PIERDOMENICO BACCALARIO
EDUARDO JÁUREGUI
ilustraciones de
ANTONGIONATA FERRARI

EL MANUAL DE LAS 50 MISIONES SECRETAS

PARA SOBREVIVIR EN EL MUNDO DE LOS ADULTOS

DESTINO

Pierdomenico Baccalario - Eduardo Jáuregui

El manual de las 50 misiones secretas

para sobrevivir en el mundo de los adultos

Ilustraciones de AntonGionata Ferrari

DESTINO

LAS NORMAS DE ESTE LIBRO

LA PRIMERA: NO LEERLO

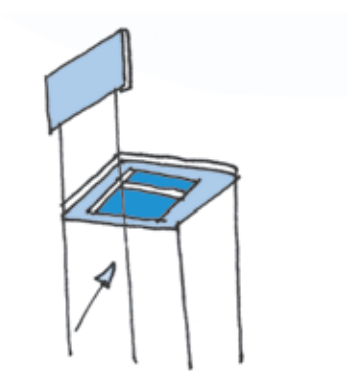
¡Enhorabuena! Ya has entendido cómo funciona este libro: no debes creerte nada. En realidad, es un manual para convertirte en un AGENTE SECRETO, un AGENTE SECRETO de verdad, y como estás leyéndolo, y ya has desobedecido una orden, ya no puedes volver atrás: has empezado la formación. No debes compartir nada de lo que vas a aprender. Con nadie. Las únicas personas que pueden saber algo de este libro son el ESPÍA y los demás AGENTES AMIGOS, de los que te hablaremos más adelante. Este libro será tu aliado más valioso, será el lugar, el único lugar, donde escribirás los éxitos de tus misiones, tus triunfos y tus fracasos. No puede caer en manos de nadie, y lo que es más importante aún, nadie puede saber que existe. Además, para mantenerlo alejado de ojos indiscretos, deberás buscar un buen lugar donde esconderlo.

ALGUNOS BUENOS ESCONDITES

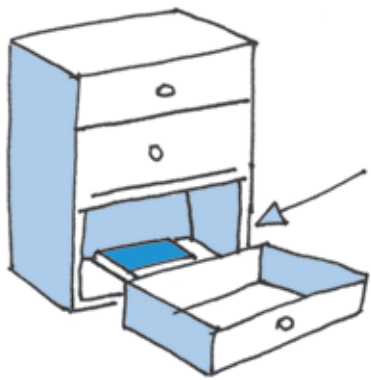
Aquí tienes algunos ejemplos:

1) bajo una baldosa del suelo;

2) pegado con cinta adhesiva debajo de una silla;



3) debajo del último cajón de un mueble;



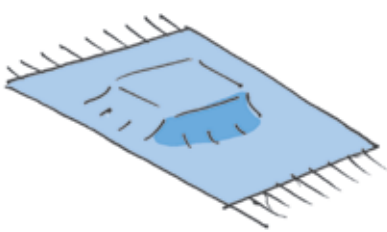
4) sacas el relleno de un peluche, lo guardas dentro y vuelves a coser el peluche con mucho cuidado.

ALGUNOS EJEMPLOS DE MALOS ESCONDITES:

1) entre las sábanas (normalmente los mayores vuelven a hacer la cama aunque tú ya la hayas hecho);

2) en medio de los libros o los DVD de la estantería (¡podrían verlo!);

3) debajo de la alfombra (¿y si se tropiezan?):



4) en la mochila del cole (nunca sabrás quién la ha tocado);

5) en el coche del abuelo (aunque sea tu amigo, puede decidir llevar el coche a lavar, y entonces...);

6) en la arena del gato (si no tienes gato, se van a dar cuenta enseguida. Y si lo tienes, será muy difícil recuperar el libro).

¿Ya está? Bien. ¿Y ahora?

¿CUÁNDO PUEDO EMPEZAR?

Ahora. El gran secreto para convertirse en un buen AGENTE SECRETO es ESTAR PREPARADO. Para «estar preparado» necesitas juntar el máximo de información posible sobre lo que hacen los MAYORES. Sabes de quién estamos hablando: de los ADULTOS. ¡Pero atención! ¡No hables de ellos en voz alta! ¡Tienen ojos y orejas por todos lados...!

¿QUIÉNES SON LOS MAYORES?

No lo sabemos exactamente, pero estamos seguros de que ya sabes de quiénes hablamos. Están a tu alrededor, en tu misma casa, y te dicen siempre lo que tienes que hacer, por qué y cuándo. No tienen por qué ser malos. Al revés: muchos de ellos son amables, atentos, buenos. Pero tienen algo en común: casi nunca se entiende nada de lo que dicen y de lo que hacen. Si intentas pedirles explicaciones, jamás responden de forma clara. O te dicen: «¡Eh! ¡Esto no! ¡No lo toques! ¡Ya lo hago yo!», para mantenerte alejado de sus secretos.

¿CUÁL ES MI MISIÓN?

Descubrir todo, pero todo, todo, lo que hacen los MAYORES. Será una aventura muy larga, llena de peligros, y solo si tienes mucha suerte no te harás daño. Por lo tanto, debes armarte de valor, paciencia y perseverancia, y no creas que todo es peligroso. Es decir, puede serlo, pero tú eres capaz de enfrentarte al peligro, sin miedo.

SI SOY UN AGENTE SECRETO, ¿PARA QUIÉN TRABAJO?

Para tu SEDE INDEPENDIENTE, fundada por ti en tu habitación, o donde prefieras (¿en el desván?, ¿debajo de la cama?, ¿en la cabaña que te has construido a lo alto de un árbol?). Pero te lo advertimos: aunque será muy divertido, lo que vas a hacer no es un juego. En realidad, la única manera que tienes de enfrentarte a los MAYORES es descubrir sus propios secretos. Tendrás que infiltrarte en medio de ellos, copiarles y conseguir el máximo de información posible. Los tendrás que imitar, parecerte a ellos, sin que sospechen por qué motivo lo estás haciendo.

¿QUÉ HAGO SI ME DESCUBREN?

Niégalo todo. Con una buena sonrisa. Di que este libro no es tuyo, sino de tu amigo Mario. Si no conoces a ningún Mario, utiliza otro nombre. O haz dudar a quien te haya descubierto y dile que es él el que no se acuerda de quién es Mario. Luego dile que tienes que hacer los deberes. Normalmente se lo tragan.

¿Y SI ME ABURRO O NO LO LOGRO?

No pasa nada: no estás obligado a hacer todas las misiones que se te proponen. Aunque el aburrimiento forma parte de la vida de un AGENTE SECRETO. Si te rindes porque no lo consigues, en cambio, te aconsejamos que recapacites y que lo vuelvas a intentar. En cualquier caso, cuando decidas que tu carrera como AGENTE SECRETO se ha terminado, ve al final del libro para descubrir qué tipo de agente eres.

¿HAY OTROS CAPÍTULOS COMO ESTE?

No. Tranquilo. Este es el último. Si has llegado hasta aquí, es que estás realmente preparado para empezar.

¡Vamos!, estamos orgullosos de ti.

Tu identidad real

Lo primero que tienes que hacer es escribir aquí tu información personal. Quién eres, cómo te llamas, dónde vives y todo lo demás. ¿Puedes? ¿O hay algo que no sepas? Si no, disimuladamente, ve a alguno de los ADULTOS de tu casa y busca el mejor momento para preguntarle... Pero no le DIGAS NUNCA qué estás haciendo realmente. Cuando tengas toda la información, escríbela aquí:

TU INFORMACIÓN PERSONAL
(la tienes que saber realmente, si no,
no llegarás muy lejos como agente secreto)

MI NOMBRE: .....
MI APELLIDO: .....
LA DIRECCIÓN DE MI CASA: .....
.....

DÓNDE HE NACIDO: .....
CUÁNDO NACÍ: .....
¿A QUÉ HORA? .....

MI MADRE SE LLAMA: .....
MI PADRE SE LLAMA: .....

MI PAÍS ES: .....
Y SE ENCUENTRA EN EL CONTINENTE DE: .....

MI GRUPO SANGUÍNEO ES: .....
Y ESTAS SON MIS ALERGIAS: .....
.....
.....
.....

MI MÉDICO SE LLAMA: .....
.....

TENGO DOCUMENTO DE IDENTIDAD, Y SU NÚMERO ES:
.....

EN CASO DE EMERGENCIA, LLAMAD A ESTA PERSONA:
.....

Tu identidad secreta

Ahora puedes abrir el sobre que hay al principio del libro y sacar la tarjeta con tu identidad secreta. Cada AGENTE SECRETO tiene una identidad secreta (o dos, o tres, o cuatro; si quieres tener más, hazte una fotocopia). Para saber cómo rellenarla, te ayudamos:

1) Nombre en clave del agente: este es el momento de escoger tu nombre en clave. ¿Alfa? ¿Canguro? ¿Zorro? Busca un nombre rápido y simpático, que sea fácil de recordar y de escribir. Pero que también dé un poco de miedo.

2) Sede del Servicio Secreto: ¿dónde está la sede de tu servicio secreto? ¿En tu habitación? ¿En la cabaña? ¿En el desván? ¿En la heladería?

3) Tu bandera: cada sede tiene una bandera, debes escoger una. Si te sirve de inspiración, busca las banderas de otros estados del mundo, y después dibuja la tuya.

4) Tu lema: escoge e inventa una frase que te inspire y que te defina. ¿«No me rindo nunca»? ¿«Viva la pizza»? ¿«Ve tú»? En los momentos difíciles será tu grito de guerra.

5) Himno nacional: esto es fácil, ¡puede ser cualquier fragmento musical que te guste!

El interior de la tarjeta, como ves, está dividido en secciones. Son tus nuevas habilidades de AGENTE SECRETO. Cada vez que consigas hacer una misión, obtendrás puntos por alguna de las habilidades. Son los que tendrás que tachar en la tarjeta. Cuando llegues a 10, obtendrás tu primera MEDALLA. Con 20 puntos, alcanzarás la segunda. Solo cuando consigas 30 puntos, ganarás la MEDALLA GRANDE, que te identifica como un buen MAESTRO. ¿Cómo te sientes? Descríbelo también en las líneas que quedan libres en la tarjeta. Cuando acabes de hacer todas las misiones, al final del libro ¡descubrirás qué tipo de AGENTE SECRETO eres!

Aquí tienes las habilidades:

CONOCIMIENTOS TÉCNICOS: ganarás puntos aprendiendo a utilizar, construir y destruir cosas con las manos, incluso varios tipos de aparatos tecnológicos.

SUPERVIVENCIA EN AMBIENTE HOSTIL: conseguirás puntos afrontando misiones que prevén tanto acciones de supervivencia en ambientes hostiles (la cena de Nochebuena con la familia, un bosque) como la vigilancia de ti mismo.

SUPERVIVENCIA EN CASA: obtendrás puntos aprendiendo a conocer tu casa y sus características; aprenderás a cocinar y a hacer cosas por los demás.

RESISTENCIA, PERSEVERANCIA, NO RENDIRSE NUNCA: son las cualidades más indispensables que debe tener un AGENTE SECRETO. Ganarás puntos en las misiones en las que te hayas mantenido firme.

OCUPARSE DE LAS PERSONAS: ganarás puntos afrontando misiones en las que tengas que cuidar de ti o de otras personas, pensando en tu propio beneficio y en el de los demás.

RELACIONARSE CON LOS DEMÁS: obtendrás puntos cuando afrontes misiones que te lleven a conocer gente y a ser más próximo a otras personas.

CREAR Y DIVERTIRSE: ganarás puntos por las misiones en las que tengas que crear y divertirte de forma útil, imprevisible y constructiva.

CAPACIDAD PARA ENFRENTARSE AL PELIGRO: ganarás puntos enfrentándote a misiones peligrosas sin hacerte mucho daño. O haciéndote daño y curándote de forma correcta.

Los colaboradores

Para superar las misiones, no puedes hacerlo todo tú solo. Necesitarás ayuda. Deberás identificar, entre todas las personas adultas que viven en tu entorno, un ESPÍA, alguien que creas que sabe hacer el «doble juego», o que esté en el mundo de los MAYORES pero que quiera ayudarte en tus misiones, sobre todo en aquellas en las que necesites la presencia de un ESPÍA. Un buen ESPÍA es el que está dispuesto a enseñarte las cosas que no sabes, a revelarte alguno de los secretos de los MAYORES y a proteger tu identidad secreta. Tiene que ser una persona de confianza, que sepa ayudarte cuando lo necesites y tener la boca cerrada en los demás casos. Piensa detenidamente quién puede ser tu ESPÍA, y después, cuando hayas tomado la decisión, háblale de este libro y de tus misiones. Si no quiere ser tu ESPÍA, tienes que hacer que te prometa que no contará nada a nadie de lo que le has explicado. También tienes que decirle que solo era una broma. Si en cambio acepta, deberás ponerte de acuerdo con él para ver qué código secreto utilizáis entre vosotros: cada vez que lo uséis, el ESPÍA entenderá que estás llevando a cabo alguna misión y que necesitas su ayuda. El código secreto puede ser:

- Un triple estornudo.
- El título de una película: «Me gustaría mucho ver (título de cualquier película)».
- Una frase sin ningún sentido.
- Cualquier cosa que se te ocurra.

Escribe aquí cuál es vuestro código secreto:

_____

_____

_____

_____

Después, para conseguir algunas de las misiones más difíciles, es muy importante colaborar con otros agentes como tú, es decir, AGENTES AMIGOS. Hay dos formas de encontrar AGENTES AMIGOS:

1) Hablar con tu mejor amigo y mostrarle este libro: si él también quiere convertirse en un AGENTE SECRETO, ¡es perfecto! Recorta de las últimas páginas del libro una de las seis tarjetas especiales de AGENTE SECRETO, dale una y rellenadla después de haber decidido juntos su nombre secreto.

2) Verás que detrás de cada tarjeta especial hay una imagen que recuerda a este libro, pero que no revela tu identidad de AGENTE SECRETO (¡excepto a los demás AGENTES SECRETOS!). Ponla discretamente en la mesa del colegio. Si en tu clase hay algún otro AGENTE, se pondrá en contacto contigo. De la misma forma, si ves un distintivo en la mesa de un compañero o compañera de clase y quieres ayudarlo, ¡preséntate!

Material indispensable

Un buen AGENTE SECRETO necesita llevar siempre algunas cosas:

Reloj

Indispensable para ponerse de acuerdo y llegar puntual a las citas, para apuntar cuándo uno de los MAYORES hace algo cada día, cuándo está previsto que vuelvan a casa y cuándo te tienes que desplazar de un lugar a otro. Son muy útiles los que tienen cronómetro.

Grabadora

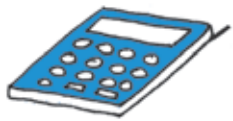
Si quieres registrar algo de tu entorno, para tenerlo guardado no solo en tu memoria, te irá muy bien una grabadora. Algunas muy pequeñas utilizan tarjetas de memoria como de cámara de fotos. Cuando está llena, te puedes descargar lo que has registrado en el ordenador. Graba voces, sonidos, pensamientos de los demás. ¡Verás qué sorprendente es cuando vuelvas a escucharlo todo!

Ordenador

Saber utilizar el ordenador es indispensable para convertirte en un buen AGENTE SECRETO. No hace falta que sea tu ordenador, pero lo tienes que poder utilizar de vez en cuando. ¡Y sin que nadie mire qué estás haciendo! (Aparte del ESPÍA, evidentemente.)

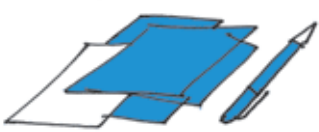
Cámara de fotos

Necesitarás una cámara de fotos pequeña que se pueda guardar fácilmente en el bolsillo y, sobre todo, ¡que no haga un gran CLIC cada vez que dispares una foto!



Calculadora

En muchas misiones deberás hacer cálculos. Te pueden parecer fáciles, pero te recomendamos que lleves una calculadora. Busca una que se recargue con la luz solar, así no tendrás que comprar pilas ¡y además contaminarás menos!



Papel y bolígrafo

Son los verdaderos aliados de un buen AGENTE SECRETO. Busca libretas pequeñas y rígidas, que se puedan guardar en el bolsillo. Si eres muy exigente, debes saber que hay unas que se llaman Rite in the Rain, que permiten escribir bajo la lluvia ¡sin que se corra la tinta!

Dinero

Pues sí. Uno de los mayores secretos del mundo ADULTO es el dinero. Por eso tú también deberás tener un poco. No hace falta que lleves mucho, al principio bastará con unas cuantas monedas. Pero intenta conseguir, quizá con la ayuda del ESPÍA, una pequeña paga semanal, aunque sea simbólica, para afrontar pequeños

gastos o comprar tíquets cuando lo necesites.

Y SI TIENES UN PRIMO RICO...

A veces los agentes tienen un primo rico, de esos que están a la última y que tienen los juegos más molones. Si tienes esta suerte, pídele que se compre (para después utilizarlo tú en tus misiones):

Un dron

Los drones son aparatos voladores teledirigidos con pequeñas cámaras muy útiles para espiar a los peores enemigos. Los hay de muchos tipos y de varios precios, y son bastante fáciles de usar. Pero atención: cuando los detectan (emiten un ruido muy molesto) acostumbran a ser requisados sin miramientos. ¡Y recuperarlos puede ser muy difícil!

Un teléfono móvil

Los buenos AGENTES SECRETOS tienen mucho miedo a los teléfonos móviles porque es muy fácil descubrirte con un móvil. Son muy útiles, hay que admitirlo, pero los MAYORES los utilizan para controlarte, para saber dónde estás y qué haces. En caso de problemas, recuerda siempre la idea que tuvo el Agente Fugaz: sus amigos y él se encontraban cada tarde en la biblioteca para hacer juntos los deberes. Por turnos, daban todos los móviles a uno de ellos, que ese día se quedaba en la biblioteca, y el resto ¡salía a realizar las misiones!

Los peligros

Como ya te hemos comentado, la vida de un AGENTE SECRETO está llena de peligros. Para prevenirte, las misiones están marcadas con una señal que indica los posibles peligros que te puedes encontrar. Aquí tienes el significado de cada uno de ellos:

CONFUSIÓN

FRUSTRACIÓN

RIDÍCULO

OCASIONAR DAÑOS

CICATRIZ Y HERIDAS

ASCO

ABURRIMIENTO

DAÑAR A OTRAS PERSONAS

CANSANCIO CÓSMICO

SOBREEXCI-TACIÓN

PERDER DINERO

CAERSE O HACER CAER

PERDER TIEMPO

ENSUCIARSE

PERDERSE

PESADO

QUEMADURAS

PODRIDO

PADRES ENFADADOS

INSECTOS ASQUEROSOS

AVES PELIGROSAS

INUNDACIÓN

DESLUMBRA-MIENTO

CALAMBRE MORTAL

DEPENDENCIA

DESHIDRA-TACIÓN

MORIR DE HAMBRE

ENVENENA-MIENTO

CORAZÓN ROTO

LANZAMIENTO DE TOMATES

PROBLEMAS CON LA POLICÍA

MONSTRUOS NOCTURNOS

ANIMALES SALVAJES

MOLESTAR A LOS DEMÁS

EXPLOSIÓN

ARREPENTI-MIENTO