

Jacobo
Feijóo

Martín
Rodríguez



AGENCIA  KRONOS

TÚ DECIDES LA HISTORIA

MISIÓN
CARIBE

¡ESPERA UN MINUTO!

Este libro no es normal. Al contrario que en los demás libros, aquí tendrás que tomar decisiones, y, cada vez que lo hagas, tu aventura cambiará. Piénsate bien lo que eliges, porque podrías acabar bien o... morir en el intento.

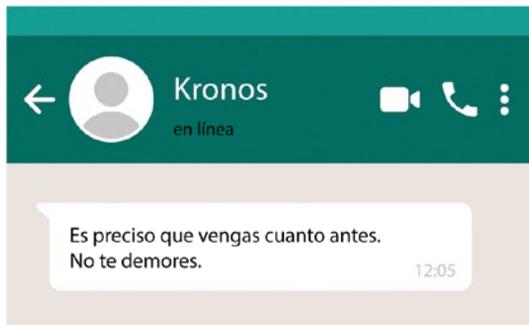
SABRÁS QUE DEBES TOMAR UNA DECISIÓN CUANDO NOS VEAS.

 Además, recuerda que, si necesitas ayuda en tu aventura, siempre puedes consultar la WikiKronos en la última página del libro.

Ah, yo soy Kraky.
Y este pringado es
Galopín.



Desde que trabajas para la Agencia Kronos, no has vuelto a tener ni un minuto de respiro. ¡Hay tantos misterios que resolver en la historia! Basta que estés descansando un momento para que te llegue un mensaje pidiéndote ayuda.



Con un poco de pereza, arrastras los pies hasta la dirección que te han facilitado esta vez. Como siempre, las medidas de seguridad de la Agencia Kronos son estrictas. Tras dar varias vueltas, identificarte en un sinfín de ocasiones y enseñar tanto tu iris como tus huellas dactilares, al fin logras estar ante tus amigos.

–Muy buenas de nuevo –te dice el mayor Iker Echevarría con su voz cavernosa y masculina–. Precisamente estaba afilando mi bastón estoque. ¿Te gusta cómo está quedando?

–¡Otra vez por aquí! Un gusto verte –añade Iria Carballo, la risueña bibliotecaria de la agencia, con su tono cantarín.

Un minuto después llegan corriendo Oriol Vila, el informático, y María García, la directora. Parecen estar muy atareados. Sin más preámbulos, te ponen al tanto del problema.

–Tenemos un nuevo caso que resolver –te aclara María–. Hemos encontrado un pecio naval hundido en el mar de las Anti-

llas. Tras reflotarlo, pudimos hallar los restos de un pequeño cofrecillo que había resistido durante siglos la corrosión del agua del mar.

–El agua salada destroza todo, menos el oro –añade Oriol, siempre con su cínica sonrisa de medio lado–. Hubo suerte.

–¡Y esto va de oro! –responde Iria con su acento musical.

–Más o menos, sí –continúa María–. El caso es que al abrir el cofre apareció algo inesperado: dentro había una bandera pirata. Negra. Y ahí empezaron las dudas.

–¿Y qué tiene eso de raro? –preguntas.

María sonríe con autosuficiencia. Por lo que parece, aquí hay más misterio de lo que sospechas. Girando sobre sus talones os hace un gesto a todos y, dando dos zancadas, alcanza la enorme mesa de trabajo. Sobre ella hay una carpeta llena de clips, pósits, recortes de periódico e informes. Ya intuyes lo que significa todo eso: va a empezar una nueva misión sin darte ni un respiro.

Con calma, María abre la carpeta y, tras rebuscar durante un momento, selecciona una ilustración y le pone el dedo encima. Es la típica bandera pirata. Miras con sorpresa a tus compañeros sin comprender nada. Al observarte, Iria, la bibliotecaria, suelta una risa que recuerda a campanillas tintineando y te explica:

–A ver... Lo que te quiere explicar María es que la bandera pirata típica es la de la calavera y las dos tibias que conocemos todos. Sin embargo, la que hemos encontrado esta vez es otra...

Acto seguido, Iria rebusca entre las imágenes de su móvil y, girando la pantalla, te lo pone ante los ojos.



–Esta es la que encontramos en el cofre. No sabemos qué significan esas siglas –continúa–. Y eso nos obliga... ¡a explorar la historia! –añade, sonriéndote.

–Es peor que eso –interviene el mayor Echevarría con su profunda voz–. Ahora sabemos que había más de una bandera pirata. No nos lo esperábamos para nada. Ciertamente, averiguarlo cambiaría nuestro conocimiento histórico.

Oriol te mira de refilón cruzando los brazos. Como suele ser usual en él, sonrío cínicamente de medio lado.

–Misterio número uno –dice–: ¿qué significan ABH y AMH? Misterio número dos: ¿cuántas banderas pirata había? Misterio número tres: ¿lo resolverás y volverás con vida?

Resoplas con resignación. La directora María se encoge de hombros y te hace un gesto gracioso que significa «te ha tocado».

–Ya sabes cómo va esto –te explica–. Si enchufas al teléfono el USB con el reloj de arena, podrás viajar a la época de los piratas y luego volver. También te llevarás una cápsula del tiempo por si te ocurriera algo y necesitases enviar algún mensaje que luego encuentren los arqueólogos actuales. Y también



puedes hacer uso de la WikiKronos en la página 141 para ayudarte en esta misión con las pistas de que disponemos.

–Sin olvidar –añade Oriol, con un tono más sombrío– a @Spektra y @Dhampir. Harán lo imposible por liquidarte o dejarte para siempre en esa época. Jamás olvides que no sabemos cómo son físicamente. ¡Pero ya han eliminado a varios exploradores antes! ¡Su organización es muy peligrosa!

Tragas saliva. La misión parece interesante. Deberás ir a la época pirata y descubrir si había más banderas que la que conocemos todos, además de descifrar qué significan ABH y AMH. Pero, por otro lado, si cometes algún error, te quedarás para siempre en esa época, hecho que no te hace ninguna gracia. Y, lo que es peor: quizá te las tengas que ver con @Dhampir y @Spektra. Esos dos rufianes son verdaderamente peligrosos.

Te corroe la duda. ¿Te atreverás? ¿Y si sale mal?

–Aquí tienes tu teléfono, tu cápsula y tu usb. Puedes conectarlo cuando quieras y desaparecer ahora mismo. Lo bueno es que puedes disfrutar muchas aventuras si quieres.



1. Antes de nada, te recomiendo consultar la WikiKronos de la **PÁGINA 141**.
2. Si te animas a descubrir el misterio, sigue por la **PÁGINA 74**.
3. Pero, si te da miedo, abandona. Salta a la **PÁGINA 37**.





Los españoles ganan ventaja por momentos y tú tienes una misión que cumplir. Lo último que deseas es que una bala de cañón te parta en mil pedazos, de modo que decides cambiar de bando.

Aprovechando la confusión y la refriega del combate, te vas escabullendo poco a poco hacia el lado enemigo. Los piratas van cayendo uno tras otro y en ese momento ves llegar un par de galeones más al rescate del buque español. Está muy claro quién va a ganar. Cuando tienes la certeza de que los españoles pueden oírte, gritas:

–¡Los piratas me han secuestrado! ¡Soy de los vuestros!

Un infante de marina te escucha y te lanza un hacha de abordaje para que luches a su lado. Evitas las balas y sablazos tratando de conservar la vida. La pelea está siendo encarnizada, y la pólvora y la sangre de los tajos de sable saltan por todos lados, pero, poco a poco, los piratas se van replegando hasta que se ven cercados por sus enemigos. Finalmente, el combate termina a tu favor.

–Has luchado con valentía –te habla el capitán español–. Esta tarde se juzgará a esos delincuentes y por la noche colgarán ahorcados del palo mayor. Si quieres puedes cenar conmigo, un privilegio que pocos tienen. Será un honor para mí tener a alguien como tú en mi mesa, y podrás contarme cómo te atraparon y qué viste allí. La velada será agradable, no me cabe ninguna duda.

¡Bien! El capitán te va a recibir en su camarote y tendrás la oportunidad de investigar un poco mejor. Vas por buen camino.



Durante todo el día piensas una historia creíble que no levante sospechas y que también te permita sacarle información al capitán para completar tu misión. Quizá él sepa algo.

Mientras esperas a que llegue la hora de cenar, a media tarde, se acerca hasta ti un oficial de la Armada española.

–Te he visto luchar a nuestro lado. Ha sido grandioso. Si tuviese un puñado de personas como tú, podría conquistar el mundo –te dice–. Por cierto, me llamo Francisco de Aragón.

Le sonríes amablemente y sigues con lo tuyo. El oficial mira alrededor y parece pensar.

–Estamos cerca de Isla Tortuga. Como sabes, ahí se reúnen los piratas con los bucaneros y se hacen «negocios». Podríamos botar una chalupa antes de la cena e ir a buscar aventuras y oro.

–¿Y por qué quieres hacer eso? –le contestas.

–Bueno... Tengo unos cuantos hombres que se vendrían conmigo. Aquí se trabaja mucho y, ¿sabes qué?, todo el oro y la plata del Potosí al final acaba en la Real Casa de la Moneda en Sevilla. Por no hablar de las perlas que sacamos en Filipinas...

–¿Y eso qué significa?

–Significa que, al final, todo esto va para el rey. O sea, nosotros defendemos el oro con nuestras vidas para que luego en la corte vivan bien. Nos dan una patada en el trasero y vuelven a enviarnos por más oro. ¿Lo entiendes? Nos estafan.

Te quedas pensando. Por un lado, crees que el capitán del buque podría darte más información sobre los piratas. Sin embargo, eso supondría seguir embarcado varios meses hasta que lleguéis de vuelta a Sevilla, sin posibilidades de hacer mucho

más. Por otro lado, ir a Isla Tortuga es una oportunidad única. Y, con suerte, hasta podrías adquirir tu propio barco y tripulación. E incluso podrías resolver tu misterio de manera más rápida al entrar en contacto directo con el mayor nido de piratas de la historia. Eso sí, pasarías a entrar en la categoría de «proscrito», con todo lo que ello significa, incluida la soga.

Se acerca la hora de la cena y eres un mar de dudas. Ves cómo, a hurtadillas, un grupo de marineros va preparando un par de chalupas y cargando en ellas armas, comida, enseres y algunas sacas con oro que han robado del cargamento. Cuando ya está todo dispuesto, el oficial se acerca hasta ti.

—¿Ya has tomado una decisión? No podemos demorarnos por más tiempo. O te vienes o te quedas. Pero dímelo ya.

Tienes que decidirte. Las aventuras son así de duras.



1. Puedes cumplir tu palabra con el capitán e ir a la cena por la **PÁGINA 90.**

2. ¿Y si te fugas hasta Isla Tortuga? Sigue por la **PÁGINA 116.**



Decides quedarte con doña Inés, el capitán y su invitado, el señor conde, así que ignoras el gesto cómplice de la viuda. Aprovechando que ha salido el tema de conversación, insistes:

–¿Alguna pista, entonces, de lo que pueden significar ABH y AMH?

–No, pero podrías preguntárselo tú mismo –añade el conde, risueño.

–¿A quién? –inquieres.

–A Bartholomew Roberts, por supuesto. Esa es su segunda bandera, lo sabe todo el mundo. Es todo un caballero; nadie se explica cómo acabó siendo pirata. Habla con corrección y solo bebe té. Quizá estuviera harto de servir en la Royal Navy.

Eso parece interesante. Has encontrado una pista que puede llevarte directamente hasta el dueño de la bandera.

–¿Y dónde puedo encontrarlo?

–Hice algunos negocios en Maracaibo hace un par de semanas. Esta allí contratando una nueva tripulación. Es probable que quiera dar un nuevo golpe..., pero te advierto que no será sencillo encontrarlo. No puede ir por la vida diciendo que es un pirata, lógicamente. Se disfraza de honrado comerciante. Pero no te confíes. Si quiere, Roberts puede ser frío como el peor de los asesinos. Jamás bajas la guardia con él. ¡Nunca!

La propuesta es buena, pero no está exenta de riesgos. Además, deberás buscar a Bartholomew Roberts en territorio español, cosa que puede levantar sospechas. Pero ya tienes algo valioso para tu misión: has descubierto que había varias banderas pirata y que la que buscas es la segunda bandera de Roberts.