

Jacobo  
Feijóo  
Martín  
Rodríguez



TÚ DECIDES LA HISTORIA

# Misión DRAKKAR

## ¡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.



¡Nunca sabes cuándo te van a llamar de Kronos! En el mundo hay varios husos horarios, y los arqueólogos no paran de trabajar. En cualquier momento aparecen nuevos misterios y se requieren nuevas misiones. ¡Nunca hay agentes suficientes! Pero, a veces, los de Kronos son de lo más inoportunos.

Estás viendo una película de miedo que te hace acurrucarte en el sofá y agarrarte a un cojín. Justo cuando la película llega a su clímax de máxima tensión, recibes un mensaje:



Con las rodillas temblando, logras llegar hasta el cementerio. ¡Estos de Kronos cada día se esconden en sitios más raros! Al poco tiempo encuentras el mausoleo de ese tal Karlief. Es idéntico al misterioso mausoleo de Hannah Courtoy en Inglaterra. Su pesada puerta es de bronce y parece no haberse abierto desde que se cerró. En ella hay una extraña inscripción: «Tempus fugit».

Tragas saliva y golpeas con los nudillos. Tras unos instantes de tensión, la puerta se abre misteriosamente y ves una



escalera de mármol negro llena de musgo que se interna en las profundidades. Bajas hasta el fondo reuniendo el poco valor que te queda y das con un habitáculo enorme bajo tierra. En él, tus amigos y agentes de Kronos trabajan incesantemente. En una esquina, dos transparentes figuras espectrales te miran medio ocultas entre las sombras.

–¡Ostras! ¡Ay, madre! –gritas, a punto del infarto.

–Vaya, ¡ni que hubieras visto fantasmas! –te contesta Oriol Vila dejando por un momento sus cacharros informáticos.

–Hola de nuevo –añade la voz cavernosa del mayor Iker Echevarría, que está terminando de engrasar su bastón estoque.

Tu cara está más pálida que una lápida y balbuceas sin poder articular palabra, señalando a los dos fantasmas de la esquina con un dedo más tembloroso que un flan.

–¡Ah, esos! –añade Iria Carballo tras sus gafas de bibliotecaria–. No te asustes. Son buenos amigos nuestros. ¡Y muy divertidos, ji, ji, ji! –remata con su alegre risa.

–Te los presento –interrumpe la directora María García–. Son Martín Pinturero y Jacobo Marley.

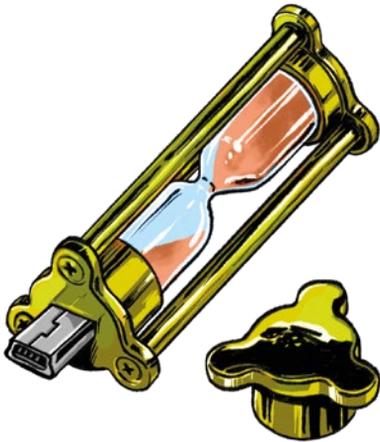
Los espectros te sonríen y te saludan afablemente con la mano, sin decir nada. Definitivamente, no comprendes un pimiento.

–Bueno –contestas, forzando la sonrisa–. Entended que no me encuentro con fantasmas todos los días...

–¿Fantasmas? –se extraña la directora María–. No, no. Martín y Jacobo son agentes nuestros que..., ejem..., han tenido cierto incidente... digamos... incómodo.

–¿Incidente del tipo «estos están más muertos que momias»? –preguntas, presa de la contrariedad.





–No, por esta vez no han palmado –responde Oriol con su típico humor cínico–. Estaban en una misión en Escandinavia y nuestros enemigos de Kraken lograron interceptarles el USB cuando todavía no había terminado de caer toda la arena. Ya sabes lo peligrosos que son @Dhampir y @Spektra y la habilidad que tienen para disfrazarse. Yo, en tu lugar, me apartaría de ellos si te los encuentras.

–Y gracias a la «broma» de esos dos canallas –interrumpe Jacobo–, Martín y yo nos hemos quedado entre dos planos del tiempo. No estamos ni aquí ni allí. Un asunto de física cuántica, planos dimensionales y lío científico, ya sabes. Vamos, que el proceso se quedó a medias y nosotros con él.

La directora María hace un gesto para dar por concluida la cháchara y te entrega tu USB con el reloj de arena y tu cápsula del tiempo con las baterías cargadas al cien por cien.

–Ya sabes: enchufas el USB y, al caer el último grano, cambias de época. Si hay problemas, nos dejas un aviso en la cápsula del tiempo para que lo encuentren los arqueólogos o nos envías un mensaje con el móvil. ¡Y no te quedes sin batería!

Sin darte tiempo a responder, el mayor Iker Echevarría enfunda su bastón estoque y se dirige a ti con su voz atronadora:

–No temas. Ya te he dado entrenamiento de sobra como para que sepas defenderte con o sin armas. Además, sabes que siempre estaremos aquí para ayudarte con los conocimientos culturales de Iria y los informáticos de Oriol.



Asientes con la cabeza. Eso es cierto. No es tu primera misión y en peores situaciones te has visto. Martín aprovecha y te explica:

–Sospechamos que los vikingos fueron los primeros en llegar a América. Las sagas nórdicas lo sugieren, pero no tenemos pruebas. Sin embargo, parece ser que los arqueólogos han encontrado algo, aunque no lo tienen claro. Necesitamos comprobar qué ocurre y adelantarnos a los agentes de Kraken.

–Exacto –añade Jacobo–. Y mientras investigábamos, alguien nos comentó que cierto rey había escondido un tesoro. No sabemos si es verdad o no, ni qué rey era. Y justo justo cuando creíamos tener una buena pista..., bueno, nos la jugaron bien jugada los malvados @Dhampir y @Spektra.

–O sea, que me toca ir a mí –añades con resignación.

La directora María García se encoge de hombros: no te queda más remedio; ¡para eso aceptaste ser agente de Kronos!

–Podemos enviarte a Escandinavia o a Islandia. Tú eliges. La primera opción podría darte las pistas que necesitas. La segunda es mucho más arriesgada y peligrosa, pero está más cerca de América. ¡No hay tiempo que perder!

1. Si aceptas empezar en Islandia, continúa por la **PÁGINA 79**.
2. Ve a la **PÁGINA 128** si prefieres Escandinavia.
3. O puedes consultar la WikiKronos en la **PÁGINA 141** para informarte mejor y luego volver a esta.





–Tenemos una lana maravillosa de ovejas capturadas en Eire, la isla vecina a Inglaterra. Con ella se pueden tejer buenas capas y gorros que os protejan del frío invierno nórdico.

Harald *Blåtand* Gormsson tuerce un poco el gesto.

–Bueno, no te digo que esté mal. Compraremos algunas balas. Con un par de ellas tendremos kilos de lana suficientes para todos nosotros.

Harald *Blåtand* Gormsson hace un gesto y dos de sus hombres traen un arcón. Dentro hay armas, ropa y una bolsa de cuero de la que extrae algunas monedas para pagarte.

–Creo que un *eyrir* y dos *örtug* son un precio generoso. ¡No pienses que en mi *baggi* de cuero hay mucho más oro!

–Vaya –aprovechas para decir–. Pues sí que debió de ser una ruina la guerra contra tu hijo Swein. Tienes fama de ser un rey adinerado y poderoso.

–Y lo soy –te dice *Blåtand*–, pero he tenido que enterrar mi tesoro en esta isla. Mi hijo Swein quiere arrebatárnoslo y ya nos está pisando los talones. Cuando finalmente lo derrotemos nosotros a él, volveremos por el oro.

Te pones en tensión. ¡Has descubierto que la leyenda del tesoro de Harald *Blåtand* Gormsson era cierta! Solo te queda comprobar un último fleco.

–Haces bien, Harald –dices–. Muchos querrán quedarse el oro y las joyas, y cuanto más lo guardes, mejor.

–¡Sí, cierto! –contesta uno de los soldados de Harald–. Hace poco vinieron dos personajes extraños que casi lo descubren, pero, por suerte, desaparecieron como habían venido sin saber realmente cómo buscarlo.



¡Ese hombre está hablando de Jacobo Marley y Martín Pinturero! Vas a abrir la boca para decirles que los conoces, pero tu instinto te recomienda que no lo hagas. En ese momento, Olaf interrumpe:

–Hecho el trato, hecho el negocio. Te damos la lana y nos llevamos el oro, Harald *Blåtand* Gormsson. Ha sido un placer.

Olaf se da media vuelta con los suyos. Aprovechando un descuido, sacas el teléfono para observar, ¡maldita sea!, que ya no tiene batería. Te has entretenido demasiado y todavía no has logrado saber si los vikingos consiguieron llegar o no a América.

Mientras Grimhild, Aude y Olaf despliegan la vela y Harald *Blåtand* Gormsson y los suyos transportan las balas de lana, sacas discretamente la cápsula del tiempo y dejas un mensaje a los arqueólogos del futuro.



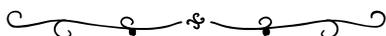
Escondes la cápsula en las recias raíces de un roble y corres al *knarr*, que ya empieza a dejar la orilla.

–¡Esperadme! ¡Me uno a vosotros!

Aude te ayuda a subir por la borda. Una vez a bordo, te pone las manos en los hombros y te mira a los ojos:

–Tenemos muchas aventuras por delante. Ya eres de los nuestros.

**FIN**  
**¡¡INTÉNTALO DE NUEVO  
 CON OTRAS OPCIONES!**





La directora María García te mira sorprendida.

–Vaya. Parece que has abortado tu misión. Supongo que las cosas se te complicaban y escapaste en el último momento. Precisamente tenemos, justo ahora, un misterio candente en la época vikinga –te explica.

Sin perder ni un minuto, María García le hace un gesto a la bibliotecaria Iria Carballo, que le entrega un expediente.

–Tenemos algunas pistas que nos llevan a pensar que los vikingos descubrieron América, pero no estamos seguros. Además, nuestros agentes Jacobo Marley y Martín Pinturero casi encuentran un tesoro vikingo que se creía perdido, aunque los «despacharon» en el último momento, ya me entiendes.

–Tenemos que averiguar todo lo posible sobre ese tesoro y también si los vikingos llegaron a América –confirma el mayor Iker Echevarría.

–Así que te toca decidir a dónde quieres que te enviemos –sonríe el *hacker* Oriol Vila, con su eterna sonrisa atravesada y alzando tu USB con su reloj de arena–. ¿Islandia o Escandinavia?

1. Si aceptas empezar en Islandia, continúa por la **PÁGINA 79**.
2. Ve a la **PÁGINA 128** si prefieres Escandinavia.
3. O puedes consultar la WikiKronos en la **PÁGINA 141** para informarte mejor y luego volver a esta.





Bizancio parece una buena elección. En esa época de la historia, el Imperio bizantino es la región más rica del planeta. Seguramente esté lleno de aventureros, comerciantes y gentes de todo el mundo, lo que te ayudará a encontrar una buena pista que te sirva para tu búsqueda.

Olaf aprueba tu decisión y añade:

–Mira por dónde, entre nuestra tripulación tenemos un *thrall* bizantino llamado Leo el Diácono. Él nos servirá de ayuda.

–¿*Thrall*? –inquieres.

–Un esclavo –te contesta Grimhild–. Los *víkingr* atrapan gente en sus incursiones y la esclavizan para usarla luego en las batallas. No importa si los matan. Pero si se hacen remeros, entonces pueden llegar a ser hombres *bonden*, libres.

–Por eso prefiero el cristianismo –interrumpe Leo, participando en la conversación–. Trata mejor a la gente que la religión salvaje de los escandinavos.

–Nuestra religión siempre será la de Odín y Thor, la del rayo y el trueno, la de los cuervos Hugin y Munin, la de las valquirias y los lobos Geri y Freki, que devoran los cadáveres caídos en la batalla. La religión que nos llevó a ser bravos y luchadores, y no blandengues y mojigatos como tú –añade una voz desde el barco.

Miráis a Leo y a la otra persona que ha hablado.

–Esa mujer dice llamarse Freydis, hija de Erik el Rojo –te susurra Olaf–. No sabemos de dónde ha salido, pero creemos que tiene un pasado oscuro en Groenlandia. No sé si fiarme.

–La cruz cristiana le podrá algún día al martillo de Thor –responde Leo el Diácono–. Si haces el bien, las cosas suelen ir mejor que si vas por la vida como una salvaje.



Olaf interrumpe la discusión dando órdenes a diestro y siniestro y, finalmente, os hacéis a la mar. Al cabo de pocos días, alcanzáis la costa de Rusia y comenzáis a descender el río Volga.

–Creía que Bizancio estaba en el mar Mediterráneo –le dices a Olaf, dudando de tus conocimientos de geografía.

–Y lo está. Pero, en lugar de dar la vuelta por el reino de los francos y luego girar hasta el Mediterráneo, es más rápido seguir por río. Nos llevará directo a Bizancio –te contesta, sonriendo.

Es increíble ver lo buenos navegantes que eran los escandinavos. Podían usar sus barcos en el mar y en los ríos indistintamente. Nada los paraba.

Pasan los días. Freydis no se relaciona con nadie y prefiere estar sola. Te da la sensación de que el resto de la tripulación desconfía de ella. Tú, sin embargo, hablas con ellos y aprendes cosas muy interesantes, como que los vikingos no conocen los mapas o que usan una piedra llamada *calamita* para hacer brújulas muy primitivas. Aprendes a orientarte por la posición del sol y por los pájaros, y a usar el espató, una piedra translúcida que polariza el sol cuando hay nubes y te permite mirarlo para situar tu posición sin que dañe tus ojos.

Antes de lo que suponías, alcanzáis el mar Negro y divisáis las costas de Bizancio. Los negocios no os van mal y lográis



vender toda la mercancía en unos días. Habéis ganado oro de sobra, pero sigues sin tener pistas para tu misión. La batería de tu teléfono corre el peligro de acabarse en cualquier momento. Cuando ya se habla de dar la vuelta, Freydis se acerca hasta ti aprovechando que nadie os ve.

–Estuve aquí antes sirviendo en la guardia varega –te dice–. Vente conmigo y te presentaré a Hastein. Tiene un cargo importante en la corte y sabe muchas cosas. Se rumorea que un antiguo guardia, Harald *Blåtand* Gormsson, robó un tesoro de Bizancio y se lo llevó al norte. Seguro que Hastein sabe el sitio exacto en el que se encuentra.

–¿Qué es eso de la guardia varega? –preguntas a Freydis.

–La guardia personal del emperador Basilio. Los escandinavos somos los mejores y sus preferidos. Solemos estar en Miklagard, que otros llaman Constantinopla. Protegemos al emperador con nuestra vida, y él nos paga un kilo de oro al año, además de darnos regalos y una lujosa vivienda. No como las de Escandinavia, comunales y llenas de gente, sino una para nosotros solos. ¡Venimos de lejos para este trabajo!

–¡... donde duráis poco porque bebéis demasiado hidromiel con alcohol que os daña el cuerpo! –contesta súbitamente Leo el Diácono–. ¡Mejor vente conmigo! Esta es mi tierra y podré ayudarte. De Bizancio salen a menudo barcos a comerciar por el Mediterráneo. Podremos llegar hasta al-Ándalus, y de ahí iremos a Santiago de Compostela, en Jakobsland. En ningún sitio hay más tesoros que en las iglesias y conventos de esa tierra. Muchos nórdicos se dirigen allí a menudo para obtener su botín y luego zarpan por el gran mar más allá de Groenlandia.

¡Qué duda! Por una parte, es buena idea unirse a la guardia varega del emperador. Quizá Hastein te diga dónde esconde su tesoro Harald *Blåtand* Gormsson. Pero, por otro lado, la idea de Leo el Diácono no es mala. Al-Ándalus fue el nombre del territorio que los musulmanes ocuparon en la península Ibérica y, como sabes, Colón descubrió América más tarde. ¿Quizá fuera un vikingo quien le contó, en una de esas incursiones a Jakobsland, cuál era el camino para atravesar el Atlántico?

Te asaltan las dudas. El trayecto hasta Jakobsland es largo y penoso, y, aunque podrías dar con la clave que resuelva tu misión, nada te garantiza que logres llegar, o siquiera salir con vida, de al-Ándalus. Sin embargo, elegir la guardia varega no es mejor. Tiene fama de ser feroz y despiadada. Atrapan piratas, matan traidores, luchan y no tienen miedo. ¿Quién te dice que no te van a rebanar el cuello por hacer demasiadas preguntas? Pero entre ellos se protegen y, si vienes de parte de Freydis, te ayudarán.

Tus amigos se impacientan y debes decidir. ¿Qué haría un verdadero vikingo en tu caso?



1. ¿Irse con la guardia varega? Sigue por la **PÁGINA 47**.
2. ¿Zarpar hacia al-Ándalus? Continúa en la **PÁGINA 115**.