

Jacobo
Feijóo

Martín
Rodríguez



AGENCIA  KRONOS

TÚ DECIDES LA HISTORIA

MISIÓN
PANDEMIA

¡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.

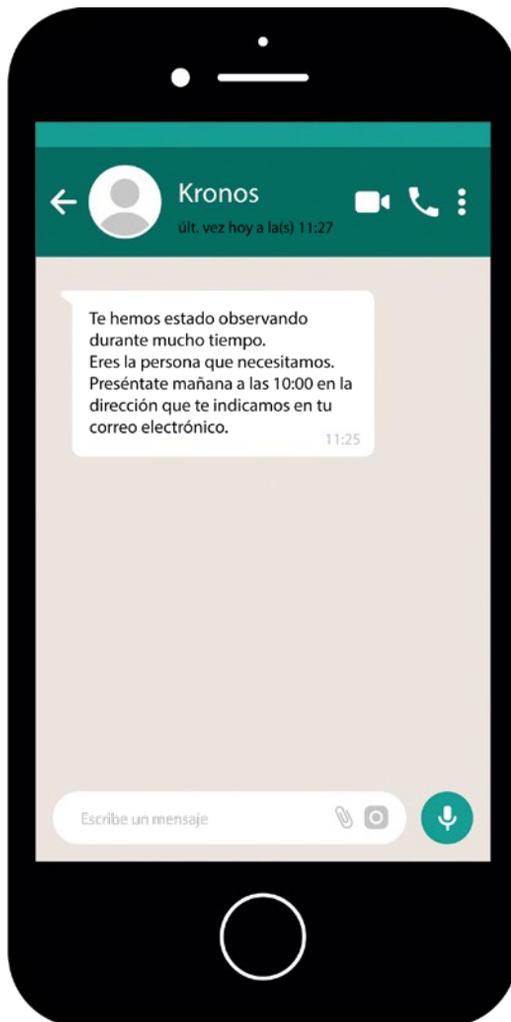
SABRÁS QUE DEBES TOMAR UNA DECISIÓN CUANDO NOS VEAS.

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.



¿En serio? Esto no te puede estar pasando a ti. Abres los ojos como platos cuando miras tu teléfono. No, no te puede estar pasando. ¡Has recibido un mensaje de la Agencia Kronos! ¡La misteriosa corporación de la que hablan en algunas noticias! Es una organización tan secreta que solo se oyen rumores sobre su existencia. Nadie sabe nada realmente de ella.



Tras consultarlo con tus padres y comprobar que el mensaje es cierto y no una mentira de alguien peligroso, apareces al día siguiente en el lugar y la hora convenidos. Eres un manojo de nervios.

Te reciben con las máximas medidas de seguridad. Hay que acceder al edificio dando muchas vueltas por distintas puertas y pasillos. Los guardas que te custodian no se despegan de ti y no dicen ni una palabra durante todo el tiempo. Está claro que el secreto que rodea a la Agencia Kronos es absoluto. Finalmente te dejan delante de una persona.

–¡Al fin has llegado! –exclama exhibiendo una amplia sonrisa–. Soy María García, la directora de este proyecto.

–¿Qué proyecto? –preguntas, sin saber todavía muy bien qué ocurre.

María te observa preguntándose algo a sí misma y, tras unos instantes de dudas, continúa:

–Tienes razón. Mejor empezar por el principio. Sígueme. Te estábamos esperando.

Caminas con María hasta una sala. El habitáculo es agradable y te recuerda a los gabinetes del siglo XIX. Tiene una chimenea, unas butacas y una mesa baja en la que reposan unas tazas de té. Ante tus ojos, tres personas conversan tranquilamente. Cuando todavía estás digiriendo todo eso, María interrumpe tus pensamientos.

–Te presento a mi equipo: el doctor Oriol Vila, la profesora Iria Carballo y el mayor Iker Echevarría.





–Hola –dices con un hilillo de voz.

–Vaya, vaya... Sangre joven por aquí –añade el mayor Echevarría con su voz cavernosa mientras gira la vista hacia ti.

–¡Uy, qué sorpresa! –exclama la profesora Iria, jubilosa de verte.

–Uno nuevo siempre suma al equipo. Al menos eso dicen –oyes comentar, con un poco de sorna, al doctor Oriol.

La directora, María García, te invita a sentarte en el sillón libre y te ofrece un té con bergamota.

–El mayor Echevarría es nuestro hombre de acción. Nadie mejor que él para las situaciones de peligro. La profesora Iria ha devorado más libros que los ratones de biblioteca, y el doctor Oriol..., bueno, no hay que se le resista. Los tres te enseñarán todo lo que necesitas saber.

–Sigo sin entender mucho –te atreves a susurrar.

–Normal, no debes preocuparte –contesta el mayor Echevarría–. Oriol lleva hackeándote mucho tiempo. Vales más de lo que piensas. Eres una persona inteligente y valiente. Te vamos a necesitar.

–Ji, ji –ríe la profesora Iria con una risa que suena a campanillas–. Kronos es una agencia científica secreta. Existe desde el siglo XIX, aunque nadie lo sepa. La fundó la reina Isabel II de España a partir de unos estudios del escritor Verne, que luego perfeccionó el también escritor Wells. Hemos aprendido a viajar en el tiempo... ¡Como lo oyes!



Alucinas. Esto es mejor de lo que habrías sospechado nunca. ¡Viajar en el tiempo! Eso te permitiría vivir como protagonista miles de aventuras de lo más interesantes.

–Nos dedicamos a desvelar interrogantes de la historia. A veces son cosas raras que encontramos en restos arqueológicos, a veces son misterios... Y, para saber bien qué es lo que ha pasado..., pues enviamos a un explorador a otro momento histórico –concluye el doctor Oriol con una mueca simpática.

–No es la primera vez que descubrimos cosas muy extrañas –interrumpe la directora María–. Incluso objetos o seres que jamás creerías que hubiesen existido. ¿Sabes que una vez tuvimos que luchar contra un vampiro en la Transilvania del siglo xiv?

Cuando vas a contestar, la directora María vuelve a interrumpirte.

–Pero, ¡un momento! La misión que te vamos a encomendar es delicada. Y, además, implica peligros muy graves. Tenemos enemigos poderosos que tratarán de eliminarte. Y, por desgracia, nuestro método de viaje en el tiempo no es perfecto. Alguno de nuestros exploradores..., es decir..., ejem..., vamos, que no ha regresado nunca por un fallo del sistema.

–No logramos encontrar un que funcione del todo bien –concluye el doctor Oriol con su media sonrisa cínica.



La directora María se pone muy seria.

–Estás a tiempo de irte. No podemos obligarte. Eres libre de abandonar si esto te da miedo. Mañana cambiaríamos de dirección y no volverías a encontrarnos nunca más, aunque recuerda que siempre podremos observarte nosotros a ti. Entre Iria y Oriol lo sabemos casi todo. Y en cuanto al mayor Echevarría... basta decir que sabe hasta dieciséis formas distintas de matar a un enemigo solo con su bastón.

La directora María García guarda un minuto de silencio aplastante y, con una mirada de fuego, te espeta:

–Antes de explicarte cuál es la misión y quiénes son nuestros enemigos, dime: ¿te atreves a continuar?



1. ¡Buff! La verdad es que la decisión no es nada sencilla. Si te da miedo meterte en algo tan turbio, sal de aquí por la **PÁGINA 76.**

2. Pero si quieres vivir una trepidante aventura en la historia, continúa en la **PÁGINA 107.**



Corres unos metros hasta el pastor.

–¡Un momento, amigo! –le gritas–. Me he perdido y no quiero pasar la noche al raso.

El pastor parece buena persona. Te mira de arriba abajo y, sorprendido, te contesta:

–Tu ropaje es muy extraño. No pareces un señor. Y apostaría a que huyes de alguien.

–En realidad unos soldados me dispararon con su ballesta –le replicas–, ¡pero yo no hice nada malo!

Tras unos segundos de duda, el pastor parece creerte. Te indica que lo acompañes hasta su aprisco antes de que la noche caiga totalmente. Por el camino le vas preguntando cosas sobre su vida y también sobre la Edad Media.

–¿Y qué es eso de la peste negra? –le comentas, para sonsacarle información.

–No lo sé bien –te dice–. A mí no me ha afectado. Sin embargo, sí que se me han muerto algunas ovejas. He tenido que quemarlas para evitar que contagiasen a otras. En la ciudad es terrible; ahí ves cosas tremendas.

–¿Y empezó hace mucho? –insistes.

–No recuerdo... Hace tiempo que parece que siempre es invierno. ¿No notas el mismo frío mes tras mes?

No le respondes. Ya sabes que en la Edad Media hubo una época llamada Pequeña Edad de Hielo, donde un cambio climático convirtió medio mundo en un invierno de años



y años. En el siglo XXI está empezando a ocurrir justo lo contrario.

–¿Y las ratas? –lo intentas por última vez.

–¡Uy! –exclama el pastor–. De eso no hay demasiado en el campo. Como mucho, algún ratoncillo.

–Y si no hay ratas, ¿cómo enfermaron tus ovejas y tú no?

–¡Quién sabe! –contesta ya sin ganas–. Un demonio, un bicho... a saber.

Guardas silencio. Se le nota que se ha cansado de hablar. Sabes, por tu experiencia, que los demonios no causan enfermedades, al menos en el siglo XXI. Y los bichos, ¿qué bichos? Tienes la sensación de que te acercas a la respuesta, pero no acabas de dar en el clavo. Piensas. Esos bichos, o lo que fuesen, habitan las ciudades y el campo. Parece que les gusta la suciedad y a veces conviven con las ratas. Por lo tanto... solo pueden ser...

El pastor interrumpe tus pensamientos.

–Aquí es –te dice–. ¡A dormir! Mañana será otro día.

Te acurrucas entre la paja. Todo el rebaño de ovejas se apiña y se pone a dormir. Eso hace que el aprisco esté calentito y no tardas en caer en el sueño más profundo.



Al día siguiente te despiertas en forma. La hija del pastor, Leonor, te trae queso y miel para desayunar. ¡Es lo más rico que has comido nunca! Los alimentos tienen mucho más sabor que hoy en día, ¡y hasta el aire se respira más limpio! Mientras charlas con la pequeña, empiezas a pensar tu siguiente paso. Ya has perdido demasiado tiempo y la batería de tu teléfono comienza a estar muy baja. Eso es peligroso para ti.

–A mí me gustaría ser marquesa –te cuenta la pequeña, señalando el castillo que está a poca distancia–. Esos sí que viven bien. ¡Aunque tengan la peste!

–¿Todos la tienen? –preguntas.

–El tonelero no. Vive allí –remata la niña indicando una casita a las afueras de la ciudad.

Ha llegado el momento de decidir el siguiente paso.



1. Puedes ir hasta la corte por la **PÁGINA 103**.
2. O visitar al tonelero en la **PÁGINA 40**.
3. Oye, ¿se te ha ocurrido examinar a las ovejas, a ver si aportan alguna pista? Hazlo en la **PÁGINA 80**.