas sobre el suave musgo de la Caverna de la Serpiente, a unos cuantos metros de la entrada de la Cueva, preguntándote si todo lo sucedido es realidad o forma parte de un sueño. De todos modos, no sientes ningún deseo de volver a entrar en la Cueva del Tiempo para comprobarlo.

Fin



Andas y andas con la esperanza de que el pasadizo te conduzca a tu época. Al cabo de un buen rato, llegas a un túnel que desemboca en un aposento húmedo y oscuro que parece ser el sótano de una casa. Hay mucha gente agrupada, sentada sobre mantas en la más completa oscuridad a excepción de la vacilante luz de unas velas. Oyes el lúgubre aullido de unas sirenas. En el centro de la habitación, sobre una mesa, una anticuada radio emite una mezcla de música clásica e interferencias. Las sirenas se apagan, el suelo tiembla y oyes una explosión cercana. Después otra más lejos y, por fin, una tan cerca que una pared y la mitad del techo se vienen abajo, formando un montón de escombros que bloquean la entrada del túnel. Todos corréis hacia el lado opuesto, tosiendo y respirando con dificultad a causa del polvo que llena la habitación.

Vas a empezar una nueva vida. Corre el año 1940 y estás en Londres.

Fin

No tienes ningún deseo de entrometerte en la construcción de la Gran Muralla de China, ni tampoco de ser trasladado a otro planeta por unos extraños seres. Vuelves a la grieta con la esperanza de encontrar un túnel que te devuelva a tu época. Caminas por el fondo, hasta que descubres una abertura al otro lado de un saliente. Te metes por ella, suponiendo que vas a volver a la verde campiña, al arroyo y a la nave espacial que acabas de abandonar.

Sin embargo, la grieta va a dar al océano. Como en una pesadilla en la que todo cambia de repente y se convierte en algo diferente, las colinas se han transformado en amenazantes olas. Te encuentras sobre un risco que apenas sobresale unos metros por encima del mar barrido por el viento. No parece existir ninguna posibilidad de escapar, ya que pareces estar sobre el único pedazo de tierra que emerge en el mundo cubierto por las aguas.

Fin

Rehaces el camino a lo largo de la cueva preguntándote si la entrada todavía estará bloqueada por el hielo. Sin embargo, te da la bienvenida una suave brisa que entra desde el exterior. El sol brilla en la entrada y decides salir afuera.

Parpadeando a causa de la fuerte luz, te encuentras en un mundo totalmente distinto del que habías conocido. Estás en la ladera de una colina, contemplando kilómetros y kilómetros de verdes praderas sembradas de lagos. Cerca hay un bosque de helechos gigantes mecidos por el viento. Todo parece inusualmente tranquilo, a no ser por el débil retumbar de un trueno lejano. De pronto, el ruido se hace más fuerte como si la tormenta estuviera acercándose. Notas la vibración en los helechos. Subes corriendo la colina en busca de algún lugar para esconderte. El suelo se oscurece con una sombra enorme. Por encima de tu cabeza, pasa volando un ser mucho mayor que cualquier pájaro conocido.

Sigue en la página siguiente.

Por fin comprendes qué es lo que te ha pasado. La cueva es una fisura del universo, un lugar fuera del espacio y del tiempo. Sus túneles conducen a cualquier lugar y a cualquier época. Si vuelves a entrar corres el riesgo de acabar en algún sitio del cual sea imposible escapar. Sin embargo, es tu única posibilidad de volver a tu época y a tu lugar.

*Si vuelves a la cueva,
pasa a la página 90.*

*Si te quedas fuera,
pasa a la página 91.*

De vuelta a la cueva, te sientes confuso y deprimido. Tus ojos no acaban de acostumbrarse a la débil luz. No consigues encontrar ningún pasadizo que te conduzca a otra época. Empiezas a sentirte soñoliento y terminas por dormirte sobre el frío suelo de barro.

Cuando te despiertas, la cueva sigue estando a oscuras, pero la intensa luz que asoma por la abertura te indica que fuera brilla el sol. Sales y, con sorpresa y felicidad, descubres que te encuentras en el Cañón de la Serpiente y que todo, desde el sendero hasta el bosquecillo de pinos, está tal y como lo habías dejado antes de entrar en la cueva. Incluso el sol está en la misma posición, a punto de desaparecer detrás del cañón. De algún modo, has vuelto a tu época o, para ser más exactos, al momento en que caíste dormido en la cueva.

Te frotas los ojos y empiezas a bajar por el sendero que conduce al rancho Red Creek con una increíble historia para contar que no olvidarás jamás.

Fin

Pensando que siempre estarás a tiempo de volver a la cueva, decides explorar el mundo que te rodea.

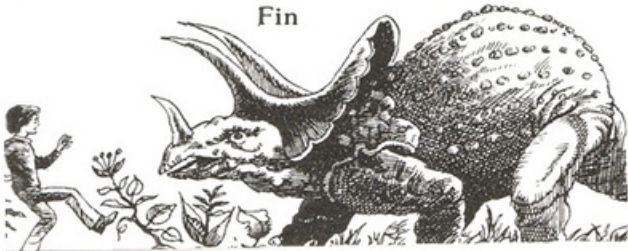
Caminas a lo largo del saliente rocoso que domina las praderas y los lagos, fijándote en lo que te rodea para poder volver a la cueva.

A estas alturas empiezas a estar hambriento. Sabes que te encuentras en la época de los reptiles, hace por lo menos 100 millones de años, y que los mamíferos todavía no han hecho su aparición sobre la tierra. No podrás cazar un ciervo o un conejo, pero puede que encuentres algún pez en los lagos. Te preguntas a qué sabrán los huevos de dinosaurio.

Sigues una amplia senda que cruza a través de los helechos gigantes. Al doblar el primer recodo, te encuentras frente a frente con el horrible Triceratops, un enorme monstruo grisáceo casi oculto por sus cuernos y su escudo. Te observa con curiosidad desde sus apagados ojos pardos. Te das la vuelta corriendo, chocando contra el tronco de un árbol que antes no estaba allí.

La corteza tiene el tacto de la piel. Cuando miras hacia arriba para hacerte una idea de su tamaño, te encuentras con las fauces del Tyrannosaurus Rex.

Fin



Andas un buen trecho antes de cruzarte con otro túnel. Este conduce directamente a la superficie. Te encuentras con un panorama sorprendente.

El mundo se ha transformado en un hermoso parque de suave hierba y grandes árboles. Aquí y allá hay grupos de edificios multicolores, rematados en cúpula, unidos por rampas, terrazas y paseos cubiertos. Se te acercan unas personas, vestidas sencillamente con pantalones y camisas de color verde y zapatos marrones. No logras entender su idioma, ni tampoco ellos el tuyo. Se parecen mucho a la gente de tu época, pero son más delgados y musculosos y su aspecto es desusadamente saludable. También son bastante más bajos.

Te conducen dentro de uno de los edificios y te enseñan un equipo electrónico que tiene la apariencia de una computadora. Al ver una máquina de escribir, te sientas y tecleas un mensaje.

La computadora imprime una respuesta. Al parecer, tiene acceso a algún banco de memoria donde figura tu idioma. Al poco rato averiguas que estás en el año 3742.

Desciendes de nuevo por el túnel con la esperanza de poder volver a una época anterior. Recibes con agrado el aire frío y húmedo que sube desde la cueva. Sientes curiosidad por saber si siguiendo el primer túnel podrías contemplar el estado del mundo antes de ser consumido por el calor del sol en extinción o si, por el contrario, descubrirías qué sucedió después. Supones, sin embargo, que un túnel más lejano tendrá más posibilidades de devolverte a tu época.

*Si sigues el primer túnel,
pasa a la página 31.*

*Si sigues un túnel más lejano.
pasa a la página 32.*

Justo cuando el tren vuelve a reemprender la marcha, subes los peldaños del vagón anterior al furgón de cola. Al abrir la puerta, te sorprendes ante unos soldados con uniforme azul que llevan anticuados rifles. Avanzan hacia ti. Uno de ellos sale a ver si te sigue alguien.

– ¿Cómo sabías que éste era el vagón del Presidente? – te pregunta otro soldado.

– ¿Qué Presidente? – respondes.

Tú mismo descubres la respuesta a tu pregunta, ya que el hombre alto y con barba que se acerca por el pasillo sólo puede ser Abraham Lincoln.

– Está bien – dice el Presidente a sus soldados –. Me apetece algo de compañía. Puedes quedarte hasta que lleguemos a Gettysburg – dice, dirigiéndose a ti –, aunque quizá deberías bajar en Parkersville donde conozco a algunas gentes que podrían ayudarte.

*Si te quedas hasta Gettysburg,
pasa a la página 96.*

*Si bajas en Parkersville,
pasa a la página 100.*