

Jacobo  
Feijóo  
Martín  
Rodríguez



AGENCIA  KRONOS

TÚ DECIDES LA HISTORIA

# MISIÓN CLEOPATRA

Desde la última misión con la Agencia Kronos, ha pasado bastante tiempo. No fue sencilla de resolver y todavía te rondan ciertos recuerdos, algunos desagradables y otros más bonitos.

Sin embargo, hay algo que te intriga. Lo habitual habría sido que María García, Iker Echevarría, Iria Carballo y Oriol Vila ya te hubieran llamado para otra aventura, pero no has vuelto a saber nada de ellos. Miras tu teléfono y confirmas que no hay mensajes nuevos. Todo muy extraño.



Por la tarde sales a dar un paseo. Deambulas preguntándote si ha ocurrido algo malo, cuando observas que en la acera hay unos operarios arreglando una alcantarilla. Una escalera se mete dentro del suelo y varios cables gordos están desparramados en la superficie. Sin embargo, algo no encaja. Por lo general, siempre hay una o dos personas ayudando desde fuera mientras que otros bajan al subsuelo, solo que esta vez no es así: fuera no hay nadie.

Te asomas a la boca de la alcantarilla. Solo ves una escalera que se interna en la profundidad y ciertas luces portátiles más abajo. Agachas un poco más la cabeza tratando de curiosear, cuando una mano te agarra del cogote y te mete dentro casi a trompicones.



Te alarmas, ¡parece una trampa! Tratas de librarte de tu agresor, pero más manos te sujetan. Antes de que te des cuenta, te han enfundado unas botellas de oxígeno y una máscara que te protege cara y ojos, muy parecida a una careta antigás.

–Si no te ponemos esto, la palmarás rápido por falta de oxígeno –te dice una voz masculina.

–Y no veas lo que apesta este lugar –replica su acompañante, una mujer.

Te tensas. Las voces que escuchas no parecen las de tus amigos, pero tienes la sensación de que esa gente te conoce de algo. Esperas a que el visor de tu máscara se desempañe de vaho y entonces te encuentras a dos personas ante ti.

–Bienvenido a la Agencia Kraken.

–Soltadme, ¡canallas! –te rebelas. Kraken, la agencia rival de Kronos, son unos malhechores peligrosos, maestros del disfraz que no dudan en robar y traicionar si hace falta.

–Calma –responde la voz femenina–. Somos @Dhampir y @Spektra. Ya nos conoces de otras veces. No vamos a hacerte daño, pero debes escucharnos con atención.

Desconfías, pero, como no puedes huir de ningún modo, no te queda más remedio que aceptar. Piensas que quizás hasta descubras algo interesante que te aclare las cosas.

Cuando los agentes de Kraken ven que te has calmado, @Spektra comienza a hablar:

–Han liquidado a @Abrakadabra, o eso pensamos. Lleva desaparecida demasiado tiempo.

–Y ni rastro de la Agencia Kronos –añade @Dhampir–. Debe de haber alguien poderoso detrás de todo esto.





–¿Y cómo sé que no me mentís? –preguntas.

Tus secuestradores se quedan un segundo en silencio, pero @Dhampir responde rápidamente:

–Seguro que tú tampoco sabes nada de ellos. Y, además, han venido a pedirnos ayuda Martín Pinturero y Jacobo Marley. Un poco raro, ¿no? No se puede decir que les cayésemos muy bien.

Cierras la boca. De Kronos no sabes nada, y los agentes Pinturero y Marley trabajaban para Kronos antes de quedarse atrapados entre dos planos espaciotemporales. Ahora parecen fantasmas translúcidos, aunque en realidad no lo son. Te saludan.

Sin darte tiempo a replicar, @Spektra continúa:

–La Hermandad Chac Mool parece haber sido desarticulada, algo que nos alarma muchísimo más. Eran casi imbatibles.

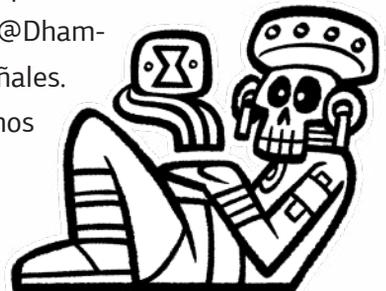
–¿Y dónde ha ocurrido todo eso? –inquieres.

@Dhampir rebusca en una mochila antes de contestarte. De ella saca un cubo parecido al de Rubik y te lo extiende para entregártelo. Entonces añade:

–En el antiguo Egipto. Tanto Kronos como la Hermandad Chac Mool y nosotros buscábamos la tumba de Cleopatra.

–En esa ocasión, enviamos a dos compañeros nuestros en lugar de ir nosotros –interrumpe @Spektra–. Antes de desaparecer, nos dejaron un aviso. Parece ser que @Abrakadabra descubrió cómo murió realmente Cleopatra.

–Una vez que recibimos el aviso –añade @Dhampir–, el equipo desapareció sin dar más señales. Y de Kronos y Chac Mool, como dije, no hemos vuelto a tener noticias. Nada de nada.





Tragas saliva. Todo esto suena muy mal, pero te sientes en la obligación de salvar a tus amigos de Kronos... si es que todavía siguen vivos.

@Dhampir te señala el extraño cubo que te ha entregado.

–Es como el USB de Kronos, solo que aquí deberás combinar los giros de las piezas para viajar en el tiempo. Para esta misión se ha programado la clave abajo rojo + arriba azul + derecha amarillo. Solo tiene dos usos, uno para ir y otro para volver. En el segundo uso debes invertir el orden de la clave. ¡¡No lo olvides!!

–Iremos contigo –añade @Spektra–. Hay que encontrar la tumba de Cleopatra y descubrir qué la mató realmente. Y, de paso, ver si alguien de la última misión ha sobrevivido. Por cierto, solo disponemos de veinticuatro horas. Ni un minuto más. Esto es muy grave.

–¡No se come nada mal en Egipto! –interrumpe Jacobo Marley–. Iremos por nuestra cuenta, así abarcaremos más terreno.

–Egipto es un sitio muy pintoresco –remata Martín Pinturero–. Dicen que Cleopatra tenía una nariz perfecta.

–No te confíes –añade finalmente @Dhampir–. Es probable que nadie salga vivo de esta misión. Nadie.

**1.** Si vas con @Spektra, sigue por la **PÁGINA 118**.

**2.** En el caso de ir con @Dhampir, salta a la **PÁGINA 50**.

**3.** ¿Y qué tal si lo haces por tu cuenta? Continúa leyendo en la **PÁGINA 84**.

**4.** Y no olvides que siempre puedes consultar la WikiKronos en la **PÁGINA 141**.





Temblando, mueves tu cubo en la posición correcta a la mayor velocidad que puedes, pero no pasa nada. Como Maibe todavía está a dos metros de ti, vuelves a intentar de nuevo la combinación, pero no funciona.

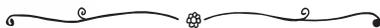
Te has equivocado. Los agentes de Kronos te habían advertido de que, para volver, tenías que hacer la combinación en el orden inverso, no en el que usaste para venir.

–¿Sabes? –te dice Maibe antes de asestarte el golpe mortal–. Has cometido exactamente el mismo error que los otros que vinieron buscando lo mismo.

Te preguntas si estará hablando de tus amigos o de los agentes de Kraken, pero ya no tiene lugar ninguna pregunta. En apenas un momento, serás tú quien ocupe un sitio en la **mas-taba** por los siglos de los siglos, en la oscuridad y frialdad que adquiere de la arena del desierto cuando anochece.

## FIN

**¡Y NI SI QUIERA TE HAN MOMIFICADO! ¿BUSCAR A CLEOPATRA EN UN SITIO AL QUE NADIE QUIERE IR? ¿NO VES QUE ERA VENERADA? MIRA QUE TE AVISAMOS DE QUE ESTA MISIÓN ERA DIFÍCIL, PUES NADA... ¡TE LO MERECE!**





Llegas al **nilómetro** con los dos legionarios. Sin embargo, no ves ni rastro de una **mastaba**, **necrópolis** o pirámide que invite a pensar que estás en la tumba de Cleopatra.

Ernestus y Fabius se ponen sus cascos y cada uno desenfunda su **pugio**. Retrocedes unos pasos.

–Igual que los extranjeros del otro día –dice Ernestus–, esos que tenían un símbolo extraño de un reloj de arena.

–Y los del pulpo –añade Fabius, ya muy cerca de ti–. Serás pasto de los cocodrilos del Nilo. En una hora ya no quedará nada de ti.

Tratas de escapar, pero ante ti solo hay un inmenso río: el Nilo. Vas a lanzarte al agua a riesgo de que te devoren los cocodrilos, pero la primera estocada cae sobre ti antes de que puedas huir.

Lo último que oyes es a Fabius decir:

–¡Mira que no saber que **Laverna** es la diosa de los ladrones y los tramposos!

## FIN

TIENES QUE REPASAR MÁS EL GLOSARIO. AHORA ERES UNA ¿HAMBURGUESA COCODRILERA? ¡VENGA, INTÉNTALO DE NUEVO DE OTRA MANERA!





Un momento... ¡Esto es no es Kronos, es Kraken!

–¡Alguien se ha salvado! –interrumpe @Dhampir al verte.

–¿Salvado? ¿Qué ha ocurrido? –respondes.

–Nuestros agentes, los de Kronos y todo Chac Mool han desaparecido repentinamente tratando de descubrir cómo murió Cleopatra en el antiguo Egipto y dónde está su tumba –añade @Spektra, y te entrega un cubo que parece el de Rubik.

Miras el cubo. Es lo que usa Kraken en lugar del USB que utiliza Kronos. Está claro que cuentan contigo, pero ¿te fías?

–En esta misión la combinación es abajo rojo + arriba azul + derecha amarillo. Solo tiene dos usos, uno para ir y otro para volver. A la vuelta debes invertir el orden de la clave. Solo disponemos de veinticuatro horas para resolver este misterio ¡No lo olvides y apura!

Vas a contestar cuando reconoces a Jacobo Marley y Martín Pinturero por el rabillo del ojo, los exagentes de Kronos que parecen fantasmas por haberse quedado atrapados en el espacio-tiempo. Te sonríen insuflándote ánimos.

–Nosotros iremos por nuestra cuenta –te indica Martín Pinturero–. Quizá podamos ayudarte de algún modo.

1. Si aceptas ir por tu cuenta, sigue por la **PÁGINA 84**.
2. Vete a la **PÁGINA 118** si prefieres ir con @Spektra...
3. ... o por la **PÁGINA 50** con @Dhampir.
4. O incluso puedes consultar la WikiKronos en la **PÁGINA 141** para informarte mejor y luego volver a esta y elegir.





Escapas a todo meter en busca de Issey, el constructor, tratando de que no te atrapen los legionarios romanos. Tras dar varias vueltas y ver cómo poco a poco ya va entrando la noche, te detienes y miras entre todas las casas de **adobe**, por si notas alguna señal de dónde está la casa de Issey.

Una anciana que carga con un hatajo de plantas de **papiro** nota tu desorientación y trata de ayudarte.

–¿Qué buscas?

–Necesito ver a Issey, el constructor –le dices.

–Suele estar en el palacio, justo allí –te señala.

Temiendo que vuelvan a aparecer los romanos, te diriges a hurtadillas hasta el palacio. A los guardias de la puerta les dices que vienes desde lejos a estudiar el modo de construir en Egipto, ya que causa admiración en tu reino. Aunque algo desconfiados, te llevan ante Issey.

El constructor está delante de varios **papiros** que parece estudiar. Se frota su cabeza afeitada tratando de pensar.

–Hola –dices–. Vengo de un lugar lejano. Me han dicho que vuestra forma de construcción es única en el mundo.

–Ah, ¿sí? –te responde Issey, sin prestarte demasiada atención–. Pues debo admitir que lo hacemos un poco a ojo. Vale, es cierto que sabemos calcular algunas superficies y áreas, pero más por prueba y error que por cálculos.

–¿Y cómo habéis hecho las pirámides entonces?

Issey levanta la vista de sus documentos y te mira. Parece que le gusta hablar de su profesión. Sonríe y se lanza a explicártelo.

–Es todo por nuestra religión. Creemos mucho en el más allá y las tumbas las hacemos para que el difunto tenga de todo



en su nueva vida. Al principio enterrábamos a los muertos en el desierto, y el calor los disecaba. Entonces dijimos: «¿Por qué no inventamos algo para que el cuerpo dure?». Y los sacerdotes empezaron a embalsamarlos.

–¿Y seguáis dejándolos en el desierto?

–Sí, en las **tierras rojas**. Pero no se podía dejar una momia sin más ahí enterrada, hale... No era justo. La momia merece una casa para su nueva vida. Por eso hicimos las **mastabas**. Se pone al difunto en una sala, dentro de su sarcófago, y por lo general, bajo tierra. Luego hacemos una construcción cuadrangular encima. A veces de **adobe**, y, si hay dinero, de piedra.

–¿Y las pirámides?

–Sencillo: ponemos una **mastaba** más pequeña encima de la primera, y luego otra y luego otra. Como queda algo escalonado, luego lo arreglamos para alisar. Como te digo, aprendimos a base de prueba y error.

Issey vuelve a su **papiro**. Parece que algo le preocupa. Te quedas pensando. Ya viste las pirámides mayas en otra misión, y, ahora que lo piensas, no son tan diferentes a las egipcias, solo que en las mayas el difunto se ponía arriba del todo.

Miras a Issey, que sigue devanándose los sesos.

–Busco la tumba de Cleopatra.

–¿Uh? Ah, perdona, estaba despistado. Sí, es un buen ejemplo si quieres aprender a hacer una en tu país. No te he dicho que a veces enterramos en **mastabas**, pero también lo hacemos en pirámides o en templos. Lo de los templos está más de moda ahora.

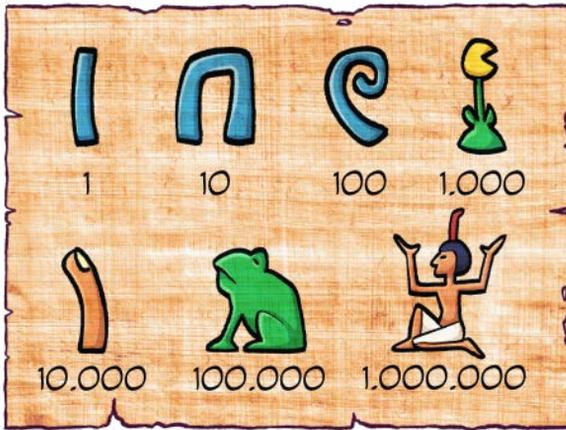
–¿Y dónde me recomiendas buscar? –insistes, ya notando que te va a decir algo importante.

Issey resopla, agitando la cabeza.

–Nada, no me sale. En fin... Uh, esto... Yo que tú me iría a Dendera, al templo de Hathor. Ahí se venera a Cleopatra, así que no descarto que esté enterrada en ese lugar. ¡Es una construcción impresionante! Por cierto, si es verdad que vienes de lejos a aprender cómo construimos, algo sabrás de este tema, digo yo. Ahora que te he ayudado, creo que es justo que me ayudes a mí.

Aceptas con la cabeza. El constructor sonrío y te explica:

–Mira, este es el **papiro** Ahmes. En él se explica cómo calcular triángulos. Eso me ayuda mucho, pero, para hacer las pirámides, necesitamos un número que hemos llamado *pi*. Quiero escribirlo, pero no sé bien cómo se hace. Nuestros números son estos:



Por ejemplo:    = 2123



Issey vuelve a frotarse la cabeza pensando.

–Tengo dos opciones, pero no sé bien cuál es la correcta.

Por un lado, el cálculo que me sale es este



pero, cuando lo repaso, sin embargo, obtengo este otro



¿Qué dices? Podemos probarlo ahora mismo con una pequeña maqueta.

Miras los jeroglíficos. Como sabes cuánto vale pi, no debería resultarte complicado calcularlo. Te das cuenta de que los egipcios conocían el número, aunque lo calculaban un poco a ojo.

1. Si  es la respuesta correcta, salta a la **PÁGINA 43**.
2. O si es  sigue por la **PÁGINA 95**.
3. ¡Buf! Invéntate una excusa amable y vete hasta Dendera. Quizás en el templo de Hathor encuentres algo. Hazlo por la **PÁGINA 62**.

