

LA MAQUINA DEL TIEMPO

Retrocede 50 años y descifra:

LAS CLAVES SECRETAS

Peter Lerangis



TIMUN MAS

*Este libro
es tu pasaporte
para viajar por
el tiempo*



*¿Podrás sobrevivir
en la Segunda Guerra Mundial?
Pasa la página
para averiguarlo.*

LA MAQUINA DEL TIEMPO 24

Las claves secretas

Peter Lerangis



Ilustraciones: Alex Nino

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 tomar 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 lles 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 es retroceder hasta la Segunda Guerra Mundial y ayudar a descubrir las claves ultrasecretas del enemigo. Como prueba de éxito de tu misión, debes regresar con dos mensajes descifrados —uno alemán y otro japonés— que hayan contribuido a que los aliados ganaran la guerra

«¡Atacar tierra!»

«¡Se acercan submarinos!»

Durante la Segunda Guerra Mundial ambos bandos se comunicaban por mensajes telegráficos. Pero éstos estaban en clave para confundir al enemigo, de modo que su aspecto era algo así:


«XJ FHJWHFR XZGFWNRTX»

Para conocer estos complejos mensajes, los aliados debían trabajar con toda celeridad porque la más mínima demora podía significar la pérdida de muchas vidas en un ataque sorprendente.

De no haber sido por un brillante equipo de descifradores de claves, quizá los aliados nunca habrían ganado la guerra. Para cumplir tu misión deberás afrontar grandes peligros. Deberás hacer uso de todo tu ingenio para sobrevivir a los horrores de la Segunda Guerra Mundial.



Para activar la máquina del tiempo,
Pasa la página



**VIAJE A TRAVÉS DEL
TIEMPO ACTIVADO.**
Listo para el equipo.

EQUIPO

Los descifradores de claves constituyen un pequeño grupo secreto, la mayoría de cuyos miembros se conocen. El componente principal del equipo que necesitarás para infiltrarte en este grupo selecto es tu cerebro. Vestirás el uniforme del ejército: pantalón y camisa caquis y lustrosos zapatos negros.

Como es probable que tengas que luchar tras las líneas enemigas en pésimas condiciones climáticas, asegúrate de llevar una mochila con los siguientes objetos, envueltos herméticamente en plástico:

1. Ropa y botas de combate
2. Un uniforme alemán
3. Un par de pantalones oscuros corrientes y una camiseta, para el caso de que haga mal tiempo
4. Mapas de Europa y del Pacífico
5. Una pequeña cámara para fotografiar mensajes secretos
6. Documentos de identidad con nombre y número falsos (uno inglés, otro norteamericano y otro alemán)
7. Una libreta con el detalle de los siguientes sucesos importantes de la Segunda Guerra Mundial:



EUROPA

1939

Septiembre

- 1: Hitler invade Polonia.
- 4: Gran Bretaña y Francia declaran la guerra a Alemania.
- 28: Rendición de Polonia.

1940

Mayo

- 10: Los alemanes inician un ataque masivo hacia el oeste y se apoderan de los Países Bajos y Bélgica.

Junio

- 3: La Luftwaffe, las fuerzas aéreas alemanas, bombardean París.
- 5: Comienza la invasión de Francia.
- 24: Francia se rinde y es dividida en dos zonas: la ocupada (al norte) y la libre; ambas zonas cooperan con los nazis.

Julio

- 10: Comienza la lucha con Gran Bretaña. La Luftwaffe ataca la costa sur de Inglaterra.
- 15: Los alemanes dan inicio a la Operación Águila, un plan para destruir los aviones de la RAF (Real Fuerza Aérea británica).

Septiembre

- 7: La Luftwaffe empieza a bombardear Londres. Los bombardeos continúan hasta mayo de 1941.

- 15: La RAF derrota por completo a la Luftwaffe en la batalla de Inglaterra.

Noviembre

- 4: La Luftwaffe bombardea la ciudad inglesa de Coventry.

Diciembre

- 18: Hitler prepara el plan para invadir Rusia.

1941

Marzo

- 24: El mariscal de campo nazi Rommel da comienzo en Libia a la ofensiva en el norte de África.

Abril

- 29: Rommel se queda sin suministros en la frontera egipcia; el ataque alemán se detiene.

Junio

- 22: Hitler inicia el ataque masivo a la Unión Soviética.

Octubre

- 2: Comienza el acoso a Moscú.

Diciembre

- 7: Los japoneses atacan Pearl Harbor.
- 8: Los EE.UU. declaran la guerra a Japón.
- 10: Alemania e Italia declaran la guerra a los EE.UU.

1942

Junio

- 25-27: El primer ministro inglés Churchill y el presidente de los EE.UU., Roosevelt, deciden atacar a los alemanes en el norte de África. También autorizan las investigaciones sobre la bomba atómica.

Julio

21: La ofensiva de Rommel se debilita nuevamente por falta de suministros.

Octubre

23: El general británico Montgomery da comienzo a la batalla de El Alamein contra Rommel.

Noviembre

4: Rommel da la orden de retirada.

8: Eisenhower, el nuevo comandante de los aliados, inicia la Operación Antorcha con el desembarco de tropas en el norte de África.

Diciembre

25: Derrotados por los rusos en Stalingrado, los alemanes emprenden la retirada.

1943

Enero

24: Hitler rechaza la sugerencia de los generales nazis de rendirse en Rusia.

30: La RAF inicia una gran incursión aérea sobre Berlín.

Febrero

2: Los alemanes se rinden a los rusos.

14: Rommel detiene el avance de los aliados en el desfiladero de Kasserine.

Abril

7: Las fuerzas de Eisenhower se reúnen con las de Montgomery en Túnez.

Mayo

12: Rommel huye del norte de África y sus tropas se rinden.

Julio

10: Los aliados invaden Sicilia comandados por Patton y Montgomery.

Agosto

18: La RAF bombardea la fábrica alemana de cohetes de Peenemünde.

Septiembre

10: Los alemanes ocupan Roma.

1944

Junio

4: Los alemanes abandonan Roma a los aliados.

6: En el Día-D, los aliados lanzan una monumental ofensiva (la Operación Soberano) sobre la costa norte de Francia. Los alemanes demoran en defenderse.

13: Caen en Londres las bombas del cohete alemán V1.

Agosto

1: El ejército del general Patton atraviesa Francia en dirección a Alemania.

25: Los aliados liberan París.

Septiembre

3: Los ingleses ocupan Bruselas y Amberes. Los alemanes se retiran de Finlandia.

8: Caen en Londres las bombas del nuevo cohete alemán V2.

12-14: Los aliados cruzan la frontera alemana y ocupan la primera ciudad alemana (Aquisgrán). Los ingleses penetran en Holanda.

Diciembre

17: Como represalia, los alemanes ocupan Bélgica y Luxemburgo. Comienza la lucha de las Ardenas.

31: Los aliados ganan la lucha en las Ardenas; hay cien mil bajas en ambos bandos y

cincuenta mil alemanes son hechos prisioneros.

1945

Febrero

13-14: Los aliados bombardean Dresde, en Alemania, y matan a 135.000 personas.

Marzo

7: Tras frustrar los intentos alemanes de demoler el puente Remagen sobre el Rin, los aliados cruzan el río y conquistan Colonia.

Abril

10: Las tropas de Eisenhower llegan al campo de concentración de Buchenwald y contemplan por primera vez el horror de «los campos de la muerte».

12: Muere el presidente Roosevelt y lo sucede Harry Truman.

16: Los rusos atacan Berlín desde el este.

30: Hitler se suicida; una semana más tarde, los nazis sobrevivientes se rinden.

Mayo

8: Día V-E (Victoria en Europa).

JAPÓN

1940

Septiembre

26: A pesar de la advertencia de los EE.UU., Japón invade Indochina.

29: La marina de los EE.UU. erige nuevas defensas en las islas Midway.

1941

Julio

26: Roosevelt congela las posesiones japonesas en EE.UU. e interrumpe las relaciones comerciales con Japón.

Agosto

17: El presidente Roosevelt advierte al embajador japonés que habrá una reacción de los EE.UU. si Japón intenta apoderarse del Lejano Oriente.

Octubre

18: El ministro de Guerra japonés, general Hideki Tojo, pasa a ser el jefe de gobierno.

Diciembre

7: Los japoneses atacan y destruyen la base naval norteamericana en Pearl Harbor.

8: Los EE.UU. declaran la guerra a Japón.

9-10: Los japoneses atacan las islas Gilbert, las islas Bataan (Filipinas) y Guam. La marina norteamericana derrota a los japoneses en la isla Wake.

28: Los japoneses bombardean Manila (Filipinas).

1942

Enero

23: Los japoneses se apoderan de Rabaul, en las islas Salomón, que más tarde pasará a ser su principal base militar.

Febrero

15: Los japoneses ocupan Singapur y capturan a todas las fuerzas británicas apostadas en el lugar.

27-1 de marzo: La flota aliada es diezmada en la batalla del mar de Java.

Marzo

10: Las tropas norteamericana, holandesa y británica se rinden en Java.

11: Ante la derrota en Filipinas, Roosevelt ordena al general Mac Arthur que se repliegue.

Abril

3: El almirante Nimitz toma el mando de la flota del Pacífico Central y Mac Arthur, la del Pacífico Oeste.

18: El coronel Doolittle conduce unas incursiones de bombardeo sobre Tokio.

Mayo

7-8: Se lleva a cabo la batalla del mar del Coral, en que por primera vez sólo combaten aviones con portaaviones.

Junio

3-6: Los japoneses atacan Midway. Los norteamericanos destruyen los cuatro portaaviones japoneses, quienes deben desistir de su ofensiva.

Agosto

7: En su primer desembarco ofensivo, la marina norteamericana invade Guadalcanal.

13: Se aprueba el Proyecto Manhattan para desarrollar la bomba atómica.

Noviembre

12-15: Los EE.UU. vencen en la batalla naval de Guadalcanal gracias a una serie de incursiones nocturnas.

1943

Abril

18: Los pilotos norteamericanos dan muerte

al almirante japonés Yamamoto (comandante en jefe de la flota aérea japonesa) al derribar su avión sobre las islas Salomón.

Agosto

27: Los japoneses evacuan Nueva Georgia, en las islas Salomón.

Noviembre

19: Los aliados planean atacar las islas Gilbert y Marshall para iniciar un «camino ascendente» hacia Japón.

20-24: En la cruenta batalla de Tarawa mueren mil norteamericanos y es hundida la mayor parte de la flota japonesa.

1944

Enero

31-6 de febrero: Los norteamericanos conquistan las islas Marshall.

Marzo

22-22 de abril: Los norteamericanos ocupan Hollandia, en Nueva Guinea, y Mac Arthur establece allí su base de operaciones.

Junio

14-15: Los norteamericanos, cada vez más cerca de Japón, atacan Iwo Jima, Saipán y Kyushu.

Julio

9: Cae Saipán.

18: Renuncia de Tojo.

21-24: Los norteamericanos atacan Guam y Tinian, en las islas Marianas.

Agosto

10: Los norteamericanos ganan la batalla de Guam.

Octubre

- 7-14: Los portaaviones norteamericanos penetran en aguas japonesas y atacan Ryukyu y Formosa.
23-26: Los norteamericanos ganan la mayor batalla naval de la historia en el golfo de Leyte, en Filipinas. Comienzan las primeras incursiones *kamikazes* (misiones suicidas).

Noviembre

- 5: Los norteamericanos bombardean Singapur.

1945

Enero

- 4-9: Las tropas de Mac Arthur ocupan Luzon, en Filipinas, a pesar del aluvión de salvajes ataques *kamikazes*.

Febrero

- 19: La marina de los EE.UU. llega a Iwo Jima.

Marzo

- 9-10: Los norteamericanos bombardean Tokio y causan cien mil muertos.

Abril

- 1-22 de junio: Los norteamericanos se apoderan de Okinawa con un coste de 12.500 bajas, la mayoría debida a los ataques *kamikazes*.

Julio

- 4: Mac Arthur proclama la liberación de las Filipinas.
16: Se hace estallar la primera bomba atómica de prueba en Nueva México.
26-29: Los aliados exigen a Japón la rendición incondicional; Japón se niega.

Agosto

- 6: Se lanza la bomba atómica en Hiroshima; la ciudad es devastada y mueren más de cien mil personas.
8: Rusia declara la guerra a Japón.
9: Se lanza una segunda bomba atómica sobre Nagasaki.
14: Ante las opiniones encontradas del Consejo de Guerra, el voto del emperador Hirohito decide la rendición.

Septiembre

- 2: Japón firma la rendición; culmina la Segunda Guerra Mundial. Día V-J (Victoria en Japón).



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

La Segunda Guerra Mundial se desarrolló en dos «escenarios» o «campanas»: una en Europa y otra en el Pacífico. En las páginas encontrarás mapas de estas zonas.

EUROPA EN 1941

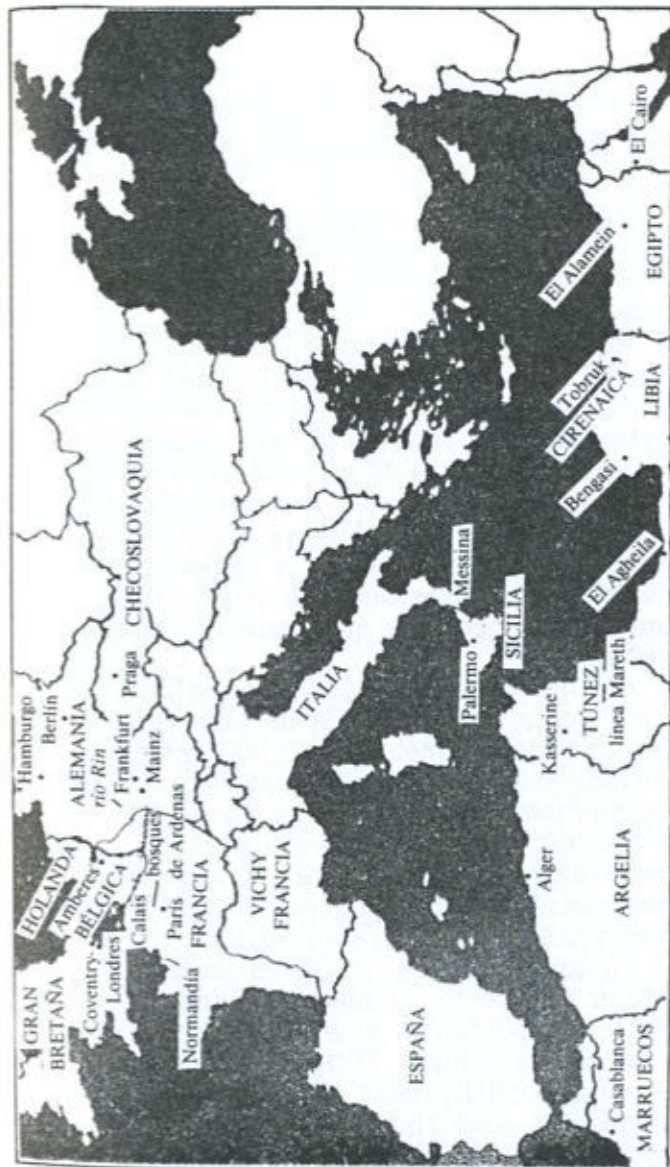
El primer mapa muestra cuál era la situación de Europa cuando los EE.UU. entró en la guerra. (Durante la guerra, algunas fronteras se modificaron a consecuencia de las conquistas alemanas.)

CAUSAS DE LA GUERRA EUROPEA

Fue la mente enferma de un hombre, Adolfo Hitler, la que lanzó a todo el continente a la guerra. Como líder (o *Führer*) de Alemania, Hitler tenía un plan simple y diabólico: apoderarse del mundo y establecer el dominio de una raza superior llamada «aria», un término vago que describía a la gente robusta, de piel y cabellos claros, que Hitler admiraba.

Ahora se sabe que el poderoso Hitler estaba loco. Pero, ¿cómo adquirió tanto poder? Para comprenderlo, debemos retroceder unos pocos años hasta la Primera Guerra Mundial.

Cuando la guerra terminó, en 1918, Europa había quedado devastada. La guerra había sido increíblemente costosa para todos los estados eu-



ropeos. Los países que habían ganado la guerra, como Gran Bretaña y Francia, se unieron para formar los «aliados» y recibieron ayuda económica de los EE.UU.

Pero esto no bastaba para saldar la cuenta de la guerra: los países vencidos deberían contribuir a ello. Alemania tenía que pagar cincuenta y seis billones de dólares.

Era una tarea imposible, y Alemania experimentó una terrible inflación. El dinero se desvalorizó de tal manera que los trabajadores necesitaban ingentes cantidades para pagar sus necesidades. Una barra de pan que antes costaba un marco podía ahora valer un millón. Se pagaba a los obreros dos veces al día ya que por la tarde el dinero valía menos que por la mañana. Trescientas compañías fabricantes de papel debieron suministrar el necesario para confeccionar los billetes alemanes.

(Es difícil concebir esta clase de inflación. Imagina que a las once de la mañana compras un paquete de caramelos por 3.000 pesetas y que cuando vuelves a la tienda, a las cinco de la tarde, ¡compruebas que el precio ha subido a 5.000!)

Cuando Alemania comenzaba a levantarse, a principios de la década del 30, sobrevino una depresión mundial. No es extraño que los alemanes buscaran entonces un líder fuerte.

La gente se había reído del partido nazi de Hitler cuando fue fundado, alrededor de 1920. Pero, a medida que el malestar crecía entre la clase media alemana, Hitler se iba haciendo cada vez más popular. Hacia 1933 tenía los suficientes seguidores para apoderarse del control del gobierno y nombrarse a sí mismo dictador.

En 1938 comenzó a conquistar los países vecinos. Pronto puso en marcha su horrible plan para librar a Alemania de los judíos y de otros no arios. Erigió una compleja y enorme red de campos de la muerte, donde millones de seres humanos fueron masacrados por medio de veneno, cámaras de gas, inanición, enfermedades y torturas.

Alemania estableció una alianza con Japón e Italia, llamada «el Eje», y los proyectos de Hitler desencadenaron una guerra salvaje.

CAUSAS DE LA GUERRA JAPONESA

¿Qué tenía que ver Japón con todo esto? ¿Hasta menos de cien años atrás, había sido un país aislado que volvía la espalda con terquedad al resto del mundo.

Pero todo cambió a mediados de 1800. Con una población en crecimiento y una economía inmovilizada, Japón necesitaba más bienes de los que era capaz de producir. De modo que sus dirigentes, aunque renuentes, iniciaron tratos comerciales con una impaciente Norteamérica. Muchos japoneses se sintieron humillados por tener que depender de otro país, pero pronto se dieron cuenta de que, si querían competir, debían aprender mucho de la tecnología occidental.

Los antiguos jefes militares, o *shogunes*, fueron desposeídos de su poder y en su lugar se instauró un gobierno central. Los militares resolvieron conquistar los países vecinos que poseían lo que Japón necesitaba: minerales y petróleo.

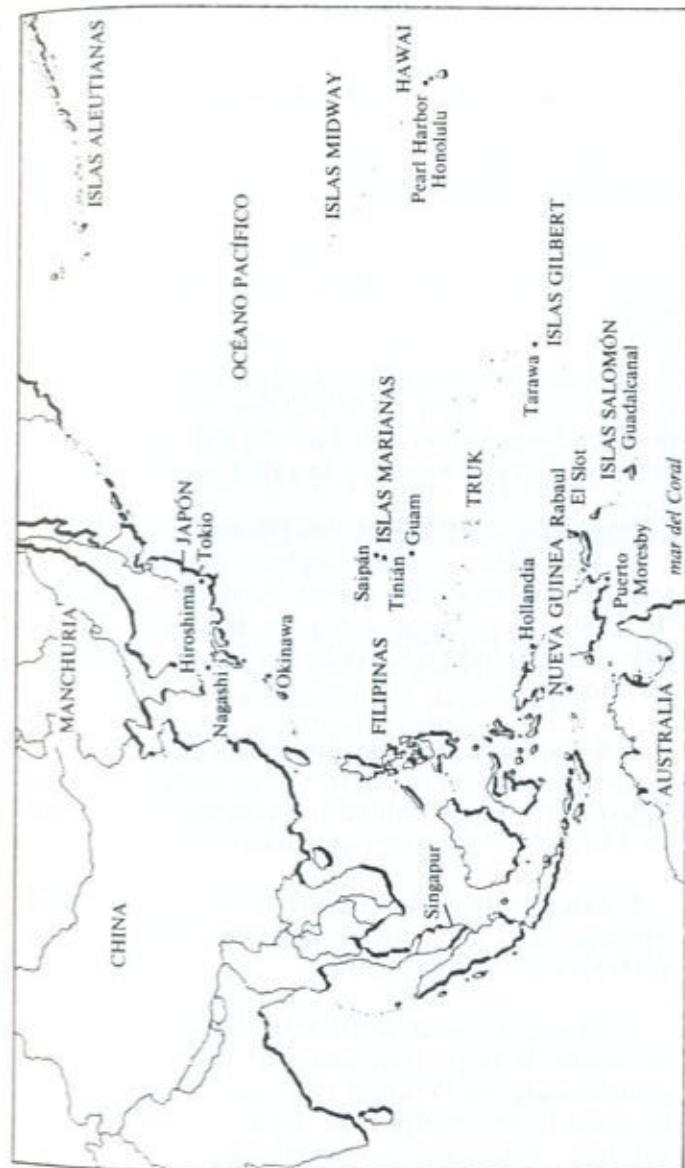
Primero se apoderaron de Corea y Formosa, hasta entonces territorios chinos. Más tarde,

fuertemente afectados por la depresión mundial de 1929, extendieron aún más sus invasiones. Atacaron Manchuria, en el norte, y decidieron avanzar hacia el este, en el Pacífico, y hacia China, en el oeste.

Las naciones aliadas de Occidente protestaron, pero no se les hizo caso alguno. En 1940 Japón firmó un pacto con Alemania e Italia, por el que se permitía a Japón conquistar a su gusto el Oriente.

Pero Japón sabía que los aliados se interpondrían en su camino. Desde 1941 los EE.UU. habían bloqueado la ruta comercial entre su país y Japón, con lo que los japoneses se habían visto privados de los casi imprescindibles productos norteamericanos. Los jefes militares japoneses resolvieron que, antes de conquistar Asia, era necesaria una sola cosa: inutilizar a los EE.UU. antes de que pudieran defenderse.

El 7 de diciembre de 1941 los japoneses dejaron caer sus bombas sobre la base naval norteamericana de Pearl Harbor, en Hawái: El 8 de diciembre el presidente de los EE.UU., Franklin Roosevelt, declaró la guerra a Japón y dio comienzo a una verdadera «guerra mundial».



INFORMACIÓN ESPECIAL

He aquí algunas cosas que debes conocer para prepararte para tu misión:

1) *Ultra* era el nombre secreto para descifrar las claves alemanas, y *Magic* lo era para las japonesas.

2) Tanto los mensajes cifrados alemanes como los japoneses eran transmitidos por máquinas codificadoras especiales. La máquina alemana se conocía como *Enigma* y la japonesa como *Púrpura*.

3) Los polacos y los ingleses comenzaron a trabajar juntos en las claves alemanas alrededor de 1930. Unos años antes los norteamericanos habían empezado a hacer lo mismo con las claves japonesas.

4) Se crearon pequeñas unidades descentralizadas, cuya misión era distribuir los mensajes *Ultra* descifrados. Estas unidades recibieron el nombre de *Unidades Especiales de Enlace* (o UEE).

5) Los mensajes de *Enigma* se descifraban en el Instituto de Claves y Mensajes del Gobierno, en Bletchley Park, Inglaterra.

6) El jefe de los descifradores de claves *Púrpura*, tanto de la marina como de la armada estadounidense, era William Friedman. El nombre de la central de inteligencia para el Pacífico era «Hypo». Estableció su cuartel general en Pearl

Harbor, y estaba al mando del comandante Joseph Rochefort.

7) Los descifradores de claves eran conocidos como *criptógrafos* o *criptoanalistas*.

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



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



E

El estrecho y oscuro recinto vibra con un ruido sordo y apagado. Es el único sonido, sólo interrumpido de vez en cuando por un agudo pitido eléctrico. A tu alrededor, un nervioso grupo de marineros se apiña en la oscuridad. Uno de ellos tiembla ligeramente. Otro finge hacer alguna tarea, como ajustar la pantalla del radar o controlar un gráfico.

Todos los ojos están fijos en el hombre que está en el centro de la habitación, quien observa con profunda atención a través del periscopio.

Una suave sonrisa se abre paso en el rostro del capitán.

—*Shirataka* —murmura.

—Perdón señor, ¿qué ha dicho? —pregunta un miembro de la tripulación con voz quebrada.

Sin responder, el capitán se aleja el periscopio y sonríe ahora abiertamente.

—Caballeros —dice—, echen un vistazo al complejo sistema de transporte del enemigo.

Después de esperar tu turno, te acercas al periscopio y observas.

Te preguntas dónde está ese asunto de tanta importancia... porque no ves más que oscuridad. Te restriegas los ojos.

Y entonces lo ves: el brillante casco de un inmenso buque insignia asoma entre las negras

nubes que arrojan sus chimeneas. Vislumbras unos caracteres japoneses dibujados en el casco.

—¡El radar está captando nueve barcos! —grita alguien.

—Tal como nos dijeron los de inteligencia —asiente el capitán—. ¡Al parecer leen los mensajes cifrados de los japoneses como si no fueran más que el artículo de un periódico!

Te aparta del periscopio y vuelve a observar por él.

—¿Quién habría podido imaginar que pondrían a este viejo carbonero, el *Shirataka*, al frente de todos? ¡Nos están facilitando mucho el trabajo! —ríe el capitán.

La tripulación también estalla en carcajadas.

—¡Esperamos instrucciones, señor! —dice uno de los hombres.

—Espera a que estén más cerca, Mansfield —responde el capitán—. Llevan tropas de refuerzo a bordo: dos divisiones enteras para causar problemas al general Mac Arthur. Y estamos tan cerca de ganar esta guerra que no tiene sentido preocuparse por... —De pronto su rostro se ilumina—. ¡Buques de carga! Bien, muchachos, el viejo convoy Bambú I está a punto de llevarse una desilusión. Creen que llegarán a Nueva Guinea pero estoy seguro de que no pasarán las Filipinas, ¿no es así? ¡A los torpedos!

Los vítores de la tripulación sacuden el estancado aire de la cabina mientras los hombres se precipitan a ocupar sus puestos.

Comprendes que te has adelantado demasiado en la guerra: los aliados ya han descifrado la clave japonesa y es evidente que están ganando la guerra.

Observas los rostros ojerosos y llenos de júbilo que te rodean y te preguntas qué ha sido exactamente lo que ha empujado a estos hombres a la guerra. ¿Cómo ha comenzado todo esto?

Echas una fugaz ojeada a tu lista, y compruebas que la principal ofensiva japonesa fue la invasión a Manchuria en 1931.

De pronto una sacudida te arroja al suelo. Las luces parpadean y una estridente alarma empieza a sonar.

Mientras los hombres vuelven con esfuerzo a sus puestos, adviertes lo que sucede: ¡están atacando al submarino! Abandonas la cabina a toda prisa y sales a un oscuro pasillo.



Vas a la invasión de Manchuria, en 1931.

Pasa a la página 9.



Heil Hitler!

Te tapas los oídos con las manos. El rugido de la multitud te ha cogido de sorpresa.

¡Y qué multitud! Nunca has visto nada igual. Se extiende sobre el terreno como una inmensa alfombra humana. A tu alrededor, la gente estira el cuello para intentar ver algo. Todas las caras muestran unas amplias sonrisas de éxtasis que parecen congeladas. Muchas de las personas son apenas mayores que tú.

El tipo que está frente a ti es rubio y mide algo más de un metro ochenta. Viste un uniforme caqui con un brazal, y obstruye tu visión.

—¡Discúlpeme! —le gritas—. ¡No puedo ver nada!

El muchacho se da la vuelta, y distingues la esvástica negra en su brazal. A su lado hay un hombre de cabellos castaños que le pregunta en alemán:

—¿Quién te dijo que crecieras tanto, Dieter?

—Sí, claro —dice Dieter. Con una amplia sonrisa se vuelve hacia ti y se agacha—. ¡Trepá, amigo! ¡Nadie debe perder hoy en Núremberg la oportunidad de contemplar al gran salvador de Alemania!

Antes de que te des cuenta, estás montado sobre los hombros de Dieter mirando hacia el centro de la extensa multitud. Justo en el medio, hay un pasillo ancho por donde avanzan dos



hombres hacia un atril. Detrás de éste cuelgan tres banderas tan altas como un edificio de diez pisos. Una dentada esvástica resalta en el centro de cada bandera.

Los ojos de Dieter brillan de excitación.

—¡Larga vida a la raza aria! ¡Larga vida a las Juventudes Hitlerianas! ¡Larga vida al Reich!

—grita enardecido.

Oyes un grito agudo, amplificado e ininteligible. La multitud vuelve a aullar:

—¡Heil Hitler!

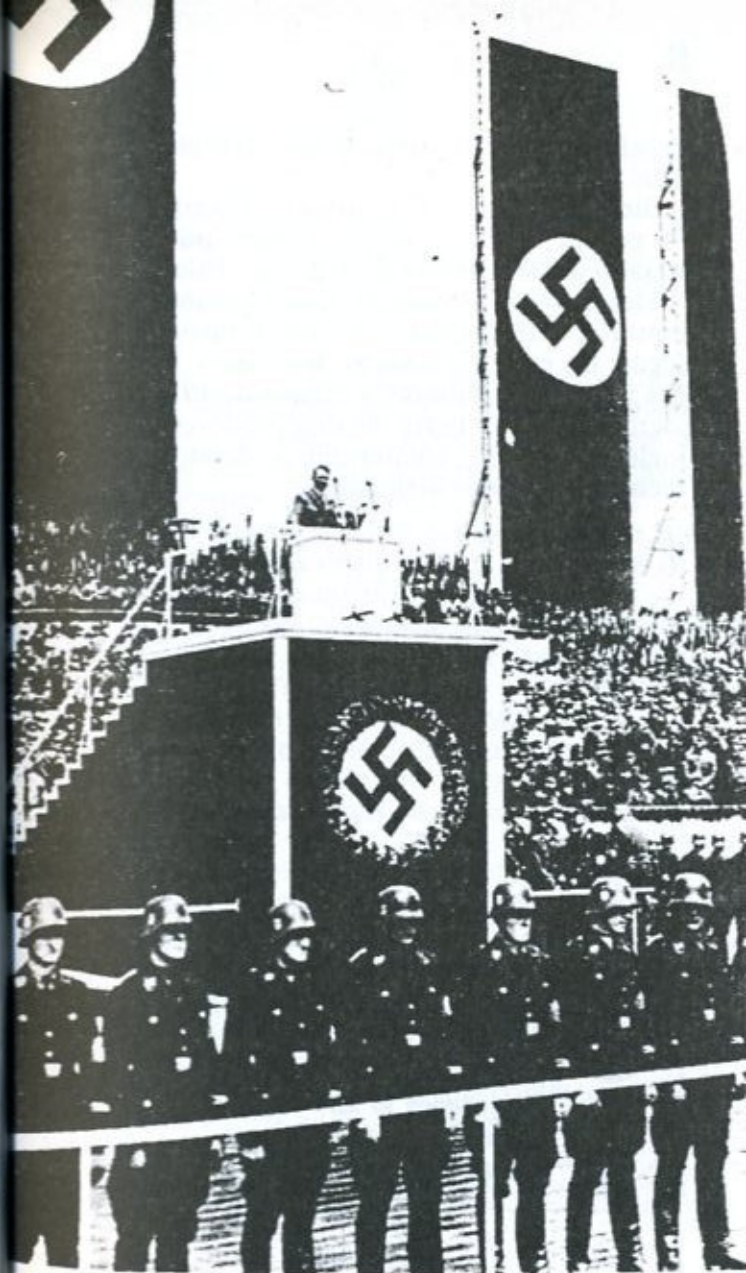
Dieter alza el brazo en el aire y, al igual que el resto de la gente, saluda con el brazo rígido y oblicuo. Su gesto ha sido tan brusco que has estado a punto de caerte de su espalda.

Miras hacia el atril. Uno de los dos hombres que has visto avanzar por el pasillo se dirige a la muchedumbre. Parece minúsculo e insignificante. Entornas los ojos para ver mejor, y descubres algo muy familiar en su rostro.

Es una mancha negra bajo su nariz: el inconfundible bigote cuadrado que no puede pertenecer más que a Hitler.

El hombre empieza a hablar (aunque el término más apropiado sería *chirriar*). Habla y habla sobre la gloria del partido nazi, sobre Alemania, que se alzó de sus cenizas, y sobre la necesidad de librar al mundo de todos los que no pertenezcan a la raza aria.

A tu alrededor, el frenesí poco a poco se apodera de la gente. Observas los vidriosos ojos del hombre que está junto a ti y adviertes que está completamente subyugado. Al parecer, lo mismo le sucede a todos los demás. Si Hitler les pidiese que se pusieran cabeza abajo, en dos segundos



habría cientos de miles de pies agitándose en el aire.

Sientes que se te revuelve el estómago. ¿Cómo es posible que el pueblo alemán pueda haber llegado a sucumbir al hechizo de Hitler?

Desearías ir al pasado para descubrirlo, pero también quieres continuar con tu misión de conseguir un mensaje secreto descifrado. Si retrocedes hasta principios de la década de 1930, puedes lograr infiltrarte entre los descifradores de claves ingleses cuando comiencen a desentrañar los mensajes cifrados alemanes.



**Retrocedes al año 1930, en Alemania.
Pasa a la página 22.**



**Retrocedes al año 1931, en
Gran Bretaña.
Pasa a la página 13.**



LA gente pasa irritada junto a ti, abriéndose paso a empujones, mientras una voz estridente resuena a lo largo de la calle. Pides perdón una decena de veces hasta que comprendes que es inútil.

Apoyas las manos sobre los hombros de un muchacho que está delante de ti y te pones de puntillas para ver a quién está dando voces.

«LOS JAPONESES SON CONQUISTADORES, NO HÉROES! ¡RECHAZARÁN NUESTRA SOBERANÍA Y HARÁN DE NUESTRO EMPERADOR UN SIMPLE TÍTERE AL SERVICIO DE SUS INTERESES!»

Un hombre joven está de pie sobre unas cajas de cartón en una esquina de la calle. Grita con tanta fuerza que las venas de su cuello parecen a punto de estallar.

De improviso, el muchacho en el que te apoyas mueve los hombros para desembarazarse de ti, y caes al suelo.

—Perdón —te disculpas—, sólo quería ver. Soy nuevo por aquí.

El muchacho te mira de un modo extraño.

—¿Eres amigo de los japoneses? —te pregunta.

Debes tener cuidado con lo que contestas. Después de todo, estás en un país amenazado por los japoneses.

—Bueno, sé que no ganarán la guerra —dices con tono sumiso.

—¿Qué guerra? —inquire el joven con los ojos entrecerrados.

—¿Qué guerra? —repites, mientras piensas en cómo quitártelo de encima.

—No importa —dice el muchacho con un brillo en los ojos—. Tienes razón. Eres uno de los pocos que advierten que estamos a las puertas de una guerra. ¡Ven conmigo!

Te coge de la mano y te conduce por entre la muchedumbre. Enfiláis una callejuela que surge entre dos tiendas y os detenéis.

—Lláname Jing-Dong —dice tu compañero en un susurro—. Escúchame con atención. La gente de la ciudad está ciega y no ve los peligros que se avecinan. Los militares prácticamente se han apoderado de Japón. Es cierto que ayudaron al país a salir de la pobreza, pero su plan es conquistar el mundo para mayor gloria de su emperador. ¿Y adivinas dónde han comenzado a ponerlo en práctica, amigo mío?

—¿Aquí? —preguntas.

—¡Por supuesto! Si no nos rebelamos, ocuparán toda Manchuria y nos despojarán de nuestros recursos naturales. Nos usarán como una plataforma de lanzamiento para atacar a China y a Rusia. Necesitamos gente como tú para la resistencia. Escucha bien lo...

¡BUMMM! Una terrible explosión lo interrumpe. Un gran trozo de yeso cae de un edificio cercano.

—¡Corre! —grita Jing-Dong.

Desaparece por el fondo de la callejuela y te deja solo. Miras hacia la calle. La gente grita aterrorizada mientras se dispersa en todas direcciones, pisándose unos a otros.



Puedes oler la guerra en el aire. No quieres ser atrapado entre dos fuegos, ¿adónde debes ir ahora?

Sabes que la guerra tuvo otro frente, el europeo. ¿Deberías viajar a Alemania a comienzos de 1930, cuando los nazis empezaban a hacerse poderosos?

¿O deberías seguir adelante con tu misión de averiguar algo sobre los descifradores de claves? Quizá te convendría retroceder hasta finales de la década de 1920, cuando comenzaron a decifrarse las claves de los japoneses.

De pronto el suelo empieza a temblar. Primero crees que es un tren subterráneo que pasa bajo tus pies. Luego piensas que debe de ser un terremoto.

No tardas mucho en descubrir lo que sucede. Azorado, contemplas una hilera de tanques blindados que rueda calle abajo con gran estruendo. Uno de ellos dispara contra un edificio, y todo el piso superior se derrumba.

¡Es hora de escapar de allí!



Vas a 1933 para ver el comienzo de la campaña alemana. Pasa a la página 4.



Vas al Pacífico, a finales de la década de 1920, para averiguar todo lo que puedas sobre el sistema de claves de los japoneses. Pasa a la página 19.



El ruido de unos pasos hace que te vuelvas a tiempo de ver a un hombre subir deprisa la escalera de un edificio angosto y oscuro. Unas gotas de lluvia han comenzado a mojar tu cabello. Miras a tu alrededor y adviertes que estás en una calle desierta de alguna ciudad. ¿Será Londres? Buscas algún cartel que te oriente.

Te has equivocado un poco: el cartel está en polaco. ¡Pero la lluvia siempre es lluvia, no importa dónde estés!

—¡Oiga! —le gritas al hombre.

Éste se da vuelta, sobresaltado.

—*Mon Dieu!*

¿Qué cosa más extraña: ha hablado en francés! Nunca lo has visto hasta ahora, pero su rostro despejado y su mandíbula prominente reflejan fuerza e inteligencia a la vez. Con aire furtivo, esconde una cartera de cuero tras la espalda.

De pronto se te ocurre una idea descabellada y decides arriesgarte.

—¿Son mensajes cifrados? —preguntas al tiempo que señalas la cartera.

El hombre se balancea inquieto sobre los pies.

—Perdóneme, ¿quién es usted?

Piensas a toda prisa.

—Soy el nuevo asistente. Me han enviado de Inglaterra para colaborar en el descifrado de las claves alemanas. —Le dices tu nombre.

La cara del hombre se ilumina.

—¡Ah, sí! Por un momento me has asustado. —Extiende su mano derecha—. Soy el capitán Bertrand, oficial de inteligencia, segundo departamento del Estado Mayor francés, sección D: ser-

vicio de ciencia, tecnología, inteligencia y descifrado de claves.

—¡Vaya! ¡Es todo un trabalenguas!

El hombre sonríe.

—Para mis amigos soy simplemente Gustavo. Acompáñame, creo que te interesará ver lo que he descubierto.

Te conduce al interior del edificio, hasta una habitación donde un grupo de hombres muy activos trabajan febrilmente en sus escritorios. Al ver a Bertrand, se apresuran a darle la bienvenida. El cuarto es un completo revoltijo. Por todas partes se ven tazas de café y colillas de cigarrillos. En el centro, sobre una mesa, hay un voluminoso aparato que semeja una máquina de escribir con unas bombillas de luz adosadas a ella.

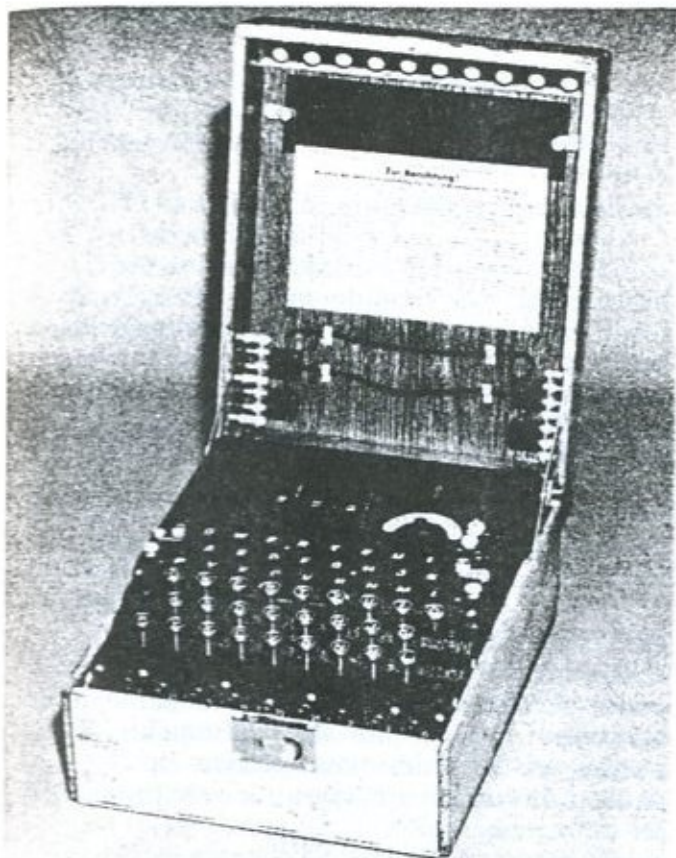
—Caballeros del cuerpo polaco de inteligencia —dice Bertrand—, permitidme que os presente a nuestro nuevo colaborador.

Te presenta a los demás pero, antes que nadie tenga tiempo de decir ni «¡hola!», se lanza a una larga explicación.

—Bueno, como sabéis, he intentado descifrar las claves alemanas desde 1926. Vosotros habéis comenzado a hacerlo incluso antes; pero estamos en 1931 y el partido nazi ya no es más cosa de broma como alguna vez pensamos que lo era. Si Hitler consigue su propósito, tanto Polonia como Francia se verán amenazadas. Por lo tanto, nuestros pueblos deben trabajar juntos.

Deja su cartera sobre la mesa, cerca de la extraña máquina.

—Y esto, queridos amigos, es el eslabón faltante que tanto buscábamos. La solución al misterio de Enigma.



—¿La clave? —pregunta uno de los científicos polacos con expresión ansiosa.

—Exacto, capitán Ciezki —responde Bertrand—. Directamente de manos de mi viejo amigo Asche, mi leal espía alemán.

Un grito de alegría estalla en la habitación. Desearías unírte a su regocijo, pero no tienes la más mínima idea de qué ha querido decir Bertrand con eso de «la clave».

Como si leyera tu pensamiento, éste se vuelve hacia ti con una sonrisa y da un golpecito a la máquina.

—Ésta es la máquina codificadora Enigma. Cuando se oprime una de las letras del teclado, envía una corriente eléctrica por un conductor hasta estos tres aros de metal llamados rotores. Cada rotor tiene las veintiséis letras del alfabeto. La señal activa una de las letras del primer anillo, luego otra del segundo y así en forma sucesiva. Por último, después del tercer anillo, en la pequeña ventana iluminada de arriba, aparece una letra completamente distinta. Luego el rotor gira, como el cuentakilómetros de un coche. De ese modo, si se vuelve a oprimir la misma letra, ésta vez aparece una letra diferente!

—¡Vaya! —dices—. ¿Cómo os habéis ingeniado para conseguir la máquina?

—La hemos comprado en el mercado libre —responde el capitán Ciezki con un encogimiento de hombros—. Pero no nos sirve de mucho. Como puedes ver, las conexiones eléctricas pueden disponerse de cualquier manera y los anillos pueden ser intercambiados.

—¡Es sorprendente que ellos logren leer sus propios mensajes!

—Así es —contesta Ciezki—. Para cada mensaje, la máquina debe tener una posición determinada de los anillos que sólo conocen el emisor y el receptor. Esta posición se indica al principio de cada mensaje... de este modo.

Coge un mensaje cifrado y te lo muestra. Al comienzo del mensaje figuran las letras «NZE», y abajo hay grupos de palabras de cinco letras carentes de sentido.

—La persona que recibe el mensaje gira los tres anillos hasta que las letras «NZE» queden arriba. Entonces escribe las seis primeras letras del mensaje.

Escribe «LQSWNO», y una tras otra se iluminan las letras «BQEBQE».

—Vemos que las letras «BQE» se repiten dos veces. Todos los mensajes empiezan de este modo: con un grupo repetido de tres letras. Esto significa que hay que cambiar la posición de los anillos a «BQE». Una vez hecho *esto*, podemos comenzar a descifrar el mensaje.

Escribe las siguientes letras: «ROPAJQLLNPELM», y se iluminan las letras «GEHENSIEJETZT».

—*Gehen Sie jetzt* —dice Bertrand—, que significa «¡id ahora!».

—¡Es muy simple! —comentas.

Ciezki ríe entre dientes.

—No, si no tienes la clave. La clave te dice cómo hacer las conexiones eléctricas, así como cuál de los anillos utilizar y en qué orden... Y cada anillo consiste en realidad en dos ruedas interconectadas que deben ser puestas en la posición correcta. ¡La clave indica en qué posición!

—¿Cuál es entonces la probabilidad de descifrar el mensaje? —preguntas.

Ciezki lanza un suspiro.

—¿Sin saber la posición ni la clave? Déjame ver... —Hace unas rápidas anotaciones en un papel—. Tres anillos, con 26 letras, da un total de $26 \times 26 \times 26$, o sea, 17.576 posibilidades. Pero, puesto que pueden quitarse y cambiarlos de posición, esto incrementa las posibilidades por seis... y luego están las conexiones del conductor y el

reflector, sin mencionar las conexiones internas eléctricas... -Escribe frenéticamente y por fin alza la mirada-. Para cada letra hay alrededor de cinco trillones de trillones de trillones de trillones de posibilidades.

-Bro... bromea usted -tartamudeas.

-Pero si sabes la posición de los anillos, la probabilidad es una en doscientos millones de millones de millones -te interrumpe Ciezki.

-Es casi imposible -agrega Bertrand-, ¡y por ello estos papeles son tan importantes! ¡Nos proporcionan la clave actual! -Saca unas hojas de la cartera y se las tiende a Ciezki-. Pero la mala noticia es que los alemanes han modificado en parte la construcción de la máquina para dificultar aún más el descifrado.

El rostro de Ciezki parece ensombrecerse.

-Tendremos que reconstruir la máquina antes de empezar. Y necesitamos descubrir un modo de descifrar los mensajes sin conocer la clave, pues no hay duda de que la irán cambiando. Aunque mucho me temo que la probabilidad de que ello ocurra sigue siendo infinitesimal.

-Bueno -dice Bertrand, mientras se quita la chaqueta-, ¿a qué esperamos?

Finges estar muy cansado y te excusas. Es evidente que aún faltan muchos años para que logren descifrar los mensajes. Quizá puedas prestar alguna ayuda en ello si te adelantas en el tiempo y vas a Inglaterra.



**Te adelantas nueve años y vas a Inglaterra.
Pasa a la página 30.**



P

OR fin un poco de paz y quietud! Estás al aire libre, rodeado por delicados árboles cubiertos de flores, y un agradable perfume flota a tu alrededor. Te sientes invadido por el cansancio.

Tus sueños se ven interrumpidos por una vacilante voz que habla en japonés. Al volverte distinguues una cabaña de techo de paja que se alza junto a un estanque de lirios. La voz viene del interior de la casa.

Te acercas a la cabaña y espías por una de las ventanas. A la izquierda de la habitación hay una pizarra donde ves escrito «JUNIO 1928» junto a unos caracteres japoneses. Una japonesa bajita está de pie frente a la pizarra. Recita algo a un reducido grupo de personas sentadas tras unos pupitres.

Los estudiantes responden al unísono, y sólo entonces comprendes lo que ves: la mayoría son de raza blanca y casi todos visten uniformes militares norteamericanos.

La profesora termina su exposición y llama a uno de los alumnos, un joven guapo de cabellos castaños y sonrisa tímida. Éste se pone de pie y lee en japonés de una hoja de papel. Su voz es firme y segura, y no titubea ni una vez.



—¡Magnífico como siempre, señor Rochefort!
—dice la profesora.

El joven se ruboriza cuando toda la clase estalla en un espontáneo aplauso. Sin poder evitarlo, te sumas a los aplausos.

La profesora se vuelve para ver de dónde viene ese ruido... ¡y mira directamente hacia ti!

Te agachas bajo el alféizar. Lo mejor sería que saltaras en el tiempo antes de que tengas que dar explicaciones de tu presencia. Además, te has desviado de tu camino. ¿Qué tiene que ver este lugar con el descifrado de claves?

¿Debes retroceder hasta mediados de 1920 e ir a los EE.UU. para comprobar si en esa época los norteamericanos ya estaban abocados a descifrar las claves secretas, o debes avanzar hasta los inicios de la guerra?



**Retrocedes hasta mediados de 1920 y vas a los EE.UU.
Pasa a la página 107.**



**Avanzas hasta la década de 1940 y vas a los EE.UU.
Pasa a la página 41.**



E

RES el último de una fila. Un par de docenas de andrajosas personas avanzan arrastrando los pies hacia un hombre sentado tras una mesa. La gente tiene un aspecto sucio y miserable, muy diferente del de los saludables y entusiastas alemanes que acabas de ver.

—¡Vamos, vamos! No tenemos todo el día. Re-cojan su paga y márchense —grita en alemán el hombre que está tras la mesa.

Das un paso hacia adelante, mientras intentas adivinar por qué encuentras tan familiar al hombre que está delante de ti.

Tiene ojeras y la mirada apagada. Gira los ojos hacia ti, como si advirtiera que lo observas. Te había parecido mucho mayor que tú, pero, ahora que lo miras de frente, te das cuenta de que es joven, quizás incluso más joven que tú.

De repente recuerdas dónde has visto antes esa cara.

—¿Dieter? —preguntas con timidez.

—No tengo nada que pueda prestarte —dice con voz monótona, como si hubiera repetido esas palabras cientos de veces.

—No, no, no intentaba...

—Y tampoco te ayudaré a transportarlo a casa —agrega Dieter.



—¿Transportarlo? —No tienes ni idea de qué está hablando.

—Tengo mis propias manos ocupadas... ¡y si llego a perder un solo marco mis padres me matarán! —Sacude la cabeza—. Cualquiera diría que llevo mucho dinero, pero mi padre dice que apenas vale lo que vale el papel en que está impreso. Mi madre tiene que pagar millones de marcos por una barra de pan. ¡Y nunca nos alcanza para comprarnos ropa!

De pronto ves a una mujer bajita y delgada con una carretilla llena de dinero. Nadie la ayuda mientras ella se esfuerza en empujarla.

—¿Ésa es su *paga*? —preguntas atónito.

Dieter te dedica una irónica sonrisa.

—¿Por qué? ¿Esperas cobrar más?

—¡Dieter Diefenbach! —grita el hombre sentado a la mesa.

Observas a Dieter mientras éste avanza hacia la mesa arrastrando los pies. Los zapatos le quedan pequeños y uno de ellos carece de cordones.

Ahora entiendes cómo pudo imponerse el partido nazi en Alemania. La gente está acorralada contra las cuerdas. Lo que muestran sus rostros desesperados y hambrientos es escalofriante. Son la presa perfecta para un dictador con el carisma de Hitler.

—¡Nombre! —grita el hombre. ¡Y te está mirando a ti!

Sin pensarlo, le das tu nombre. Mientras el hombre lo busca en su lista, aprovechas para escabullirte.

Es hora de volver a dedicarte a tu misión. Necesitas esos mensajes descifrados, y para conseguirlos debes infiltrarte entre los descifradores

de claves (cuanto antes, mejor; de ese modo confiarán en ti durante todo el transcurso de la guerra).

Los ingleses comenzaron a descifrar los mensajes cifrados alemanes alrededor de 1930, y los norteamericanos empezaron a hacer lo propio con los de los japoneses a finales de la década de 1920. Esto es todo lo que sabes, pero tendrás que decidirte. Escóndete detrás de una esquina y salta en el tiempo.



**Te adelantas un año y vas a Gran Bretaña.
Pasa a la página 13.**



**Retrocedes dos años y vas a Japón.
Pasa a la página 19.**



UÁNTAS caras nuevas! Mi pequeño Servicio de Inteligencia de Mensajes ha crecido y madurado, sin duda.

Estás en un estrecho corredor. Un hombre enjuto y fuerte, con ralos cabellos canos y espeso bigote, te habla mientras pasa a toda prisa a tu lado. Clava los ojos en ti por un instante y, tras un parpadeo, los baja rápidamente hacia la hoja de papel que lleva en la mano. Lanzas una ojeada al encabezamiento y alcanzas a leer: «Transcripción de Magic, 6 de agosto de 1940».

Le devuelves la sonrisa y lo sigues a través de una puerta hasta una habitación muy iluminada, donde docenas de hombres y mujeres están encorvados sobre sus escritorios. Contra una pared hay una gigantesca máquina de aspecto complejo, con cajones de metal, discos y enjambres de cables eléctricos.

El hombre se dirige hacia dos oficiales que están enzarzados en una discusión. Uno de ellos, un hombre viejo que luce varias medallas en su uniforme, parece ser la persona de mayor rango en la habitación. El otro oficial tiene un rostro franco y juvenil que reconoces al instante: es Rochefort, el joven que era tan buen estudiante en la clase de japonés, hace doce años.

Rochefort os mira cuando os acercáis.

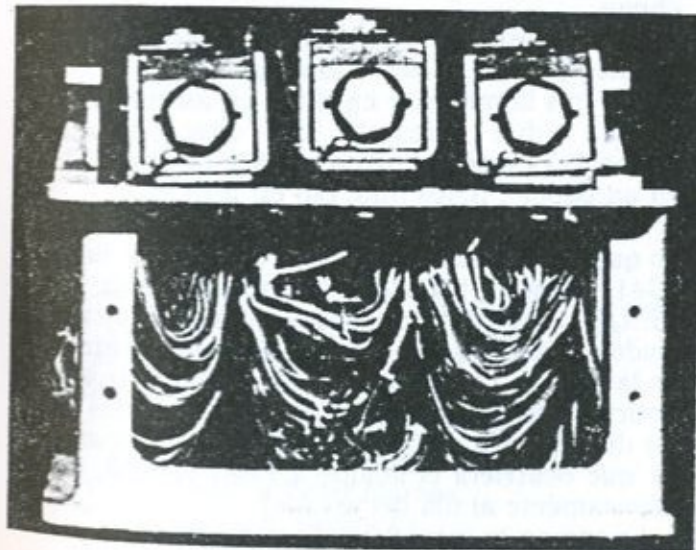
—¡Ah, señor Friedman! —dice—. ¿Ha habido suerte con la nueva clave?

—Hola, capitán Rochefort..., comandante Safford —saluda Friedman, dejando caer los papeles sobre un escritorio—. Parece ser que los japoneses ahora usan la nueva máquina codificadora de claves, ¡la famosa máquina Púrpura! Ya no envían mensajes con la vieja máquina Roja, *justamente* los mensajes que podíamos leer!

—Bueno —replica Rochefort—, las máquinas deben de tener algo en común. Creo que podríamos presuponer que las vocales siempre están codificadas como otra vocal, y las consonantes siempre como otra consonante.

—Es un buen comienzo —dice Safford.

—¡Qué lástima que no tengáis el mismo mensa-



je en ambas claves! –comentas en voz alta sin darte cuenta.

Los tres hombres te observan.

–Bueno –dices tratando de restar importancia a tus palabras–, supongamos que se reciben dos mensajes, uno de Roja y otro de Púrpura, y sabéis que ambos dicen lo mismo. Podéis descifrar el mensaje de Roja y luego compararlo letra por letra con el mensaje de Púrpura para descubrir la clave de éste... aunque imagino que ésta es una sugerencia estúpida.

–No... –replica Friedman mientras se acaricia el mentón–. En la práctica, algunas de las unidades japonesas no han cambiado todavía a Púrpura, de modo que muchos mensajes se envían aún en ambas claves para evitar confusiones.

Lleno de excitación, Rochefort revuelve sus archivos.

–¡Mirad esto! Dos mensajes, recibidos al mismo tiempo, con idéntica longitud.

Los tres hombres se engolfan en los mensajes.

–Sí... –dice Friedman con ojos brillantes. A una velocidad vertiginosa, hace unos cálculos en un papel–. ¡Dios mío, eso es! ¡Eso es!

Comienzas a retroceder despacio. Reflexionas en que, puesto que el ataque a Pearl Harbor fue en 1941, Dewey tenía razón en una cosa: los EE.UU. *estaban* interceptando los mensajes cifrados japoneses cuando aún no habían entrado en la guerra. Te preguntas si los norteamericanos podrían haber impedido el ataque. ¿Deberías tratar de descubrir si hubo alguna advertencia antes de que ocurriera el ataque a Pearl Harbor, o ir directamente al día del ataque?

Friedman te mira lleno de regocijo.

–Tu ayuda ha sido valiosísima, amigo. ¿Cómo podríamos recompensarte?

–Bueno –respondes, pensando a toda velocidad–, quizá pueda conseguirme una nueva tarjeta de identificación –continúas con una tímida mirada a Friedman–. No puedo encontrar la mía.

Friedman escribe rápidamente una nota, te la entrega y te envía a la oficina de seguridad. A los pocos minutos estás en posesión de una tarjeta que te identifica como un asistente de los criptógrafos.

Pero no vuelves a la oficina de Friedman. Hay demasiada gente para que puedas escabullirte con la copia de un mensaje. Encuentras un corredor vacío y saltas en el tiempo, con la esperanza de descubrir si los EE.UU. estaban advertidos del ataque a Pearl Harbor.



**Adelantas un año hasta poco antes del ataque a Pearl Harbor.
Pasa a la página 46.**



**Te adelantas hasta el 7 de diciembre de 1941, el día del ataque a Pearl Harbor.
Pasa a la página 131.**



TODO está muy limpio y bien cuidado: desde el césped esmeradamente recortado que se extiende detrás de ti, hasta el gran edificio de dos pisos y rojos ladrillos frente al cual te encuentras. Seis vistosos maderos oblicuos sobresalen bajo el techo, al costado de otras tantas chimeneas. Y los detalles de piedra labrada que rodean las ventanas podrían mantener tus ojos ocupados durante una hora.

—¡Te he preguntado quién eres! —grita una voz.

Un hombre ha salido del edificio y se dirige hacia ti por el ondulante camino que conduce hacia la calle. Parece necesitar un buen corte de pelo y sus ropas están sucias y arrugadas.

—No, no me lo digas: me encantan los misterios —continúa, mientras te recorre con la mirada de arriba abajo—. Eres joven, de buena presencia e intentas hacer carrera en seguridad. Deduzco que debes de ser uno de esos criptógrafos prodigio...

—Te mira con ojos brillantes—. Quizás eres el nuevo asistente que vengo pidiendo hace años...

—¡Eso mismo! —te apresuras a responder.

El hombre parece encantado.

—¡Magnífico! Soy Alan Turing. Bienvenido a Bletchley Park, al Instituto de Claves y Mensajes del Gobierno. ¿Por qué no me avisaron que venías?

Piensas a toda prisa.

—Estoy asignado como criptógrafo volante aquí y en Polonia.

—Muy bien —dice Turing mientras te introduce en el edificio—. Tengo que asegurarme de que tus papeles estén en regla. Luego vendrás conmigo a ver a la Diosa de Bronce.

No tienes ni idea de qué está hablando, pero

no te importa demasiado. Después de una corta visita a la oficina de seguridad, te encuentras en posesión de unos documentos de identificación que certifican que eres un asistente de *Ultra*, la organización británica de descifrado de claves.

Mientras Alan te conduce a una habitación que da al vestíbulo principal, su cara se ilumina.

—Y ahora, mi joven amigo, vayamos al encuentro de nuestra hermosa diosa, también conocida como *la Bomba*... ¡Voilà!

Empuja una puerta y deja al descubierto una habitación que hormiguea de gente. Cuando entráis nadie levanta la vista.

Pero lo que atrae tu atención es un monstruo de color de bronce que se alza en el centro del cuarto. Es más alto que cualquier hombre y tiene cerca de dos metros de largo. Luces, conmutadores, cables y rotores sobresalen de él por todas partes, y un horrible y penetrante ruido brota de sus entrañas.

—Sorprendente, ¿no es verdad? —pregunta Turing por encima del estruendo—. Tiene la capacidad de resolver problemas matemáticos a mucha mayor velocidad que la mente humana. Nos ayuda a descifrar la clave de Enigma comprobando todas las combinaciones posibles de letras: un proceso que llamamos *Ultra*, como ya sabes. —Lanza un suspiro—. Por desgracia, a diferencia de nosotros, carece de memoria. Un día crearán una memoria artificial, y sólo entonces habrán inventado una *verdadera* computadora. Por supuesto, tendrá que ser del tamaño de este edificio...

Te mueres de ganas de hablarle de las computadoras de circuitos compactos, pero decides guardar silencio y dejarlo continuar.



—De cualquier modo, hemos sabido durante años cómo funcionaban las claves de Enigma, pero los mensajes eran demasiado complejos. Nuestra Diosa no nos fue de mucha ayuda hasta que nuestros muchachos tropezaron con un submarino alemán el invierno pasado. Al parecer había sido víctima de alguna tragedia desconocida, pues no había nadie con vida a bordo. Pero, además de hallar a toda la tripulación muerta, encontraron una nueva máquina de Enigma. La trajimos aquí y pusimos a nuestra querida *Bomba* a trabajar sin descanso en la nueva información. Modificamos infinidad de veces la disposición, pero hasta ahora hemos tenido muy poca suerte.

Te conduce hasta el escritorio de un hombre de escaso cabello cano, que está sentado junto a una mujer de aspecto severo.

—De hecho —continúa—, he estado trabajando tanto que el coronel Menzies y la señora Owen me enviaron a descansar un poco...

En ese preciso momento el coronel Menzies se pone en pie de un salto. En la mano derecha tiene una delgada tira de papel.

—¡Alan! —grita. Le alarga el papel tembloroso—. He aquí los resultados de la última configuración de *Bomba* que usted nos proporcionó...

Turing coge el papel. Lees por encima de su hombro y comentas con indiferencia:

—No es más que una lista de nombres.

—¡Nombres alemanes! —dice Turing, con voz entrecortada por la emoción—. Rolf, Hans, Franz... Y mira el encabezamiento: «Destinos del personal... ¡Pilotos de la Luftwaffe!».

—Eso significa... —comienzas a decir.

—¡Eso significa que lo hemos conseguido! —exclama la señora Owen con el rostro radiante.

Turing te agarra por los hombros y vocifera:

—¡LO HEMOS CONSEGUIDO!

Todo el mundo estalla en un griterío salvaje y corre a abrazar al coronel Menzies y la señora Owen. Te estremeces de excitación. Es la primavera de 1940, un año y medio antes de que los EE.UU. entren en la guerra, y ya se había logrado descifrar la clave secreta alemana.

Un montón de preguntas bullen en tu cabeza. ¿Realmente los aliados leyeron todos los mensajes secretos durante la guerra? Y, si lo hicieron, ¿por qué la guerra se prolongó hasta 1945? ¿El descifrado de las claves no brindó ninguna ayuda a los aliados? Confías en que sí lo haya hecho, pues tu misión es volver con un mensaje que haya ayudado a los aliados a ganar la guerra.

«Un mensaje que haya ayudado a los aliados a ganar la guerra...» Reflexionas sobre ello. Hubo gran cantidad de batallas decisivas en la Segunda Guerra Mundial. Algunos mensajes debieron preparar el terreno para la victoria aliada. Quizás Ultra descifró algún mensaje que puso sobre aviso a los aliados en alguna de esas batallas.

Buscas la libreta de notas en tu bolsillo. En efecto, hay unas cuantas batallas importantes... ¡un montón! Escoges la de Inglaterra, para cuyo inicio no faltan más que tres meses. Cuando nadie te observa, aprovechas para saltar en el tiempo.



**Te adelantas hasta julio de 1940,
cuando se inicia la batalla de
Inglaterra.
Pasa a la página 99.**



A brisa de la costa española ha dado paso a un olor a madera enmohecida. Estás de nuevo en Bletchley Park, cuando de improviso oyes unos pasos.

Es un joven y elegante oficial inglés, que se pasea arriba y abajo por el vestíbulo. Parece desconcertado al verte.

—Creo que no te conozco.

Le tiendes tu tarjeta de identificación, y en ese momento alguien dice a tus espaldas:

—¡Vaya, has vuelto! ¡Y no parece haber cambiado nada en tres años!

Te vuelves y ves a Alan Turing que se acerca presuroso. Adviertes que viste exactamente las mismas ropas con que lo viste la última vez.

—Gracias, señor Turing —respondes.

—¿Algún progreso en la búsqueda del cohete V1, Alan? —pregunta el joven oficial.

Te sientes aliviado. Los ingleses ya saben de la existencia del cohete V1, a pesar de que el soldado alemán en España afirmó que era sumamente secreta.

—No, R.V. —contesta Turing—. No hemos sabido nada más desde que el mensaje de Ultra nos habló de su existencia.

El oficial lanza un suspiro.

—Bueno, al menos tenemos a todos nuestros aviones de reconocimiento buscándolo. Tengo la esperanza de que podamos destruirlos antes del Día-D de la Operación Soberano...

—¡LO TENEMOS! —grita de improviso una voz dentro del cuarto de transmisión.

El oficial corre hacia allí y tú vas tras él.

En la habitación, una media docena de hombres y mujeres están reunidos en torno a un receptor de radio. Tienen las caras radiantes. Una mujer rubia se vuelve hacia ti y el joven oficial dice:

—Profesor Jones, ¡uno de nuestros aviones de reconocimiento ha visto un cohete V1 en su rampa de lanzamiento, en Peenemünde, Alemania!

La cara del profesor Jones resplandece de alegría.

—¡Excelente! ¡Podremos bombardear las instalaciones antes de que los V1 despeguen!

Uno de los operadores lanza una carcajada.

—¡No comprenderán quién los ataca! Aún deben de estar esperándonos en Grecia.

Recuerdas lo que viste en España y, aunque sabes que se supone que no debes cambiar la historia, no puedes evitar hablar de ello.

—¿Sabíais que han encontrado a un hombre de la Marina ahogado, con los planes para ese ataque...?

Una explosión de risa te interrumpe.

—Sí —dice uno de los operadores—, el cadáver que nosotros disfrazamos y preparamos con los falsos papeles... ¡Nunca creí que los nazis se tragaran el anzuelo!

¡De modo que el cadáver era un señuelo! Pare-

ce un asunto bastante horrible, pero de todos modos te hace sonreír.

Sin embargo, el profesor Jones no sonríe. En realidad, te observa con expresión recelosa... ¡pero no a ti, sino a tu mochila! Extiendes la mano hacia atrás y notas que el extremo de una ropa sobresale de ella. Tiras de la ropa para ver de qué se trata...

El profesor Jones te mira boquiabierto. Acabas de sacar tu uniforme alemán.

Te vuelves y sales corriendo de la habitación. Una vez fuera, saltas en el tiempo.



Te adelantas cinco meses para ver si Ultra fue de alguna ayuda en el Día-D.
Pasa a la página 105.



E

STÁS boca abajo sobre un suelo resbaladizo, con las rodillas prácticamente dobladas debajo de tu cara. El ensordecedor ruido de un motor parece llenarlo todo, como si estuvieras atrapado dentro de una cortadora de césped. Intentas mover los brazos, pero no puedes.

Horrorizado, adviertes que los tienes sujetos por una gruesa cuerda. ¿Te encontrarás en algún campo de prisioneros de guerra?

—¿Dónde estás, inútil? —oyes que grita una voz.

Estiras el cuello hacia arriba y descubres que de ningún modo estás en una prisión, sino fuertemente atado detrás del asiento de un pequeño avión de reconocimiento para un solo piloto. Por la ventana ves pasar espesas nubes.

Pero, ¿con quién habla el piloto?

De pronto da un puñetazo sobre el tablero de control.

—¡Se suponía que tenías que estar justo ahí debajo, cerca de Bengasi, frente a la costa de Cirenaica! ¡Se suponía que habrías ido al encuentro de un convoy de combustible! Nuestros servicios de inteligencia nunca se equivocan en estos asuntos: hemos barrido todos sus convoyes. ¡Vamos, Rommel, sal de tu escondite!

Es evidente que habla consigo mismo, y no parece saber que te encuentras allí. Con sumo cuidado logras liberarte de la cuerda. No tienes la más mínima idea de dónde queda Cirenaica, de modo que buscas tu mapa sin hacer ruido y comprobas que queda en Libia, en el norte de África.

Dos preguntas te asaltan: si los aliados están derribando convoyes, ¿cómo es que los nazis no sospechan que están descifrando sus mensajes? ¿Y dónde está Rommel? ¿Habrá cambiado sus planes porque sospecha de Ultra?

El único modo que tienes de averiguarlo es infiltrándote entre los nazis, aunque ello significa que un giro peligroso para tu misión.

De improviso, el avión sale zumbando de entre las nubes, y el piloto se pone rígido en su asiento.

—¡El convoy! Estos malditos desconfiados... ¡han cambiado su curso! ¡Tengo que informar enseguida a Montgomery!

Apoya la mano en el micrófono y murmura una plegaria. Luego suspira y dice en voz alta:

—Kesselring, sé que estoy cerca de vuestro sucio cuartel general nazi en Sicilia. Y sé que es probable que captéis el mensaje que estoy a punto de enviar. Pero ¡intentad derribadme!

Alza entonces el micrófono, envía un mensaje al cuartel general de Montgomery y se aleja a toda prisa del lugar.

Te agarras con fuerza de la base del asiento, mientras el motor gruñe con el esfuerzo.

Después de lo que te parece una eternidad, oyes el ruido de otro avión. Con grandes precauciones, echas una ojeada por la ventanilla. ¡El avión viene directo hacia vosotros! Es largo, negro y...

¡Ra-ta-ta-ta-ta! Distingues unos destellos de luz en el distante avión. ¡La ametralladora debe de estar disparando!

De pronto se produce una terrible sacudida que te arroja al suelo. El avión comienza a descender en barrena y te sientes mareado. El piloto deja escapar un grito de dolor.

¡Ha sido alcanzado por un disparo! Se desploma en su asiento, mientras el avión sigue bajando en picado a toda velocidad.

¡Abandónalo ya, en cuanto puedas!



Te adelantas unos días y vas al encuentro de Rommel.
Pasa a la página 77.



Te adelantas unos días y te diriges a Sicilia, en busca de Kesselring.
Pasa a la página 82.



E encuentras frente a una gran puerta de roble, en un vestíbulo cubierto con una afelpada alfombra. En las paredes cuelgan unos sombríos retratos de marcos dorados. Al parecer, estás en una especie de palacio, pero ¿por qué?

—Coronel Clarke —oyes—, pierde usted el tiempo con esta carta.

La voz viene de la habitación que está detrás de la puerta de roble. Te agachas y espías por la cerradura.

Un hombre que viste ropas elegantes y luce un delgadísimo bigote está sentado tras un escritorio, con una carta en las manos. Frente a él está sentado un coronel de la Armada.

—Pero, gobernador Dewey... —comienza a decir Clarke.

El hombre del bigote lo interrumpe.

—Todo el mundo sabe en Washington que el Servicio de Inteligencia de Mensajes descifró la clave japonesa en agosto de 1940. También se sabe que usted interceptó la orden de ataque a Pearl Harbor. Y, sin embargo, los japoneses nos cogieron completamente por sorpresa. Algo sucedió con esa interceptación, coronel.

—Señor —responde Clarke—, es un tema muy discutible...

Dewey entrecierra los ojos y se inclina hacia Clarke.

—Sin duda. Dígame, coronel, en 1941 ¿no había en la gente un fuerte sentimiento generalizado de que los EE.UU. no debían intervenir en la guerra?

—Bueno, es cierto que había algo de eso...

—Por supuesto. Pero el presidente Roosevelt sabía que era necesario involucrarse, no sólo para ayudar a nuestros aliados sino también para estimular nuestra economía. ¡Después de todo, la guerra genera más producción, más trabajos! De modo que ¡qué mejor modo de convencer a la gente que hacer caso omiso del mensaje descifrado, o hacerlo desaparecer! De esa manera, el ataque sería una sorpresa, y cualquier ciudadano decente pasaría a estar a favor de la guerra. Un plan perfecto. El único problema lo constituyen todas esas vidas inocentes que se perdieron en Pearl Harbor. Y le aseguro, coronel, que estoy decidido a hacer que el pueblo norteamericano sepa lo que sucedió. Si le soy sincero, ¡no me sorprendería que el propio Roosevelt estuviera detrás de esta carta! Sabe que tengo una buena probabilidad de derrotarlo en las elecciones presidenciales, y cree que esta carta me hará callar.

—Ante todo, gobernador, le doy mi palabra de que Roosevelt no sabe nada de esta carta. El general Marshall la envió por propia iniciativa. Y lo más importante es que, tal como dice la carta, los japoneses aún ignoran que estamos descifrando sus mensajes secretos. Si usted publica esa información, no hay duda de que cambiarán sus claves, con lo cual la guerra se prolongará y se perderán *muchas más* vidas inocentes.

Dewey frunce el entrecejo.

—Vamos, coronel, ¿espera usted que crea que los japoneses *siguen* usando las mismas dos claves que empleaban al comienzo de la guerra?

—Pues le aseguro que es así. De hecho, una de ellas es esencial en inteligencia.

—Mmmm... —masculla Dewey mientras vuelve a examinar la carta—. Bueno, ¿y qué es todo este asunto acerca de Eisenhower? ¿Qué tienen que ver los mensajes cifrados japoneses con él? ¡Está en Europa!

Clarke lanza un suspiro.

—Bien, señor, debo decirle algo en absoluta confianza.

—Adelante —dice Dewey con un encogimiento de hombros—. No hay micrófonos en la habitación.

Aguzas bien los oídos.

—Bueno, hace tiempo que los ingleses descifrarón la clave alemana Enigma. Churchill considera que será decisiva en la guerra europea.

Dewey se incorpora. Parece muy turbado.

—Pero —continúa Clarke— hemos obtenido tanta información sobre los nazis por intermedio de los mensajes cifrados *japoneses*, que éstos han pasado a ser nuestra principal fuente de información acerca de las intenciones de Hitler en Europa.

La mirada desafiante de Dewey se desvanece. Tamborilea nerviosamente los dedos sobre el escritorio.

—De acuerdo, coronel, trato hecho. Volveré a escribir mi discurso de campaña y eliminaré toda referencia a los mensajes secretos.

Sientes ganas de aplaudir. ¡Quién sabe qué po-

dría haber ocurrido si Dewey hubiera descubierto el pastel!

Pero una voz a tus espaldas interrumpe bruscamente tus pensamientos.

-¡Eh, tú! ¿Qué estás haciendo detrás de esa puerta?

Es un guarda. Echas a correr y doblas una esquina a toda velocidad. Alcanzas a ver una puerta abierta y te ocultas detrás de ella. No te atreves ni a respirar hasta que el guarda está bien lejos.

Piensas a toda prisa. Dewey dijo que las claves japonesas fueron descifradas en agosto de 1940 por un organismo del gobierno de los EE.UU. Debes ubicar ese organismo.



Retrocedes cuatro años y
permaneces en Washington.
Pasa a la página 26.



TE encuentras en un pasillo largo y angosto. En el fondo, una luz brillante se filtra a través de una rejilla metálica. Debes de estar en alguna especie de conducto de ventilación.

Te arrastras hasta la rejilla y miras hacia afuera. Un hombre con uniforme de la Marina está de pie en la cabecera de una larga mesa de conferencias, a cuyo alrededor una docena de oficiales está atento a sus palabras.

El hombre lee una hoja de papel.

—14 de julio de 1941... memorándum del Servicio de Inteligencia de Mensajes al Departamento de Operaciones Navales de los Estados Unidos... Los informes de Magic indican que el ministro de Relaciones Exteriores japonés ha establecido firmes relaciones tanto con Hitler como con Mussolini, y ha firmado un pacto de neutralidad con los rusos. El último mensaje dice, entre otras cosas: «La Armada no necesita más que una división para ocupar Singapur, y otras dos para conquistar las Indias holandesas... con las nuevas fuerzas aéreas y la flota de submarinos aplastaremos el poder militar británico-norteamericano».

—¡No parece una actitud precisamente muy pacífica como pretende hacernos creer el embajador Nomura! —comenta uno de los oficiales.

—Tal vez Nomura no quiere saber nada de sus planes —sugiere otro—. Quizá los planes se desarrollan en las altas esferas, por encima de él.

—Claro —dice un tercero—, ¡el aire caliente sube!

Los oficiales estallan en carcajadas, sin excluir al jefe, quien deja la hoja sobre la mesa y anuncia:

—Muchachos, creo que por un buen tiempo no tendremos que preocuparnos por los japoneses.

«Está equivocado», querrías gritarle. Si es julio de 1941, no les quedan más que cinco meses.

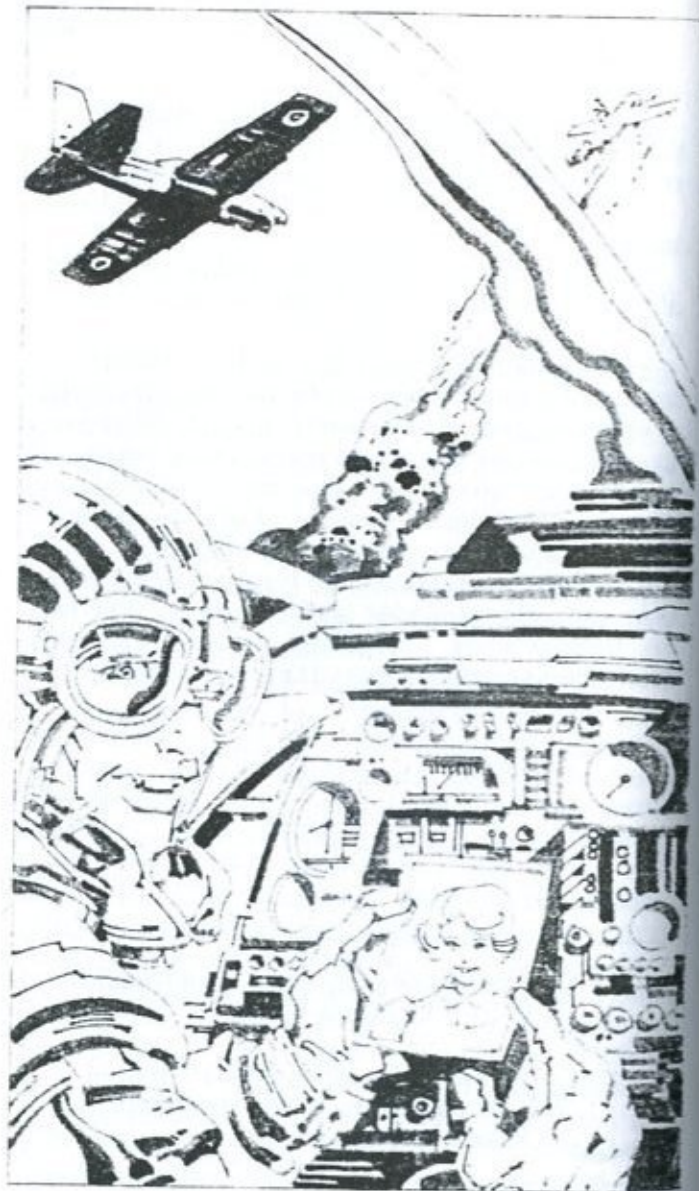
Adviertes que el mensaje no decía nada en especial sobre Pearl Harbor. ¿Hubo en realidad algún mensaje que avisara del ataque? Y, si lo hubo, ¿fue interceptado? Te preguntas qué estará tramando el embajador japonés. ¿Es posible que *no supiera* nada acerca del ataque? El único modo de averiguarlo es saltando en el tiempo.



**Vas a Japón, en el mes de noviembre.
Pasa a la página 62.**



**Te adelantas cinco meses hasta el
7 de diciembre, el día del ataque.
Pasa a la página 71.**



L

A sangre resbala por tu cara. Te encuentras a bordo de un avión que desciende en picado a través de espesas nubes.

Junto a ti, el copiloto mira fijamente al frente, con las manos tiesas en el volante.

—Ya has vuelto... —dice con brusquedad.

—¿Qué...? —tartamudeas.

Los nudillos se te ponen blancos cuando coges una de las manivelas del panel de control. Arriba, a la derecha, un letrero escrito a mano dice «Dios bendiga a la RAF» y, a su lado, cuelgan dos fotografías en blanco y negro: una muestra a una sonriente familia en un jardín, y la otra a una bonita mujer de cabellos rubios.

Por fin el piloto endereza el avión, y tu estómago recupera poco a poco la normalidad. Tu compañero coge impulsivamente la foto y la besa.

—Es guapa, ¿no es verdad? Se llama Elizabeth, Elizabeth Packham —dice con una sonrisa—. ¡Pero se llamará Elizabeth Hollings al casarse conmigo! Ya hemos elegido una casa en Coventry, cerca de la de mis padres.

—¡Hollings, cambie su curso! ¡Aviones de caza Messerschmitt atacan por el noreste! —comunica la radio.

—De acuerdo, encárgate de la torreta —te indica

Hollings—. El viejo Dowding ha conseguido salvarnos por hoy. ¡No vamos a defraudarlo!

«¿La torreta?» Miras a tu alrededor y distingues, detrás de ti, una especie de cúpula de cristal. Dentro hay una ametralladora colocada sobre una base giratoria... ¡y un soldado inglés!

Adviertes aterrizado que Hollings debe de creer que *tú* eres ese soldado.

El soldado está absorto escudriñando los cielos y, por fortuna, no se ha dado cuenta de tu presencia. Te levantas de tu asiento, caminas hacia la torreta y te zambulles en una pequeña área de almacenamiento, para ocultarte de la vista de los hombres.

—¡Aquí vienen! —grita Hollings.

El artillero no parece haberlo oído, pero no necesitaba el aviso. Con los ojos fijos en los aviones nazis, está lanzando una lluvia de disparos.

¡BUMMM! Un caza de la Luftwaffe estalla en llamas con un gran estruendo... ¡y luego otro y otro! A derecha e izquierda, otros aviones ingleses se lanzan en picado al ataque.

Antes de que transcurra mucho tiempo, los aviones de la Luftwaffe que aún están indemnes comienzan a retirarse. Hollings prorrumpe en gritos de victoria. El artillero se levanta de un salto, se acerca a Hollings y lo palmea en la espalda. Luego toma asiento a su lado.

Es evidente que la táctica de Dowding ha funcionado... ¡gracias al mensaje descifrado de Goering, captado por Ultra!

Una voz comienza a transmitir por la radio.

—¡Excelente trabajo, muchachos! Les alegrará saber que el primer ministro Churchill les envía personalmente sus felicitaciones.

Hollings y el artillero sonríen con orgullo.

—Señor —responde Hollings en su casco auricular—, es el mayor honor que podríamos haber esperado.

Te sorprende el modo en que el nombre de Churchill afecta a estos muchachos. Pero estás empezando a sentir claustrofobia: necesitas salir de este estrecho y reducido avión.

Si te adelantas dos años, puedes ver la campaña de Inglaterra contra el Eje en el norte de África. Quizás allí consigas encontrar tu mensaje.



**Te adelantas
unos pocos meses y vas al
encuentro de Churchill.
Pasa a la página 59.**



**Te adelantas dos años y vas al
norte de África.
Pasa a la página 57.**



T

E encuentras en una barca de desembarco. Te acercas lentamente a la orilla. A tu alrededor, todo parece haber perdido el color: el cielo está gris, el agua también parece gris por efecto de la espuma de la cresta de las olas, y el barco es una fortaleza negra y gris. Cerca de la costa, unos objetos rígidos y peligrosos emergen del agua como negros tentáculos de acero.

Junto a ti, los soldados tienen el rostro sombrío y los ojos clavados en la playa. Todos llevan fusil, municiones y una gran mochila a la espalda. Uno de ellos, un soldado raso que lleva bordado el nombre «Blanchard» en el bolsillo de la camisa, se vuelve hacia ti. Tiene la cara muy pálida, y la mirada de terror de sus ojos te hace estremecer.

—Creo que me estoy poniendo enfermo —murmura.

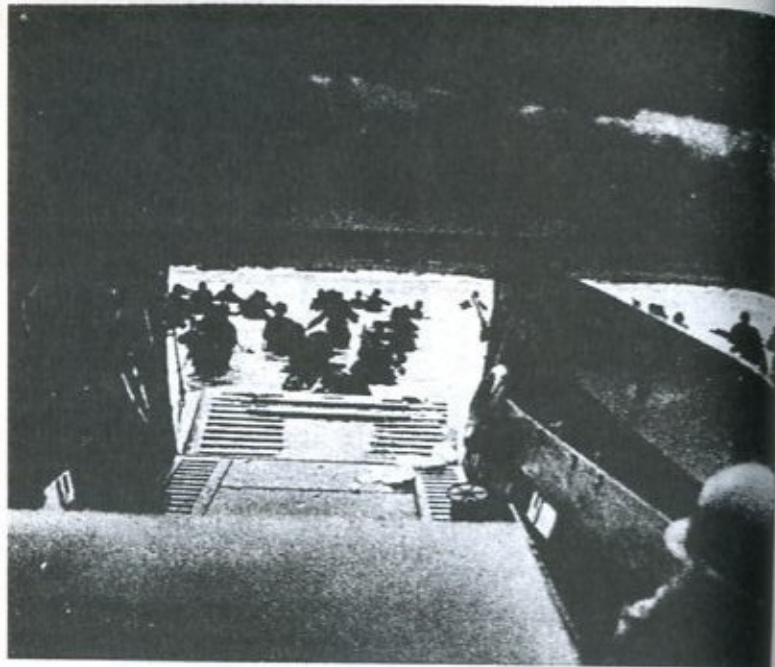
Lo comprendes muy bien. El bote se balancea terriblemente.

—Aguanta un poco más —le dices—. Ya no falta mucho.

—Sí —asiente débilmente Blanchard.

En ese instante, el bote gira con violencia a la izquierda, hacia la playa. Los soldados comienzan a moverse y avanzan despacio hacia la inmensa puerta de acero en la proa.





Y entonces comienza el fuego enemigo. A lo lejos distingues unos chispazos de luz, seguidos por un ruido sordo como el de las explosiones con que culminan los fuegos artificiales.

La enorme puerta desciende lenta hasta formar una plataforma sobre el agua.

—¡EEEEHHH! —El primer soldado cruza a toda carrera la plataforma mientras lanza un grito salvaje.

—T... te veré en la playa —dice Blanchard.

Te encuentras atrapado dentro de un grupo de soldados y, antes de que siquiera te des cuenta, estás caminando penosamente con el agua hasta el pecho. Al principio crees que está lloviendo, pero pronto adviertes que en realidad es el agua que salpica por las ráfagas de disparos de las

ametralladoras. A tu derecha, un soldado se inclina de pronto hacia atrás y se hunde en el agua, agitando los brazos. Blanchard, que marcha detrás de él, se precipita a salvarlo.

—¡Cuidado! —grita otro soldado—. ¡Debe haber un cráter causado por una bomba!

Pero es demasiado tarde. Blanchard desaparece bajo las aguas tan súbitamente que su cara no alcanza a reflejar el horror.

Te vuelves con horror. Bajo su apariencia asustadiza, tu amigo era un hombre valiente.

Sabes que los aliados deben desembarcar en Europa para avanzar hacia Alemania, pero ¡qué comienzo más peligroso! Ahora comprendes que los más afortunados en la guerra son los que se



han quedado en el campamento de Patton, en Kent.

Tienes que conseguir salir de aquí. No vas a encontrar un mensaje descifrado en medio del océano.

¡Ziiinnn! Una bala pasa con un silbido a escasos centímetros de tu cara. Tal vez la próxima no yerre. Contienes el aliento y te hundes bajo el agua, donde nadie pueda verte, y saltas en el tiempo.



Te adelantas unas semanas y te diriges a una UEE aliada durante la reconquista de Francia. Pasa a la página 119.



UNA cálida brisa te acaricia y te relaja los nervios. Mas allá de las dunas, un mar calmo y turquesa se extiende hasta el horizonte. Por un momento, crees encontrarte en las Bahamas o en Hawái...

—Si quiere usted saber lo que pienso, señor, el hombre es una rata.

Tu imaginación interrumpe sus ensueños y vuelve bruscamente a la realidad. Miras a tu alrededor y distingues unos jeeps, unas tiendas de color oliva y algunos hombres vestidos con uniforme británico. Uno de ellos es un hombre mayor, delgado y con rostro de halcón; tiene un porte muy erguido y un brillo de severidad en los ojos. Lleva una boina negra ladeada sobre la cabeza.

—¿Una rata, Monty? —le pregunta alguien, riéndose entre dientes. Observas al hombre que ha hablado y al instante reconoces su voluminosa figura: es Winston Churchill, el primer ministro de Gran Bretaña—. No, es un nombre demasiado lisonjero para *Herr* Rommel. El comandante nazi en el norte de África se merece algo mucho peor. En realidad, creo que es un buen nombre para usted y sus tropas. Sí: ¡el general Bernard Montgomery y sus Ratas del Desierto!

Junto a ellos, algunos soldados estallan en carcajadas. Montgomery les lanza una mirada feroz.

—Debemos hablar, viejo amigo —dice Churchill. Coge a Montgomery del brazo y lo conduce a un extremo del campamento. Cuando pasan a tu lado, te escondes tras unos juncos.

—Sir Winston —dice Montgomery con gran seriedad—, aún no he tenido la oportunidad de

expresarle lo honrado que me siento por haberme elegido usted comandante del VIII ejército...

—Bien. Prescindamos ahora de las charlas frívolas, Monty —replica Churchill—. Cuénteme de ese mensaje de Ultra que me perdí mientras estaba en Moscú.

—Bueno, señor, parece que nuestros muchachos de Bletchley Park captaron un mensaje del mariscal Rommel a Hitler. No sólo se detallaba todo el plan de invasión de Rommel en el norte de África, sino incluso la lista de divisiones implicadas y las fechas previstas para los ataques.

Una sonrisa aparece en el rostro de Churchill.

—Fundamental, Monty, fundamental. Creo que debemos salir al encuentro de Herr Rommel cuando menos se lo espere, y con mucha más fuerza de la que él haya podido soñar nunca.

—Pienso que podríamos llamarla Operación Cabeza de Playa —dice Montgomery.

—No, no, debe ser más contundente —replica Churchill. De pronto se detiene y se vuelve hacia Montgomery—. ¡Operación Antorcha suena mucho mejor! Bien, ¿trazamos los planes?

—Sí, señor —responde Montgomery, y los dos hombres regresan sobre sus pasos y se dirigen a la tienda de aquél.

Con un estremecimiento adviertes que vienen directamente hacia ti. ¡Salta en el tiempo antes de que te vean!



Te adelantas dos meses y vas al encuentro de la Operación Antorcha. Pasa a la página 38.

E

l humo de un maloliente cigarro flota delante de tu nariz. Lo apartas con la mano.

Te encuentras en una amplia habitación con las paredes recubiertas de madera. No estás solo. Además de ti hay un hombre alto y casi totalmente calvo, con excepción de unos mechones canos a ambos costados de su cara carnosa y ancha. Está de pie junto a una ventana, dando chupadas a su cigarro y mientras contempla el frío y lluvioso día. Tiene el cuerpo encorvado, como si soportase todo el peso del mundo sobre los hombros.

Y es probable que así sea. El monograma WC que adorna los papeles sobre su escritorio confirma tus sospechas: es Winston Churchill, el líder inglés durante la Segunda Guerra Mundial.

Si no te escondes, te descubrirá. Te alejas de puntillas, pero ya es demasiado tarde.

—¡Eh! —grita Churchill—. ¿Cómo has conseguido entrar aquí?

Te vuelves hacia él. Los ojos pequeños y hundidos de Churchill te penetran.

—Soy el nuevo asistente de Alan Turing..., de Bletchley Park.

Churchill hace un gesto de asentimiento y se sienta a su escritorio.

—Por supuesto, lo esperaba.

¿Me esperaba? Perplejo, te sientas en una silla. Churchill chupa ruidosamente su cigarro con expresión sombría.

—Según dicen, nunca se sabe demasiado —suspiró—, pero ahora ya no estoy tan seguro de que así sea.



—Sé... sé lo que quiere decir —respondes con tono solemne. Pero en realidad mientes.

Churchill alza una ceja.

—Tal vez no habríamos sobrevivido a la batalla de Inglaterra sin la información interceptada por vuestra Ultra. No obstante, estoy sumamente preocupado por este mensaje que tu gente me envía.

Te señala una hoja de papel que hay sobre su escritorio, y la recorres rápidamente con los ojos.

«RESUMEN DE ULTRA: INCURSIÓN DE BOMBARDEO SOBRE LA CIUDAD DE COVENTRY, PREVISTA PARA EL ATARDECER DEL 14 DE NOVIEMBRE DE 1940.»

Coventry. El nombre te suena. Pero, antes de que puedas descubrir por qué, alcanzas a ver la fecha que indica el calendario de Churchill: ¡hoy es 14 de noviembre!

—Como sabes —continúa Churchill—, dentro de unas pocas horas nuestros amables adversarios nazis demostrarán su gran destreza militar asesinando a mujeres y niños inocentes.

El reloj de la pared indica que son las 3.30.

—¿Cuánto tiempo les llevaría preparar un contraataque? —sugieres—. ¿O evacuar la ciudad?

—Si hacemos eso, amigo mío, los nazis sin duda sospecharán que hemos interceptado sus comunicaciones. Sabes bien que luchar en esta guerra sin Ultra equivale a jugar al tenis con un brazo menos.

Se vuelve hacia un costado y apoya la mano sobre un teléfono. Su rostro parece embargado por la pena.

—Y, sin embargo, todas esas vidas...

Buscas tu cámara fotográfica sin hacer ruido. Si pudieras tomar una foto del resumen de Ultra...

En ese preciso momento llaman a la puerta.

—Hay alguien aquí que quiere verlo, señor —anuncia una voz—. Es de Bletchley Park.

Churchill te mira con aire confuso.

—¿Otro? Sólo esperaba a uno...

Te levantas de un brinco.

—¡Yo lo atraparé!

En una fracción de segundo estás fuera. Salta en el tiempo hacia adelante y escapa antes de que sea tarde.



Te adelantas unas pocas horas y vas a ver qué sucede en Coventry. Pasa a la página 65.



A

LMIRANTE Nagano, los EE.UU. acabarán por entrar en guerra con nosotros. Si queremos sobrevivir, estamos *obligados* a destruir la flota naval de Pearl Harbor.

Quien ha hablado con tanto ardor es un joven oficial japonés que está de pie frente a un superior. Éste sacude la cabeza por toda respuesta. Por fortuna, están demasiado abstraídos para notar tu presencia. Te escabulles hasta un rincón que queda oculto tras un biombo de papel.

—Almirante Yamamoto —dice Nagano—, soy consciente de que usted ha sido nombrado comandante en jefe de toda la flota japonesa y, por supuesto, conozco sus extraordinarias condiciones y su heroísmo. Pero usted, por su parte, debe ser consciente de que soy yo, y no usted, el comandante del Estado Mayor de la Marina. He visto muchas guerras, y le digo que debemos esperar. Al parecer, su memoria no es muy buena. No recuerda usted nuestro último estudio de estrategia de guerra, que mostraba con claridad que no teníamos suficiente cobertura aérea para efectuar un ataque. ¿Y cómo podemos confiar en sostener una batalla *en el mar* si todavía no hemos desarrollado un torpedo que sea efectivo en aguas poco profundas?



—¡Pero conseguir todo eso puede llevarnos años! —replica Yamamoto—. Nuestro imperio está en expansión. ¡Si queremos lograr nuestros objetivos, no podemos demorarnos! Yo propongo golpear a los norteamericanos antes de que puedan prepararse: dentro de un mes. Para cuando consigan recobrarse, ¡ya habremos conquistado

todas las tierras de Manchuria a China y a Nueva Guinea!

Nagano lanza un suspiro.

—No comparto su idea, pero admiro su apasionamiento, Yamamoto. Voy a autorizar el ataque a Pearl Harbor, aunque con una condición: podremos cancelar la orden en el último momento, si así lo deseamos.

El rostro de Yamamoto se ilumina con una sonrisa.

—Es usted un hombre sabio, almirante Nagano.

Comprendes ahora que el ataque a Pearl Harbor no fue algo completamente decidido como creías: ¡incluso un mes antes aún no estaban seguros de si lo harían! Después de todo, quizás es cierto que no hubo ningún mensaje de Magic sobre el ataque.

Los dos hombres se ponen de pie, y Yamamoto se dirige en tu dirección. ¡Deprisa, escúrrrete en el tiempo! Tal vez puedas encontrar un mensaje de Magic el día mismo del ataque. En ese caso, ¡serás capaz de probar que los EE.UU. *estaban advertidos* por adelantado del ataque a Pearl Harbor.



Te adelantas un mes, hasta el 7 de diciembre de 1941, y vas a Washington.
Pasa a la página 71.



R

RRRRUUUMMM!

Una sacudida te arroja al suelo. A tu lado pasan como un rayo trozos de cemento, ladrillos y piedras en todas direcciones. A través del polvo alcanzas a ver una inmensa catedral convertida en ruinas.

El polvo aún no se ha disipado, cuando ya están los bomberos apagando el fuego que ha estallado en varios edificios. ¿Cómo han podido llegar tan rápido?

En el costado del camión de bomberos lees «Cuerpo de bomberos de Coventry». Es evidente que Churchill no evacuó la ciudad, pero tal vez puso sobre aviso a sus autoridades.

—¡Suéltame! —grita una voz—. ¡Tengo que volver ahí dentro!

Te acercas un poco y distingues a un muchacho de aproximadamente tu edad, que se debate para liberarse de la mano de un hombre que lo tiene asido con fuerza. Una mujer tiene cogidos de sus manos a dos niños y contempla horrorizada una casa que arde frente a ellos. El techo está a punto de derrumbarse.

—¡Es demasiado tarde, hijo! —grita a su vez el hombre—. ¡Morirás!

—¡Pero Elizabeth está dentro —dice desesperado el muchacho—. ¡Tengo que sacarla de allí!



Un bombero se acerca deprisa a ellos con una larga manguera.

—¡Sujete bien a su hijo, señor Hollings! —vocifera—. ¡Quienquiera que estuviese dentro tiene que haber muerto quemado o aplastado!

Hollings... Elizabeth... Por fin caes en la cuenta de dónde habías oído hablar de Coventry. ¡Es el pueblo del piloto de la RAF con el que volaste en la batalla de Inglaterra!

Y Elizabeth era el nombre de su bonita novia, cuya fotografía llevaba colgada sobre el panel de control.

—¡Mi hermano ya habría entrado! —grita el muchacho—. ¡Él no tendría miedo! ¡Suéltame! —Las lágrimas abren surcos en su rostro cubierto de hollín.

La casa comienza a derrumbarse, y sientes un nudo en la garganta. Esperas que la decisión de Churchill valga un precio tan alto como el que se ha pagado.

Un terrible crujido a tu izquierda te sobresalta. Te vuelves con presteza y adviertes que la pared de piedra de un edificio de cuatro pisos está a punto de caer sobre tu cabeza. ¡Rápido, escapa en el tiempo!



Te adelantas dos años y vas a la próxima batalla importante de los aliados, en el norte de África. Pasa a la página 57.



D

E repente sientes los pies helados. Bajas la vista y adviertes que el agua te cubre los tobillos. Unos metros más allá, unas personas corren hacia la orilla gritando en español:

—¡Un soldado; ¡Un soldado!

Miras en esa dirección, y ahogas un grito de horror. Boca abajo, sobre la arena, yace el cuerpo de un hombre. Lleva el uniforme de la Marina Real Británica, y tiene una cartera sujeta en los rígidos dedos.

Unas gaviotas alzan precipitado vuelo cuando los españoles comienzan a arrastrar el cuerpo por la arena. Alguien vocifera detrás de ti.

—¡Deteneos!

Ha hablado en español, pero con un claro acento alemán. Te vuelves y ves a un soldado alemán que corre hacia la playa. Se mueve con torpeza porque sus altas botas se hunden en la arena.

—¡Ven conmigo! —te grita.

¿Por qué se ha dirigido a ti? Echas una mirada a tus ropas y notas que aún vistes el uniforme alemán.

Lo sigues hasta donde está tendido el cuerpo. Él recoge la cartera, la abre y revuelve su contenido. De pronto saca una carpeta donde puede leerse «Máximo secreto». El soldado hojea su contenido y deja escapar una desagradable risita.

—Mira esto —te dice, mostrándote los planes detallados de un supuesto ataque aliado a Sicilia.

Al parecer, dichos planes tenían como objetivo

distraer la atención de los alemanes mientras el general Patton en realidad atacaba Grecia. ¿Es posible que toda la maniobra de distracción de los aliados se vea malograda por un soldado inglés ahogado justo cerca de una base alemana en España?

El oficial nazi lanza una risotada.

—En verdad, parece que la suerte se ha vuelto de nuestra parte —dice—. Primero las noticias del desarrollo del milagroso cohete V1, ¡y ahora esto! Creo que la fecha de mayo de 1943 pasará a la historia como el principio del fin de los aliados.

Tienes el presentimiento de que los aliados están en graves problemas. Los hombres de Patton están indefensos, y ese nuevo cohete no suena muy prometedor.

—Tengo que hacer llegar esta información al cuartel general —dice el soldado.

Te angustia la idea de que los aliados van a sufrir una emboscada y que no puedes hacer nada para evitarlo. Pero ¡quién sabe! Quizás estén sobre aviso por un mensaje alemán.

Si eso sucede, te gustaría estar en Bletchley Park cuando se capte el mensaje. Deprisa, ocúltate tras una roca, ponte otra vez tus ropas de civil y salta en el tiempo.



**Vas a Bletchley Park.
Pasa a la página 35.**



**Das un rodeo para ver si el
ejército de Patton sufre en verdad
una emboscada.
Pasa a la página 113.**



STÁS al aire libre, en una fría mañana de invierno, frente a un edificio de ladrillos. La zona de aparcamiento del edificio está casi vacía, pero distingues a un hombre de uniforme que camina hacia la puerta. Te apresuras a seguirlo, con la esperanza de que te ayude a entrar.

El hombre te lanza una mirada de reojo.

—¡No me digas que eres uno de esos jóvenes genios criptógrafos que nos han estado enviando! —te dice con una sonrisa irónica.

Con un rápido gesto, buscas la tarjeta de identificación que te ha proporcionado Friedman y se la tiendes.

Él la observa y luego te da un apretón de manos.

—Coronel Rufus Bratton —se presenta, mientras intentas reprimir una mueca de dolor—. ¿Sabes?, creo que debemos de ser los dos únicos tipos en Washington lo bastante tontos para estar levantados tan temprano un domingo.

Te da una palmada en el hombro y te conduce hacia el interior del edificio. Alcanzas a ver que las manecillas de su reloj marcan las 8.45. Eso significa que en Pearl Harbor son las 3.45 de la mañana. Aún hay tiempo...

—Bueno —dices, decidiendo dejar caer una indirecta—, deseaba controlar los últimos mensajes de Magic.

—Sí, ayer le enviaron un mensaje terriblemente largo al embajador japonés. Nosotros lo interceptamos y lo mandamos enseguida al comandante del Estado Mayor de la Armada, al propio general Marshall. Y, si me permites que te diga algo, ese mensaje me tiene bastante preocupado.

¡Ahora sí que estás sobre algo! ¿Será la pista que buscabas?

—¿Qué parte del mensaje? —preguntas para hacerlo hablar.

—¡Todo él me suena sospechoso! Primero rechazan todos nuestros puntos de negociación, y luego hacen un fingido llamamiento a la paz. Y después otra vez las viejas quejas sobre los EE.UU. y Gran Bretaña...

Acabáis de entrar en una habitación de radio-comunicaciones. Un grupo de oficiales inclinados sobre un escritorio analizan la transcripción de un mensaje.

—¡Coronel Bratton! —dice uno de ellos. Coge el papel de la mesa y corre a su encuentro—. Tenemos otra parte del mensaje de Magic de anoche. Acabamos de descifrarlo.

Bratton toma la hoja y comienza a leer en voz alta, mientras los oficiales lo observan con nerviosismo.

—Transcripción de Magic, Tokio número 907: que el señor embajador transmita nuestra respuesta a los EE.UU. al gobierno (de ser posible, al secretario de Estado), a la una en punto de la tarde, hora de Washington.

Bratton se pone intensamente pálido.

—¿Una en punto de la tarde, hora de Washington? Eso es antes de que amanezca en Japón.

—Una extraña hora para entregar un mensaje —dice un oficial—. Da la impresión de que quisieran entregarlo a los EE.UU. a tiempo para algo.

—Y todos sabemos lo que debe de ser ese algo, ¿no es así, teniente? —acota Bratton—. Tal como sospechábamos, deben de estar preparando un ataque... pero ¿dónde? —Se vuelve hacia el teléfo-

no y marca un número—. Habla Bratton. Póngame con el general Marshall... ¿Que está *dónde*? ¡No puedo esperar! ¡Necesito hablar con él de inmediato!... Sí, sí... ¡Por supuesto, que me llame!

Cuelga el receptor con tal brusquedad que el ruido resuena en la habitación como un disparo.

Cuando Bratton se vuelve, parece haber envejecido veinte años. Su voz es apenas un apagado susurro.

—Él... él ha salido a hacer su cabalgata de los domingos por la mañana, y no hay modo de saber con exactitud dónde encontrarlo.

—Entonces... ¡llame al presidente! —prorrumpes sin poder contenerte.

Bratton hace un gesto de negación.

—Estos mensajes de Magic deben seguir un estricto orden jerárquico. Sólo informamos al comandante del Estado Mayor de la Armada, quien luego lo notifica al ministro de Guerra, quien a su vez lo hace al secretario de Estado, y éste al presidente. La Marina tiene su propio sistema. Y, por orden del general Marshall, no podemos desviarnos del camino jerárquico —concluye con el entrecejo fruncido.

Lo miras atónito. ¿Este es el bando que consiguió ganar la guerra? Resulta difícil de creer.

¿Estaba equivocado el gobernador Dewey acerca de Pearl Harbor? ¿Es posible que no hubiera ninguna advertencia del ataque? Escabúllete fuera y viaja en el tiempo para descubrirlo.



**Te adelantas unas horas y vas a Pearl Harbor.
Pasa a la página 131.**



CAFÉ! –grita una voz que proviene de atrás de una hilera de archivos.

Miras a tu alrededor y adviertes que es Rochefort quien ha hablado, pero no tiene su aspecto acostumbrado. Ha desaparecido su aire calmo y juvenil. Su cara está ahora demacrada y cubierta de arrugas por la tensión, y tiene los ojos inyectados en sangre y los párpados hinchados. Viste una chaqueta roja y, mientras se pasea por la habitación arrastrando los pies, adviertes que calza unas gastadas pantuflas de cuero.

Sobre un hornillo, junto a la pared, está calentándose una cafetera metálica. Te acercas y sirves una taza. El café parece lodo, pero, de cualquier manera, se lo llevas a Rochefort. En su estado, ni siquiera se dará cuenta.

Él está de pie cerca de una inmensa máquina que lo sobrepasa en altura y cuyo largo es dos veces el alto. Sus tubos y botones zumban y rechinan y luego escupen unas hojas cubiertas de un texto ininteligible.

–Gracias –dice Rochefort sin quitar la vista de las hojas–. Tengo que seguir trabajando con la máquina descifradora mientras pueda. El almirante King llamará en cualquier momento. Si no está conforme con el análisis que le he enviado, es probable que me pase el resto de la guerra pelando patatas en algún buque.

–¿Qué quiere usted decir? –preguntas.

Rochefort sacude la cabeza con aire sombrío.

–Aquí estamos, la Unidad de Inteligencia de Combate de la Armada de los Estados Unidos, ¿no es así? Nos establecimos en Pearl Harbor e incluso conseguimos un nombre secreto: Hypo. Desciframos una clave que todos suponían indecifrable, utilizamos a Magic para conocer la estrategia de los japoneses... ¡y ahora la gente piensa que somos incompetentes! Y todo por lo que sucedió en Pearl Harbor *cuatro meses atrás*. No hubo precisamente el caudal de mensajes que cabría esperar antes de un ataque masivo. Y los japoneses hablaban de atacar Rusia, el sudeste asiático... De hecho, ¡parece que no estuvieron del todo seguros de lo que iban a hacer hasta el último minuto! –Toma asiento frente a su escritorio–. Perdóname, muchacho, estoy diciendo cualquier cosa...

–¡No, no! –protestas–. Me gustaría que me hablara de lo que le informó al almirante King.

–Bueno –comienza a decir Rochefort con un encogimiento de hombros–, le comuniqué las tres cosas que últimamente hemos aprendido de Magic. En primer lugar, hemos sabido que Australia no es el principal objetivo de Japón...

–¿Australia? –repites. No sabes gran cosa de la participación de este país en la guerra.

–Así es. Los japoneses han estado introduciéndose en Filipinas, las Marianas, las Gilbert y ahora en Nueva Guinea. Desde aquí no queda más que un pequeño salto a través del mar de Coral para llegar a Australia. Pero, al parecer, el plan es detenerse allí. Lo que conduce a nuestro segundo descubrimiento: están estableciendo

una base en Rabaul, en Nueva Bretaña, para algo llamado la «Operación MO» en el sudeste asiático. Y hay planes para una ofensiva *realmente* gigantesca en algún lugar del Pacífico. —Da un puñetazo sobre el escritorio—. Sólo desearía poder descubrir dónde va a tener lugar ese ataque... ¡entonces sí que King confiaría en nosotros!

Te preguntas si las predicciones de Rochefort se harán realidad. ¡Si al menos pudieras apoderarte de uno de los mensajes descifrados de Magic!

Los párpados de Rochefort parecen pesarle. Te acercas con sigilo con la esperanza de que caiga dormido, y así poder quitarle las hojas de la mano.

—Bueno —dice Rochefort, de golpe despejado—, tengo que volver al trabajo. —Se pone de pie y se vuelve hacia la máquina.

Es imposible lograr apoderarte de las hojas. Tendrás que conseguir el mensaje en otro momento... ¡después de que descubras si las predicciones de Rochefort se hicieron realidad!



Te adelantas un mes y vas al sudeste de Asia.
Pasa a la página 84.



Tratas de ayudar a Rochefort a descubrir el lugar de la «misteriosa ofensiva».
Pasa a la página 78.



UNA alarma atraviesa la noche sombría. Las olas lamen suavemente la orilla y avanzan hasta los pies de un grupo de harapientos soldados alemanes sentados en la arena.

Te agachas detrás de un montón de municiones y los observas. Rommel está de pie mirando hacia el mar, y sigues la dirección de su mirada.

Balanceándose sobre las olas, dos barriles metálicos se acercan lentamente a la orilla.

Los labios de Rommel están curvados en una extraña expresión, mezcla de sonrisa y mueca de desprecio, y sus ojos están fijos en los barriles.

—¡Soldado! —grita—. Tome nota de un mensaje: «Querido mariscal de campo Kesselring —dicta con la voz desbordante de sarcasmo—. Acabamos de recibir su envío de petróleo. Muchas gracias».

Ahogas una carcajada, pero Rommel te oye y se vuelve con presteza hacia ti. ¡Deprisa, márchate ya!



Salta siete meses hacia adelante, hasta el fin de la Operación Antorcha.
Pasa a la página 91.

R

ECUERDAS qué mal aspecto tenía el capitán Rochefort la última vez que lo viste, pero eso no era *nada*. Ahora camina arrastrando los pies como un viejo, y tiene los cabellos hechos un enmarañado revoltijo. Su chaqueta roja está prácticamente gris. El calendario que reposa sobre su escritorio indica el mes de mayo, pero juraría que no ha dormido desde que lo viste hace un mes.

En esta oportunidad, la habitación está abarrotada de empleados al borde de la extenuación. Un oficial, sentado muy rígido y con expresión furiosa, escribe unas notas a toda prisa. Otro está inclinado sobre su escritorio, con la cabeza sepultada entre un inmenso montón de papeles, colillas de cigarrillos y corazones de manzana.

—Fuerzas de ocupación AF y AL —murmura Rochefort mientras examina una de las transcripciones—. Un lugar de aprovisionamiento para las fuerzas de ataque del Pacífico central... Mmm, aquí hay más indicaciones de cargar combustible en el mar, y todas esas órdenes de apresurarse... ¿Qué cree usted que significan, Holmes?

El capitán se frota la barbilla pensativo.

—Bueno, es evidente que se trata de los preparativos para la gran ofensiva. Sabemos que «AL» es el nombre secreto de las islas Aleutianas, pero ese «AF»...

—Si mi presentimiento es correcto, AF representa a las islas Midway. Las Aleutianas están bien al norte, cerca de Alaska. Creo que no son más que un señuelo para alejarnos de la verdadera pista... ¿Se puede saber *dónde* has estado?

Esto último te lo ha preguntado a ti.

—¡Oh!... Con un encargo especial del almirante King —improvisas.

—¿Qué opinas de mi análisis?

—Parece razonable —respondes con un encogimiento de hombros.

—Claro que es *razonable*, ¡pero todavía no tenemos evidencias definitivas! Debemos *probar* lo que significa AF porque, si estamos equivocados, estará en juego todo el esfuerzo militar norteamericano, ¡sin hablar de la credibilidad de Hypo!

Holmes hace una mueca.

—Espero que no sea Midway. Es un lugar terrible. Estuve estudiando allí hace unos años, y nunca parecía haber suficiente agua potable.

En ese momento se te ocurre una idea.

—¿Hay algún medio seguro para comunicarse con Midway? —preguntas.

—Hay un cable telegráfico a Hawai que los japoneses no han interceptado.

—Bueno, en caso de que Midway sea atacado, podéis mandar un mensaje si necesitáis agua.

Rochefort hace un gesto de exasperación.

—¿No tienes nada mejor que hacer...?

—¡No! ¡Eso es! —lo interrumpe Holmes muy excitado—. ¡Eres un genio!

—¿Qué? —inquire Rochefort.

Holmes se coloca unos auriculares y coge un micrófono.

—Mando de Midway, aquí el capitán Jasper Holmes de Hypo. ¡Envíen al instante un mensaje... sin cifrar! ¿Me escuchan? —Se quita los auriculares y vocifera—: ¡Operadores, estad alertas al próximo mensaje de Tokio!

Los fatigados ojos de Rochefort comienzan a iluminarse con el chispazo de la comprensión.

—Holmes, ¿estás tramando...?

—¿Qué? ¿Qué? —preguntas ansioso.

Pero Holmes y Rochefort no te escuchan. Se pasean de un lado a otro como animales enjaulados, detrás de los operadores de radio, por espacio de cinco minutos... quince minutos...

Por fin la teleimpresora comienza a repique-tear con un nuevo mensaje. Rochefort corta el papel y lo coloca en la inmensa máquina decodificadora.

Unos instantes después la traducción está lista, y Rochefort recorre rápidamente con los ojos lo escrito. Parece que estuviera a punto de explotar de alegría.

—Tokio informa de una escasez de agua potable... —hace una pequeña pausa y alza la mirada. Tiene los ojos brillantes— ¡en AF!

—¡He aquí nuestra respuesta! —dice Holmes.

Rochefort da un brinco en el aire y luego empieza a reír, mientras su rostro expresa una combinación de felicidad y extenuación extrema.

—Lo hemos conseguido —dice Holmes—. ¿Crees que podrás bañarte ahora, Rochefort?

Todo el mundo estalla en carcajadas. Reprimas una risita. De pronto adviertes que Rochefort parece herido.

No deseas verte envuelto en una discusión entre Rochefort y Holmes. Es hora de que te adelantes hasta la próxima batalla importante de la Segunda Guerra Mundial: la batalla de Midway.



**Te adelantas un mes.
Pasa a la página 89.**





L parecer, últimamente te especializas en lugares oscuros y estrechos. Esta vez te encuentras bajo un escritorio de madera. Estás a punto de asomarte para ver algo, cuando oyes una voz que vocifera en alemán:

—¿Qué es lo que quieres decir? ¿Que Abwehr no puede explicar la filtración de información?

Te encoges todo lo que puedes para mantenerte oculto. Lo único que alcanzas a ver son dos pares de botas altas y brillantes dando zancadas a tu alrededor. Uno de sus dueños se pasea por toda la habitación, con aire furioso.

—¡Sólo puedo transmitirle lo que nos dijeron, Herr Kesselring! —responde una segunda voz.

—Coronel, ¿realmente cree usted que el Abwehr, el departamento de inteligencia de la nación más poderosa del mundo, no tiene *ni idea* de cómo hicieron los aliados para localizar nuestros convoyes secretos? —Kesselring da una patada en el suelo que te hace rechinar los dientes—. ¡Destrozan nuestros barcos como si fueran juguetes en una bañera!

—Bueno, señor, sus aviones de reconocimiento sobrevolaron por casualidad sobre nosotros...

—¿Por casualidad? ¡Olvidas que, cuando el convoy salió, el puerto de Nápoles estaba cubierto por una espesa niebla! ¿Cómo pudieron haberlo visto?

De pronto, otro par de botas irrumpe en la habitación.

—¡Heil Hitler! Abwehr ha descifrado un nuevo mensaje de los aliados. Le envían felicitaciones a un agente secreto en Nápoles, y le informan que le han aumentado la paga.

—¡Gracias, sargento! —dice Kesselring alegremente—. ¡De modo que fue *así* como lo averiguaron! Coronel, le ordeno que despida de inmediato al almirante italiano que está a cargo del puerto de Nápoles. ¡Nos encargaremos de que no vuelva a causarle daño alguno al Tercer Reich!

El coronel comienza a andar en dirección al escritorio, ¡pero no deseas estar allí cuando él llegue!

¿Habrán conseguido en verdad los nazis frustrar el espionaje de los aliados? Tal vez, si te adelantas unos días y viajas a un campamento aliado, puedas descubrirlo.

O quizá te convenga ir al cuartel general nazi para hallar una pista que te permita cumplir tu misión. ¡A lo mejor podrías encontrar un mensaje nazi que aún no hayan enviado y que esté sin codificar! ¿Por qué no te diriges al campamento de Rommel cuando la Operación Antorcha esté llegando a su fin y los aliados estén a punto de conseguir su victoria?



Te adelantas siete meses hasta la culminación de la Operación Antorcha.

Pasa a la página 91.



Te adelantas unos días y vas a advertir a los aliados.
Pasa a la página 95.



RUUUMMM! La inten-

sa sacudida te arroja violentamente al suelo, y contemplas con horror que frente a ti se ha abierto una gran hendedura en el pavimento. Los trozos de asfalto salen despedidos en todas direcciones como hojas secas en una tormenta de otoño.

Tienes una vaga conciencia de estar en un portaaviones y que los marineros están tendidos de espaldas sobre la cubierta.

Todo lo que logras recordar es que te estabas escabullendo hacia popa... y un instante después estás colgado de la barandilla del barco. Miras hacia abajo y sólo distingues las negras y agitadas aguas.

—¡Socorro! —gritas con todas tus fuerzas.

Pero nadie te oye. Los marineros corren hacia uno y otro lado manipulando mangueras e informando a gritos los daños sufridos. Oyes una voz que vocifera:

—¡Cuartel general! Aquí *Yorktown*, alcanzados de lleno por el fuego enemigo. La posición es el mar de Coral, entre Australia y Puerto Moresby, en Nueva Guinea. Necesitamos grandes reparaciones. Esperamos instrucciones.

—¡So... coooo... rro! —Estás comenzando a resbalar, y sientes que la vida se te escapa. Lleno de terror, cierras los ojos.



De pronto sientes que te deslizas hacia arriba. Miras hacia lo alto y ves que un joven teniente está tirando de ti.

—G... gra... cías —baluceas cuando por fin te encuentras a bordo.

El teniente mira a diestro y siniestro.

—¿Eres un polizón, no es cierto?

—Bueno...

—Está bien, muchacho. No necesitas disculparte. Yo también lo hice cuando tenía tu edad. Ven conmigo.

Las bombas explotan en el agua a tu alrededor mientras el joven cruza la cubierta a toda velocidad arrastrándote consigo. Entráis en un camarote, donde un equipo de radio zumba y rechina sobre una mesa que está junto a la pared.

—Mira, vamos a dejar de lado todo el protocolo. Me llamo Miller. Hemos perdido a algunos de nuestros hombres y necesito a alguien que registre las transmisiones. ¿Puedo confiar en ti?

—Sí —respondes—, pero ¿qué sucede?

—Estamos combatiendo contra la Operación japonesa MO. El cuartel general Hypo captó este nombre secreto y cree que significa Puerto Moresby. Nosotros y el portaaviones *Lexington* nos encontrábamos en el sudeste asiático, de modo que se nos ordenó acudir allí a toda prisa. Y, como de costumbre, Hypo estaba en lo cierto. Pero no ha sido fácil. Los japoneses han acabado con nosotros de un solo disparo. —Lanza una carcajada—. ¿No es una locura? No podemos acercarnos a tierra ni tampoco aproximarnos lo bastante para disparar a sus barcos. ¡Esta maldita batalla se desarrolla enteramente en el aire!

Entonces recuerdas la predicción de Rochefort

acerca de la Operación MO. ¡Es de suponer que ahora sí lo respetará el almirante King!

—Bueno —continúa Miller—, asegúrate de fechar todas las transmisiones. Hoy es 8 de mayo de 1942...

—Yorktown —interrumpe la radio—, *aquí la Flota del Pacífico. ¿Estáis escuchando?*

—¡Sí! —respondes en el micrófono.

—Primero, las malas noticias. Han hundido al *Lexington*. Repito, han hundido al *Lexington*.

El rostro de Miller se pone intensamente pálido.

—Las buenas noticias son que hemos liquidado los tres buques japoneses. Hundimos al *Shoho*, dejamos fuera de servicio al *Shokaku* e hicimos huir al *Zuikaku*. ¡Creo que les hemos dado su merecido, compañeros!

—¡UUUUU! —brama Miller. Coge el micrófono y dice en él—: A juzgar por nuestros daños, estaremos de reparaciones en el puerto por unos meses. ¡Me divertiré por ti en la ciudad!

—¡Roger!

Miller sigue hablando por radio. Adviertes que el ruido de las bombas ha cesado. Retrocedes despacio hasta la puerta y te escurres en el tiempo. Te mueres de curiosidad por averiguar en qué consiste la «misteriosa ofensiva» de Rochefort.

Ha pasado un mes desde la última vez que lo viste. Acaso ya lo sepa.



Viajas a Washington, unas horas más tarde.

Pasa a la página 78.



N

O puedes respirar. Tratas de aspirar aire, pero tu boca se llena de agua salada. Agitas los brazos desesperado mientras las olas te cubren y te hunden bajo el agua.

Cuando logras salir a la superficie, ves un inmenso portaaviones que se hunde en el océano.

—¡Aquí! —grita una voz—. ¡Tenemos lugar!

Te vuelves y distingues un bote salvavidas repleto de soldados. Uno de ellos se estira para agarrarte y te sube a bordo.

—¿Dó... dónde estoy? —tartamudeas—. ¿Qué día es hoy?

—Cálmate, chico, ya estás bien —dice el soldado con una sonrisa—. Es el 6 de junio de 1942, y estás con lo que queda de la tripulación del *Yorktown*...

Se te encoge el corazón cuando contemplas cómo el poderoso casco de acero desaparece bajo las aguas.

—Sí, era magnífico —continúa el soldado—. Después de los daños que sufrió en la batalla del mar de Coral, creímos que les tomaría meses repararlo, ¡pero nos ordenaron volver al trabajo en dos días! Y nos enfrentamos al enemigo otra vez en la batalla de Midway, hasta que las bombas nos hicieron salir de allí. ¿Te acuerdas ahora?

Haces una señal de asentimiento.



-¿Ha... ha terminado la batalla? -preguntas.

-Lo último que oí fue que habíamos destruido cuatro portaaviones japoneses. Si eso es verdad, ¡toda su gran ofensiva por mar ha terminado! ¡Te aseguro que es una gran cosa que *alguien* de arriba haya sabido por anticipado que iba a tener lugar este ataque!

Sonríes. Sabes bien quién fue ese alguien.

Poco después os recoge un destructor norteamericano. Uno tras otro, tú y tus jubilosos compañeros sois izados a bordo. Uno de los oficiales del barco grita:

-¡Todo el mundo a cubierta! ¡Ponemos proa a Guadalcanal!

Rápidamente consultas tu lista de datos. Guadalcanal es la próxima batalla importante de la guerra. Los aliados están a punto de comenzar su escalada de isla en isla, que se inicia en Guadalcanal y sube por las islas Salomón a las Marianas, a las Filipinas y por último al propio Japón. ¡Seguramente serás capaz de conseguir un mensaje descifrado de Magic en alguno de estos lugares! Busca algún camarote vacío y salta en el tiempo.



Te adelantas un mes y vas a Guadalcanal.
Pasa a la página 102.



LOS débiles rayos del amanecer se filtran a través de una tienda. Dentro, puedes distinguir dos siluetas. Te encuentras en el medio de un campamento nazi, protegido por una enorme trinchera abarrotada de soldados alemanes. Después de comprobar que nadie te observa, te ocultas tras la tienda, buscas en tu mochila el uniforme alemán y te cambias.

-Pero, mariscal Rommel -oyes que dice una voz dentro de la tienda-, estamos sufriendo terribles pérdidas en el frente. La línea Mareth es extremadamente larga, y carecemos de suficientes municiones y soldados. Propongo que nos retiremos y nos reagrupemos en un perímetro menor...

-¿Usted *propone*? -interroga la otra voz. Ves que una de las figuras encara irritada a la otra-. ¿Cree usted que es el primero a quien se le ocurre tal idea? ¿Supone que me entusiasma la idea de que mis hombres se vean echados de Túnez por ese montón de huesos de Montgomery?

-Entonces, ¿por qué...?

-He enviado un mensaje tras otro al Führer, en los que le explicaba con todo detalle la situación de nuestras tropas. He llegado casi a suplicar. ¿Y

cuál es la respuesta? «¡Mantenga la línea a cualquier costo!» –Rommel alza los brazos en un gesto de frustración–. ¡Espero que nuestro líder recupere su sentido común a tiempo para nuestra ofensiva en Italia!

«Le explicaba con todo detalle la situación de nuestras tropas.» Si Rommel le envió tales mensajes a Hitler, los aliados deben de haberlos captado. ¡Sin duda los nazis están perdidos!

–¡Eh, tú! ¿Qué haces allí escondido?

Te recorre un escalofrío. Rommel debe de haber visto tu sombra. Está de pie junto a la puerta de la tienda y te mira irritado.

Te tranquilizas diciéndote que vistes uniforme alemán. Te colocas en posición de firmes y dices:

–Operador de inteligencia, señor. M... mi nombre es Schmidt.

–Mmmm. Schmidt. No recuerdo ese nombre. –Mira hacia ambos lados y luego te empuja dentro de la tienda–. De cualquier modo, confío en que anoche se habrá enviado el mensaje tal como lo dicté...

Haces un gesto de asentimiento.

–¿Que he reunido dos divisiones Panzer y dos divisiones italianas?

–Sí, señor –respondes, con la esperanza de estar actuando de modo correcto.

–¿Todos los detalles del lugar exacto donde tendrán lugar los ataques?

–Sí, señor.

–¿Y has usado la disposición correcta en la máquina Enigma?

–Sí, señor.

Reprimes una sonrisa. ¡Si supiera qué estupi-



dez ha cometido al enviar ese mensaje! Montgomery debe de estar muy feliz.

—¡Enemigo a la vista! —grita una voz.

Rommel se precipita a la puerta de la tienda y observa hacia afuera. Un inmenso batallón británico, mucho mayor que el de Rommel, avanza por las arenas del desierto.

Los ojos de Rommel parecen salirse de las órbitas.

—Pero... ¿cómo han...?

¡BLAM! Un obús hace temblar el suelo, y Rommel y tú perdéis el equilibrio.

Te pones de pie y corres fuera de la tienda. Pero, antes de que tengas tiempo de pensar adónde ir, otra explosión cercana te arroja al suelo. ¡Deprisa, salta en el tiempo a cualquier parte! ¡Cualquier lugar es mejor que éste!



Pasa a la página 69.



LAS carcajadas estallan a tu alrededor. Te encuentras en una pequeña habitación con otras cinco personas, dos de las cuales son mujeres. Están dobladas de risa, se aprietan el estómago y se palmean las rodillas.

Aunque no tienes ni idea del motivo de su regocijo, te unes a ellos sin poder evitarlo.

—¡El pobre italiano no entendía por qué se ensañaban con él! —aseguró uno de ellos—. ¡Cablegrafió a Kesselring para decirle que no volvería a oírlo cantar ópera si no le devolvían el trabajo!

Tu risa se desvanece. Están hablando del hombre que Kesselring hizo despedir en Nápoles. Ésta debe de ser una UEE, y es evidente que han leído el mensaje de Kesselring. ¡Pero ello significa que los aliados saben que han descubierto a su espía! ¿De qué ríen, entonces?

—¡El viejo Winterbotham es un genio! —dice un segundo hombre—. Imagina: ¡mandar un mensaje,

en una clave que sabe que los nazis pueden descifrar, a un «espía» que ni siquiera existe! ¡Ahora Kesselring está convencido de que ha resuelto el problema de la filtración de información!

De pronto comprendes que los aliados, no sólo han descubierto los principales secretos enemigos, ¡sino que logran mantener oculto este hecho!

—Al parecer, Ultra aún está a salvo de los alemanes —comenta con ojos brillantes una mujer pelirroja.

—Bueno —interviene un hombre de aspecto severo—, no hay que olvidar que tenemos órdenes estrictas de ocultar este hecho a nuestra propia gente. Cuanto menos personas lo sepan, menos posibilidades hay de poner en peligro a Ultra. —Recorre con la vista la habitación—. Lo que menos necesitamos ahora es que los soldados de nuestra guarnición se pregunten de dónde vienen todas esas risas.

Todo el mundo asiente en silencio, y el hombre continúa.

—Bien, es hora de que algunos de vosotros volváis al trabajo.

La mujer y dos de los hombres se ponen de pie y se dirigen a la puerta; tú vas tras ellos.

—¡Eh! —grita el hombre que acaba de hablar—. ¿Cómo has conseguido entrar aquí?

Estás preparado para esto. Le tiendes tu tarjeta de identificación y te presentas.

Te interrumpe la voz de una mujer que está inclinada sobre el telégrafo.

—¡Oh! ¡Otro mensaje de Ultra! ¡Anuncian un ataque aéreo enemigo aquí mismo, en Constantiná!

Los tres soldados que estaban a punto de abandonar la habitación vuelven sobre sus pasos y se dirigen a un armario para coger cascos. Debe de ser una medida normal de protección. La mujer pelirroja te tiende uno y se encamina a la puerta. Tú la sigues.

Una vez fuera, ella te pregunta:

—¿Es tu primera vez en Argelia?



—Sí —respondes, mientras entráis en un vestíbulo repleto de gente.

De improviso adviertes que todo el mundo os está mirando. Un soldado se acerca apresuradamente a la mujer.

—No he oído la alarma de ataque aéreo —dice, con la cara descompuesta por el miedo—. ¿Por qué llevas casco?

La mujer se ruboriza y se quita el casco con un rápido gesto.

—¡Oh! Yo..., oh, ya sabes...

¡Demonios! ¡No es fácil guardar un secreto cuando tu propia vida está en peligro! Te escabulles de allí antes de que te metas en apuros.

Deseas volver a ocuparte de la misión que tienes encomendada. Recuerdas la idea que se te ocurrió cuando estabas en la oficina de Kesselring: cuando la Operación Antorcha esté casi culminada, quizá consigas apoderarte de un mensaje sin codificar, antes de que lo envíen, en el campamento de Rommel.

Encuentras un rincón oscuro y tranquilo y saltas en el tiempo.



Te adelantas hasta la última batalla de la Operación Antorcha. Pasa a la página 91.



Unidad Especial de Enlace del mando de combate al mariscal del aire Dowding... ¿Me recibe usted, señor?

Una voz está hablando en la radio, pero nadie la oye. Te encuentras en una galería, desde donde alcanzas a ver una inmensa mesa y a un grupo de hombres y mujeres con uniforme inglés en torno a ella, enfrascados en la contemplación de unos mapas de Inglaterra. La habitación no tiene ventanas, y el aire es tan frío y húmedo que te da la impresión de hallarte en un sótano.

A tu izquierda, en la galería, unos oficiales ingleses discuten en voz tan alta que ahogan el sonido de la radio. En el centro del grupo, un hombre canoso se mantiene muy erguido y en silencio.

—Mariscal Dowding —dice uno de los oficiales al hombre más anciano—, los aviones nazis están atacando nuestros campos de aviación de Kent y Portsmouth. ¡Y nuestras defensas de tierra no son adecuadas! *Debemos* contrarrestar a la Luftwaffe con un ataque contundente de la Real Fuerza Aérea. Las Fuerzas Aéreas Alemanas nos superan en número de tres a uno, ¡pero tal vez consigamos asustarlos y alejarlos con una demostración de fuerza!

Dowding hace un gesto de asentimiento y no alcanza a responder porque en ese momento capta la señal de la radio.

—Discúlpeme —dice.

Se acerca al aparato de radio y coge el micrófono.

—Dowding al habla —dice.

—UEE, señor.

—Lo cogeré en mi despacho. —Dowding deja el micrófono y se dirige hacia sus oficiales—. Una de nuestras Unidades Especiales de Enlace tiene un mensaje.

Comienza a caminar en tu dirección. Ardes de deseos de oír el mensaje de la UEE.

—Discúlpeme, señor —dices—, soy el asistente de Alan Turing.

Le muestras tu tarjeta de identificación, y él le echa una sorprendida mirada.

—¿Turing? —repite asombrado—. ¿Qué es lo que...? Oh, no tiene importancia. Venga, usted puede oír esto.

¡Justamente lo que esperabas! Sigues a Dowding a su oficina.

—Adelante, señor —dice éste con voz tranquila en el micrófono.

—Hemos captado una serie de mensajes de Ultra del mariscal Goering, comandante de la Luftwaffe. ¡Eran directivas de estrategia, señor! Intenta arrasar nuestros campos de aviación con sus aviones. Cree que eso movilizará a toda nuestra flota, a la que entonces podrá destruir fácilmente...

Esperabas ver alterarse a Dowding, pero en cambio lo ves sonreírse.

—Gracias, señor —dice en el micrófono—. Su información no podía llegar en mejor momento. Mis agradecimientos a la diosa de bronce.

—¿Qué va usted a hacer? —preguntas a Dowding cuando éste deja el micrófono.

—Lo único que puedo hacer —responde—. Si lanzamos un ataque a gran escala, liquidarán a toda la RAF, y eso será un pequeño problema para Inglaterra ¿no le parece? Pero si envío unos pocos aviones por vez (los suficientes para inter-

ceptar a los bombarderos, no más), podremos ir desgastándolos. Sufriremos pérdidas, pero salvaremos nuestra fuerza aérea. —Tamborilea sobre el escritorio—. Creo que funcionará.

Se vuelve otra vez hacia la radio, y entonces adviertes que has visto a Ultra en funciones por primera vez. Te preguntas si la estrategia de Dowding dará realmente resultado.

Miras a tu alrededor en busca de algún mensaje de Ultra que puedas copiar. Pero en ese momento Dowding se gira hacia ti.

—Bueno, veamos —dice—, ¿qué es lo que desea Turing?

Tragas saliva.

—Perdóneme —respondes—, pero he olvidado pedir una taza de té. —Coges el picaporte—. Volveré enseguida.

—Buena idea —dice Dowding—. ¿Puede traer también algunas galletas, por favor?

Antes casi de que termine de formular su pregunta estás fuera de la oficina. Salta en el tiempo ahora. Dowding echará en falta su té, pero ya conseguirá otro.

Si te adelantas un mes, te encontrarás en medio de los bombardeos. Si avanzas un poco más, te hallarás libre de peligro... ¡o tal vez no!



**Te adelantas un mes.
Pasa a la página 49.**



**Te adelantas dos años.
Pasa a la página 57.**



AS un paso y sientes cómo un agua caliente se escurre entre tus dedos. Tus zapatos tienen un aspecto lastimoso. En realidad, estás tan empapado que todo tu aspecto es lamentable.

Estás en un corredor retirado, a bordo de otro barco. Rápidamente, buscas en tu mochila el par de zapatos de repuesto que con tanta previsión envolviste en plástico. No te agrada mucho su color, pero ¿quién se preocupa por la elegancia en una guerra? Están secos, y eso es lo que importa. Te apresuras a cambiártelos y guardas el par mojado en el plástico.

En ese preciso momento oyes ruido de pasos tras una esquina del corredor. Caminas hacia allí y te encuentras con una veintena de civiles sentados en semicírculo. La mayoría son jóvenes y de piel oscura. Observas que visten ropas grises como las tuyas. Comprendes que hay demasiada gente para pasar sin ser visto, de modo que decides reunirse con ellos.

Un oficial naval está de pie ante ellos.

—¡Bienvenidos, valientes y leales amigos de las islas Salomón! La Marina de los Estados Unidos os está profundamente agradecida por haberos ofrecido como voluntarios para vigilar las costas. Tal como sabéis, los japoneses han cambiado su clave naval, por lo que nos resulta imposible leer sus mensajes. Necesitamos nuevos recursos de inteligencia. Ahora, aunque tenemos controlado el espacio aéreo sobre la isla de Guadalcanal, los japoneses se las han ingeniado para enviar buques de abastecimiento por la noche, utilizando un estrecho canal del norte de la isla...

—¡El Slot! —grita uno de los guardacostas.

—Así es. Y hemos tenido problemas en el Slot. Se nos acaba de informar la pérdida de uno de nuestros buques en esa zona. Todos vosotros conocéis bien lo que es la costa del Slot: las calas, la vegetación, los recodos ocultos. Os necesitamos para que sirváis de vigías. ¡Y os prometemos que los recursos y productos de los Estados Unidos estarán siempre a vuestra disposición! Ahora os asignaremos vuestras tareas.

Sientes curiosidad acerca de estos vigilantes costeros, pero la verdad es que no quieres ser uno de ellos. Comienzas a retroceder muy despacio hacia el corredor por el que has venido.

Pero justo cuando estás a punto de alcanzarlo, una voz te grita:

—¡Oye! ¡Vuelve aquí!

Es uno de los guardacostas. ¡Cree que estás desertando! Te lanzas a correr por el pasillo con la esperanza de que la oscuridad te oculte lo suficiente para poder saltar en el tiempo.

Debes decidir deprisa lo que quieres hacer. Puedes buscar a un guardacostas que esté haciendo su trabajo para averiguar cómo colabora en la guerra, o adelantarte un poco más en el tiempo para conseguir un mensaje de Magic que puedas copiar.



Te adelantas un año hasta 1943 y vas al encuentro de un barco norteamericano en el Pacífico sur. Pasa a la página 116.



Te adelantas un mes para ver cuál es la función de los vigilantes costeros. Pasa a la página 111.



T

U uniforme está empapado de sudor. Frente a ti hay un soldado norteamericano de raza negra, sentado junto a una teleimpresora. Está leyendo un mensaje impreso y parece murmurar entre dientes, como si lo tradujera.

Un grupo de soldados lo rodea, pero ninguno te presta atención. Echas una ojeada a un periódico abierto sobre un escritorio cercano. Es del 2 de diciembre de 1943. Alcanzas a leer el título bajo la fecha: «Para militares de servicio en el sur del Pacífico».

Por alguna razón has ido a parar a un lugar equivocado. No parece probable que aquí puedas encontrar un mensaje alemán.

Quizás un mensaje japonés, aunque...

La cara del soldado negro se ilumina con una amplia sonrisa.

—¡Aquí está! —anuncia—. Es de Oshima, el embajador japonés en Berlín. Acaba de encontrarse con nuestro apreciadísimo Führer, y en este momento informa por radio a Tokio lo ocurrido.

—¿Hay algo que pueda interesarles a nuestros muchachos en Europa? —pregunta otro soldado.

—Eso creo, Adams —responde el teniente—. Supongo que les interesará oír los detalles de los preparativos nazis para la lucha en Francia. —Re-



corre con los ojos el papel-. Mirad esto: número de tropas, ubicación, tipo y cantidad de artillería...

-¡Bravo! -grita Adams. Simula tener un micrófono en la mano y anuncia con voz solemne-: Aquí estamos, en la maravillosa unidad de inteligencia que no se conforma con ganar la guerra en el Pacífico. No señor: ¡estos genios también ayudan a ganar la guerra con Alemania!

Todo el mundo ríe. Caes en la cuenta de que «la lucha en Francia» es la que desencadenará el Día-D. Y, por primera vez, adviertes cómo ambos frentes de la guerra estaban conectados... ¡por los descifradores de códigos!

Pero no tendrás oportunidades de copiar ese mensaje... y en el Pacífico no los convencerás con tu tarjeta de identificación de Bletchley Park. Necesitas adelantarte unos meses e ir a ver los preparativos aliados para el Día-D en Europa. Tal vez allí encuentres lo que buscas.



Pasa a la página 125.



ONNNGGG!

De un salto te alejas del reloj que repica con estridentes campanadas.

Por la ventana distingues el monumento a Washington. Miras a tu alrededor, y adviertes que estás solo en una especie de oficina.

¡Y vaya oficina! Paredes de roble pulido, sillones de cuero, archivos de madera, alfombras mullidas y, en el centro, un inmenso escritorio con un calendario de 1925.

Echas una ojeada a la pila de papeles que hay sobre el escritorio. En la hoja que corona la pila lees: «Transcripción de mensajes japoneses cifrados. Para la exclusiva lectura del ministro de Guerra Henry Stimson». Alargas el brazo para cogerlo.

De improviso llaman a la puerta, y dejas la hoja en su lugar. Te acercas rápidamente al archivo más próximo y finges estar sacando unas carpetas.

-Los... los hemos dejado sobre el escritorio, señor Stimson -dice una voz algo nerviosa.

Miras de reojo por encima del hombro. Dos oficiales de la Armada han entrado en la habitación tras los pasos de un hombre canoso de bigote salpicado de canas.

Stimson te echa una rápida mirada y luego coge uno de los mensajes descifrados.

Los dos oficiales lo miran expectantes mientras su expresión cambia de la impaciencia al azoramiento y por último a un intenso desagrado. Entonces, con un gesto dramático, rasga las transcripciones de los mensajes y arroja los papeles a la basura.

—Tendré que suspender a los responsables de este espantoso trabajo.

Los dos hombres se han quedado sin habla. Stimson pasea la mirada de uno a otro para asegurarse de que han captado el peso de sus palabras.

—Señores míos, ¡un *caballero* no lee la correspondencia ajena!

Estás atónito. Sostiene que descifrar un mensaje secreto es una falta de educación... ¡y es nada menos que el ministro de Guerra! Aunque pareciera mentira, en 1925 el gobierno de los EE.UU. no aceptaba ni la *idea* de descifrar un mensaje secreto.

Absorto en tus pensamientos, dejas caer una carpeta llena de papeles, que se desparraman por el suelo. Stimson se vuelve hacia ti y te atraviesa con una fría mirada.

—Un momento —dice—, no creo haberlo visto a usted antes.

—Me agradecería quedarme a conversar —respondes mientras vas hacia la puerta—, pero tengo que ir a... eh, a sacar unas copias en la fotocopidora.

—¿La *qué*? —ruge Stimson.

Pero tú ya te has escabullido fuera. Quieres saltar hacia adelante, hasta una época en que la tarea de descifrar mensajes secretos no sea considerada «una falta de educación». Tal vez consigas apoderarte de algún mensaje descifrado si visitas una oficina del gobierno durante la guerra.



Permaneces en Washington y te adelantas hasta la década de 1940. Pasa a la página 41.





Y

UKIO, ¿está muerto?

—gruñe un soldado japonés que enarbola un cuchillo.

Estás agachado detrás de un tupido arbusto. Espiando por entre sus ramas alcanzas a ver al soldado y su compañero. Se encuentran en un claro, observando la figura derrumbada de un hombre que está atado a un árbol.

Yukio parece estar a punto de vomitar.

—Sí, por supuesto que lo está. ¿No le hemos hecho bastante...?

Se interrumpe al percibir el ruido de pisadas en la maleza. Con la velocidad de un rayo, ambos salen disparados y se alejan del lugar.

Te pones de pie y caminas hacia el claro, pero de pronto te detienes. Sientes que la cabeza te da vueltas. La visión que se ofrece ante tus ojos es horrible: un hombre delgado de piel oscura está amarrado a una palmera, con todo el cuerpo cubierto de feroces cuchilladas.

En ese preciso instante, tres soldados norteamericanos surgen de entre la maleza y salen al claro.

—Es uno de nuestros guardacostas —dice el más corpulento.

Un soldado de cabellos rizados observa con tristeza al hombre y se quita la gorra.

—Chico valiente. Lo torturaron de un modo espantoso...

Un gemido lo interrumpe. No puedes creerlo: ¡el hombre aún vive! Corres hacia él.

Los soldados te lanzan una rápida mirada de curiosidad, pero están más interesados por el moribundo.

—¿Puedes decirnos tu nombre? —le pregunta con suavidad un soldado pelirrojo.

—Ja... Jacobo... Vou... Vouza...

—Jacobo —dice el soldado más corpulento—, ¿cuánto le dijiste a los japoneses?

Una expresión desafiante y llena de orgullo transforma el rostro del hombre.

—¡Ni una sola palabra! —responde—. Pero tengo mucha información para darles.

Los soldados sonríen.

—Llévemoslo a un médico —dice uno de ellos. Entre los tres lo levantan con gran cuidado.

Te sientes impresionado y perplejo por la valentía de este hombre. Pero, mientras observas cómo se lo llevan, uno de los soldados advierte tu presencia.

—¡Eh, tú! ¿De dónde has salido?

Corre hacia la espesura y huye de allí.



**Te adelantas un año hasta 1943.
Pasa a la página 116.**



CORRE a ese perro inglés!

Las palabras han sido dichas en italiano. Un soldado corre hacia ti con la bayoneta calada.

Lanzas un grito de horror. Estás en Sicilia, sí... ¡pero en el lado equivocado!

—¡Aquí, colega! —grita otra voz, proveniente de una colina cercana cubierta de hierba.

No puedes distinguir a nadie, pero te lanzas a la carrera en la dirección de donde ha surgido la voz y comienzas a trepar la colina.

Sin duda, hay un escuadrón británico entero escondido allí. Apenas has llegado junto a ellos, su comandante se pone en pie y dice:

—Enseñémosles a éstos el camino de vuelta a casa, muchachos.

Al instante, todos los soldados se levantan de un brinco con los fusiles dispuestos. Con un sonoro *crac-crac-crac*, las balas parten a toda velocidad hacia los enemigos.

Los soldados italianos no atinan a defenderse. No tienen ni remotamente la organización de los británicos y, después de una defensa inútil, emprenden la huida.

—¡Qué lástima! —dice el jefe inglés—. Tenía la esperanza de que tropezaríamos con soldados nazis.

—Supongo que estarán todos esperándonos en Grecia —comenta un soldado de rostro rubicundo.

Todo el mundo estalla en carcajadas. No tienes ni idea de qué es lo que les causa tanta gracia. Después de todo, se suponía que el ataque principal tendría lugar en Grecia, ¿o no?

El soldado que acaba de hablar advierte que no te ríes, y te palmea alegremente el hombro.

—Un engaño magnífico, ¿no es verdad? —te dice—. Vestir a un muerto con el uniforme de la Marina Real, colocarle papeles falsos y arrojarlo al mar desde un submarino para que aparezca en las playas de España...

¡De modo que el cadáver de la playa era un señuelo para engañar a los nazis!

No sabes si sentirte regocijado o asqueado. Fue algo bastante horrible, pero no puede negarse la ayuda que brindó a los aliados para desembarcar en Italia.

Poco después, te diriges con los hombres a su campamento, que está cerca de la playa. Reconoces la familiar figura de un hombre que espera con visible impaciencia: el general Montgomery. El jefe del escuadrón le comunica la victoria sobre el ejército italiano. Montgomery está por responderle, cuando un soldado aparece a la carrera con un papel en la mano.

—¡Informe de inteligencia, general! —anuncia el hombre—. ¡Los nazis han enviado dos divisiones Panzer para interceptarnos el camino!

—¿Qué se sabe del ejército de Patton? —interroga Montgomery.

—Avanzan rápidamente hacia Palermo y Messina, por el centro de la isla, señor. Tuvimos un completo éxito al lograr desviar de esa zona los tanques Panzer.

—Por supuesto —refunfuña Montgomery—. Nosotros asaltamos la playa, nos encargamos del ataque frontal, ¿y quién se lleva la gloria? ¡Ese norteamericano vulgar y oportunista!

—¿Cómo dice, señor? —pregunta el jefe del escuadrón.

—Nada, Smythe —contesta Montgomery—. Estaba hablando solo. Vamos, sigamos adelante.

«¿Norteamericano vulgar y oportunista?» Montgomery hace que Patton parezca un hombre terrible, no un héroe. Te preguntas cómo será en realidad. Mientras los hombres se apresuran a levantar el campamento, te escabulles y saltas en el tiempo.



Te adelantas cinco meses para ver si Ultra fue de alguna ayuda en el Día-D.

Pasa a la página 105.



Te adelantas unos meses y vas al encuentro de Patton.

Pasa a la página 125.



V

AMOS, cojamos aquél!

Un oficial de las fuerzas aéreas te pone un casco en las manos y te señala frenéticamente un avión que está en la pista de aterrizaje de un portaaviones. ¡Debe de creer que eres un piloto de combate!

—Pe... pero yo no...

El zumbido de las hélices te ensordece. Tu copiloto te agarra el brazo.

—¡Es demasiado tarde para arrepentimientos! —grita.

Antes de que puedas siquiera darte cuenta de lo que sucede, te encuentras sentado en una cabina, asido con desesperación al volante.

El avión comienza a acelerar por la pista, y te sientes aplastado contra el respaldo de tu asiento.

—Deberías sentirte feliz, compañero —grita el piloto por encima del ruido de los motores—. ¡Ésta es la misión más importante de toda la guerra! 18 de abril de 1943... Te apuesto a que esta fecha va a pasar a la historia.

—¿Ah, sí? —es todo cuanto puedes decir.

—¡Ya lo creo! ¿Sorprendido? Nuestros buenos muchachos de Magic han conseguido esta vez el premio gordo, al darnos hasta los más mínimos detalles de nuestro objetivo. ¡Tenemos una cita con el almirante Yamamoto, comandante en jefe

de la flota aérea japonesa del sur, si es que comprendes lo que quiero decir!

—Claro que sí... —respondes algo inseguro.

—Ya verás, muchacho. Una vez que hayamos terminado nuestro trabajo, será el fin de nuestros enemigos... En especial ahora que tenemos a la flota del almirante Nimitz atacando en el Pacífico central, y al general Montgomery conquistando el Pacífico sur. ¿Sabes? Todavía me cuesta creer que Yamamoto haya sido lo bastante listo para llevar a cabo con éxito el inesperado ataque a Pearl Harbor, y que aún no haya sido capaz de descubrir que estamos leyendo sus mensajes secretos. Bueno, ahora ya es demasiado tarde.

En pocos instantes os encontráis en el aire, rodeados por una poderosa flota de brillantes aviones de combate norteamericanos. Te mueres de curiosidad por saber adónde os dirigís, pero no hallas un modo de preguntarlo.

—¡Allí está! —grita de pronto el piloto.

Siete aviones japoneses avanzan hacia vosotros entre las nubes.

—¿Cuál de ellos? —preguntas.

El piloto aprieta los dientes y coge el disparador de la ametralladora del avión.

—El que lleva a Yamamoto a bordo.

RACK-ACK-ACK-ACK-ACK. A tu alrededor, los disparos de ametralladora desgarran el aire. En el medio de la escuadra japonesa, estalla el fuselaje de un avión. Éste sufre una violenta sacudida hacia la izquierda y comienza a precipitarse a tierra.

—Lo... lo hemos conseguido —dice el piloto con la voz algo quebrada.

Su rostro expresa una mezcla de triunfo, con-

moción y pena. Sientes una opresión en el estómago: acabas de presenciar el asesinato del jefe más dinámico de Japón. Es una victoria, un ataque sorpresivo hecho posible gracias a Magic... pero no puedes evitar sentirte enfermo cuando ves al avión estrellarse en tierra.

Apenas si eres consciente de lo que sigue: una explosión ensordecedora, un relámpago de luz blanca, una sensación de mareo. Sientes como si alguien estuviera empujándote las mejillas hacia las orejas.

Las nubes se abalanzan contra el parabrisas. Cuando éste se despeja, te quedas paralizado de la impresión. ¡El suelo se aproxima hacia vosotros a una velocidad vertiginosa! Miras al piloto, pero éste se halla derrumbado sobre el tablero de instrumentos.

¡Deprisa, tienes que conseguir salir de aquí!



Te adelantas un año y te introduces en lo más reñido de las batallas que van de isla en isla en el Pacífico sur.
Pasa a la página 150.

E

L general Patton da un sonoro puñetazo en una mesa de madera, que hace temblar el aparato de radio que hay sobre ella. A su lado, unos soldados de la UEE se mantienen retirados con cautela.

Un joven delgado dice con tono sumiso:

—Estoy seguro de que nos dará el visto bueno pronto...

Patton le lanza una mirada homicida.

—¡Señor! —se apresura a agregar el joven.

—Tengo algo que decirle, soldado —dice Patton con los dientes apretados—. *Pronto* es una palabra que no existe en el vocabulario de Montgomery. Estamos en agosto, dos meses después del Día-D. Hemos atravesado el norte de Francia a toda velocidad. Ahora tenemos atrapados a los nazis entre nosotros y el ejército de Montgomery... ¡lo único que podemos hacer es estar mano sobre mano en algún maldito descampado al sur de Argentan! ¿Y todo por qué? Porque el condenado pueblo divide las zonas de operaciones inglesa y norteamericana, ¡y Montgomery debe darnos *permiso* para avanzar!

El soldado se encoge de hombros.

—Bueno, sólo han pasado veinticuatro horas...

—¿Sólo veinticuatro horas? —aúlla Patton. Saca una hoja del cajón del escritorio y la agita en el

aire-. Bernstein, fue *usted* quien me mostró el mensaje de Ultra del general nazi a su comandante. Piensan que estamos avanzando y saben que no tienen ninguna oportunidad. Ahora mismo sus tanques Panzer deben de retroceder a toda prisa para tener su última oportunidad en las salas de cerveza de Munich. ¡Si hubiéramos empleado las últimas veinticuatro horas en avanzar, ya habríamos acabado con ellos!

Irritado, arroja el papel sobre el escritorio, pero éste resbala y cae al suelo, poco más allá de donde estás tú. Alcanzas a leer el título: «Resumen de Ultra». ¡Justo lo que necesitas para cumplir tu misión! Tu corazón comienza a latir aceleradamente. Te acercas muy despacio mientras Patton sigue vociferando.

Estás a punto de alcanzarlo, cuando de pronto la furiosa mirada de Patton se detiene en ti. Te pones en posición de firmes.

—¿Sabe cuál es el problema? —dice.

Tragas saliva y haces un gesto de negación con la cabeza.

—El problema es que Montgomery es demasiado testarudo y chapado a la antigua para utilizar la información de Ultra. ¡Va en contra de su maldito entrenamiento de finales de siglo! ¡Todo lo que está haciendo es prolongar esta guerra!

Te preguntas a qué guerra se referirá: ¿a la Segunda Guerra Mundial o a la guerra entre Patton y Montgomery?

En ese preciso momento la radio de onda corta empieza a zumbir, y Bernstein se coloca los auriculares. Sus ojos de iluminan al instante.

—Es de la oficina del general Bradley, señor. Dice que enviemos la mitad del XV cuerpo a

Argentan, ¡y la otra mitad a detener a los alemanes que escapan hacia el este!

La cara de Patton se ilumina con una amplia sonrisa.

—¡Más derramamiento de sangre! ¡Me encanta eso! —grita.

Los demás lo miran como si estuviera loco. Patton los fulmina con la mirada.

—¡Bueno, no os quedéis ahí! ¡Vamos tras ellos!

Bernstein se inclina sobre la radio para dar la orden de ataque, y los otros soldados se alejan precipitadamente con Patton para hacer los preparativos para la batalla.

Te quedas solo. No puedes creer en tu buena suerte. Miras con atención a tu alrededor para comprobar que nadie te ve y te agachas para recoger el papel caído. Con una rápida ojeada, adviertes que se trata de un resumen de un importante mensaje que detalla el movimiento de tropas nazis hacia el este. Rápidamente, buscas tu cámara y tomas una fotografía del documento.

Aunque ya tienes por fin la copia de un mensaje de Ultra, no deseas marcharte sin haber visto el fin de la guerra en Europa.



Te adelantas cuatro meses para ver la invasión aliada a Alemania. Pasa a la página 143.



T

E encuentras en la cocina de una casa tranquila y acogedora. El olor de algo que está cocinándose en el horno te hace agua la boca. En la pared, un calendario alemán indica que es el 6 de junio. Encima de éste cuelga un cuadro multicolor que representa a Hitler montado a caballo; viste una armadura blanca y enarbola una lanza.

Te causaría risa si no fuera tan horripilante.

¡De pronto recuerdas que el 6 de junio es el Día-D! ¿Qué estás haciendo en esta cocina vacía de una casa alemana?

A través de la ventana llegan hasta ti unos chillidos de placer.

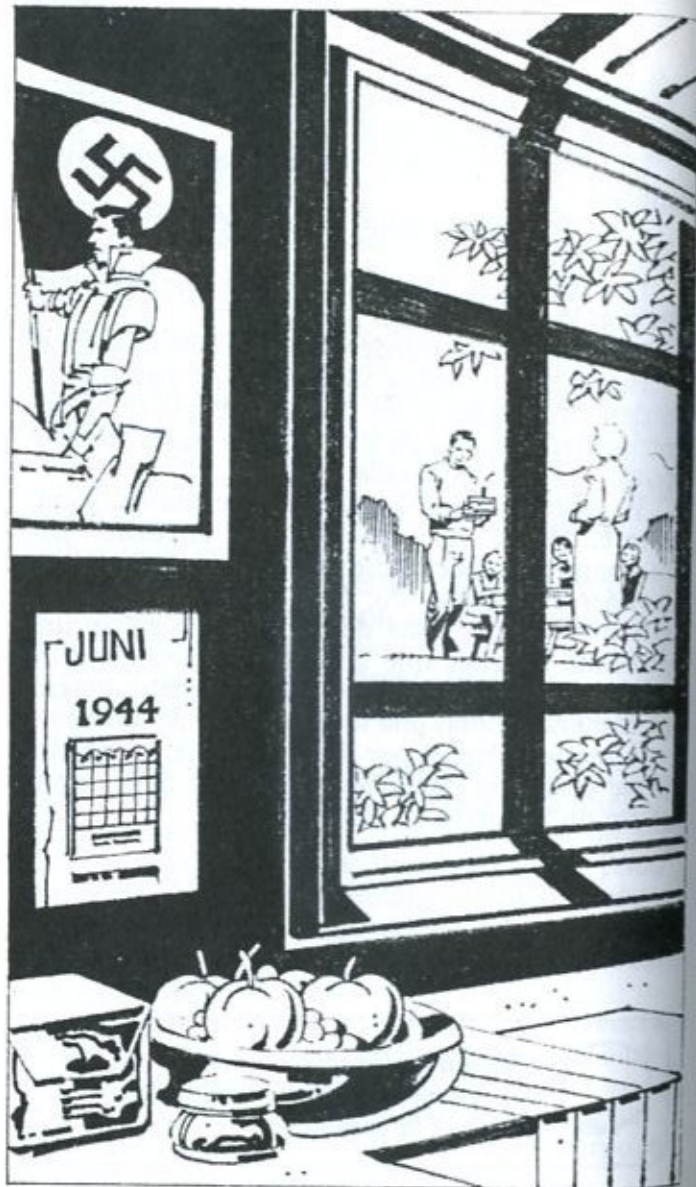
—¡Oh, Edwin, no tenías por qué hacerlo! —dice en alemán una voz de mujer.

Espías por la ventana y distingues a una mujer y algunos niños sentados a una mesa. En ese momento la mujer se pone de pie. Un hombre cruza el jardín hacia ella. Lleva un pastel de cumpleaños, y su figura te resulta familiar...

¡Es el mariscal de campo Rommel!

De modo que aquí es donde se encontraba el comandante nazi el día de la invasión más importante de la guerra: ¡en casa!

—¡Aquí cuartel general de la Wehrmacht...!



El corazón te da un vuelco. El horrible y chi-
rriante sonido te ha tomado por sorpresa. En una
pequeña habitación frente a la cocina, descubres
un complejo aparato de radio encendido que está
transmitiendo.

Los nazis deben de estar tratando de comuni-
carse con Rommel... ¡probablemente para infor-
marle del sorpresivo ataque en Normandía!

Miras por la ventana y ves que Rommel trota
hacia la casa, con el entrecejo fruncido por la
preocupación. Su mujer y sus hijos siguen co-
miendo el pastel.

El último lugar en el que querrías encontrarte
cuando Rommel oiga las noticias es en su cocina.
¡Deprisa, salta en el tiempo!



Vas a Normandía e intentas
encontrar un mensaje secreto.
Pasa a la página 53.



T

EN cuidado, Willie!

Ves a un bull terrier blanco que acosa a una
ardilla encaramada en un árbol. Detrás del perro
distingues a un hombre alto, con un torso como
un barril y escasos cabellos canos. De su cintura
pende una pistola, así como un largo látigo ne-
gro de cuero. Sus botas de equitación están tan
pulidas que parecen reflejar el césped.

Observas a tu alrededor el enorme campamen-
to instalado junto a la orilla. Hasta donde alcanza
tu vista, se alzan cabañas improvisadas en todas
direcciones. Médicos y enfermeras se afanan den-
tro y fuera de un hospital, mientras unos solda-
dos abren entusiasmados unas cartas como si
salieran de una oficina de correos. De un convoy
amarrado en el muelle descargan suministros.

Un hormigueo te recorre la espalda. Éstos de-
ben de ser los preparativos para una gran batalla.

—El viejo Patton debe de estar mortalmente
aburrido, ¿no es así? —dice alguien a tus espaldas.

Te vuelves sobresaltado. Una mujer de ojos
brillantes está mirando al hombre y su perro.
Parece tener poco más de veinte años.

—¿Quién eres tú? —preguntas con una sonrisa.

—Soy Sarah Weeks —dice tendiéndote la
mano—, del departamento de inteligencia.

—¡También yo soy de inteligencia! —respon-
des tú.



—¿Ah, sí? Supongo que mandarán refuerzos para colaborar con el Día-D en... en Calais.

No era eso lo que esperabas oír.

—¿Has querido decir Normandía?

—¡Shhhh! —te indica con un gesto—. Nunca puedes saber si hay un espía cerca. ¿No te informó el comando aliado? Estamos intentando hacer creer a los nazis que nuestro ataque tendrá lugar en Calais, bastante más al este que Normandía. Ésa es la razón de que nos hayamos instalado aquí en Kent, al otro lado del canal, justo enfrente de Calais.

No puedes creer lo que acabas de oír.

—¿Quieres decir que todo esto no es más que un señuelo?

—¡Por supuesto! Las cincuenta divisiones. Qué manera extraña de hacer una guerra, ¿no es verdad? Simplemente tenemos que permanecer aquí hasta el día del ataque. Ésta es la parte más dura para el viejo. Sólo es feliz cuando está en medio

de una batalla. Pero el general Eisenhower no quiere dejarlo intervenir hasta después del Día-D.

Por el rabillo del ojo, adviertes que Patton os está observando.

Sarah no se ha dado cuenta. Lanza una risita y continúa:

—Deberías ver algunos de los mensajes que hemos conseguido de Ultra. Rommel está tan confundido que no sabe qué hacer. Y los nazis están muy ocupados tratando de reconstruir todas las instalaciones de cohetes V1 que bombardeamos...

—¡Vosotros dos! ¡Atención!

Al instante tú y Sarah os colocáis en posición de firmes. Tu pulso se acelera mientras Patton se acerca con paso marcial.

—¡Esto es el ejército, soldados, no un club campestre! ¡Presentaos de inmediato ante el jefe del S.C.!

Vas en pos de Sarah, quien se encamina al comedor. ¡No desees malgastar tu tiempo pelando patatas en el Servicio de Cocina! En lugar de entrar en la cocina, pues, te ocultas tras un cobertizo y saltas en el tiempo.



**Te adelantas un mes hasta el Día-D.
Pasa a la página 53.**



**Te adelantas un mes y vas a ver
qué está tramando Rommel.
Pasa a la página 123.**



H

E ELEGIDO EL BUQUE NORTEAMERICANO *BUNKER HILL*, FRENTE A LAS COSTAS DE OKINAWA!

Las palabras son japonesas y la voz es tan fuerte que casi parece un chillido; incluso atraviesa el estruendo de un motor de avión acelerado al máximo.

Es el 11 de mayo de 1945, y al parecer te has adelantado hasta la batalla de Okinawa... ¡pero estás en el bando equivocado!

Intentas incorporarte, pero estás prácticamente atrapado detrás del asiento del piloto. El avión no es mucho más grande que un coche pequeño.

—Ha elegido usted bien, sargento Otsuka —contesta una voz en la radio—. Se sentirá usted feliz de saber que doscientos de nuestros aviones han penetrado en el área de asalto. Su noble misión incrementará la gloria del emperador y de toda Asia.

—¡GRACIAS! ¡ES PARA MÍ UN GRAN HONOR!

Te preguntas cuál será exactamente su misión y por qué gritará tanto. Estiras el cuello para ver a través del parabrisas. La amenazadora silueta del buque *Bunker Hill* aparece ante tus ojos.

Mientras el avión desciende zumbando hacia él, adviertes que se acerca demasiado para conse-

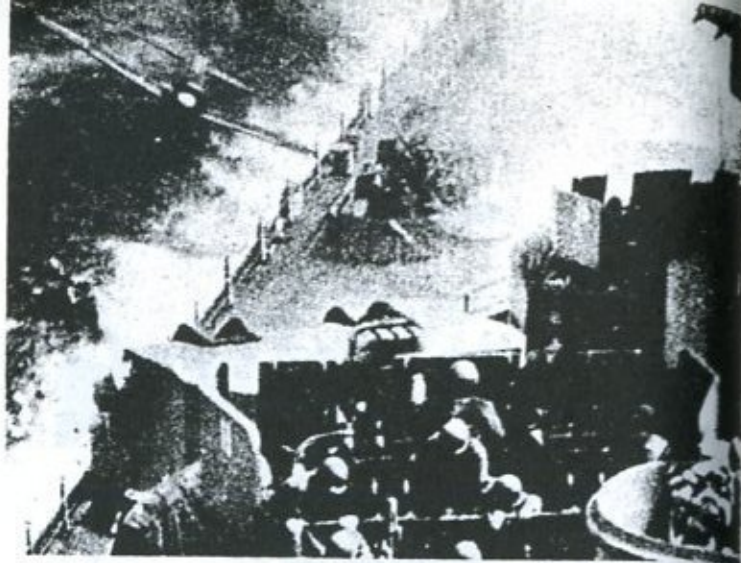


guir evitar los disparos norteamericanos. Esto es suicida, te dices.

De improviso el piloto aúlla:

—¡BANZAI!!!!!!

¡Es un suicida! Estás a bordo de un avión ka-



mikaze, y el piloto está a punto de perder la vida al estrellarse contra el barco!

Horrorizado, saltas adelante hasta el fin de la guerra (y esta vez asegúrate de que lo haces en el bando correcto).



Te adelantas tres meses y vas al encuentro del avance norteamericano en el Pacífico sur. Pasa a la página 138.



ESTE no parece ser el día del más infame ataque de toda la guerra, sin duda. Dos marineros vestidos de blanco limpian alegremente la cubierta de lo que supones es un buque de guerra. Las gaviotas pasan graznando sobre sus cabezas, y sus graznidos se entremezclan con la voz de uno de los marineros que canta mientras trabaja. Hace un pequeño paso de baile con su estropajo, y de pronto se detiene al verte.

—¡Eh, tú! —te llama con una sonrisa—. ¿Qué estás espiando, chico? ¿Por qué no estás en la iglesia con papá y mamá?

Sientes que se te encoge el corazón. Los bombarderos japoneses ya están en camino a Pearl Harbor, y este marinero lo ignora por completo. Darías cualquier cosa por poder decirle toda la verdad, por explicarle que su vida corre peligro..., pero no puedes hacerlo. Y te quedas mirándolo en silencio.

Él se te acerca con expresión amistosa.

—Me llamo Nelson. ¿Qué te pasa, estás extrañado por mi canción? ¿Sabes?, hay un alférez a bordo que dice saber lo que significa la letra. Imagínate, la canción de más éxito en los EE.UU. y nadie puede entender...



De improvisto, la sonrisa de Nelson se desvanece. Alza los ojos hacia el cielo y en ese momento alcanzas a percibir un distante zumbido.

—Ésos no son los nuestros... —murmura Nelson.

Miras también hacia arriba. Como una banda de negros y zumbantes pájaros, una escuadra de aviones atraviesa la neblina de la mañana, muy cerca del horizonte. Cuando están más próximos, distingues un brillante círculo rojo en el costado de los aviones: es el símbolo del Imperio japonés.

—¡Todo el mundo a cubierta! —grita Nelson—. ¡Los Zeros se nos vienen encima como langostas!

Unos pocos marineros salen a toda prisa del camarote y miran hacia el cielo. Sus caras expresan una mezcla de miedo, desconcierto y perplejidad.

—Deben de ser maniobras —dice uno de ellos con aire escéptico—. Y mejor que así sea... todo el mundo está en tierra. ¡Es domingo!

Un bombardero se precipita de pronto sobre el buque de guerra, y deja caer un torpedo de su parte inferior. La explosión es ensordecedora.

Ahora ya nadie es escéptico. Los marineros corren hacia los cañones antiaéreos y rasgan las lonas que los cubren.


Nelson parece completamente aterrorizado.

—¿Qué estáis haciendo? ¡Las cajas de municiones están en tierra! —grita.

Entre tanto, otros marineros han ido a buscar ametralladoras, rifles, cualquier cosa en que puedan ocupar las manos.

Sus armas tienen un aspecto lastimoso frente a la inminente embestida.

Un brillante y lustroso bombardero desciende



en picado hacia el barco, y los hombres apuntan sus armas. En el último momento se endereza y pasa sobre vuestras cabezas. Desesperado, observas cómo se abre una trampa en su vientre... y un torpedo negro y metálico baja silbando directamente hacia vosotros.

No hay tiempo para pensar. ¡Salta en el tiempo... a cualquier parte!



Pasa a la página 74.

U

N soldado inglés gime sentado sobre la hierba, a orillas de un río. A su alrededor, otros cientos de soldados parecen estar esperando pacientemente que algo suceda.

—¿Otra vez sentado sobre tu herida de metralla, Withers? —pregunta sonriendo uno de los soldados.

—No tiene ninguna gracia, Bowles —dice Withers con una mueca—. Después de todo, tú y yo fuimos afortunados de sobrevivir a nuestra pequeña escaramuza con las divisiones Panzer. —Se mueve, incómodo—. Si quieres saber mi opinión, el viejo Monty debería haber dejado que los norteamericanos avanzaran antes hacia Argentan. ¡Esos Panzer no habrían podido entonces escapar y atormentarnos!

Al parecer, Patton tenía razón acerca de Argentan. Miras a tu alrededor en busca de un sitio para sentarte, pero está todo tan lleno que tienes que ir más allá de los últimos soldados.

Te encuentras cerca de un área boscosa. Ves a unos hombres que salen de una tienda.

—¡Por favor, no quiero oír nada más de esa tontería de Ultra! —dice uno de ellos.

La voz es inconfundible: pertenece a Montgomery. Te escondes detrás de unos arbustos.

—Pero, señor... —comienza a decir otro hombre. Montgomery lo interrumpe.

—Se le ha dado demasiada importancia a ese asunto de los mensajes secretos. Es algo tan... tan de capa y espada... Ya sabe, algo propio de Patton. Sencillamente, no se puede permitir que tome el lugar del sensato razonamiento militar, Greer. —Alza una ceja—. Yo podré estar chapado a la antigua, pero usted no puede dejar de saber

que me las he ingeniado para reunir un ejército para la primera gran ofensiva a través del Rin. ¿Y dónde está el viejo Patton ahora?

—Eh... —dice nervioso Greer—, eso es justo lo que quería decirle, señor. Acabamos de recibir la noticia de que Patton ha cruzado el Rin hoy.

Montgomery lo mira boquiabierto. Por una vez, se ha quedado sin habla.

—Se dirigió a uno de los puntos que Ultra había identificado como poco defendidos —continúa Greer—, y cruzó sin problemas...

—¡Pero... pero no tenía el equipo necesario! —tartamudea Montgomery.

Greer se encoge de hombros. No puedes imaginarte cómo lo hizo Patton, pero por cierto crees saber *por qué* lo hizo. Conociéndolo, es fácil suponer que encontró el modo de superar a su viejo rival Montgomery.

Dejas escapar una risita.

Montgomery y sus hombres se callan al instante.

—¿Quién está allí detrás?

Será mejor que te vayas. Podrías retroceder unas horas para averiguar cómo cruzó Patton el Rin, o bien hacerle una visita a Hitler para observar cómo reacciona al enterarse de que los aliados han penetrado en Alemania.



Retrocedes cinco horas y vas un poco más al sur, sobre el Rin. Pasa a la página 152.



Te adelantas un mes y medio y vas a Berlín. Pasa a la página 141.

TÚ! ¡Alcánzame esas transcripciones! —ordena un capitán.

Te encuentras en una inmensa habitación de control de radio. Una máquina decodificadora del tamaño de un camión ronronea contra una pared. Te acercas a ella y coges las hojas que acaba de imprimir.

Mientras se las llevas al capitán, echas una rápida mirada a la primera hoja y lees: «Transcripción de Magic, 21 de julio de 1945, Sección de Inteligencia Estratégica del Pacífico».

—¡Date prisa, chico! —ladra el capitán.

Te apresuras a alcanzarle los papeles.

—¿Otro mensaje de Sato sobre los rusos, capitán Woolsey? —pregunta un oficial.

Woolsey sonríe y niega con la cabeza.

—Es muy extraño, Hamilton. Los hemos bombardeado de Okinawa y de las Filipinas, hemos bombardeado Tokio, y parecen más preocupados por firmar la paz con los rusos. Deben de estar como locos desde que Moscú decidió dar por terminado el pacto ruso-japonés de no agresión. ¡Mirad todos estos mensajes diplomáticos que nuestros muchachos de Washington han captado! —Revuélve una pila de papeles—. Todas esas patéticas súplicas del embajador Sato al primer ministro Molotov en Moscú... y todas esas negativas. Ahora el temor de Sato es que Rusia ataque Manchuria, ¡y recomienda la rendición!

—¿Qué opina de todo esto el almirante Togo? —inquire Hamilton.

Woolsey se encoge de hombros. Mira el montón de papeles que acabas de entregarle y abre mucho los ojos.



Hamilton echa una impaciente mirada por encima de su hombro.

-¿Qué es lo que dice?

-Es de Togo -anuncia Woolsey.

Todo el mundo deja de trabajar. Los criptógrafos de rostro fatigado y los preocupados operadores de radio, todos se vuelven hacia Woolsey, quien lee en voz alta:

-«Aunque la guerra continúa de forma indefinida y no queden dudas de que los derramamientos de sangre sean apenas uno de sus precios, el país entero se enfrentará al enemigo como un solo hombre, de acuerdo con los deseos del emperador, en tanto el enemigo exija una rendición incondicional.»

Todo el mundo parece relajarse. Una voz dice con aire solemne:

-Eso quiere decir que la bomba...

Sientes un estremecimiento de horror. Deben de estar hablando de la bomba atómica. Mientras Woolsey, sin decir palabra, guarda las transcripciones de Magic en un cajón de su escritorio, retrocedes hacia la puerta.

Woolsey mencionó que los mensajes habían llegado a Washington. Y tienes el presentimiento de que, ahora que la guerra llega a su fin, va a haber muchos más mensajes.



Te adelantas unos días y vas a Washington.
Pasa a la página 145.



RASHHH! Te apartas de un salto justo a tiempo: un pesado candelabro se estrella contra el suelo frente a ti. A lo lejos retumba un ruido sordo como un trueno.

Miras a tu alrededor y ves que te hallas en una habitación vacía y sin ventanas. La única luz proviene de una pequeña lámpara sobre un escritorio. Junto a éste hay un viejo sofá.

La habitación está fría y húmeda, y no puedes evitar un estremecimiento. El lugar te hace recordar una tumba.

-Debo morir aquí, en Berlín -dice una voz ronca.

Te acercas a hurtadillas a la puerta y escudriñas la habitación contigua. Casi al instante te echas atrás. Quien ha hablado es Hitler. En este momento les estrecha la mano a unos agobiados oficiales nazis. A su lado hay una mujer rolliza de rostro pálido y asustado. Parece como si estuviera a punto de gritar.

-Mi Führer -dice uno de los oficiales-, el veneno ha hecho efecto en las secretarias y en todos los subordinados.

-Gracias, Herr Goebbels -dice con suavidad Hitler-. Herr Bormann, usted se encargará de comprobar que todo se cumple según mis deseos.

Ha llegado el momento de que mi mujer y yo pongamos fin a nuestras vidas. Adiós a ambos.

«De modo que todo ha terminado», piensas. Los nazis se han rendido. Reflexionas sobre todo lo que has visto de la guerra con Alemania: la derrota de la Luftwaffe frente a los ingleses en la batalla de Inglaterra, los bombardeos aliados sobre los convoyes de suministro en el norte de África, el Día-D, el cruce del Rin... y comprendes que nada de eso habría tenido lugar si no se hubieran descifrado las claves alemanas.

Ya has averiguado aquí todo lo que querías saber, de modo que puedes marcharte.



Si no has estado en la guerra con Japón, pasa a la página 19.



Si ya has estado en la guerra con Japón, adelántate hasta el día V-J para celebrar la victoria. Pasa a la página 155.



í, lo he recibido... pero no ha habido ningún mensaje de Ultra... sí...

Te encuentras en otra UEE. Un hombre con uniforme de sargento está hablando por radio con alguien. En la pared, un calendario indica en francés que es el 10 de diciembre de 1944.

Te sientas entre un grupo de hombres y mujeres que están tan enfrascados en su trabajo que no reparan en tu presencia. Es un sitio perfecto para escuchar sin ser molestado.

El sargento se quita los auriculares y se vuelve hacia un oficial de cabellos oscuros que está a su lado.

—Era el oficial jefe de inteligencia del general Bradley —explica—. Dice que la moral entre los últimos prisioneros de guerra alemanes está más elevada que nunca. Además, sus aviones de reconocimiento han detectado una congregación de fuerzas al otro lado del Rin. De modo que sospecha que los alemanes están planeando abrirse paso entre nuestras líneas y avanzar hacia Amberes para cortarnos nuestra fuente de suministros.

El otro oficial parece escéptico.

—No sé nada de todo esto, Pappas. ¿Por dónde cree él que atravesarán?

—Por el bosque de las Ardenas, cerca de la frontera francesa con Luxemburgo y Bélgica... ¡Donde más débil es nuestra línea, teniente!

—¡Es más débil porque es una barrera infranqueable! —replica riendo el teniente—. ¡Si los nazis planean cruzar por allí, más les valdrá hacer como Hansel y Gretel y dejar un rastro de migas de pan para encontrar el camino de salida!

«El bosque de las Ardenas.» Te suena familiar. Echas una hojeada a tus notas y compruebas que allí hubo una cruenta lucha.

—Por otra parte —añade Pappas—, Ultra ha estado silenciosa. Si los nazis estuvieran por atacar, habrían hablado de ello.

—Exacto. Avise al cuartel general que nos mantendremos en nuestra posición. Mientras no haya noticias de Ultra, no creo que debamos preocuparnos.

¿Qué es lo que sucede? Sabes que la batalla de Ardenas *sí* se llevó a cabo. ¡Parecería que los aliados dependen de tal modo de Ultra que no hacen caso de otros indicios!

Necesitas averiguar si estás en lo cierto. Te encaminas al vestíbulo con aire indiferente y viajas en el tiempo a la batalla de las Ardenas.



Te adelantas tres meses.
Pasa a la página 136.



N silencio mortal te envuelve. Te encuentras en una gran sala de reuniones con una mesa ovalada en el centro, sobre la cual hay dos pequeños montoncitos ordenados de papeles. El mobiliario se completa con unas sillas, una pizarra y un armario.

Te acercas a la mesa y observas que las dos pilas de papeles parecen idénticas. La primera hoja de ambos dice «Resumen de Magic, julio-agosto de 1945», seguido de un informe de los principales mensajes descifrados por Magic.

¡Y el informe incluye algunos mensajes descifrados completos!

¡Eureka! Coges uno de los resúmenes y te diriges a la ventana. Quieres verlo a la luz del sol para no perderte ningún detalle.

El ruido de unos pasos que se aproximan te deja sin respiración. Por unos instantes te quedas helado, sin saber qué hacer. No puedes llevarte los papeles contigo pues se supone que debes hacer una copia. Pero, si los dejas sobre la mesa y huyes de allí, lo más probable es que nunca vuelvas a verlos.

Hay una tercera posibilidad: el armario. Puedes esconderte dentro de él y salir sólo cuando no haya moros en la costa.

Ves que el picaporte se mueve y comprendes que no tienes suficiente tiempo para dejarlos sobre la mesa. Sin soltarlos, te precipitas dentro del armario, te pones en cuclillas y espías por la cerradura.

Unas personas de rostro ceñudo acaban de entrar en la habitación. La mayoría de ellas viste uniformes militares cubiertos de condecoraciones. Permanecen de pie a un costado mientras un hombre elegante de expresión taciturna, vestido de civil, hace su entrada. Se dirige a la mesa, se sienta, acomoda sus gafas y echa una rápida ojeada a los papeles. Los demás hombres toman asiento a su alrededor.

—Se suponía que debía haber dos copias, presidente Truman —dice uno de ellos—. No sé qué ha sucedido...

—Bien, busque a uno de sus oficinistas y averíguelo —responde Truman con aire distraído.

Oyes unos pasos apresurados que salen de la habitación.

Cuando Truman finaliza su lectura, sacude la cabeza con aire sombrío.

—¿De dónde consiguen los japoneses a toda esta gente? Aquí dice que tienen treinta y seis divisiones en actividad y *dos millones* de soldados. —Frunce el entrecejo y tamborilea sobre la mesa—. Ahora deben de estar reclutando a los abuelos.

—¡Podemos acabar con ellos en un abrir y cerrar de ojos! —dice con voz estridente un hombre joven de rostro rubicundo—. ¡Envíemos más bombarderos!

—No —suspira Truman—. Son combatientes muy testarudos. Tal como dice el general Mar-

shall, más de un millón de norteamericanos perderán la vida si invadimos. Aun cuando sepan que la derrota está cercana, resistirán y se defenderán.

—En tanto *puedan* defenderse —acota con suavidad un hombre canoso.

Durante unos momentos nadie dice nada, y todos lanzan nerviosas miradas a uno y otro lado. Puedes ver cómo se contrae la cara de Truman cuando hace rechinar sus dientes.

Por fin Truman levanta la cabeza.

—Creo que tenéis razón —dice—. ¡Necesitamos apelar a recursos extremos para acabar con esta guerra!

—Pero, seguramente, no se dejará convencer usted por esas pruebas de Nuevo México —interviene un hombre de barba—. Implica demasiados riesgos...

—No se puede ganar una guerra si no se corren riesgos —replica Truman con voz cortante—. Además, según indican estos informes de Magic, Rusia está a punto de declarar la guerra a Japón. Ahora bien, sé que se supone que los rusos son nuestros aliados, pero han estado nadando entre dos aguas durante toda la guerra, de modo que no puedo confiar en ellos.

—Estoy de acuerdo —dice el hombre canoso—. Hemos luchado muy duro en esta guerra para aceptar ahora que los rusos invadan Japón y se apoderen de todo por su cuenta.

Truman hace un gesto de asentimiento.

—Caballeros, no sé si la historia me señalará como a un héroe o un carnicero, pero ya he tomado una decisión. Hoy mismo daré la orden de que se arroje una bomba atómica sobre una de

las principales ciudades industriales. Nuestro orden de preferencia será Hiroshima y luego Koorura, Nagasaki y Niigata, dependiendo de las condiciones climáticas reinantes. Si aun así los enemigos no se rinden, lanzaremos una segunda bomba.

Tu corazón da un brinco. Te sientes completamente impotente... ¡debe de haber un medio mejor! Rápidamente reflexionas sobre todo lo que has visto: el modo en que Magic pudo pronosticar el ataque a las islas Salomón y Midway, el modo en que ayudó a detener los convoyes alemanes y japoneses, su papel en la captura de Hollandia y en la muerte de Yamamoto...

Aterrado, comprendes que ni siquiera Magic puede prever el inicio de la era nuclear.

En ese preciso instante, el hombre que había salido irrumpe en la habitación.

—Señor, mi ayudante dice que dejó esos papeles aquí unos momentos antes de que entráramos. Asegura que, si alguien los cogió, ¡el culpable tiene que estar forzosamente oculto en la sala!

¡Deprisa! Saca una foto de la transcripción en el armario, utilizando el flash, ¡y salta enseguida en el tiempo!



Si no has estado en la guerra con Alemania, retrocede doce años. Pasa a la página 13.



Si ya has estado en la guerra con Alemania, pasa a la página 155.



S

IENTES que algo te chupa hacia adelante, y te inclinas hacia atrás para sostenerte. Entonces ves un avión de combate norteamericano en el momento en que des- pega.

Te encuentras a bordo de otro portaaviones... ¡y no tienes *ninguna* intención de volver a subir a un avión! Miras hacia el mar y distingues un grupo de minúsculas islas cercado por barcos. De muchos de ellos se elevan gruesas columnas de humo.

¡PUMMM! Ahora comprendes por qué. Los aviones norteamericanos están dejando caer bombas sobre ellos con una precisión mortal.

Cuando un nuevo avión ruga sobre la pista, te apresuras a entrar en la cabina. Al instante oyes el repiqueteo de una teleimpresora detrás de una puerta que hay a tu izquierda. Al abrirla ves una habitación de control de radio. Te sientas a una mesa y, con mucha calma, finges saber lo que estás haciendo. Revuelves algunos papeles con la esperanza de que uno de ellos sea un mensaje descifrado por Magic.

Cerca de ti, un teniente moreno habla en su micrófono.

—El enemigo ha sufrido numerosas pérdidas frente a las siguientes islas Marianas: Saipán, Guam y Tinian. Informo de cien aviones japoneses derribados, contra un par de docenas de los nuestros. Señor, los estamos abatiendo como... como en una cacería de pájaros.

—¡Bravooo! —vocifera un soldado que ha alcanzado a oír sus palabras—. ¡Éste es el campo de tiro al pavo de las Grandes Marianas!

Todo el mundo en la habitación —excepto uno— estalla en carcajadas.

Uno de los operadores de radio está inclinado sobre su aparato, totalmente concentrado en atender el río de palabras en japonés que brota de él, que traduce simultáneamente al inglés en su propio micrófono:

—El piloto del avión *Kate* va rumbo al este de Tinian... Que el avión E1-30 cambie de curso 10° al norte... Avistada la escuadra Hellcat sobre Saipán... Hemos derribado tres aviones, muchachos... Ahora los copilotos están discutiendo... *Kamikazes* a la vista...

Adviertes que traduce las transcripciones japonesas. Has estado oyendo hablar tanto de Magic que hasta ahora no te habías dado cuenta de la gran importancia de estas tareas de inteligencia de último momento.

Pero lo que necesitas es un mensaje descifrado por Magic, de modo que debes avanzar en el tiempo para hallar uno. Puedes adelantarte hasta la próxima batalla, o ir directamente al fin de la guerra en el Pacífico. En esos postreros momentos debe de haber habido una avalancha de mensajes desesperados.



Te adelantas diez meses y vas a Okinawa.
Pasa a la página 128.



Te adelantas un año hasta el fin de la guerra y vas al Pacífico sur.
Pasa a la página 138.



Es un hermoso día

para pasear por el campo. El río serpentea perezoso a través de bosques y campos cubiertos de hierba. Las aguas golpean contra el muelle de un embarcadero cercano.

¿Habrás retrocedido demasiado, hasta antes de la guerra? Decides dirigirte al embarcadero. Acaso encuentres a alguien que pueda informarte.

Cuando te acercas al edificio de piedra, oyes un gran estrépito en su interior. ¡Estás de suerte!

De improviso la puerta se abre de par en par.

—¡Vamos! —grita una voz.

Te apresuras a ocultarte bajo el muelle. ¡Es Patton! Los pesados pasos de éste resuenan en las tablas de madera, sobre tu cabeza, seguidos por los de un pequeño ejército de hombres. Espías por una rendija y ves que se dirigen hacia el agua... ¡arrastran unos botes de remos!

Cuando todos los botes están en el agua, Patton echa atrás la cabeza y lanza una ruidosa carcajada.

—¡El último en llegar a Alemania es un huevo podrido, Monty! —ruge.

Salta al primer bote, y la flota comienza a cruzar el río. Del otro lado, la costa alemana está tranquila y sin vigilancia.



Recuerdas que Patton supo de este lugar gracias a los informes de Ultra. Ello le ha permitido obtener una ventaja sobre los alemanes..., ¡por no hablar de la ventaja sobre Montgomery!

Permaneces en observación, hipnotizado. La guerra ha recorrido ciertamente un largo camino desde aquella impresionante concentración en Nüremberg. Después de haber aterrorizado al mundo, después de haber reunido a cientos de miles de personas y masacrado a millones, los nazis son demasiado débiles para detener una flotilla de botes de remo. Con Montgomery y Patton ya en territorio alemán, sabes que la caída del Tercer Reich es sólo cuestión de tiempo.

Te preguntas cómo se sentirá ahora Hitler, quien se creía destinado a conquistar el mundo.



**Para averiguarlo, te adelantas un mes y medio y vas a Berlín, para presenciar el fin de la guerra en Europa.
Pasa a la página 141.**



UN horrible ruido te hace saltar. Al volverte, ves a un marinero con una extraña sonrisa en el rostro.

Algo te golpea violentamente por detrás y te hace caer al suelo. Oyes un agudo chillido y alzas la cabeza, aterrorizado. El soldado que te ha golpeado grita y salta como un salvaje.

De pronto te percatas de la música que está sonando... y las luces de neón... y la cinta perforada que baja flotando de un rascacielos con fachada de ladrillos. Y de las incontables salas de cine brillantemente iluminadas... El sonriente marinero te tiende una mano y te ayuda a ponerte en pie. Está rodeado por compañeros que gritan, bailan y besan a todas las mujeres jóvenes que pasan.

—¡Espero que aquí tengan algo como el Times Square de donde vengo! —dice.

Con una sonrisa, recuerdas que hubo dos grandes celebraciones en los Estados Unidos: una después de la victoria en Europa y otra después de la victoria en Japón.

—¿Estamos en el día V-J? —preguntas.

El marinero lanza una carcajada.

—¿Qué sucede? ¿Dormías esta tarde cuando Mac Arthur firmó la rendición de los japoneses? ¡Por supuesto que es el día V-J!

Te sientes radiante de alegría. Antes de pensar siquiera en lo que estás haciendo, dejas escapar un aullido. Las tensas horas de búsqueda de las claves secretas de Enigma y Púrpura, la lluvia de balas en Normandía, el horror de Pearl Harbor... todo ha quedado en el pasado.

—¡Quiero ver las luces, papá! —dice una voz infantil.

Miras hacia allí y ves a un niño en los fuertes brazos de un soldado norteamericano. El niño contempla algo con expresión de asombro. Sigues su mirada y descubres un gigantesco letrero de neón en lo alto de un edificio. Representa una cascada de agua multicolor, de cuatro pisos de alto, con una figura en cada extremo.

—¡Están de pie en medio del agua! —dice el chico—. ¿Has tenido que ir por el agua cuando estuviste en la guerra, papá?

Miras cómo el soldado rodea a su mujer con el brazo y ríe.

Y en ese momento reconoces su rostro. Un rostro que viste desaparecer bajo las aguas, frente a la costa de Normandía. Te esfuerzas por ver el nombre bordado en su camisa para asegurarte.

«¡Sí, es Blanchard! Lo consiguió», te dices. «De algún modo lo consiguió.»

—¡Ya lo creo! —responde el hombre—. Papá pasó mucho tiempo en el agua.

—¡Qué suerte! —dice el pequeño.

No estás seguro, pero te parece ver que una lágrima asoma a los ojos del soldado.

—Tienes razón —dice el padre—. Papá es muy, muy afortunado.

Sientes que te ruborizas y prefieres alejarte. No puedes imaginar cómo logró sobrevivir... pero,





nuevamente, hay un montón de cosas que no puedes comprender cómo sucedieron en la guerra. Cómo un loco pudo llegar a convertirse en una de las personas más poderosas del mundo; cómo los jóvenes pilotos japoneses pudieron estrellarse contra los barcos y considerarlo un honor; cómo las claves secretas con trillones de posibles soluciones pudieron ser descifradas por unos pocos científicos.

Pero, sobre todo, no puedes comprender cómo dos poderosas naciones pudieron permanecer ignorantes del hecho de que, durante toda la guerra, se leyeron todos sus mensajes secretos. Ni

cómo nunca intentaron a su vez descifrar las claves secretas de los aliados.

Con un suspiro, te dices que es probable que algunas cosas queden para siempre sin explicación. Pero, después de todo lo que has viajado, hay algunas cosas que sí sabes con seguridad. Alemania y Japón fueron enemigos duros y despiadados en la Segunda Guerra Mundial. Se necesitaron seis años para derrotar a uno y cuatro para derrotar al otro. ¿Habría sido posible todo esto sin Ultra y Magic? Tal vez, pero sabes que esta pregunta quedará sin respuesta.

Echas una última mirada a la bulliciosa y alegre multitud que te rodea. Luego das una palmada al bolsillo en el que guardas las copias de los resúmenes de Ultra y de Magic, buscas un rincón desierto de la calle y saltas al presente.

MISIÓN CUMPLIDA

LISTA DE DATOS

Página 12: No te preocupes; luego podrás volver atrás e ir al otro frente.

Página 25: A menudo las cosas empiezan donde uno menos lo espera.

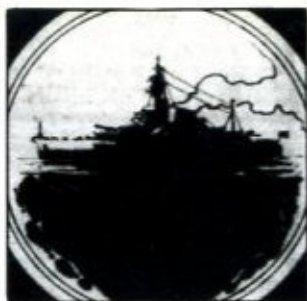
Página 29: Los expertos tienen que haber sospechado algo, ¿no te parece?

Página 76: ¿Cuál es el nombre secreto de la Operación?

Página 83: Recuerda las reglas para viajar en el tiempo.

Página 115: Cuando saltes en el tiempo, no permanecerás en el lugar donde ahora estás.

AÑO 1941



**Has viajado a través del tiempo hasta la
Segunda Guerra Mundial**

Estás sobre la cubierta de un barco de guerra norteamericano anclado en Pearl Harbor, Hawai, cuando de pronto oyes el zumbido de los bombarderos japoneses. ¿Hubo algún modo de prevenir la devastación?

Tu misión consiste en descubrir cómo el descifrado de las claves enemigas ayudó a los aliados a ganar la guerra.

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

ISBN 84-7722-482-X



9 788477 224822

LA MAQUINA DEL TIEMPO