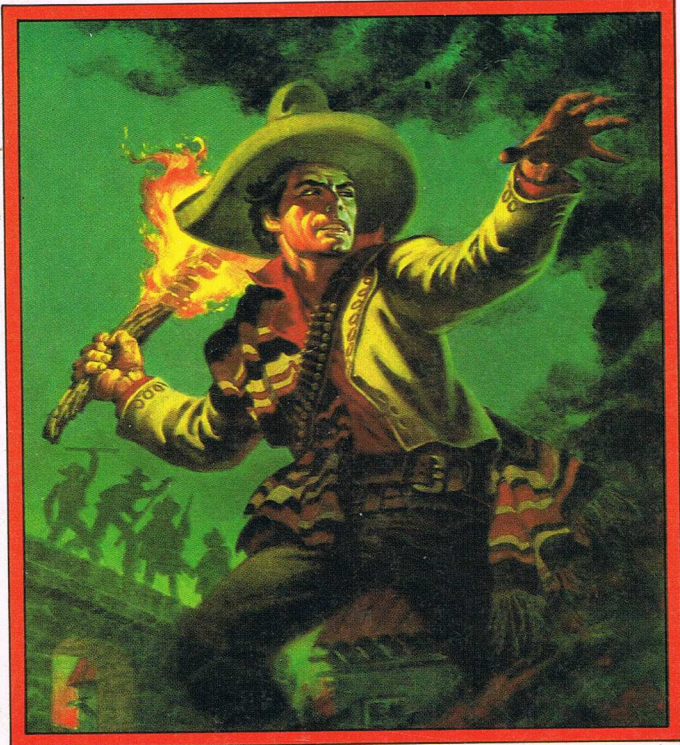


LA MAQUINA DEL TIEMPO

Retrocede 70 años.
Conocerás a Pancho Villa y tendrás que buscar:

LA MASCARILLA DEL HÉROE

Carol Gaskin y George Guthridge



TIMUN MAS

295.1

*Este libro
es tu pasaporte
para viajar por
el tiempo*



*¿Podrás sobrevivir
en la Revolución
Mexicana?
Vuelve 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 y Steve Perry
4. LA RUTA DE LOS PIRATAS
Jim Gasperini
5. LA GUERRA DE SECESIÓN
Steve Perry
6. LOS ANILLOS DE SATURNO
Arthur Byron Cover
7. LA ERA GLACIAL
Dougal Dixon
8. EL MISTERIO DE LA ATLÁNTIDA
Jim Gasperini
9. EL PONY EXPRESS
Stephen Overholser
10. LA REVOLUCIÓN AMERICANA
Arthur Byron Cover
11. MISIÓN EN LA II GUERRA MUNDIAL
Susan Nanus y Marc Kornblatt
12. EN BUSCA DE LAS FUENTES DEL NILO
Robert W. Walker
13. EL SECRETO DEL TESORO REAL
Carol Gaskin
14. LA HOJA DE LA GUILLOTINA
Arthur Byron Cover
15. LAS CIUDADES DE ORO
Richard Glatzer
16. EL DETECTIVE DE SCOTLAND YARD
Seymour V. Reit
17. LA MASCARILLA DEL HÉROE
Carol Gaskin y George Guthridge
18. LA ESPADA DE CÉSAR
Robin Stevenson y Bruce Stevenson

LA MAQUINA DEL TIEMPO 17

La Mascarilla del Héroe

Carol Gaskin y
George Guthridge



Ilustraciones: Kenneth Huey

TIMUN MAS

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, transmitida en ninguna forma o medio alguno, electrónico o mecánico, incluyendo las fotocopias, grabaciones o cualquier sistema de recuperación de almacenaje de información, sin la autorización por escrito del titular del Copyright.

*A Mónica, Sarah y Seth,
y a sus abuelos los Gaskin.
A Robert D. Bradley.
Cada cual debe desarrollar su
propio futuro; pero sólo los abuelos
pueden darnos un pasado.*

Título original:

Death Mask of Pancho Villa

Traducción: José Ferrer Aleu

Editada en lengua inglesa por:

BANTAM BOOKS, INC. New York, 1987

© 1987 Byron Preiss Visual Publications, Inc.

«TIME MACHINE»

es marca registrada por Byron Preiss Visual Publications Inc.

© EDITORIAL TIMUN MAS, S.A. Barcelona. España, 1987

Para la presente versión y edición en lengua castellana

I.S.B.N. 84-7722-108-1

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

Impreso en España - Printed in Spain

Impreso en:

Talleres Gráficos Soler, S.A.

Enric Morera, 15 - Esplugues de Llobregat (Barcelona)

Depósito legal B. 37.867-1987

¡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 todo seguido, del principio al fin. Dentro de un momento recibirás instrucciones para cumplir una misión, una empresa especial que te llevará a otro período de tiempo. A medida que te enfrentes a los peligros de la historia, la máquina del tiempo te irá presentando opciones de a donde ir o de qué hacer.

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

IMPORTANTE

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



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

Hay una conclusión correcta para esta misión. Debes llegar a ella o... ¡arriesgarte a quedar perdido en el tiempo!... y recuerda que tienes a tu disposición el banco de datos y la lista de datos.

LAS CUATRO REGLAS PARA VIAJAR A TRAVÉS DEL TIEMPO

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

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

TU MISIÓN

Tu misión consiste en encontrar la mascarilla de Pancho Villa, antes de que sus enemigos puedan destruirla, y esconderla en lugar seguro.

Desde 1910 hasta 1920, los campesinos y los ciudadanos de México se rebelaron contra un Gobierno corrompido. Su líder era Francisco "Pancho" Villa, un bandido al estilo de Robín de los Bosques.

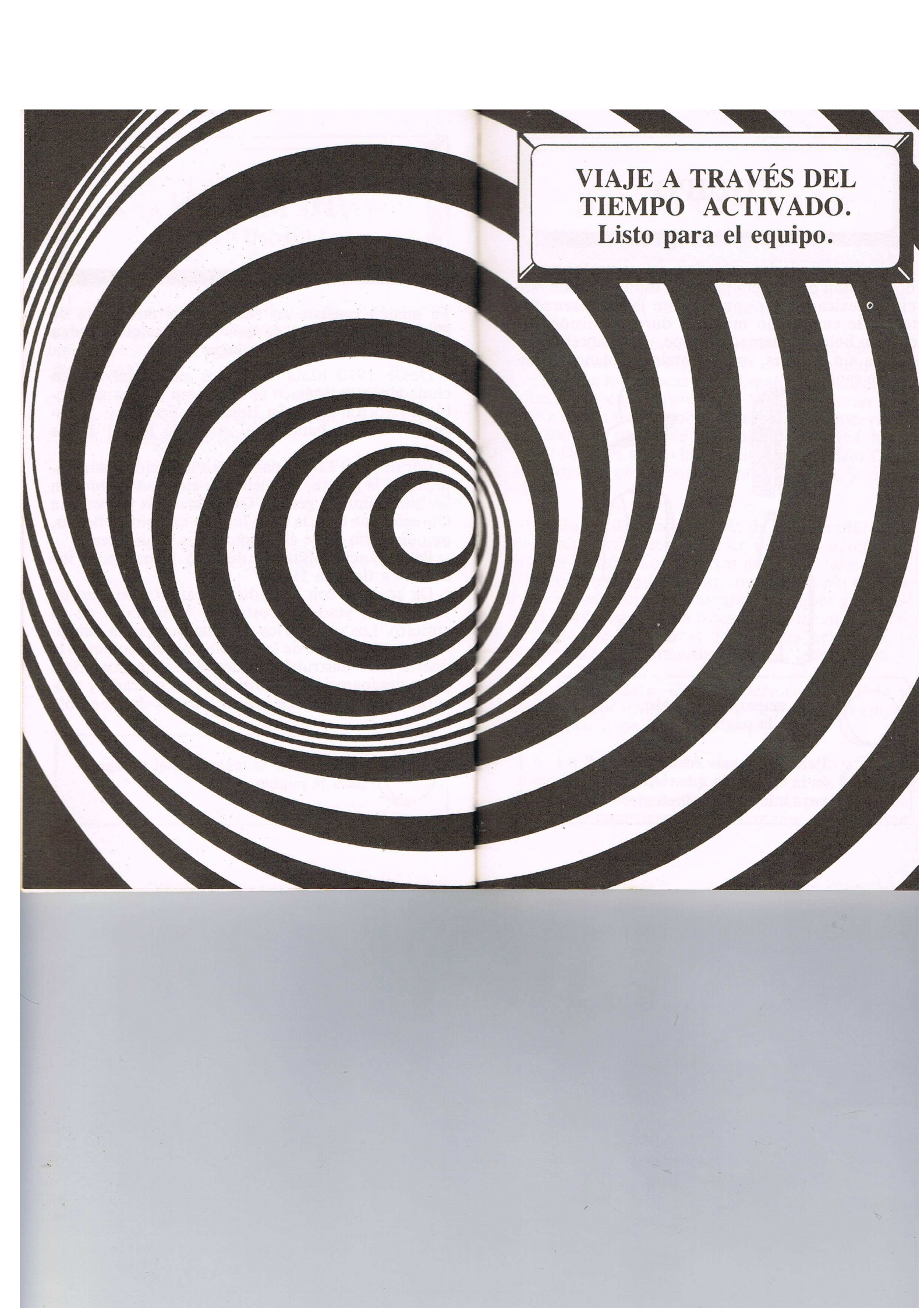
Por fin, en 1920, la paz llegó a la nación atormentada por la guerra, al celebrarse elecciones libres en las que triunfó el general Obregón. Villa prometió a Obregón que cesaría en la lucha a cambio de tierras, que dividiría entre él mismo y sus seguidores.

Pero Pancho Villa no disfrutó la paz pues fue muerto a tiros en 1923.

De acuerdo con la tradición católica, se hizo un vaciado en yeso del rostro de Villa antes de su entierro. Los partidarios de Villa querían la mascarilla como símbolo de la Revolución. El Gobierno la quería para destruirla. Todos deseaban poseerla... ¡pero desapareció! ¡Tu misión es encontrarla y procurar que permanezca segura a través del tiempo!



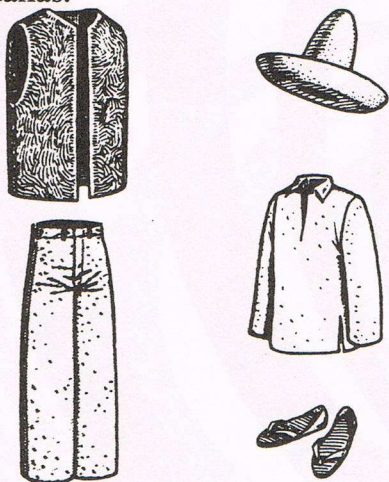
**Para activar la máquina del tiempo,
pasa la página.**



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

EQUIPO

La mayoría de los soldados, así como los paisanos, vestían de manera parecida durante la Revolución Mexicana. Por consiguiente llevarás sencillas ropas de campesino mientras dure tu misión: un chaleco holgado, llamado sarape, un sombrero, una camisa sin botones, unos pantalones blancos y un par de sandalias.



Para empezar tu misión,
pasa a la página 1.



Para saber más cosas acerca
de la época a la que viajarás,
pasa a la página siguiente.

BANCO DE DATOS

Estos datos sobre la historia de México te ayudarán a cumplir sin riesgos tu misión.

1. El Gobierno de México ha pasado por muchas manos. En 1519, Hernán Cortés conquistó el Imperio de los aztecas para España. Los españoles gobernaron en México hasta 1821. Siguieron guerras y luchas por el poder. Los franceses intervinieron durante un breve período, desde 1864 hasta 1867. Después siguió la dictadura de Porfirio Díaz, que mandó en México durante treinta y cinco años.

2. En 1910, la mayor parte de la tierra utilizable en México era poseída por un pequeño porcentaje de la población. Los recursos naturales, tales como el petróleo y las minas, eran controlados por extranjeros: ingleses, estadounidenses, alemanes y franceses. La industria y los ferrocarriles estaban también en manos de extranjeros. Los demás mexicanos, y en particular los campesinos indios, eran pobres.

3. El presidente Díaz fue derrocado en 1911 y sustituido por Francisco Madero, y entonces empezó la Revolución Mexicana.

4. La Revolución Mexicana fue esencialmente un movimiento del pueblo de México para reclamar como propio su país. Querían que la propiedad de la tierra se repartiese equitativamente entre los que

la trabajaban; querían educación pública, higiene, sanidad, maquinaria agrícola; carreteras y agua dulce.

5. Madero fue asesinado en 1913, después de la *Decena Trágica*: diez días de matanzas y terror en Ciudad de México. El vencedor, y nuevo presidente, fue Victoriano Huerta. Huerta fue derrocado en 1914 por Venustiano Carranza, que fue asesinado en 1920.

6. La Revolución tuvo muchos líderes. Pancho Villa levantó un ejército en el norte de México. El del general Álvaro Obregón actuó en el noroeste. Emiliano Zapata, agricultor indio, mandó un ejército de campesinos en el sur. Zapata fue asesinado en 1919.

7. Los hombres de Villa eran llamados villistas; los de zapata eran zapatistas; los soldados del Gobierno eran conocidos como los Federales y, mientras Carranza detentó el poder, sus fuerzas, mandadas durante un tiempo por el general Obregón, se llamaron carrancistas.

8. La Revolución Mexicana no fue una guerra clara y limpia con un solo resultado. Duró muchos años y hubo muchos cambios de poder. Algunos hombres, que habían empezado en el mismo bando, se encontraron luchando como enemigos al cambiar las alianzas. Con frecuencia, mujeres y niños luchaban junto a los hombres.

9. El verdadero nombre de Villa era Doroteo Arango. Pasó su juventud en el Estado de Durango,

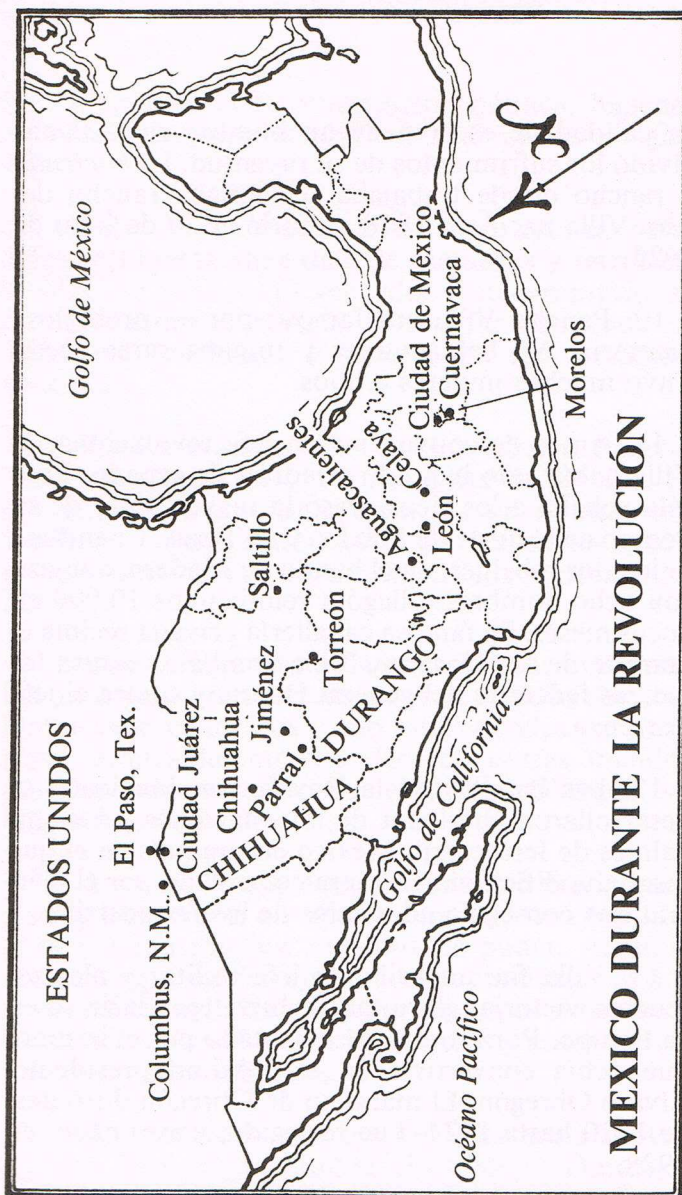
en calidad de esclavo de un hombre rico. Jamás olvidó los sufrimientos de su juventud. La *hacienda* o rancho donde trabajaba se llamaba rancho del Río. Villa nació en 1878 y murió el 20 de julio de 1923.

10. Pancho Villa era famoso por su prodigiosa memoria. No bebía nunca y fumaba raras veces. Tuvo muchas mujeres e hijos.

11. Antes de convertirse en jefe revolucionario, Villa había sido bandido y ladrón de ganado. Pero sólo robaba a los ricos. Pasó la mayor parte de su tiempo en el norte de México y en Texas. Cuando se unió a los rebeldes, en el bando de Madero, empezó con ocho hombres y llegó a reunir unos 10.000 en pocos meses. Su famosa caballería privada recibía el nombre de los Dorados. Villa combatió contra las fuerzas federales del general Huerta y contra el jefe Carranza.

12. Las batallas de la Revolución Mexicana se desarrollaron alrededor de las estaciones y los empalmes de ferrocarril. México era un país en el que resultaba difícil viajar, y era controlado por el ejército que conseguía adueñarse de los ferrocarriles.

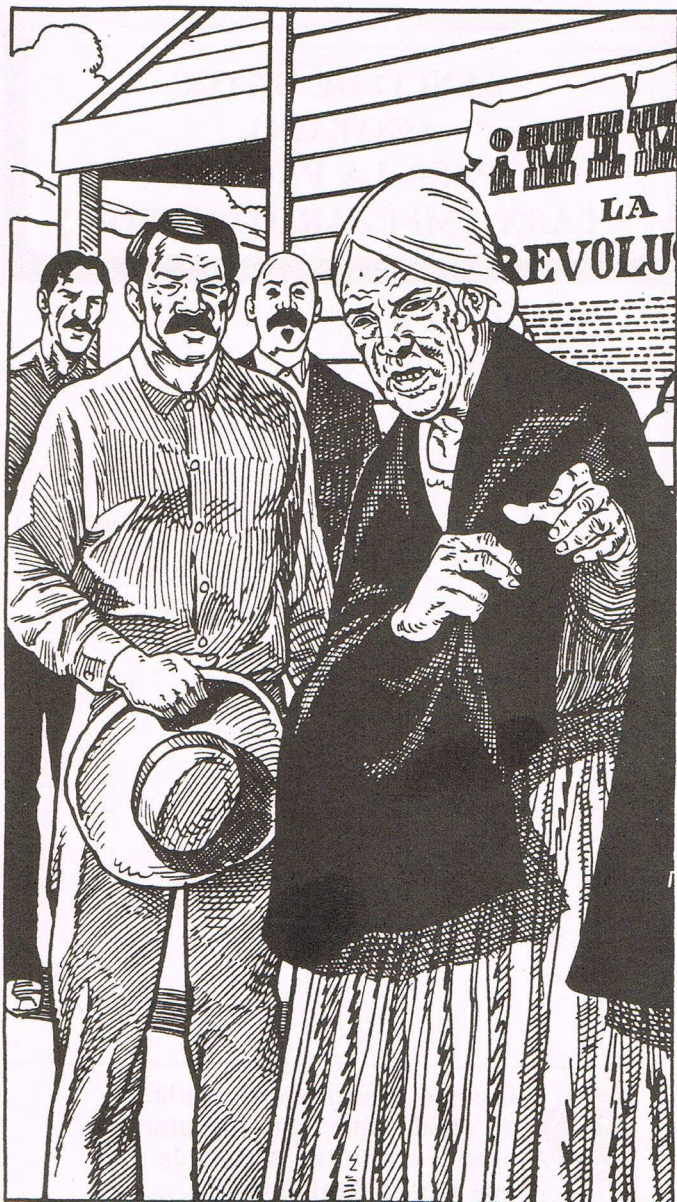
13. Villa fue un brillante jefe militar y alcanzó muchas victorias gloriosas. Se hizo legendario ya en su tiempo. Por último fue derrotado por el hombre que debía convertirse en el próximo presidente: Alvaro Obregón. El mandato de Obregón duró desde 1920 hasta 1924. Fue reelegido, y asesinado, en 1928.



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



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



ESTÁS apoyado en una ruinoso pared enjalbegada, en un estrecho callejón de Parral, México. Es el día en que fue asesinado Pancho Villa, 20 de julio de 1923. Y hace muchísimo calor.

Has aterrizado, después de viajar a través del tiempo, levantando una nube de polvo que se pega a tu garganta y hace que te escuezan los ojos. Cerca de tu cara, un cartel rasgado invitando a la *Revolución* se desprende a medias por el calor del verano. Arrancas un trozo del áspero papel y lo empleas para enjugarte el sudor de la frente.

Al posarse el polvo, observas lo que te rodea. Estás detrás de una hilera de casas. Un grupo de campesinos cierra la entrada del callejón. Parecen esperar que ocurra algo en la calle y están vueltos de espaldas a ti. Hay mujeres que lloran. Los hombres se han quitado los sombreros de ala ancha y tienen gacha la cabeza.

Caminas para situarte detrás de ellos y te pones de puntillas para ver lo que están mirando. En la calle en la que desemboca el callejón, hay un turismo Dodge sobre la acera. Está acribillado a balazos y hay sangre en los asientos.

Una vieja te ve.

—¡No había nadie en este callejón! —dice, en tono acusador—. ¿Qué estás husmeando ahí atrás?

—Nunca te había visto —añade uno de los hombres—. Tal vez eres un espía del Gobierno, ¿eh? ¿Vienes a asegurarte de que Pancho ha muerto?

Conque todo ha terminado. Villa ha muerto. Al menos has venido a parar al lugar adecuado. Pero el campesino avanza hacia ti y no parece muy amistoso.

—Los asesinos iban disfrazados de campesinos como nosotros —grita la vieja—. Tal vez eres tú uno de ellos y acabas de salir de tu escondite. —Empieza a chillar:— ¡Detenedle! ¡Asesino! ¡Asesino!

Echas a correr por el callejón, con un grupo de furiosos campesinos pisándote los talones. Al doblar una esquina, ves una pesada puerta de madera en la parte de atrás de una casa. En ella hay un rótulo que dice: "Hotel Hidalgo - Servicio."

Delante de ti, el callejón desemboca en otra calle. Pero la salida está cerrada por dos soldados.

Puedes pedirle ayuda. ¿Cómo iban a pensar que eres un asesino? ¡No eres más que un muchacho! Probablemente, incluso te dirían dónde han llevado el cuerpo de Villa.

O puedes esconderte en el hotel y escuchar lo que pasa.

Sólo tienes unos segundos, antes de que te vean los campesinos. ¡Elige enseguida!



**Pides ayuda a los soldados.
Pasa a la página 7.**



**Te escondes en el hotel Hidalgo.
Pasa a la página 14.**



DECIDES subir con el ca-

marero.

—Nunca conseguiremos librarnos de esa chusma en la escalera —murmura él—. Pero conozco otro camino. Yo trabajo aquí, ¿sabes? Yo, Antonio Delgado, sirvo a mi general incluso en tiempo de paz. El general Villa es dueño de este hotel. Quiero decir, lo era.

Y se le quiebra la voz.

—Es una gran tragedia —dices pausadamente.

—Era un gran hombre. —El camarero asiente con la cabeza y reprime un sollozo—. Te llevaré porque te pareces mucho a un conocido mío, alguien a cuyo lado luché en días más felices. Ven.

Sigues a Antonio por una escalera de servicio próxima a la cantina y subes al segundo piso. El pasillo está lleno de personas afligidas que esperan poder ver a Villa. Antonio te conduce por una puerta a una suite a oscuras.

—Las suites son contiguas —murmura—. Villa está en la habitación de al lado. Yo tengo que volver a la cantina.

Entreabres la puerta de la suite contigua y atisbas por la rendija. Media docena de hombres, algunos con pistolas o fusiles, montan guardia. La puerta del pasillo está cerrada.

Pancho Villa yace en una cama, todavía sangrantes las heridas de bala de su estómago. No puedes verle la cara. Te lo impide un médico vestido de negro; está inclinado sobre el cadáver, con las mangas remangadas.

—Ya está —dice el médico en voz baja.

Levanta un vaciado en yeso de la cara del muerto. ¡Es una mascarilla!

Desvías la mirada de la mascarilla para fijarla en la cara del muerto. Aquella es idéntica a ésta en todos los detalles, desde los ensortijados cabellos y el bigote caído hasta el reciente agujero de una bala en la frente. Te vuelves, horrorizado.

El médico deja la mascarilla sobre una toalla.

—Siempre tendremos esto para recordarle —dice tristemente.

—¡Así es como le recordaré! —gruñe uno de los guardias. Agarra su pistola y la agita en el aire—. ¡Y mataré a sus asesinos! Y si ha sido por orden del Gobierno, ¡mataré al presidente Obregón!

El médico se vuelve, irritado, hacia él.

—¡Éste no es momento para hablar de más matanzas! —dice—. No tenemos pruebas de que el Gobierno ordenase la muerte de Villa. Tenía muchos enemigos. No empecéis otra guerra por algo que puede no ser verdad.

—Lo siento —murmura el hombre.

El médico envuelve la mascarilla en la toalla y la introduce en su bolsa de cuero. ¡Entonces se dirige hacia donde te encuentras! Te pegas a la pared para quedar oculto detrás de la puerta cuando el doctor entre en la habitación.

De pronto, se abre de golpe la puerta de la cámara mortuoria de Villa. Entran unos soldados en tropel, con los fusiles preparados.



—Oímos decir que estabais celebrando una fiesta para el general Villa —dice uno de ellos. Echa una mirada burlona a la cama—. ¡Una masca-rada!

Los hombres de Villa retroceden, formando un semicírculo alrededor de su líder muerto, y asen las culatas de sus revólveres. ¡Parece que va a haber un tiroteo!

Desde tu escondrijo, empujas la puerta poco a poco para cerrarla y que los soldados no vean al médico. Éste no se entretiene en preguntarte *quién* eres. En un periquete, sale al pasillo y baja por la escalera de atrás, la que está junto a la cantina.

¡Será mejor que vayas tras él!



Sigues al doctor. Pasa a la página 9.



CORRES hacia la calle, seguido de los alborotadores campesinos. Pero amiran el paso y bajan la voz, reduciéndola a irritados murmullos, cuando ven a los soldados que cierran la salida del callejón.

—¡Alto, todos vosotros! —ordena el más alto de los dos soldados.

¡El otro levanta su fusil y te apunta entre los ojos!

—Tenemos órdenes de vigilar este callejón —dice el primer soldado—. Mientras Pancho Villa yazca en el hotel Hidalgo, cachearemos a todos los que traten de pasar por aquí. *¡Tú el primero!*

Te agarra violentamente de un hombro y te cachea.

—Éste está limpio —dice, apartándote a un lado.

El campesino que te perseguía te dirige una mirada de disculpa al ver que no llevas armas. Los soldados cachean uno a uno a los otros campesinos.

—¡Animales! ¿No tenéis respeto? —grita la vieja, arrebujándose en su chal negro.

El segundo soldado levanta el fusil en su dirección.

—¡Cállate vieja! —ladra—. ¿Y qué estáis haciendo aquí? Si esperáis a que salga el doctor con la mascarilla de Villa, olvidadlo. Nuestro capitán ha enviado hombres al hotel para destruirla.

—No creáis que habríais podido pasar la mascarilla a escondidas por *aquí* —añade el primer soldado—. También hay hombres apostados en el otro extremo de este callejón. Y permitid que os dé un consejo. Pancho Villa ha muerto. Dejad que la Revolución muera con él. No queremos más guerras, y esa mascarilla se habría convertido en un símbolo para aquellos que quieren trastornarlo todo de nuevo.

Los malhumorados campesinos, que todavía te miran con recelo, se alejan por donde han venido.

Lo único que puedes hacer ahora es tratar de encontrar la mascarilla de Villa. Si los soldados la encuentran primero, ¡la destruirán!

Escudriñas la calle que está detrás de los soldados. Un hombre con delantal blanco está barriendo la entrada principal de su almacén. Hay un rótulo que dice: "Almacén de Nordwald". El hombre se enjuga una lágrima de la mejilla. Tal vez él puede decirte exactamente a dónde han llevado el cuerpo de Villa.



Te metes en el hotel Hidalgo y buscas al médico que ha mencionado el soldado. Pasa a la página 14.



Vas al almacén de Nordwald. Pasa a la página 20.



SIGUES a los soldados y entras en la cantina, que huele a tabaco y a cerveza. El salón, débilmente iluminado, está lleno de gente que llora al muerto.

Los soldados que viste en el vestíbulo están sentados a una mesa del fondo de la mal ventilada estancia. Sus guerreras están colgadas de los respaldos de sus sillas. Te deslizas detrás de ellos y te ocultas en la sombra.

—Mañana vendrá el hermano de Villa a reclamar el cadáver —dice uno de los soldados.

—Si arma jaleo, nos encargaremos de él... y de todos los villistas —responde el otro.

Un guitarrista toca furiosamente su instrumento, mientras una bella mujer baila entre las mesas. Resbalan lágrimas por sus mejillas.

—Mi marido cayó muerto en la batalla de León —dice al público—. En su honor, tomé su fusil y luché en su lugar. Ahora se ha ido nuestro jefe, el general

Villa, y solamente puedo honrarle cantando unos corridos sobre sus victorias. Éste es muy antiguo...

Empieza a cantar. Reconoces la tonada. Es "La Cucaracha"... pero la letra ha sido cambiada.

*Con el bigote de Carranza
haré una nueva toquilla,
una cinta para el sombrero
del general Pancho Villa.*

Un campesino del público ríe tristemente.

—Nosotros solíamos cantar esto, en el sur, para otro héroe revolucionario. También él fue asesinado.

Y canta:

*Con el bigote de Carranza
tejeré una gran reata,
para pillar otro caballo
para el general Zapata.*

El público se conmueve y habla con voces irritadas. Los dos soldados del fondo del salón rebullen nerviosos en sus sillas.

El guitarrista empieza de nuevo y todo el mundo se calla. Se abre una puerta sin ruido en el rincón que está delante de ti. Ves al médico vestido de negro. Lleva un botiquín de cuero. En su ropa hay manchas de polvo blanco. ¡Yeso! ¡Él debe de tener la mascarilla!

El médico saluda con la cabeza al músico y a la bailarina, en muda aprobación, y desaparece detrás de la puerta. Esperando que los soldados no lo adviertan, te diriges hacia aquel rincón. Pasas por la



puerta y entras en una habitación llena de cajas de cerveza. El doctor se dispone a deslizarse por una trampa del suelo. Su botiquín está abierto sobre el suelo, ¡y él tiene la mascarilla en las manos!

—¡Espere! ¡Quiero ayudarlo! —dices en voz baja.

El doctor se vuelve, sorprendido, y te ve.

—¿Quién eres? —pregunta—. ¿Qué quieres?

—La mascarilla —le dices—. Quiero ayudarlo a esconderla. Los soldados que están ahí fuera ¡quieren destruirla!

—Eres un agente del Gobierno —dice el médico—. O peor aún, ¡un ladrón que querría venderla! Mañana entregaré la mascarilla al hermano del general.

—¡También él está en peligro! —insistes.

—Sólo entregaré la mascarilla a alguien que gozase de la confianza del propio general Villa —responde el doctor—. ¿Qué pruebas tienes? ¡Ni siquiera eres un Dorado!

¿Qué es un Dorado? Estás a punto de preguntárselo cuando el guitarrista de la cantina pulsa furiosamente su guitarra, y el médico se aleja de ti.

—Estas notas... ¡son una señal! —dice—. No trates de seguirme. Si te preguntan, ¡di que no me has visto!

Agarra su botiquín y desaparece por la trampa.

Los soldados federales se te echan encima.

—¿Dónde está el doctor? —preguntan—. Sabemos que ha hecho una mascarilla. ¿Por dónde ha ido?

—¡No he visto a nadie! —dices—. ¡Estaba buscando el lavabo!

Pasas corriendo junto a los confusos soldados y encuentras un rincón oscuro desde el que puedes saltar.

Parece que lo mejor que puedes hacer es convertirte en un Dorado, sea esto lo que fuere. Ante todo,

tienes que encontrar a Pancho Villa. Pero ¿qué puedes hacer para ganarte su confianza? Tal vez podría aconsejarte aquel otro héroe revolucionario, el de la canción, Zapata.



Retrocedes veintinueve años y buscas a Villa. Pasa a la página 16.



Retrocedes nueve años y buscas a Zapata. Pasa a la página 28.



E

N un instante, te metes en el hotel Hidalgo y cierras la puerta, sin ruido, a tu espalda. Estás en una oscura despensa, en el fondo de una enorme cocina.

Una mujer muy gorda está sacando hogazas de pan de maíz de un horno gigantesco. De pronto, se pone rígida. ¡Agarra una cuchilla y se vuelve hacia ti!

—¡Fuera de mi cocina, pequeño truhán! —te grita—. ¿Cómo puedes pensar en hurtar comida, estando el general de cuerpo presente arriba?

Te quedas boquiabierto y ella se te acerca, con la cuchilla en la mano. Miras a un lado y a otro y ves que estás atrapado. ¡Pero no quieres volver por donde has venido!

—Por favor..., señora... —empiezas a decir.

En la cara de la mujerona se pinta una sonrisa.

—¡Pobre muchacho! —dice—. Sólo quieres presentarle tus respetos, ¿verdad?

Asientes enérgicamente con la cabeza.

La mujer clava la cuchilla en un tajo y te ofrece una rebanada de pan caliente.

—El general siempre quiso que los pobres tuviesen algo para comer —dice—. Ahora vete por esa puerta.

Cruzas un comedor lleno de gente y un vestíbulo todavía más atestado, donde personas de toda condición hacen cola delante de una escalera de caracol. Hay fotógrafos que manejan sus cámaras y soldados federales de uniforme que se mezclan con la muchedumbre.

—¡El médico está arriba en este momento! —dice un soldado a otro—. Si hace una mascarilla, tenemos que destruirla.

Él y su compañero cruzan unas puertas y se meten en un salón que tiene el rótulo de "CANTINA". Al abrirse las puertas, oyes música y ruido de pies.

—¿Quieres ver al general? —te pregunta un hombre. Va vestido de camarero y parece tener unos veinte años—. Sube conmigo.



**Subes con el camarero.
Pasa a la página 3.**



**Sigues a los soldados a la
cantina. Pasa a la página 9.**

ESTÁS en un campo de

maíz de Durango, en 1894. El calor es sofocante. Se eleva en ondas que hacen que todo reluzca a tu alrededor.

Hay campesinos que pasan entre las hileras de plantas de maíz, de las que arrancan mazorcas de tres palmos, el doble de grandes que las que habías visto hasta ahora. Los hombres llevan raídos pantalones blancos, y las mujeres, vestidos descoloridos. Algunos trabajadores son niños; otros están encorvados por la edad. Todos parecen agotados. Tienen perdida la mirada. No ven nada, salvo el maíz que tienen delante. Nadie se fija en ti.

En el borde del campo, un hombre vestido de negro y montado a caballo da órdenes a voz en grito. De vez en cuando, hace chascar un látigo de amenazador aspecto.

—¡Muévete, perezosa cucaracha! —grita a un campesino.

Espolea su caballo y pasa entre las hileras de plantas de maíz. ¡Zas!, chasca el látigo.

—¡Eh, tú! ¿Qué estás mirando?

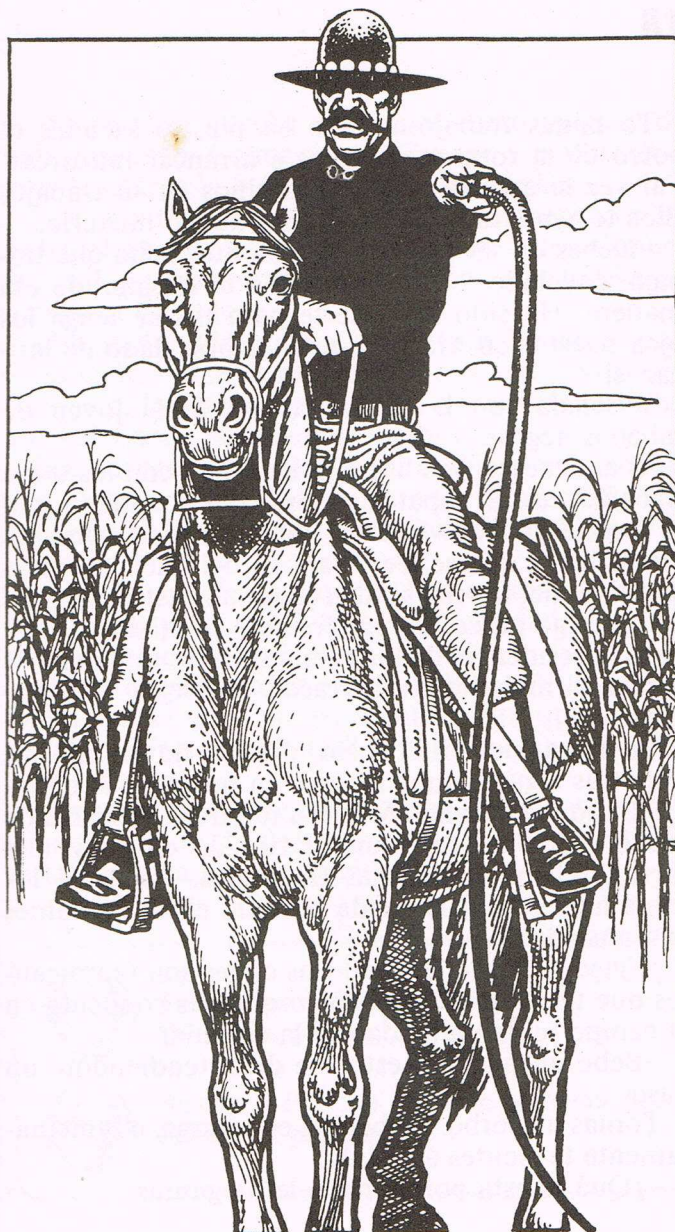
¡Está hablando contigo!

—Discúlpeme, señor —le dices—. Sólo quisiera saber si conoce usted a Pancho Villa.

Ahora te mira fijamente. Acerca su caballo a ti y te hace caer al suelo de una patada con su bota de montar llena de barro.

—¿Por qué tendría un capataz como yo que conocer a un sucio bandido como él? —responde—. Además, murió hace tiempo. Y ahora, ¡vuelve a tu trabajo!

¿Villa, muerto? ¡Pero si estamos en 1894! ¡Todavía debe ser un adolescente! ¿Qué habrá querido decir el jinete?



Te pones trabajosamente en pie, te sacudes el polvo de la ropa y empiezas a arrancar mazorcas. Tal vez si ayudas a los campesinos en su trabajo, ellos te ayudarán a resolver este nuevo misterio.

—Debes de ser nuevo —dice el muchacho que trabaja a tu lado—. Nadie le habla al capataz de esa manera. Ha sido una suerte para ti que tenga los ojos puestos en Martina, ¡o te habría dado de latigazos!

Y señala con la cabeza a una linda joven de cabellos negros.

Al anochecer, vas hacia la hacienda con los otros trabajadores. El capataz a caballo os conduce como si fueseis ganado. Cruzas una adornada verja de hierro en la que se lee "Rancho del Río". La casa principal del rancho se alza como un castillo al final de un largo paseo. Parece fresca e invitadora.

Pero la residencia de los campesinos es un grupo de sucias y malolientes barracas, no lejos del granero.

Te dejas caer en el suelo, delante de las chozas, mientras algunas mujeres van en busca de la comida. La joven llamada Martina te ofrece una taza de arcilla llena de café, un platito de chiles y una tortita rellena de alubias trituradas. Ni tú ni los otros habéis tomado nada en todo el día, y comes con ansiedad.

¡Uyyy! ¡Te arde la boca! Los chiles son tan picantes que te atragantas. El chico que has conocido en el campo te da palmadas en la espalda.

—Bebe un poco de esto —te dice, tendiéndote un vaso.

Tomas un sorbo. La bebida es amarga, e inmediatamente te sientes aturdido.

—¿Qué es esta porquería? —le preguntas.

—Es cerveza, ¡hecha del mejor cacto magüey de todo Durango! Calmará tu estómago y podrás dormir. Nosotros la bebemos todas las noches.

¡Así es como dominan los dueños del rancho a los trabajadores! Les amenazan, les pegan, les alimentan mal... ¡y les aturden la mente con alcohol! Dejas tu vaso a un lado.

—Mi padre dice que algún día habrá una gran revolución —dice el muchacho, con aire soñador—. Entonces, los campesinos serán dueños de la tierra que cultivan y comeremos mejor...

Los párpados del trabajador empiezan a cerrarse. Los miras a todos de uno en uno. Si Pancho Villa nació en 1878, debería tener dieciséis años. Pero no hay señales de él.

—¿No hay nadie aquí que se llame Villa? —preguntas al soñoliento muchacho—. ¿Es verdad que Pancho Villa ha muerto?

—Creo que es verdad —dice el chico—. Villa era un bandido que vivía en los montes. ¿Por qué no preguntas a Martina Arango? Ella es mayor que yo, y sabe más cosas.

¿Deberías quedarte en el rancho del Río y preguntar a Martina? ¿O deberías avanzar en el tiempo y buscar a Villa en otra hacienda?



**Te quedas en el rancho del Río.
Pasa a la página 24.**



**Buscas a Pancho Villa en otro rancho.
Pasa a la página 33.**



RUZAS la calle y entras

en el almacén.

—Perdón, señor —dices al hombre del delantal—. ¿Es usted el señor Nordwald?

—Efectivamente, soy Otto Nordwald —responde el hombre—. ¿Qué deseas?

—¿Conoció usted a Pancho Villa?

—Era buen amigo mío —responde el hombre—. El general Villa y sus hombres de confianza se sentaron muchas veces en este porche.

—He oído decir que están haciendo una mascarilla de Pancho Villa —dices, en tono casual.

—Sí, el doctor debe de estar ahora arriba con él —dice Nordwald—. Será un tesoro nacional.

—Los soldados quieren destruirla.

—Sería una gran pérdida —observa Nordwald—. Si yo tuviese esa mascarilla, la guardaría lejos de aquí, hasta que se apaciguase el país. Pero no puedo dejar mi almacén. Si la ves, vuelve y dime cómo es.

—¡Lo haré! —le prometes.

Te aseguras de que los soldados no están mirando y te deslizas por la puerta de atrás del hotel Hidalgo.



**Entras en el hotel Hidalgo.
Pasa a la página 14.**



S el 10 de abril de 1919. Estás en Morelos y caminas junto a los gruesos muros exteriores de la hacienda Chinameca. Es por la tarde, y el día es muy cálido.

Unos hombres descansan a la sombra de los árboles, delante de la verja de la hacienda. Llevan sombreros de paja de ala ancha y holgados trajes blancos, y tienen carabinas junto a ellos.

¡En medio está sentado el general Zapata! Te sientas cerca del grupo. Uno de los zapatistas te saluda amablemente con la cabeza.

—Es bueno descansar después de tanta lucha —dice—. Acércate y escucha a nuestro gran general. Acaba de hacer una ronda. Nos dijeron que había carrancistas en este sector... ¡soldados del Gobierno!

—¿Por qué están sentados fuera del recinto y no dentro? —le preguntas.

—El coronel Guajardo está en el interior, preparando el recibimiento de nuestro general. Guajardo se ha unido a la causa zapatista. Ayer regaló un magnífico caballo al general Zapata. ¡Míralo! —Señala un hermoso alazán—. Se llama As de Oros.

Zapata se levanta y monta a caballo. Se abre la verja de la hacienda Chinameca.

—¡Que diez hombres vengan conmigo! —ordena Zapata.

Una mujer corre hacia Zapata y se agarra a su silla.

—Por favor, no entre, general —suplica—. En los montes dicen que hay una conspiración contra su vida. ¿Qué sería de usted si Guajardo trabajase en secreto para Carranza?

Suenan tres toques de corneta dentro del recinto de la hacienda.

—¿Oyes eso? —dice Zapata—. Es el toque de honor. Ningún hombre cabal invitaría a otro a su casa como huésped distinguido, para matarle a sangre fría.

Miras a través de la verja de la hacienda y ves dos hileras de hombres de Guajardo, cientos de ellos, formados en filas y con los fusiles levantados para disparar una salva en honor del general Zapata.

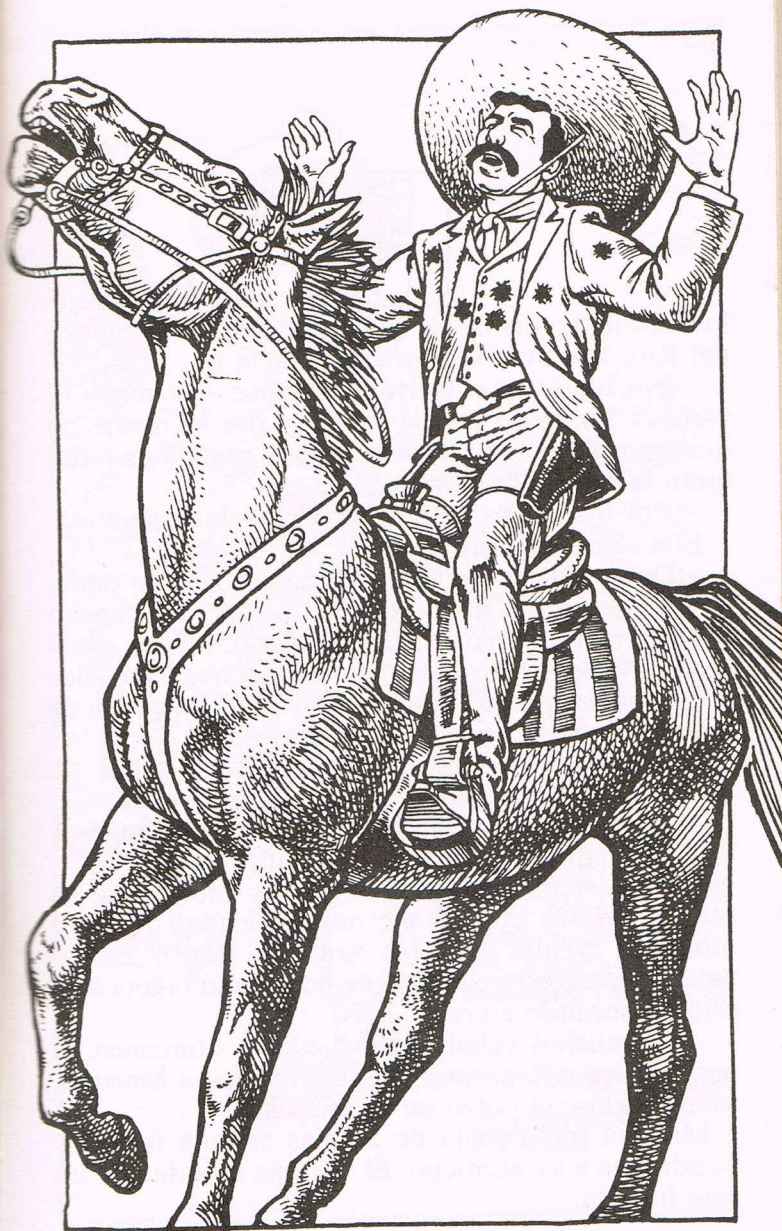
Al cruzar la verja Zapata y sus hombres, ¡los soldados de Guajardo *bajan* sus fusiles y disparan!

Zapata se yergue sobre los estribos y abre los brazos, mientras su cuerpo es acribillado a balazos. Después se estrella contra el suelo. Los zapatistas que se han quedado fuera se dispersan, y los hombres de Guajardo les persiguen, sin dejar de disparar.

Te quedas petrificado de espanto. Pero, con tu ropa de campesino, pareces un zapatista. ¡Es mejor que te vayas de aquí!



¡Salta antes de que te maten!
Pasa a la página 30.



ESTÁS sentado en el sue-

lo delante de una de las chozas de adobe del rancho del Río. Martina Arango viene hacia ti.

—Será mejor que duermas un poco —te dice—. El capataz ha dicho que si mañana por la noche no hemos acabado de arrancar todo el maíz, nos reducirán la comida a la mitad.

—¿Por qué no os marcháis todos? —le preguntas. Ella sonríe tristemente.

—¿Debes de ser nuevo en Durango! ¿Cómo podemos marcharnos sin dinero? El *patrón* del rancho del Río nos paga con discos de metal, no con dinero. Los discos sólo valen en su rancho. Con ellos pagamos hasta la última tortita y el último vaso de agua. Y cada vez nos endeudamos más.

Varios jóvenes, llevando cabestros y sillas de montar, se dirigen cansadamente a las chozas.

—Son mi hermano Doroteo y los otros vaqueros —dice Martina.

Un joven robusto y de revueltos cabellos se os acerca; camina con las piernas arqueadas de tanto montar a caballo. Doroteo Arango... ¡claro! ¡Es Villa! Tiene el rostro cubierto de polvo y su bigote sólo está empezando a crecer.

—Por muchos caballos salvajes que domemos, el patrón dice que no es bastante —explica a Martina, sacudiéndose el polvo de las mejillas.

Martina pone pasta de alubias en una tortita y tiende ésta a su hermano. Él se traga la mitad de un solo bocado.



El capataz sale galopando de la creciente oscuridad y hace chascar su látigo.

—¡Hora de acostarse! —grita—. ¡Todos a la cama!

Los trabajadores no protestan. Tú sigues a Doroteo y a Martina y a algunos otros.

La choza tiene el suelo de tierra y está casi vacía, salvo una descolorida estampa de la Virgen colgada en un rincón. Algunos trabajadores se santiguan y se tienden en esteras de paja.

El capataz cierra la puerta por fuera. El ambiente es sofocante. La habitación ésta tan llena que algunos trabajadores tienen que dormir de pie. Tú te acurrucas en un rincón, temeroso de cerrar los ojos, por miedo a las cucarachas y a los escarabajos.

Pero tienes que haberte dormido, porque te despiertas sobresaltado. El capataz ha abierto la puerta, dejando entrar una agradable ráfaga de aire. Detrás de él, la silueta de un hombre a caballo se recorta a la luz de la luna. Piensas que debe de ser el dueño del rancho.

—¡Oh! —murmura Doroteo—. ¡El patrón!

El capataz entra en la choza y agarra a Martina por la muñeca.

—Te toca a ti —gruñe, tirando de ella para que se ponga en pie—. El patrón te quiere por esposa.

Doroteo se levanta de un salto.

—¡El patrón ya tiene esposa! —dice.

Martina trata de soltarse, llena la mirada terror. El capataz apoya el revólver en su sien y la arrastra fuera de la choza. Doroteo les sigue y tú vas detrás de él.

—La echarás a la calle cuando te canses de ella ¡bestia! —grita Doroteo al patrón.

El capataz suelta el brazo de Martina y se lanza sobre Doroteo. Éste salta contra el hombre como un

leopardo rabioso y quiere agarrarle el revólver. Sueña un disparo. ¡El patrón se lleva las manos al pecho y cae del caballo! El capataz se queda inmóvil en el suelo mientras Doroteo se levanta, con el revólver en la mano.

—Me ahorcarán por esto —dice.

—¡Y ha sido por mi causa! —grita Martina—. Escóndete en los montes... ¡es tu única oportunidad!

El capataz gruñe y empieza a volver en sí. Doroteo besa a su hermana y echa a correr por la finca iluminada por la luna. Unos cuantos campesinos salen de la choza para transportar al patrón herido a la casa principal.

—Será mejor que tú te vayas también —te dice Martina—. Lo has visto todo. Si no pueden encontrar a mi hermano, ¡te ahorcarán a ti!

Te sumes en la oscuridad. Tal vez sería mejor que buscaras a Villa en una época un poco más avanzada de su vida. Todas las leyendas dicen que pasó años como bandido en los montes de Durango y de Chihuahua. Y de momento, ¡se ha ido a los montes! Pero ¿cuántos años deberías avanzar?



Salta a 1910 y te quedas en Durango. Pasa a la página 30.



Salta al Estado de Chihuahua en 1912. Pasa a la página 47.

E

STÁS en Cuernavaca, la capital del Estado de Morelos, en el sur de México. Es la tarde del 20 de octubre de 1914.

Las luces están encendidas en una oficina donde parece haber mucho trabajo. Entrás y preguntas a un joven escribiente la dirección del cuartel general de Zapata.

—¿Quién pregunta por Emiliano Zapata? —dice un hombre delgado que sale de una habitación de atrás.

Es moreno, tiene unos penetrantes ojos castaños y lleva un gran bigote negro.

—Yo —dices, presentándote—. Quiero preguntarle por Pancho Villa.

—Yo soy Zapata —dice el hombre—. Si has venido a invitarme a conferenciar con él antes de la convención de Aguascalientes, estoy de acuerdo.

—¡Magnífico! —respondes.

¡Sin duda te ha tomado por un mensajero de Villa!

—Así es —dice Zapata—. Ahora que el general Huerta ha huido del país, sólo tenemos que habérnoslas con Carranza. Y tal vez con Obregón. Francisco Villa y yo trabajamos para lo mismo, él en el norte y yo en el sur. Ambos queremos que la tierra vuelva a sus legítimos dueños. ¡Ardo en deseos de encontrarme con él!

Parece que Zapata no podría decirte cómo puedes ganarte la confianza de Villa. ¡Todavía no se conocen!

—Dicen que la infancia de Villa en el rancho del Río fue peor que la mía —sigue diciendo Zapata—. Pero recuerdo mi indignación cuando un rico hacendado se apoderó de un huerto que pertenecía a mi pueblo. Juré que no descansaría hasta que lo devolviese.

—Ha luchado usted larga y duramente —dices, esperando que esto sea lo adecuado.

—Mucha sangre se ha vertido —conviene Zapata—. Hace cinco años estuve trabajando en Ciudad de México para un ricachón cuyos establos son más elegantes que la mayoría de las casas de los hombres. ¡Ahora, miles de hombres me siguen en el combate! ¡Hemos progresado mucho! Pero anhelo cultivar en paz mis campos. Quizás dentro de otros cinco años.

Se marcha a toda prisa para preparar la convención. Tú sales de nuevo a la calle.

Podrías asistir a la reunión entre Zapata y Villa. Pero, ¿quiénes son esos hombres..., Carranza, Obregón? Será mejor que sepas más acerca de ellos.

Podrías avanzar cinco años. Tal vez Zapata podría entonces ayudarte: a Villa le quedarían todavía cinco años de vida. O podrías buscar al joven Villa en el rancho del Río.



Avanzas hasta Morelos en 1919. Pasa a la página 21.



Retrocedes al rancho del Río en 1894. Pasa a la página 16.

E

STÁS en Durango, al pie de Sierra Madre, que separa Durango de Chihuahua. Puedes ver una gran manada de reses que pastan a lo lejos.

En los montes retumba el ruido incesante de un trueno, pero el cielo está despejado. El trueno se hace más fuerte. ¡Son hombres a caballo! ¡Bajan al galope de los montes!

Los jinetes pasan zumbando junto a ti. Llevan sombreros de ala ancha y cartucheras cruzadas sobre el pecho. ¡Son bandidos! El jefe de la banda se separa del grupo y cabalga en tu dirección. ¡Es Pancho Villa!

—¿Qué estás haciendo aquí? —te pregunta—. ¿Crees que puedes espiar *mis* movimientos? ¿No sabes que soy el bandido más grande de todo México?

—¡Sí, señor Villa! —le respondes—. No soy un espía. Quiero unirme a su banda!

—Un fugitivo, ¿eh? —gruñe Villa—. ¿Te has hartado de un patrón cruel? Yo también me escapé antaño... —Hace una breve pausa—. Entonces, sube.

Villa te ayuda a montar en la silla, detrás de él, y cabalgáis detrás de los otros bandidos. Te agarras a Villa para no matarte, dando saltos sobre la silla de montar. Te duelen las piernas y, al cabo de cinco minutos, ¡tienes morado el trasero!

Villa dispara al aire sus revólveres (lleva uno en cada mano).

—¡Somos forajidos! —grita a los pocos hombres que guardan el ganado, y que huyen al galope sin luchar.

Pasas la mayor parte del día montado detrás de Pancho Villa, mientras él y sus hombres conducen el ganado, que muge y resopla, a su escondite en las lejanas faldas de los montes.

Acampas al raso y observas durante la mayor parte del día siguiente, mientras Villa y sus hombres matan las reses y ponen la carne a secar al sol. El olor de la sangre fresca es horrible, pero con el tiempo te acostumbras a él. Tratas de pensar lo que puedes hacer para ganarte la confianza de Pancho Villa. Pero no sabes cómo hacerlo. Al atardecer, Villa se acuerda de ti.

—¡No eres un buen jinete! —te dice, y se echa a reír—. Debes de ser un peón. Yo era vaquero. Pero, como tú, escapé y me uní a una banda de forajidos. Cambié mi nombre por el de Francisco "Pancho" Villa, tomándolo de un bandido famoso. Ahora el famoso soy yo, ¡y la gente me teme! Pero no soy un vulgar ladrón. Solamente robo a los ricos, y ayudo a los pobres. ¡Ésta es la diferencia entre un ladrón y un bandido!

—¿De quién era ese ganado? —le preguntas.

—Antes, esas reses corrían libres por los campos de Durango y de Chihuahua —responde Villa—. Pero el dictador, Porfirio Díaz, dio estas tierras a sus favoritos, los rancheros ricos. Estos se adueñaron del ganado. Y no hago más que *reivindicarlo*, ¿sabes?

—Pero ¿qué va a hacer con toda esa carne? —le preguntas.

—La venderé y emplearé el dinero en comprar armas y municiones —dice Villa—. Entonces tendrán

mis hombres armas suficientes para asaltar trenes de mercancías, cuya carga podremos cambiar más allá de la frontera por más armas y pertrechos. ¿Comprendes?

—¿Va a formar un ejército? —le preguntas.

—De momento, voy a ir a mi casita de adobe de Chihuahua —dice Villa—. Pero después volveré a los montes y reclutaré hombres para luchar por un nuevo presidente: Francisco Madero. Es un hombre rico que defiende al pueblo. Un tipo bajito, pero con un alma muy grande.

—¿Puedo unirme a ustedes? —le preguntas.

¡Seguramente te ganarías la confianza de Villa si participases en la Revolución!

—No eres muy buen jinete —dice Villa—. ¿Sabes disparar? ¿Eres muy trabajador?

Te agarra las manos y les da la vuelta. Entonces te mira fijamente, frunciendo los párpados.

—No eres un peón. Tus manos son suaves. ¡Tal vez has venido a espiarme!

Villa te suelta las manos y saca un revólver.

—Eres joven. ¡Te daré una oportunidad para escapar antes de pegarte un tiro! —dice, con una sonrisa burlona—. Ahora, ¡vete!

Corres lo más de prisa que pueden llevarte tus pies y te dejas caer detrás de una res muerta. Suenan disparos mientras saltas en el tiempo.



**Saltas a Chihuahua en 1912.
Pasa a la página 47.**



E

s el verano de 1921.

Estás de pie junto a un pequeño edificio de adobe en el rancho de Pancho Villa.

El rancho parece un bullicioso pueblecito. Además de la grande y enjabelgada casa principal, ves varias tiendas, una oficina de telégrafos y una pequeña capilla. En los campos lejanos, hay maquinaria agrícola que parece moderna, y todo está limpio y bien cuidado.

—¿Estás enfermo? —dice una voz de mujer.

—¡No! —respondes, sorprendido. Una mujer ha salido del edificio de adobe y te mira con curiosidad—. ¿Parezco enfermo?

—¡Pareces muy sano! —Se echa a reír—. Pero estás delante de la enfermería. ¡Tendrías que estar en la escuela! Ven y te acompañaré.

—Creo que no nos conocemos —sigue diciendo—. Soy Soledad, una de las esposas del general Villa.

—¿Una de...? —preguntas.

—¡Oh, sí! —dice ella, sonriendo—. Somos tres las que vivimos aquí, en la hacienda Canutillo. Pero he oído decir que tiene otras. Todas nos entendemos bien. Él es un gran hombre y quiere tener muchos hijos. No serás tú uno de ellos, ¿verdad?

—¡No! —dices—. ¡Pero me gustaría conocerle!

No tienes que esperar mucho. Pancho Villa está de pie sobre la escalera de la escuela, hablando a un grupo de trabajadores. Es robusto y patizambo, y sonríe detrás de su gran bigote.

—¡Por fin está terminada la escuela! —dice, enarbolando un revólver—. ¡Y pronto tendrá una campana! Y la oiréis sonar, ¡exactamente así!

Con el revólver detrás de la espalda, dispara contra la veleta del tejado de la nueva escuela y la hace girar. Sus oyentes aplauden y le vitorean.

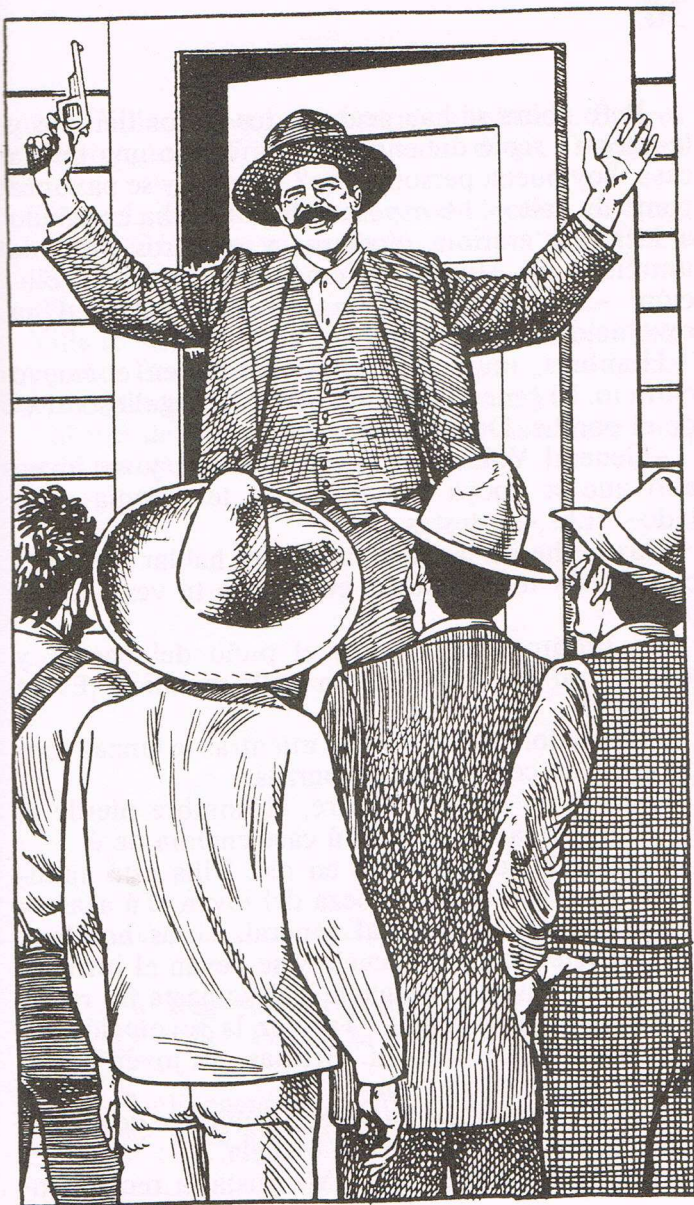
—¡Por esto habéis luchado tan valientemente, hombres! —exclama Villa—, y también vuestras bravas esposas *soldaderas*. Ahora, dos tercios de mi hacienda son vuestros y podéis cultivarlos. Por fin, ¡todos los niños de Canutillo tendrán un futuro!

—Escucha a mi marido —te murmura Soledad—. ¡Es el hombre más grande de México!

—Yo crecí trabajando como un perro en la finca de un rico de Durango —sigue diciendo Villa—. Allí no recibí ninguna educación. Por último, me escapé. Durante diez años, estuve escondido en los montes de Durango. Cambié mi nombre por el de un bandido, para inspirar temor a la gente. Robé y maté para seguir con vida. Para sobrevivir, comí serpientes de cascabel y escarabajos, e incluso piojos de mis cabellos.

—¡Parece horrible! —murmuras a Soledad.

—Fue peor de lo que puedes imaginarte, jovencito. —Soledad sacude tristemente la cabeza—. Su padre se mató trabajando; después, su madre fue muerta a patadas cuando trató de impedir que los patronos ricos se llevasen a su hermano a servir en el Ejército. Y su hermana... —Se le quiebra la voz—. Fue todo muy triste.



—Pero ahora se han acabado los malos tiempos y la guerra —sigue diciendo Villa—. Tengo una buena casa. Soy buena persona, ¿no? —Sonríe y se pavonea como un gallo—. Mi esposa Soledad me ha enseñado a leer y a escribir. Vosotros y vuestros hijos os uniréis a mí. ¡Juntos haremos una nueva revolución! —Se golpea la cabeza con un dedo—. ¡Una revolución de la mente!

Hombres, mujeres y niños entran en el nuevo edificio. El general Villa les observa, orgulloso, desde el porche. Decides hablarle.

—General Villa... —empiezas a decir, y un joven alto que se apoya en un bastón te empuja a un lado—. ¡Eh! —protestas.

Has hecho un largo camino para hablar con Pancho Villa y te dispones a empujar a tu vez a aquel joven.

De pronto, éste arranca el puño del bastón y apunta con él a Villa. Ves un brillo metálico. ¡Es un revólver!

—¡Cuidado! —gritas a Villa, mientras te lanzas contra el joven con todas tus fuerzas.

El revólver dispara al aire, el hombre pierde el equilibrio y cae al suelo. Tú caes encima de él.

Cuando puedes ponerte en pie, Villa está apuntando su revólver a la cabeza del joven. Tú agarras el bastón y lo tiendes al general. Unos hombres salen corriendo de la escuela y se llevan al intruso.

—Mis enemigos me siguen incluso hasta mi retiro —dice suspirando Villa—. Tal vez la revolución no terminará nunca para mí. Gracias, mi joven Dorado, por salvarme la vida.

¿Joven Dorado? ¡Villa parece conocerte de alguna parte! Sube la escalera de la escuela.

—Por favor, espera aquí. Me gustaría recompen-

sarte. —Villa vuelve un momento después—. Éste es un tesoro que te durará toda la vida —dice—. Te doy un futuro.

Te regala un libro. Es un libro de lectura elemental. “ÁRBOL”, lees al pie de un dibujo. “BALÓN... CASA... DIARIO...”

—Gracias, mi general —le dices.

Villa te ha dado algo que sabes que es su bien máspreciado. Pero no te llevará a ninguna parte con el doctor. ¿Cuándo te hizo Villa un Dorado?

Tal vez deberías buscar a Villa en una época en que le preocupaba menos la educación.



Regresas a Durango en 1894. Pasa a la página 24.



Encuentras a Villa como bandido. Pasa a la página 30.



DECIDES quedarte un rato en el reñidero de gallos. Tal vez podrás saber algo más del impostor y decírselo al verdadero Villa.

Miras al que se hace pasar por Villa. Está observando a la muchedumbre mientras un hombre mete otro gallo en el reñidero.

—Apuesto por el pequeño de color castaño —dice un jugador—. ¡Parece muy rápido!

—¡Estás loco! —dice otro—. Cinco a uno por el blanco y negro grande.

La mayoría de los del público apuestan por el ave más grande, que se imaginan que es de Villa.

Los gallos se acometen. Los afilados espolones que llevan atados a las patas lanzan destellos de luz. Tú tratas de cerrar los oídos a sus penetrantes chillidos y los ojos a los cortantes espolones.

—¿Quién me da diez a uno por el gallo herido? —grita el impostor.

¿Ha sido herido su gallo? Abres los ojos para mirar. Pero es el castaño el que yace de costado. ¡“Villa” está apostando contra su propio gallo, el que parece seguro que va a ganar!

—¡Acepto la apuesta! —grita alguien.

—¡Yo también! —chilla otro.

Pronto todo el mundo, salvo el impostor, apuesta por el gallo de “Villa”.

El gallo blanco y negro se aparta del ave herida. Ésta se levanta trabajosamente... ¡y ataca!

El gallo de “Villa” cloquea, salta sobre el alambre superior de la valla y sale volando del reñidero; ha perdido. Tú consigues agarrarlo.

A tu alrededor, los hombres maldicen, afligidos. El impostor trata de disimular su satisfacción mientras se embolsa puñados de dinero.

—¡Cerdo! —murmura un hombre bajito con pelos de rata—. Enseñaste a ese gallo a echar a volar en mitad de una riña, para apostar contra él! ¡He perdido la paga de una semana!

De pronto, todos se callan al abrirse la puerta de golpe y entrar un hombre. Tú reconocerías su cara en cualquier parte. ¡Es el verdadero Pancho Villa!

—Miradme bien —dice—, para que todos conozcáis a Francisco “Pancho” Villa. Yo *me hice* famoso en las riñas de gallos. Pero gané gracias a mi habilidad en adiestrar los gallos, no valiéndome de sucios trucos. Si fuisteis lo bastante estúpidos para apostar con ese hombre... tenéis bien merecida la pérdida de vuestro dinero.

Se acerca despacio al impostor. Tú ves que el verdadero Villa es más alto y mucho más robusto que el que se ha hecho pasar por él.

—¡Pero este hombre se merece perderlo todavía más! —dice Villa sonriendo.

El impostor va a llevarse la mano a la cadera, pero Villa ha sacado su revólver en un santiamén, mete la mano en el bolsillo del impostor y saca un fajo de billetes.

—Asegúrate de que cada cual recobre su dinero —dice, tendiendo el fajo al hombre bajito con pelos de ratón—. Y tú —añade furioso, volviéndose a ti y entornando los párpados—, ¿cómo puedes trabajar para un hombre como ése? —Agarra el gallo de tus brazos y lo sacude delante de tu cara—. Si nos encontramos otra vez, ¡te mataré! Y ahora, ¡lárgate!

Tú te las piras. La cosa no ha resultado como habías proyectado. Será mejor que retrocedas más o menos una hora y te asegures de que *eres tú* quien descubre el impostor a Villa.



Retrocedes una hora y buscas el hotel de Villa. Pasa a la página 62.

E

STÁS en un mercado muy concurrido y la gente te empuja por todos lados. Ves que los vendedores y sus parroquianos van vestidos con taparrabos o faldas y capas de fibra de cacto teñidas de muchos colores.

¿Qué ha ocurrido en Ciudad de México?

—¡Cachorro asado! —grita un vendedor—. ¡Sólo por tres nueces de coco!

La gente chilla gozosa y corre hacia él. ¡Tú decides que no tienes apetito!

—¿Es ésta la capital? —preguntas a un vendedor que está cerca de ti.

—¡Tenochtitlán, centro del mundo! —Abre orgulloosamente los brazos. Después mira tu ropa. No parece impresionado—. Debes de venir de muy lejos —observa—. ¿Estás aquí para los sacrificios de Año Nuevo?

Tenochtitlán... sacrificios.

¡Tienes que haber retrocedido al menos cuatrocientos años! Todavía estás en Ciudad de México, ¡pero éstos son aztecas!

¡Será mejor que busques un lugar solitario desde el que puedas volver al siglo veinte!

Mientras caminas, ves que Tenochtitlán es muy hermosa... ¡y populosa! En el centro hay grandes palacios y enormes pirámides escalonadas que se alzan en plazas pavimentadas. Hay árboles y jardines en todas partes. Algunos jardines son flotantes. Un laberinto de canales paralelos a las calles cruzan la ciudad. La gente viaja en canoas como si fuesen coches o autobuses.

Doblas una esquina y te encuentras delante de una enorme plataforma que se extiende hacia lo lejos. Está llena de cráneos humanos... ¡miles de ellos!

Horrorizado, caminas en dirección contraria. Pronto llegas a un estadio al aire libre, todo de piedra. Varios jóvenes juegan a una especie de baloncesto en el campo. Les observa una nutrida multitud.

Los jugadores nunca tocan la pelota con la mano, sino que emplean las rodillas, los codos y las caderas. La muchedumbre del estadio aclama cuando los jóvenes se arrojan al suelo a cada lanzamiento contra un aro de piedra sobre sus cabezas.

Observas durante un rato, pero ves que siempre fallan; por consiguiente, decides incorporarte a una multitud que hace cola para subir a una de las pirámides.

Frunces los párpados para resguardar tus ojos del sol y miras el altar de la cima de la pirámide. Allá arriba hay un indio muerto, tendido sobre un bloque de piedra manchado de sangre. Un sacerdote vestido de negro levanta algo hacia el sol. ¡Es un corazón humano!

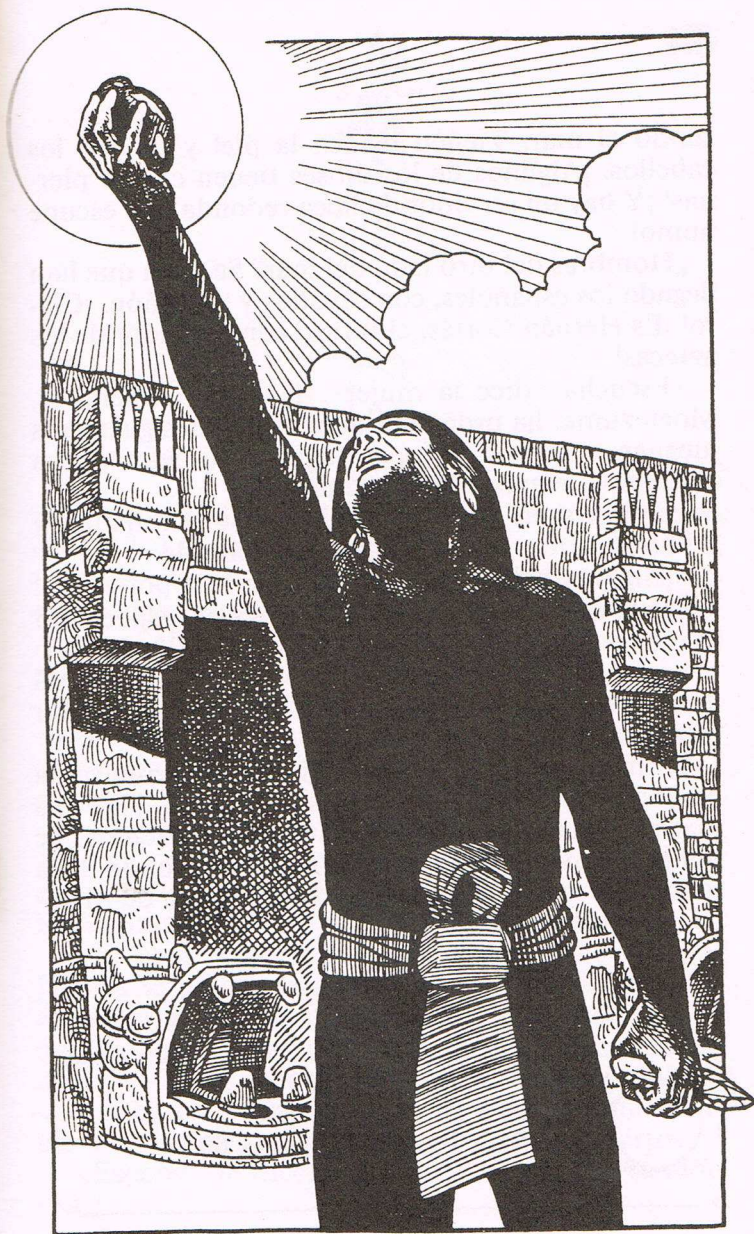
—¡El siguiente! —grita el sacerdote.

Otra víctima es atada sobre el altar, y todos los de la cola suben un peldaño.

Buscas algún lugar para refugiarte.

Un guardián que lleva una piel de jaguar te empuja de nuevo hacia la cola. Ahora puedes ver que hay guardias en todas partes.

—No trates de escapar —dice la mujer que está delante de ti—. ¿No sabes lo que ha pasado? ¡Es un honor ser sacrificado en esta ocasión! ¡Quetzalcoatl ha vuelto! Él y sus dioses amigos han venido cru-



zando el mar. Tienen blanca la piel y de oro los cabellos. ¡Algunos de los dioses tienen cuatro piernas! ¡Y hay un servidor de boca redonda que escupe humo!

¿Hombres del otro lado del mar? Se diría que han llegado los españoles, con caballos y un cañón. ¡Claro! ¡Es Hernán Cortés, el futuro conquistador de los aztecas!

—Escucha —dice la mujer—. Nuestro emperador, Moctezuma, ha ordenado que los jóvenes guerreros jueguen a *tatchtli*, el juego sagrado de pelota, para celebrar el regreso de Quetzalcoatl.

Hay un gran vocerío en el estadio. Chillando y gritando, corre la gente hacia la pirámide.

—¡Alguien habrá hecho pasar la pelota por el aro! —dice la mujer—. ¡Recibirá los bienes del espectador al que pueda agarrar!

Los guardias se vuelven de cara a la multitud que corre, y tú aprovechas la confusión para salir pitando.

Te metes en una canoa vacía que está amarrada en uno de los canales y la alejas de la orilla. Hay una manta o una capa encima de uno de los asientos. Te metes debajo de ella y te acurrucas en el fondo de la barca. De momento, ya has visto bastante de México. ¡Decides dirigirte a Texas!



**Saltas a El Paso, Texas,
en 1913. Pasa a la página 69.**



E

STÁS en la capital de México, Ciudad de México, el 20 de febrero de 1913. La ciudad es un desastre.

Dondequiera que mires, ves barricadas y tiendas saqueadas, escaparates rotos y coches quemados. Aquí y allá, yacen cadáveres hinchados en las calles.

Los residentes de la ciudad caminan lentamente entre aquellas ruinas. La gente parece pasmada; sus caras son tan lúgubres como los edificios incendiados.

—¿Qué ha ocurrido? —preguntas a una anciana.

Lleva cubierta la cabeza con un chal de blonda que un día fue elegante y hoy está hecho un asco. Está hurgando en un montón de escombros.

—¿Estabas escondido? —pregunta—. El general Huerta se ha apoderado de Ciudad de México, tomándola al presidente Madero. No te molestes en buscar: aquí no hay comida. —Sacude tristemente la cabeza—. Miles de paisanos fueron muertos. —Vuelve a su tarea, buscando entre las ruinas de un edificio—. Ahora debemos buscar a nuestros muertos.

—¡Espere! —le dices—. ¿Cuánto tiempo ha durado esto?

—Diez trágicos días —responde la mujer, mirando atrás por encima del hombro—. Lo llamamos la *Decena Trágica*, diez trágicos días.

—Una última pregunta —dices, trotando junto a la mujer—. ¿Sabe dónde puedo encontrar a Pancho Villa?

—Lo último que oí decir fue que estaba al norte de la frontera, en El Paso —dice la mujer—. ¡Pero ten cuidado de que ningún hombre de Huerta te oiga hablar de Villa! Ahora déjame en paz o ayúdame. Ésta era la tienda de mi hija. Debo encontrar su cadáver.

—Lo... lo siento —dices, echándote atrás.

Subes sobre una pared en ruinas y buscas un lugar al que saltar. Puedes alcanzar a Villa en El Paso.

Pero se te engancha un pie en un cable y das un traspié. El cable está atado a un poste y va a caer sobre ti... ¡echando chispas! ¡Es un cable eléctrico!



¡Saltas! Pasa a la página 41.



STÁS en una calle de Jiménez, Chihuahua. Es el verano de 1912. Se está formando un grupo al otro lado de la calle, delante de un hotel, y te reúnes con los curiosos.

Observas cómo unos soldados uniformados sacan a un hombre de dentro del hotel. El hombre está envuelto en una manta y parece estar temblando de fiebre. ¡Es Pancho Villa!

—¡Valor, mi general! —grita un hombre que está a tu lado.

—¡Viva Madero! —grita débilmente Villa.

—¿Qué pasa? —preguntas al hombre.

—¡El general Huerta ha ordenado que Villa sea ejecutado! —dice el hombre—. ¡Van a llevarle al paredón!

—¿Por qué? —preguntas, con incredulidad, pues es demasiado pronto para que muera Villa.

—Villa ayudó al presidente Madero a derrocar al dictador Díaz. En sólo un par de años, Villa reclutó un gran ejército y ganó muchas batallas. Madero le perdonó todos sus delitos y le nombró general.

—Entonces, ¿por qué permite que le fusilen?

—El presidente Madero no lo sabe. Los villistas hemos teleografiado a la capital. Si el presidente llegase a tiempo...

Sigues a los villistas hasta una pared enjalbegada, cerca de la plaza de la población. Un pelotón de ejecución está alineado delante de la pared. Un joven teniente se adelanta y traza con su bayoneta una X en la pared.

—¡Póngase aquí! —ordena a Villa—. ¿Dónde está el general Huerta? —pregunta a uno de sus soldados.

—¿Quién es Huerta? —preguntas tú.

—Ahí está —responde el villista.

Señala a un oficial de ojos de halcón y que muestra la actitud rígida del militar de toda la vida. Huerta tiene la piel tirante y curtida sobre un cráneo casi calvo, y un bigote blanco.

—El presidente Madero nombró a Huerta jefe del Ejército Federal —dice el villista—. Villa está a sus órdenes. ¡Y Victoriano Huerta *odia* a Villa! Nuestro general no forma parte del Ejército regular, ¿sabes? Huerta dice que robó una yegua. ¡Es una estupidez! La yegua fue tomada como botín de guerra. ¡El general Huerta obtuvo su automóvil de la misma manera!

—¿No podemos hacer nada para impedir esto? —preguntas.

El villista sacude la cabeza. Villa está de pie delante de la X y se vacía los bolsillos. Da su reloj y su dinero a los hombres del pelotón de ejecución.

—Estoy dispuesto a morir —dice.

El general Huerta hace una breve seña con la cabeza al joven teniente. Los hombres del pelotón levantan sus fusiles.

Entonces oyes un ruido confuso detrás de ti. Un muchacho ha caído de su bicicleta sobre el pavimento, al enredarse uno de sus pies en el pedal. Lleva uniforme de mensajero. ¡El telegrama!

—¡Espere! —gritas al teniente—. ¡Un mensaje!

Te acercas al muchacho caído, le arrancas el telegrama de la mano y corres hacia el teniente federal.

El teniente abre el mensaje y lo lee rápidamente. Te parece advertir una débil sonrisa en sus labios cuando entrega el telegrama al general Huerta.



—El presidente Madero le ha librado de la muerte, amigo mío —dice aquél a Pancho Villa—. Tenemos que llevarle a la cárcel de Ciudad de México.

La multitud prorrumpe en aclamaciones. Villa te hace un guiño mientras se lo llevan.

—Me has salvado la vida, joven amigo —te dice—. Pero lamento que sea esto lo único que puedo darte.

Te tiende una cajita de pastillas para la tos. Tú se la devuelves.

—Las necesitará en la prisión —le dices—. Sufre un fuerte resfriado. ¡Espero que se sienta mejor cuando volvamos a vernos!

Pero, ¿debes buscarle en la capital? Es donde está la cárcel. ¿O quieres probar en Texas? Recuerdas que Villa pasó algún tiempo al norte de la frontera.



**Saltas a Ciudad de México en 1913.
Pasa a la página 45.**



**Saltas a El Paso, Texas, en 1913.
Pasa a la página 69.**

H

AS estado caminando durante días, con Antonio a tu lado, bajo el calor sofocante del desierto. Delante y detrás de ti, el ejército de Villa se desliza como una serpiente que deja sus huellas en la reseca tierra.

Por fin, la caravana de soldados, cañones y carretas de intendencia llega a Saltillo, una ciudad de casas blancas de adobe, al parecer dormida.

Pero no está dormida mucho tiempo. ¡Los federales os están esperando en el límite de la ciudad! Han construido un nido de ametralladoras que cierra la entrada de la calle principal. Desde fuera, aquel nido fortificado parece una colmena de sacos de arena y ladrillos. Pero la picadura de sus balas es mortal.

—¡Cuidado! —grita Antonio, tirando de ti hacia detrás de un edificio de ladrillos.

Los soldados de Villa se ponen a cubierto, mientras el fuego de ametralladora acribilla paredes y ventanas, rótulos y árboles. Oyes gritos de agonía, al ser alcanzado algún soldado villista.

—Nuestras tropas no podrán avanzar mucho si no tomamos el nido de ametralladoras de los federales —dice Antonio.

—Pero no hay manera de destruir las ametralladoras, a menos que carguemos calle arriba —le dices—. Y no querrás que te metan una bala en el otro brazo, ¿verdad?

—Antonio Delgado no comete dos veces el mismo error. —El muchacho te hace un guiño—. ¿Quién habló de atacar en la calle?

Decides esperar junto a la pared del edificio, hasta ver lo que se propone Antonio. Éste se aleja arrastrándose, pero pronto vuelve cargado con una caja de madera. ¡Está llena de dinamita!

—Todas las calles están bloqueadas; por consiguiente, abriremos un camino *entre* ellas..., ¡a través de las casas! —dice Antonio.

Se pone un cartucho de dinamita entre los dientes (como si fuese un pirata con un cuchillo en la boca) y entierra otro junto a la pared de ladrillos. Enciende la mecha.

Retrocedéis corriendo hasta un grupo de soldados.

—¡Dinamita! —chilla Antonio.

Todos os arrojáis al suelo. ¡Buuuum! Terrones y polvo de yeso caen a vuestro alrededor. Cuando se ha despejado el ambiente, levantáis la cabeza para mirar. ¡Hay un agujero en la pared!

Antonio pone otro cartucho de dinamita junto a la pared opuesta del edificio y corre hacia atrás después de encender la mecha. ¡Buuuum!

Turnándoos para encender las mechas, Antonio y tú os vais abriendo paso calle arriba hasta que veis el nido de ametralladoras a través del escaparate de una tienda. ¡Los soldados os descubren!

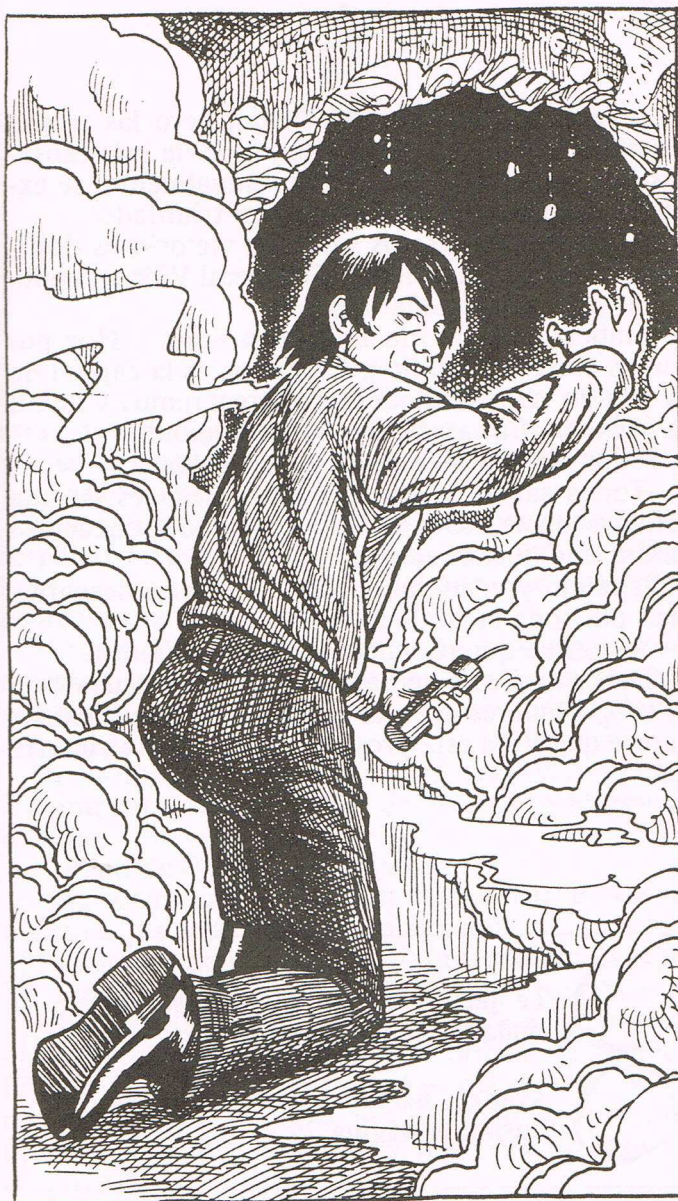
—¡Agachaos! —gritas.

Las balas acribillan la casa, y los cristales rotos caen como si fuesen aguanieve.

—¡Mueran los federales! —gritan los soldados de Villa, avanzando por el túnel que acabáis de abrir—. ¡Abajo Huerta! ¡Abajo el dictador!

Oyes estampidos de granada y fuego de ametralladora al apoderarse del nido los villistas.

—¡Viva Villa! —gritan los soldados—. ¡Viva la Revolución!



La lucha dura casi todo el día, pero las tropas federales están desorganizadas y todavía más cansadas que las fuerzas de Villa. Gradualmente, se extingue el tiroteo. ¡Los villistas han triunfado!

Sucios y agotados, los soldados victoriosos desfilan hacia el Ayuntamiento. El general Villa se sienta detrás de una pequeña mesa.

—Habéis luchado mucho y bien —dice—. Hoy podemos entregar Saltillo a Carranza; es la capital de su Estado natal. Mañana le entregaremos Ciudad de México. ¡La capital de la Revolución!

Todos los soldados gritan y le vitorean.

—Todos sabéis lo que me gusta después de una victoria —sigue diciendo Villa—. ¡El que lo encuentre tendrá una buena recompensa!

Gritando y vociferando, los villistas se desparman por toda la ciudad.

—Sé lo que quiere —dice Antonio—. ¡Vamos!

¿Debes quedarte en Saltillo y buscar lo que desea Villa? ¿O quieres avanzar hasta Ciudad de México? Parece que Villa está proyectando una *gran* victoria allí.



Te quedas en Saltillo y registras la ciudad. Pasa a la página 85.



Avanzas hasta Ciudad de México. Pasa a la página 79.



E

STÁS en la parte de atrás de un vagón de pasajeros de un tren rápido que se dirige al sur desde la ciudad de Juárez. Es el 15 de noviembre de 1913.

El vagón está casi vacío. Mirando por encima del respaldo del asiento, ves unos cuantos obreros soñolientos y un revisor bajito y delgado que está comprobando su reloj de bolsillo.

Miras por la ventanilla de atrás. Los vagones de mercancías, cargados de carbón hasta los bordes, son como una serpiente cuya cola no puedes alcanzar con la mirada.

De pronto, chirrían los frenos hasta casi romperte los tímpanos, saltan chispas de los raíles y el tren se detiene.

—¿Bandidos? —chilla el revisor.

—Son demasiados —grita el maquinista desde su puesto—. ¡Es todo un maldito ejército!

Tu corazón palpita de entusiasmo cuando Pancho Villa sube al tren, con un revólver en cada mano.

—Buenos días, señores —dice—. Revisor, ¿tiene usted la bondad de telefonear a su oficina de Juárez? Dígales que los revolucionarios del general Villa han armado tal alboroto en Chihuahua que es imposible llegar hoy hasta allí. Y que tiene que volver a Juárez.

El tembloroso revisor obedece.

—Bueno, muchachos —dice Villa—, ¡descargad el carbón!

Es el momento adecuado para que intervengas. Los hombres del tren pensarán que has llegado con Villa, y los hombres de Villa creerán que estabas en el tren. Sales por la parte de atrás del vagón y te unes a los villistas, que están arrojando a paladas el carbón de los vagones de mercancías.

Pronto, montañas de carbón flanquean la vía férrea. Estás cubierto de hollín de la cabeza a los pies y apenas si puedes hablar sin toser. Villa pasa junto a tu vagón.

—¡Buen trabajo! —grita—. ¡Incluso los revolucionarios más jóvenes trabajan de firme por nuestra causa!

Te da una palmada en la espalda y sufres un acceso de tos mientras él resigue la hilera de vagones. No te ha reconocido con todo el polvo que llevas encima. Por fin termina la descarga y te sacudes el hollín de la ropa.

—¡Todos al tren! —grita Villa—. ¡Daremos una pequeña sorpresa a los federales en Juárez!

Subes al vagón con varios hombres de Villa. El convoy arranca y emprende el regreso a Ciudad Juárez. ¡Pero ahora va cargado de soldados revolucionarios!

—¿De dónde sacó esta idea el general Villa? —preguntas a uno de los soldados—. ¿Leyó lo del caballo de Troya?

El villista se encoge de hombros.

—Nuestro general se las sabe todas. ¡Es un genio militar! Nunca oí hablar de ese caballo que has dicho..., pero el general Villa *nació* a caballo. Si existe el que has dicho, sin duda debe conocerlo.

O tal vez no... Recuerdas que Villa todavía no sabe leer. Probablemente no conoce el antiguo poema griego.

En todas las paradas Villa apoya su revólver en la sien del revisor, mientras el hombrecillo, tembloroso, telegrafía dando cuenta de la marcha del tren. Al anochecer, éste llega a Juárez.

—La mitad de vosotros seréis soldados esta noche y atacaréis a la guarnición federal —ordena Villa—. Los demás recaudareis donativos para la Revolución. Id a todos los casinos y casas de juego de Juárez, ¡y tomad hasta el último peso y el último dólar! ¡Entonces compraré armas y suministros para mi Ejército del Norte!

Sus hombres le aclaman y se marchan para realizar sus tareas. Villa se retira a un vagón solitario para proyectar su próxima campaña. Al cabo de unas pocas horas, vuelven sus hombres para informarle de sus victorias y dejar sacos de dinero a sus pies.

¡Parece que *todo el mundo* está haciendo favores a Villa esta noche! Tú piensas que no podrías hacer nada que valiese la pena. No vas armado; por consiguiente, te resultaría un poco difícil robar un casino. Tendrás que esperar otra ocasión para ganarte una recompensa de Villa.



**Saltas a Torreón, en 1914.
Pasa a la página 66.**



E

STÁS revolviendo los objetos de encima de la mesa de Villa. Tiene que haber algo que puedas llevarte para demostrar al doctor, dentro de diez años, que Villa confió en ti.

De pronto, oyes ruido en la puerta. ¡Es Antonio! —¡Alto! ¡Ladrón! —grita. Oyes ruido de pisadas veloces fuera del tren—. *Sabía* que había en ti algo raro —dice Antonio—. ¡Eres un *espía*!

Escupe esta palabra como si fuese una semilla de sandía.

Dos soldados entran corriendo en el vagón y te atan las manos a la espalda.

—Lleva al espía a que lo fusilen con los oficiales federales que hemos capturado —ordena uno de ellos.

—¡Pero yo *no* soy un espía! —protestas.

El segundo soldado te empuja bruscamente fuera del vagón.

—¡Claro! —dice—. Tal vez deberíamos atarte simplemente delante de *El Niño*.

Da una palmada a un cañón montado sobre un vagón descubierto. Se ríe, te empuja y te lleva a un descampado donde varios oficiales federales, en arrugados uniformes, están alineados delante de un pelotón de ejecución.

—Aquí traigo otro —dice el soldado, dándote un empujón para que te pongas en la fila.



—¡Carguen armas! —ordena el capitán del pelotón, y tu cierras los ojos.

—¡Apunten!

Empiezas a rezar. ¿Deberías saltar en el tiempo delante de toda esa gente?

—¡Alto! —dice una voz conocida. ¡Es el general Villa!— Ése es un mensajero, no un espía.

Hace una seña a un soldado, que te desata las manos. Lanzas un suspiro de alivio. Estás sudando.

—Gra... gracias —consigues murmurar.

—Tú me salvaste de ser ejecutado en Chihuahua —dice Villa— y ahora yo te he salvado a ti. ¡Estamos en paz! —Ríe entre dientes—. Mis hombres tienen órdenes de dar un pequeño rodeo en nuestro camino hacia la capital. Hemos de desviarnos a un lado y tomar Saltillo, la capital de Coahuila. El jefe Carranza puede ser un idiota, pero hemos de hacer lo que él dice... ¡por ahora! ¿Por qué no te unes a nuestra tropa?

—¡Sí, señor! —dices.

Antonio llega corriendo.

—Lo siento ¡Creí que eras un espía! —dice, jadeando—. Ahora podrás luchar a mi lado. ¿Quieres presenciar las ejecuciones?

Estás harto de pelotones de ejecución.

—No, gracias —dices a Antonio—. ¡Preparémonos para la próxima batalla!



Vas con Antonio. Pasa a la página 51.



STÁS en un amplio bulevar de una ciudad mexicana. Pero la multitud que vitorea es tan nutrida que no estás seguro de *cuál* es esta ciudad.

—¡La guerra ha terminado! —grita un hombre cerca de ti.

—¿La Revolución? —preguntas.

—¡La Guerra de la Independencia contra Francia! ¡Este es el día más grande de la Historia!

—¡Eh! ¿En qué día *estamos*? —preguntas.

—¡Quince de julio de 1867! —grita el hombre—. ¡Toda la Ciudad de México recordará este día!

¿Ciudad de México?

—¿Qué ha sido de Juárez? —te preguntas en voz alta.

—¿Juárez? —dice el hombre—. Ahí viene. ¡Viva el presidente Juárez! —Te da una palmada en la espalda—. Juárez ha hecho juzgar y fusilar al emperador francés, Maximiliano. Ahora regresa Juárez.

Das las gracias al hombre y te abres paso entre la regocijada muchedumbre. Parece que has saltado a los tiempos del *presidente* Juárez en vez de hacerlo a la ciudad que lleva su nombre, ¡*Ciudad Juárez*! ¡Te has desviado casi cincuenta años de tu camino!



Saltas a Ciudad Juárez en 1913. Pasa a la página 55.

B

AJAS a toda prisa por Main Street, en El Paso, en dirección al hotel. Un muchacho que lleva pantalones bombachos y agita un periódico, baja corriendo por la acera.

—¡Extra! ¡Extra! —vocea—. ¡El nuevo presidente de México ha sido asesinado! ¡Huerta se apodera de Ciudad de México! ¡Lean la noticia!

—¿Qué ha pasado? —preguntas, agarrando al muchacho por los hombros.

—Francisco Madero, el hombre al que ayudó el general Villa a subir al poder. ¡Ha sido muerto a tiros! ¡Hay una nueva dictadura! —Se interrumpe para recobrar aliento—. ¡Seguro que esto provocará de nuevo la Revolución!

Corres por la calle y te metes en el hotel. ¡Tienes que darle la noticia a Villa!

Tus ojos tardan un momento en adaptarse a la débil luz. El hotel está cochambroso.

—¿Cuál es la habitación del general Villa? —preguntas.

Un conserje de gafas con montura de alambre y mangas sujetas con cinta elástica apenas si levanta la vista del periódico.

—Segunda puerta, al final de la escalera —responde.

Subes los peldaños de dos en dos y llamas a la puerta.

La puerta se entreabre y ves el cañón de un revólver apuntándote a la cara. El que te apuntaba baja el revólver y acaba de abrir la puerta.

—¡Pero si es mi joven amigo de Chihuahua! —dice Villa, pasándose una mano por los revueltos cabellos.

Parece cansado pero contento de verte. La habitación está llena de cosas, y te sorprendes al ver varias jaulas de palomas amontonadas junto a la ventana.

—Aquel día me salvaste el pellejo —sigue diciendo—. ¿Y sabes cómo escapé de la cárcel? ¡Disfrazado! Con un bombín y una capa española...

—Esta vez no traigo buenas noticias —dices—. He venido para avisarle.

Villa te indica que te sientes en la cama, y tú le hablas del impostor. Entonces, él se sienta a tu lado y te rodea los hombros con un brazo. Adviertes que lleva un brazal negro.

—Gracias —dice, suspirando tristemente—. Necesito a todos mis amigos en este día tan triste.

—Entonces, ¿sabe lo del presidente Madero?

Asiente lentamente con la cabeza.

—Yo lo habría dado todo por ayudarlo. Prometió elecciones libres y tierra para los pobres. Ahora... se han extinguido todos estos sueños. ¡Villa ha de luchar de nuevo!

—¿Puedo ayudarlo?

Señala hacia la mesa escritorio.

—Toma un papel y un cordel.

Buscas en la desordenada mesa y encuentras lo que te ha pedido. Él concentra su atención y escribe un mensaje en un trocito de papel.

—Los norteamericanos se burlaban de mí —dice—. Creían que criaba palomas para comerlas.

Saca un ave blanca de una jaula y le ata el papel a una pata. Después abre la ventana y suelta la paloma.

—Llevaré mis planes a los que deben saberlos



—dice—. Cruzaré Ciudad Juárez, levantaré un ejército ¡y tomaré la estación de ferrocarril de Torreón! Cuando controlemos los ferrocarriles, ¡controlaremos México! Y ahora tienes que irte —sigue diciendo—, pues tengo mucho que hacer. Debo ajustarle las cuentas a ese impostor y debo conseguir dinero para municiones y provisiones. Pero me gustaría darte algo por tu ayuda.

Levanta una de las jaulas. En ella hay una paloma blanca como la nieve.

—Es magnífica —dice Villa—. Puedes amaestrarla.

—Le agradezco su regalo —dices—. Ahora, quisiera darla para su causa. Usted puede cuidar de ella y utilizarla mejor que yo.

Villa recupera satisfecho el ave.

Aquí, ya no puedes prestarle ningún servicio más, pero al menos parece confiar en ti. Decides encontrarte con su ejército más tarde. ¿Adónde ha dicho que iba?



Saltas a Juárez. Pasa a la página 61.



Saltas a Torreón. Pasa a la página 66.



E

s el mes de abril de 1914. Estás en la estación de empalme de Torreón. Los raíles se extienden en todas direcciones como los radios de una rueda gigantesca. “¡Viva Villa!”, clama una multitud de espectadores.

Llega un tren. ¡Está rebosante de soldados! Los hay sobre los techos y en las escalerillas laterales, y agitan las manos y disparan tiros de victoria al aire. También ves mujeres en el tren, con fusiles colgados de un hombro y niños pequeños suspendidos del otro con pañuelos.

La máquina resopla y se detiene. Se abren las puertas de los vagones y bajan al andén soldados que transportan a los heridos en camillas.

—¿No es maravilloso? —te pregunta alguien. Ves a tu lado un muchacho desdentado que sonríe. Tiene un corte en la mejilla y lleva un brazo en cabestrillo—. ¡Qué batalla!

—Yo... yo no estuve allí —le dices.

El chico te mira con recelo. Después se golpea orgullosamente el pecho.

—¡He sido un héroe, el más bravo de los dinamiteros! ¡Cargué contra las ametralladoras de los federales! Fue cuando me hirieron en el brazo.

No estás seguro de si es un valiente o sólo un fanfarrón. Pero no se lo preguntas.

—¿Te duele? —dices.

—¡No! ¡Soy Antonio Delgado! ¡Nada puede conmigo!

—Ciertamente, el ejército del general Villa ha aumentado mucho —dices.

—¡Es un hombre formidable! —responde el muchacho—. Hace un año, salió de El Paso con ocho hombres, ¡y ahora tiene más de diez mil! Domina todo el Estado de Chihuahua y ahora ha tomado Torreón. ¡Pronto tomaremos la capital y acabará la guerra!

—¿Dónde está el general? —le preguntas.

—En su vagón particular —dice Antonio, señalando el vagón de detrás de la máquina—. Aquél en el que hay un Dorado guardando la puerta. Los Dorados son la guardia de honor particular de Villa. Pero creo que Villa está de mal humor. Tiene dificultades con el jefe Carranza, el que está al frente de los ejércitos revolucionarios. Villa tiene que obedecer las órdenes de Carranza, ¡que será presidente de México cuando ganemos la Revolución!

Te diriges al vagón de Villa. Un soldado con un brazal amarillo monta guardia en la puerta. ¡Debe de ser un Dorado! Tal vez puedes preguntarle cómo consiguió esta distinción. Pero precisamente cuando llegas a la puerta, el propio general Villa baja los peldaños de metal.

—¡Ese idiota de Carranza! —ruge—. Le he pedido que corte el paso a los refuerzos federales, ¡pero no hace nada! Está sentado como una estatua, a salvo, en Ciudad Chihuahua. ¡Gracias a mí es una ciudad segura! ¡Yo conquisté toda Chihuahua! ¿Cómo vamos a atacar la capital si él no se mueve? ¡Si al menos supiese lo que se propone!

Villa agarra de un brazo al centinela.

—Ven conmigo —le ordena—. Quiero comprobar nuestras provisiones y animar a los heridos.

Los dos hombres pasan por tu lado sin mirarte. Parece que Antonio tenía razón: el general no está de buen humor. Decides esperarle en su vagón.

Después de subir la escalerilla, te encuentras en un cómodo despacho. Hay cortinas en las ventanillas y, en un extremo del vagón, hay una mesa grande cubierta de papeles.

Ves otros varios objetos encima de la mesa: un pisapapeles y el sombrero de Villa. Y copias de los telegramas que ha enviado Villa a Carranza..., pidiendo ayuda.

Podrías ganarte una recompensa de Villa si pudieses decirle lo que está tramando Carranza. Tal vez deberías saltar a Ciudad Chihuahua. O tal vez hay algo sobre la mesa que podrías llevar al doctor. No sería un regalo..., pero, ¿importará esto dentro de diez años?



Encuentras algo de Villa para llevar al doctor. Pasa a la página 58.



Saltas a Ciudad Chihuahua y espías a Carranza. Pasa a la página 78.



ESTAMOS a finales de febrero de 1913. Te encuentras en Main Street de El Paso, Texas. Es una ciudad pequeña y polvorienta. A pesar de sus lindas fachadas, la mayoría de las casas son barracas o chozas de adobe. A lo lejos, puedes oír los mugidos y bufidos de las reses en los corrales.

Dos niños con pantalón bombacho y una niña con un vestido floreado que le llega hasta los tobillos están haciendo rodar un aro. Parecen extrañamente tranquilos, comparados con los chiquillos mexicanos que has visto últimamente.

Un barbero de cabellos engomados está apoyado en la pared, al lado de la enseña a rayas de su barbería. ¡Un barbero local debería ser una buena fuente de información!

—¿Está Pancho Villa en la ciudad? —le preguntas.

El hombre escupe jugo de tabaco, que forma un arco al caer al pavimento.

—Se aloja allá arriba, en el hotel —dice el barbero, y hace una pausa para escupir de nuevo—. No creo que esté en el bar, porque no bebe, ¿sabes? A esta hora, estará probablemente en el reñidero de gallos.

Señala con la cabeza a un torcido edificio de adobe.

Entras en el oscuro recinto lleno de humo. Hombres que llevan toda clase de prendas, desde sombreros de vaquero hasta chaquetas de tweed, se apiñan alrededor de una pequeña pista cercada de alambres de gallinero.



Dentro de ella, dos gallos se pavonean y dan vueltas uno alrededor del otro. De pronto, el reñidero es un tornado de gritos y cacareos, de plumas que vuelan y gotas de sangre, al atacar uno de los gallos. Tú casi no te atreves a mirarlo.

Hay un estallido de voces por parte de los espectadores, y mucho dinero cambia de manos.

—¡Un dólar por el rojo! —grita alguien.

—¡Dos por el negro y gris!

Al otro lado de la estancia, un hombre robusto, de pantalón caqui, sostiene un gallo contra su pecho y le acaricia mientras chupa un cigarro. Su cara queda oculta por el ala caída del sombrero, pero puedes ver su espeso bigote.

—Aquel hombre, ¿es Pancho Villa? —preguntas a un hombre con el sombrero hongo propio de los que viven en el Este.

—Desde luego, lo parece. —Mira, sorprendido, a través del salón—. Dicen que, casi él solo, derrocó la dictadura mexicana. ¡Y también es un campeón en las riñas de gallos!

Te deslizas entre la muchedumbre en dirección a Villa.

—¿General Villa?

—Tal vez —gruñe el hombre—. ¿Qué quieres?

—Bueno, sólo quería saludarle y ver si puedo servirle en algo.

El hombre aplasta la colilla del cigarro con el tacón y apura una botella de cerveza. Te da la botella vacía.

—Va a empezar la nueva riña —dice bruscamente. Pone su gallo en tus brazos. El gallo chilla y se retuerce—. Suéltalo en la pista.

—Sí..., ¡señor! —dices ansiosamente, haciendo malabarismos con el gallo y la botella vacía. Pasas el

gallo por encima de la valla y buscas un sitio donde dejar la botella.

Pero espera un momento... Recuerdas que Pancho Villa no bebe alcohol. Y, ahora que reparas en ello, ¡tampoco le has visto nunca fumar un cigarrito! ¡Ese hombre debe de hacerse pasar por Villa para jugar con ventaja en la riña de gallos!

Tal vez el auténtico general Villa te recompensará si le explicas lo que pasa. Pero, ¿debes marcharte antes de que termine la riña? ¿O quedarte en el reñidero para no perder de vista al impostor?



Buscas a Villa en su hotel.
Pasa a la página 62.



Te quedas en el reñidero.
Pasa a la página 38.



VUELVES al vagón particular de Villa y te sientas a esperar al general. Éste interrumpe en el vagón, agitando un telegrama.

—¡Ese idiota de Carranza! —chilla—. ¡Ahora quiere que vaya a Saltillo! —Se interrumpe en seco al verte—. ¿Qué quieres *tú*?

—Acabo de llegar de Ciudad Chihuahua —dices—. Me he enterado del plan del jefe Carranza. Piensa dejar que el general Obregón se apodere de Ciudad de México.

—No, si *yo* llego primero allí —dice Villa—. Marcharemos a Saltillo, y *después* tomaremos la capital! ¿Estás con nosotros?

—Sí, *señor* —dices.

—Aunque me has traído malas noticias, te has portado bien, joven espía —dice Villa. Busca dentro de una pesada caja de madera con asas de metal—. Tengo algo para ti.

¡Por fin! ¿Puede ser el regalo que estabas esperando?

Villa saca un estuche de helados de vainilla de la caja. ¡Es una nevera!

—¡Toma un helado! —dice—. Los he estado guardando. Es lo último frío que vas a comer antes de que crucemos el desierto hasta Saltillo.

No es lo que tú querías y está pastoso a causa del calor de México, pero el helado sabe bien.

—Gracias —dices al general.

Villa devora afanosamente su helado y te saluda con la cabeza al salir tú del vagón.

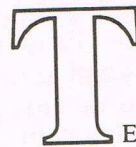
¿Deberías ir a luchar en Saltillo? Tal vez, si eres valiente, puedes ganarte una recompensa. ¿O deberías adelantarte y saltar a la capital? ¡Seguro que Villa llegará pronto allí!



Te unes a la tropa de Villa que marcha sobre Saltillo. Pasa a la página 51.



Te adelantas y saltas a Ciudad de México. Pasa a la página 79.



TE encuentras en una calle flanqueada de tiendas y tenderetes en la ciudad de Aguascalientes. Estamos a finales de octubre de 1914.

Al otro lado de la calle, un muchacho conocido te está haciendo señas con la mano. ¡Es Antonio! Corre hacia ti, gritando alegremente. De pronto, oyes un estruendo y el suelo empieza a temblar.

—¡Mira! —dice Antonio.

Un grupo de hombres a caballo pasa galopando, brillando bajo el sol sus brazales amarillos.

—¡Son los Dorados! —dice respetuosamente Antonio—. ¡La caballería personal de Villa!

Te apartas de los jinetes.

—¿Cómo podría llegar a ser uno de ellos? —preguntas.

Pero Antonio se encoge de hombros y te tira de la manga.

—Vamos —dice—. ¡La convención está a punto de empezar! Villa, Zapata y Obregón celebran una reunión en el teatro Morelos. ¡Tal vez sea el final feliz de la Revolución!

Entras detrás de Antonio por la puerta de atrás del teatro y te escondes detrás de una cortina roja de terciopelo. Mirando por una rendija, puedes ver un estrado montado en el escenario. Todas las butacas del teatro están ocupadas.

Villa está sentado en la primera fila, rodeado de sus guardaespaldas Dorados. Lleva engomados los cabellos y planchado el uniforme. Cruza las manos sobre la panza y sonríe.

—¡Allí está Emiliano Zapata! —murmura Antonio, señalando con un dedo—. Es un indio zapoteca, ¡y su ejército ha barrido todo el sur!

Zapata está rodeado de sus hombres, todos ellos con la ropa blanca de los campesinos.

Ves al general Obregón de pie en el estrado. Sus negras cejas parecen saltar de su pálido semblante al fruncirlas reflexivamente. Dice:

—¿Tiene el general Villa la bondad de subir?

Villa sube al escenario. Obregón prende una medalla en la camisa del bandido. Los villistas golpean el suelo con sus carabinas, a modo de aplauso.

—Gracias por la medalla —dice Villa. Después, se nubla su semblante—. Pero lo que realmente queremos los villistas... ¡es tierra para el pueblo!

—¡Nosotros también! —gritan los zapatistas—. ¡Devolvednos nuestras tierras!

Obregón levanta las manos pidiendo silencio.

—Primero, un nuevo Gobierno —dice—. Después hablaremos de la tierra.

—¿Por qué no está aquí Carranza? —grita alguien—. ¿Por qué hace detener a villistas y zapatistas? La Revolución ha terminado, y queremos unas elecciones. Debe dimitir y dejar que *votemos* al nuevo presidente.

—Carranza dimitirá si el general Villa hace lo mismo —dice Obregón.

—Yo renunciaré a mi mando en cuanto dimita Carranza —grita Villa.

Se produce un vocerío en la sala.

—Tal vez deberíamos pegarnos los dos un tiro al mismo tiempo —sugiere sarcásticamente Villa—. ¡Esto lo resolvería todo!

—¡Mueran Obregón y los carrancistas! —grita alguien.

Suena un disparo en la sala y una bala se incrusta en el techo del teatro.

—¡Mueran los perros villistas y zapatistas!

Ahora muchos revólveres disparan al aire a tu alrededor.

—La suerte está echada —oyes que gruñe Villa, que pasa junto a ti, dirigiéndose a la puerta de atrás.

—Esto significa la guerra —dice Obregón desde el estrado—. ¡Yo mandaré las tropas de Carranza contra Pancho Villa!

—Va a continuar la lucha —dice Antonio, empujándote mientras suenan más disparos—. Tal vez, a fin de cuentas, tendrás ocasión de convertirte en Dorado.

Y sale por la puerta de atrás, siguiendo a Villa.

Estás a punto de seguirle a tu vez. De pronto, una bala choca contra la pared sobre tu cabeza. La cortina cae y te derriba. Es muy pesada y luchas por librarte de ella. Pero te cuesta respirar. Y los hombres corren hacia la puerta. ¡Te pisotearán! ¡Salta!



Pasa a la página 81.

ESTÁS en una escalera

vacía de una mansión de Ciudad Chihuahua. Debajo de ti, una fuente borbotea en un patio interior. En lo alto de la escalera, puedes ver un pasillo alfombrado y varias puertas adornadas.

Una de las puertas se abre de golpe y un hombre sale apresuradamente al pasillo.

—Sí, señor Carranza —dice, corriendo hacia la escalera.

Te escondes detrás de una palmera enana plantada en una maceta, en el descansillo, hasta que el hombre pasa de largo. Después acabas de subir la escalera y miras por la puerta.

Un viejo de larga barba blanca está sentado detrás de una mesa muy elegante. Le rodean sus ayudantes. ¡Es el gran jefe Carranza!

—A Villa no le gustará esto —dice un ayudante.

—¡Al diablo con Villa! —grita Carranza—. Hará lo que yo le digo y pasará de Torreón a Saltillo. No quiero que se lleve la gloria de tomar Ciudad de México. Se haría demasiado popular. El general Obregón tomará la capital. ¡Ya he enviado la orden!

La discusión prosigue, pero será mejor que vuelvas rápidamente junto a Villa, si quieres ser el primero en informarle de los planes de Carranza.



**Vuelves junto a Villa en Torreón.
Pasa a la página 73.**



ESTAMOS en agosto de

1914. Tú te hallas detrás de una palmera, frente a un ancho paseo de Ciudad de México.

Te unes a una alegre multitud que llena la calle. ¡Va a haber un desfile!

—¡Bravo! —grita la gente—. ¡La Revolución ha terminado!

—¿Qué pasa? —preguntas a un mirón, un joven de fino bigote.

Deduces que es un maestro de escuela, por el polvo de yeso que lleva en las mangas.

—Es el general Obregón, al frente de sus tropas. Ha tomado la capital para el gran jefe Carranza —dice el hombre. Suspira—. Carranza llegará dentro de pocos días. Supongo que será nuestro nuevo presidente.

—¿No se alegra de que la lucha haya terminado? —le preguntas.

—Puede que haya terminado por ahora —responde en voz baja el hombre—. Pero Francisco Villa manda todavía en el norte, y Emiliano Zapata en el sur, y ninguno de los dos aprecia mucho a Carranza. Espero que solventen sus diferencias en Aguascalientes. ¿Te has enterado de la gran convención de las fuerzas revolucionarias?

—Pues..., sí —respondes—. ¡Espero que tenga éxito!

Te abres paso entre la multitud hasta el borde de la acera.

Empieza a pasar el desfile. Va en primer lugar un hombre apuesto, de cabellos cortos y negros y espesas cejas. Lleva un uniforme inmaculado, y el bigote y la barba cuidadosamente recortados.

—¡Viva Obregón! —grita la muchedumbre.

Conque es Obregón. Su atildado aspecto contrasta ciertamente con los rizos revueltos y la arrugada guerrera de Villa.

—El general Villa debería estar hoy aquí —dice una voz suave cerca de tu oído. Es de nuevo el maestro de escuela—. Villa ganó todas las batallas. ¡Y siempre construyó escuelas en las ciudades que conquistó!

—Creo que tiene usted razón —dices, reflexivamente.

Pero Villa no está aquí y Carranza se ha salido con la suya.

—¡Viva Carranza! —chilla una mujer que está a tu lado. Os mira fijamente, a ti y al maestro—. Si vuelvo a oír alguna cosa parecida, ¡os denunciaré! —os amenaza—. ¡El presidente Carranza hace detener a los villistas y a los zapatistas!

Será mejor que abandones la capital y busques a Villa en la convención de Aguascalientes.



Saltas a Aguascalientes. Pasa a la página 75.



E

STAMOS a principios de verano de 1915. Te encuentras en un campo de trigo entre unas colinas onduladas, en las afueras de la ciudad de León. Pero se está desarrollando una furiosa batalla a tu alrededor, y los verdes campos se están volviendo rápidamente rojos con la sangre.

¡Buuuum! Una granada estalla a tu izquierda y arroja terrones fangosos al aire. Un avión en vuelo rasante siembra de balas el campo de batalla. ¡Le han alcanzado! ¡Va a estrellarse! Saltas dentro de una de las muchas trincheras que surcan el trigal.

La trinchera está llena de soldados, sudando todos ellos a causa del calor y de la tensión del combate. El fondo de la trinchera está lleno de agua y de barro. Moscas verdes zumban alrededor de los heridos. Un hombre caído junto a ti lleva un brazal de Dorado. Vas a hablarle cuando te das cuenta de que está muerto.

Retrocedes horrorizado y te abres paso en la trinchera. Los soldados disparan frenéticamente sus fusiles y lanzan granadas a un enemigo invisible. ¡Son hombres del general Obregón!

—¡Una carga de caballería! —grita un soldado—. ¡Los Dorados de Villa atacan de nuevo!

Un caballo vuela sobre la trinchera. Su jinete es un Dorado que lleva una granada entre los dientes. ¡Va a arrancar la horquilla y arrojar la granada en tu trinchera!



Uno de los hombres de Obregón engancha la brida del caballo con su bayoneta. El caballo relincha y lanza al jinete contra una valla de alambre espinoso.

¡Buuum! ¡La granada estalla! Tienes la impresión de que te ha sorprendido un terremoto. Caen barro y cascotes que te aíslan del resto de la trinchera. Te acurrucas y te cubres la cabeza con los brazos. ¿Cómo vas a salir de aquí y encontrar a Villa? Tal vez deberías saltar.

Otra granada silba y estalla, levantando un surtidor de agua y de fango. Cuando se despeja el humo, ves una figura doblada que yace sobre el barro. Tiras de ella y la introduces en la trinchera. Es el general Obregón... ¡y tiene amputado el brazo derecho por el codo!

Le agarras y tratas de mantener su cabeza fuera del fuego. Está pálido y gime de dolor.

—¡Mi brazo! —murmura, contemplando horrorizado el hueso roto que sobresale de la carne.

—Yo le ayudaré, general —dices, rasgando un trozo de su andrajosa camisa—. Saldrá de ésta.

Empleando un palo para apretar el nudo, haces un torniquete alrededor de su biceps. Su respiración es jadeante.

—Toda esta matanza... —dice, con voz entrecortada—. Tan inútil...

—Voy a buscar ayuda, general —dices.

Miras por encima del borde de la trinchera. Los villistas atacan de nuevo y son recibidos por el fuego de las ametralladoras de los federales. Hay hombres que gritan y caen por todas partes. Y tú estás a punto de chillar cuando sientes que te agarran de un tobillo. Obregón lo ha sujetado con su mano sana.

—No dejes que los hombres de Villa me capturen.
—Aprieta los dientes, angustiado—. Perderemos la guerra.

—¡Pero va usted a morir, si se queda aquí!

—Mátame —suplica, sacando una pequeña pistola con mano temblorosa.

No, piensas tú, apartándote.

—¡Hazlo! —Sus ojos doloridos te imploran—. ¡Por favor! Es una pistola muy pequeña. Cuanto más valeroso es un soldado, más pequeña es el arma que utiliza. Ya lo ves..., yo soy valiente. Tú... debes... serlo también.

—¡No puedo! —murmuras—. ¿No lo comprende? ¡No puedo hacerlo!

—Entonces lo haré yo. De todos modos, moriría desangrado...

Cierra los ojos y se lleva el cañón a la sien.

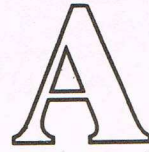
Le miras horrorizado. ¿Deberías olvidarte de tu misión y cambiar la Historia impidiendo un suicidio? ¿O entregarle a su destino e ir en busca de Villa?



Agarras el arma e impides el suicidio. Pasa a la página 90.



Dejas a Obregón y buscas a Villa. Pasa a la página 92.



ANTONIO y tú salís corriendo del Ayuntamiento de Saltillo.

—¡Villa quiere espárragos! —murmura él—. ¡Es su comida favorita!

—¡Y yo sé dónde encontrarlos! —dices—. ¡En la tienda que volaste!

De nuevo en la tienda, veis sacos de trigo reventados y jarras de frutas y verduras tiradas por el suelo. La gente del pueblo os mira con recelo.

—¡Entrad! —les grita Antonio—. ¡Nosotros no atesoramos la comida como hacían los federales! —A ellos se les alegran los ojos, y empiezan a amontonar comida para llevarse—. El general Villa dice que, durante la Revolución, ha muerto más gente de hambre que de balazos —explica Antonio.

Tú buscas entre los escombros. De pronto, Antonio grita:

—¡Ajá! —Y te da una jarra—. Llévasela a Villa —te dice.

—¡Pero la encontraste tú!

—Yo me gano el favor de Villa en el combate —se jacta Antonio.

Le das las gracias y te diriges al Ayuntamiento.

Villa sonríe al ver los espárragos.

—¡Te mereces un premio! —dice.

Te ofrece la punta de un espárrago. ¡Difícilmente puedes presentar esto al doctor a cambio de la máscara!



Avanzas tres meses y vas a Ciudad de México. Pasa a la página 79.

ESTÁS de vuelta en Parral, en el Estado de Chihuahua. Es el mes de noviembre de 1915.

Parece que se está celebrando alguna fiesta. Banderas, cintas y farolillos de cartón piedra oscilan al impulso de una templada brisa en la anaranjada puesta de sol. ¡Pero estás en el cementerio!

Hay tenderetes donde se venden esqueletos de galleta y calaveras de caramelo. Villistas con brazaletes de Dorados pasean con sus familias entre las tumbas. Muchos de ellos preparan la mesa sobre montículos y lápidas sepulcrales.

Ves a Antonio, con un fusil en una mano y un esqueleto de chocolate en la otra. Sus ojos han perdido la animación. Son ojos que han visto la derrota y demasiadas muertes.

—¿Qué pasa? —preguntas.

—Es una fiesta —te explica Antonio—. El Día de Difuntos, en que comemos con nuestros antepasados en el lugar donde descansan.

Villa va de una familia a otra; charla con ellos y toma comida de diferentes platos.

—Es muy listo, ¿eh? —dice Antonio—. De esta manera se protege de que le envenenen. Tiene que tener mucho cuidado, mientras Carranza sea presidente.



Villa está hablando con un grupo de partidarios, algunos de ellos Dorados. Antonio y tú os acercáis para escuchar.

—Habéis luchado bien, a pesar de nuestros recientes tropiezos —dice Villa—. Pero, ciertamente, resulta que los norteamericanos sólo son amigos cuando las cosas marchan bien. Obregón nos ha dado un par de palos, ¡y el presidente Woodrow Wilson deja de vendernos armas!

Todos gruñen, mostrándose de acuerdo con lo que ha dicho.

—Todos los ejércitos revolucionarios quieren lo mismo —sigue diciendo Villa—. Nosotros queremos tierras para nuestra gente, una educación mejor, un mejor nivel de vida. En lo único que discrepamos es en la jefatura de Carranza.

Sus oyentes silban y abuchean.

—Por consiguiente, he decidido dejar de luchar y volver a los montes —dice Villa—. Sólo me llevaré un puñado de mis fieles Dorados. Los demás volveréis a la vida civil. Algunos tal vez tengáis dificultades con los federales de Carranza. Si preferís exiliaros a los Estados Unidos, os ayudaré. Esto es todo, amigos míos. ¡Adiós!

Echa a andar entre la multitud, en tu dirección.

—¡Viva Villa! —claman todos.

¡Si al menos fueses un Dorado! Entonces podrías irte con Villa a los montes. El general ve que estás mirando el brazal amarillo de un Dorado.

—¿Quieres tener uno de estos? —te pregunta, acariciando su brazal dorado—. Confiemos en que no habrá más lucha. Entonces no lo necesitarás. Pero me has ayudado mucho. Tal vez deberías buscar seguridad en los Estados Unidos durante un tiempo.

Se mete la mano en un bolsillo.

—Toma, joven amigo —dice, ofreciéndote un fajo de billetes—. Toma este dinero y vete a los Estados Unidos. ¡Es de mi propia fábrica de moneda!

—Gracias, general —dices, y Villa se vuelve a otro de sus partidarios.

Das un vistazo al fajo de extraños billetes. ¿Los aceptaría el médico de Parral como prueba de tu amistad con Villa? A fin de cuentas, ¡éste ha impreso la moneda en su propia fábrica! O tal vez deberías seguir el consejo de Villa y saltar a los Estados Unidos. La última vez que Villa se echó al monte, ¡pasó mucho tiempo al norte de la frontera!



Avanzas hasta 1923 y encuentras al médico. Pasa a la página 98.



Avanzas cuatro meses y vas a la frontera estadounidense-mexicana. Pasa a la página 94.



AGARRAS la pistola y tratas de arrancarla de los dedos de Obregón. Pero Obregón te ase la mano y tuerce el arma apuntándote directamente a la cara. ¡Tiene el pulgar en el gatillo!

¡Clic! La pistola no dispara.

Con una fuerza sorprendente, Obregón te arranca el arma de la mano, la apoya en su cabeza y prueba de nuevo.

Clic.

Mira un instante la pistola. Después, pone los ojos en blanco y pierde el conocimiento.

—¿General? ¡General!

Subes al borde de la trinchera. Corren soldados en todas direcciones. Los heridos se arrastran sobre el barro y piden auxilio.

Pasan dos enfermeros con una camilla.

—¡Allí! —les gritas.

Pero cargan a otro en la camilla y se lo llevan.

No hay nada que hacer. ¡El general va a morir!

Te metes de nuevo en la trinchera y vuelves boca abajo a Obregón. Entonces contienes la respiración y te introduces en el fango. Te deslizas debajo del general y te lo cargas sobre la espalda como hacen los bomberos. Clavando los dedos en el suelo mojado, empiezas a arrastrarte. El cuerpo inerte de Obregón es increíblemente pesado.

—La pistola... —farfulla. Por el rabillo del ojo, ves que el arma se desliza de su mano—. Mi ayudante la limpió... la noche pasada. —Un sonido ronco brota de su garganta. ¡Obregón está riendo!— Debió... de olvidarse... de recargarla.

Consigues salir de la trinchera con tu carga. Silban balas de fusil sobre tu cabeza. Los villistas, perseguidos por la caballería de Obregón, se batan a lo lejos en retirada.

Los enfermeros te ven y vienen corriendo. Depositán a Obregón sobre una camilla.

—¡Ha ganado, general! —dicen—. ¡Los villistas huyen! ¡El general Villa ha sido derrotado y retrocede hacia Chihuahua!

—Demos gracias a Dios —dice Obregón—. Ahora terminará tal vez esta guerra insensata.

Cierra los trémulos párpados.

—Se pondrá bien —te dice un enfermero—. Hoy has salvado a un gran hombre. Querrá darte las gracias cuando despierte. ¿Quieres venir con nosotros?

La invitación es tentadora, pero ya es hora de que encuentres a Villa. Seguro que estará muy afligido por haber perdido una batalla importante. Tal vez puedas hacer algo para consolarle. ¡Pero no le digas que salvaste la vida a su enemigo!



**Salta al norte de México.
Pasa a la página 86.**



D

ECIDES ir en busca de Villa. Tal vez se alegrará cuando le digas que su enemigo ha muerto y te dará una recompensa.

Vuelves la espalda a Obregón y empiezas a salir de la trinchera. Obregón se lleva la pistola a la cabeza. ¡Pero tú no puedes dejar que haga esto!

Te metes de nuevo en la trinchera.

Clic. Obregón ha apretado el gatillo. La pistola no dispara.

Clic. Lo ha intentado de nuevo, pero en vano, y se derrumba mientras tú le arrancas la pistola de la mano. Un sonido desesperado y sibilante brota de su garganta. Horrorizado, ¡te das cuenta de que Obregón está riendo!

—Mi ayudante... limpió mi pistola... la noche pasada —dice, con voz entrecortada—. Pero no... no volvió a cargarla.

Arrojas lejos la pistola y te encaramas sobre el borde de la trinchera. Siguen silbando balas de fusil sobre tu cabeza. Pero puedes ver que, a lo lejos, el ejército de Villa se bate en retirada.

Un Dorado muerto yace a tus pies. Sientes la tentación de hurtarle su brazal. Pero, si te pillasen con él, los hombres de Obregón te harían prisionero o te fusilarían.

Ves un oficial federal seguido de dos enfermeros que llevan una camilla vacía. Caminan entre los muertos, buscando a los heridos. No encuentran ninguno.

—¡Allí! —gritas, agitando desesperadamente los brazos—. ¡El general Obregón está herido!

Los hombres llegan corriendo.

—¡Hemos ganado! —grita uno de ellos—. ¡Dile al general que Villa se está retirando a Chihuahua!

Pero decides que ya has hecho bastante. Si Villa llega a enterarse de que has salvado la vida a su archienemigo, ¡nunca te dará una recompensa!

Te deslizas dentro de otra trinchera y saltas.



**Buscas a Villa en Chihuahua.
Pasa a la página 86.**



S

ON las cuatro de la mañana del 9 de marzo de 1916. Estás en la desierta Main Street de Columbus, Nuevo México, y te preguntas si deberías avanzar unas cuantas horas o es mejor que esperes a que la gente se despierte.

No tienes que preguntártelo mucho rato. Inmediatamente, oyes un gran estruendo al llegar un grupo de jinetes galopando por la oscura calle.

—¡Hiii-oooh! —grita uno de ellos, disparando al aire su revólver.

—¡Viva Villa! —grita otro, rompiendo los cristales de una tienda con la culata de su fusil.

¡Son villistas!

Soldados norteamericanos, algunos en calzoncillos largos, salen corriendo del cuartel en el barrio extremo de la ciudad. ¿Dónde estará Pancho Villa?

Corres calle arriba. Suenan disparos de fusil en todos los tejados. Los villistas retienen sus caballos y disparan furiosamente.

¡Buuum! El suelo tiembla y la onda expansiva te derriba. Un bidón de gasolina ha estallado cerca de un gran edificio. Debe de haberlo alcanzado una bala perdida. Un rótulo oscila delante de tus ojos: Hotel Comercial.



Frunces los párpados y tratas de enfocar la mirada. Estás tumbado de espaldas en medio de la calle. Salen llamas de las ventanas del hotel. Mujeres y niños, en camisa de noche, chillan en la acera.

Pero sus gritos se convierten en un lejano zumbido en tus oídos, y las llamas se desvanecen en la oscuridad...

Algo húmedo toca tu frente. Te estremeces y te incorporas. Estás en un lecho de plumas.

—Tranquilo. Has tenido una ligera conmoción.
—Una mujer pone un paño mojado sobre tu frente—. Y alguien te ha limpiado los bolsillos.

Lo compruebas. El dinero que te había dado Villa ha desaparecido.

Miras por la ventana. La ciudad está ardiendo allá a lo lejos.

—¿Los villistas? —dices—. ¿Por qué?

—Nadie sabe realmente por qué —responde la mujer—. Ni nadie sabe a ciencia cierta si Villa estuvo aquí. La mitad de los ciudadanos juran que le vieron; la otra mitad están seguros de que era otra persona. Pero los atacantes eran villistas, sin duda alguna. Tal vez querían las armas y las provisiones de la guarnición del 13 de Caballería. O quizás Villa está irritado contra los Estados Unidos porque apoyan a Carranza. ¿Quién puede saberlo?

—¿Adónde han ido? —le preguntas.

—Huyeron hacia el sur. Mi marido, el comandante Frank Tompkins está reuniendo su tropa para perseguir a Villa en México. Pero ilegalmente..., sin permiso del Gobierno mexicano. ¡Espero que encuentren a Villa y le ahorquen!

Ruedan lágrimas por sus mejillas mientras contempla la ciudad en llamas.

—Yo también estoy buscando a Villa —dices a la señora Tompkins.

—El resto de la guarnición saldrá al amanecer para reunirse con la de El Paso —dice ella—. Está bajo el mando del general Pershing. Black Jack Pershing. Es duro como el acero y listo como un zorro. Apuesto a que el presidente Wilson le ordenará que vaya a México... y esta vez con el permiso de Carranza. Pershing encontrará a Villa si no lo encuentra mi marido... ¡y alguien le ahorcará!

¡Tienes que encontrar rápidamente a Villa! Pero, ¿con quién cabalgarás hacia el sur?



Te unes a la compañía de Tompkins.
Pasa a la página 103.



Avanzas y te unes a la
tropa de Pershing. Pasa
a la página 113.

V

UELVES a estar en la oscura cantina llena de humo del hotel Hidalgo, en Parral. Es el año 1923. El médico te ha vuelto la espalda y se aleja apresuradamente.

—¡Espere! —le dices—. Tengo algo que ofrecerle a cambio de la mascarilla. ¡Me lo dio personalmente Pancho Villa!

Le muestras el fajo de billetes.

—¡Bah! —dice el doctor—. La moneda de los revolucionarios no vale nada: llegó y se fue como el viento. Todos los generales y todos los ejércitos que pasaron por aquí imprimieron billetes. Incluso la familia más pobre de Parral tiene cajas llenas de esa porquería. No me hagas perder el tiempo con algo que puedes haber conseguido en cualquier parte.

Parece que el que está perdiendo aquí el tiempo eres tú. Será mejor que vuelvas a tu misión. Villa tiene que estar en alguna parte, cerca de la frontera de los Estados Unidos con México.



Retrocedes siete años y vas a la frontera con los Estados Unidos. Pasa a la página 94.



D

ECIDES que los camiones deben ser más veloces que los caballos; por consiguiente, das tu caballo a uno de los soldados del general Pershing a cambio de su asiento en un polvoriento camión Dodge.

—¡Buena suerte! —te dice, llevándose tu caballo—. ¡La necesitarás!

El convoy de camiones está a punto de partir cuando ocupas un asiento de atrás. Al lado del conductor hay un teniente de mandíbula cuadrada. Lleva dos revólveres con culata de madreperla.

—Me llamo George Patton —dice con voz ronca—. ¿Eres el guía?

Asientes con la cabeza y estudias los mapas que te da.

—¿Te gustan mis revólveres? —pregunta Patton—. Los usé en la Olimpiada de Estocolmo, Suecia, en 1912.

—¿De veras? ¿Cuál era su especialidad?

—Pentatlón..., un poco de cada cosa. Cross-country, equitación, natación, esgrima y tiro. Pero no me clasificué. La mayoría de los otros empleaban pistolas especiales. Como soy soldado, ¡yo usé las armas que pudiesen un día salvarme la vida!

Te hace un guiño y acaricia un revólver.

Durante cinco días, los camiones saltan y ronan cruzando los eriales de Chihuahua. El polvo y los vapores de los tubos de escape te sofocan. Los hombres pasan más tiempo cambiando neumáticos que viajando. Cuando el convoy avanza, lo hace lentamente, milla a milla. A esta velocidad, ¡nunca alcanzarás a Villa!

¡Suenan disparos! ¡Y otro! Patton desenfunda inmediatamente sus armas. Después suelta una carcajada. Los estampidos vienen del camión de atrás. Hace un ruido horrible y se para.

El convoy se detiene para repararlo. Patton y tú y otros dos camiones seguís adelante para explorar el desierto. A lo lejos, veis un rancho arruinado, entre dos colinas.

—Será mejor que veamos si podemos comprar un poco de maíz —dice Patton.

Dejando el motor en marcha, camina sobre la arena.

De pronto, tres mexicanos bajan al galope de las colinas. Disparan sus revólveres.

—¡Mueran los invasores americanos! —gritan.

Uno de ellos lleva un brazal de Dorado. Tal vez te deje montar con él y te lleve a Villa.

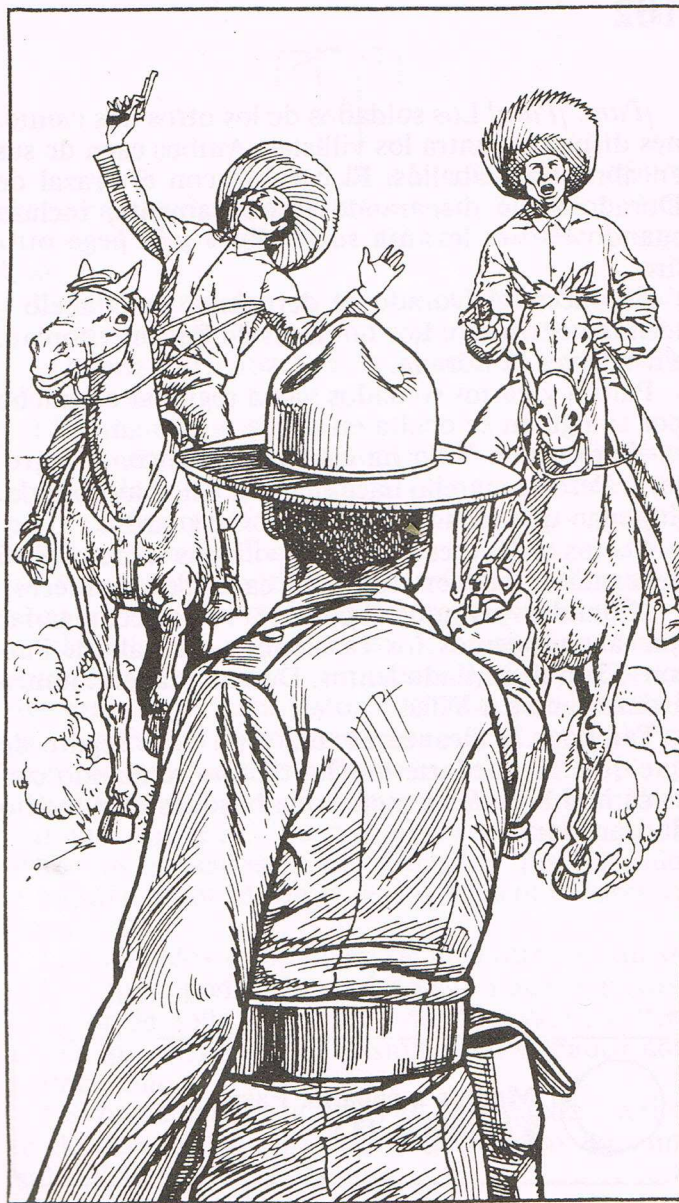
—¡Eh! —gritas, agitando los brazos—. ¡Deteneos!

Continúa el tiroteo.

—¡Cuerpo a tierra! —te grita Patton, que saca rápidamente sus revólveres y dispara.

Uno de los soldados cae hacia atrás de su silla. La bota con espuela se engancha en el estribo y el hombre es arrastrado por el caballo entre una nube de polvo.

Los otros dos villistas están a menos de diez pies de distancia y apuntan directamente a Patton con sus armas.



¡Pam! ¡Pam! Los soldados de los otros dos camiones disparan contra los villistas. Ambos caen de sus encabritados caballos. El hombre con el brazal de Dorado sigue disparando frenéticamente, incluso cuando Patton levanta su revólver y le pega otro tiro.

Entonces, el Dorado se derrumba en el suelo y termina el tiroteo. Los hombres de Patton vitorean. Tú vuelves la mirada.

Patton y varios soldados van a registrar el rancho por si alguien se oculta en él.

—Parece que Villa ha estado allí —dice, al regresar—. Pero se marchó hace tiempo, y no hay comida. Supongo que esos tipos eran su retaguardia.

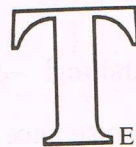
Ata los cadáveres de los tres villistas sobre el capó del camión. Parecen trofeos de caza. Te estremeces.

—Cuando volvamos al convoy, voy a recomendar que abandonemos los camiones —dice ahora Patton—. Son demasiado lentos. De esta manera, nunca alcanzaremos a Villa.

Tampoco le alcanzarás tú... y no estás seguro de que quieras quedarte mucho tiempo rondando con estos hombres. Será mejor que busques otro medio de transporte.



Montas a caballo. Pasa a la página 113.



Te levantas de la cómoda cama, das las gracias a la señora Tompkins y te diriges al cuartel en busca del comandante Tompkins.

Le encuentras dentro del bullicioso fuerte, donde está dando instrucciones a un grupo de sargentos.

—Quiero participar en la búsqueda de Pancho Villa —le dices.

El comandante sonríe.

—¿No eres el muchacho que perdió el conocimiento durante la incursión? Gracias por tu ofrecimiento, pero éste es un trabajo que sólo pueden hacerlo soldados adiestrados.

—Pero yo he cruzado la frontera y conozco de vista a Villa —insistes—. Puedo servirles de guía.

—¡Hum! Esto podría sernos útil —confiesa el comandante Tompkins—. En realidad, ninguno de los que están aquí le ha visto. Está bien, puedes cabalgar conmigo. Tenemos una cita con el general Pershing al otro lado de la frontera.

Cabalgas con la tropa del comandante Tompkins durante seis días. No encontráis rastro de Villa. Pero los soldados están fatigados por el calor e inquietos por el fuego de los francotiradores villistas.

Los soldados sólo hablan de encontrar a Pancho Villa... ¡para poder ahorcarlo! Seguro que te ganarás el favor de Villa si puedes avisarle a tiempo. Pero tienes que disimular tu misión a los soldados norteamericanos.

Por fin se detiene la tropa en un empalme desierto del ferrocarril, en el norte de México. Ves una nubecilla de polvo a lo lejos.

—¡Es el general Pershing! —dice el comandante Tompkins.

La nubecilla de polvo se hace más grande. Pronto llegan dos columnas de caballería de los Estados Unidos. Detrás de ella, ruedan doscientos camiones militares.

El general, delgado y curtido, se acerca al comandante Tompkins, que se cuadra como es debido.

—No hay señales del bandido Villa —dice el general, devolviéndole el saludo—. Y el presidente Carranza dice que no quiere tropas norteamericanas en suelo mexicano. Dice que él se cuidará de Villa y que nosotros estamos ilegalmente aquí.

Los soldados murmuran y gruñen a tu alrededor.

—Pues bien, ¡yo digo que estamos aquí y que aquí nos quedamos! —sigue diciendo Pershing—. El bandido de Villa no puede saquear pueblos al norte de la frontera y quedar impune. —Los hombres le aclaman—. Pero tendremos que depender de los caballos y los camiones y olvidarnos de los trenes mexicanos.

Tú quieres llegar hasta Villa lo antes posible. ¿A qué grupo te unirás?



Vas en camión. Pasa a la página 99.



Vas a caballo. Pasa a la página 113.





E

STAMOS en 1917. Tú estás plantado delante del cuartel general del general Obregón en Ciudad de México. Un guardia te ve.

—¡Eh! —grita—. ¿Qué estás haciendo aquí?

Entonces se interrumpe, como si te reconociese. Y tú le reconoces a tu vez. Es uno de los enfermeros del campo de batalla de León, donde Obregón fue herido.

—Te conozco —dice—. ¡Tú eres el muchacho que salvó la vida al general! Veo que no has cambiado mucho. ¿Vienes a cobrar tu recompensa?

Te conduce al despacho de Obregón.

El general está cargando su pipa. Le resulta difícil, pues le falta el brazo derecho.

—Vengo en nombre del general Villa —le dices—. Ha luchado muchos años por su país. Quiere que la guerra termine.

—También yo lo quiero —dice Obregón.

Enciende su pipa y apaga la cerilla. Después te apunta con la boquilla de la pipa.

—Estoy en deuda contigo por salvarme la vida en León —dice—. Y el presidente Carranza ha tratado muy mal a Villa. Voy a presentarme candidato a la presidencia contra Carranza en las próximas elecciones de 1920. No quiero tener a Pancho Villa como enemigo.



»Dile al general Villa que, si quiere seguir luchando, yo haré lo propio. Pero, si quiere deponer las armas, tal vez todos los mexicanos podremos trabajar juntos como un solo pueblo. Todos nos necesitamos.»

—Gracias, general —le dices—. Y que la paz sea con usted.

—Otra cosa —dice Obregón—. Dile al general Villa que tendré una agradable sorpresa para él después de las elecciones.



Encuentras a Villa después de las elecciones. Pasa a la página 121.



AS a tu tienda y tratas de dormir. El viento aúlla. Te asomas a la puerta de la tienda y miras al exterior. Una blancura helada, turbulenta, crujiente, te azota el semblante.

Agarras dos sábanas y sales al exterior. La arena mezclada con nieve golpea tu cara y te irrita los ojos. Matas secas de artemisa pasan rodando por tu lado.

Las tiendas empiezan a aletear como enormes murciélagos, y esto te da una idea salvadora. Te deslizas hasta la tienda de Antonio y aflojas las clavijas delanteras que la sujetan al suelo.

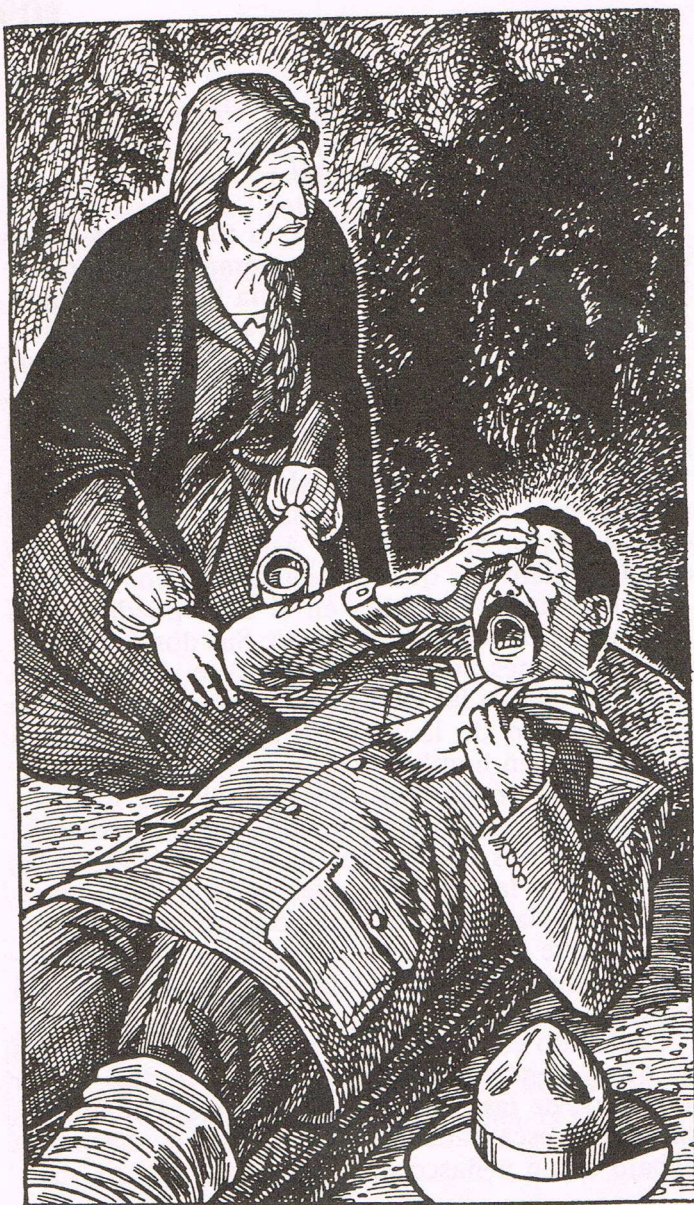
Al levantarse la tienda en el aire, puedes ver a Antonio acurrucado en el fondo. Sus dos sorprendidos guardianes corren a la parte de delante para clavar de nuevo las estacas. Arrastrándote sobre la panza, debajo de la lona de la tienda, agarras a Antonio de un hombro.

—¡Soy yo! —murmuras, desatándole las manos—. Aquí tienes una manta. ¡Tenemos que salir pitando!

Salís los dos de debajo de la tienda. Después, envueltos en las mantas grises de lana que se confunden con la noche, desaparecéis en la tormenta.

—¡Conque eres un espía! —dice maravillado Antonio—. Vamos pues; Villa está en la montaña. Y está herido.

Luchando contra la tormenta, os adentráis en los montes. Tenéis tanto frío que no podéis sentir los dedos de las manos ni de los pies. Por último, subís una escarpada cuesta y llegáis a una cueva debajo de un peñasco de granito.



Villa yace en su interior, tembloroso y febril, empapado en sudor.

Una mujer con un chal negro está inclinada sobre él.

—Los carrancistas le pegaron un tiro en una pierna —dice—. La única vez que ha sido herido. Venid. Podéis ayudarme a cambiar el vendaje.

Villa abre los ojos, saltones por el dolor. Te agarra de la manga mientras la mujer arranca las ensangrentadas vendas.

—Los expedicionarios americanos se marchan —le dices—. Ya no le darán caza.

—Eres un buen pequeño espía —te dice, jadeando.

Tienes que volver la cara. La herida parece en carne viva y temes que se haya infectado.

—Ve... a la capital —dice Villa—. Dile al general Obregón que me quite de encima a Carranza. Si él quiere deponer las armas, también lo haré yo. Hazme este favor y te nombraré Dorado.

¡Un Dorado! ¡Tu misión está casi cumplida! Sabes que no puedes cambiar la Historia. Pero, ¿no sería estupendo que pudieses llegar hasta Obregón antes de que Villa cayese muerto? Tal vez podrías llegar temprano a la capital...



Retrocedes en el tiempo y vas a Ciudad de México. Pasa a la página 112.



Avanzas en el tiempo y vas a Ciudad de México. Pasa a la página 106.

A

HORA estás en el Monte de las Cruces, que domina Ciudad de México. Nadie se ha dado cuenta de tu aparición, ¡pero estás rodeado de ochenta mil campesinos indios que marchan sobre la capital! Van armados con garrotes y cuchillos, fusiles oxidados y herramientas de labranza.

—La Virgen de Guadalupe me protegerá —dice el indio que está a tu lado—. Y el padre Hidalgo me roció con agua bendita. ¡Las balas rebotarán en mi cuerpo!

—Mi esposa estuvo rezando mientras tejía mi sombrero —dice otro—. Lo pondré sobre la boca de un cañón español, ¡y no podrá disparar!

¿Español?

—Pronto seremos independientes de los españoles —dice un tercero—. ¡Viva el padre Hidalgo, el cura rebelde, el padre de México!

—¿En qué año estamos? —preguntas.

—En 1810, naturalmente. ¡Mueran los realistas!

Parece que la lucha es parecida, pero has retrocedido demasiado en el tiempo. Aquí, México no se ha librado todavía de la dominación española. De todos modos, hubieses tenido que saber que no podías variar la Historia. Villa tendrá que caer herido.



**Saltas a Ciudad de México en 1917.
Pasa a la página 106.**

H

AS estado cabalgando durante semanas con la caballería del general Pershing, buscando una huella de Pancho Villa. Te has alimentado de maíz resco y de alubias mexicanas, y tienes llagadas las piernas a causa de la silla de montar. Tu ropa está llena de pulgas. Pero no puedes quitártela, ¡porque te estás helando!

Otra montaña se alza delante de vosotros. Suspiras. Tendréis que cruzar otro puerto. La tropa se detiene.

—¡Deesmonten!

Los soldados bajan de sus caballos, pero tienen orden de no sentarse. Si les dejasen descansar, aunque sólo fuese un minuto, se sumirían en un sopor de agotamiento.

Para mantenerte despierto, admiras el paisaje. Estáis sobre una alta y llana meseta, cubierta de un polvo blanco como la nieve. Domináis unos llanos purpúreos, salpicados de reses. ¡Un lugar perfecto para montar una tienda y echarse a dormir!

Pershing reúne a los soldados.

—Ésta es la situación, hombres —anuncia—. Villa se nos ha escapado de las manos. El presidente Wilson ha ordenado que volvamos a El Paso. Acamparemos aquí esta noche y saldremos hacia el norte por la mañana. Matad nuestras últimas reses para la cena.

Ayudas a los hombres a levantar las tiendas y montar el campamento. Tendréis dos flacos bueyes para cenar. Los soldados matan las reses y cuecen la carne en fogatas improvisadas. Mientras coméis, empieza a silbar el viento. Sigue nevando.



—Vuelven los exploradores, mi general —dice un centinela.

Los agotados exploradores espolean a sus hambrientos caballos y avanzan sobre la cada vez más espesa capa de nieve. Un joven mexicano con raído chaleco de piel de cordero se tambalea detrás de ellos, atado con una cuerda. Macilento y pálido de frío y de fatiga, te mira con ojos furiosos y aterrizados.

¡Es Antonio Delgado!

Uno de los exploradores empuja a Antonio, haciéndole caer al suelo junto a tu fogata.

—Hemos pillado a este villista mendigando comida en uno de los ranchos.

Tú agarras una cantimplora y, con naturalidad, te arrodillas al lado del prisionero. Antonio toma un sorbo de agua y te lo escupe a la cara.

—¡Traidor! —susurra.

Después mira a la cara a los que le han capturado.

—¡Pancho Villa ha muerto! —grita—. Le mató una bala de los carrancistas. ¡Está *muerto*!

Los soldados le arrastran a una tienda y le dejan atado en su interior.

¿Puede estar Villa realmente muerto? ¡Sólo estamos en el invierno de 1917! Antonio tiene que haber mentido, ¡y debe de saber dónde encontrar a Villa! ¡Tendrás que ayudarle a escapar!



Esperas a que sea de noche y liberas a Antonio. Pasa a la página 109.

EL médico está vuelto de espaldas a ti. Está abriendo una trampa en el suelo de un almacén de detrás de la cantina.

—¡Espere! —dices—. ¡Soy un Dorado!

Le muestras tu brazal.

—Entra pues —murmura el doctor—. No me había dado cuenta. ¡Deprisa! Hay oficiales federales ahí fuera.

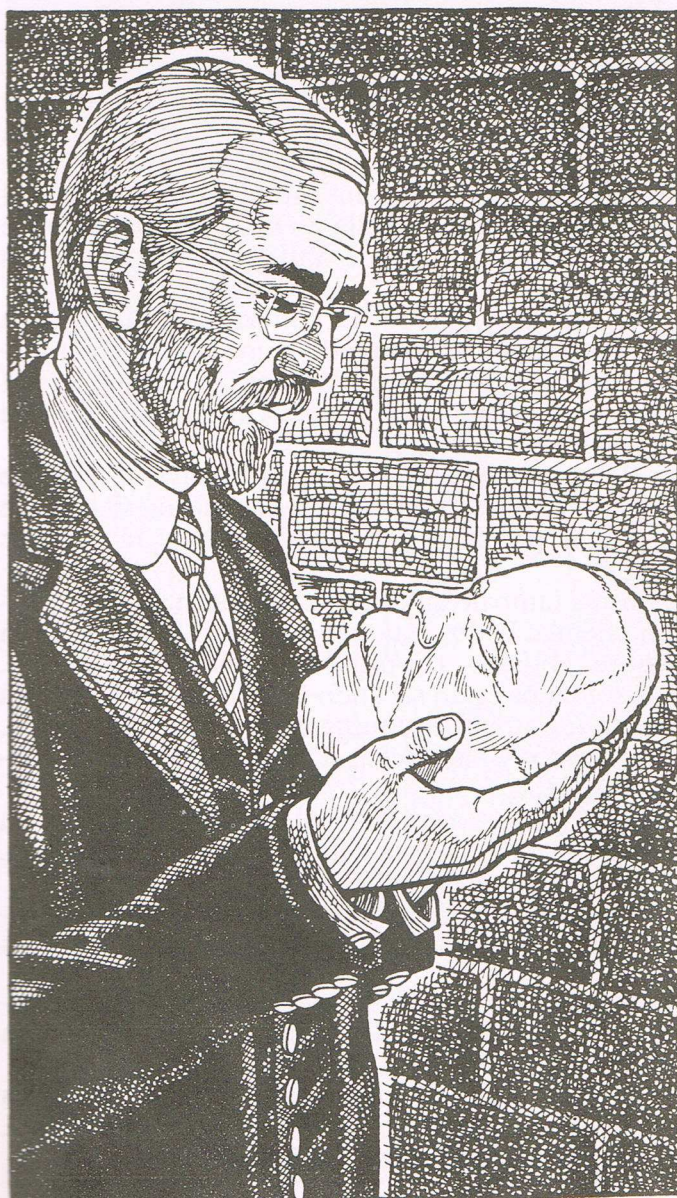
Le sigues a través de la trampa y descienes por una escalera de madera, a oscuras. El doctor enciende una vela. Estáis en una bodega de ladrillos. Suenan pisadas sobre vuestra cabeza. ¡Los oficiales están registrando el almacén!

—Aquí no nos encontrarán —murmura el médico—. Pero no deben verte conmigo. Sospechan que yo hice una mascarilla. El presidente Obregón ha terminado su mandato. El nuevo Gobierno tiene miedo de que el pueblo reanude la lucha. ¡Hay que esconder la mascarilla!

—Pero, ¿cómo la sacaremos de aquí?

—Irás disfrazado de pobre huérfano de guerra. Sostén la mascarilla.

Te tiende la mascarilla de yeso. Es la verdadera imagen de Villa. Le das la vuelta en tus manos. Hay manchas de sangre de Villa en el interior y cabellos pegados al yeso.



—Póntela sobre la espalda, debajo de la camisa —te dice el doctor—. Tienes que andar inclinado hacia delante, como si fueses jorobado. Emplea este palo como bastón. —Te da un listón que estaba en el suelo—. Lleva la mascarilla a Otto Nordwald —sigue diciendo—. Era amigo de Villa y le ayudó en sus campañas.

Arriba, cesa el ruido. El guitarrista de la cantina toca una balada. Caminando como un viejo campesino, sales de la cantina y cruzas la calle hacia el almacén de Nordwald. La mascarilla es como una jiba sobre tu espalda.

—Pobre muchacho —dice Otto Nordwald, al verte desde su porche—. Por culpa de la guerra, tienes que mendigar por las calles, ¿eh? Entra y te daré de comer.

Entras tambaleándote en el almacén. No hay ningún cliente. Todos están al otro lado de la calle, en el hotel Hidalgo. De pronto, te quedas paralizado. Dos soldados están sacando al médico del hotel. Un tercero registra el botiquín negro. Lo arroja al suelo, contrariado, y hace señas a los otros para que suelten el doctor.

—Mi espalda —murmuras al señor Nordwald—. La mascarilla de Villa está oculta debajo de mi camisa. ¡Tiene que esconderla!

Nordwal abre los ojos, sorprendido, mientras sacas la mascarilla de debajo de la camisa y te pones tieso.

—Dámela enseguida —dice—, antes de que los soldados federales vengan a buscarla. Tengo una caja fuerte.

Le sigues hasta el fondo de la tienda y observas cómo es escondida la mascarilla de Pancho Villa... en la caja fuerte de Otto Nordwald.



Pero antes de que des por cumplida tu misión, será mejor que te *asegures* de que la mascarilla está a salvo.



Salta a Chihuahua, México, en tu propia época. Pasa a la página 123.



E

STÁS delante de Canutillo, la hacienda de Villa. Es el año 1920. La casa es alargada y blanca, cubierta de tejas rojas.

Parece que se está celebrando una especie de ceremonia. Te unes a un alegre grupo de Dorados que están apiñados en un patio, cerca de la entrada de la casa.

Llegas justo a tiempo de ver al presidente Obregón y a Pancho Villa en el umbral de una puerta orlada de buganvillas purpúreas. Se están dando la mano..., la mano izquierda.

Parece que tu mensaje ha dado resultado.

—Podemos hacer mucho por México, sin que nuestro país se vea destrozado por la desconfianza y el derramamiento de sangre —dice, con grandilocuencia, Obregón.

—Usted ha dado a Pancho Villa buenas razones para no luchar.

—Si usted y sus seguidores se dan por satisfechos con un rancho, es un precio mezquino para pagar lo que han hecho.

Obregón saluda a Villa y a los Dorados, monta en su caballo y se aleja.

Villa abre los brazos.

—¡Mirad, amigos! Una casa, graneros ¡y doce mil acres de terreno! ¿Quién podía imaginarse todo esto, cuando, siendo niños, trabajábamos las tierras de otros?

»Para esto hemos luchado; hemos ofrecido nuestra sangre y nuestras vidas por el sueño de una tierra buena y unas elecciones libres. Para nosotros, la guerra ha terminado. Para muchos de nuestros camaradas, terminó mucho más pronto. No debemos olvidarlos.»

—¡Viva Villa! —gritan todos.

Incluso los mas fieros Dorados tienen lágrimas en los ojos.

—Pero debo cumplir un último deber como general del Ejército del Norte.

Te hace una seña para que te adelantes.

—Para ti, mi joven espía. —Desliza un brazal amarillo en tu brazo y se quita el sombrero—. El general Doroteo Arango Francisco Pancho Villa te nombra oficialmente Dorado en este acto.

Todos vitorean, aplauden y disparan sus armas al aire. Unos hombres sacan guitarras y las mujeres traen café y una fuente de pimientos rellenos de una salsa blanca, pepitas rojas y hojas verdes. En cada extremo de la fuente hay una bandera mexicana: roja, blanca y verde.

¡Al fin eres un Dorado! Pero no tienes tiempo para disfrutar de la celebración. Tienes todavía una cosa que hacer. Al empezar la fiesta, te marchas disimuladamente.



Vas a ver al doctor en el hotel Hidalgo. Pasa a la página 116.

E

STÁS en un vasto salón del Museo de la Revolución, de Chihuahua. Las blancas paredes de yeso, con sus ribetes de color y las baldosas mexicanas, le dan un aire alegre y brillante.

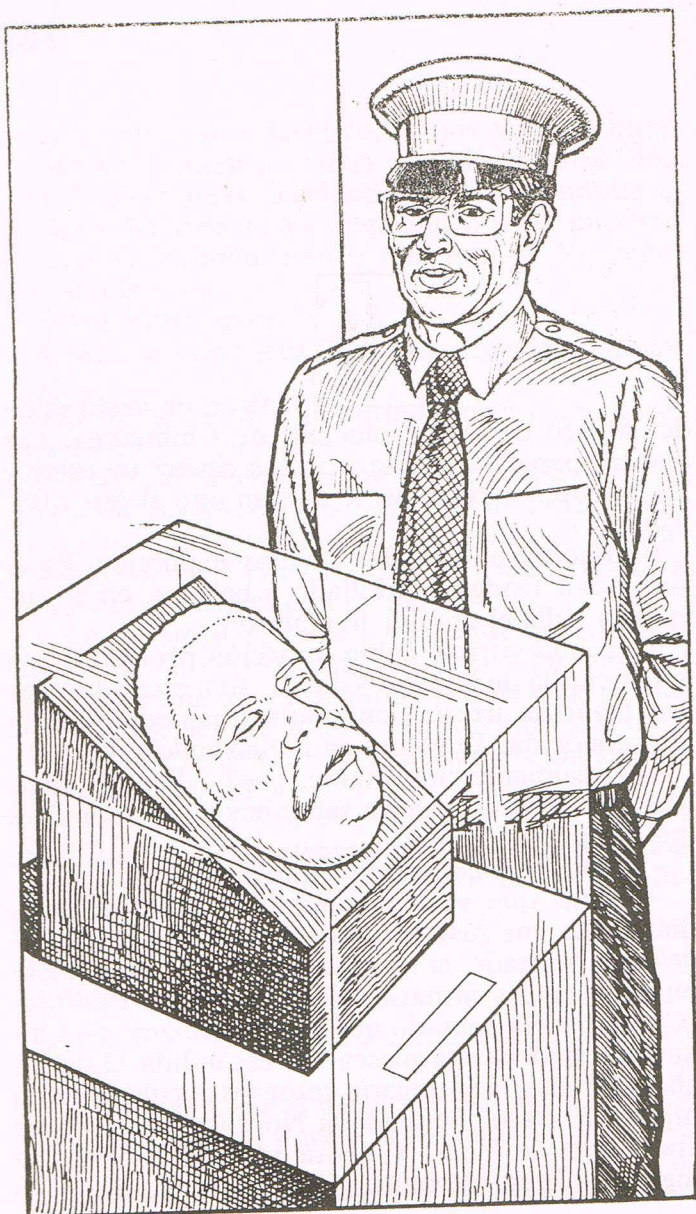
Reconoces uno de los objetos expuestos. Es el automóvil Dodge, acribillado a balazos, en el que viajaba Villa el día que le mataron.

Y en una vitrina, como atracción principal, está la mascarilla de Pancho Villa. La fina escayola tiene una blancura irreal. Contemplas fijamente aquella cara conocida. Te sumes en honda reflexión.

—Es realmente importante, ¿no? —dice un guardián del Museo—. Ahora sabremos siempre la cara que tenía.

—¿Cómo la encontraron? —preguntas.

—¿Sabías que se había perdido? —dice el guardián—. ¡Es una historia muy curiosa! Nunca la *habrían* encontrado, si un profesor de arte no hubiese buscado en los armarios del Colegio de Radford. ¿Quién habría pensado que un comerciante de Chihuahua tendría esta mascarilla escondida hasta los años treinta y la entregaría entonces al colegio de su hija en El Paso? Se llamaba Nordwald. Dicen que era amigo de Villa. Y ahora ha sido devuelta al lugar que le corresponde. ¿Eres de por aquí?



—Pues... más o menos —respondes, sonriendo.

Ahora le toca al guardián mostrarse reflexivo.

—¿Sabes? No puedo mirar esa mascarilla sin darle las gracias a Pancho Villa por haber luchado por aquello en que creía —te dice—. Esto te demuestra que una persona puede hacer que las cosas cambien mucho. Y su recuerdo sobrevive en esa mascarilla.

—Es una suerte que la hayan encontrado —observas—. Hace que uno tenga casi la impresión de haberle conocido. ¡Viva Villa!

—¡Viva Villa! —repite el guardián—. ¡Viva la Revolución!

MISIÓN CUMPLIDA

LISTA DE DATOS

- Página 2: ¿Era probable que los muchachos fuesen sospechosos de asesinato en 1923?
- Página 13: ¿De dónde era Pancho Villa?
- Página 15: ¿A quién se refería al decir "el general"?
- Página 19: ¿Cuál era el verdadero nombre de Pancho Villa?
- Página 29: ¿Cómo murió Emiliano Zapata?
- Página 50.: ¿Qué ocurrió en Ciudad de México a principios de 1913?
- Página 89: ¿Dónde es probable que valga algo este dinero?
- Página 104: ¿Qué se adapta mejor a un terreno áspero?
- Página 111: Estás llegando al final... ¿Estás seguro de que quieres quebrantar una de las reglas para viajar a través del tiempo?

GUÍA DIDÁCTICA PARA EDUCADORES

Ponemos a disposición de los maestros y educadores una *Guía didáctica* de la colección «La máquina del tiempo». Dado que esta serie supone un tratamiento totalmente nuevo de la literatura juvenil, la *Guía* que ofrecemos puede ser una buena ayuda para los educadores, ya que les sugiere una extensa gama de actividades, que se hallan desarrolladas en ella, y que van más allá de las materias de estudio.

El hecho de que el lector sea el protagonista de su propia aventura en el tiempo, proporciona un sinfín de posibilidades para que el educador pueda trabajar en el desarrollo de la personalidad del mismo, tanto individual como colectivamente.

Las actividades que figuran en la *Guía* están directamente relacionadas con las épocas a las cuales «viaja» el lector, y complementan los temas de algunas asignaturas habituales del ciclo superior de la Enseñanza General Básica como son, principalmente, la historia y las ciencias sociales.

Si desean conocer la *Guía* y su utilización, pueden pedirnos un ejemplar y se lo remitiremos sin cargo alguno. Solicítenlo a:

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

AÑO 1915



Has viajado a través del tiempo hasta México durante la Revolución.

Estás en medio de una furiosa batalla. Una granada estalla y hace temblar la tierra a tu alrededor, y oyes que el general Obregón gime de dolor cerca de ti. Le metes en tu trinchera, sabiendo que solamente tú puedes salvarle.

¿Te quedarás y tratarás de vendar su herida, o te arriesgarás a salir de la trinchera y pedir ayuda? Tu decisión puede llevarte a lugar seguro, ¡o a quedar perdido en el tiempo!

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

LA MASCARILLA DEL HÉROE

Por Carol Gaskin y
George Guthridge

Ilustraciones:
Kenneth Huey



LA MAQUINA DEL TIEMPO