

Jacobo
Feijóo

Martín
Rodríguez



TÚ DECIDES LA HISTORIA

MISIÓN
JAGUAR

Estás cara a cara con María García. Esto de la Agencia Kronos cada día es más raro. Junto a ella, un extraño personaje permanece sentado en una silla y te mira fijamente.

–Bueno, esta vez has acudido pronto a nuestra llamada –te dice la directora María García–. Oriol, Iria e Iker están de misión en el lejano Oeste. Nuestro último agente ha desaparecido y tuvieron que ir a buscarlo.

Miras a su invitada, que te saluda inclinando la cabeza ligeramente. No te da buena espina.

–Te presento: ella es @Abrakadabra.

–Pero eso suena a... ¿Es miembro de nuestra agencia rival, Kraken? –replicas.

–Efectivamente –te dice la directora de Kronos–. Solo que... Hummm... No le gustaba Kraken y se ha pasado a nuestro bando. Ha encontrado algo misterioso en la época maya que nos interesa ir a investigar. Por eso te hemos convocado. Ella te guiará. Ya tenemos preparados los teléfonos cuánticos para que conectéis los USB y podáis ir inmediatamente a aquella época. ¡Recuerda no quedarte sin batería ni romper ni perder el USB! Si las cosas se complican –añade mientras te entrega el material–, siempre te queda la cápsula del tiempo para enviarles un mensaje a los arqueólogos del futuro. Con suerte, la encontrarían e irían a rescataros. Alguna vez hemos logrado traer de vuelta a algún agente.

@Abrakadabra no habla, aunque sonrío misteriosamente. Observas el móvil, el USB y la cápsula del tiempo, pero no acabas de fiarte. Con los agentes de Kraken nunca puedes bajar la guardia.

–¿Y de qué se trata esta vez? –interrogas.

La directora María García señala con el pulgar a @Abrakadabra para que te lo explique ella.

–Verás –comienza a relatar con su voz silbante–: haremos un equipo e iremos hasta la época maya para...

En ese momento, se produce un enorme estruendo cerca de vosotros. De la nada, aparece un humeante coche de la marca DeLorean del que salen Iria Carballo, Iker Echevarría y Oriol Vila. Visten como pistoleros del Oeste, sucios y polvorientos.

–¡Qué birria! –protesta el **hacker blanco** Oriol saliendo por la puerta–. No quiero saber quién programó esto. ¡El peor protocolo de seguridad que he visto nunca! ¡Y un asco de *drivers*!

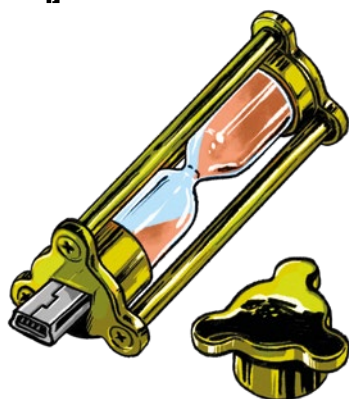
–Definitivamente –le responde el mayor Echevarría con su profunda voz cavernosa y agarrando su **bastón estoque**–, nada de DeLorean. Nos quedamos con el otro coche. Mejora la capacidad de los USB.

–Estoy de acuerdo –añade la bibliotecaria Iria Carballo con su dulce vocecita–. Lo dejaré consignado en la base de datos. Experimento fallido. Nos quedamos con el Jaguar, y descartado el DeLorean. Por cierto, ¿qué día y hora es?

–Pues, mira –concluye entre risas María García–, ¡llamaremos Misión Jaguar a la que vamos a empezar! Le va que ni pintado a la época de los mayas.

–Vale, vale –respondes, tratando de poner orden al frenético ritmo que siempre hay en la Agencia Kronos–. ¡Pero todavía ni sé de qué va esto!





@Abrakadabra ni se ha inmutado. Parece acostumbrada a presenciar este tipo de perances. Su aguda mirada y su voz sibilina retoman el punto en el que justo se había quedado:

–... tenemos que ir a la época maya; en concreto, al **período clásico**. En Kraken sospechan que hubo una importante reina guerrera, pero ignoran si ese dato es cierto y, de serlo, dónde está enterrada. Solo sabemos que vivió durante el conflicto bélico entre las ciudades de Tikal y Calakmul.

–¿Y esa señora es importante? –preguntas.

–¡Vaya si lo es! –contesta Iria–. Hubo muchas mujeres que fueron clave en la historia, como Marie Curie, María Pita, Agustina de Aragón, Ada Lovelace o la emperatriz Teodora. ¡Cualquier descubrimiento en esa línea es fundamental para ampliar nuestro conocimiento!

Iria Carballo parece recordar algo. Corretea hasta la biblioteca y te señala un grueso diccionario. Sin mediar palabra, le hace un gesto gracioso a Oriol Vila y le concede la palabra.

–¡Ah! Todo ese mamotreto te será de ayuda para entender algunas cosas. ¡El conocimiento es poder!

–Hay otro aspecto más que deberíamos investigar –zanja @Abrakadabra misteriosamente–: Chac Mool.

–¿La Hermandad Chac Mool? –interrumpe el mayor Iker Echevarría–. ¡Ponte en guardia con ellos!

La expresión de la directora se ensombrece.

–La Hermandad Chac Mool –te explica– es un grupo de viajeros en el tiempo. Nadie sabe nada de ellos. Esquivos, misteriosos, silenciosos. Nos hemos cruzado con uno de sus miembros, una tal Elisabetta. Jamás vimos mejores luchadores.

–Deberíamos repasar algunas técnicas de kung-fu tú y yo –murmura Iker Echevarría–, por lo que pueda ocurrir.

–No hablaba de eso –interviene @Abrakadabra, que frunce el ceño–, sino de las estatuas Chac Mool. Son extrañas y únicas. Convendría saber por qué se esculpieron recostadas. Eso no se ha visto en ningún otro sitio, y nada mejor que preguntarles el motivo a los propios mayas, ¿no? Por cierto, conozco esa hermandad y lo confirmo: es un grupo astuto y peligroso.

Desvías tu atención al USB. Sabes que en el momento en que lo conectes aparecerás con @Abrakadabra en la época maya. Pero ¿por dónde empezar tu búsqueda? ¿Te fías de la exagente de Kraken?

1. Si te inclinas por Tikal, sigue por la **PÁGINA 41**.
2. En el caso de comenzar por Calakmul, salta a la **75**.
3. Si prefieres ir sin @Abrakadabra, continúa por la **PÁGINA 101**.
4. Si necesitas aclarar ciertas palabras, consulta el código QR de la **PÁGINA 141**.
5. Y no olvides que siempre puedes acudir a la WikiKronos en la **PÁGINA 141**.





Miras a @Abrakadabra y le dices:

–Vámonos de vuelta a Kronos. Allí podemos cambiar las baterías y regresar juntos aquí. Ya tenemos localizados un sitio y una época. Vamos por el buen camino y no podemos perder esta oportunidad. Yo me llevaría una muestra para que la estudien los arqueólogos de Kronos y nos den más información. A la vuelta, lo dejamos todo como estaba y asunto arreglado.

@Abrakadabra conecta su USB y, frente a lo que esperabas, te contesta:

–¡Ah, no! Conmigo no cuentes. No pienso volver a este sitio aterrador. Me retiro de este trabajo. Bastante mal lo he pasado.

En lo que dura un suspiro, tu compañera se evapora en el aire y te deja en la cámara de la Reina Roja.

Refunfuñando, tomas con sumo cuidado la fastuosa máscara mortuoria de la Reina Roja. Por suerte, la cobarde de @Abrakadabra dejó el **zurrón** en el suelo y lo aprovechas para meter el hallazgo en él. Conectas el USB y todo se vuelve borroso a tu alrededor. Tras unos instantes de confusión, vuelves a aparecer en Kronos.

–Encontré algo –dices nada más llegar.

Sin embargo, nada es lo que esperabas. La gente que hay trabajando en Kronos no te suena de nada.

Un tipo delgaducho con rasgos orientales se te acerca extrañado.

–¿Tú que haces aquí?

–Soy vuestro agente de la Misión Jaguar –le respondes con poco convencimiento–. @Abrakadabra salió corriendo, la muy cobarde.



-¿@Abrakadabra? ¿Kronos? ¿De qué hablas? Esto es una empresa de energías limpias. Sacamos metano de las cacas de los cerdos y hacemos combustible gaseoso. Hace tiempo que se acabó el petróleo, y la electricidad es carísima.

Una chica bajita que lleva ropa de trabajo blanca llena de caca de cerdo y unas gafas protectoras se te acerca. Todo huele fatal, como cabría esperar.

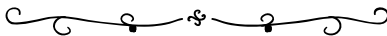
-¿Buscas trabajo? Podemos darte un buen empleo aquí.

Cierras los ojos y lo entiendes todo. ¡Has cambiado la historia!

**PERO, VAMOS A VER, MELÓN...,
¿NO SABÍAS QUE NO TE PODÍAS
LLEVAR NADA A TU ÉPOCA?
AHORA NI KRONOS
NI AVENTURA NI NADA.
¡A RECICLAR CACA DE CERDO,
QUE TE LO MERECE!**



FIN
**ANDA, VUELVE A INTENTARLO,
¡PERO PENSANDO MEJOR!**





La directora María García te mira sorprendida.

–Vaya. Parece que has cancelado tu misión. Supongo que las cosas se te han complicado y has escapado en el último momento. Justo ahora tenemos un misterio candente en la época maya –te explica–. Irías con @Abrakadabra, una exagente de Kraken que se ha pasado a nuestro bando.

Iria Carballo se adelanta y te muestra un expediente.

–Creemos que hubo una reina guerrera durante las luchas entre Tikal y Calakmul. Fundó su propio reino. ¡Encuéntrala!

–Y, de paso, descubre por qué los Chac Mool eran estatuas que se esculpían recostadas –añade el mayor Iker Echevarría–. Y si tienen algo que ver con la peligrosa Hermandad Chac Mool.

–Así que te toca decidir a dónde quieres que te enviemos. –El **hacker** Oriol Vila muestra su eterna sonrisa y alza el usb con el reloj de arena–. ¿Tikal o Calakmul?

1. Si aceptas empezar en Tikal, sigue por la **PÁGINA 41**.
2. Vete a la **PÁGINA 75** si prefieres Calakmul.
3. O puedes consultar la WikiKronos en la **PÁGINA 141** para informarte mejor y luego volver a esta y elegir.





¡Potentes ledes cegadores! ¡Abrasadora luz que todo lo ilumina! ¡Deslumbrante chorro de luminosidad que llena el habitáculo...! y que no te resuelve gran cosa, ejem.

La cámara está ahora perfectamente iluminada, pero no muestra nada que no hayas visto en la penumbra. Hay unos murales decorados de vivos colores que representan escenas mayas, un arte en relieve hecho con estuco, y poco más. No logras apreciar nada relevante. ¡Qué frustración!

Te encoges de hombros y te giras hasta @Abrakadabra.

–Nada de nada. Vacío, cero patatero, *null* –le indicas.

Tu compañera mueve su aguda mirada en todas direcciones, pero tampoco nota nada extraño. Asiente dándote la razón.

Volvéis a la ciudad, medio gruñendo, medio desanimados. Abajo os espera el *lakam* con el que habíais hablado, que exhibe una expresión divertida.

–¿Os gustó? –comenta–. Estoy seguro de que el *ajaw* Pakal II agradecerá las ofrendas que habéis dejado para su difunta esposa. Íbamos a poner un Chac Mool, pero ya no nos quedaba presupuesto y...

–¿Chac Mool? –preguntas, interrumpiéndolo.

–Sí, ya sabes, las estatuas recostadas del dios que...

–¿Y dónde podemos encontrar uno de esos? –le corta @Abrakadabra.

El *lakam* se frota el mentón y mira al horizonte. Tras pensarlo unos segundos, os contesta:

–El mejor que he visto está en la importante ciudad de Chichén Itzá, bastante lejos. Ninguno supera a ese. Lo cierto es que merece la pena ir a verlo.





Señalando un punto en la lejanía, remata:

–Justo... en dirección al este, una de las cuatro partes que conforman el mundo.

Os despedís de él y comenzáis a caminar en esa dirección hasta que lo perdéis de vista. Cuando ya estáis solos y nadie os ve, deliberáis:

–Mucho camino. Tardaríamos demasiado. Debemos abandonar la misión –te espeta @Abrakabra, reticente al viaje.

–Pero podemos hacer una cosa –se te ocurre decir–. Enchufemos el USB y vayamos hasta allá.

Compruebas la batería de tu teléfono y aprecias que tiene poca carga, aunque, quizá, si te la juegas mucho...

–Mi batería está muy cargada. Cambia la tuya por la mía –te dice @Abrakadabra–, y yo usaré la tuya para volver a Kronos. Puedes seguir sin mí.



1. ¿Prefieres seguir sin @Abrakadabra?
¡A Chichén Itzá por la **PÁGINA 112!**
2. Pero, si crees que es mejor trabajar en equipo asumiendo riesgos muy altos, continuad juntos por la **PÁGINA 86.**



Te giras mirando a la sacerdotisa.
 –¿Has dicho la Hermandad Chac Mool? –le preguntas.

La sacerdotisa exhibe una sonrisa de oreja a oreja.

–¡Sep! Sabía que te darías cuenta. Soy Elisabetta.

Como ve que te has quedado sin palabras, continúa:

–Distintos exagentes hemos creado esta hermandad. Viajamos en el tiempo dándoles buenas ideas a los científicos, literatos y artistas. Ellos hacen obras que logran cambiar el pensamiento de la humanidad para mejor, poco a poco.

–¿Exagentes de qué?

–Hay de todo: de Kronos, de Kraken... y de otras organizaciones que ni sospechas. ¿Adivinas de dónde surgieron las ideas sobre cómo fabricar gominolas? ¿Y el pósito?

Esto es mejor de lo que esperabas. Tienes que reportar este hallazgo a Kronos cuanto antes. Aun así, tratas de obtener más información.

–¿Y quién fue la *ajaw* Iloom?

Elisabetta vuelve a reírse, agitando la cabeza como si espere esa pregunta.

–¡Mira que es fácil insinuarle cosas! Sabía que me preguntarías. Iloom tenía sangre real de Calakmul y fundó la ciudad de Waka', pero hace ya mucho tiempo. No creo que sea la reina que buscas, pero es una buena pista por donde empezar.





Rebuscas entre tus pertenencias. Tienes casi toda la información que necesitas y crees que la respuesta está en Waka'. Pero, al sacar tu teléfono para dar el salto en el espacio-tiempo, observas con gran decepción que no le queda nada de batería.

Elisabetta se encoge de hombros.

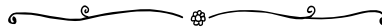
–Tienes dos opciones: puedes unirme a nosotros o quedarte para siempre en esta época sin nadie que te ayude. Podrías ir a Waka' a buscar a tu reina, cierto, pero ¿de qué te valdría ya?

Miras a Elisabetta y a tu cápsula del tiempo alternativa-mente. Si te unieras a la Hermandad Chac Mool, podrías tener un candado de combinación en lugar de un usb y quizá podrías volver atrás en el tiempo y comenzar tu misión de nuevo con Kronos. O no. Debes pensarlo con calma, es un lío.

Elisabetta te sonrío. Asientes con la cabeza: tiras la cápsula del tiempo por encima de tu hombro y te unes a ellos.



FIN
¡NUEVO TRABAJO!
AHORA ERES
DE LA HERMANDAD CHAC MOOL.
HABRÁ QUE PREPARARTE
UNA FIESTA DE BIENVENIDA,
PERO SIN SACRIFICIOS HUMANOS
POR ESTA VEZ!



Tikal es una ciudad sorprendente. Su área de influencia cubre diversas ciudades menores que le rinden pleitesía. En su plaza central hay una pirámide que hace las veces de templo, de una altura mucho mayor de lo que esperabas, con escalinatas muy empinadas. Es el templo del Gran Jaguar.

Varios **sakbejo'ob** atraviesan Tikal. Hay cuatro especialmente grandes. En el centro de la ciudad está la Gran Plaza, y cerca de ella hay hasta tres acrópolis y templos. También puedes ver más plazas con sus pirámides mayas. Esto te lleva a pensar en lo buenas constructoras que eran algunas civilizaciones de la Antigüedad. Alrededor, todo es jungla.

Te mezclas entre la concurrida población. Tikal bulle de actividad frenética. Está claramente en su mejor momento, pese a su guerra con Calakmul, pero se nota cierta desconfianza en el ambiente. Observas a un grupo de comerciantes que negocian con unos artesanos y decides escuchar por si obtuvieses alguna pista. Parecen discutir:

–¿*Ajaw*? Eso queda para los de Calakmul. Nosotros somos más poderosos, que hemos tenido *kalomte'*. ¡Faltaría más!

–¿Qué significa *kalomte'*? –interrumpes.

–Alguien más poderoso que un *ajaw*, como si fuese un rey de reyes, ¡un emperador! ¡Como nuestra *ix kalomte'*, Unen B'alam!

–¿Has dicho «nuestra» y no «nuestro»?

–¡Claro! –te contesta un artesano que porta una vasija bellamente decorada y un collar de cuentas de jade–. *Ix* significa 'mujer'. Hablamos de la *kalomte'* Unen B'alam. Dado que su padre no tuvo hijos, se coronó a una mujer como reina.