

EL BARCO
DE VAPOR

SERIE JACK STALWART AGENTE SECRETO

A la caza del cráneo del yeti

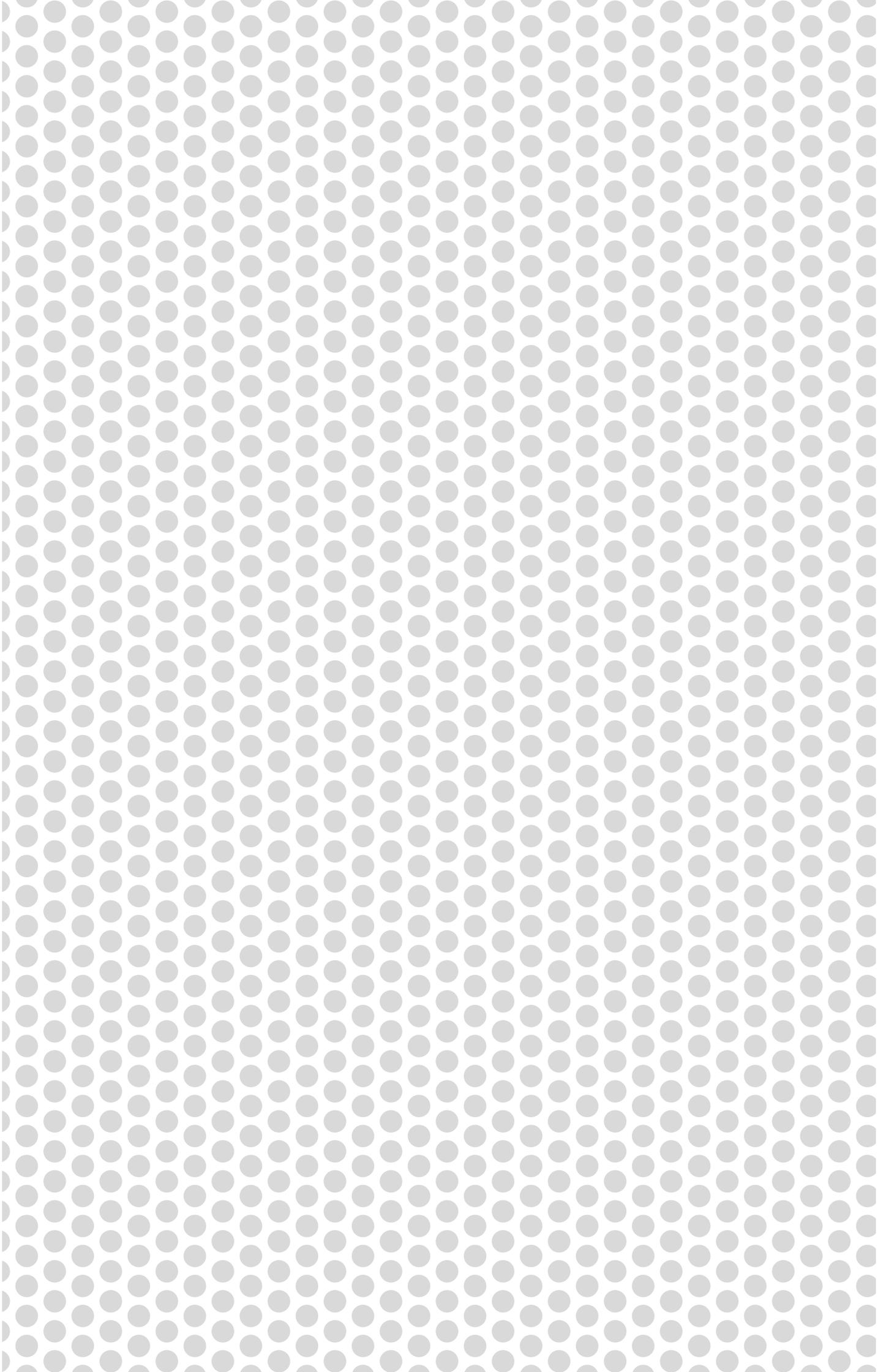
Elizabeth Singer Hunt

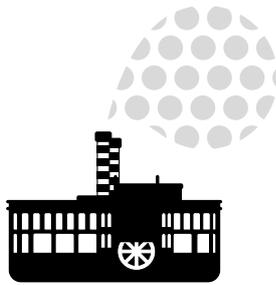


AGENTE SECRETO
**JACK
STALWART**



Ilustraciones
de Brian Williamson





EL BARCO
DE VAPOR

A la caza del cráneo del yeti

Misión Nepal

Elizabeth Singer Hunt

Ilustraciones de Brian Williamson

Traducción de Alejandra Freund



Primera edición: septiembre de 2016

Gerencia editorial: Gabriel Brandariz
Coordinación editorial: Carla Balzaretto
Coordinación gráfica: Lara Peces

Título original: *Secret Agent Jack Stalwart:
The Hunt for the Yeti Skull: Nepal*
Traducción del inglés: Alejandra Freund

© del texto: Elizabeth Singer Hunt, 2011
© de las ilustraciones: Brian Williamson, 2011
© Ediciones SM, 2016
Impresores, 2
Parque Empresarial Prado del Espino
28660 Boadilla del Monte (Madrid)
www.grupo-sm.com

ATENCIÓN AL CLIENTE

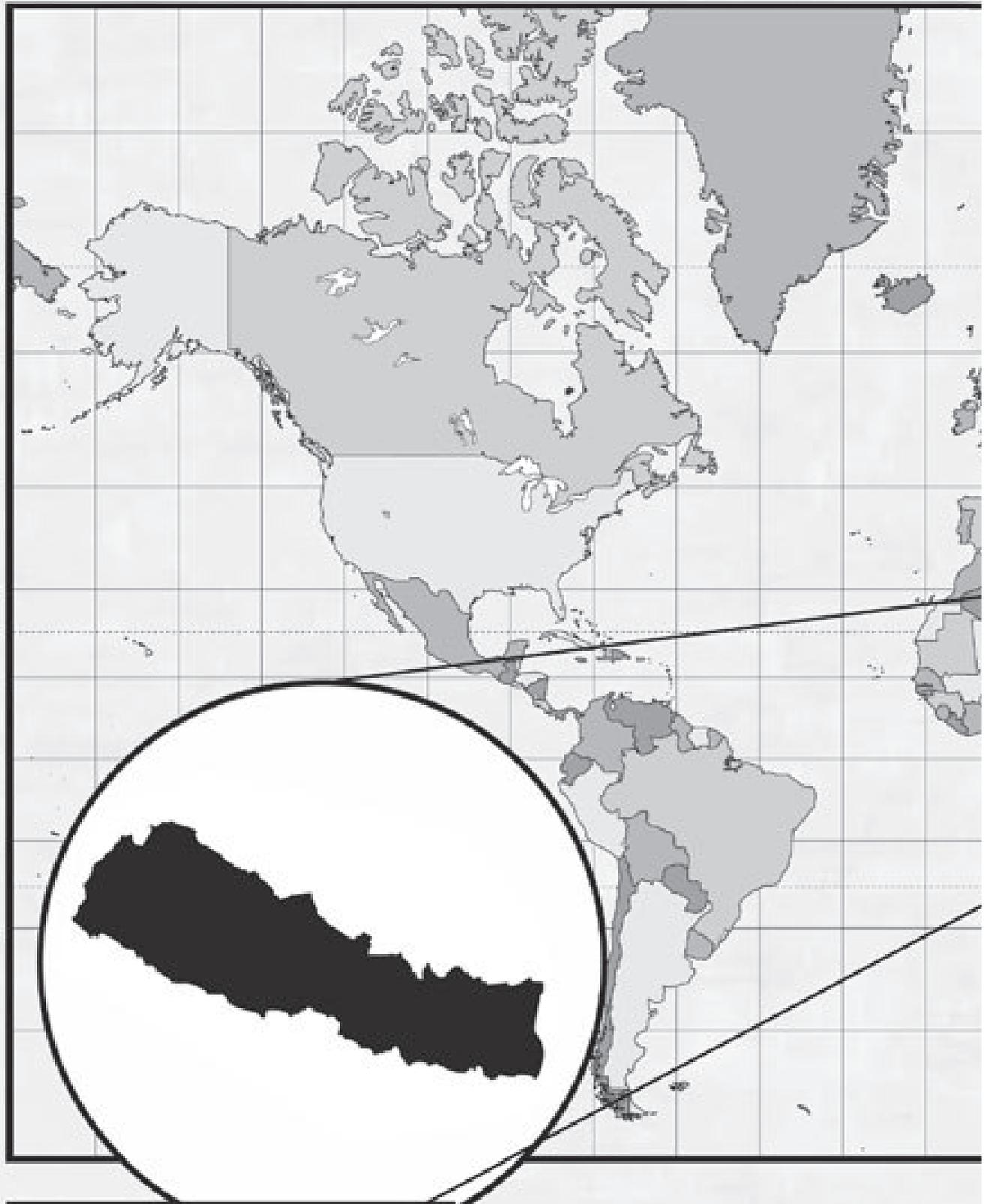
Tel.: 902 121 323 / 912 080 403
e-mail: clientes@grupo-sm.com

ISBN: 978-84-675-9037-1
Depósito legal: M-28329-2016
Impreso en la UE / *Printed in EU*

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

*Para Andy,
mi leal compañero Stalwart.*

MAPAMUNDI



**Destino:
NEPAL**



INFORME DE LA FUERZA DE PROTECCIÓN GLOBAL SOBRE
JACK STALWART



Jack Stalwart solicitó convertirse en agente secreto de la Fuerza de Protección Global hace cuatro meses.

Me llamo Jack Stalwart. Mi hermano mayor, Max, trabajó como agente secreto para ustedes hasta que desapareció en una de sus misiones. Ahora yo también quiero ser agente secreto. Si me eligen, seré un agente secreto excelente y acabaré con todos los malhechores, como lo hacía mi hermano.

Atentamente,

Jack Stalwart

ARCHIVO DE LA FUERZA DE PROTECCIÓN GLOBAL
ALTO SECRETO



Jack Stalwart empezó a trabajar para la Fuerza de Protección Global hace cuatro meses. Desde entonces, ha llevado a cabo con éxito todas sus misiones y ha conseguido arrestar a doce terribles malhechores. Por eso se le ha asignado el nombre en código de VALIENTE.

Jack aún no sabe dónde está su hermano, Max, que sigue trabajando para nosotros en un lugar secreto. Y no debe saberlo nunca. Bajo ningún concepto debe decirsele dónde está su hermano.

A handwritten signature in cursive script that reads 'Gerald Barter'.

Gerald Barter
Director de la Fuerza de Protección Global

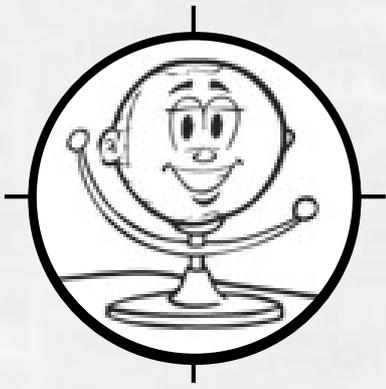
COSAS QUE VAS A ENCONTRAR EN TODOS LOS LIBROS



Reloj Teléfono: Es el único aparato que Jack lleva siempre, incluso cuando no está de servicio. Es esencial porque hace funcionar a los otros aparatos. Tiene funciones muy importantes, como el botón C, que le proporciona el código diario, imprescindible para abrir la Mochila de Agente Secreto de Jack. Además, de uno de los botones de los lados sale el bolígrafo de tinta de fusión, que puede salvarle la vida en determinadas situaciones. El reloj tiene incorporado un teléfono y, por supuesto, también da la hora.



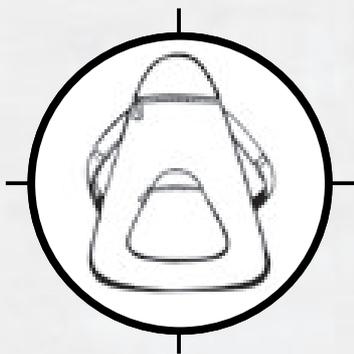
Fuerza de Protección Global: La FPG es la organización para la que trabaja Jack. Es una fuerza internacional de jóvenes agentes secretos cuyo objetivo es proteger el mundo, sus habitantes, sus espacios y sus pertenencias. Nadie sabe a ciencia cierta dónde está su cuartel general (todo el correo y los aparatos para reparar se envían a un apartado de correos y el entrenamiento se hace en distintos lugares del mundo), aunque Jack cree que se encuentra en algún lugar muy frío, como el círculo polar.



Whizzy: Es la bola del mundo mágica de Jack. Casi todas las noches, exactamente a las 19:30, la FPG se sirve de Whizzy para indicarle a Jack el país al que debe viajar. Aunque Whizzy no puede hablar, puede estornudar mensajes. Los padres de Jack piensan que Whizzy es una bola del mundo normal.



El Mapa Mágico: El Mapa Mágico está colgado en la pared de la habitación de Jack. A diferencia de la mayoría de los mapas, está hecho con una madera misteriosa y, cuando Jack introduce el trozo de país que le ha dado Whizzy, el mapa se traga a Jack enterito y lo envía a su misión. Cuando regresa, ha pasado exactamente un minuto.



La Mochila de Agente Secreto: Es la mochila que lleva Jack en todas sus aventuras. Es exclusiva para los agentes de la FPG y contiene todos los aparatos secretos para atrapar a los malos y escapar de una muerte segura. Para activar la mochila antes de cada misión, Jack tiene que introducir el código secreto que le da su Reloj Teléfono. Después, solo tiene que poner el dedo en la cremallera, y entonces la mochila lo identifica como su dueño y se abre inmediatamente.

LA FAMILIA STALWART



John, el padre de Jack

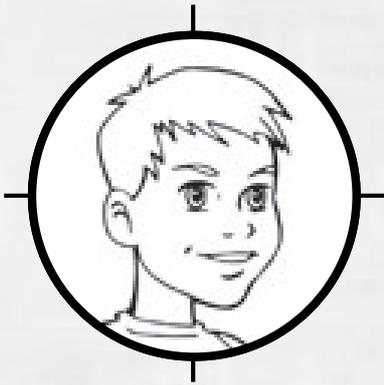
Se trasladó a Gran Bretaña cuando Jack tenía dos años para trabajar en una compañía aeroespacial.

Todo lo que sabe Jack es que su padre diseña y construye componentes de aviones. John cree que su hijo es un chico normal y que Max, el mayor, está estudiando en una escuela en Suiza. El padre de Jack es americano y su madre es inglesa, por lo que Jack es un poco mitad y mitad.



Corinne, la madre de Jack

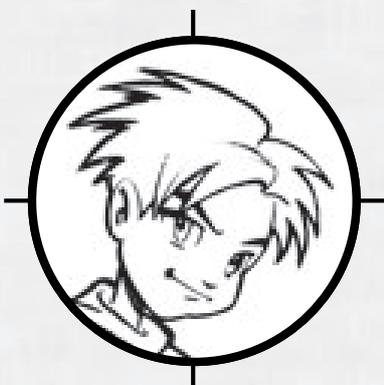
Para Jack, es una de las mejores madres del mundo. Cuando ella y su marido recibieron una carta de una escuela suiza en la que invitaban a Max a estudiar allí, se pusieron muy contentos. Desde que Max se fue hace seis meses, han recibido varias cartas escritas con la letra de Max diciéndoles que estaba bien. Pero no saben que todo es mentira y que es la FPG la que se las está enviando.



Max, el hermano mayor de Jack

Hace dos años, cuando tenía nueve, Max empezó a trabajar con la FPG. Max le contaba a Jack todas sus aventuras y le enseñó

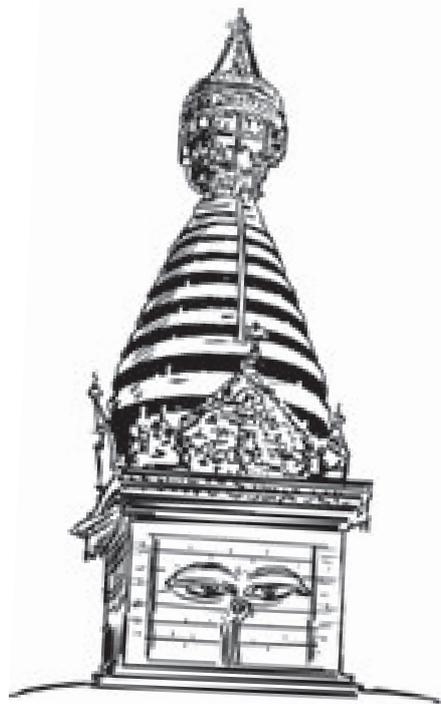
el funcionamiento de todos los aparatos de agente secreto. Cuando la familia recibió una carta en la que invitaban a Max a ir a una escuela en Suiza, Jack pensó que aquello tenía que ver con la FPG. Max le dijo que tenía razón, pero que no podía contarle nada acerca de su misión.



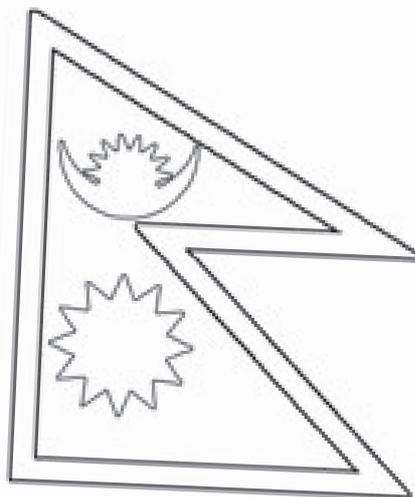
Jack Stalwart

Hace cuatro meses, Jack recibió una nota anónima que decía lo siguiente: «Tu hermano está en peligro, solo tú puedes salvarlo».

Tan pronto como pudo, Jack se presentó para ser agente secreto. Desde entonces, Jack, de tan solo nueve años, se ha enfrentado a algunos de los malhechores más peligrosos del mundo, y espera encontrar y salvar a su hermano Max algún día, en alguno de sus viajes.



DESTINO: *Nepal*



Nepal es un país
que se encuentra
entre la India y China,
en el continente asiático.



La capital se llama Katmandú.
Los primeros asentamientos
humanos del valle
de Katmandú datan de,
al menos, hace 9.000 años.



La mayoría de los nepalíes
son agricultores.
Cultivan té, arroz, maíz,
trigo y caña de azúcar.

En el valle
hay un antiguo
templo budista, llamado
«el templo del Mono»
en honor a los monos
sagrados que viven en él.
Para llegar allí hay
que subir 365 escalones.



En el norte de Nepal
se encuentra la cordillera
del Himalaya.
Ocho de las montañas
más altas del mundo
(entre ellas, el monte Everest,
el Kangchenjunga
y el Lhotse) están en Nepal.

FRASES ÚTILES PARA UN AGENTE SECRETO EN NEPAL

Gracias
Dhanybhad
(pronunciado
dhán-nai-bat)

Hola
Namaste
(pronunciado
na-má-stein)

Mi nombre es...
Mero naam ... ho
(pronunciado
méy-ro-na-m jo)

Tenga un buen día
Subha din
(pronunciado
sub-já din)

Vengo de...
Mero ghara ... ho
(pronunciado
me-ro ghá-ra jo)



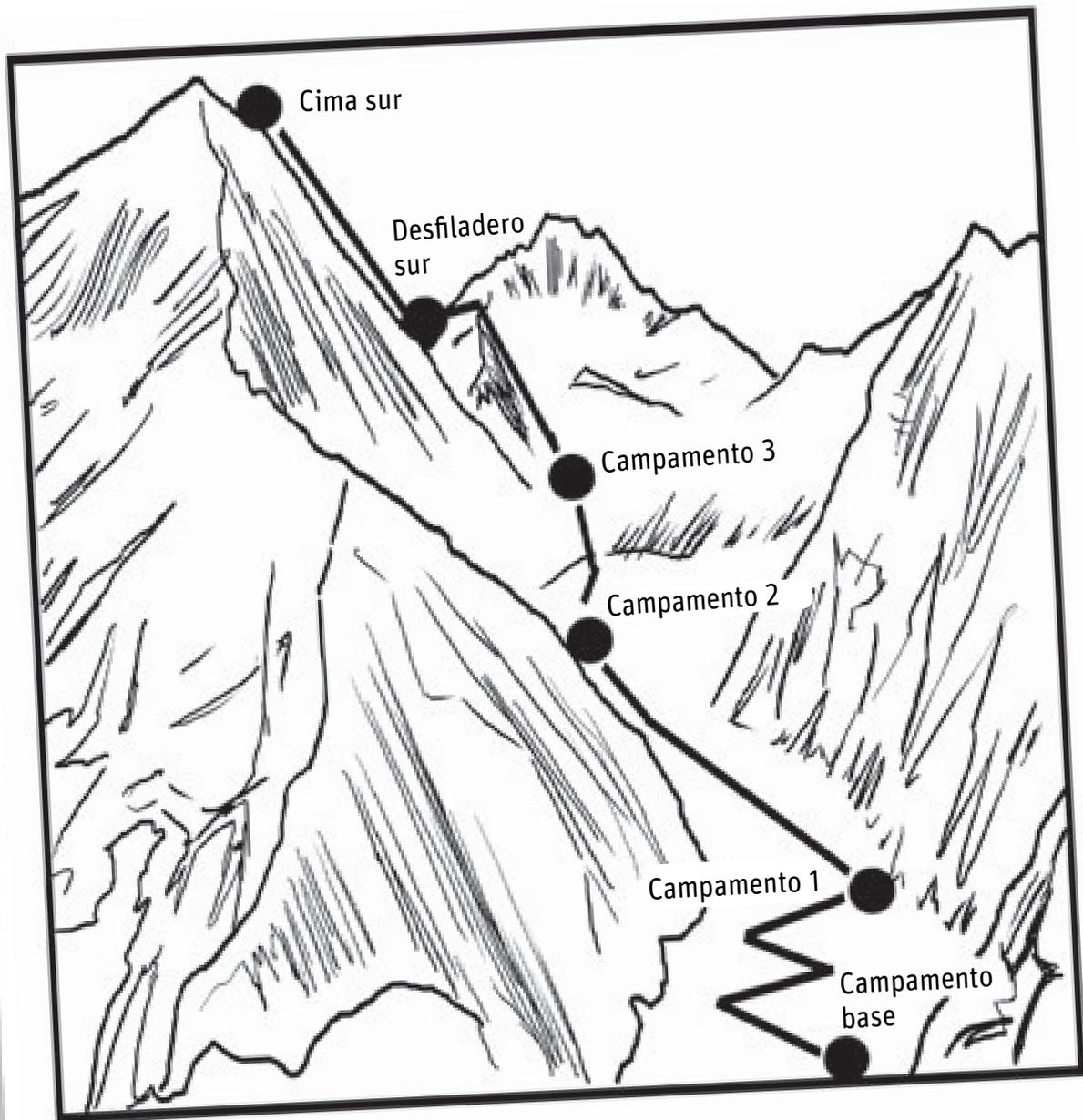
EL MONTE EVEREST: DATOS Y CIFRAS

Si se toma el nivel del mar como base,
el monte Everest es la montaña
más alta del mundo.
Se eleva 8.848 metros.

Los habitantes locales lo llaman
monte Chomolungma,
pero en el resto del mundo
la mayoría de la gente lo conoce
por su nombre inglés, Everest.
Se le llamó así en honor
a George Everest,
que fue el topógrafo general
de la India en el siglo XIX.

El 29 de mayo de 1953,
Edmund Hillary y el sherpa
(guía local) Tenzing Norgay
hicieron historia al convertirse
en los primeros hombres
en subir hasta la cumbre
del Everest y alcanzar
«la cima del mundo».

EL MONTE EVEREST: PLANO DE LA RUTA



FPG: DATOS ÚTILES



El 22 de mayo de 2010, Jordan Romero, con solo trece años, se convirtió en la persona más joven en subir al Everest.

La escalada al Everest se considera muy peligrosa por la altitud, que puede provocar daños en el cerebro y en los pulmones.

Los montañeros comienzan el ascenso al Everest en el campamento base norte, en el Tíbet, o en el campamento base sur, en Nepal, donde pasan varios días acostumbrándose a la altitud para evitar el mal de altura.

GUIA DE MONTAÑISMO DE LA FPG

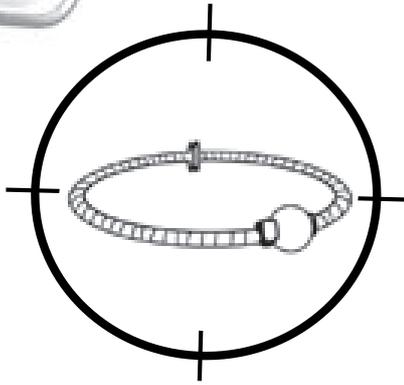
Hay muchos tipos distintos de montañismo...
Antes de probarlos, asegúrate
de haber dado clases con un buen profesor.

La escalada en bloque consiste en trepar
por grandes rocas empleando las manos y los pies,
en vez de cuerdas, y con una colchoneta
en la base por seguridad. Se puede practicar
en exteriores, con una roca natural,
o en un espacio de escalada interior.

La escalada en hielo implica subir
por una pared de hielo empleando un arnés,
cuerda, piqueta (una especie de martillo con punta)
y crampones, que son unos pinchos de metal
sujetos a la suela de las botas que se clavan
en el hielo y evitan que el montañista se escurra.

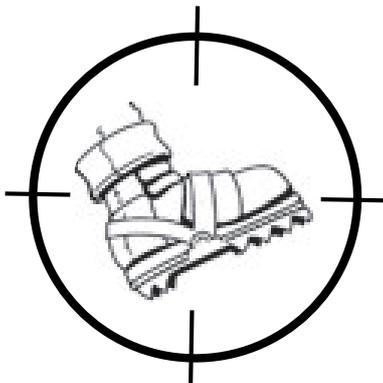
Las personas que intentan escalar montañas altas
deben llevar con ellas suficiente equipamiento,
comida y agua, dado que pueden tardar días
en alcanzar la cima.

MANUAL DE INSTRUCCIONES DE LOS DISPOSITIVOS DE LA FPG



Intercambiador de Oxígeno:

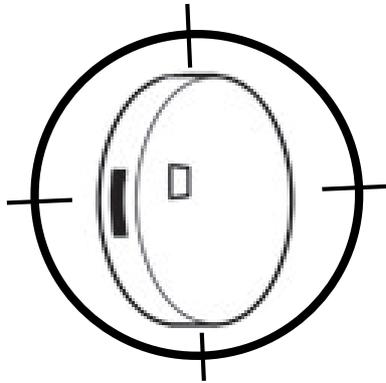
Si estás escalando una montaña o buceando, usa el Intercambiador de Oxígeno de la FPG. Cuando lo necesites, este dispositivo, que consta de dos partes, convierte el dióxido de carbono que espiras en oxígeno fresco. Incluye el tubo de respiración circular y una pieza para la boca.



Crampones Inteligentes:

Los Crampones Inteligentes de la FPG aportan la cantidad justa de sujeción para evitar que te escurras en superficies heladas. Solo hay que fijar estas estructuras metálicas puntiagudas a la suela de las botas. La estructura pasa automáticamente de flexible a rígida, según si estás caminando o trepando por el hielo.

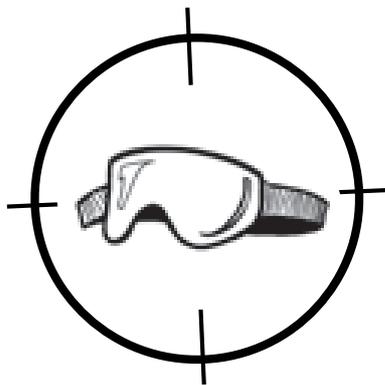
Equipo de Montañismo:



Cuando necesites una cuerda robusta para trepar, emplea el Equipo de Montañismo de la FPG. Solo tienes que apuntar la abertura de la carcasa

circular en la dirección que quieras y después apretar el botón de «soltar». Al instante, una de las tres cuerdas saldrá volando. Si necesitas reforzar la cuerda, ata un gancho al extremo antes de disparar.

Gafas para la Nieve:



Para evitar que la nieve te provoque ceguera a grandes alturas, ponte las Gafas para la Nieve de la FPG.

Igual que las *Google Glass*, las Gafas para la Nieve también tienen incorporada la función de zoom, que se activa dando a un pequeño interruptor a un lado de la lente.



1

EL MURO INTERIOR

¡PUM!

Jack se agarró con la mano derecha a la roca artificial que había encima de él. Después la deslizó hacia la derecha y se aferró a un asidero de plástico. Entonces levantó la pierna hasta apoyarla en el saliente y se impulsó hacia arriba.

De pronto oyó una voz aguda que le llegó desde su izquierda:

–¡Voy a llegar a la cima antes que tú, Stalwart!



Jack se giró para mirar. Era Marko Mayer, que acababa de llegar a Inglaterra, pues había sido adoptado por una pareja de Surrey. Era una de las personas más inaguantables que había conocido en su vida. Ambos estaban en la misma clase en Planit Rockit, el rocódromo más grande de Surrey. El que hiciera sonar primero la campana en lo alto del muro ganaba.

–¡Ni lo sueñes! –respondió Jack.

A su izquierda había otro asidero. Jack lo alcanzó y se agarró con todas sus fuerzas. Mientras se impulsaba hacia arriba, buscó otro asidero. Marko ya le llevaba un cuerpo de ventaja.

–¡Vamos, Jack! –gritó una voz en la distancia. Era Richard, uno de sus mejores amigos, su compañero de escalada y quien controlaba la cuerda desde el suelo–. ¡Puedes hacerlo!



Jack empezó a sudar. Llevaba casi diez minutos trepando y estaba agotado. Echó un vistazo hacia abajo, más allá de la cuerda de nailon que colgaba a su lado. Todo parecía muy lejano, viéndolo a seis pisos de altura.

Según indicaba el Altímetro del Reloj Teléfono de Jack, estaba a veinte metros del suelo, y le quedaban otros diez. A su izquierda sobresalía otro fino asidero de plástico. Si lograba alcanzarlo, podría conseguir el impulso que necesitaba.

Con la mejilla pegada a la superficie rocosa, se deslizó por la pared y tanteó con el pie en busca de otro saliente. Consiguió impulsarse y cogerlo. Desde allí era más fácil llegar a los asideros, y Jack pudo avanzar a mayor velocidad. Ahora Marko y él estaban a la par, compitiendo por llegar a la campana.

—¡Tócala! —gritó Richard.

Pero Marko estaba avanzando por la pared hacia su adversario. En vez de apoyar el pie en un saliente, pisó los dedos de Jack, a propósito.

CRUNCH.



El chico gritó de dolor y soltó el asidero. Empezó a caer a toda velocidad, y se deslizó un metro hacia abajo antes de que Richard lograra parar su descenso. Jack frenó con una brusca sacudida y se quedó colgando en el arnés, balanceándose de un lado a otro.



¡DING!

De arriba llegó el sonido de la campana. Marko levantó la mano en señal de triunfo y sonrió con soberbia.

—¡Bien hecho! —dijo desde abajo el señor Matheson, su instructor de escalada—. Chicos, ¿por qué no bajáis?

Jack hizo rápel hasta el suelo. En vez de ir despacio, Marko se descolgó lo más rápido que pudo.

—Ya te dije que iba a ganar —se jactó al pasar al lado de Jack.

—¡Tramposo! —exclamó este.

En cuanto los pies de Jack tocaron el suelo, Richard corrió a su encuentro.

—¿Qué ha pasado ahí arriba?

Jack se encogió de hombros mientras se quitaba el casco y el arnés.



El instructor Matheson se acercó a Marko y le dio una palmadita en la espalda.

–Buen trabajo –dijo felicitándole, pues estaba claro que no le había visto hacer trampa–. Hoy eres el ganador.

Marko soltó una carcajada.

Jack quería contarle al instructor lo que había ocurrido, pero a veces ser un chivato es peor que hacer trampas. Además estaba seguro de que, antes o después, Marko pagaría por lo que había hecho.

–Se ha acabado el tiempo –dijo el instructor Matheson–. Recoged vuestro equipamiento. Nos vemos la semana que viene.

Jack volvió la mirada hacia las puertas de cristal. Como siempre, su padre le estaba esperando. Se despidió de Richard y caminó hacia la salida.

–Hola, papá –dijo con los hombros caídos.

Al otro lado del pasillo, Marko hablaba con su padre, mientras recibía sus halagos.



–No dejes que te desanime, hijo –dijo el padre de Jack–. Al fin y al cabo, eres el mejor escalador del condado. Tienes el trofeo que lo demuestra.

–Gracias –dijo Jack intentando sonreír.

Su padre le pasó el brazo por los hombros y salieron del centro de escalada.