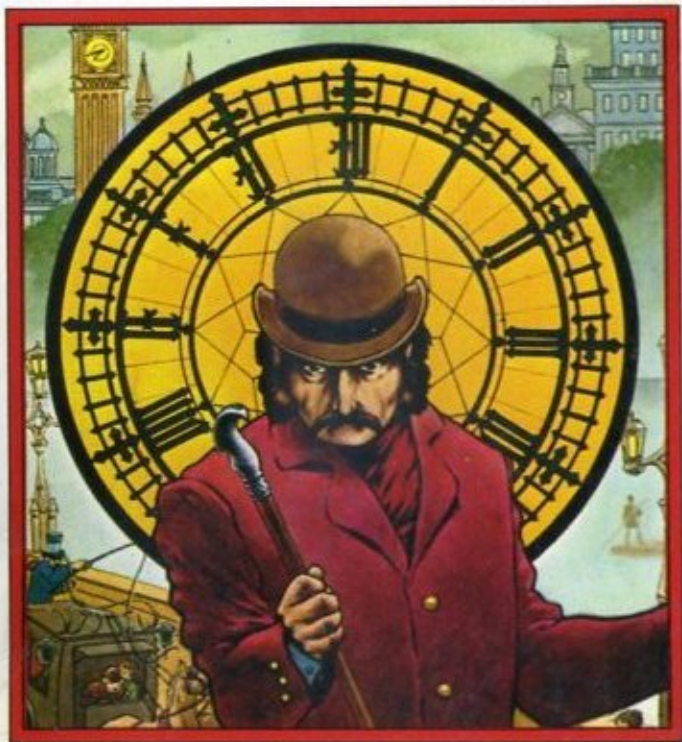


LA MAQUINA DEL TIEMPO

Retrocede 80 años para rescatar
a un príncipe secuestrado y conviértete en:

EL DETECTIVE DE SCOTLAND YARD

Seymour V. Reit



TIMUN MAS

LA MAQUINA DEL TIEMPO 16

El detective de Scotland Yard

Seymour V. Reit



Ilustraciones: Charles Vess

TIMUN MAS

¡ATENCIÓN, VIAJERO A TRAVÉS DEL TIEMPO!

¡Eres una persona de suerte! Sí, en este momento tienes en tus manos una... ¡máquina del tiempo! En efecto, este libro es tu máquina del tiempo. No lo leas todo seguido, del principio al fin. Dentro de un momento recibirás instrucciones para cumplir una misión, una empresa especial que te llevará a otro período de tiempo. A medida que te enfrentes a los peligros de la historia, la máquina del tiempo te irá presentando opciones de adónde ir o de qué hacer.

El presente volumen contiene también un banco de datos para informarte sobre la época en la que vas a vivir. Puedes utilizarlo para desplazarte con mayor seguridad a través del tiempo. O bien formar tus decisiones sin consultarlo. Tú eres el único responsable.

IMPORTANTE

Al final de este libro hay una lista de datos. Contiene sugerencias para ayudarte si no estás seguro de qué camino has de emprender. Este símbolo aparece al lado de todas las elecciones para las cuales existe una sugerencia en la lista de datos.



Con objeto de terminar tu misión lo más deprisa posible, y con éxito, puedes emplear a la vez el banco de datos y la lista de datos.

Hay una conclusión correcta para esta misión. Debes llegar a ella o... ¡arriesgarte a quedar perdido en el tiempo!... y recuerda que tienes a tu disposición el banco de datos y la lista de datos.

LAS CUATRO REGLAS PARA VIAJAR A TRAVÉS DEL TIEMPO

Cuando empieces tu misión, debes observar las reglas siguientes. Los viajeros por el tiempo que no las cumplen, se arriesgan a quedar perdidos en él para siempre...

1. No mates a ninguna persona ni animal.
2. No intentes cambiar la historia. No dejes nada del futuro en el pasado.
3. No llesves a nadie contigo cuando franquees la barrera del tiempo. Evita desaparecer de un modo que asuste a la gente o la haga sospechar.
4. Sigue las instrucciones que te dé la máquina del tiempo y elige entre las opciones que te ofrezca.

TU MISIÓN

Tu misión consiste en viajar al Londres de 1905 y ayudar a Scotland Yard a resolver uno de sus casos más desconcertantes.

En 1905 un joven príncipe indio, llamado Ahmed Pali, subió a un tren en Cambridge, Inglaterra, y desapareció sin dejar rastro. Como tantos indios ricos de la época, Ahmed se había trasladado a Inglaterra para cursar estudios universitarios. Su desaparición enfureció a su padre, el rajá Pali, y amenazó con deteriorar las ya tensas relaciones entre Inglaterra y su colonia, la India.

Para buscar al príncipe desaparecido se recurrió a Scotland Yard, departamento de investigación de la Policía Metropolitana de Londres, que se ocupaba de los casos más difíciles. A principios de siglo, nuevos métodos de persecución del delito –por ejemplo, la toma de huellas dactilares– habían hecho mucho más eficaces las pesquisas de Scotland Yard. Aunque sus detectives habían conseguido crear muchas dificultades a los delincuentes de toda Europa, el extraño caso de Ahmed Pali los desconcertó. Ahora tienes la oportunidad de asumir el papel de detective de Scotland Yard y de ayudar a resolver un misterio que dejó perplejas las mentes más lúcidas de esta sección de la policía.



Para activar la máquina del tiempo,
pasa la página.



**VIAJE A TRAVÉS DEL
TIEMPO ACTIVADO.**

Listo para el equipo.

EQUIPO

Vestirás ropas adecuadas para la época en la que tiene lugar tu aventura: una chaqueta de *tweed* y unos pantalones comunes y corrientes, jersey de cuello de cisne y gorra inglesa.



Para empezar tu misión,
pasa a la página 1.



Para saber más cosas acerca
de la época a la que viajarás,
pasa a la página siguiente.

BANCO DE DATOS

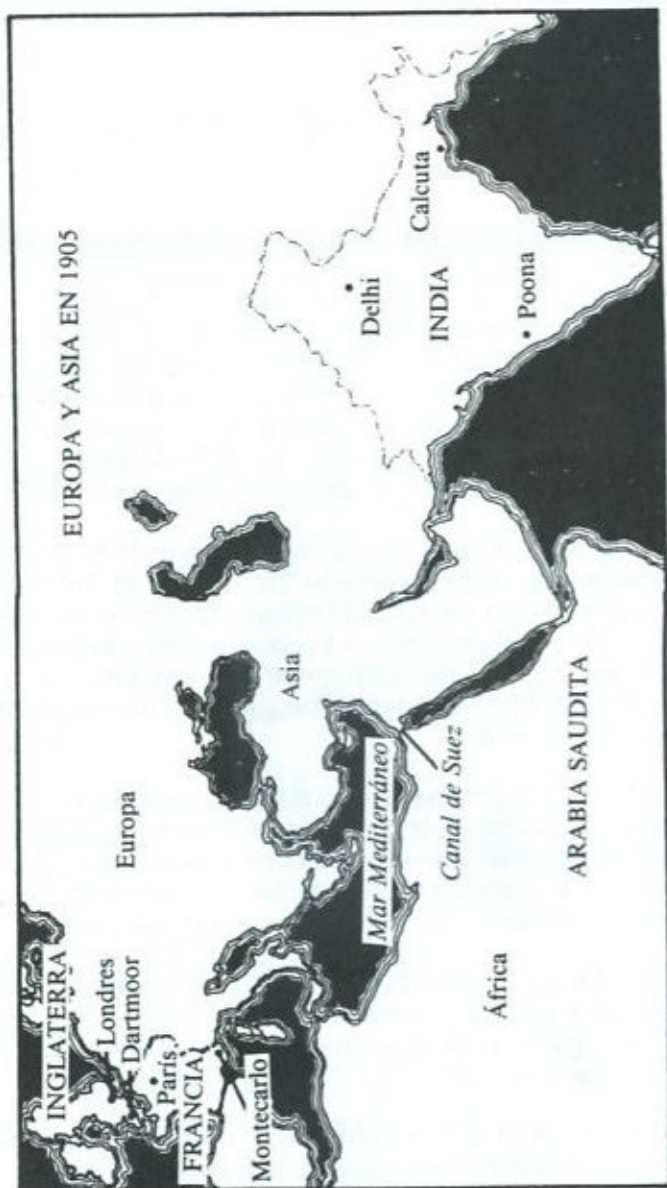
1. A principios de siglo XIX, en Inglaterra se cometían muchos delitos. Ladrones y carteristas merodeaban por las calles de Londres; los salteadores acechaban en los caminos y asaltaban a los viajeros de las diligencias. Sin embargo, el pueblo era reacio a la creación de una policía fuerte, porque temía que diera al gobierno demasiado poder.

2. En 1828, sir Robert Peel, creador de la policía londinense, fue nombrado ministro del Interior. Haciendo uso de sus nuevas atribuciones, en julio de 1829, Peel presentó al Parlamento su trascendental Acta de la Policía. Ello condujo a la creación de la Policía Metropolitana y de su brazo investigador, Scotland Yard.

3. La primera sede central de la policía se estableció en el patio de una casa en la que, siglos antes, se hospedaban los reyes escoceses en sus periódicas visitas a Inglaterra. El nombre de Scotland Yard –patio de Escocia– ha perdurado desde entonces.

4. En sus comienzos, la policía fundada por Peel contaba con mil hombres y en los treinta y cinco años siguientes llegó a tener cerca de ocho mil agentes repartidos en veinte divisiones municipales.

5. En 1878 se organizó el DIC (Departamento de Investigaciones Criminales) de la policía. Se trataba



del elitista cuerpo de detectives de Scotland Yard. Recibían más salario y su categoría profesional era superior a la de los policías de uniforme.

6. En 1905, Scotland Yard había crecido mucho. Contaba con numerosas unidades especiales como el DIC, la Oficina de Archivos Criminales, el Departamento de Huellas Dactilares, el Laboratorio Fotográfico, y el Centro de Comunicaciones. Otra unidad, denominada sección especial, se ocupaba del espionaje y de los delitos de carácter internacional.

7. La Escuadra Ligera de Scotland Yard utilizaba disfraces siempre que era necesario y recibía una instrucción especial, semejante a la de las fuerzas antidisturbios de nuestros días.

8. Montecarlo es un balneario elegante del principado de Mónaco. Desde principios de siglo hasta hoy, ha sido el centro de juego preferido por los ricos y los famosos de Europa y del Cercano Oriente.

9. El subcontinente indio fue colonia británica durante cien años, hasta que, en 1947, India y Pakistán conquistaron la independencia. Durante el dominio británico, el movimiento nacionalista de la India estuvo encabezado por Mohandas Gandhi, conocido como Mahatma, que significa «el alma grande».

10. En los tiempos del imperio colonial británico, pequeños territorios de la India estaban bajo el control de poderosos príncipes nativos. Estos geber-

nantes, que protegían su poder, conspiraban contra el dominio británico y también contra los movimientos independentistas nativos.

**BANCO DE DATOS
AGOTADO. PASA A LA PÁGINA
PARA EMPEZAR TU MISIÓN**



Cuando veas este símbolo,
no olvides que, para orientarte,
puedes consultar la lista de datos
que hay al final del libro.





ESTÁS en Londres, en

la bulliciosa esquina de una calle. Empieza a anochecer. Hombres de levita y chistera pasan deprisa. Las mujeres visten faldas tan largas que las arrastran por el polvo de las aceras.

Carros y carruajes tirados por caballos traquetean ruidosos sobre los adoquines. La cantidad y la variedad de vehículos te sorprende. Circulan desde enormes y pesados coches de cuatro ruedas a pequeños carros de dos ruedas tirados por nerviosas jacas.

En las polvorientas esquinas, los buhoneros pregonan sus mercancías que guardan en carretillas de madera.

—¡Ostras y cerveza!

—¡Encajes y cintas para las señoras!

—¡Aquí tenéis hogazas de pan recién salidas del horno!

De pronto oyes un sonido distinto, los gritos de cientos de gargantas coléricas..., ¡el agorero clamor de la muchedumbre!

Todos se dispersan. Los carros se alejan. Los buhoneros emprenden la retirada, esforzándose por empujar sus carretillas. En un santiamén, las calles quedan casi vacías. Un grupo numeroso de personas de mala catadura aparece en ese momento en la esquina. Algunos portan porras y otros sujetan antorchas encendidas. ¡Son alborotadores!

El gentío destroza algunos escaparates y roba las mercancías. Alguien acerca una antorcha a una tienda de madera y se elevan las llamas, iluminando el perfil de los saqueadores.

—¡Ahí está el carruaje de lord North! —grita un hombre alegremente.

Por la calle descende un elegante carruaje. Los alborotadores lo rodean y sujetan los caballos. Abren la portezuela de un tirón y sacan a un gordo personaje de peluca empolvada. Sin dejar de chillar ni de reír, le arrancan la peluca y la levita y las destrozan.

—¿Os gusta este juego, vuesa gorda señoría? —carea una mujer mientras sus compañeros se desternillan de risa.

Aterrorizado y con la ropa hecha jirones el hombre gordo huye y se refugia en un edificio cercano.

Como el populacho se acerca, retrocedes y te internas en un callejón. Un viejo buhonero también se ha refugiado allí con su carretilla.

—¿Qué ocurre? —preguntas—. ¿Quiénes son?

El buhonero se encoge de hombros y lanza un escupitajo.

—Son los seguidores de lord Gordon —responde—. Es el cuarto día consecutivo que hacen lo mismo.

Estás desconcertado.

—¿Por qué arman jaleo?

—Todo empezó como una protesta contra una nueva ley del Parlamento, pero ayer entraron en la cárcel de Newgate y dejaron en libertad a todos los delincuentes. Ahora todos los ladrones y los asesinos de Londres se han sumado a la muchedumbre. Roban, queman, saquean y apuñalan. Toda la ciudad vive presa del terror.

Estás realmente sorprendido.

—¿Dónde se ha metido la policía?

El anciano te mira asombrado.

—Jovencito, es evidente que vienes del interior. En Londres no hay policía, salvo las patrullas de John Fielding en Bow Street. Los llamamos los enlaces de Bow Street. Mozos jóvenes y fuertes, pero si necesitas un enlace, tienes que pagarlo de tu bolsillo. Y te cobran una fortuna: una guinea por día más gastos.

¿El ciudadano tiene que contratar y pagar los servicios de la policía? ¡Es un concepto realmente novedoso!

—¿Scotland Yard no puede hacer nada? —inquieres.

El buhonero frunce el ceño.

—¿Te refieres al viejo patio que hay cerca del palacio? Años atrás había allí una casa que los reyes de Escocia habitaban cuando venían de visita. Aunque ya no existe, cuando nos referimos a ese sitio seguimos llamándolo Scotland Yard.

Todo aquello es muy extraño. Has logrado averiguar de dónde proviene el nombre de Scotland Yard, pero es evidente que algo falla.

El buhonero tiene un periódico. Te agachas y miras la fecha: 10 de junio de 1780. ¡Todo se aclara! ¡Has retrocedido demasiado en el tiempo... y estás

en una época en la que en Londres no existía Scotland Yard, ni siquiera un cuerpo de policía!

Oyes cómo la multitud baja alborotada por otra calle. De momento, no hay moros en la costa. Te despides de tu compañero, abandonas el callejón y te resguardas tras un montón de cascotes. Aunque has averiguado algo valioso, tienes que franquear la barrera del tiempo hasta una época posterior a la creación de Scotland Yard.



Avanzas 125 años.
Pasa a la página 8.



M

IRAS a través de un jirón en la lona y ves que el furgón se ha salido de la carretera. Una de las ruedas delanteras se ha hundido en la cuneta. Los curiosos se apiñan alrededor del transporte. Los caballos relinchan, nerviosos, y el cochero hace denodados esfuerzos por controlarlos.

Un policía se apea de un salto para echar un vistazo y enseguida asoma la cabeza en el interior del furgón.

—¡Abajo todo el mundo! —grita—. Hay que aligerar el furgón para volver a ponerlo en la carretera.

Los presos se incorporan con desgana y abandonan el furgón. Te quedas quieto, oculto tras una pila de raídas ropas carcelarias. Poco después todos, menos tú, han abandonado el transporte. De momento nadie te ha visto, pero tienes que actuar deprisa. ¡Escapa mientras sea posible!



Vas a la puerta principal de Scotland Yard. Pasa a la página 18.



U

NA vez en el edificio, vuestro grupo avanza deprisa por un pasillo de mármol. Ves muchas puertas de despachos con brillantes placas de bronce con nombres. De las paredes cuelgan pinturas al óleo y, gracias a los letreros, te enteras de que son los retratos de diversos funcionarios de Scotland Yard.

Al final del pasillo, os detenéis ante un escritorio situado sobre una tarima, donde hay una placa en la que se lee: Policía de Guardia. El agente te pregunta tu nombre y toma nota de tu declaración sobre lo que sucedió en la calle.

El ladrón grita cuando se lo llevan:

—¡No es justo! ¡Se hacen cosas peores que robar el bolso a una burguesa!

Pero nadie presta oídos a sus palabras.

Detrás del escritorio hay un enorme cuadro al óleo. El policía de guardia, al advertir que lo observas, te explica:

—Es el retrato de nuestro fundador, sir Robert Peel. En 1829, siendo ministro del Interior, fundó el primer cuerpo de policía de Londres. Entonces sólo

había mil agentes para toda la ciudad. Solían llamarnos *peelers*, por el apellido de sir Robert. Hoy nos llaman *bobbies*..., en recuerdo de su nombre de pila.

Mientras atiendes a esta explicación, adviertes que pasillo abajo hay un hombre que no deja de mirarte ni de fruncir el ceño. Es bajo y fornido, de ojos atentos y bigote tupido, y se cubre con un sombrero negro y redondo al que llaman bombín.

El hombre no deja de vigilarte. Ha logrado ponerte incómodo. Parece un detective. ¿Estará enterado de tu secreto? Cuando te alejas del escritorio del policía de guardia, el hombre fornido avanza en tu dirección.

—¡Escucha, tú, espera un momento! —te llama.

No te gusta nada. Finges no haberlo oído; te ocultas detrás de unos tiestos con palmeras y tuerces en un recodo del pasillo. Ves una puerta entreabierta y cruzas el umbral a toda velocidad.

Estás en el hueco de una escalera. Pese a la poca luz, ves un tramo de escalones que conducen al sótano. Puedes eludir al detective fornido si bajas la misteriosa escalera o franquear ciegamente la barreira del tiempo hacia otra parte del edificio.



Bajas corriendo la escalera del sótano. Pasa a la página 23.



Vas a otra zona del edificio. Pasa a la página 11.



C

ORRE el 10 de junio de 1905. Te encuentras en una bulliciosa calle de la ciudad de Londres, no lejos del lugar donde ya estuviste. Pero han cambiado muchas cosas. La vestimenta de los transeúntes es más moderna y las calles están bordeadas de altos edificios de piedra.

Oyes unas campanadas.

A tu derecha, divisas el Big Ben, el famoso reloj de la torre, en el preciso instante en que da la hora. Al otro lado de la ancha calle, fluye el Támesis, con sus pintorescos veleros y sus vapores traqueteantes.

Detrás de ti, hay un ornado edificio de ladrillo en cuya puerta ves un letrero de bronce en el que se lee:

SCOTLAND YARD

Fundado aquí en
1890

Dos agentes uniformados montan guardia ante la puerta principal. Controlan los pases e interrogan a las personas que quieren entrar. De vez en cuando te miran con recelo.



Aunque ésta es tu meta, los agentes no te dejarán entrar a menos que presentes un pase o les expliques un buen motivo. Te sientes frustrado e impaciente. ¿Qué harás para entrar a fin de proseguir tu misión?

Das vueltas delante de la entrada y evalúas tus posibilidades. ¿Te quedas donde estás y esperas a que surja una oportunidad o fisgoneas por los alrededores y encuentras otro modo de entrar?



Te quedas donde estás y esperas a ver qué ocurre. Pasa a la página 18.



Intentas colarte. Pasa a la página 14.



TE encuentras en una pequeña sala de teatro a oscuras. En el escenario, un agente da una conferencia sobre el delito. Introduce una tarjeta en un tosco proyector de diapositivas y dice:

—Ahora las estudiaremos con nuestra linterna mágica.

Súbitamente aparecen en la pantalla tres grandes dibujos. Deduces que se trata de huellas dactilares, ampliadas a una escala descomunal.

—Las huellas dactilares —prosigue el hombre señalando con un puntero— nos proporcionan un medio novedoso y extraordinario de identificar a los delincuentes. Fueron empleadas por vez primera en 1891, por sir Francis Galton, quien descubrió que no existen dos personas con las mismas huellas dactilares. También comprobó que las huellas son siempre las mismas durante la vida de una persona.

El público emite un murmullo de sorpresa e interés. A ti también te interesa mucho la conferencia.

—Hace cuatro años, en 1901 —continúa el conferenciante—, sir Edward Henry ideó un sistema de clasificación para Scotland Yard. Actualmente, las huellas dactilares de todos los sospechosos se archivan y clasifican siguiendo tres métodos distintos: por curvas, por espirales y por arcos... —En la pantalla aparece otra proyección. Ves algo parecido a la

gigantesca huella dactilar de un pulgar—. Como sabéis, los delincuentes no suelen dejar su nombre en el escenario del delito; sin embargo, muy a menudo dejan las huellas dactilares. Hoy sabemos que dichas huellas son tan fiables como una fotografía o una firma.

Fascinado por la conferencia, pierdes la noción del tiempo y olvidas por qué estás allí. De pronto, se encienden las luces y cierras los ojos a causa del resplandor. Miras a tu alrededor y descubres que estás en una sala llena de agentes. ¡Salvo tú, todos visten uniforme!

Todas las cabezas se vuelven en tu dirección. El conferenciante te ve y se acerca corriendo.

—Ésta no es una conferencia pública —te grita, enojado—. ¿Quién eres? ¿Qué haces aquí?

Buscas una respuesta a toda velocidad y tartamudeas:

—Lo siento, señor. Yo..., eh..., bueno...; tenía que presentar un informe al agente de guardia.

El policía se muestra receloso.

—Lo encontrarás abajo, en la planta principal. Pero...

Antes de que el hombre pueda preguntarte nada más, le das las gracias y abandonas la sala.

Han estado a punto de atraparte. Continúas decidido a eludir la presencia del entrometido detective del bombín. Prefieres no correr riesgos. Regresas al hueco de la escalera, dispuesto a dirigirte al sótano.



Pasa a la página 23.



L detective sonríe.

—Te he buscado por todas partes —exclama—. Dime, jovencito, ¿por qué te fuiste? ¿Cómo te llamas? Le dices tu nombre.

—Es... es... estoy aquí abajo porque... —tartamudeas.

El hombre te interrumpe; te sujeta una mano y te la estrecha enérgicamente. Tiene la fuerza de un oso pardo.

—Soy el inspector John Dunston, de la Sección Especial de Su Majestad. ¡Por Júpiter, me gustó el modo en que desbarataste los planes del ladronzuelo del bolso! A eso le llamo saber actuar con rapidez. También moviste deprisa el pie. En este momento, nos falta personal. ¿Te gustaría tener trabajo durante una temporada como mensajero de Scotland Yard?

¡Qué oferta más interesante! Si trabajas para el inspector, estarás en el lugar ideal para investigar el caso Pali. Pero, por otra parte, ese trabajo podría atarte de pies y manos. Tal vez sea mejor que sigas libre y actúes en solitario.



Aceptas el trabajo.
Pasa a la página 31.



Eliges ser independiente,
para trabajar a tu aire.
Pasa a la página 20.



C

ALLE abajo divisas otra entrada del edificio de Scotland Yard, una entrada de furgones y carruajes tirados por caballos.

Aunque hay un guardia de servicio, está charlando con el cochero de un carro de reparto de grandes dimensiones. ¿Podrás colarte? Te ocultas al otro lado del enorme carro y logras pasar desapercibido. Corres por el pasaje y ves una ventana abierta tapada por algunas cajas. Te aferras rápidamente al alféizar, trepas y entras a gatas.

Te encuentras en un pasillo húmedo y estrecho. Avanzas sigilosamente. Delante de ti se abre una puerta con barrotes de hierro y aparecen algunas personas andrajosas que arrastran los pies. Los hombres y las mujeres que forman el grupo parecen tristes y vencidos. Varios guardias los conducen hacia otra puerta.

—¡Al furgón! ¡Seguid avanzando! —grita un agente—. ¡Os espera a todos la cárcel de Dartmoor!



De pronto, antes de que puedas apartarte, un policía se acerca corriendo y te hunde la porra en las costillas.

—¡A la fila! —ordena y te empuja sin miramientos.

—¡Espere un momento! —protestas—. Está cometiendo un error. Yo no soy...

El policía demuestra tener muy poca paciencia.

—¡Sigue caminando y no seas tan respondón!

Te empujan con los demás presos y te hacen subir a un furgón largo y estrecho tapado por una lona. El cochero, que ocupa un alto asiento, refrena el tiro de caballos. A cada lado del furgón hay bancos de madera. Cuando los presos acaban de sentarse, suben dos policías. El furgón se pone en marcha con una sacudida y oyes el chacoloteo ahogado de los cascos de los caballos en el adoquinado del patio.

Los andrajosos sentados en los bancos de madera se lamentan de su sino.

—Bueno, compañero, nos tocarán tres años de cárcel —comenta un hombre con su amigo—. Y todo porque robamos una o dos carteras.

—¿Cómo es la comida de Dartmoor? —inquire otro—. ¿Alguien ha estado allí?

—Yo —responde una voz ronca—. La comida es realmente buena..., si eres un chuchito sarnoso y famélico.

Te compadece de esas pobres gentes, pero no puedes dedicar mucho tiempo a pensar en sus problemas. En este momento, deberías ser un Sherlock Holmes de Scotland Yard, no un recluso de la famosa cárcel de Dartmoor.

Estás preguntándote en qué momento podrás franquear la barrera del tiempo, cuando súbitamente notas que el furgón gana velocidad. Oyes un

chasquido similar al que produce un látigo y los gritos del cochero azuzando a los caballos. El furgón va cada vez más rápido, saltando y rebotando sobre los adoquines irregulares. Súbitamente el vehículo da una gran sacudida. ¡Se inclina peligrosamente y los presos caen unos sobre otros!



Pasa a la página 5.



N

OTAS que aumenta tu frustración mientras esperas a las puertas de Scotland Yard. El edificio es una verdadera fortaleza con sus guardias, sus puertas y sus verjas metálicas. ¿Qué puedes hacer para entrar? ¿Cómo contribuirás a resolver el caso de Ahmed Pali si ni siquiera eres capaz de entrar en el edificio?

Unos gritos estentóreos interrumpen tus pensamientos.

—¡Detenedlo! ¡Detened a ese hombre!

Te vuelves y ves a un individuo de mala catadura que corre hacia ti. Lleva la barba incipiente y las ropas raídas y aferra un elegante bolso de abalorios. Aunque lo persigue un policía, el ladrón le lleva una gran ventaja.

—¡Detenedlo!

El ladrón es corpulento y parece fuerte. Arroja fácilmente al suelo a un transeúnte que intenta cortarle el paso. Te apoyas en la verja de hierro y esperas a que el ratero se aproxime. Cuando pasa corriendo a tu lado, adelantas súbitamente un pie... y el ladrón cae.

La caída lo deja atontado. Antes de que pueda recobrarse, el policía se acerca corriendo y le esposa las manos. En ese momento, llega la dueña del bolso, que se muestra muy contenta por haberlo recuperado. Lo abre y revisa su contenido.

—Has sido tan servicial —te dice— que mereces una digna recompensa.

Te entrega un billete de una libra esterlina —sabes que equivale, aproximadamente, a cinco dólares estadounidenses— y le das las gracias sonriente.

El policía ayuda al ladrón a ponerse en pie; luego se vuelve hacia ti y dice:

—Bien hecho. La señora y tú debéis acompañarme. Tendréis que prestar declaración. Espero que no sea una molestia.

¡Claro que no es una molestia! ¡Estás a punto de soltar un grito de alegría!



Pasa a la página 6.

D

AS las gracias al inspector, pero le dices que no puedes aceptar su oferta. Al llegar al final de la escalera, te despides y te diriges a la puerta de entrada.

Desde luego, no tienes la menor intención de abandonar el edificio de Scotland Yard, pero deberás calcular cuidadosamente tu próxima jugada. Al pasar delante del escritorio del policía de guardia, oyes por casualidad la conversación de dos funcionarios.

—El primer ministro está muy disgustado por la desaparición de Ahmed Pali —dice uno—. Influye en las relaciones de nuestro país con su padre, el rajá... ¡y necesitamos la ayuda del viejo para mantener la paz en la India!

El otro funcionario asiente con la cabeza y comenta:

—Es un caso desconcertante y no hay pistas. El jefe acaba de asignar a John Dunston el caso durante las veinticuatro horas del día. Le ha dado máxima prioridad.

Entonces ¿el inspector Dunston está dedicado exclusivamente al caso Pali? ¡Eso modifica por completo la situación! Tal vez fue un error rechazar el trabajo de mensajero.

Te escondes y elaboras un osado plan. Retrocederás en el tiempo hasta el momento exacto en que el inspector te ofreció el trabajo y así podrás modificar tu respuesta.



Retrocedes en el tiempo hasta el momento en que Dunston te ofreció trabajo. Pasa a la página 31.



T

IENES un problema: ¡estás en el andén de otra estación de ferrocarril! En el letrero que cuelga sobre tu cabeza se lee: Victoria Station, Londres. ¡La fecha que figura en el horario es la del 6 de diciembre de 1907!

Está claro que no te concentraste lo suficiente al franquear la barrera del tiempo. Calculaste mal el momento y ahora tendrás que volver a atravesarla.

Estás a punto de partir cuando ves que un grupo de personas se aproxima agitadamente a ti. En el centro del grupo, hay un hombre alto y sonriente, de bigote tupido y pequeñas gafas con montura metálica. Periodistas y fotógrafos se apiñan a su alrededor.

—¿Quién es? —preguntas a la anciana vendedora de flores que tienes al lado.

—¿Te refieres a él? ¡Dios te bendiga, hijo mío; es el famoso escritor Rudyard Kipling! —responde la florista—. Hoy es un día del que Inglaterra puede sentirse orgullosa. El señor Kipling se dirige a Suecia

para recibir el premio Nobel por su magnífica obra -la anciana extiende un ramillete de flores-. ¿Quiere violetas, señor? ¿Violetas para el famoso caballero?

El presuroso grupo pasa a su lado sin detenerse.

Tú quedas allí, fascinado por haber sido testigo de ese momento histórico y por haber visto, de cerca, al gran autor de *Capitanes intrépidos*, y *El libro de la selva*.

Segundos después te alejas. Te hubiera gustado quedarte, pero no puedes. Te esperan Scotland Yard y un caso difícil de resolver.



Retrocedes a Scotland Yard en mayo de 1905. Pasa a la página 28.



BAJAS corriendo la escalera del sótano y casi chocas con una puerta de la que cuelga un letrero en el que lees:

MUSEO NEGRO

Sólo funcionarios

¿Qué significará Museo Negro? No tienes tiempo de averiguarlo. Abres la puerta y entras.

Miras a tu alrededor y te quedas boquiabierto. ¡Estás en un sorprendente y estrafalario mundo del delito! Iluminado por parpadeantes lámparas de gas, el museo te recuerda la cámara de los horrores de cualquier parque de atracciones.

A un lado de la estancia, ves una larga vitrina de cristal con todo tipo de armas: navajas, hachas, cachiporras, martillos y porras manchados de sangre. En otra vitrina, se expone una variedad de herramientas para cometer robos: palancas, cinceles, sierras, ganzúas y una colección completa de llaves maestras.

Una pared está cubierta por un expositor de armas de fuego, que van desde pequeñas pistolas que se pueden ocultar en la palma de la mano hasta enormes escopetas y fusiles de tres cañones camuflados como bastones y paraguas. También hay muestras de vaciados en yeso de huellas de pies, cheques falsificados y bombas de fabricación casera para reventar cajas fuertes.

En un rincón, divisas una serie de ingeniosas escaleras plegables. Aunque parecen sencillos tubos metálicos de unos treinta centímetros, cuando se abren se convierten en escalas de seis metros que los ladrones utilizan para llegar a las ventanas de las plantas altas.

Al girar, tropiezas con una soga de verdugo que se balancea y estás a punto de desmayarte. A su lado, ves una hilera de horrorosas caras en yeso, de ojos blancos y fijos. El letrero indica que son las mascarillas de los condenados que, en el siglo XVIII, fueron colgados en la horca pública de Tyburn, en Londres. El letrero también dice que en aquella época la horca era el castigo que solía aplicarse a muchos delitos menores... ¡incluida la ratería y hasta en los casos en que los «delincuentes» eran niños!

Estás tan concentrado que no oyes pasos a tus espaldas. Súbitamente una mano fuerte te sujeta del cuello y te hace dar la vuelta.

Alzas la vista, sorprendido..., y ves el rostro del detective fornido del bombín.



Pasa a la página 13.



UANDO recobras el conocimiento, estás tendido en el callejón. Te duele la cabeza y tu visión es borrosa.

Te incorporas y, atontado, miras a tu alrededor. La bruma ha desaparecido. El extraño silbador se ha esfumado..., al igual que tus impresos. Sin embargo, el paquete debió abrirse durante la lucha, porque en el barro hay varias hojas sueltas.

Recoges una y la estudias, curioso. Además de varios artículos sobre los delitos, hay una fotografía grande de un indio de aspecto regio, que ronda los veinte años. El pie de la fotografía dice:

Se busca información sobre esta persona, con fecha posterior al 12 de mayo. Se la vio por última vez en la estación de ferrocarril de Cambridge.

¿Será Ahmed Pali? ¿Es ése el motivo por el que tu perseguidor estaba desesperado por hacerse con el paquete? Te adecentas la ropa y te guardas el impreso en el bolsillo.

En el pie de la fotografía se mencionan el 12 de mayo y la estación de ferrocarril de Cambridge. Tal vez deberías retroceder hasta la estación de ferrocarril el 12 de mayo y tratar de averiguar algo.



**Vas a Cambridge el 12 de mayo.
Pasa a la página 36.**



D

E regreso en Scotland Yard, corres al despacho de Dunston y le explicas atropelladamente que te han robado el paquete con los impresos.

Dunston se acomoda en su asiento.

—¡Por Júpiter! Me gustaría saber para qué quería nuestra gaceta ese individuo...

Alguien llama a la puerta. Un ayudante hace pasar a un marinero viejo y canoso con gorra de patrón. Lleva en la mano uno de los impresos con la fotografía de Ahmed Pali.

El veterano saluda a Dunston.

—Señor, soy el agente Hopkins, de la patrulla del río Támesis.

Aguzas el oído. Dunston ya te ha dicho que la patrulla fluvial es una sección importantísima del cuerpo de policía londinense.

Hopkins señala la fotografía de Ahmed.

—Señor, ayer leí esta octavilla y he venido a informar que he visto recientemente a este joven.

Dunston le invita a tomar asiento. Te inclinas hacia adelante impaciente por oír sus palabras. El agente continúa con su relato:

—Señor, ocurrió hace unas tres semanas, al anoche. Como de costumbre, estaba de patrulla al



este de Stepney cuando apareció un barco de recreo de cubierta abierta. Noté que el fanal de babor no funcionaba, así que me acerqué e hice sonar el silbato. Se detuvieron y les aconsejé que repararan el fanal. Aunque se mostraron muy educados, noté que iban algo ebrios. Supuse que eran estudiantes universitarios. En realidad, no estaban haciendo nada malo. -El viejo marinero frunce el ceño y prosigue-. Pero entonces reparé en uno de ellos, que iba replegado en la popa. Estaba bastante borracho y uno de sus compañeros lo sostenía. Señor, puedo asegurarle que aquel joven ebrio era el mismo que puede ver en esta fotografía.

Dunston está agitado, lo mismo que tú. Si ese joven era realmente Ahmed, ¿estaba borracho... o drogado?

-¿Notó algo más que le llamara la atención? -inquiere el inspector.

-Señor, ahora que lo pienso, recuerdo al joven que pilotaba el barco. No hacía más que silbar una vieja melodía popular, creo que se llama... ah, sí, *Dulce Mollie Malone*.

Te incorporas de un salto.

-¡Inspector, es la misma melodía que silbaba el hombre que me siguió y me atacó!

Dunston le da las gracias a Hopkins y lo despide.

-Sígueme -dice el inspector y te sujeta del brazo-. ¡Lo comprobaremos en el archivo!



Pasa a la página 45.



R

ESPONDES sinceramente al inspector:

-Muchas gracias. Me encantaría trabajar para usted.

El inspector vuelve a estrechar tu mano y ambos subís a una sala en cuya puerta hay un letrero: *Servicios de información*.

Ves que en un ángulo de la amplia sala un empleado manchado de tinta maneja una prensa de grandes dimensiones. Las paredes están cubiertas de carteles que aluden a personas desaparecidas y a fugitivos buscados.

En una larga mesa divisas pilas de folletos ya impresos, con el título de *Gaceta de la Policía*.

Dunston agarra un ejemplar y comenta:

-Estas hojas de información se envían diariamente a todas las comisarías de Londres. Contienen los datos más recientes sobre las actividades delictivas en la ciudad. -Envuelve un montón de folletos en un papel, hace un paquete y te lo entrega-. Llévalos a la comisaría de Pimlico, en Horseferry Road. Después preséntate aquí de nuevo.

Como se supone que eres un londinense que conoce su ciudad, aceptas el paquete y el encargo y partes. Pero al salir de la sala, te acosan las dudas. ¿Cómo diablos averiguarás dónde queda Horseferry Road?

En una esquina de Scotland Yard un vendedor ambulante ofrece pescado y patatas fritas en pequeños cucuruchos de papel de periódico. Te acuerdas del dinero de la recompensa, le compras una ración y le pides información.

—¿Horseferry Road? —pregunta el vendedor—. Por supuesto. Dirígete en línea recta al sur, más allá de Old Palace Yard. Gira a la derecha en el puente Lambeth... y habrás llegado.

Caminas deprisa, comiendo, mientras miras a tu alrededor. Reconoces el hermoso edificio del Parlamento, el puente de Westminster y, río abajo, la famosa Torre de Londres. Por la ciudad circulan muy pocos coches a motor y las calles están atestadas de carros, carruajes y cabriolés. Como no hay electricidad, todo se ilumina con gas.

Al poco rato, cae la típica bruma londinense. En segundos la ciudad se transforma por completo. Sus habitantes se deslizan como fantasmas. El chacoleo de los caballos suena ahogado y distante. Las parpadeantes luces de gas adquieren un brillo espectral.

De pronto, experimentas una sensación extraña: ¡te siguen!

Oyes pisadas. Al parecer, alguien te pisa los talones, pero no estás seguro. Andas más deprisa... y los pasos te imitan. ¡Al aminorar la marcha, tu perseguidor hace lo mismo!

Te detienes delante de un gran escaparate y simulas mirar los artículos expuestos. En la imagen refle-



jada en el cristal, ves a un hombre joven y fuerte. Tiene el pelo largo, de color rubio rojizo, chaqueta a cuadros y una gorra gris que le cubre el rostro. El joven silba una canción. Es una canción popular que recuerdas haber oído, una vieja melodía llamada *Dulce Mollie Malone*.

Reanudas la marcha. El desconocido te sigue. Para quitártelo de encima, tuerces inesperadamente en las esquinas y vuelves sobre tus pasos; pero no sirve de nada.

La niebla es cada vez más espesa. Tienes la sensación de que estás atravesando un caldo denso de color grisáceo. Por si todo esto fuera poco, te das cuenta de que te has perdido. Pero sigues oyendo al silbador y su melodía, que te persiguen amenazadoramente.

Una vez más, desandas lo andado, tuerces en una esquina y corres a toda la velocidad que te permiten las piernas.

¡Oh, no! ¡Has estado a punto de chocar con una pared de ladrillos! La bruma te ha jugado una mala pasada. Estás atrapado en un estrecho callejón sin salida. Oyes que el silbador...

Dominado por una gran tensión, te vuelves y esperas la ocasión de dar el esquinazo a tu perseguidor. De repente, recibes un golpe violento, trastabillas y caes de rodillas.

¡El hombre que te persigue se acerca a toda velocidad! Se agacha, aferra el paquete de los impresos e intenta quitártelo. ¡Era lo que buscaba!

Forcejeas para incorporarte y le das un cabezazo. Retrocede gimiendo de dolor..., pero no cae.

Antes de que puedas escapar, tu agresor vuelve a atacarte y te quita el paquete. Das un puñetazo con todas tus fuerzas y tropiezas con un montón de

carne fofa. Sigues dando golpes a diestro y siniestro. No puedes dejar de cumplir la misión que te han encargado, tienes que recuperar el paquete.

Te abalanzas a tientas en medio de la niebla. Súbitamente tu agresor se yergue y esgrime una porra. Intentas esquivarlo, pero resbalas en el suelo húmedo.

Recibes entonces un fuerte golpe en la cabeza. Todo lo que te rodea se convierte en un negro vacío.



Pasa a la página 26.



CORRE el 12 de mayo

de 1905. Estás en un andén de la estación de ferrocarril de Cambridge, en Inglaterra. Con su aspecto de enormes dinosaurios de hierro, varias locomotoras sueltan nubes de humo. Los mozos de cuerda se desplazan de un lado a otro, cargados de equipaje. Es un día ajetreado, en el que muchos universitarios se disponen a subir al tren, rumbo a las vacaciones de verano.

En medio de un grupo, hay un joven delgado y de aspecto aristocrático que lleva una maleta y una raqueta de tenis. Sus ojos oscuros y brillantes y su piel morena te hacen suponer que es indio. Lo miras por segunda vez y súbitamente lo reconoces. ¡Es el mismo hombre que aparece en la fotografía de la *Gaceta de la Policía*!

Varios amigos del joven han ido a despedirlo. Abren la puerta de un compartimento de primera clase y le ayudan a subir.

—¡Adiós, Ahmed!

—¡Que tengas un buen viaje a la India!

—¡Nos veremos el próximo semestre!



En ese preciso momento, otro hombre entra en el compartimento de Ahmed. Te asomas por la ventanilla y ves que va elegantemente vestido y que luce hermosas patillas rubias. Lleva una cesta de mimbre.

La locomotora escupe una nube de vapor blanco. De pie en el andén, el revisor cierra la tapa de su reloj y hace señas al maquinista. El tren empieza a moverse.

Súbitamente alguien se acerca corriendo por el andén, un joven fuerte, de pelo largo y gorra gris. Lo miras, azorado. ¡Es tu viejo amigo el silbador! ¿Qué hace allí?

El hombre aferra el picaporte de la portezuela de un compartimento de segunda clase, la abre y sube de un salto mientras que el tren gana velocidad.

Te escondes detrás de una carretilla de mano para el traslado de equipajes y decides tu próxima jugada. ¿Debes abordar el tren y no perder de vista al príncipe o acudir a Scotland Yard y transmitir las novedades al inspector Dunston?



Abordas el tren. Pasa a la página 21.



Vas a Scotland Yard y comunicas tu descubrimiento. Pasa a la página 28.



VES a través de la ventana que Gaita recoge su hatillo y se dispone a subir la escalera. Gaita y el tabernero siguen charlando y estás desesperado por oír lo que dicen. Miras hacia arriba y ves una ventana en el primer piso. Apilas unos cajones de madera, trepas a ese inseguro observatorio y escuchas.

—Sam, ¿qué planes tienes? —pregunta el tabernero.

—Descansaré unos días aquí —responde Gaita—. Después me pondré en contacto con un viejo amigo, Jimmy *el Caballero*. Está tramando algo grande, algo realmente grande.

¿Quién será Jimmy *el Caballero*? Te empinas para oír mejor.

—Jimmy estuvo el mes pasado en Brixton —sigue diciendo Gaita—. Me pidió que fuera a verlo en cuanto saliera. Alf, me dijo que tiene un plan con el éxito asegurado. Esta vez se trata de dinero contante y sonante. Todavía ignoro los detalles, pero está relacionado con el hijo de un rajá indio...

¡Se está refiriendo a Ahmed Pali y a su padre! Estás tan emocionado que pierdes el equilibrio. Agitas los brazos y te aferras al alféizar de la ventana.

Se oye un gran estrépito cuando los débiles cajones se derrumban. ¡Caes al suelo aparatosamente!

Gaita y su amigo dan un salto de sorpresa y salen disparados de la estancia. Los oyes bajar la escalera ruidosamente rumbo a la puerta del callejón. ¡Si pasa un segundo más, te atraparán! No puedes perder ni un instante. ¡Franqueas velozmente la barreira del tiempo, trasladándote a cualquier parte!



Pasa a la página 48.

E

Es el 11 de junio de 1905. De nuevo en Scotland Yard, informas a Dunston que has investigado a Sam Westwick.

Los ojos del inspector se iluminan.

—¡Por Júpiter! —exclama, sonriente—. ¿Cómo lo conseguiste?

Estás a punto de meter la pata y de hablar de la cárcel de Brixton, pero te contienes justo a tiempo.

—Yo..., bueno, tengo unos amigos que suelen estar en los muelles —explicas—. Cuando hablé de Gaita, uno de mis compinches se despachó a gusto. Me dijo que solía frecuentar una taberna llamada *Crown and Dagger*. Tal vez sirva de algo ir allí.

—Buen trabajo, jovencito. ¡Creo que vale la pena indagar esta pista!

Con un agente de policía y tú a remolque, Dunston llama un cabriolé y vais a la taberna. El local está vacío. Reconoces al gordinflón dueño de la taberna con bigote en forma de manillar.

Dunston muestra al tabernero su identificación de Scotland Yard y le pregunta:

—¿Conoce a un joven llamado Samuel Westwick?

—Lo siento, jefe, jamás oí ese nombre.

Dunston no se deja engañar. Pasea la mirada por la taberna mugrienta y abandonada y dice:

—Tengo entendido que el Departamento de Sanidad de Londres se propone inspeccionar en breve

este local. Estoy seguro de que encontrarán infinitas infracciones.

El tabernero se inquieta.

—¿In... infracciones?

Dunston asiente con la cabeza.

—Sí, muchísimas infracciones. Estoy seguro de que clausurarán definitivamente su local.

Nervioso, el gordinflón se seca el sudor de la frente.

—Inspector, ahora que lo pienso —vacila—, ahora recuerdo al hombre que busca. Señor, se hace llamar Sam West. Hace meses que no lo veo, pero en ocasiones deja la dirección del local para que le envíen la correspondencia.

Dunston asiente y comenta:

—Veo que ahora se muestra razonable. ¿Tiene en este momento alguna carta para él?

El tabernero está a punto de negar con la cabeza, pero repara en la cara de pocos amigos de Dunston. Se agacha lentamente detrás de la barra y saca un sobre azul.

—Llegó ayer —dice, nervioso.

El inspector toma el sobre. Hace jurar al hombre que guardará el secreto y se retira deprisa contigo y el agente de policía.

Mientras regresáis a la sede central, tus ojos están fijos en el sobre que el inspector sostiene en la mano. ¿Tendrá algo que ver con la misteriosa desaparición de Pali?



Pasa a la página 59.



ABRES los ojos lentamente. Te duele la cabeza. Estás firmemente atado de pies y manos y alguien te ha dejado en un rincón de una estancia húmeda, que huele a cerrado. Junto a la pared ves una hilera de barriles de cerveza, por lo que deduces que estás en el sótano de la taberna *Crown and Dagger*.

Una luz débil se cuela a través de una grieta del suelo, por encima de tu cabeza. Oyes hablar a dos hombres, en cuyas voces reconoces a Gaita y al dueño de la taberna.

—Ese entrometido es el mismo que vino con el inspector de Scotland Yard. Creí que lo mejor era avisarte —está diciendo el gordinflón.

—Me alegro de que lo hayas hecho —murmura Gaita—. Parece que están siguiendo nuestras huellas, ¿no crees?

—¿Vas a enviar un mensaje a Jim Pierce en Montecarlo?

—No hay tiempo —responde Gaita—. Además, no necesitamos los consejos de Jim *el Caballero* para este asunto. Esta misma noche nos llevaremos al espía en un bote de remos y acabaremos la faena.

Cuando encuentren el cadáver, creerán que se ha ahogado, como tantos otros.

El tabernero gruñe.

—De acuerdo, chico. Es un asunto desagradable, pero hay que acabar con él de una vez por todas.

Oyes el ruido de sillas que se arrastran por el suelo e, inmediatamente después, pisadas. ¡Tal vez estén a punto de bajar para echarte un vistazo!

Tironeas frenéticamente de la cuerda que sujeta tus muñecas. Encuentras un nudo un poco flojo y, empujando y haciendo presión con los dedos, gradualmente logras desatarlo. Por fin tus manos quedan libres y te desatas en seguida los pies.

No puedes perder ni un segundo. El tabernero se refirió a un tal Jim Pierce de Montecarlo. Tal vez deberías investigar a ese individuo antes de presentarte nuevamente ante el inspector Dunston.



Vas al hotel de Montecarlo.
Pasa a la página 76.



LA oficina de archivos criminales resulta ser una amplia estancia atiborrada de ficheros. En cada cajón hay una etiqueta escrita a mano. Lees algunos letreros: TATUAJES, CICATRICES, PEINADOS, DENTADURAS, APODOS, ALIMENTOS PREFERIDOS, FORMA DE VESTIR, TIPOS DE VOZ.

—En Scotland Yard tenemos un buen departamento de huellas dactilares, pero no siempre encontramos huellas —explica Dunston—. Por ello, en esta oficina coleccionamos otros hechos y datos insólitos sobre la delincuencia en Gran Bretaña. Tomamos nota de todo, por muy superficial que parezca. —Al llegar junto al agente de guardia, Dunston pregunta: ¿Hay un fichero sobre individuos a los que les guste silbar?

El agente sonríe.

—Sí, inspector. Tenemos ficheros sobre silbadores, gorjeadores, cantantes e incluso sobre individuos que imitan animales.

Revuelve en un archivador y poco después entrega a Dunston una serie de fichas.

El inspector les echa un vistazo y frunce el ceño. Al final sus ojos se iluminan.

—¡Por Júpiter! Escucha esto —te dice y lee la ficha—. «Samuel Westwick... Conocido como Gaita... Se presenta como fontanero para entrar en las casas... Una vez dentro, roba lo que puede y se esfuma... Todas las víctimas informan que, mientras trabaja, Westwick silba una melodía titulada *Dulce Mollie Malone*». —Dunston sonríe, satisfecho—. ¡Gaita! ¡Apuesto lo que quieras a que es nuestro hombre! Ahora tenemos que averiguar dónde podemos encontrarlo.

Te lleva a la oficina de al lado, donde está el Registro Central, una sala aún más atiborrada de ficheros, donde se guardan las fichas de todos los delincuentes que cumplen condena.

Hay miles de carpetas donde figuran nombres, fechas y otros datos. Mientras los ojeas, piensas que en el futuro todo será mucho más sencillo, porque los datos se almacenarán en ordenadores.

Un empleado entrega a Dunston una carpeta con un rótulo: «Westwick, Samuel».

El inspector le echa un vistazo y frunce el ceño.

—Me lo imaginaba —comenta, dando un suspiro—. Hace algunos años, Gaita cumplió condena en la cárcel de Brixton. Quedó en libertad el 18 de abril de 1904. A continuación desapareció. Es probable que en este momento esté escondido en algún lugar de Londres..., pero vete a saber dónde. —Apunta un mensaje en un papel y te lo entrega—. Daré la alerta a todas las comisarías de Londres. Lleva esta nota al Centro de Comunicaciones de la planta alta. Regresa para que te dé nuevas órdenes.

Llegas al Centro de Comunicaciones y ves a una docena de agentes ante los aparatos de radio, trans-

mitiendo mensajes en código Morse. Ésa es la red inalámbrica de Scotland Yard, red que la enlaza con todas las comisarías de la ciudad. Pronto recibirán la orden de buscar y capturar a un ladrón llamado Samuel Westwick.

Después de entregar el mensaje de Dunston, vuelves a bajar la escalera, pero te detienes a pensar. Puedes localizar a Gaita por tu cuenta, sin ayuda de nadie. Bastará con que franquee la barrera del tiempo, vayas a la cárcel de Brixton el día en que pusieron en libertad a Westwick y a continuación lo sigas.



Retrocedes a la cárcel de Brixton en 1904 y buscas a Gaita. Pasa a la página 51.



Es el 30 de mayo de

1905. Te encuentras en un palacio indio con elegantes suelos de mosaico y las paredes cubiertas por tapices primorosamente tejidos. Percibes el olor a incienso y en alguna parte, a lo lejos, suena la música exótica de un sitar.

Una voz se cuela a través de la arcada, una voz colérica y pesarosa. Te acercas de puntillas y te ocultas detrás de un cortinaje para espiar.

Un hombre alto con barba, vestido con turbante y una fina túnica de seda, camina arriba y abajo hecho una furia. ¿Será el padre de Ahmed Pali?

—Han pasado dos semanas desde la desaparición de mi hijo —dice el hombre en un tono desabrido a su acompañante, que parece ser miembro de la corte—. ¡Han transcurrido más de dos semanas y aún no hay noticias de Inglaterra! ¿Cómo es posible que no hayan encontrado a Ahmed? Faisal, no confío en los británicos. ¡Esto podría ser un complot para arruinarme! —El rajá Pali se mesa la barba, echando chispas por los ojos—. Si no son los británicos, se trata de los revolucionarios. ¿Se han llevado a Ahmed para hostigarme, para derrocar me y acabar con mi gobierno? Faisal, le he dicho al embajador británico que debemos mantenerlo en secreto para evitar problemas, pero se me está acabando la paciencia.

Nervioso, el cortesano se retuerce las manos.



-Su Alteza, nada podemos hacer salvo aguardar esperanzados. Los británicos han prometido que...

-¡No quiero promesas, sino hechos! -estalla el rajá-. ¡Quiero que el príncipe regrese! -Se deja caer en una silla y se acaricia la barba-. Faisal, es muy extraño -comenta con el ceño fruncido-. Los ricos enviamos a nuestros hijos a Inglaterra para que reciban una buena educación y cuando regresan son más británicos que indios. Sin embargo, somos una colonia de Inglaterra. Mientras los británicos permanezcan aquí, la India nunca será libre...

Estás tan interesado en la conversación, que no pones cuidado en ocultarte. La brisa alza el cortinaje y los guardias de palacio te ven. Sueltan gritos ronc, desenfundan las cimitarras y arremeten contra ti.

-¡Un espía! ¡Un espía!

Das media vuelta y cruzas una arcada. Un poco más adelante, encuentras una puerta que parece dar al exterior. Saltas hacia el cerrojo y forcejeas, pero no consigues nada. La puerta está cerrada con llave; entretanto los coléricos guardias se acercan peligrosamente.

Tienes que tomar una decisión en seguida. ¿Te quedas en la India e intentas averiguar más cosas o vas a ver qué ocurre en Londres?



**Te quedas en la India.
Pasa a la página 56.**



**Regresas a Londres.
Pasa a la página 41.**



CORRE el 18 de abril de 1904. Estás en un descampado junto a la cárcel de Brixton, un edificio macabro y deteriorado por la intemperie que se alza cerca del puerto y de la terminal ferroviaria de Londres.

Súbitamente se abre una portezuela de la puerta principal con barrotes de hierro y sale un joven fuerte, que lleva todas sus pertenencias en un hatillo. Lo reconoces de inmediato. Es tu viejo amigo el silbador, Sam Westwick... ¡alias Gaita!

Feliz de estar en libertad, el joven echa un vistazo a su alrededor y se despereza. Emprende la marcha; tú lo sigues, procurando pasar desapercibido.

Gaita se dirige al puerto. Él te siguió en medio de la niebla, pero ahora te toca a ti hacer de perseguidor. No lo pierdes de vista a través de sórdidas calles, junto a tiendas miserables y tascas de marineros.

Durante media hora le sigues los pasos a través de los destartallados barrios bajos de Londres. Después de haber visto las avenidas majestuosas y los edificios lujosos, recorres ahora la zona pobre y tenebrosa de la ciudad.

Al pasar frente a un portal, oyes llorar a un bebé. Su madre le acerca una botella de alcohol a los labios y el llanto cesa. Rapaces sucios y cubiertos de barro cruzan corriendo y uno de los chiquillos sujeta por la cola a un ratón muerto. Llegas a la esquina.

-Hola, pichoncito, ¿cómo estás? ¿Quieres que compartamos un trago?

Una mujer de mejillas encendidas y ojos inyectados en sangre te ofrece un trago de ginebra.

Te apartas de ella y caminas presuroso.

Finalmente, Gaita se detiene en la puerta de una taberna próxima al Támesis. El destartalado letrero que cuelga encima de la puerta te indica que se llama *Crown and Dagger*. Parece una guarida de ladrones y asesinos.

Gaita mira furtivamente a su alrededor y entra en el local. Junto a la taberna hay un callejón y, cuando nadie puede verte, te cuelas.

Espías por una sucia ventana. Algunos clientes de aspecto lamentable beben cerveza. Detrás de la barra hay un gordinflón con bigote en forma de manillar. Lleva un delantal mugriento. Cuando Gaita se acerca, el gordinflón alegra la cara y palmea la espalda de Westwick. Intentas oír lo que dice.

—...amigo, te he guardado una habitación. No es el palacio de Buckingham, pero tendrás una cama digna donde descansar tus huesos. ¡Seguro que es mejor que la de Brixton!

Te internas en la oscuridad. Ahora sabes que, cuando lo pusieron en libertad, Gaita se escondió en la taberna *Crown and Dagger*. De hecho, es posible que siga allí. ¿Quieres ir a Scotland Yard y comunicar este descubrimiento o prefieres quedarte para tratar de averiguar algo más?



Regresas a Scotland Yard.
Pasa a la página 41.



Te quedas e intentas averiguar algo
más. Pasa a la página 39.





OMO no quieres llamar la atención, te alejas de la taberna *Crown and Dagger* para cambiar algo tu aspecto, mientras esperas a Gaita. Con la cara y la ropa manchadas de barro, parecerás un vagabundo y no despertarás sospechas.

Pasas toda la tarde en los alrededores de la taberna. Para cenar, compras una empanadilla de carne a un vendedor ambulante. Cuando empieza a oscurecer, se te cae el alma a los pies. En ningún lado encuentras el menor indicio de Gaita. Tal vez tu búsqueda sea inútil.

Estás a punto de renunciar cuando oyes que alguien silba la melodía de *Dulce Mollie Malone*. Inmediatamente sigues al silbador. Vas en pos de la melodía por callejones húmedos y malsanos, callejas lóbregas y bajo los desmoronados pilotes de un muelle del río, pero el silbador sigue escabulléndose.

La noche se hace cada vez más negra, mientras los silbidos están a cada momento más enloquecedoramente cerca. ¿Te han tendido una trampa?

Emprendes el regreso, pero apenas has dado unos pasos cuando te sujetan por detrás. ¡Una mano fuerte te tapa la boca!

Haces denodados esfuerzos por soltarte, pero tu atacante te sujeta con mano de hierro. Frenético, sueltas patadas, alcanzas a alguien en la espinilla y te preparas para echar a correr.

En ese momento, recibes un golpe seco en la nuca. Brilla un fogonazo cegador... y sientes que te hundes en un negro vacío.



Pasa a la página 43.



U

NA vez franqueada la barrera del tiempo, te encuentras en una plaza de mercado en la India, cerca del palacio del rajá. Parece que se está celebrando una reunión política. La plaza está atiborrada de gente que aplaude y canturrea. Muchos manifestantes portan pancartas en las que se lee: ¡BRITÁNICOS FUERA DE LA INDIA! y ¡LA INDIA QUIERE LA INDEPENDENCIA!

Un joven con aspecto de erudito y gruesas gafas pronuncia un discurso desde una tarima improvisada.

—Debemos rechazar el dominio británico —está diciendo—, pero no con la violencia. ¡Debemos encontrar medios no violentos de protesta! Los indios debemos unirnos para oponernos a los británicos. Tenemos que abolir nuestro odioso sistema de castas.

Aunque la mayor parte de los oyentes lo vitorean, algunos agitan los puños, enojados, y gritan:

—¡Acabemos con los británicos! ¡Acabemos con los británicos!

El joven situado sobre la tarima te resulta ligeramente conocido. Preguntas a uno de los manifestantes quién es el orador.



—Es Gandhi —replica el hombre—, nuestro nuevo líder. Es un hombre brillante. Acaba de comenzar su labor, pero algún día logrará la unión de nuestro país. ¡Estoy seguro de que algún día su nombre será famoso en los cuatro puntos cardinales!

¡Estás viendo y oyendo a Mahatma Gandhi, el gran héroe de la India! Aunque el caso Pali te interesa enormemente, sientes la tentación de quedarte y aprender más acerca de Gandhi y su obra.

En ese preciso instante, oyes un chacoloteo. Un pelotón de soldados indios con turbante montados a caballo y guiados por un oficial británico trota hacia los manifestantes.

El ambiente se enrarece cuando los soldados se despliegan rodeando a los manifestantes. Gandhi ha apelado a la no violencia, pero la actitud de los congregados te parece agresiva.

Alguien arroja una piedra que hiere en el rostro al oficial británico. Se produce una lluvia de piedras. Los soldados montados avanzan.

Oyes gritos y chillidos. Los manifestantes olvidan las palabras de Gandhi y se amotinan. Divisas más soldados a lo lejos. Luchas por apartarte de la enardecida multitud.

La situación comienza a estar fuera de control. Ha llegado el momento de que regreses a Scotland Yard y a la seguridad.



Pasa a la página 41.



E

N Scotland Yard abren el sobre azul con vapor. Un experto en huellas dactilares, que lleva guantes de algodón, saca la carta.

—El sobre no nos servirá de nada —puntualiza—. Lo han tocado demasiadas personas. Sin embargo, el papel podría darnos alguna pista.

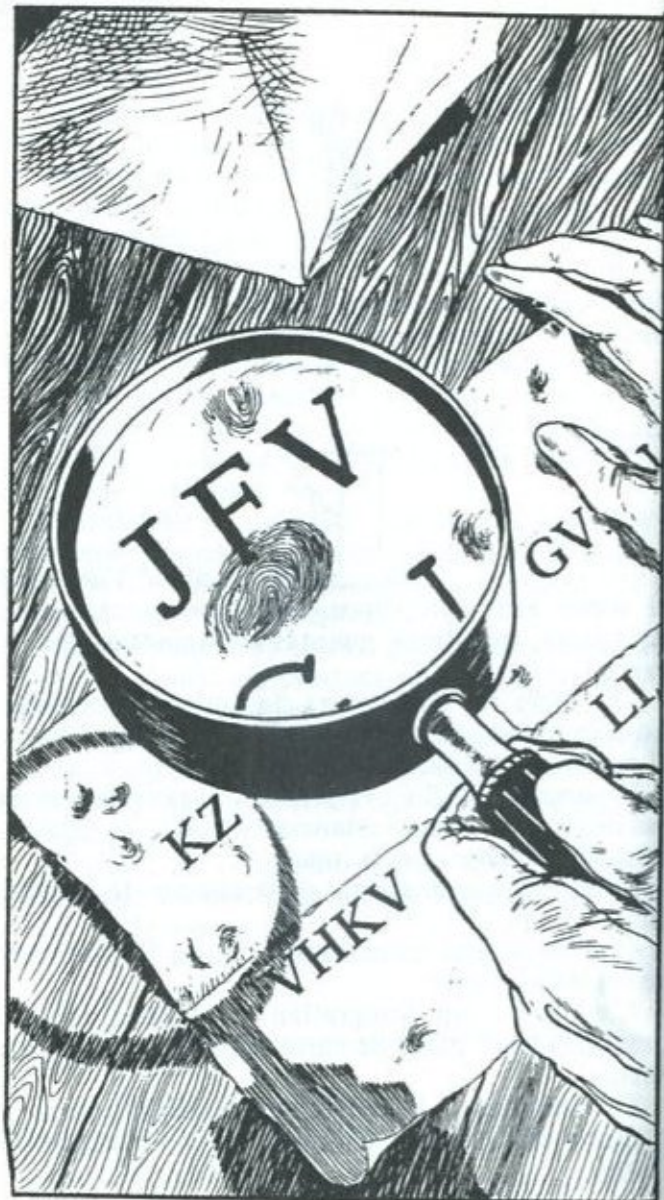
El sargento Willis —el experto— espolvorea el papel de carta con una sustancia especial y lo examina minuciosamente con la lupa.

Finalmente suelta una exclamación de satisfacción y dice:

—Perfecto, aquí tenemos una bonita y clara huella de un dedo pulgar.

A continuación, fotografían la huella y, por último, limpian el papel de carta y lo devuelven al inspector.

Te trasladas a la sala de descifrado porque el mensaje de la carta se compone de dos frases misteriosas:



KZJFVG VHXLMWRWL.
VHKVYZI LIWVMVH.

Otro experto, el doctor Dunn, sonríe después de estudiar el mensaje.

—La persona que escribió esta carta empleó lo que denominamos el alfabeto invertido —explica—. Un código sencillo pero muy eficaz.

Te enteras de que en este código el alfabeto se escribe *a la inversa*, de la Z a la A. Para representar la A, se escribe la Z, para representar la B, la Y; la letra C se convierte en X y así sucesivamente hasta agotar el alfabeto. Dunn traspone rápidamente las letras correctas. Así, cuando concluye se lee:

PAQUETE ESCONDIDO.
ESPERAR ÓRDENES.

Dunston toma las notas correspondientes, guarda la carta en el sobre y vuelve a cerrarlo cuidadosamente.

Entretanto los especialistas en huellas dactilares registran los archivos, pero no tienen suerte. La huella del pulgar no coincide con ninguna de las registradas.

El inspector se encoge de hombros.

—Al menos podemos basarnos en la carta cifrada. —Te la entrega. Hace una pausa y añade—: Devuélvela al tabernero de la *Crown and Dagger*. Luego regresa aquí.

Guardas la carta en la camisa y sales corriendo. De camino a la taberna, echas otro vistazo al remitente del sobre: Hotel de París, Montecarlo.

Sabes que Montecarlo es un lugar de encuentro de la alta sociedad, un paraíso del juego situado en el sur de Francia. ¿Qué tendrá que ver con Gaita?

Después de devolver la carta al tabernero, merodeas por los alrededores de la *Crown and Dagger* para tratar de encontrar alguna señal de Gaita. Estás convencido de que él sigue siendo la clave del misterio. Decides, por ello, rondar cerca de la taberna con el propósito de verlo.



Te quedas cerca de la taberna, atento a la aparición de Gaita. Pasa a la página 54.



E

NTREGAS a Dunston el mensaje de la agente Alfa. También le cuentas que Gaita te atacó y te ató de pies y manos en la trastienda de la taberna.

El inspector está que trina.

—Creo que apelaremos a la escuadra ligera.

Al poco rato, estás en un furgón negro y brillante tirado por veloces caballos. El vehículo forma parte de la escuadra ligera de Scotland Yard, una unidad especial de persecución del delito, cuyas características son su rapidez de actuación y movilidad. También viajan contigo el inspector y cuatro fornidos policías.

El furgón frena silenciosamente en las proximidades de la *Crown and Dagger*. Está oscuro y no se ve un alma. Los agentes se apean presta y sigilosamente. Dos hombres cubren la puerta trasera mientras los demás se reúnen delante. Guiado por una corazonada, te detienes en un punto desde el que puedes vigilar el pequeño callejón contiguo al edificio.

—¡Ahora, muchachos! —ordena Dunston.

¡Qué estrépito! Los agentes abren la puerta. Varios clientes sorprendidos se incorporan de un salto.



Los policías se abalanzan sobre el nervioso tabernero y lo reducen.

—¡Atrapad a Westwick! —grita Dunston.

Pero Gaita es demasiado veloz. Corre escaleras arriba a través de la puerta abierta. Segundos después aparece ante la ventana de la planta alta. Se asoma y se lanza al callejón con la agilidad de un gato.

¡El silbador se escapa! Todo el mundo está en la taberna. ¡Tú eres el único que puede impedir su huida!

¿Qué harás? Puedes entrar corriendo en la taberna y avisar a Dunston, pero es posible que entonces Gaita tenga tiempo de escapar. También puedes optar por perseguirlo.



Avisas a Dunston.
Pasa a la página 73.



Sigues a Gaita por tu cuenta.
Pasa a la página 88.



CORRE el 13 de junio de 1905. En tu condición de mensajero de Dunston, no tienes dificultades para moverte libremente por Scotland Yard. Con aire de seguridad en ti mismo, te acercas a la puerta de la Oficina de Archivos Criminales y saludas al guardia.

—Tengo órdenes de la Sección Especial —declaras con firmeza—. El inspector Dunston necesita urgentemente cierta información.

El guardia te autoriza a pasar y hojeas a toda velocidad el fichero de nombres. Por fin encuentras la ficha que buscabas. Una rápida lectura te demuestra que tu corazonada era acertada.

La ficha dice:

PIERCE, JAMES. Oveja negra de acaudalada familia británica. Conocido también como *Jimmy el Caballero*, tiene fama de jugador y estafador. Estuvo involucrado en diversas actividades turbias. No hay pruebas que relacionen al sospechoso con delitos reales.

Recuerdas que en el archivo de Scotland Yard no figuraba la huella del pulgar del sobre azul. Ahora

lo encuentras lógico: ¡si Pierce nunca fue formalmente detenido, sus huellas no pueden estar en el archivo!

Feliz por el descubrimiento que acabas de hacer, dejas la ficha en su sitio y abandonas la oficina. Has aprendido mucho. Ha llegado el momento de comunicar algunos datos al inspector.



Pasa a la página 70.



E acomodas en una si-

lla dorada en el vestíbulo del Hotel de París, dispuesto a esperar la reaparición de Pierce.

El director del hotel no deja de observarte con recelo. Finalmente se acerca a ti con el ceño fruncido.

—Discúlpeme, ¿es usted huésped del hotel? —dice.

—No..., yo..., bueno..., estaba buscando a un amigo —consigues balbucear.

El director del hotel menea la cabeza y exclama:

—¡No eres más que un don nadie! ¡Abandona inmediatamente este hotel!

Este hombre remilgado ha logrado enfurecerte. Intentas dominarte.

—Oígame bien, creo que tengo derecho a sentarme aquí —respondes amablemente—. Estamos en un país libre.

El director del hotel se vuelve y hace señas al corpulento portero, que se acerca a ti soltando un gruñido. Aunque el gigante parece un facineroso, no estás dispuesto a rendirte.

Abandonas tu asiento, cruzas el vestíbulo a la carrera y giras en un recodo. Ves una especie de puerta engoznada y de poca altura. Como es un buen escondite, la atraviesas.

¡Súbitamente te deslizas por una rampa de metal totalmente lisa y aterrizas en una montaña de sábanas y toallas arrugadas! ¡Estás en la lavandería del hotel!

Mientras los trabajadores te miran sorprendidos, te apartas de la montaña de ropa, franqueas la puerta del sótano y te proteges detrás de unos arbustos del jardín.

Seguramente el director del hotel te está buscando. Es posible que, de momento, lo más aconsejable sea abandonar Montecarlo. Además, en Londres quedaron algunos cabos sueltos que convendría atar.

A estas alturas, podrías transmitirle a Dunston tus sospechas sobre Jim *el Caballero* o proseguir la investigación por tu cuenta.



Le hablas a Dunston acerca de Pierce. Pasa a la página 70.



Regresas a la Oficina de Archivos Criminales. Pasa a la página 66.



C

ORRES pasillo abajo, rumbo al despacho del inspector Dunston. Lo encuentras en la puerta. Está conversando con un hombre corpulento, que viste traje de *tweed* y fuma en pipa.

Dunston se vuelve hacia ti.

—Jovencito —dice—, me gustaría presentarte a un viejo amigo, sir Arthur Conan Doyle.

Abres los ojos desmesuradamente al oír ese nombre. ¡Acabas de conocer al hombre que creó el personaje de Sherlock Holmes, el detective más famoso del mundo!

Doyle te dedica una cálida y amistosa sonrisa y estrecha tu mano.

—¿Qué te ha traído a los sacros terrenos de Scotland Yard? —inquire.

—En fin, estoy ayudando al inspector Dunston en el caso Pali —respondes.

Doyle se muestra muy interesado.

—John, es un caso fascinante —le comenta al inspector—. Por lo que tengo entendido, la clave está en la persona que envió esa carta desde Montecarlo.

Dunston saca un papel del bolsillo.

—Por eso le pedí ayuda, sir Arthur. Mandé un mensaje por radio a la policía de Montecarlo, que



me envió una lista de todas las personas que en este momento están registradas en el Hotel de París. Hay un nombre en concreto que me interesa en grado sumo: James Pierce.

Tragas saliva, al tiempo que te muerdes los labios para no soltar palabra.

Conan Doyle chupa la pipa y asiente.

—Hmmm... Pierce. Sí, ya recuerdo. Un personaje algo turbio. Por lo que tengo entendido, también se le conoce como Jim *el Caballero*.

—¿Cree que estamos en el buen camino? —pregunta el inspector.

El gran escritor asiente con la cabeza.

—Sin el menor asomo de duda. Es muy fácil llegar a Montecarlo cruzando el canal en transbordador y tomando luego el tren expreso. Le aconsejo que envíe inmediatamente a Montecarlo a su mejor agente. ¡Eso es exactamente lo que haría el buen Sherlock!

Conan Doyle se va después a celebrar su propia broma. Dunston entra en su despacho, garabatea una nota, escribe las señas y te entrega un sobre.

—Entrégalo inmediatamente en Eaton Square y espera la respuesta —dice—. Será mejor que les pidas una bicicleta a los recaderos.

Guardas la carta y sales apresuradamente del edificio. ¿Quién será ese agente secreto especial? ¡La curiosidad te carcome!



Pasa a la página 81.



NTRAS corriendo en la taberna y gritas:

—¡Inspector, Westwick está a punto de escapar!

Dunston te mira. Sujeta con fuerza al aterrorizado tabernero, se dirige a los agentes y ordena:

—¡Turner y Frost, perseguidlo!

Sales corriendo delante de los dos agentes, que te pisan los talones. En una fracción de segundo, ves que Gaita tuerce en un recodo del callejón.

—¡Adelante! —gritas—. ¡Allá va!

Eres un buen atleta, de modo que en pocos instantes dejas atrás a Turner y a Frost. No puedes detenerte ni aminorar el paso porque debes atrapar al timador.

Como un campeón olímpico de los cien metros lisos, corres como si en ello te fuera la vida.



Pasa a la página 88.



E

N tu ansia por huir del fatal dominio del rajá, has franqueado ciegamente la barrera del tiempo hacia otro lugar de la India.

Detienes a un mozo que camina apresuradamente, cargando jarras de agua en una vara que lleva sobre un hombro.

—Discúlpeme —dices—, ¿dónde estamos?

El mozo te mira, sorprendido.

—Joven forastero, te encuentras en la noble ciudad de Calcuta.

¿Calcuta? Has oído hablar de ella y sabes que es una de las principales ciudades de la India.

Las calles están rebosantes de gente ruidosa. Los vendedores ambulantes permanecen agachados junto a cestas de mimbre cargadas de arroz, té y especias. El flaco ganado —las vacas sagradas de la India— deambula libremente, levantando una gran polvareda.

Mires donde mires, ves mendigos lastimeros, tullidos, leprosos, madres jóvenes y famélicas con sus recién nacidos, hombres y mujeres demacrados y cubiertos con harapos. Todos extienden hacia ti sus manos huesudas.

—¿Una limosna, amable extranjero?

—¿Anas o rupias?

—¿Monedas, joven visitante? Tengo mucha hambre...

Recuerdas que aún te queda parte del dinero de la recompensa. Vacías tus bolsillos y entregas todo lo que te queda a los mendigos.

La visión de esos seres desdichados y patéticos te hace pensar en los increíbles contrastes de la India: el inmenso abismo entre la profunda pobreza de las masas y la inenarrable riqueza de gobernantes poderosos como el rajá Pali.

Tuerces una esquina y pasas delante de una patrulla de soldados británicos que marchan con suma elegancia. Recuerdas tu misión, Scotland Yard y a la agente Alfa.

Aún tienes el mensaje que, en Montecarlo, te comprometiste a enviar. ¡Será mejor que retrocedas en el tiempo y te dediques a ese asunto!



Vas al departamento de policía de Montecarlo. Pasa a la página 99.



E

STÁS en el vestíbulo del Hotel de París, en Montecarlo. Corre el 12 de junio de 1905. Con sus arañas de cristal que funcionan a gas, sus cortinajes de seda y sus mullidas alfombras, el hotel es un símbolo de la pujante aristocracia del Viejo Mundo.

Ves a personas elegantes y oyes hablar en muchos idiomas.

Con tus ropas sencillas y corrientes, te sientes fuera de lugar en ese mundo resplandeciente. A tu lado pasan dos damas ancianas cargadas de diamantes, que te contemplan con suma arrogancia.

Atraviesas las altas puertaventanas y sales a una gran terraza, desde donde ves el casino, con sus mesas de ruleta y sus tapetes verdes para juegos de cartas, en los que se apuestan cantidades desorbitantes.

Procurando no llamar la atención, te acercas deprisa y te sitúas detrás de una escultura monumental. ¡Chocas con un joven alto y elegante y estás a punto de acabar en el suelo!

Retrocedes y pides disculpas. El hombre tiene pelo y patillas rubios y va acompañado por una hermosa chica. Parpadeas y se te acelera el pulso.



¡Es el mismo hombre que viste entrar en el compartimiento de Ahmed Pali en la estación de ferrocarril de Cambridge!

Rodeas los arbustos y sigues al rubio. El joven entra en el hotel, se detiene ante la recepción y pide su correspondencia. El recepcionista le entrega un sobre amarillo. El rubio mira el remitente y hace un gesto a su amiga. Luego se dirigen apresuradamente hacia los ascensores.

Intrigado, llamas a un botones y le preguntas quién es ese hombre.

—Es James Pierce —responde el botones—. Un playboy muy rico que ha venido con su prometida, la señorita Clark. Monsieur Pierce viene a jugar a la ruleta y, en realidad, nadie sabe demasiadas cosas sobre él.

¡Tu cerebro gira como la rueda de la fortuna! Intentas encajar las piezas del rompecabezas. ¿Qué hacía James Pierce en el tren... y qué tuvo que ver con la desaparición de Ahmed?

Sales nuevamente a la terraza y evalúas tus posibilidades. Puedes quedarte en el hotel y seguir a Pierce o franquear la barrera del tiempo hasta los archivos de Scotland Yard e intentar averiguar algunas cosas sobre este hombre misterioso.



Te quedas en Montecarlo y le sigues la pista a Pierce. Pasa a la página 68.



Vas a los archivos de Scotland Yard para investigar. Pasa a la página 66.



E

s el 16 de junio de 1905. Estás en la terraza del Hotel de París. Cae la noche. Las estrellas centellean y la luna se refleja en las serenas aguas del Mediterráneo.

Atento a la agente secreta de Dunston, caminas hacia el casino, que se halla en el otro extremo de la terraza.

Miras a través de las puertaventanas. La hermosa sala está rodeada por cortinajes de seda e iluminada con resplandecientes arañas de cristal. A ambos lados hay mesas de ruleta. Las grandes ruedas negras y rojas giran y chasquean mientras los jugadores depositan las fichas en sus números preferidos. También ves algunas mesas redondas, donde se juega al bacarrá y al *chemin de fer*.

En la sala hay muchas parejas elegantes, personas acaudaladas que disfrutan de unas vacaciones en el famoso balneario europeo. Pero no ves a Alfa por ninguna parte.

La agente ya tendría que estar en Montecarlo. Sabes que tendrá que hacer frente a un temible

adversario. ¿Dónde se habrá metido y cuál será su plan?

Mirando por las amplias puertaventanas, finalmente la descubres. ¡Está hablando con James Pierce y su prometida! Forman un trío dicharachero que ríe, bebe champán y apuesta en la mesa de ruleta.

De pronto, Alfa deja caer su copa de champán. ¡Trastabilla, se lleva la mano a la frente y cae al suelo!

E

ATON Square es un elegante parque al oeste de Londres. Mientras pedaleas, te das cuenta de que el inspector no ha cerrado bien el sobre.

Al llegar a la esquina te apeas de la bici y recapacitas. Sabes que no es correcto leer la correspondencia ajena, pero se trata de una circunstancia excepcional. Como detective que eres, debes estar al tanto de todo lo que ocurra. En consecuencia, abres el sobre y lees la carta:

Alfa: Necesito urgentemente tu colaboración. Se trata de un caso sumamente reservado. ¿Puede partir de inmediato a Montecarlo, concretamente, al Hotel de París? Infórmeme a través del mensajero.

Dunston.

Alfa debe de ser el nombre cifrado del mejor agente secreto de Scotland Yard. Te mueres de ganas de ver a ese hombre cara a cara.

Guardas la nota y pedaleas hasta Eaton Square, que resulta ser una pequeña zona ajardinada rodeada de elegantes casas de piedra blanca.

Buscas el número de la casa; cuando la encuentras, tocas el timbre. Te abren la puerta enseguida y miras azorado a la persona que te recibe.



Pasa a la página 85.



Pasa a la página 82.



N

o puedes creer que esa persona sea Alfa. ¡En el umbral hay una joven llamativa no mucho mayor que tú! Es menuda y esbelta y viste con elegancia. Tiene unos hermosos ojos azules y una corona de rizos negros y sedosos.

—Yo... ten... tengo un mensaje de Scotland Yard —tartamudeas—, pa... para alguien llamado Alfa.

La bella joven sonríe y te ofrece la mano.

—Soy yo. —Mientras esperas, la joven lee la nota deprisa y asiente—. Dile al inspector que mi respuesta es afirmativa. Recogeré algunas cosas y me presentaré en su despacho en menos de una hora.

Durante el regreso a Scotland Yard, no haces más que pensar. Como los viajes en avión son cosa del futuro, sabes que Alfa tardará varios días en trasladarse desde Londres hasta la costa sur francesa. Entretanto, ¿qué pasará con Gaita? El silbador sigue deambulando por Londres... y es un individuo realmente peligroso.

Podrías hablar con el inspector Dunston sobre lo que te sucedió en la taberna *Crown and Dagger*. Así,



Gaita y el tabernero serían arrestados y encarcelados. Sin embargo, podrían surgir complicaciones que te harían perder un tiempo precioso.

También puedes entregar el mensaje de Alfa e ir a Montecarlo, donde se está desarrollando el resto del caso Pali.

¿Qué eliges?



Hablas con Dunston para que haga arrestar a Gaita. Pasa a la página 63.



Transmites el mensaje y avanzas tres días a Montecarlo. Pasa a la página 79.



DESDE tu puesto de vigía en la terraza, ves que Pierce alza a la joven. Mientras los demás cuchichean curiosos, Pierce corre a la recepción. Lo sigues.

—¡Envíe de inmediato un médico a la *suite* cuatrocientos diez! —ordena.

Con su prometida pisándole los talones, Jimmy el Caballero se dirige a los ascensores.

Eludes al director del hotel, subes corriendo la escalera hasta el cuarto piso y buscas un escondite en el pasillo. Poco después un hombre bajo y calvo que porta un maletín negro entra en la *suite* de Pierce. Esperas preocupado su salida. Abandona la *suite* en compañía de Pierce y su amiga.

—No hay de qué preocuparse. Sólo se trata de un desvanecimiento pasajero —asegura el médico, tranquilizador—. Sin embargo, la señorita Lanier debería descansar una hora.

Pierce asiente con la cabeza, cierra la puerta sin hacer ruido y baja con su amiga.

Permaneces inmóvil hasta que el pasillo queda vacío y entonces te acercas de puntillas a la *suite* cuatrocientos diez. ¿Qué ocurre dentro? ¿El desvanecimiento de Alfa fue real?

Desconcertado, te agachas y espías por el ojo de la cerradura. Súbitamente la puerta se abre de par

en par. ¡Desde tu posición ves de frente la boca de una mortífera pistola!

Alfa, que es quien esgrime el arma, te reconoce y suelta una exclamación de sorpresa.

—¡Santo cielo! ¡Eres el mensajero de Dunston!

Te hace entrar en la *suite* y cierra la puerta con llave. Inventas rápidamente una historia que te cubra las espaldas.

—Me mandó el inspector para que hablara con usted en privado, por si necesita ayuda.

La agente asiente con la cabeza.

—Me serás de gran utilidad.

—¿A qué se debió su desvanecimiento en el casino? —inquieres.

Alfa sonríe y sus ojos azules resplandecen.

—Ah, no fue más que un truco para entrar en la *suite*. He registrado las habitaciones y ya he encontrado lo que buscaba —te muestra una carta amarilla, recientemente enviada a Pierce desde la India—. Está escrita en el código alfabético invertido pero la he descifrado. Los compinches de Pierce que retienen a Ahmed Pali reclaman un cuantioso rescate. Lo han escondido en el oeste de la India, en una pequeña aldea llamada Rannibar. —Alfa corre hasta el escritorio y escribe rápidamente una nota. Me alegro de que hayas venido —continuó diciendo Alfa— porque tengo que quedarme un rato aquí. Lleva este mensaje al radiotelegrafista de la sede central de la policía de Montecarlo. Lo transmitirán a Dunston a Scotland Yard y al gobernador británico de Poona.

Te engrega la nota. Luego guarda la carta cifrada en un cajón del escritorio.

¡En ese momento alguien introduce una llave en la cerradura!

Te metes rápidamente en un armario. Alfa se tiende en el sofá en el preciso momento en que entran Pierce y la señorita Clark.

Escuchas a través de la puerta.

—Señorita Lanier, estábamos muy preocupados por usted —oyes decir a Pierce—. Hemos venido a ver cómo se encuentra.

—Estoy muchísimo mejor, gracias —responde Alfa—. Creo que sólo fue una indisposición pasajera —ríe alegremente—. Regresemos al casino. ¡Tengo la sospecha de que las cartas nos serán propicias!

En cuanto el trío se marcha abandonas tu escondite y te acercas al escritorio.

Sin hacer ruido, abres el cajón y examinas el sobre de la carta cifrada sin tocarlo. Tienes el convencimiento de que está plagado de huellas dactilares. Cierras el cajón, caminas de puntillas hacia la puerta y apoyas la oreja para tratar de oír si hay alguien fuera. No percibes ningún sonido.

¿Qué harás? Es importante enviar sin falta el mensaje de Alfa, pero también sientes la tentación de franquear la barrera del tiempo hasta la India y dar al rajá noticias sobre su hijo desaparecido.

¿Qué haces primero?



**Vas al palacio del rajá.
Pasa a la página 91.**



**Acudes a la policía de Montecarlo.
Pasa a la página 99.**



P

ERSIGUES a Gaita que se ha lanzado callejón abajo.

El timador mira hacia atrás, te ve e intenta ganar velocidad; pero tú eres más joven y estás mejor preparado. Paulatinamente acortas la distancia.

Sin dejar de jadear, Gaita salta una elevada cerca de madera. Segundos después franqueas el mismo obstáculo.

El silbador vuelve a mirar hacia atrás. A renglón seguido saca algo de su bolsillo y te lo arroja.

¡Una navaja con una hoja de veinticinco centímetros pasa zumbando junto a tu cabeza y se clava en la cerca! Oyes a los agentes de policía, que están cada vez más cerca.

No quitas ojo de encima al fugitivo. A la desesperada, Gaita se interna por un callejón lateral cubierto de barro. Tropieza y cae. ¡Antes de que pueda recuperarse, respiras hondo y lo sometes a un ataque de altos vuelos!

Gaita vuelve a caer bajo el peso de tu cuerpo y te sujeta como una garrapata. Turner y Frost, que llegan corriendo, capturan a un Gaita atontado y lo trasladan al furgón.



De regreso a la taberna, el inspector te palmea la espalda.

—¡Por Júpiter, jovencito, has hecho un buen trabajo! —exclama—. ¡Así se hacen las cosas! Pondremos a buen recaudo a estos dos maleantes y tú prestarás declaración oficial.

Al llegar a Scotland Yard, encierran y fichan a los maleantes. Los miembros de la escuadra te felicitan. Después prestas declaración ante el agente de guardia. Cuando has terminado, te ocultas en un rincón del pasillo.

Ahora que Gaita y su socio están presos, es hora de que vayas a Montecarlo.



Avanzas tres días al Hotel de París.
Pasa a la página 79.



ESTÁS a las puertas del palacio del rajá. Se trata de un edificio grande y elegante, de mármol rosa con vetas de color pardo. Se halla rodeado de puentes, exóticos portales techados y exuberantes jardines.

Miras a través de un pequeño portal arqueado de un soportal, te cueles y acabas en una especie de guardarropía. En unos ganchos clavados en las paredes cuelgan diversas túnicas y turbantes.

Eliges algunas de esas prendas para confundirte con los indios y moverte libremente. Luego sales en busca del rajá para darle noticias sobre Ahmed.

¡El palacio es un laberinto desconcertante! Recorres infinidad de habitaciones, pasillos de mármol y puertas primorosamente talladas. Los pasillos no acaban nunca. Gracias al disfraz nadie te pide explicaciones, pero poco después te encuentras desesperadamente perdido en el complejo edificio.

Pasas delante de una gran cocina en el preciso momento en que alguien grita:

—¡Eh, tú, criado, ven aquí!

Te acercas a la carrera. Un hombre con uniforme de jefe de cocina te entrega una gran bandeja de cobre cargada de frutas.

—Llévala inmediatamente a la cámara de audiencias del rajá —dice y te explica cómo llegar.

Haces una reverencia sin decir palabra, aceptas la bandeja y te alejas deprisa. Gracias a las indicaciones del jefe de cocina, encuentras la cámara de audiencias del rajá. Se trata de una estancia enorme con colgaduras de seda en las paredes y almohadones de todos los colores en el suelo brillante. Dejas la bandeja sobre una mesa de servicio y echas un rápido vistazo a tu alrededor.

En el otro extremo de la cámara, hay un par de puertas de madera tallada. Están flanqueadas por dos guardias gigantes que permanecen cruzados de brazos y que lucen hojas feroces y curvadas en sus cintos enjoyados. Estás en las habitaciones privadas del gran hombre.

Contento de haberlo encontrado, te acercas a los guardias y dices:

—Tengo que ver inmediatamente al rajá. Debo transmitirle información urgente sobre el príncipe desaparecido.

Los guardias quedan boquiabiertos... ¡y se abalanzan sobre ti soltando un gruñido! Pasmado, consigues retroceder justo a tiempo. Das media vuelta y echas a correr.

Abandonas la gran estancia y corres pasillo adelante, mientras los guardias te persiguen. Poco después otros hombres se suman a la persecución.

¿Qué pasa en el palacio? ¿Acaso todo el mundo se ha vuelto loco? ¿Por qué te persiguen como si fueras un delincuente?

El temor da alas a tus pies. Corres, serpenteando en el laberinto de pasillos mientras media docena de guardias te pisan los talones.

Sientes la tentación de franquear la barrera del

tiempo, pero no puedes porque te verían demasiadas personas.

Te da vueltas la cabeza y tienes dificultades para respirar. Divisas una puerta abierta y corres hacia allí. En cuanto logres salir podrás escapar de aquellos chiflados.

¡Yaaa!

Un guardia aparece en un pasillo lateral soltando un grito. Se abalanza sobre ti y te arroja al suelo.

Los demás se acercan y te obligan a incorporarte. Antes de que puedas protestar, una mano áspera te tapa la boca... ¡y te bajan materialmente a rastras por una escalera de caracol!



Pasa a la página 96.



A

través del cristal percibes vibraciones. Aguzando el oído, oyes voces débiles y reconoces la de Dunston, que dice:

—Caballeros, la Sección Especial está en condiciones de tender una trampa y rescatar a Ahmed Pali. El otro día capturamos a un hombre apellidado Westwick, que confesó. —Oyes un murmullo de aprobación de los reunidos en el despacho del inspector—. Averiguamos que el cerebro de la pandilla es un individuo llamado Pierce —prosigue Dunston—. Se encuentra en Montecarlo y lo tenemos vigilado. Pierce y Westwick iban en el mismo tren que Ahmed Pali tomó al dejar Cambridge para iniciar sus vacaciones de verano. Pierce acarrea una cesta de mimbre.

¡Ahora recuerdas que Pierce llevaba esa cesta!

—...durante el viaje, a la hora del té, Pierce le ofreció a Pali una taza de té que contenía un poderoso somnífero. La droga actuó deprisa y el joven se desmayó. Pierce y Westwick vertieron whisky sobre el traje de Pali para que pareciera borracho. Lo bajaron del tren y hasta que anocheció lo ocultaron en la taberna *Crown and Dagger*. Luego se lo llevaron Támesis abajo en una pequeña embarcación de recreo.

¡Es la embarcación de la que habló el viejo marino del río!

—Al llegar a la desembocadura del río, los secuestradores trasladaron al príncipe a un yate alquilado y lo transportaron al escondite.

—¿Ha averiguado dónde está el escondite? —inquire uno de los funcionarios.

—Sí, señor —replica Dunston—. La señorita Lanier, nuestra agente en Montecarlo, informó por radio que retienen al príncipe en una choza de las afueras de una población india llamada Rannibar. Esperan el momento psicológico adecuado para enviar al rajá las exigencias del rescate. Pero ya los tenemos. El gobernador británico de Poona enviará un pelotón de policías indios de primera a Rannibar a fin de liberar a Pali y capturar a los culpables.

Te das cuenta de que la reunión está a punto de concluir, de modo que te apartas del cristal y abandonas el armario.

Ha llegado el momento de cambiar de ambiente. Pero ante ti se abren dos posibilidades. El desenlace está a punto de producirse en Rannibar y deseas participar en el último acto de ese drama, pero, por otro lado, estás preocupado por Alfa, que se ha quedado vigilando en Montecarlo. Tal vez la agente necesite tu ayuda.

¿Adonde prefieres ir?



Vas a Rannibar.
Pasa a la página 105.



Vas a Montecarlo.
Pasa a la página 111.



A

El pie de la escalera, los guardias te arrastran por el suelo de piedra del sótano. Te meten en una celda húmeda y mal iluminada.

La sombría habitación está vacía..., salvo por tu presencia y la de unas pocas ratas curiosas. En lo alto de la pared hay una pequeña ventana con barrotes y en un rincón un jergón de paja mugrienta.

La cabeza te da vueltas mientras procuras ordenar tus pensamientos. ¿Qué ocurre? La puerta de la celda se abre lentamente y entra un anciano carcelero.

El viejo barbudo te entrega un vaso y una jarra de agua y te observa compasivo.

—¿Qué pasa? —le preguntas—. ¿Por qué me han encerrado aquí?

El viejo carcelero suspira y murmura:

—Ay, la fortuna te ha sido adversa. El rajá teme que los terroristas hayan secuestrado a su hijo. Quiere evitar los problemas y ocultar a la gente lo que ha ocurrido. Por eso, la desaparición de Ahmed debe ser un secreto inviolable.

Bebes sediento, mientras sigues escuchando al anciano.



—Todos creen que el príncipe está cazando tigres. El rajá se halla muy asustado. Ha decretado que debe morir todo aquél que mencione lo que le ha ocurrido al príncipe.

El viejo se encoge de hombros, pesaroso, da media vuelta y sale, echando el cerrojo a la puerta.

Al poco tiempo de permanecer a solas, tu cabeza, por fin, se despeja. ¡Es indudable que el rajá es capaz de llegar a extremos violentos! Tu intento de entrevistarte con él fue un acto temerario; no es seguro ni estás en condiciones de hacerlo.

Oyes fuertes pisadas en el suelo de piedra y el tintineo de unas llaves. ¡Los guardias vuelven para rematarte!

¡No puedes perder un instante! ¡Franquea inmediatamente la barrera del tiempo!



Vas a otro lugar de la India.
Pasa a la página 74.



AL llegar al departamento de policía de Montecarlo, presentas una nota de Alfa para que el agente te identifique.

—Debo enviar un mensaje urgente a Londres y a Poona —explicas—. Se trata de asuntos oficiales.

El radiotelegrafista busca la clave y poco después el mensaje de Alfa es transmitido en código Morse al inspector Dunston y al gobernador británico de Poona.

—¿Tiene un mapa de la India? —preguntas a un gendarme.

El policía lo saca de un portamapas y lo desenrolla. Buscas la población de Rannibar.

La encuentras poco después. Rannibar es un minúsculo punto en la costa oeste de la India. Ahora sabes dónde mantienen secuestrado a Ahmed mientras Pierce y su pandilla se preparan para exigir el rescate.

Mientras esperas que transmitan los mensajes de radio, notas que el jefe de policía te contempla con curiosidad. El hombre se rasca el mentón y dice:

—Amigo mío, creo que unas pocas preguntas...

Vaya, vaya, no quieres que el jefe de policía se entrometa en tus actividades, por lo que te incorporas deprisa.

—Lo siento mucho, pero debo reunirme inmediatamente con mi contacto —explicas y cruzas rápidamente el umbral.

Sales del departamento de policía y te detienes a evaluar tus posibilidades. Ha pasado mucho tiempo desde la última vez que estuviste en Scotland Yard. ¿Te interesa ir ahora allí, prefieres reunirte con Alfa en el hotel o bien optas por trasladarte directamente a Rannibar con el fin de averiguar algo?



**Regresas a Scotland Yard.
Pasa a la página 109.**



**Te reúnes con Alfa.
Pasa a la página 111.**



**Vas a Rannibar.
Pasa a la página 105.**



DESDE tu ventajosa posición estudias la choza y el claro que la rodea. Hace un sol de justicia y ni un alma se mueve en medio de ese calor sofocante. Aunque tus planes son difusos, con un poco de suerte los secuestradores de Ahmed estarán durmiendo la siesta.

Ha llegado el momento de actuar y descienes del árbol sin hacer ruido. Estás tan pendiente de la choza que no miras dónde pisas.

¡Una rama tierna se quiebra bajo tus pies! ¡Caes por el follaje y aterrizas sobre el terreno!

Te levantas en el acto y echas a correr... justo a tiempo. Alarmados por el ruido, los dos malhechores salen de la choza. En medio del pánico, desenfundan sus pistolas y disparan a troche y moche.

Las balas agujerean las hojas que te rodean, mientras te pones a salvo detrás de un saliente rocoso. Te asomas cautelosamente y ves a los maleantes delante de la choza. Aunque no te han visto, miran en tu dirección.

Te agachas sin perder un instante y reúnes un puñado de piedrecitas. Las arrojas con todas tus fuerzas por encima del tejado de la choza.

Las piedras resuenan entre los arbustos. Los hombres giran y disparan en esa dirección. Poco después se encogen de hombros y vuelven a acomodar las armas en sus cinturones.

—Debió de ser un animal —comenta uno de los secuestradores.

El otro gruñe y asiente con la cabeza. Regresan al interior de la choza. Tu secas el sudor de la frente. Te has salvado por los pelos. Después de todo, será mejor que esperes a que anochezca, ya que así tus posibilidades se incrementarán.

Cansado y agotado por el calor y la tensión, te dejas caer a la sombra de tu escondite de piedra.



Pasa a la página 119.



N cuanto puedes, recobras el papel que Alfa tiró y encuentras una nota garabateada:

Pierce desconfía. Reunámonos dentro de cinco minutos jardín casino.

El jardín del hotel es una zona maravillosa poblada de flores y plantas exuberantes. Corres hacia un grupo de flores de Pascua y ves que Alfa te está esperando con una sonrisa amplia.

—Lamento el desaire, pero no quería que me vieran contigo. Jim el Caballero y la señorita Clark empiezan a recelar de mí.

Frunces el ceño.

—Entonces están indudablemente enredados en el rapto de Pali.

—Hasta las orejas —afirma la joven—. Además, son muy peligrosos.

—¿Puedo ayudar en algo? —ofreces.

Alfa asiente, saca un bloc pequeño y escribe otra nota.

—Sí. Transmite este mensaje a Scotland Yard a través de la radio de la policía de Montecarlo. Sé lo

que ocurrirá en Rannibar y debo permanecer aquí. ¡Informo a Dunston que me quedo en Montecarlo y que no pienso perder de vista a Pierce y compañía!

Asientes con la cabeza, te despidas de la arrojada agente y caminas a paso rápido.

En el jardín del hotel hay una puerta trasera. Es un buen atajo que te permitirá acortar la distancia que te separa del departamento de policía de Montecarlo. En cuanto entregues el mensaje de Alfa, quedarás libre para dirigirte a Rannibar.

Al llegar a la puerta, súbitamente aparecen dos brazos que te sujetan y te arrojan contra los arbustos.



Pasa a la página 113.



ESTÁS en la ladera de una colina rocosa desde la que se divisa la población de Rannibar. Esta aldea polvorienta y remota se compone de unas pocas docenas de casuchas de piedra y barro. La mayoría se agrupa en torno al pequeño pozo, la única provisión de agua potable de la población. Como de costumbre, las vacas esqueléticas pacen por doquier.

La zona es muy tranquila y sólo algún granjero remueve la tierra con la azada. Miras el entorno intentando hacerte una idea de la situación. ¿Has llegado demasiado tarde? ¿Acaso la policía ya ha pasado por la población y ha rescatado a Ahmed?

Al final de un camino lleno de baches divisas una choza en ruinas. Se parece a la que le oíste describir a Dunston. Tal vez sea el escondite donde la pandilla retiene al príncipe, pero no estás seguro.

Te deslizas por la maleza y trepas a un árbol desde el que puedes vigilar la choza sin ser visto. Poco después un individuo rudo con vestimenta india andrajosa y un viejo turbante se acerca andan-

do con dificultad. Contienes la respiración cuando pasa debajo del árbol en el que te ocultas y notas que de su cinto sobresale una pistola. Es un elemento incongruente en ese escenario apacible.

El hombre se acerca a la puerta de la choza y llama en código: tres golpes fuertes y dos suaves. La puerta se abre enseguida y entra.

Esperas unos segundos, bajas del árbol y das un rodeo por detrás de la choza. En el fondo, sólo hay una ventana cubierta con una sucia manta. Finalmente descubres una rendija que la manta no cubre. Te esfuerzas por no hacer el menor ruido, espías por la rendija... y contienes el aliento.

Ves a un joven indio atado a una silla, desplomado y consciente a medias. Lo reconoces fácilmente por la fotografía de la *Gaceta* y por tu visita a Cambridge. ¡Es Ahmed Pali, el hombre que busca todo Scotland Yard!

Cerca de Ahmed, en la pequeña habitación, ves a dos de los secuestradores tumbados en un colchón.

Uno de los hombres está protestando:

—Odio este maldito lugar. ¿Cuándo nos traerá *sahib* Pierce el dinero del rescate?

—Sanjoy, amigo mío, ten paciencia —responde el otro—. *Sahib* Pierce sabe muy bien lo que hace. Quiere que el rajá se preocupe durante unos días para que podamos exigir un rescate aún más cuantioso.

¡De modo que ése es el plan!

Te alejas de la ventana y regresas a la protección del árbol. Por fin has encontrado al príncipe. ¿Qué habrá pasado con el pelotón británico de rescate? No hay el menor indicio de la policía. ¡Tal vez hayan tenido dificultades y no vengan!



Bueno, te gusta la acción y no soportas permanecer cruzado de brazos. Intentarás liberar a Ahmed por tu cuenta. Sólo tienes que decidir cuál será el mejor momento.

¿Deberías intentarlo ahora que estás animado o prefieres esperar a que anochezca para hacer tu jugada?



Si decides intentarlo ahora,
pasa a la página 101.



Si prefieres esperar a que anochezca,
pasa a la página 119.



E

STÁ cayendo la tarde del 17 de junio de 1905. Llegas a Scotland Yard y corres hacia el despacho del inspector Dunston. El agente que está sentado en un taburete junto a la puerta se abanica soñoliento. Al verte, te cierra el paso.

—Lo siento mucho, pero en este preciso momento no puedes entrar —dice.

—Soy el mensajero oficial del inspector —declaras.

—Lo sé, pero el inspector está dando información absolutamente confidencial a altos funcionarios del gobierno. Por lo que sé, se refiere al caso del príncipe desaparecido.

Vaya, vaya. Allí dentro están analizando el caso Pali. ¡Tienes que encontrar el modo de escuchar esa conversación!

Das media vuelta y bajas indiferente por el pasillo. Se trata de un problema peliagudo porque el despacho de Dunston sólo tiene una puerta y el pasillo está plagado de agentes de policía.

A la vuelta del despacho, hay un armario empotrado para guardar fregonas y artículos de limpieza.

Sabes que dicho armario linda con la pared del despacho del inspector.

En el momento oportuno, te metes en el armario. Estás de suerte. En el borde del fregadero hay un pequeño cristal. Apoyas el extremo abierto del cristal contra la pared y acercas la oreja al otro extremo.

¿Dará resultado la «cámara acústica» que acabas de improvisar?



Pasa a la página 94.



ESTÁS frente al hotel más espectacular de Montecarlo. El sol matinal ilumina las flores que rodean el amplio porche delantero y la suave brisa agita las altas palmeras. En la ladera de la colina que se alza por encima del hotel, las casas majestuosas resplandecen bajo el sol y en la bahía que se extiende a los pies del hotel, las velas de graciosas embarcaciones se hinchan en contrapunto con el agua oscura y chispeante.

Procurando pasar desapercibido, echas un vistazo al vestíbulo del hotel en busca de Alfa. Aunque el vestíbulo está casi vacío, oyes el estrépito de platos y cubiertos en el cercano comedor. Casi todos los huéspedes están desayunando. Te llega un suave aroma a café y el sonido de la charla lejana.

Rondas las cercanías del comedor y ves que Alfa es la última en salir. Le haces señas y murmuras:

—Escuche, señorita Lanier...

Alfa mira para otro lado y sigue su camino sin pronunciar palabra. ¿Qué pasa? ¿Por qué ha fingido que no te conoce?

Desde detrás de unas macetas con frondosas plantas observas que la agente se detiene y enciende

un cigarrillo, que fuma con una larga boquilla. Después sale a la terraza. Al marcharse, deja caer distraídamente un papel en la papeleras.

¿Será un mensaje?



Pasa a la página 103.



NOS brazos musculosos te sujetan contra el suelo y te encuentras cara a cara con James Pierce. Lo acompaña la señorita Clark, que esgrime una pistola de aspecto amenazador.

—¿Qué pasa aquí? —pregunta Pierce con tono gruñón—. ¿Por qué te has entrometido y nos ha espiado?

—Suélteme —jadeas—. No sé de qué está hablando.

El hombre frunce el ceño.

—Estás mintiendo. Nos ha seguido y ayer te vi salir de la comisaría.

Intentas ganar tiempo.

—Bueno, fui a averiguar qué pasa con mi permiso de trabajo.

—¿No te vimos hablar con una mujer que se hospeda aquí y se apellida Lanier?

—Jamás la oí mentar. Le digo la verdad, señor —insistes—. Ha cometido un error. Simplemente estoy aquí porque intento ganarme la vida haciendo recados.

Los ojos de Pierce te contemplan amenazadoramente.

—En seguida lo averiguaremos —declara—. Tania, registra al chico.

Vaya, vaya. La situación se está complicando. Tienes en el bolsillo el mensaje de Alfa. ¡Si lo encuentran, te meterás en un lío... y la agente también!

Te tiendes boca arriba con los brazos extendidos, tomas un puñado de tierra y lo echas bruscamente a los ojos de Pierce.

—¡Aaaaay! —el maleante trastabilla y se tapa los ojos.

Simultáneamente ruedas y sueltas una patada: la pistola de Tania sale volando.

Te levantas antes de que ellos puedan recuperarse y corres con todas tus fuerzas. Atraviesas un bosquecillo de pequeños árboles y arbustos.

Oyes las pisadas de Pierce, que resuenan a tus espaldas. Sujetas una rama y, después de pasar, la sueltas. Alcanza a Pierce en pleno rostro y los oyes dar gritos de sorpresa.

Te has librado de los arbustos, pero delante de ti se alza una pared de ladrillo. La sorteas, saltas al otro lado y te encuentras en un camino. Echas a correr. En ese mismo instante, pasa un carruaje tirado por un caballo. Calculas la distancia, das un salto y te aferras a la parte trasera del vehículo.

Pocos minutos después, llegas al departamento de policía. Te arreglas y sacudes la ropa, subes corriendo la escalera y atraviesas la puerta.

El gendarme de guardia te reconoce y le entregas el último mensaje de Alfa.

—De acuerdo —decide el gendarme—. Lo enviaremos en seguida.

Al salir del departamento de policía, echas un minucioso vistazo a tu alrededor y compruebas que tus enemigos no andan por allí.

Te ocultas detrás de un depósito de mercancías. Ha llegado el momento de abandonar Montecarlo.



Vas a Rannibar, en la India.
Pasa a la página 105.



M

IRAS desesperado a tu alrededor y ves una enredadera larga y gruesa que serpentea por el sendero de tierra. Te agazapas, la sujetas por una punta y esperas.

Los secuestradores están cada vez más cerca y parece que lograrán escapar. Cuando casi han llegado a tu lado, das un salto y tiras de la enredadera. ¡Tropiezan estrepitosamente, caen despatarrados y sus pistolas salen volando!

Te acercas deprisa, te apoderas de una pistola y los vigilas.

—¡No os mováis! —gritas—. Si tensáis un músculo, dispararé.

Apuntas a los secuestradores hasta que llega la policía. Los servidores de la ley se abalanzan sobre los maleantes, los atan y los arrastran hasta los caballos.

El oficial británico estrecha tu mano.

—¡Buen trabajo! ¡Buen trabajo! —exclama; luego te mira con curiosidad, como si quisiera preguntarte algo, pero al final se encoge de hombros—. Bueno, fue una verdadera suerte que estuvieras aquí, ¿no crees?



—Sí, señor, fue una verdadera suerte —respondes y disimulas una sonrisa.

Te diriges a la choza en compañía del oficial y desatáis a Ahmed Pali. El joven estudiante está pálido y débil después de haber soportado tantas penurias, pero su humor es bueno.

—Muchas gracias —murmura débilmente—. Muchísimas gracias desde lo más profundo de mi corazón...

—Su Alteza, ha sido fácil —dice el capitán y lo ayuda a bajar por el sendero—. Tenemos un caballo a su disposición. Cuando lleguemos a Poona podrá comer, cambiarse de ropa y descansar lo suficiente. Después lo llevaremos a la casa de su padre.

Antes de montar, Ahmed se vuelve hacia ti, junta las palmas de las manos y te saluda inclinándose a la manera tradicional. Luego estrecha tu mano, te mira a los ojos y sonríe agradecido.

El pelotón de rescate se pone en marcha y los caballos descienden por el sendero de la montaña. Los contemplas un rato y luego te alejas.

Este sorprendente caso está casi cerrado: casi, pero no del todo. Sientes curiosidad por lo que habrá ocurrido con Alfa y Jimmy *el Caballero*. Aún quedan por atar algunos cabos sueltos.

Ha llegado el momento de franquear la barrera del tiempo y regresar a Scotland Yard.



Vas a Londres. Pasa a la página 121.



M

IENTRAS esperas a que anochezca, dormitas oculto en una grieta entre las rocas. Te despierta el chacoloteo de los cascos de los caballos en el camino serpenteante.

Aunque es casi medianoche, la luna arroja un débil resplandor. Espías cautelosamente. En la penumbra, divisas una hilera de soldados indios a caballo, con el fusil colgado del hombro. Encabeza la columna un capitán de la policía real, que se cubre con un casco de tela de malla.

Los hombres desmontan en silencio, forman un amplio semicírculo alrededor de la choza y apuntan con sus fusiles. A una señal del capitán, uno de los policías avanza y aporrea la puerta de la choza solitaria.

—¡Abrid en nombre de la ley!

Durante unos segundos, reina el silencio; pero luego se oye un gran estrépito.

La puerta de la choza se abre de par en par. ¡Los dos secuestradores salen corriendo y disparan sin cesar! ¡Se agachan e intentan atravesar el claro!

—¡Detenedlos! —grita el capitán—. ¡Abrid fuego... y abatidlos!

El pelotón suelta una descarga cerrada pero desordenada; es muy difícil apuntar a la luz de la luna y ahora sus blancos corren en zigzag.

Las balas rebotan por todas partes y todo sucede demasiado deprisa, como en una antigua película cómica.

Tienes la sensación de que los malos lograrán escapar. ¡En ese momento, ves que se dirigen en línea recta hacia las rocas donde te ocultas!

¿Qué puedes hacer para detenerlos?



Pasa a la página 116.



E

l 22 de junio de 1905. Estás nuevamente a las puertas de Scotland Yard. Una multitud entusiasmada da vueltas ante el edificio. Por todas partes hay periodistas y fotógrafos que acarrearán cámaras enormes y pesadas.

El furgón negro de la escuadra ligera se detiene ante la entrada. Bajan James Pierce y su prometida, la señorita Clark, rodeados de policías. Ambos van esposados. Los fotógrafos apuntan con sus cámaras y te proteges los ojos de los destellos del flash. La multitud se agita ruidosamente.

—¡Esto es un insulto! —protesta Pierce—. Somos inocentes. ¡Exijo la presencia de mis abogados!

Un policía lo guía a través de las puertas.

—Por supuesto, muchacho. Los verá cuando llegue la ocasión. Pero ahora tenga la amabilidad de entrar, ¿de acuerdo? Nos gustaría hacerles algunas instantáneas y tomar una bonita serie de huellas dactilares.

En cuanto la puerta de Scotland Yard se cierra tras ellos, aparece un cabriolé del que se apea el



inspector Dunston. Aparta a los periodistas, te ve en medio de la multitud y te hace señas de que lo sigas.

Al llegar a la entrada principal, os reciben miembros de Scotland Yard, que se acercan a felicitaros, a estrechar vuestras manos y a palmearos la espalda mientras subís la escalera. El inspector Dunston está notoriamente satisfecho y sonríe de oreja a oreja. Al entrar en su despacho, te invita a tomar asiento. Se acomoda en la silla giratoria de detrás de su escritorio, se repantiga y enciende un grueso cigarro.

—Señor, ¿se encuentra bien la señorita Lanier? —preguntas.

—Perfectamente, jovencito —responde Dunston—. Ha regresado sana y salva a su casa de Eaton Square. La policía de Montecarlo detuvo a Pierce y a Clark después del rescate de Ahmed. Alfa los identificó. También encontró la nota con las exigencias que Jimmy *el Caballero* se disponía a enviar.

Asientes pensativo.

—Supongo que el caso Pali está resuelto.

El inspector sonríe, satisfecho.

—¡Ya lo creo! Tu colaboración ha sido muy valiosa. Te ruego que aceptes mi agradecimiento personal... y la gratitud de Scotland Yard.

Das las gracias al inspector y le estrechas la mano. Abandonas su despacho con un último ademán de despedida.

Sales del gran edificio y caminas por la orilla del Támesis. Han sucedido muchas cosas desde que llegaste a Londres. Ha sido una experiencia inolvidable, repleta de aventuras fantásticas. Has jugado un papel importante en la búsqueda de Ahmed Pali y en la detención de los responsables.

Has contribuido a resolver un delito singular, que había desconcertado a la poderosa Scotland Yard. Ahora todo ha terminado: el caso está cerrado.

Ha llegado el momento de volver a casa.

MISIÓN CUMPLIDA

LISTA DE DATOS

Página 7: En aquellos tiempos, el sótano de Scotland Yard albergaba una exposición sorprendente.

Página 13: Scotland Yard cuenta con un sistema de seguridad muy estricto.

Página 47: Hay varias entradas y salidas de la cárcel de Brixton. Tendrás que elegir al azar cuál vigilar.

Página 65: Gaita es un hombre desesperado y violento.

Página 78: El hotel de Montecarlo es elegante y caro. ¿Estás correctamente vestido para entrar?

Página 87: El rajá Pali es un hombre cruel y de espíritu estrecho. Cree que todos conspiran en su contra.

Página 108: Esos dos matones van armados.

AÑO 1905



**Has viajado al Londres de principios de siglo
retrocediendo en el tiempo**

Tienes que ayudar a resolver uno de los casos
más desconcertantes de la historia, trabajando
codo a codo con el inspector jefe de Scotland
Yard.

A través de brumosas calles de adoquines, tu
misión te llevará a descubrir los secretos del
peligroso mundo del hampa. La bella mujer que
te abre la puerta del n.º 12 de Eaton Square
puede ser tu aliada...o tu enemiga. ¡Tu elección
puede proporcionarte seguridad o dejarte
perdido en el tiempo!

**¿ESTÁS DISPUESTO A PLANTAR
CARA AL PELIGRO?**

EL DETECTIVE DE SCOTLAND YARD

Por Seymour V. Reit

Ilustraciones:

Charles Vess

LA MAQUINA DEL TIEMPO