



José Joaquín Rodríguez Moreno | Juan José Domínguez Reyes





José Joaquín Rodríguez Moreno
Juan José Domínguez Reyes



Diputación
de Cádiz

PRESIDENCIA
Y COORDINACIÓN
Servicio de Publicaciones

Cádiz, 2012

© de los textos:

José Joaquín Rodríguez Moreno

© de las ilustraciones y maquetación:

Juan José Domínguez Reyes

© de la presente edición:

Diputación Provincial de Cádiz



Servicio de Publicaciones de la Diputación de Cádiz

San José, 7 Dpdo. 11004 Cádiz

publicaciones@dipucadiz.es

Tel. 956 80 83 11 · Fax 956 22 82 49

Depósito Legal:

ISBN: 978-84-92717-42-2

Imprime:

En el año 1812 se proclamó la primera Constitución de la historia de nuestro país. Se proclamó en Cádiz, pero su influencia fue enorme, porque tenía vigencia tanto en España como en las colonias de América y en Filipinas. Luego influenciaría de una u otra manera a otras Constituciones, algunas españolas, otras europeas, no pocas americanas.

Celebrar el bicentenario de aquella primera Constitución no es un ejercicio de nostalgia, sino un ejercicio de memoria, de recordar que el pueblo de Cádiz luchó no sólo para resistir a Napoleón, sino también para defender la igualdad de todas las personas, el derecho de opinión, de imprenta, a la enseñanza y a otras muchas, muchísimas cosas que hoy consideramos normales e imprescindibles. Es recordar que las ideas vencieron a las balas, a los sables y a la fuerza bruta.

La memoria del pasado, de nuestra Historia, también es un derecho. Los más jóvenes necesitan saber que estas libertades que hoy disfrutan no siempre existieron, sino que se lograron con mucho esfuerzo. Pero no basta con contarles lo que ocurrió, también deben sentirse protagonistas de aquellos hechos, y de ahí la importancia de este pequeño libro. En estas páginas, los lectores jóvenes (y algunos no tan jóvenes) se convertirán en auténticos protagonistas, tomarán decisiones y aprenderán, sin siquiera darse cuenta, cómo era el Cádiz de 1812. Conocerán los sacrificios y el dolor que vivió nuestro pueblo en aquellos años decisivos, pero también sabrán de su alegría, su valor y su buen humor. Porque algunas cosas cambian, pero otras, por suerte, no.

José Loaiza García

Presidente de la Diputación de Cádiz







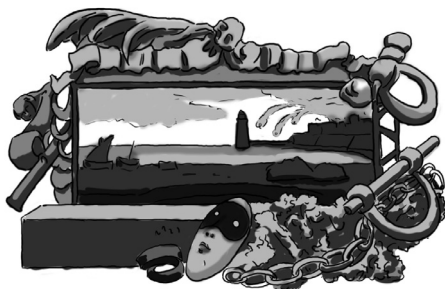
¡DETENTE!

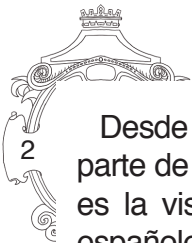
Estás a punto de sumergirte en el Cádiz de 1812, con el despiadado ejército francés a las puertas de la ciudad, siniestros espías recorriendo sus calles y un puñado de buenos amigos dispuestos a ayudarte a conocer El Cádiz de 1812.

Pero esta no es una aventura normal. ¡En esta historia tú eres el protagonista! Según vayas leyendo, tendrás que ir tomando decisiones. Una vez hayas elegido qué hacer, sigue las instrucciones para saber qué ocurre.

Que triunfes o fracasés dependerá completamente de ti.

Recuerda que no puedes volver hacia atrás. Piensa con cuidado qué elección quieres tomar. Tal vez, al girar la página, te encuentres con un final desastroso... ¡o con uno magnífico!





Desde la azotea de tu casa se puede ver buena parte de Cádiz. Lo primero que te llama la atención es la vista de la bahía, con sus barcos ingleses, españoles y portugueses navegando con orgullo por sus aguas. Lo segundo, la línea de costa al otro lado de la bahía, donde los ejércitos han colocado sus cañones y disparan contra Cádiz. Por la noche, al mirar al horizonte, has visto los fogonazos de la artillería al disparar contra la ciudad. Y aunque al principio temías que una bomba pudiera llegar a tu casa, en estos días has descubierto que los franceses tienen la peor puntería del mundo, y solo aciertan de muy tarde en tarde en alguna calle o edificio al otro lado de la ciudad.

Desde que llegaste hace unos meses, Cádiz te fascina con sus casas de piedra ostionera, sus calles repletas de soldados extranjeros y diputados que han venido de todos los rincones del mundo a redactar una Constitución que modernice el país, no solo de otras ciudades españolas, también de las Américas e incluso de las Filipinas. Tu tío, un reputado médico, es uno de esos diputados. Te alegra haberle acompañado, pero por desgracia, siempre anda ocupado en reuniones con otros diputados, y tú tienes que acompañarlo a todo.

Pasa a la página siguiente.



Los diputados, como tu tío, son personas muy serias y un poco aburridas.

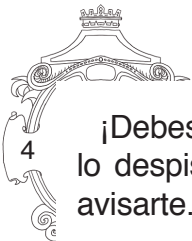
Querías poder andar jugando por la calle con gente de tu edad, o al menos poder callejear libremente, pero tu tío piensa que eso es muy peligroso. La única forma que tienes de explorar la ciudad a solas es subiéndote a la azotea y mirando los edificios, las calles y las gentes que pasan.

¡Cómo te gustaría moverte libremente por ellas!

De repente, mientras observas la ciudad desde la azotea, te das cuenta que la puerta de la calle se abre y tu tío sale de prisa, como si huyese de un fuego, rumbo a no sabes dónde. Te sorprende que no te haya pedido que le acompañes: es tan despistado que, cuando nadie le acompaña, se acaba entreteniendo con cualquier cosa, y suerte tiene cuando no se pierde ni se retrasa.

¿Se le habrá olvidado avisarte o tal vez haya surgido una emergencia? Temes que pueda perderse en las laberínticas calles de Cádiz, pero por otra parte puede que tenga sus buenas razones para no haberte llevado con él. ¿Qué vas a hacer?

*Si decides seguirle, pasa a la página 4.
Si crees que es mejor quedarte en casa, pasa a la página 6.*



¡Debes seguir a tu tío! Sin lugar a dudas, con lo despistado que es, debe haberse olvidado de avisarte.

Bajas corriendo desde la azotea a la primera planta, donde te encuentras con una de las criadas:

— ¿Sabes a dónde ha ido mi tío? —, le preguntas.

— Tenía una reunión con un conocido... —, y se queda mirando al vacío, intentando recordar con quién o dónde.

No alcanzas a saber si la señora se acuerda: si te demoras demasiado perderás a tu tío, o mejor dicho, se perderá el solo. Continúas corriendo hacia la calle, bajando los escalones de tres en tres. Tan pronto como sales, topas con una marea de personas: comerciantes, marineros, cargadores, funcionarios, soldados, criados y criadas llevando y trayendo encargos...

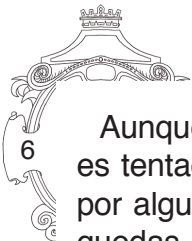
Tienes que saltar entre ellos para poder avanzar por la calle. En ocasiones crees ver a tu tío a lo lejos, pero antes de que hayas dado dos pasos vuelve a confundirse entre el gentío.

Pasa a la página siguiente.

Una figura parecida a la de tu tío dobla hacia la izquierda, rumbo a uno de los barrios de humildes que más daño ha sufrido por culpa de las bombas francesas. ¿Pero estás seguro de que era él? ¿Con quién puede haber quedado en ese lugar? A lo mejor te has confundido, y puede que lo alcances si doblas a la derecha, rumbo al Oratorio de San Felipe, el lugar donde se reúnen los diputados y celebran las sesiones de Cortes.



Si crees que debes ir a la izquierda y seguir la figura que se parece a tu tío, pasa a la página 8.
Si piensas que es mejor coger hacia la derecha y dirigirte al Oratorio de San Felipe, pasa a la página 15.



Aunque la idea de salir a la calle a buscar a tu tío es tentadora, sabes que si no te ha avisado será por alguna buena razón. Durante un buen rato te quedas mirando las numerosas banderas de los barcos, intentando descifrar el sistema de colores que utilizan para avisar a los vigías del puerto de sus mercancías, de si hay enfermos o vienen con heridos.

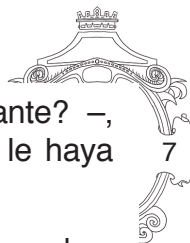
De repente, la puerta de la azotea se abre y entra un criado.

– Ha llegado un caballero que pide verle –. Te comenta, sin saber decirte de quién se trata.

Sorprendido de que alguien haya venido a verte, bajas a la primera planta, donde encuentras a un señor de mediana edad, vestido con un elegante traje a la moda, que mira distraído una estantería con libros. Al notar tu presencia se gira y te saluda con gran efusividad.

– Espero no interrumpir nada, pero tu tío me ha pedido que venga a veros.

¡Es un asunto de vital importancia!



– ¿Y cuál es ese asunto tan importante? –, preguntas con cierto miedo de que algo le haya ocurrido a tu tío.

– No os preocupéis que nada malo ha pasado... –, te calma. – Simplemente vuestro tío ha olvidado en su despacho una carta que iba a traer, y me ha enviado a buscarla.

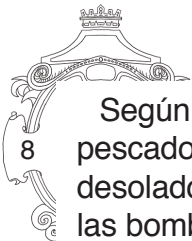
No sería extraño que tu tío olvidase llevarse algo. ¡Si no fuese por ti, un día olvidaría la cabeza! Pero te parece un poco extraño que haya enviado a un desconocido a recoger la carta.

Al ver que dudas, el hombre te urge:

– ¡Es un asunto muy importante!
Debes creerme
si te digo que
cada minuto
cuenta.



*¿Desconfías del desconocido? Pasa a la página 11.
¿Confías en el hombre que dice venir de parte de tu tío?
Pasa a la página 12.*



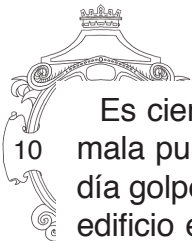
Según vas avanzando hacia el barrio de pescadores, te vas topando con un ambiente desolador. Algunas casas han sido castigadas por las bombas, y lucen un aspecto lamentable, como si fueran a derrumbarse de un momento a otro.

Al pasar por delante de una de las casas más dañadas, te sorprende descubrir que aún hay gente viviendo en ella. Te han dicho que al otro lado de la ciudad, en la Caleta, los soldados ingleses han comenzado a montar tiendas de campaña para los que han perdido su casa, pero claro, debe de ser difícil abandonar todas tus posesiones.

De repente, divisas la figura de tu tío entrando en uno de esos edificios ruinosos. Gritas su nombre pero no debe de oírte, así que sales corriendo hacia allí, pero justo cuando vas a cruzar la puerta de entrada comienzan a repicar las campanas de todas las iglesias de la ciudad: ¡es la señal que avisa de un bombardeo! Debes correr y alejarte de esa zona, ¿pero qué pasará con tu tío?

*Si corres hacia una zona resguardada, pasa a la página 10.
Si entras en el edificio a buscar a tu tío, pasa a la página 14.*



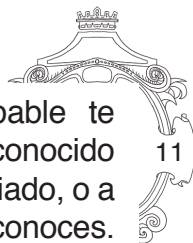


Es cierto que los franceses son famosos por su mala puntería, pero cada vez que tienen un buen día golpean el barrio de Santa María. Entrar en un edificio es una locura... ¡si una bomba lo alcanza se derrumbará sobre tu cabeza!

Corres a tientas y a locas, sin saber a dónde vas. Sólo sabes dónde no quieres estar. Cuando finalmente paras a coger aire, te das cuenta de que no sabes dónde estás.

— ¿Te has perdido? —, te pregunta una voz descarada a tus espaldas.

Al girarte descubres que se trata de una chica de aproximadamente tu misma edad, aunque viste con ropas viejas llenas de parches. Bajo el brazo lleva un puñado de periódicos, que pueden comprarse prácticamente en cualquier esquina de la ciudad. La chica te mira desafiante, esperando tu respuesta.



Cuanto más lo piensas, más improbable te parece que tu tío haya enviado a un desconocido a buscarte. Podría haber mandado a un criado, o a alguno de sus amigos íntimos, a los que conoces. No, aquí hay algo raro.

De hecho, ¿no podría ser que estuvieras ante un espía? Se rumorea que los franceses tienen agentes en la ciudad, que intentan descubrir cuanto pueden de las defensas y los planes de guerra, con la esperanza de poder perjudicar aún más a Cádiz.

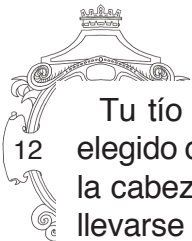
Rápidamente decides que tienes que echar a este hombre de la casa, ¿pero cómo lo harás? Podrías pedirle que se marchara, aunque si realmente es un espía tal vez deberías avisar a la guardia, o puede que lo mejor fuera fingir que tu tío sí se ha llevado la carta.

¿Qué harás?

Si le dices que la carta no está en la casa, pasa a la página 21.

Si le pides que se marche, pasa a la página 23.

Si quieres llamar a la guardia, pasa a la página 42.



Tu tío es bastante despistado y, desde que fue elegido diputado, tiene muchas preocupaciones en la cabeza. ¡No te extraña que se le haya olvidado llevarse un documento con él!

El hombre tiene la amabilidad de describirte la carta:

– Debe de ser un sobre no muy grande, con un sello de cera y el nombre de tu tío escrito de manera muy estilizada.

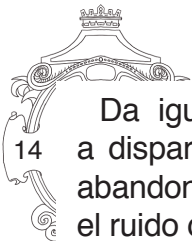
Acudes al despacho de tu tío y, efectivamente, encuentras sobre su escritorio varias cartas sin abrir. Rápidamente localizas la que buscas, la agarras y se la llevas al caballero.

– ¡Muchas gracias! – , te dice. – ¡Gracias a esta carta cambiaremos el curso de la guerra!

– ¿Quién la envía? – , preguntas sorprendido.

– ¡El propio general Wellesley! Son sus planes de batalla.





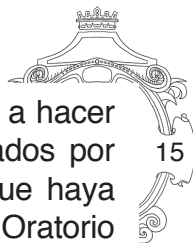
Da igual que los franceses se hayan puesto a disparar... ¡tu tío está ahí dentro y no puedes abandonarlo! Así que decides entrar mientras que el ruido de los disparos comienza a mezclarse con el tronar de las campanas.

Tras cruzar un estrecho pasillo llegas a un patio de vecinos por donde parece haber pasado un huracán. Te topas con varios vecinos recogiendo sus bultos, dispuestos a salir corriendo, mientras que otra gente se molesta en atrancar las puertas de sus casas por miedo a que alguien les robe aprovechando su ausencia.

En mitad de la confusión, gritas el nombre de tu tío, pero el ruido es tan grande que ni tú mismo te escuchas. Las bombas zumban en su trayectoria hacia Cádiz, aunque la puntería no parece ser demasiado buena, porque las únicas explosiones que aciertas a escuchar son contra el agua de la bahía.

Un hombre de cierta edad intenta decirte algo, pero eres incapaz de entender la mitad de lo que dice:

—Arriba... subido... bombas...—, atinas a escuchar.



Debes de haberte confundido: ¿qué iba a hacer tu tío en uno de los barrios más castigados por los bombardeos? Lo más probable es que haya acudido a una reunión de las Cortes en el Oratorio de San Felipe.

Subes hasta la plaza de San Francisco, donde algunas personas están saliendo de la misa. En la puerta, una muchacha de tu misma edad está vendiendo periódicos a pleno grito:

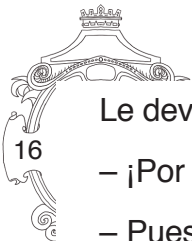
– ¡El Conciso! ¡Por solo un real! ¡Llévese El Conciso por solo un real!

El Conciso es uno de los periódicos que han aparecido en la ciudad. Cada día parece que aparecieran más y más periódicos de letra apretada, cargados de opiniones, enfrentados unos a otros, y todos enojados con los franceses.

De repente, las campanas de la iglesia empiezan a sonar con auténtica furia.

¡Es la señal de que ha empezado un bombardeo! Te entra la duda, ¿las bombas francesas han llegado alguna vez a esta parte de la ciudad?

*Si continúas tu camino, pasa a la página 26.
Si buscas refugio en la iglesia, pasa a la página 28.*



Le devuelves la mirada desafiante y le dices:

– ¡Por supuesto que no me he perdido!

– Pues a mí me parece que no tienes ni idea de adónde te diriges.

¡Qué lista es! Pero te da rabia que tenga razón y no quieres quedar como un mentiroso, así que improvisas sobre la marcha:

– Voy a casa de un amigo de mi tío. Es un asunto muy importante y no puedo discutirlo con nadie.

– ¿Sí? ¿Y por dónde vive ese amigo de tu tío? –, te vuelve a preguntar con un tono burlón.

Rápidamente miras a tu alrededor sin saber qué decirle.

Más adelante hay unos callejones estrechos y sucios, y al lado tienes una casa con cierto aire señorial.

*Si le dices que ibas camino de los callejones,
pasa a la página 27.
Si le dices que ibas a la casa que tienes al lado,
pasa a la página 31.*



Piensas que no tiene sentido negarlo, así que le confiesas que no tienes ni la más mínima idea de dónde estás.

– Tú no eres de por aquí, ¿no? –, te dice después de escuchar tu acento.

– Llegué hace unos meses con mi tío –, le dices. – Conozco parte de la ciudad, pero en otras me pierdo.

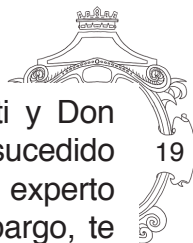
– ¿No sales mucho?

– Sí, salgo casi a diario, pero ayudo a mi tío a llevar sus cosas, así que casi siempre cogemos por los mismos sitios.

La chica parece quedarse pensando un buen rato, y finalmente te dice:

– Bueno, pues hoy vas a conocer las partes interesantes de la ciudad. ¡Sígueme!





Una sensación de derrota cae sobre ti y Don Alfonso. Sabes que la culpa de lo que ha sucedido no es tuya: ¡un espía es un mentiroso experto capaz de engañar a cualquiera! Sin embargo, te sientes responsable.

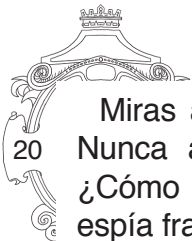
– Haré lo que haga falta para recuperar la carta –, te sorprendes diciendo.

Don Alfonso te mira y, durante unos momentos, temes que no quiera tu ayuda. Sin embargo, asiente con la cabeza y rápidamente empezáis a confeccionar un plan.

– He oído rumores sobre ese espía, y creo que sé por dónde puede tener su escondite. Por otra parte, puede que quiera entregar la carta a sus superiores, y en ese caso sería mejor vigilar las salidas de Cádiz. ¿Qué crees que deberíamos hacer?

*Si crees que la mejor opción es localizar su escondrijo y atraparle allí,
pasa a la página 35.*

*Si opinas que a estas alturas lo más probable es descubrirle
abandonando Cádiz, pasa a la página 36.*



Miras a Don Alfonso con lágrimas en los ojos. Nunca antes te habías sentido tan impotente. ¿Cómo ibas a saber que aquel hombre era un espía francés?

– No todos los espías franceses han nacido en Francia –, te instruye el amigo de tu tío. – Algunos son españoles, o al menos así se atreven a llamarse, y colaboran con nuestros enemigos de propia voluntad.

– ¿Pero por qué? –, preguntas, sorprendido de que alguien pueda ayudar a los invasores de su propio país.

– Los hay que colaboran a cambio de dinero, ¡sí, no te extrañes! Pero otros lo hacen porque creen que Francia es una gran nación, y erróneamente piensan que a España le iría mejor siendo su aliada.

– ¡Están locos! –, dices con absoluto convencimiento, pero Don Alfonso reflexiona durante unos momentos y simplemente suspira.

– En la guerra, antes o después, todos enloquecemos –, dice finalmente.



– Un momento, voy a buscarla –, le dices.

Llegas al despacho de tu tío y, efectivamente, hay una carta sin abrir sobre la mesa. La escondes dentro de tu blusa y regresas fingiendo estar contrariado.

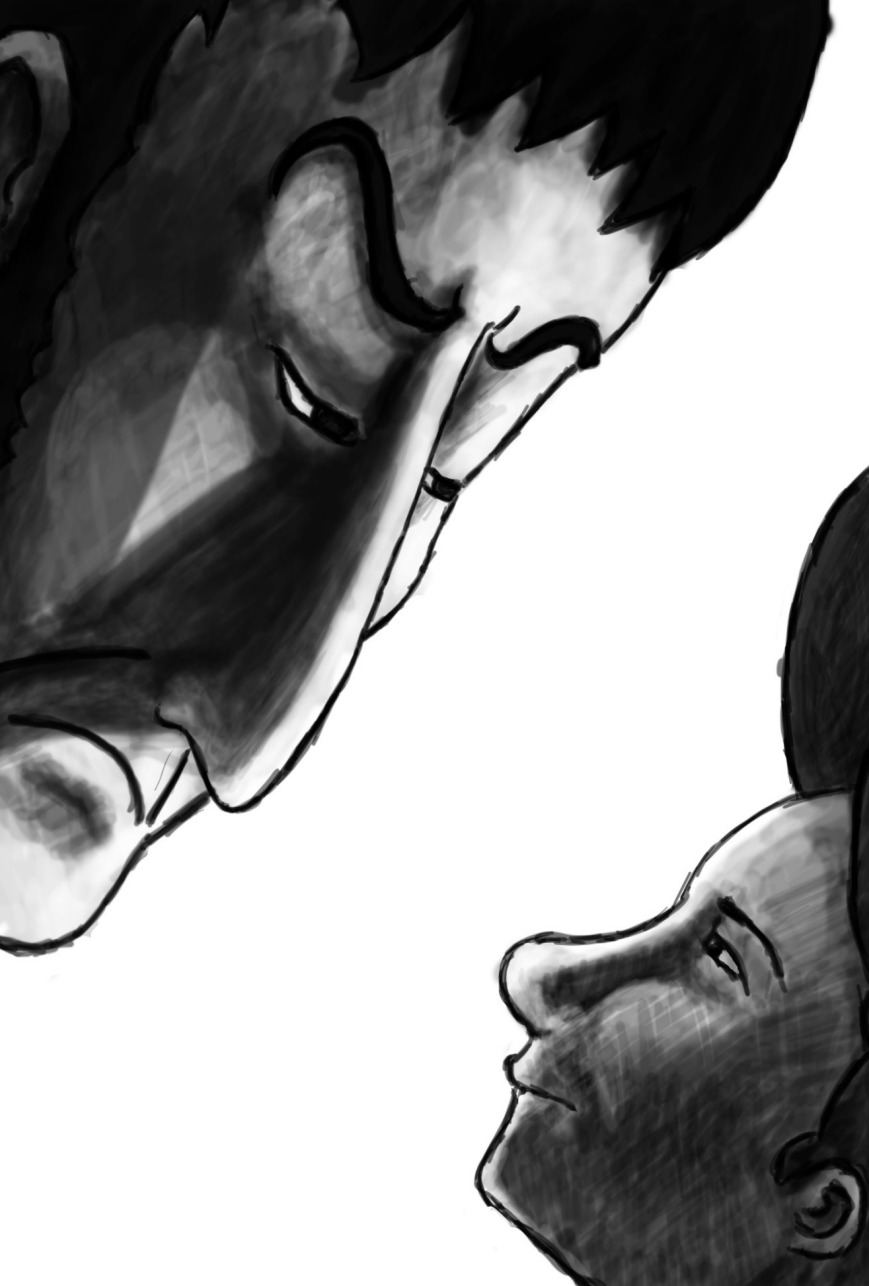
– Temo que mi tío está confundido, pues no hay ninguna carta en su mesa.

– ¡Imposible! ¿Podría mirar? –, dice con cierto aire nervioso el desconocido.

Con un gesto le indicas que puede pasar al despacho, donde rebusca entre los papeles e incluso abre algunos cajones sin ni siquiera reparar en tu presencia.

– ¿Queréis que os acompañe a hablar con mi tío? –, le dices con voz inocente, sabiendo que en caso de que sea un espía no aceptará tu ofrecimiento.

– No, no... seguramente la llevará encima y no se acordará –, dice a modo de justificación.





– No tengo claro si es o no un amigo de mi tío –, le dices.

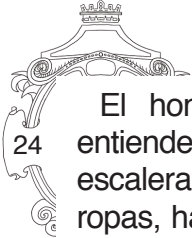
Él intenta replicarte, pero le cortas antes de que pueda hablar.

– Si de verdad es un amigo de mi tío, vuelva con él y me disculparé.

Su mirada es puro odio. Si no fuese porque los criados van y vienen por la casa, estás seguro de que el hombre te habría apartado de un empujón y habría salido corriendo hacia el despacho de tu tío. Finalmente, viendo que no queda nada por hacer, se da la vuelta y se marcha.

Tal vez sería buena idea perseguirle para ver a dónde se dirige, pero tu tío tal vez vuelva pronto y alguien debe relatarle lo sucedido.

*Si persigues al desconocido, pasa a la página 39.
Si decides esperar en casa, pasa a la página 40.*



El hombre acaba desistiendo al ver que no entiendes lo que te dice, y se limita a señalar escaleras arriba. Entonces comprendes que, por tus ropas, ha intuido que no eres del barrio y te señala por dónde ha cogido el otro hombre, tu tío.

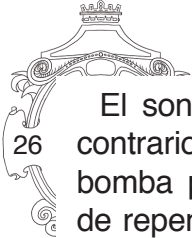
Comienzas a subir las escaleras a trompicones mientras un goteo intermitente de familias continúa con su frenética huida. Pero cuando estás a punto de llegar a la segunda planta escuchas un zumbido que, en cuestión de momentos, pasa de sonar muy lejano a estar casi encima tuya. Ni siquiera piensas en lo que tienes que hacer, puesto que tu cuerpo actúa por puro instinto: saltas y te cubres. Aún no has tocado el suelo cuando todo el edificio se estremece y escuchas, por primera vez, el rugir de una explosión cercana.

La bala de cañón debe de haber impactado en un edificio cercano.

Te incorporas deprisa y, por primera vez en todo el tiempo que llevas en Cádiz, sientes auténtico miedo.

¿Dónde está tu tío? Tal vez esté en una de las habitaciones de la segunda planta, pero a lo mejor ha subido a la azotea.





El sonido de las bombas no te aterra, todo lo contrario, sientes un extraño valor. Sabes que una bomba podría caer en cualquier momento, pero de repente sientes un extraño orgullo frente a los franceses: ¡no te harán huir!

No te sorprende descubrir que mucha gente siente lo mismo que tú, pues las calles no terminan de vaciarse.

Son casi tres años de bombas lo que soporta la ciudad, y a falta de un ejército lo suficiente numeroso para echar de las orillas de la Bahía a los franceses, los gaditanos parecen plantarles cara de las formas más diversas: con canciones burlescas, con algunas obras de teatro llenas de mala uva, pero sobre todo con la decisión de seguir con su vida.

Los franceses se han convertido en cierta forma en una fuerza de la naturaleza, como una tormenta o un día de sol muy intenso. Sin duda son una molestia, pero los habitantes de la ciudad no detienen su vida ni se compadecen por ellos. Te parecen un poco locos, pero sobre todo muy valientes.



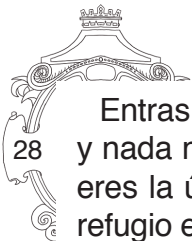
– Vive por allí –, dices señalando hacia los callejones.

La chica te mira con aire desconfiando. Parece que no termina de creerse tu historia, pero no le das tiempo a que diga nada más y empiezas a caminar, sin tener muy claro hacia donde llegarás.

Cádiz es muy grande y, a causa de la falta de espacio, todas las casas y calles están muy pegadas las unas a las otras. Por suerte, cuando te llevas un rato caminando siempre llegas al mar, y desde allí es muy fácil orientarse.

De repente, un par de hombres con mal aspecto se cruzan contigo, cargando una caja que parece muy pesada. El callejón es tan estrecho que no podéis pasar, e intentas echarte hacia un lado mientras que ellos hacen lo propio, intentando que la caja no se les caiga de las manos. Pero la calle está húmeda, uno de los hombres resbala y cae al suelo, y la caja tras él. Intentas ayudarlo a levantarse cuando descubres que la caja, que se ha roto y ha dejado al aire su contenido, está llena de tabaco. La mirada de odio que te lanzan los hombres no deja lugar a dudas: ¡son contrabandistas!

*Si sales huyendo, pasa a la página 56.
Si te quedas e intentas hablar, pasa a la página 57.*



28 Entrás corriendo en la iglesia de San Francisco, y nada más atravesar la puerta descubres que no eres la única persona que ha pensado en buscar refugio en su interior. Una numerosa masa está ya dentro, y a tus espaldas, por la puerta, no dejan de aparecer más y más personas.

Alguna gente habla nerviosamente, tal vez como una forma de combatir el miedo, mientras que no faltan quienes rezan e incluso quienes encuentran fuerzas para consolar a los que están más nerviosos. El sonido de las bombas no cesa ni un segundo, y aunque sabes que la mayoría de ellas no aciertan en la ciudad, es imposible no sentir miedo.

No pasa mucho tiempo hasta que empezáis a escuchar ruido de cañones más cercanos. ¡Son los vuestros! Las fuerzas de Cádiz están respondiendo al fuego enemigo, y aunque posiblemente tengan las mismas pocas posibilidades de acertar, al menos os reconfortáis pensando que los franceses también se pondrán nerviosos.

Finalmente, las bombas dejan de caer, las campanadas cesan y la gente comienza a salir a la calle como si nada hubiese ocurrido.







– Vive aquí mismo –, respondes con total seguridad.

La chica mira la casa y luego mira tus ropas.

– Pues entra –, te dice. – Entra, vamos, no vayan a pensar que te ha pasado algo por el camino.

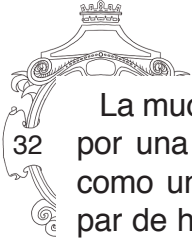
Te acercas titubeante a la puerta de la casa y descubres, con sorpresa, que está abierta. Entras intentando no hacer ruido al cerrar la puerta a tus espaldas, con la esperanza de que nadie te descubra. Te encuentras en un pasillo totalmente oscuro, rodeado de ruidos de pasos que vienen de los pisos superiores.

Pasan los minutos, pero no te atreves a salir por miedo a que la niña siga allí y te eche en cara que le has mentado. De repente, escuchas cómo unos pasos se acercan. Ves una luz al final de un pasillo, y alguien te grita algo. El corazón se te acelera y no sabes qué hacer.

¿Te quedas a intentar a explicar lo que haces en la casa?

Pasa a la página 58.

¿Abres la puerta y huyes? Pasa a la página 59.



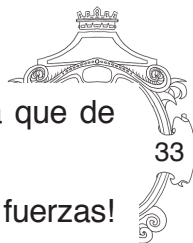
La muchacha te coge de la mano y echa a correr por una de las callejuelas estrechas, avanzando como una centella a la que te cuesta seguir. Un par de hombres rudos que llevan un cofre casi se caen al suelo, pero ella ni se inmuta y continúa su carrera.

— ¡No os metáis en medio! —, dice tu guía a plena voz.

— ¿No deberíamos pedirles perdón? — le preguntas.

— Ni se te ocurra... ¡esos dos son contrabandistas! —, lo dice con absoluta tranquilidad, pero a ti se te huela la sangre al pensar que casi habéis chocado con dos maleantes.

Antes de que te des cuenta, habéis llegado ante un edificio enorme, aún a medio terminar, con unas grandes puertas que parecen cerradas a cal y canto.



La noche avanza sin incidencias, hasta que de repente tu compañero te grita:

– ¡Toca, toca las campanas con todas tus fuerzas!

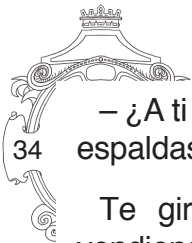
Empiezas a repicar las campanas, sabiendo que a su sonido los vecinos del barrio se despertarán y huirán rumbo a las zonas más seguras de la ciudad.

– ¡Delincuentes, maleantes, que no tenéis respeto por las horas de sueño!–, escuchas gritar al padre José. – ¡Y encima con mala puntería! ¡A ver si tenéis valor de darme a mí, a ver!

Las campanas, las bombas y los gritos del sacerdote duran un buen rato. De repente, a una señal del padre José, paras las campanas y descubres que el bombardeo ha terminado.

Al día siguiente vuelves, y al siguiente. De repente, descubres que ya no necesitas mirar desde la azotea la ciudad, porque ya eres parte de ella, participas en su defensa, eres un gaditano más.

FIN



— ¿A ti qué te pasa? —, escuchas de repente a tus espaldas.

Te giras y ves a la muchacha que estaba vendiendo periódicos en la plaza.

Lleva los periódicos puestos sobre la cabeza, como si el papel hiciera que las bombas rebotaran.

— Eh, te estoy preguntando qué te pasa, ¿por qué no te pones a cubierto? —, insiste.

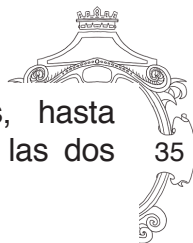
— No pienso esconderme de las bombas —, dices, intentando parecer más valiente de lo que realmente eres. — Además, por mucho que nos escondamos siempre nos puede caer una bomba encima.

La chica parece sentir un renovado interés por ti, y te sugiere:

— Vaya, o te sobra el valor o has perdido la cabeza. Sea lo que sea, puesto que no temes las bombas, ¡acompañame y te enseñaré un sitio increíble!

Si aceptas su ofrecimiento, pasa a la página 52.

*Si prefieres seguir tu camino para ver a tu tío,
pasa a la página 99.*

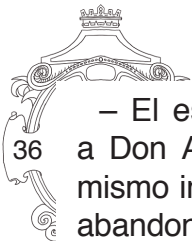


Reflexionas durante unos momentos, hasta que finalmente te decantas por una de las dos posibilidades:

– La única forma de salir de Cádiz es por mar, y creedme si os digo que el espía no llevaba ropas de marinero. Necesitará ponerse otras ropas más cómodas y menos llamativas si ha de salir en barca rumbo al otro lado de la Bahía, donde lo esperan los franceses.

Don Alfonso coincide contigo, y rápidamente salís rumbo a uno de los barrios de la ciudad, La Viña, una zona de pescadores humildes y valientes que en estos días de duro asedio se ganan la vida no sólo con sus barcas de pesca, también como marineros y soldados.

– Hace unos días escuché que se sospechaba que había un espía por el barrio de La Viña. Por allí vive un hombre problemático y dado a las trifulcas, un auténtico matón, al que han visto en compañía de un hombre sospechoso que hacía demasiadas preguntas. Es sólo una corazonada, pero puede que ese misterioso personaje sea el espía al que andamos buscando.

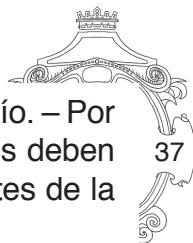


– El espía ya tiene lo que quería –, comentas a Don Alfonso. – No sería extraño que en este mismo instante estuviese buscando una forma de abandonar la ciudad.

Tras meditarlo unos instantes, Don Alfonso y tú preparáis un plan. Una posibilidad es que el espía intente salir por las puertas de la ciudad, la llamada Puerta de Tierra, así que Don Alfonso irá a avisar a la guardia para que registren en busca de la carta a todas las personas que salgan. La otra posibilidad es que intente escaparse por las Cuevas de María Moco, un sistema de túneles subterráneos, algunos naturales y otros contruidos por la mano del hombre, que se extienden bajo el suelo rocoso de Cádiz.

– Las cuevas son estrechas y requieren de mucha agilidad –, te dice Don Alfonso. – Sería mejor que tú te encargaras de vigilarlas.

Tras prometerle que tendrás cuidado, sales corriendo hacia una zona cercana a las murallas por las que puedes acceder a las cuevas. Llevas una linterna de aceite para poder moverte por el oscuro laberinto subterráneo.



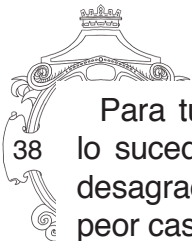
— Hiciste bien en salir huyendo —, dice tu tío. — Por la descripción que me has dado, esos dos deben de ser Chano y Sebastián, dos delincuentes de la peor calaña.

Tu tío llama a uno de los criados y le pide que avise a varias personas. No ha pasado ni una hora cuando tienes que volver a contar tu historia ante una concurrida audiencia de guardias y militares.

— ¡Has sido muy valiente! —, te dice un oficial del ejército. — Gracias a tu descripción de la callejuela, ya sabemos por dónde se mueven. ¡Cuando vuelvan a coger por ahí, les estaremos esperando! Debes de sentirte orgulloso de haber ayudado a la ciudad.

— No le digan esas cosas, ¡sólo falta que se nos vuelva aún más intrépido y descuidado! —, intenta decir tu tío con voz muy seria, pero se le nota el orgullo de que hayas vivido una aventura y la hayas resuelto sin ayuda de nadie.

FIN



Para tu sorpresa, tu tío no te ha castigado por lo sucedido. Ni siquiera te ha dicho una palabra desagradable, tal vez porque sabe que no hay peor castigo que la culpabilidad que sientes.

Pasan las semanas, y un día descubres que la prensa trae un artículo sobre una derrota que Wellington y sus valientes han sufrido al intentar tomar Ciudad Rodrigo.

— Parece que la guerra no va a terminar pronto —, augura tu tío.

Del otro lado de la Bahía, a modo de respuesta, la artillería francesa vuelve a iniciar su bombardeo sobre Cádiz.

FIN



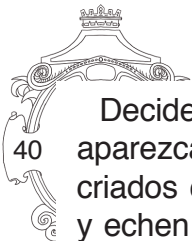
Sales a la calle y te sumerges en la multitud. Un crisol de lenguas, ropajes y olores te envuelve, como cada vez que sales a las calles de Cádiz, sólo que en esta ocasión no te dejas seducir por las maravillas que encierran los rincones de la ciudad. Muy por el contrario, comienzas a seguir al desconocido, que procura perderse entre la multitud.

A ratos, el desconocido mira hacia atrás, temeroso de que alguien le siga.

Por suerte, entre tanta gente, es imposible que te vea. Desgraciadamente, parece que él debe de pensar lo mismo, pues de repente comienza a coger calles secundarias, cada vez menos transitadas. No pasa mucho tiempo hasta que tienes que esconderte detrás de las esquinas, pues de otra manera te descubriría. Lo que aún es peor, ¿qué pasaría si se encarase contigo? ¿Saldría alguien en tu auxilio? Sin duda, debes tomar una decisión.

Si continúas la persecución a pesar del riesgo de ser descubierto, pasa a la página 74.

Si temes que pueda descubrirte y prefieres volver a tu casa, pasa a la página 76.

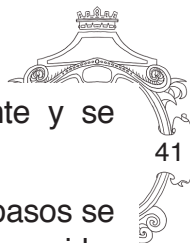


Decides esperar en la casa, no sea que tu tío aparezca. Para evitarte disgustos, le dices a los criados que cierren las ventanas de toda la casa y echen llave a las puertas, no vaya a ser que el extraño personaje intente entrar sin ser visto.

Una vez cerrado todo, te sientas a esperar a tu tío. Sabes que las reuniones de las Cortes pueden demorarse muchas horas, teniendo que hacer en ocasiones pausas para cenar. Esperas hasta que anochece y el sueño te va venciendo, y a pesar de todos tus esfuerzos, comienzas a dar cabezadas.

De repente, algo te saca de tu sueño. Tras la puerta de entrada escuchas un ruido, como si alguien estuviera intentando forzar la cerradura. ¿Habrá vuelto el misterioso hombre que reclamaba la carta?

*Si decides hacer ruido para asustarle, pasa a la página 77.
Si prefieres optar por el sigilo y sorprenderle a golpes cuando entre,
pasa a la página 78.*



El desconocido se despide rápidamente y se marcha a toda velocidad.

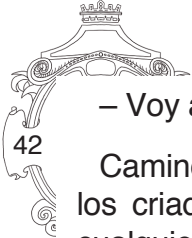
Esperas unos segundos y, cuando sus pasos se han alejado, abres la puerta y decides seguirle. Sabes que es arriesgado, pues podría verte y comprender que le persigues, pero confías que en la calle, con toda la gente que hay, tendrá muy difícil el atraparte.

Durante un buen rato te pegas a él como si fueras su sombra, aunque dejando algo de espacio para poder esconderte en caso de que se gire.

En varias ocasiones mira entre la multitud, pero no tienes altura suficiente para ser descubierto en mitad del bullicio de las calles.

Al final, tras mucho caminar, el desconocido entra en una casa cercana a la playa de La Caleta, en el barrio de la Viña. Puede que sea su residencia, o que haya entrado a ver a alguien. ¿Te arriesgarás a seguirle hasta el interior de la casa o prefieres pedir ayuda?

*Si entras en la casa, pasa a la página 82.
Si prefieres pedir ayuda, pasa a la página 83.*



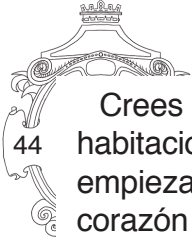
– Voy a buscar la carta –, mientes.

Camino al despacho de tu tío, le pides a uno de los criados que, con mucho cuidado, salga con cualquier excusa de la casa y traiga a la guardia. Luego, entras en el despacho, con intención de retrasar en todo lo posible la marcha del desconocido.

Sobre su mesa, tu tío tiene una carta sin remitente, pero también hay una de tus padres, que aún no habéis tenido tiempo de leer. Es esa la que llevas contigo.

– Esta es la carta que tenía mi tío en su escritorio. Aún no la había abierto –, le comunicas al hombre, que mira con ansiedad el sobre que sostienes en tus manos. Sin embargo, al agarrar la carta, se da cuenta que no es lo que andaba buscando. Te mira con cierta desconfianza, y temes que esté empezando a atar cabos y pueda marcharse.



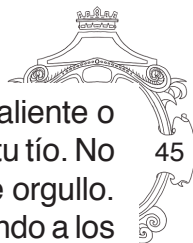


Crees que tu tío debe de estar en una de las habitaciones de la segunda planta, así que empiezas a revisarlas una por una mientras tu corazón amenaza con salirse de tu pecho y los oídos te pitan como si una mala murga de carnaval se hubiese pasado todo el día cantándote al oído.

De repente, al entrar en un cuartucho pequeño y mal iluminado, ves a tu tío, sentado al lado de una cama donde yace un hombre de rostro enfermizo. Al principio no entiendes qué hace ahí, pero cuando ves su maletín de médico lo comprendes: ¡ha venido para ver a un paciente! Por eso tenía tanta prisa y ni siquiera te avisó.

El enfermo te mira con unos ojos delirantes por la fiebre. Tu tío sigue su mirada y es entonces cuando te ve. – ¿¡Qué haces aquí!? –, te pregunta con más preocupación que disgusto.

– Temía que te perdieras y salí a buscarte –, confiesas. – Cuando empezó el bombardeo temí que pudiera pasarte algo y subí a buscarte.



– ¡No sé si alegrarme de que seas tan valiente o castigarte por tu imprudencia! –, responde tu tío. No obstante, ves que sus ojos están llenos de orgullo. – La mayoría de los médicos están atendiendo a los soldados o a los que pueden pagar sus servicios, así que en ocasiones me presto a ayudar a los más necesitados. Esta tarde me llegó un recado urgente para atender a este hombre, pero aquí no podré atenderle.

De repente suena un zumbido como el anterior, otra bala de cañón. Durante unos segundos os encogéis de hombros, esperando oír la explosión, pero no ocurre nada. Los franceses han vuelto a fallar.

– Rápido –, le dices a tu tío –, tenemos que salir de aquí corriendo antes de que aprendan a disparar.

– ¡Imposible! –, dice tu tío mientras empieza a agarrar al enfermo –. Tenemos que llevar a este hombre con nosotros, o de lo contrario morirá por las fiebres o por las bombas.

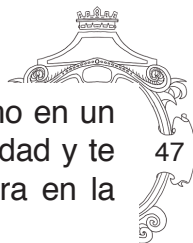
Si sales del edificio y esperas a que tu tío salga con el enfermo, pasa a la página 84.

Si le ayudas a cargar al enfermo, pasa a la página 89.

Llegas a lo alto de la azotea y ves un espectáculo muy triste. Un edificio cercano ha recibido un impacto de cañón y se ha derrumbado, mientras que las calles se llenan de hombres, mujeres y niños que corren cargados de bultos en todas direcciones. A lo lejos, al otro lado de la bahía, ves los fogonazos de la artillería francesa; parece increíble que algo que esté tan lejos pueda causar tanto daño.



Pasa a la página siguiente.

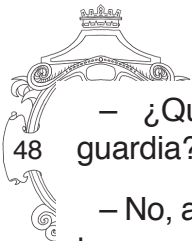


Durante unos momentos te sientes como en un sueño, pero de repente vuelves a la realidad y te das cuenta de que tu tío no se encuentra en la azotea.

Estás a punto de volver hacia abajo, cuando vuelves a sentir un zumbido que va creciendo a cada segundo que pasa. Levantas la cabeza y ves una bola de metal que cae de los cielos con la misma facilidad que lo haría una gota de lluvia. Sabes que va a golpear la azotea, pero todo sucede tan rápido que no eres capaz de reaccionar.

No sientes la explosión, tampoco el suelo derrumbarse bajo tus pies. Tu último pensamiento es sobre la puntería de los franceses: mala suerte que comenzase a mejorar hoy.

FIN



— ¿Qué hacemos ahora? ¿Llamamos a la guardia? —, preguntas nervioso.

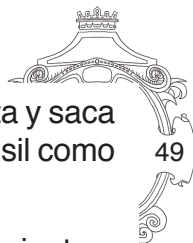
— No, aún no —, responde Don Alfonso. — Primero tenemos que asegurarnos de que se encuentran en la casa. Sin embargo, va a ser complicado entrar sin ser descubierto.

Miras la puerta de entrada, una auténtica ruina, y te das cuenta de que el más mínimo movimiento podría derribarla. ¡Es imposible que Don Alfonso pase por ella! Pero a lo mejor tu estatura, menor que la del amigo de tu tío, te permite pasar.

Observando el edificio descubres que existe otra posibilidad. ¡Podrías escalar hasta la primera planta y entrar por una ventana! Tal vez sea un poco más peligroso, pero sin lugar a dudas es menos ruidoso.

*Si decides arriesgarte a hacer ruido y entrar por la puerta, pasa a la
página 65.*

*Si crees que es mejor optar por el sigilo y subes por la fachada del
edificio, pasa a la página 90.*



La muchacha se acerca a una caja abierta y saca de ella, con total normalidad, un enorme fusil como los que has visto llevar a los ingleses.

– ¡Suelta eso! –, gritas aterrorizado, mientras saltas a su lado y le quitas el arma de las manos –. ¡Estas cosas son muy peligrosas!

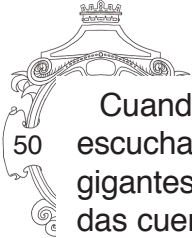
– ¡Si no están cargadas! –, se defiende la mucha, que te quita el arma de las manos y pulsa el gatillo.

¡BANG!

Ambos os quedáis de piedra. Un persistente olor a pólvora os rodea y la chica suelta el arma aterrorizada. Tú la alejas con el pie, temeroso tan siquiera de rozarla.

– Pues sí que estaba cargada –, te dice la muchacha –. ¡Los militares deberían de ser más cuidadosos!

– Los soldados no esperaban que entrásemos aquí –, le replicas.



Cuando comenzáis a dirigiros hacia la puerta escuchas un zumbido, como si un insecto gigantesco aleteara hacia vosotros. De repente, te das cuenta de que es el ruido de una bomba, que cada vez está más y más cerca de vosotros.

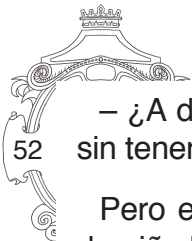
— ¡Al suelo! —, gritas mientras saltas con tu compañera entre los brazos.

Apenas has caído cuando un ruido sordo se escucha, como si un martillo hubiese golpeado un jarrón, pero no sientes el menor daño. ¿No se supone que las bombas explotan? ¡Esta no lo ha hecho!

Os levantáis y miráis la bala de cañón, que reposa sobre el suelo como si fuera una canica gigantesca.

— Ya ha ocurrido otras veces —, te comenta la chica, que intenta tocar la bala pero retira la mano rápidamente al sentir el calor que desprende—. No sé si es por toda la distancia que tiene que recorrer la bomba, o quizá porque no son de buena calidad, pero el hecho es que muchas caen y no explotan. El único peligro es que te caiga en la cabeza.





— ¿A dónde quieres que vayamos? —, preguntas sin tener muy claro si la chica es de fiar.

Pero ella se limita a poner una exagerada cara de niña buena y te hace gestos para que la sigas. Finalmente te pones en marcha y vas tras ella.

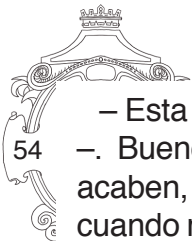
Tras caminar durante un buen trecho, llegáis a una escalinata que conduce hacia un edificio enorme, una suerte de palacio a medio construir que nunca antes habías visto.

— Los guardias se han puesto a cubierto a causa de las bombas, ¡ahora podemos entrar! —, dice la muchacha.

Ella empieza a correr hacia el gran portón, pero al ver que dudas se gira y te hace señas para que la sigas.

— ¡No seas cobarde! —, te dice, retándote a acompañarla.





– Esta es la Catedral –, te acaba diciendo tu guía –. Bueno, se supone que va a serlo, cuando la acaben, si es que la acaban. Las obras empezaron cuando mi abuelo era niño, y aún dicen que le falta.

– ¿Y qué tiene de especial? –, preguntas.

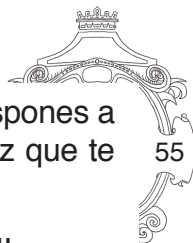
– ¡Sígueme y lo descubrirás! –, obtienes como única respuesta.

Las puertas son enormes pero con algo de esfuerzo se pueden mover.

Entráis en el interior y te sorprende lo luminoso que es todo, hasta que miras hacia el techo y ves que, ¡vaya!, no hay techo.

– Ya te decía que no han terminado con las obras. Y claro, tampoco se van a poner construir ahora, no sea que caiga una bomba y tengan que volver a empezar.

Miras por los alrededores y te sorprendes al descubrir que todo está lleno de cajas de madera, algunas cubiertas por lonas, otras apiladas formando grandes montones.



La iglesia comienza a vaciarse y tú te dispones a salir cuando de repente escuchas una voz que te llama a lo lejos:

– ¡Joven! –, escuchas. – ¡Sí joven, usted!

Te das la vuelta y te encuentras a un hombre mayor, un poco encorvado, vestido con ropas de sacerdote.

– Quería preguntarte si podrías ayudarme. He visto que te has mantenido de una pieza mientras caían las bombas, y necesito a alguien con un corazón valiente y joven que me ayude contra las bombas –, te dice.

Le preguntas, un poco confundido, en qué podrías ayudarle.

– Pues es muy sencillo. Por la noche me subo al torreón del campanario y me pongo a observar el horizonte. En cuanto veo el fogonazo de una bomba, empiezo a tocar las campanas. ¡Pero yo ya no soy joven! Me cuesta horrores bajar corriendo hasta la base del campanario y mover las campanas.

*Si aceptas su ofrecimiento, pasa a la página 62.
Si continúas tu camino, pasa a la página 61.*



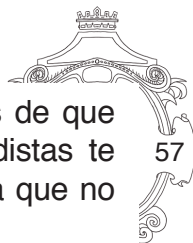
— ¡Ven aquí! —, te grita uno de los hombres cuando descubre tus intenciones de salir huyendo.

Antes de que pueda ponerte la mano encima, has salido corriendo. El contrabandista que está de pie intenta salir tras de ti, pero se tropieza con el compañero que aún está en el suelo. Antes de que se incorporen ya has desaparecido de su vista.

Finalmente llegas al mar, como querías, y desde allí te orientas hasta tu casa. Al entrar por la puerta, te encuentras a tu tío, muy serio, esperándote.

— ¿Se puede saber dónde estabas? ¡Nos tenías muy preocupados! —, te reprende.

Rápidamente le cuentas todo lo sucedido, cómo saliste a buscarle, cómo te cogió el bombardeo y cómo topaste con los contrabandistas. Al mencionar ese último encuentro, los ojos de tu tío se ponen como platos.



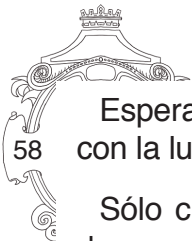
– Yo... –, empiezas a decir, pero antes de que puedas continuar uno de los contrabandistas te ha cogido y te está tapando la boca para que no puedas decir nada.

– Chano, mira las ropas que lleva. ¡Llevémoslo a dónde tú sabes, que podremos sacar un buen dinero de su familia!

A pesar de la resistencia que opones, el tal Chano y su compadre te agarran y te conducen por los callejones desiertos, hasta un sótano donde te encierran. Te das cuenta que tus propias ropas te han delatado: se nota que tu familia tiene dinero, y estos delincuentes seguramente quieran pedir un rescate a cambio de devolverte a tu tío.

De repente, te das cuenta que la culpa de haberte metido en este lío es toda tuya: ¡fueron tus propias mentiras las que te condujeron al callejón! Has aprendido una lección muy, pero que muy cara.

FIN



Esperas unos segundos hasta que el hombre con la luz llega a donde estás.

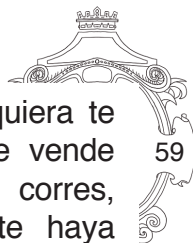
Sólo cuando lo tienes prácticamente delante te das cuenta de que no es un ciudadano normal, sino que viste una extraña casaca y porta un fusil en la mano. ¡Es un soldado inglés!

— Disculpe, no quería molestar... —, empiezas a decir.

— Just what do you think you are doing here? —, te responde.

Antes de que te des cuenta han aparecido más soldados, que te llevan a la fuerza a una habitación. Un soldado vigila la puerta, por lo que no te queda más remedio que sentarte a esperar durante más de una hora. Finalmente llega un oficial que te hace muchas preguntas. Al parecer, te encuentras en uno de los edificios que las autoridades de Cádiz han destinado al alojamiento de oficiales del ejército inglés. Tu aparición ha sido muy sospechosa... ¡y creen que puedes ser un espía enviado por los franceses! En silencio, esperas a que decidan qué hacer contigo. Si tienes suerte, tu tío te recogerá y te llevarás un buen castigo. Si no tienes suerte... bueno, ya sabes lo que le hacen a los espías.

FIN

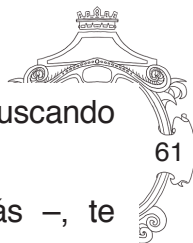


Sales corriendo hacia la calle, y ni siquiera te preocupas en descubrir si la chica que vende periódicos sigue por allí. Simplemente corres, temiendo que el dueño de la casa te haya confundido con un ladrón y quiera perseguirte.

Deambulas por la ciudad hasta que llegas a la zona que conoces. Regresas a casa agotado, enfadado contigo mismo por no haber disfrutado tu escapada por la ciudad. Tuviste la oportunidad de conocer rincones ocultos de la ciudad, de charlar con gente de tu edad, pero al final te dejaste enredar en tu propia mentira.

FIN



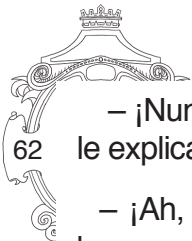


– Lo siento –, te excusas –, pero estoy buscando a mi tío.

– Oh, entonces no te entretengo más –, te disculpa el párroco, si bien algo triste.

Sales de la iglesia y, para tu sorpresa, ves que los gaditanos siguen con su vida como si el peligro de las bombas hubiese sido un mal sueño. La muchacha que vendía periódicos ha vuelto a su lugar, las personas que hablaban en corros vuelven a reunirse y los niños retoman sus juegos. Nadie habla de lo sucedido, como si las bombas francesas fueran algo cotidiano. Y de repente te das cuenta de que la ciudad lleva casi dos años asediada y que, de hecho, para las gentes de la ciudad los bombardeos sí que se han convertido en algo cotidiano.

Todo esto lo piensas mientras que avanzas hacia el Oratorio de San Felipe, un templo que ha sido convertido en sede de las Cortes.



— ¡Nunca he tocado unas campanas de iglesia! —, le explicas.

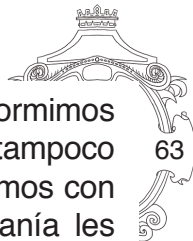
— ¡Ah, no importa! —, te aclara. — Tienes buenos brazos, pareces inteligente y el valor anida en tu corazón. ¡Con esas tres virtudes todo se puede lograr!

El padre, que se llama José, rápidamente te instruye en el manejo de las campanas, y te cita esa misma noche. Tus planes cambian por completo, y al volver a casa dejas una nota a tu tío. Es posible que no le guste mucho la idea, pero en el fondo es una buena obra la que estás haciendo, así que no crees que te lo prohíba.

Al llegar la noche, una tensa calma cae sobre la ciudad. El padre José te trae un chocolate caliente para ayudarte a combatir el sueño, y te da algo de conversación para evitar caer él mismo presa de sus garras.

— Los franceses bombardean de noche porque tienen mala leche, no puede ser de otra forma —, te explica. — Porque mira, yo entiendo que esto es una guerra y hay que lanzarse bombas, que para algo es una guerra y no un baile de salón, pero las bombas hay que lanzarlas de día.

Pasa a la página siguiente.

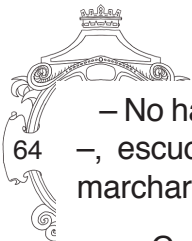


– Al final –, continúa explicándote – no dormimos los gaditanos con las explosiones, pero tampoco los franceses. Al día siguiente todos estamos con sueño y de mal humor, y claro, más manía les cogemos y más ganas de guerra que tenemos.

– A lo mejor esperan que nos rindamos –, sugieres. – Quizá esperan que tengamos miedo de los bombardeos y demasiado sueño para luchar.

– ¡Anda, pues van listos! Yo no tengo miedo, lo que tengo es un sueño tremendo. Y muy mala leche, te aviso, que el obispo me ha puesto aquí porque de lo que me enfado no paro de dar gritos.

Te sorprendes un poco de escuchar al padre José, porque no te imaginabas para nada a un sacerdote tan apasionado. No obstante, tu tío te ha contado que los sacerdotes están jugando un papel muy importante en la guerra, e imaginas que de haber vivido en Madrid o Bailén, el padre José habría luchado fusil en mano.



— No hay nada más que pueda hacer en la ciudad —, escuchas al espía decir —, y más me valdría marcharme lo antes posible.

— ¿Crees que te han descubierto? — pregunta una voz ruda que no reconoces.

— Si no lo han hecho, lo harán en breve. Mañana al amanecer pienso coger una barca que tengo oculta y, disfrazado de pescador, pasaré a territorio controlado por los franceses.

Escuchas cómo el desconocido ofrece al espía quedarse a dormir. Si pudieras llamar a la guardia, los detendrían en cuestión de minutos. ¿Pero por dónde vas a salir? Si coges por la puerta desvencijada, es posible que te descubran. Si sales por la ventana, volverás a correr un gran riesgo. ¿Qué debes hacer?

*Si prefieres arriesgarte a hacer ruido saliendo por la puerta, pasa a la
página 93.*

*Si eliges arriesgarte a bajar sigilosamente por la ventana,
pasa a la página 95*



No eres cobarde, pero te parece demasiado arriesgado trepar por una pared.

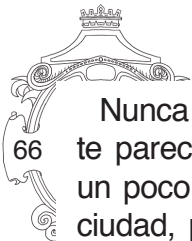
Entrar por la puerta es, sin lugar a dudas, mucho más seguro y rápido.

Te despidas de Don Alfonso, que te asegura que si no vuelves en un tiempo prudencial alertará a la guardia. Te sientes mucho más seguro sabiendo que, incluso en el peor de los casos, el espía y su compinche encontrarán un justo castigo.

Entras con mucho cuidado sin rozar siquiera la desvencijada puerta, por lo que no haces el más mínimo ruido. Sin embargo, una vez estás dentro, se te ocurre que podrías atrancar la entrada y así impedir que el espía pueda huir incluso si te descubren. Por otra parte, ni siquiera sabes seguro si el espía se encuentra en la casa.

Si decides atrancar la puerta para evitar que el espía y su cómplice huyan, pasa a la página 94.

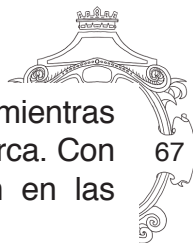
Si prefieres dejar la puerta en paz y adentrarte en la casa sin hacer ruido, pasa a la página 96.



Nunca antes habías estado en La Viña, pero te parece un barrio muy animado. Las calles son un poco más estrechas que en otras partes de la ciudad, pero nunca antes habías visto tanta vida, tanto caos, en tu vida. Del interior de algunas te llega el sonido de las canciones, mientras que en una esquina encuentras a un par de animados vecinos cantando unos versos pícaros sobre Napoleón.

A los gaditanos, como es normal, no les gusta encontrarse asediados por los franceses. Si pudiesen hacer algo al respecto, algo más que resistir, se entiende, sin duda lo harían. Pero como no tienen ejércitos suficientes para vapulear a sus enemigos, se consuelan burlándose de ellos con ingeniosas cancioncillas. Cada semana parece haber una o dos nuevas, y rápidamente se transforman, cambiando la letra o la canción, de tal manera que no hay dos personas que canten una misma canción de la misma manera.

Finalmente llegáis a un edificio algo destartado al que no haría mal una capa de pintura y algunas reparaciones. La puerta de entrada, por ejemplo, está a medio caerse, y los viandantes intentan pasar lo más lejos posible de ella, no sea que se les caiga encima.



Contienes el aliento bajo las mantas, mientras escuchas a alguien que se acerca a la barca. Con gran esfuerzo introduce la embarcación en las aguas.

– Diantres, cómo pesa este trasto –, escuchas decir a una voz que reconoces como la del espía.

Sientes el contoneo de la barca y sabes que estáis navegando, posiblemente rumbo al otro lado de la Bahía. Ya está oscureciendo, y en cualquier caso la embarcación es demasiado diminuta como para llamar la atención de los defensores o de los asaltantes.

Nunca has atravesado la Bahía, por lo que no sabes cuánto tardarás en llegar al otro lado. Sin embargo, una cosa sí que tienes clara: en el momento en que pongáis un pie en tierra, estarás entre enemigos.

*Si decides actuar antes de que sea más tarde,
pasa a la página 68.*

*Si crees que es mejor esperar un poco más,
pasa a la página 88.*



Saltas de entre las mantas y el espía, que se creía sólo en la embarcación, da un grito de auténtico terror. Miras apresuradamente, intentando encontrar la carta en esos escasos segundos de ventaja que has logrado, y de repente ves un pequeño maletín en el que parece haber numerosos documentos.

Sin pensártelo dos veces, agarras el maletín y lo arrojas lo más lejos que puedes, chapoteando al golpear contra las aguas y hundiéndose en los abismos marinos.

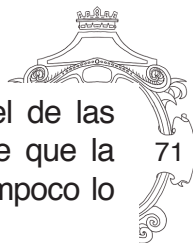
— ¡No! —, grita el espía, que salta tras su preciado maletín. Te quedas sólo en la barca y esperas un rato, pero el espía nunca más vuelve.

Con paciencia, aprendes a manejar los remos y empiezas a rema de vuelta a Cádiz. Los secretos del espía y su maletín simplemente han abandonado este mundo para siempre.

FIN



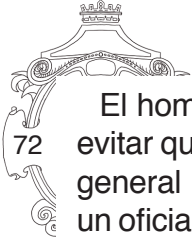




No entiendes muy bien cuál es el papel de las Cortes, pero te consuelas en el hecho de que la mayoría de los habitantes de la ciudad tampoco lo terminan de entender.

Hasta hace unos años, España siempre había tenido un rey. Cuando el rey era trabajador y competente, las cosas solían ir bien; pero cuando era perezoso o un poco obtuso, las cosas empezaban a torcerse. Todo cambió cuando Napoleón secuestró al rey y quiso poner a su hermano en el trono, y claro, los reyes no son como los calzones, que uno se puede cambiar sin que haya diferencia. La gente se reveló, Napoleón mandó sus tropas, y en eso andáis todavía.

En las Cortes se quiere crear una Constitución, que va a decir que España es de los españoles, y que Napoleón será muy emperador de los franceses, pero en España ni pinta ni corta nada. Pero además, dice tu tío, la Constitución pondrá algunas normas para hacer que el gobierno pueda funcionar bien incluso cuando los reyes no estén muy preparados. También se quiere modernizar el país, crear escuelas para que todo el mundo aprenda a leer, escribir y hacer cuentas, mejorar el comercio, hacer que los poderosos no sean tan poderosos y los débiles tampoco sean tan débiles.



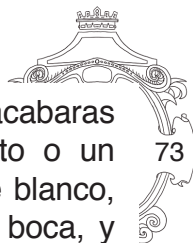
El hombre se va con la carta, pero tú no puedes evitar quedarte pensando en lo que te ha dicho. ¡El general Wellesley! Por lo que has escuchado, es un oficial inglés tremendamente capaz. Sus tropas, mucho menos numerosas que las francesas, han luchado con gran valor y más de una vez han puesto en apuros al enemigo.

Te imaginas a ti mismo luchando junto a Wellesley, dando consejos sobre un mapa, mirando con un catalejo los movimientos de la caballería, cuando de repente escuchas como llaman a la puerta. Sea quien sea, parece que tiene mucha prisa.

Al abrir descubres a Don Alfonso, un buen amigo de tu tío, también diputado.

— Traigo un importante recado de vuestro tío —, te dice.— Hay una carta sobre su despacho que necesitamos con urgencia. Tiene un sello de cera y está dirigida a tu tío.

— ¡Pero si la acaba de recoger un señor hace un momento! —, le dices sorprendido.

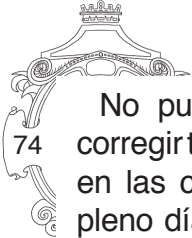


Don Alfonso te mira atónito, como si acabaras de anunciarle la noticia de un terremoto o un naufragio. De hecho, el rostro se le pone blanco, las palabras no terminan de salir de su boca, y si no fuera porque le acercas una silla se habría caído redondo al suelo.

– ¡Eso es imposible! –, dice después de darle un sorbo al vaso de agua que le acercas. – El que ha venido y se ha llevado la carta debe de haber sido un espía francés. ¡Estamos perdidos!

Recuerdas las palabras de aquel hombre: “¡Gracias a esta carta cambiaremos el curso de la guerra!” Un escalofrío te recorre... ¡los franceses saben cada movimiento que va a hacer Wellesley!

*Si decides ayudar a recuperar la carta,
pasa a la página 19*
*Si crees que no puedes hacer nada al respecto,
pasa a la página 20*

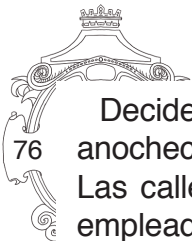


No puedes cambiar el pasado, ¿pero podrás corregir tu error? Sigues avanzando, escondiéndote en las casapuestas y tras las esquinas. Si fuera pleno día, posiblemente ya te habría descubierto, pero el sol comienza a ocultarse y las sombras se vuelven más largas, resultando un escondite ideal.

Finalmente, el desconocido deja de dar vueltas. O tiene prisa o está convencido que nadie le ha seguido, porque a diferencia de antes avanza a paso rápido y sin molestarse en mirar hacia atrás ni una sola vez. Llega al Campo del Sur, zona de murallas, mar y rocas, donde con bastante habilidad va moviéndose entre estas últimas rumbo a las aguas. ¿Habrá decidido darse un chapuzón a estas horas?

De repente, para tu sorpresa, ¡descubres que ha desaparecido! Te escurres entre las rocas, temeroso de resbalar y caer al mar, pero ansioso por saber cómo ha podido desvanecerse. No tardas mucho en comprender lo que ha sucedido: ¡se ha internado en una gruta!





Decides volver a casa. De hecho, empieza a anochecer y tu tío llegará en cualquier momento. Las calles comienzan a vaciarse lentamente, los empleados públicos van encendiendo una por una las lámparas de la ciudad, y en algunos patios de vecinos se escuchan risas y cantes que alivian la tensión del asedio.

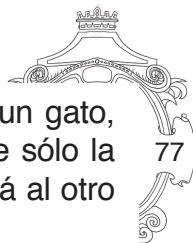
Al llegar a casa, tu tío te espera muy serio. Está a punto de reprenderte por haberte marchado sin decirle nada cuando le cuentas todo lo que ha sucedido. Parece que la sangre se le helara en las venas, y te pregunta si has conservado la carta.

– Aquí la tienes –, le dices mientras se la entregas.

– Creo que eres mucho más mayor de lo que yo creía –, te dice con una sonrisa en los labios.

A partir del día siguiente, ya puedes salir cuando quieras, y tu tío te va explicando sus tareas y labores para que le des consejos y ayuda. Dejas de ver Cádiz desde la azotea, y en lugar de eso disfrutas de sus calles y su vida.

FIN



Te acercas a la puerta como si fueras un gato, sin hacer el más mínimo ruido, hasta que sólo la madera del portón te separa de quien está al otro lado.

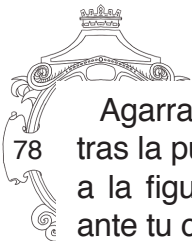
Entonces, coges aire y gritas:

— ¡A mí la milicia! —, que es algo que escuchaste la semana pasada en una obra de teatro en la calle Novena.

Tras la puerta se escucha un grito y el ruido de un cuerpo pesado que se desploma. A punto estás de reírte cuando escuchas la voz de tu tío profiriendo quejidos.

Rápidamente abres la puerta y descubres que, efectivamente, es tu tío quien intentaba abrir la puerta. Con su despiste habitual ha confundido las llaves, y por eso hacía tanto ruido y no lograba abrir. Le ayudas a levantarse y te excusas, contándole todo lo sucedido. Él, aún dolorido, te cuenta que desde hace unos días se sospecha que hay un espía francés en Cádiz, y te felicita por haber salvaguardado la carta, que contenía importante información militar.

FIN



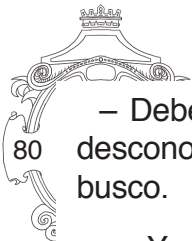
Agarras un candelabro bien grande y esperas tras la puerta. Cuando se abre, das un buen golpe a la figura que entra, cayendo ésta inconsciente ante tu certero golpe.

Rápidamente avisas a los criados, pidiendo cuerda para atar al espía y luz para verle bien la cara. Sin embargo, cuando las primeras velas se encienden, descubres que no has capturado a ningún villano: ¡quien está en el suelo es tu tío! Con lo despistado que es, debe de haber confundido las llaves, por eso hacía tanto ruido y se demoraba en entrar.

Por suerte comienza a recobrar la consciencia, y cuando abre los ojos te mira enojado y te das cuenta que vas a tener mucho que explicarle.

FIN





– Debe de haber un error –, acaba diciendo el desconocido. – Creo que no es esta la carta que busco.

– ¿Y cómo es la carta que busca? –, preguntas desafiante, convencido de que la guardia llegará en cualquier momento.

La seguridad y firmeza de tu voz te delata, y el hombre comprende de repente que le has tendido una trampa. Sale disparado hacia la puerta y empieza a bajar las escaleras, pero antes de que puedas hacer nada escuchas la voz de tu criado:

– ¡Ése es el hombre que les decía!

Oyes ruido de pelea, pero todo ha terminado en cuestión de segundos. El desconocido, que efectivamente era un espía francés, acaba maniatado y listo para ser interrogado. Alguien va a avisar a tu tío, que después de dar declaración te explica lo sucedido: la carta contiene algunos secretos militares que sólo pueden conocer los diputados. Gracias a tu inteligente actuación, se evitó que los franceses se hicieran con dicha información.

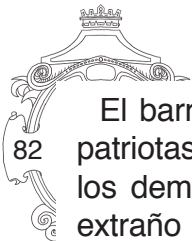
FIN



Notas cómo cada vez te cuesta más respirar en ese ambiente húmedo y siniestro de techos bajos y túneles estrechos, así que empiezas a retroceder tan rápido como puedes.

Cuando te alejas del desconocido, la poca luz que te iluminaba se esfuma, y debes caminar a tientas entre los pasadizos de la cueva. Intentas recordar el camino por el que viniste, pero lo cierto es que te cuesta orientarte, más si tenemos en cuenta que avanzas tocando las paredes y arrastrando los pies, por miedo a saltarte una salida o caer en un pozo. Cuando llevas un buen rato caminando, acabas cediendo a la evidencia: ¡estás perdido! Tal vez si vuelves para atrás... ¿O era girando hacia la izquierda? O quizá...

FIN

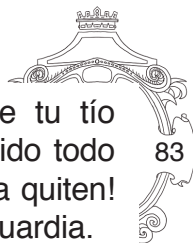


El barrio de la Viña está habitado por humildes patriotas que se ganan la vida con la pesca y los demás oficios del mar, por lo que te parece extraño que un tipo con ropas a la moda y la piel tan delicada viva allí. ¡Posiblemente está hablando con un cómplice! Podrías llamar a la guardia, sí, pero entre que encuentres a uno, le expliques lo sucedido y acudáis puede pasar un buen rato y el presunto espía puede haber desaparecido a esa altura.

Reúnes valor y decides adentrarte tú solo en el edificio. La puerta que conecta con el patio central está abierta, y con mucho cuidado vas pisando las viejas losas, con miedo a hacer ruido y delatarte.

Al llegar al patio central estás a punto de descubrirte: ¡el desconocido está subiendo las escaleras acompañado de un tipo de aspecto muy rudo! Por suerte, ambos mantienen una animada conversación, por lo que no se dan cuenta de tu presencia.

Comienzas a subir tras ellos con mucho cuidado, intentando escuchar lo que están diciendo.



Recuerdas que aún llevas la carta de tu tío encima. ¡No tiene sentido haberla protegido todo este tiempo para que te descubran y te la quiten! Así que sales corriendo buscando algún guardia.

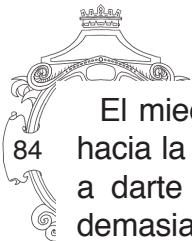
Por fortuna, si algo hay de sobra en la ciudad son guardias y soldados, de todos los colores, regimientos e incluso países. El que encuentras es español, menos mal, porque no sabes otros idiomas, y no te imaginas cómo habrías podido explicar todo lo que sabes por señas.

Tras escucharte con mucha atención, el guardia corre a pedir refuerzos, y poco después irrumpen en la casa que les has señalado. Junto al desconocido encuentran a otro tipo, un personaje siniestro buscado por varios crímenes. Entre sus pertenencias hay dinero francés y cartas con instrucciones muy precisas de los mandos franceses.

Uno de los oficiales te da un fuerte apretón de manos:

— ¡Jamás los habríamos podido descubrir sin tu ayuda!—, te confiesa.

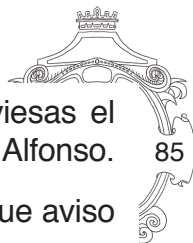
FIN



El miedo acaba controlándote y sales corriendo hacia la calle. Sólo cuando el sol y el aire vuelven a darte en el rostro comprendes que tu tío es demasiado mayor para cargar solo con un hombre enfermo. Avergonzado de tu conducta, te dispones a volver a entrar, pero un nuevo zumbido cruza el aire y saltas a cubrirte.

Cuando te incorporas, te das cuenta de que el edificio donde se encontraba tu tío no es más que una masa ruínosa. Sales corriendo hacia los escombros, pero sabes que nadie podría sobrevivir a esa explosión. Quizás podrían haber tenido una oportunidad si les hubieras ayudado...

FIN



Sales corriendo rumbo a la calle, atraviesas el portón con cuidado y avisas de todo a Don Alfonso.

– Espérame aquí –, te dice – mientras que aviso a la guardia.

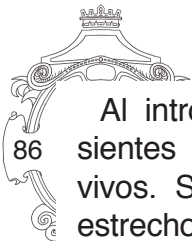
Mientras se aleja, temes que pueda tardar mucho en regresar, dándole al espía la oportunidad de huir. Pero tus miedos se desvanecen cuando, apenas unos minutos después, ves como Don Alfonso viene acompañado de un nutrido grupo de soldados. ¡Un diputado tiene un gran poder de convicción!

En unos minutos todo ha terminado: Don Alfonso y tú habéis recuperado la carta, el espía y su cómplice han sido arrestados y la ciudad vuelve a estar segura.

– ¡Menudo día! –, comentas aliviado a Don Alfonso.

– Esto no ha sido nada –, te responde medio en broma, medio en serio. – ¡Esto ha sido fácil comparado con un día en las Cortes!

FIN

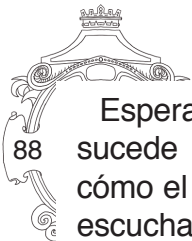


Al introducirte en las Cuevas de María Moco sientes como si abandonases el mundo de los vivos. Sus pasadizos son oscuros, húmedos y estrechos, y estás seguro de que las leyendas que corren sobre el lugar son ciertas: Allí deben de habitar criaturas del inframundo.

Sin embargo, tus miedos quedan a un lado cuando descubres que alguien ha ido dejando señales pintadas en las paredes. No son fáciles de ver, pero la linterna ilumina muy bien y tú siempre has tenido buena vista. Comienzas a seguirlas, aunque no sabes si tendrán alguna relación con el espía.

Tras caminar cerca de una hora, acabas saliendo a la superficie. El aire fresco del mar te da nuevas fuerzas, aunque te das cuenta de que en tu viaje subterráneo has atravesado las murallas de Cádiz y ahora te encuentras a las afueras. No muy lejos de la salida encuentras una barca con algunas mantas y ropas, que comienzas a inspeccionar cuando escuchas unos ruidos detrás tuyo. Aunque no sabes quién puede ser, sientes el impulso de esconderte, y sin pensarlo te acomodas en la embarcación, bajo las mantas.

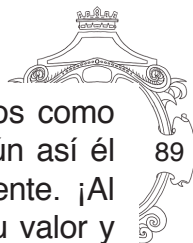




Esperas a que algún milagro ocurra, pero no sucede nada. Después de un buen rato, sientes cómo el barco recalca en las arenas de un playa, y escuchas voces que hablan en francés. El espía parece dominar esa lengua, pero tú no entiendes absolutamente nada de lo que dicen.

Al final, el espía se aleja y, al mirar entre las mantas, ves que un nutrido grupo de soldados franceses le acompañan. Por suerte, nadie repara en ti. Por desgracia, te encuentras en suelo enemigo y una buena franja de mar te separa de tu casa y tus amigos.

FIN



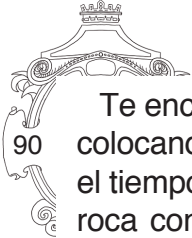
Te quedas mirando a tu tío con los ojos como platos. Vuestra vida está en peligro, y aún así él solo puede pensar en salvar a su paciente. ¡Al menos ya sabes de dónde has sacado tu valor y tu imprudencia!

Le ayudas a cargar con el enfermo, y vais bajando las escaleras tan rápido como podéis. Justo cuando habéis atravesado la puerta que da a la calle, un nuevo zumbido cruza los cielos y sentís la explosión, que golpea con todas sus fuerzas el edificio del que acabáis de salir.

— ¡Ha estado cerca! —, le dices a tu tío.

Él te mira, lleno de orgullo. Su mirada te inspira y, sacando fuerzas de flaqueza, os alejáis del barrio de Santa María con el enfermo a cuestas, rumbo al hospital.

FIN

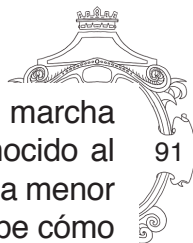


Te encaramas al edificio y empiezas a ascender, colocando tus manos y pies entre los huecos que el tiempo ha dejado en la roca ostionera, la porosa roca con la que se construyen la mayoría de las casas gaditanas. No te paras a pensar ni por un segundo lo que estás haciendo, o de lo contrario te marearías y perderías pie.

Finalmente llegas a una ventana de la primera planta, que logras abrir sin problemas. Nada más entrar, te das cuenta de que te tiemblan las manos y te cuesta respirar. ¡Estabas muerto de miedo, pero no te has dado cuenta hasta ahora!

Estás a punto de salir de la estancia cuando escuchas una conversación que viene de la puerta de al lado. ¡Es la voz del hombre que se llevó la carta! La suerte ha jugado a tu favor y has llegado a la habitación que hay justo al lado del espía.

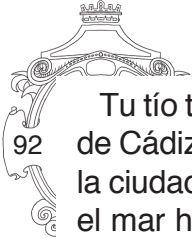
Pegas el oído a la puerta, dispuesto a descubrir cuanto puedas.



Durante unos segundos piensas en dar marcha atrás, pero te obligas a seguir: el desconocido al que persigues debe de ser, ya no te cabe la menor duda, un espía. ¡Y tú eres el único que sabe cómo entra y sale de la ciudad!

Después de lo que parecen horas, salís de las cuevas subterráneas. Te das cuenta, para tu sorpresa, que las murallas de la ciudad quedan a vuestra espalda, y que el hombre está preparando una pequeña barca para atravesar la bahía y volver a la costa enemiga. Memorizas el lugar en tu memoria y comienzas a volver hacia la ciudad. Vas a tener que dar muchas explicaciones, tanto a tu tío como a las autoridades, sobre cómo has logrado salir en plena noche, que es justamente cuando hay más vigilantes. Pero no te preocupa: ¡sabes que gracias a tu información podrán capturar al espía la próxima vez que aparezca!

FIN



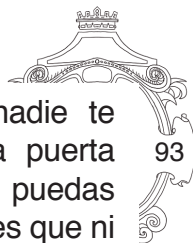
Tu tío te ha hablado de estas grutas, que la gente de Cádiz llama Cuevas de María Moco. Al parecer, la ciudad está construida sobre una base rocosa, y el mar ha ido penetrando con el paso de los años y creando cuevas naturales, que en ocasiones las personas han ampliado y consolidado.

Es un espacio opresivo y húmedo, tu única luz es la que el desconocido porta a muchos metros de distancia, por lo que casi se podría decir que estás caminando a ciegas. ¿Y si cayeras por un boquete? ¿Y si la luz se apagara y te quedaras a oscuras? Una sensación de miedo se va apoderando de ti, aunque luchas por combatirla.



¿Cedes al miedo y das marcha atrás antes de que pierdas pie y caigas por algún boquete? Pasa a la página 81.

¿Te mantienes firme en tu propósito y avanzas a pesar del miedo? Pasa a la página 91.



Te mueves con tanto cuidado que nadie te escucha salir del edificio. Pasas por la puerta conteniendo la respiración, temiendo que puedas rozarla y hacer algún ruido, pero lo cierto es que ni un gato habría actuado con más sigilo que tú.

Rápidamente buscas a la guardia y les explicas lo sucedido. Al principio parecen dudar de tu relato, pero uno de los hombres de la patrulla recuerda haber escuchado los rumores de que hay un espía en la ciudad y, finalmente, deciden no correr riesgos.

Una hora después todo ha terminado. El espía y su compinche no esperaban que nadie les localizara tan pronto, por lo que no tuvieron tiempo de esconder ni destruir ningún documento. Al salir escoltado por dos guardias, el espía te lanza una mirada de odio. Le molesta haber sido derrotado, pero sobre todo no puede soportar que le haya vencido alguien de tu edad.

FIN

Empiezas a cerrar la puerta, y aunque las bisagras están en pésimas condiciones, sabes que de esa manera resultará mucho más difícil volver a abrirla. El ruido que emiten las juntas de metal es horrible, y temes que lo escuchen incluso los franceses al otro lado de la Bahía.

Cuando ya casi has terminado de cerrar la puerta, un ruido sordo te sorprende. ¡Las bisagras se han roto! La puerta se precipita sobre ti, grande y pesada, aplastándote al instante antes de que puedas quitarte de su trayectoria.

FIN





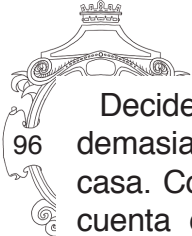
Empiezas a bajar agarrándote a la fachada, pero las manos te sudan y te cuesta mucho agarrarte a la pared. Finalmente, cuando ya te queda poco para tocar el suelo, pierdes el equilibrio y caes hacia el vacío. Sientes el frío golpe de la piedra y, después, nada. Cuando te despiertas, ves un corro de personas a tu alrededor. Un señor grita pidiendo un médico, mientras que una señora te ha traído un vaso de agua, si bien la mayoría de la gente se limita a observar sin hacer nada.

Alguien incluso exclama con cierto tono de decepción:

– ¡Anda, si está vivo!

Cuando logras recuperarte y vuelves a la casa del espía descubres una habitación vacía. El ruido que produjo tu caída debió de alertarlo, y a estas alturas debe de estar llegando al otro lado de la Bahía, donde los franceses esperan escuchar su informe.

FIN



Decides dejar en paz la puerta, que no parece demasiado fiable, y te internas en el patio de la casa. Como la mayoría de los edificios de Cádiz, cuenta con su propio pozo, muy útil en estos tiempos de asedio, pues los franceses han cortado el suministro de barriles de agua dulce que llegaba desde el otro lado de la Bahía.

Puesto que a Cádiz llegan cada día más personas, entre diputados y militares, los nuevos vecinos se han convertido en algo habitual y nadie parece prestarte atención.

Subes hasta la primera planta, y al pasar por delante de una portezuela escuchas la voz del espía. El tono dulce con el que te convenció de que debías darle la carta ha desaparecido:

— Ahora que tengo lo que quería, debo de partir inmediatamente de la ciudad —, dice a su cómplice.
— Debes de tenerlo todo listo en una hora, pues de lo contrario podrían encontrarnos.







Finalmente alcanzas el Oratorio, donde preguntas por tu tío. Uno de los guardias que custodian la puerta, y que te conoce de haberte visto en otras ocasiones, te indica que en breve comenzarán las sesiones, por lo que tienes que encontrar rápidamente a tu tío.

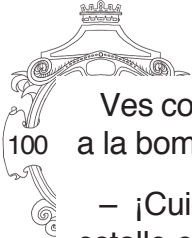
Por suerte, sabes dónde suele sentarse, así que lo encuentras conversando con algunos amigos y compañeros. Nada más verte, se sorprende de tu aparición.

— ¿Qué haces aquí? —, te pregunta un poco confundido.

Le explicas que te extrañó que se marchara tan rápido y no te pidiera que le ayudaras con sus documentos.

— ¡Ah, claro! Eso es porque hoy simplemente tenemos que aprobar los últimos artículos de la Constitución. Hoy, efectivamente, terminaremos de discutir la Constitución. ¿No quieres sentarte y esperarme? Asientes y, sin ser consciente todavía, presencias uno de los momentos más importantes de la historia de tu país: El nacimiento de la democracia.

FIN



Ves como la muchacha vuelve a acercar la mano a la bomba y le quita una pequeña pieza.

— ¡Cuidado! —, gritas temiendo que la bomba estalle en mil pedazos y os lleve por delante, pero no pasa nada.

— Tranquilo, que esto lo he visto hacer un montón de veces.

Ves cómo se pasa la pieza de metal, aún caliente, por el pelo, haciéndose un tirabuzón. Ahora que lo piensas, crees haber oído una canción que decía algo así como:

“Con las bombas que tiran los fanfarrones, se hacen las gaditanas los tirabuzones”

¡Ahora entiendes a qué se refería la canción!

Salís por la puerta con cuidado, y además justo a tiempo, pues el bombardeo acaba de cesar y los soldados se acercan a lo lejos.



Salís corriendo y desaparecéis entre las callejuelas antes de que os encuentren. Cuando paráis, sientes como si el corazón se te fuese a salir del pecho, y la respiración te quema los pulmones.

Recapitulas todo lo sucedido y te das cuenta de que has vivido muchas más aventuras en una sola tarde que en todas las semanas que llevabas en Cádiz. Desde luego, no te cabe duda de que es mucho más emocionante pasear por la ciudad que mirarla desde la azotea.

– Bueno –, dice tu compañera –, yo me marcho a terminar de vender los periódicos. ¿Te veo mañana?

– Eh... supongo –, y en tu corazón sabes que aún os quedan muchas más aventuras y peligros que vivir.

FIN





