

CAZADOR DE MONSTRUOS 3



VAMPIRO

STEVE BARLOW ♦ STEVE SKIDMORE

EDGE

VAMPIRO

CAZADOR DE MONSTRUOS

STEVE BARLOW Y STEVE SKIDMORE

ILUSTRADO POR PAUL DAVIDSON

VAMPIRO

VAMPIRE

Cazador de monstruos 3

Texto © Steve Barlow y Steve Skidmore 2018

Ilustraciones © The Watts Publishing Group 2018

Diseño de portada: Cathryn Gilbert.

Objetivo de la misión

Eres el héroe de esta misión.

Cada sección de este libro está numerada. Al final de la mayoría de las secciones, tendrás que tomar una decisión. La elección que haga te llevará a una sección diferente del libro.

Algunas de tus elecciones te ayudarán a completar la aventura con éxito. Pero si tomas la decisión equivocada, ¡la muerte puede ser lo mejor que puedes esperar! ¡Porque incluso morir es mejor que ser UN NO-MUERTO y convertirse en esclavo de los monstruos que has jurado destruir!

¿Te atreves a enfrentarte a un mundo de monstruos?

Muy bien entonces.

Veamos si tienes suficientes...

Introducción



Eres un agente de FANTASMA, oficina mundial que se opone a las amenazas sobrenaturales.

Nuestro mundo está bajo el constante ataque de horrores sobrenaturales que acechan en las sombras. Es tu trabajo asegurarte de que permanezcan allí.

Has estudiado a todo tipo de monstruos y conoces sus hábitos y comportamientos. Eres un experto disfrazado, capaz de moverte entre monstruos con forma humana como un espía. Eres experto en todas las formas de artes marciales. FANTASMA te ha proporcionado armas, equipos y otras ventajas que te hacen capaz de destruir a cualquier criatura sobrenatural.

Estás alojado en Arcane Hall, una mansión espeluznante y llena de secretos. Tu mayordomo, Cranberry, es otro agente de FANTASMA que te asiste en todas tus aventuras, brindándote información y respaldo.



Tu vida en Arcane Hall es cómoda y pacífica; pero sabes que en cualquier momento, el Alto Mando de FANTASMA puede ordenarte que entres en acción en cualquier parte del mundo...

*Pasa al **1**.*

1

Estás en el Avión Fantasma, regresando a Arcane Hall, cuando Cranberry te llama.

“Tenemos una situación, agente. Un grupo de turistas que iban a las cuevas de Holberg en Suiza ha desaparecido. El cuartel general sospecha que hay una infestación de vampiros. Desvíen la misión al aeropuerto de Zúrich”, dice.

Cambias de rumbo y realizas una búsqueda en Internet sobre las cuevas de Holberg:

VISITA LAS CUEVAS DE HOLBERG
LA PRINCIPAL ATRACCIÓN
TURÍSTICA DE SUIZA
KILÓMETROS DE TÚNELES
CAVERNAS MAJESTUOSAS
GRUTAS ENCANTADAS
¡RESERVA TUS ENTRADAS YA!

Sabes que en Arcane Hall, Cranberry está buscando información en todos los datos de FANTASMA.

“Recuérdame lo que tenemos sobre los vampiros”, dices. “Son oponentes duros, ¿verdad?”

“¡Por supuesto!”, dice Cranberry alegremente. “Son muy rápidos y ágiles, pero se los puede destruir con fuego, agua bendita o con una estaca en el corazón. El ajo los ralentiza. Los rayos ultravioleta de la linterna o las granadas también funcionan, al igual que la luz del sol, aunque normalmente, como el ajo, eso solo los debilita. “Solo la luz del amanecer los mata instantáneamente”.

Consultas tu plan de vuelo. “Estoy iniciando mi aproximación final a Zúrich”.

“Te esperaré con un camión fantasma completamente equipado. ¡Buena suerte!”



Desde el aeropuerto, te diriges a las montañas. En la entrada de las cuevas, te detiene un cordón policial. Muestras tu identificación FANTASMA y te dejan pasar. Recoges tu 3V y otros equipos del Camión Fantasma.



Entras en las cuevas y avanzas con cautela por túneles y cavernas poco iluminados. Compruebas tu enlace de comunicaciones.

—Cranberry —dices suavemente—, ¿me escuchas? No hay respuesta. Estás demasiado bajo tierra para que funcione el enlace de comunicaciones. Estás solo.

De repente, te quedas parado. Delante de ti hay un patético montón de cadáveres: los turistas desaparecidos. Vislumbras movimiento entre las sombras. ¡Hay algo ahí fuera!

*Para utilizar tu 3V, pasa al **12**.*

*Para disparar agua bendita al intruso, pasa al **25**.*

*Para disparar una estaca impulsada por cohete al intruso, pasa al **37**.*

2

“Me dirigiré a Lucerna”, le dices a Cranberry.

—¿Estás loco? —pregunta—. ¡El monte Pilatus es un centro turístico de montaña, la pista está en el nombre! Los vampiros que se dirigen allí deben ser los que se alimentaron primero, ¡los más fuertes! Están casi listos para volar. Los demás tendrán que encontrar más víctimas antes de estar listos para seguirlos, pero si dejas que estos escapen, ¡propagará la plaga del vampirismo por todo el mundo!

Hablas con dureza para ocultar tu vergüenza.

“¡Está bien! Iré a buscarlos primero”.

Pasa al [14](#).

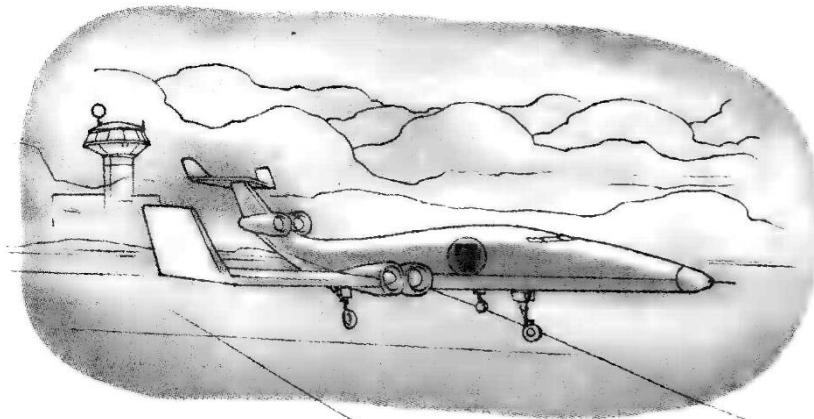
3



Apuntas con el lanzador EPC, pero los miembros del club entran en pánico y corren a esconderse, por lo que no te atreves a disparar por miedo a herir a personas inocentes. Además, los vampiros son MUY rápidos. Dos te agarran y destrozan tu EPC, dejándote indefenso mientras un tercero salta al ataque.

*Pasa al **29**.*

4



“Solo hay una oportunidad”, le dices a Cranberry. “Si yo... “Vuelo a Milán desde Zúrich, puedo llegar primero”.

La niebla se está haciendo más densa y el trayecto hasta el aeropuerto de Zúrich parece eterno. Cuando llegas, descubres que el Avión Fantasma está listo para recibirte, pero la niebla ha cerrado el aeropuerto. El control de tráfico aéreo no te permite despegar y sabes que los vampiros han escapado.

¡Has desperdiciado tu última oportunidad! Vuelve al [1](#).

5

Sacas tu PAB y abres fuego.

Pero el vampiro ya está empapado: en el momento en que las bolitas explotan, el agua bendita se diluye con el agua de la cueva. El vampiro ni siquiera se detiene. Te agarra por los hombros con un agarre inquebrantable, abre bien la boca y se lanza hacia tu garganta.

Pasa al [29](#).

6



Atacas al vampiro más cercano. Tras una breve lucha, consigues clavarle una estaca en el corazón y lo convierte en polvo.

Pero durante la pelea, el líder del grupo logró ponerse detrás de ti. Ahora te sujetas los brazos a los costados con un agarre inquebrantable. ¡Estás indefenso!

*Pasa al **29**.*

7

Disparas tu PAB semiautomática contra la pareja. Los perdigones explotan, los empapan y manchan el papel de la pared.

Pero el agua bendita no tiene ningún efecto (excepto dejarlos sin aliento y enojados). Estas personas parecen inofensivas: no pueden ser vampiros.

La pareja de ancianos maldice y agita los brazos en señal de protesta. Con una sensación de desánimo, compruebas el número de la habitación.

Pasa al [38](#).

8



Disparas a los vampiros, que estallan en llamas. ¡Y el puente también!

—¡Estás loco! —grita Cranberry—. ¿Usar una pistola lanzallamas en un puente de madera? ¿En qué estabas pensando?

Te preguntas eso mismo mientras saltas del puente para evitar quemarte vivo en las agitadas aguas del río. Tu equipo te arrastra hacia abajo. El agua helada te cubre la cabeza.

¡No te mojes tanto! Vuelve al 1.

9

Tu EPC elimina a un vampiro, pero no puedes girar la torpe arma para apuntar al segundo objetivo antes de que el otro esté sobre ti. Con una fuerza sobrehumana, te agarra los hombros y te obliga a echar la cabeza hacia atrás. ¡Estás indefenso!

*Pasa al **29**.*

10



A esta hora de la noche, el Jardín del Glaciar está cerrado. Saltas la valla que lo rodea y enciendes tu 3V. Todo parece tranquilo. Revisas tu equipo y te das cuenta de que te estás quedando sin estacas propulsadas por cohetes.

Sigues una pasarela de madera hasta llegar a un agujero profundo y liso cubierto por un toldo. Te apoyas en la barandilla y miras hacia abajo. No puedes ver nada en las sombras. Te das la vuelta y, en ese momento, un vampiro escondido en el agujero aparece de repente y te hace caer al suelo.

*Para utilizar tu PAB, pasa al **39**.*

*Para utilizar tu EPC, pasa al **24**.*

11

Llegas al vestíbulo justo detrás de los vampiros que huyen. Uno corre hacia la entrada principal y lo derribas con un EPC. Los otros dos se lanzan al restaurante. Ignorando a los comensales que gritan y a los camareros sorprendidos, los persigues y disparas. Un vampiro se desploma sobre el carrito de dulces y se desintegra. El otro tira un juego de fondue y se incendia. La habitación se llena de pánico y huele a queso quemado.

Ignorando el caos, sales corriendo y miras hacia arriba, justo a tiempo para ver a los dos vampiros restantes lanzarse desde el techo y desaparecer en la oscuridad.

Mala decisión, Cazador. Vuelve al [1](#).

12



Tu 3V revela que la figura acechante no es un vampiro.
“¿Quién eres?”, gritas.

La figura se acerca con las manos en alto. “Soy médico de la policía. Te oí venir y me escondí. “Pensé que quien atacó a esta gente podría volver”.

*Le muestras tu identificación. “Veamos qué ha pasado aquí”.
Pasa al **43**.*

13

Consultas el mapa y tomas una carretera que discurre paralela a la vía del tren.

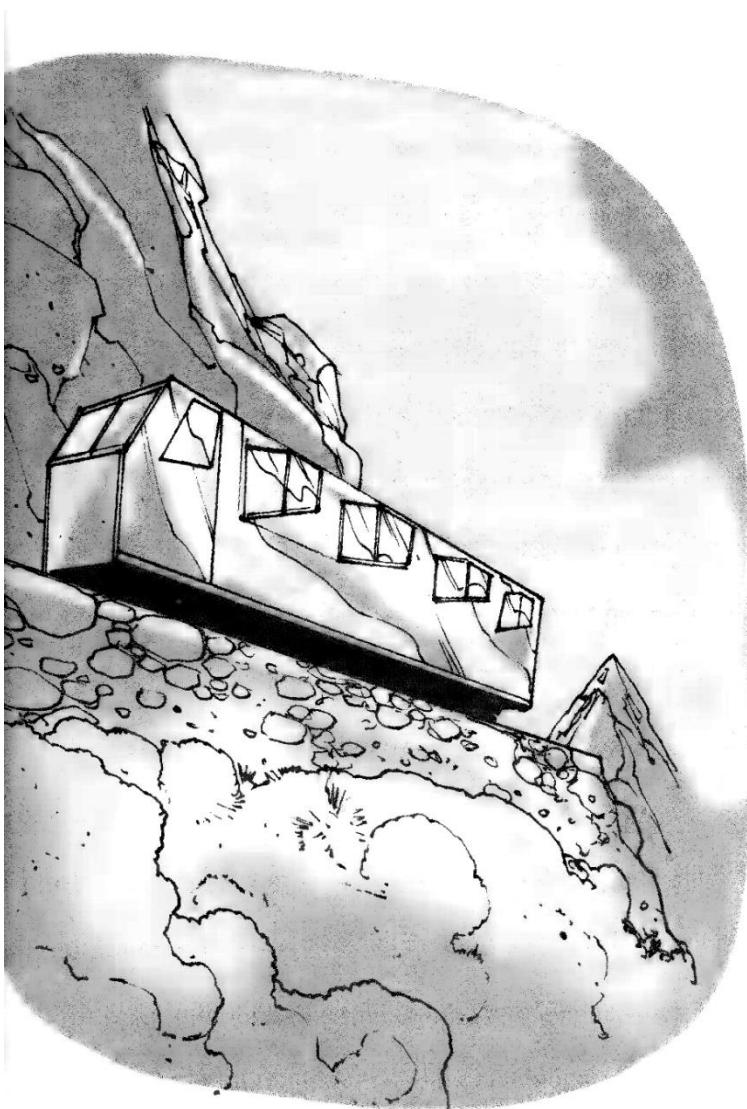
Conduces con una mano, colocando las tres últimas balas de EPC en el lanzador. El camino es peligroso en la niebla, pero a medida que te adentras en las montañas, la niebla comienza a aclararse. Para tu alivio, ves las luces del tranvía en un desvío debajo de ti.

Un momento después, para tu horror, te das cuenta de que el camino que tienes delante está entrando en una curva pronunciada que te alejará de las vías.

Para saltar del camión fantasma e intentar aterrizar en el techo del tren, pasa al 36.

Para continuar siguiendo el tren, dirígete al **22**.

14



Te diriges al monte Pilatus y llegas a la estación del valle del tren cremallera que sube por la empinada ladera de la montaña.

Mientras viajas en el lento y ruidoso carruaje, Cranberry te brinda una actualización.

“Los vampiros que estás rastreando han desaparecido de la pantalla Radar de Vampiros; solo funciona cuando están al aire libre, por lo que deben estar en un edificio, un hotel o un restaurante, tal vez. “Recargas tu lanzador EPC.

“No te preocupes, los encontraré”

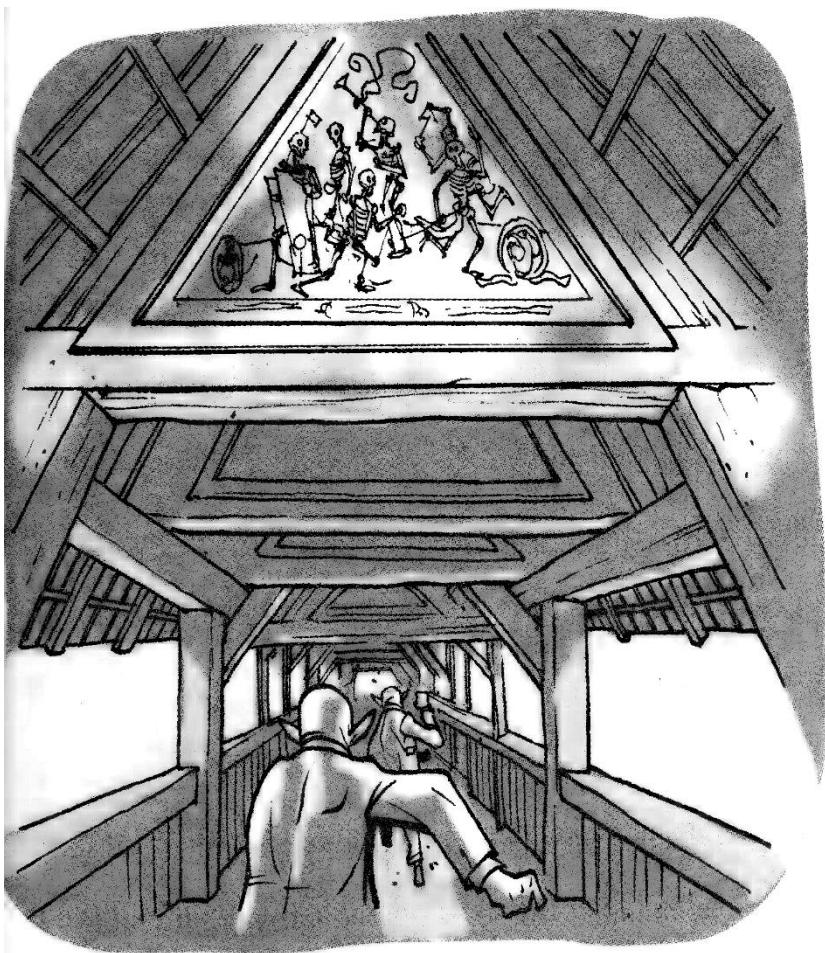
“Date prisa”, dice Cranberry. “Recuerda que ya se han alimentado de la sangre de los turistas en las cuevas y podrían estar listos para volar en cualquier momento. ¡Debes detenerlos!”

Al bajar del tren, te diriges al hotel más cercano. Entras en el vestíbulo. A un lado hay un restaurante muy concurrido; frente a ti hay un mostrador de recepción.

Para entrar al restaurante dirígete al [34](#).

Para hablar con la recepcionista, dirígete al [45](#).

15



Cambias el PAB a “fuego automático” y rocías a los vampiros atacantes con perdigones de agua bendita a alta velocidad. Uno se derrumba, retorciéndose, pero los miembros del club, en pánico, se interponen en el camino de tus disparos y los otros dos huyen del club.

Los sigues por el paseo marítimo hasta el famoso Spreuerbrücke, el antiguo puente cubierto que cruza el río Reuss. El tejado de madera crea muchas sombras, pero puedes ver que los marcos triangulares están pintados con esqueletos danzantes. Qué apropiado, piensas.

*Para cortar el escape de los vampiros, ve al **23**.*

*Para seguirlos hasta el puente, ve al **40**.*

16

Como no quieres desperdiciar munición, dudas. Entonces recuerdas que los vampiros no se reflejan en el espejo. ¡Es demasiado tarde! El vampiro salta sobre ti y te empuja contra una columna.

Pasa al [29](#).

17



Disparas tu EPC. Cuando la estaca penetra en su corazón, el vampiro explota en una nube de polvo.

Pero mientras respiras aliviado, dos vampiros más salen del lago y se lanzan hacia ti. Ya están empapados, por lo que el agua bendita no tendrá ningún efecto. Te quedan dos rondas en el EPC. También tienes tu pistola de ajo CAT y tu pistola de fuego.

Para volver a utilizar tu EPC, pasa al [9](#).

Para utilizar el CAT, pasa al [47](#).

Para utilizar la pistola lanzallamas, pasa al [33](#).

18

Disparas proyectiles EPC contra tres vampiros y los destruyes, pero ahora te quedas sin munición.

Antes de que puedas cambiar de arma, los vampiros restantes te acechan. Dos te tienen cautivo, mientras que el tercero te ataca.

Pasa al [29](#).

19



La tienda de recuerdos está llena de relojes de cuco de plástico, camisetas estampadas y bolas de nieve con forma de chalet suizo.

Le preguntas al comerciante si ha visto algo sospechoso.

“Sí”, dice, “alguien entró corriendo y entró en el almacén. “Te lo mostraré”.

Te lleva a una puerta en la parte trasera de la tienda. La atravesas, con PAB listo. Escuchas un clic cuando la puerta se cierra detrás de ti. Pruebas la manija: está cerrada. ¡Estás atrapado!

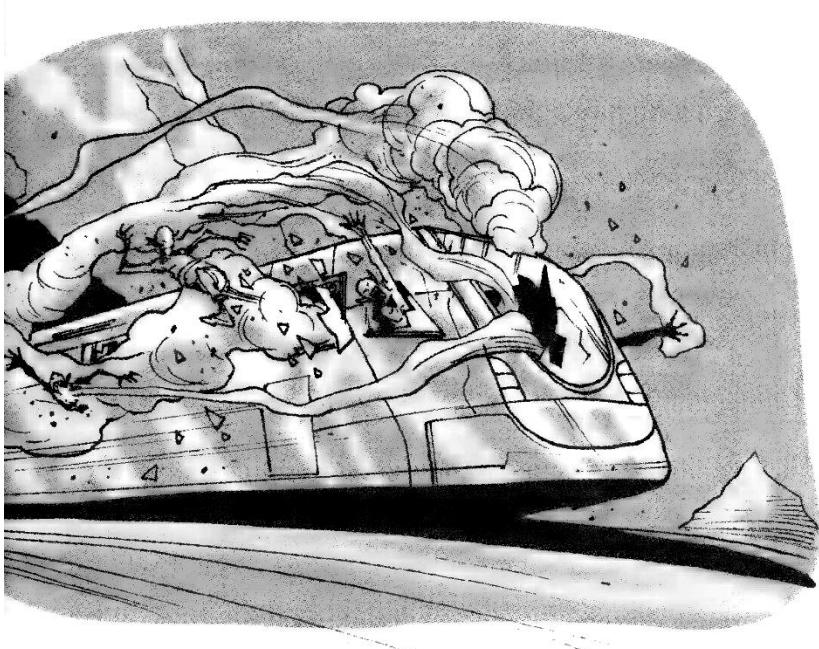
¡Todas tus armas están diseñadas para acabar con vampiros,

no para abrir puertas! A pesar del riesgo de activar una carga de cohetes en una habitación pequeña, estás a punto de probar una ronda de EPC cuando la puerta se abre de golpe y entran cuatro vampiros. El EPC acaba con uno, pero los demás te agarran. El tendero los sigue y sonríe para mostrar sus colmillos. ¡Es un vampiro disfrazado!

—Hola, Cazador —dice Ne—. ¡Aquí tienes un recuerdo que no olvidarás! Se lanza hacia tu cuello.

*Pasa al **29**.*

20



Tiras de la palanca de emergencia y el tren se detiene con una sacudida, todavía en el túnel.

El líder del grupo se ríe con dureza.

“¿Qué se suponía que ibas a lograr con eso?”

No respondes. Un vampiro sale de su escondite. Él y el otro vampiro te mantienen cautivo mientras el líder se acerca a ti con los colmillos relucientes.

Se oyen pasos corriendo y aparece un guardia. “¿Hay algún problema, señor?”, pregunta.

“Sí”, dice el líder de la manada con suavidad, señalándose. “Este hombre rompió una ventana. Mis compañeros lo han sujetado. “Puedes decirle al conductor que puede continuar”.

Ningún humano puede resistirse al poder de un vampiro. El

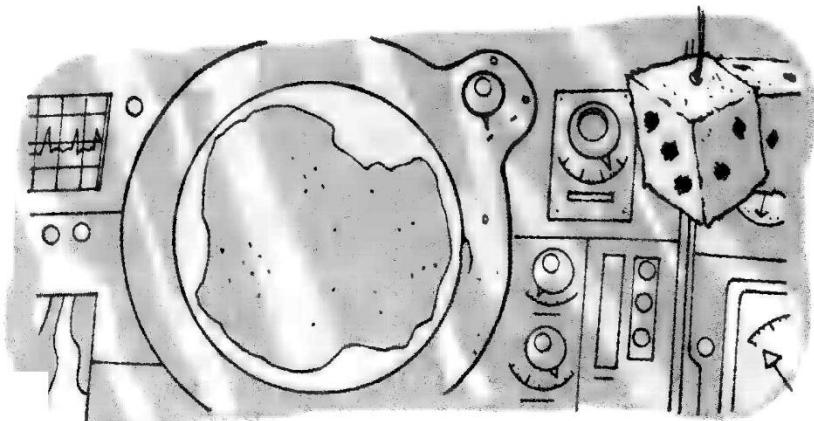
guardia asiente rápidamente y se aleja. “Dejé que los miembros más débiles de nuestro nido se alimentaran primero”, dice el líder del grupo. “Me alegro de haber esperado; hará que tu sangre sepa aún más dulce”. Te mira con hambre y se lame los labios mientras el tren comienza a moverse nuevamente. “¿Ves, Cazador?”, se burla el líder del grupo. “El retraso que causaste no fue significativo”.

Le sonríes. “¿Tú crees?”

El tren sale del túnel y se dirige directamente hacia los primeros rayos del sol naciente. Lo has retrasado lo suficiente. Los vampiros se dan la vuelta para enfrentarse a su perdición. Gritan y estallan en nubes de polvo brillante que son absorbidas por la ventana abierta y dispersadas por el viento.

*Pasa al **50**.*

21



En cuanto terminas de inspeccionar la cueva, le das el visto bueno a la policía suiza y llamas a Cranberry. Rápidamente le explicas la situación.

“Estoy revisando el Radar de Vampiros”, dice.

Te deslizas al asiento del conductor y activas la pantalla del Radar de vampiros (modo de funcionamiento en exteriores). Este sistema detecta a los vampiros comparando las señales de calor con el movimiento. Si un objetivo se mueve pero no tiene calor corporal, es un vampiro. La pantalla muestra una imagen satelital en la que se mueven puntos rojos. Cuentas los puntos: hay veinticuatro.

“La mayoría se dirige a la ciudad de Lucerna”, dice Cranberry, “pero cinco se han separado en dirección al monte Pilatus”.

Para dirigirse a Lucerna, ve al **2**.

Para dirigirse al monte Pilatus, ve al **14**.

22

Tiras del volante y el camión patina en la curva. Miras hacia abajo y ves el tren justo cuando entra en un túnel.

Consultas el mapa: para volver a las vías, te enfrentas a kilómetros de desvío. Ahora nunca podrás coger el tren. ¡Los vampiros han escapado!

¡Se te acabó el camino! Vuelve al [1](#).

23

Llamas a Cranberry y le dices:

“Envía el camión fantasma al otro extremo del puente”.

“Recibido”.

Esperas hasta que llega el camión. Se enciende una luz cuando Cranberry enciende sus faros y reflectores, todos especialmente equipados con bombillas ultravioleta. ¡Ningún vampiro podrá pasar por eso!

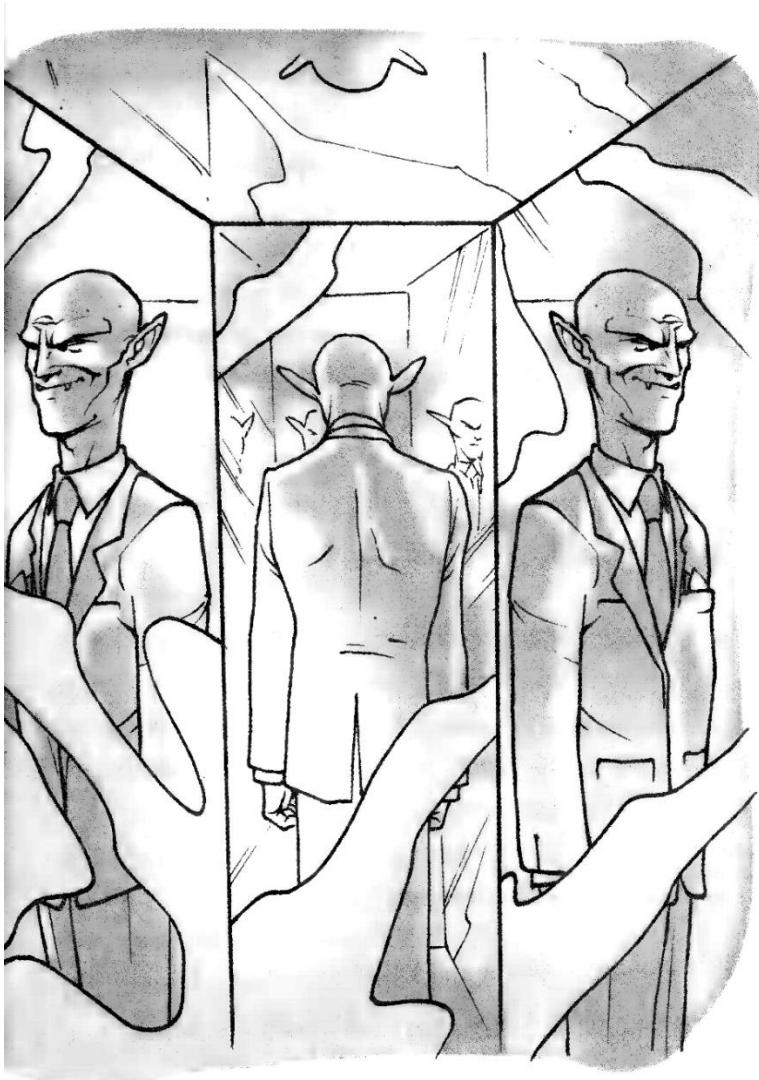
Te abres paso a través del puente.

Gracias a las luces del Camión Fantasma, puedes vislumbrar movimiento mientras los vampiros caen del techo, uno a cada lado de ti.

Para usar el lanzallamas sobre ellos, pasa al 8.

Para utilizar la linterna UV, pasa al 49.

24



Disparas y el vampiro explota en polvo. Te detienes detrás de ti mientras otro vampiro corre al ataque. Un instante después estás en una lucha cuerpo a cuerpo mientras la criatura intenta obligarte a saltar por la barandilla y caer en el agujero. Sabiendo que la caída te matará, encuentras reservas de fuerza. Y contraatacas, sacando una estaca de tu bolsa. Clavas la punta en el corazón del vampiro, destruyéndolo.

Vislumbras un movimiento sombrío en una puerta arqueada: la entrada a un laberinto de espejos.

Te deslizas a través de él. Utilizas tu linterna para localizar una caja de interruptores y enciendes las luces. Inmediatamente, te rodean múltiples imágenes de ti mismo. Algunas están distorsionadas, lo que te hace parecer increíblemente bajo o imposiblemente alto. Las luces entre los espejos parpadean y cambian de color, lo que aumenta tu confusión.

Un vampiro aparece frente a ti, pero ¿está realmente ahí o es solo un reflejo?

*Para disparar un EPC al vampiro, pasa al **41**.*

*Para mantener el fuego, pasa al **16**.*

25

Levantas el PAB y disparas bolas de agua bendita a la figura oculta.

—Búho —grita una voz desde la oscuridad—. ¡Eso pica!
“Lo siento”, gritas, “¡creí que eras un vampiro!”
“¡Gracias!” La mujer se acerca y comprueba tu identificación. “Soy médica de la policía”.
Señalas los cuerpos. “Veamos qué pasó aquí”.

*Pasa al **43**.*

26

Bajas el lanzador EPC, levantas tu arma CAT y disparas. Las bolitas de ajo se esparcen y derriban a ambos vampiros. Mientras se retuerzan y gritan, los rematas con estacas de mano que sacas de tu bolsa de equipo.

“Faltan tres”, dice Cranberry. “¿Cuántos activos te quedan todavía?”

Buscas el lanzador EPC, ¡pero ha desaparecido! Una sacudida del tren debe haberlo hecho caer del techo. Revisas el resto de tu equipo con el corazón encogido. Perdiste tu pistola de agua bendita y las granadas ultravioleta cuando saltaste al tren. Solo te quedan dos estacas de mano y tu linterna ultravioleta.

—Oh, Dios mío —dice Cranberry—. ¡Pero nunca digas que te mueres!

Compruebas tu 3V y te subes al carroaje. Dos vampiros te están esperando. Por su vestimenta y su aire de autoridad, reconoces al más alto como el líder del grupo, el más peligroso de todos.

Se ríe. “Los cazadores de vampiros solían ser oponentes más formidables. “Este es el final del camino para ti”.

Miras tu reloj. Faltan pocos minutos para el amanecer.

El sonido del tren se hace más fuerte a medida que entra en un túnel.

Para atacar a los vampiros cuerpo a cuerpo, pasa al 6.

Para tirar de la palanca de emergencia para detener el tren, pasa al 20.

Para utilizar la linterna UV, pasa al 32.

27

Sigues a los vampiros por las escaleras. Cuando llegas al techo, se alejan aleteando torpemente. Los derribas a ambos con disparos de tu EPC.

Sabiendo que no hay tiempo que perder, corres al vestíbulo y preguntas dónde fueron los demás.

La recepcionista señala:

“Se dirigían al teleférico”.

Sigues a los vampiros que escapan hasta la estación. Los ves subir a un tranvía, pero cuando llegas, su teleférico ya se ha ido y están demasiado lejos para sacar una buena foto.

Para tomar el siguiente vagón, dirígete al [31](#).

Para deslizarse por el cable, pasa al [46](#).

28

La voz de Cranberry se oye a través de tu enlace de comunicaciones.

“¡Muévete, agente!”

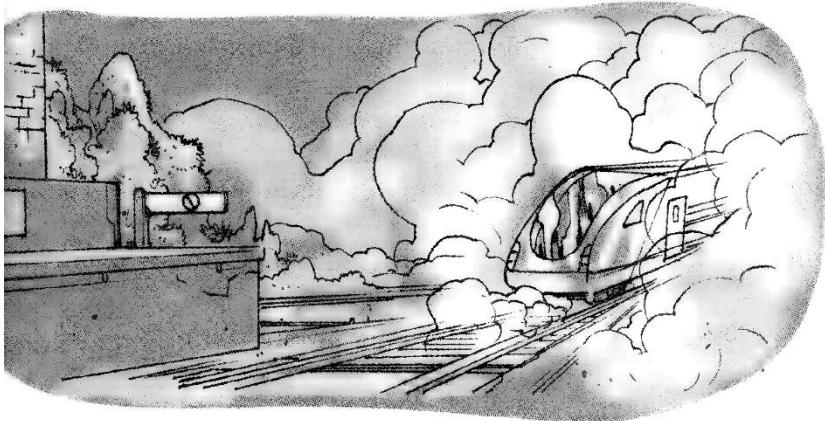
“Dame un minuto”, protestas. “No puedo ver”.

—¡No tienes ni un minuto! Quedan cinco vampiros y se dirigen a la estación principal de trenes. ¡No deben escapar!

Gimiendo y sacudiendo la cabeza para intentar aclarar tu visión, sales tambaleándote del laberinto y te diriges de regreso al camión fantasma.

—Estoy comprobando los ordenadores de los Ferrocarriles Suizos. Acaban de emitir cinco billetes para el tren nocturno a Milán. Si los vampiros llegan a una ciudad de ese tamaño, ¡nunca los encontraremos!

Incluso conduciendo como un loco, llegas al andén de la estación justo a tiempo para ver el tren de Milán desaparecer entre la niebla que ha empezado a descender.



Para volar a Milán, ve al **4**.

Para seguir el tren en el Camión Fantasma, ve al **13**.

29

El vampiro hunde sus colmillos en tu cuello. ¡No puedes liberarte! Sientes el veneno de su mordedura corriendo por tus venas.

Sólo puedes esperar no sobrevivir, ¡porque si lo haces, tú también serás un vampiro, uno de los monstruos no muertos que has jurado destruir!

Pasa al [1](#).

30

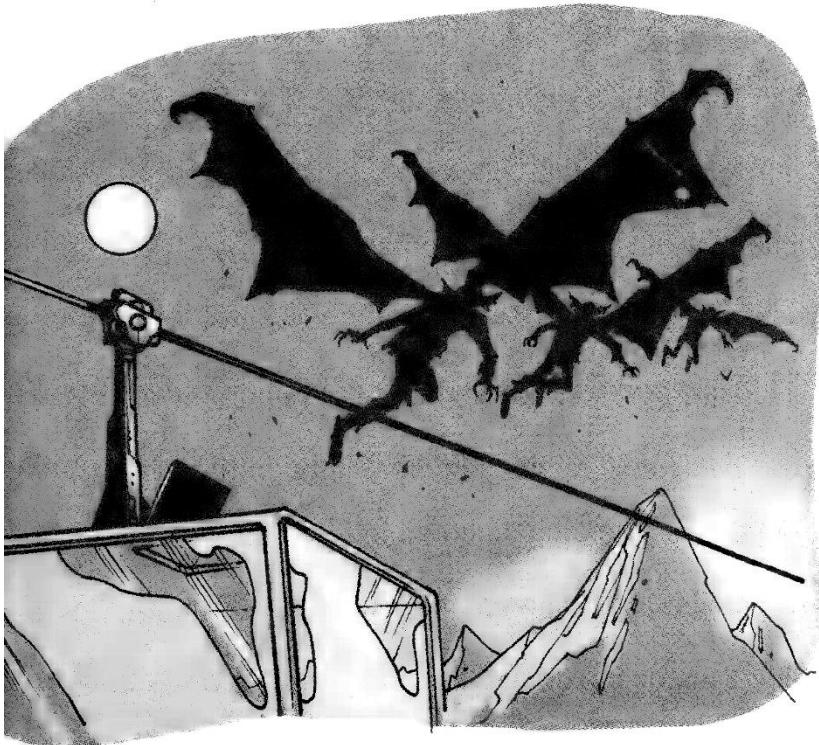
Cambias tu arma de fuego a “automática” y abres fuego. Pero los espejos están en el camino y sus confusos reflejos arruinan tu puntería. Los vampiros son rociados con agua bendita por las balas que estallan, pero ninguno recibe un impacto directo que pueda destruirla.

Los vampiros retroceden. Te das cuenta de que te están llevando más adentro del laberinto, lejos de la salida. ¡Debes asegurarte de que ninguno escape!

*Para cambiar al EPC, pasa al **18**.*

*Para usar una granada UV, pasa al **48**.*

31



Saltas al siguiente vagón, pero lo único que puedes hacer es observar impotente cómo los vampiros que van delante abren la puerta de su góndola y se alejan volando hacia la noche.

Conseguiste que los vampiros se pusieran nerviosos, ¡pero no fue suficiente! Vuelve al [1](#).

32



Iluminas a los vampiros con tu linterna ultravioleta. Ellos silban de furia y se encogen.

Pero has olvidado que cinco vampiros han cogido el tren. El último ha estado escondido y ahora salta de entre las sombras, te quita la linterna de la mano y te envuelve con sus brazos en un agarre inquebrantable.

Pasa al [29](#).

33



Envías una cortina de fuego rugiente hacia los vampiros. Ellos gritan, pero siguen avanzando. ¡El agua en sus ropas los protege de las llamas!

Antes de que puedas cambiar de arma, el primer vampiro te alcanza y te agarra con fuerza. El segundo se lanza hacia tu garganta.

*Pasa al **29**.*



Entras en el restaurante con la visera puesta y armado hasta los dientes. Los vampiros, escondidos entre los comensales, te ven de inmediato y se transforman. El restaurante se sume inmediatamente en el caos. Los gerentes, los camareros y los huéspedes del hotel huyen para salvar sus vidas.

No puedes usar tus armas, hay demasiada gente en el

camino. Se necesita mucho tiempo para calmar la situación, demasiado tiempo.



Ves cinco siluetas que pasan volando frente a las ventanas del restaurante. Cuando logras abrirte paso a codazos entre la multitud en pánico, los vampiros han desaparecido en la oscuridad y no hay forma de que puedas seguirlos.

¡Los pájaros, o mejor dicho, los vampiros, han volado!
Regresa al [1](#).

35

Llamas a Cranberry y le dices:

“¿Puedes poner el camión fantasma en modo autónomo y enviarlo a buscarme al final del teleférico?”.

—Entendido. Los demás vampiros han llegado a Lucerna.

Recoges el camión fantasma y te diriges a la ciudad.

“Los vampiros han desaparecido del Radar de Vampiros”, dice Cranberry. “Los seguí hasta el muelle: entonces deben haberse puesto a cubierto”.

Aparcas en el punto donde desaparecieron los vampiros. Las puertas más cercanas conducen a una tienda de recuerdos y a una discoteca.

Para visitar la tienda de recuerdos, dirígete al **19**.

Para entrar a la discoteca, dirígete al **44**.

36



“¡Toma el control!” le dices a Cranberry. Abres la puerta y saltas al techo.

Aterrices con fuerza. Parte de tu equipo se desprende y se pierde. Casi te caes por el techo y caes al otro lado, pero logras detenerte. Miras hacia arriba y ves que el Camión Fantasma vuela sobre el tren, se estrella contra el valle y estalla en una bola de fuego.

“Excelente conducción!”, murmurás.

—Lo siento —dice Cranberry—. ¡Agáchate!

“¿Qué? ¿Por qué?”

“Porque vas a entrar en un túnel”.

Caes boca abajo sobre el techo justo a tiempo. Cuando el tren sale del túnel, oyes que se rompe la ventana de un vagón justo debajo de ti. Dos vampiros suben al techo.

Para usar el EPC en los vampiros, ve al [42](#).

Para luchar contra ellos cuerpo a cuerpo, pasa al [26](#).

37

Disparas una bala con nuestro lanzador EPC. Tienes buena puntería. El objetivo se desploma con un grito.

Pero cuando llegas a la figura caída, ves mucha sangre. Un vampiro. Debería haberse derrumbado y convertido en polvo.

Sueltas un gemido de horror. Has herido gravemente a un ser humano. Compruebas su identificación: es médica y trabaja con la policía suiza.

¡Estás en serios problemas! ¡El Director General te quitará tu placa por esto!

Corres de vuelta a la entrada de la cueva en busca de ayuda. La policía y los paramédicos entran corriendo a las cavernas. Segundos después, estás esposado.

¡Piensa antes de disparar! Regresa al [1](#).

38

Le das la vuelta a la lista de números de habitaciones y gruñes en voz alta. ¡La estabas leyendo al revés! ¡Deberías haber ido a la habitación 9!

Abres la boca para disculparte, pero en ese momento oyes pasos atronadores en el pasillo detrás de ti. ¡Los vampiros están escapando!

Sales de la habitación y sigues a los vampiros que huyen hasta que llegan a una escalera.

Dos suben hacia el tejado, los demás bajan hacia el vestíbulo.

Para seguir a los vampiros que se dirigen al tejado, pasa al 27.

Para seguir a los que se dirigen al vestíbulo, pasa al 11.

39

Levas tu arma y disparas. El vampiro cae al suelo retorciéndose. Pero cuando intentas alcanzar una estaca para rematarlo, otro vampiro te ataca por detrás. No puedes alcanzar tus armas. Estás indefenso.

Pasa al [29](#).

40

Está muy oscuro en el puente. Incluso las 3V no ayudan mucho.

No has ido muy lejos cuando dos vampiros caen de las vigas del techo y lanzan tu arma pesada por el parapeto hacia el río crecido. Uno te agarra por detrás y el otro se lanza hacia tu garganta.

Pasa al [29](#).

41



Disparas y el vampiro se desintegra: pero ahora solo te quedan tres rondas de EPC.

Miras hacia arriba y ves a más vampiros esquivando los espejos, con la esperanza de pillarte desprevenido. Crees que hay cinco, pero no estás seguro.

*Para continuar usando tu EPC, pasa al **18**.*

*Para cambiar a tu PAB, ve al **30**.*

42

Te pones de rodillas, levantas el lanzador EPC y dispara, pero el balanceo del tren te impide apuntar. Los tres disparos no alcanzan el objetivo y te quedas sin munición.

Pasa al [26](#).



“A estas personas les han extraído la sangre. Y miren esto”. Le muestran al médico que cada víctima tiene dos perforaciones en el cuello. “La marca de un vampiro”.

Ella niega con la cabeza. “Los vampiros son un mito”.

“Todavía hay nidos de vampiros en todo el mundo”, le dices, “que permanecen latentes. Algo debe haberlos perturbado aquí, tal vez exploradores de cuevas. ¡Ahora han salido del ataúd y tienen hambre de sangre!”

—Pero ¿su mordedura no convierte a las personas en vampiros?

“Si drenan a su víctima, la matan. Si toman menos sangre, la convierten en otro vampiro. Los miembros de un nido recién despertado querían crear nuevos vampiros, pero si estuvieran

muriendo de hambre..."

El doctor se pone de pie. "Debo ir a informar esto". "Revisaré las cuevas. "Supongo que los vampiros ya se han ido, tal vez".

Te adentras más en las cuevas. Las luces son más tenues. Llegas a una cueva inundada y te abres paso entre el agua hasta las rodillas... ¡hasta que un vampiro sale a la superficie justo a tus pies y se lanza al ataque!

Para utilizar tu pistola de agua bendita, pasa al [5](#).

Para disparar una estaca impulsada por cohete, pasa al [17](#).

44



Te pones tus 3V y entras a la discoteca.

El club está lleno de gente, pero tu visor revela al instante que hay cuatro vampiros entre la multitud. Tienes un tiro claro a uno y lo eliminás con un EPC. En el pánico que sigue, los demás se lanzan contra ti.

Para volver a utilizar el EPC, pasa al 3.

Para utilizar el PAB, pasa al 15.

45



Le muestras al recepcionista tu identificación y le preguntas si alguien se ha registrado recientemente.

“Sí”, dice. “Cinco personas, vestidas con ropa antigua. ‘Pagaron sus habitaciones con monedas de oro’”.

“Apuesto a que sí”, dices. “¿Puedes escribir los números de sus habitaciones, por favor?”

Te arrastras por el pasillo del hotel hasta la primera habitación de la lista: la número 6. Respiras profundamente, abres la puerta de una patada y entras.

Una pareja de ancianos están sentados en la cama y gritan aterrorizados.

*Para disparar tu PAB a la pareja, pasa al **7**.*

*Para consultar el número de habitación, pasa al **38**.*

46



Saltas a la parte superior de la siguiente cabina, despliegas tu lanzador EPC y lo usas para deslizarte por el cable hacia los vampiros.

Aterrizas en la parte superior de la góndola de los vampiros. Las criaturas, presas del pánico, abren la puerta y tratan de escapar volando. Acabas con los tres con tu EPC. Mientras las nubes de ex vampiros se alejan, te dejas caer en la góndola, sin aliento.

Pasa al [35](#).

47



Apuntas con tu pistola CAT al primer vampiro y aprietas el gatillo. El arma ruge y la criatura recibe una paliza de ajo. Mientras se tambalea hacia atrás, vuelves a dispararle al segundo.

El ajo no es suficiente para matar a los vampiros, pero los ralentiza. Sacas un par de estacas de mano de tu bolsa de equipo y corres al ataque, cuerpo a cuerpo. Segundos después, tus atacantes se desploman en montones de polvo.

Mantente alerta mientras cruzas la caverna inundada, pero no hay más ataques. Más allá del lago encuentras una caverna cuya entrada parece haber sido alterada recientemente. En el interior, descansando en nichos de pared, hay varios ataúdes de piedra.

Los cuentas. Son veintisiete. Has contabilizado a tres vampiros, así que todavía quedan veinticuatro sueltos.

Pasa al [21](#).

48

Lanzas una granada ultravioleta hacia los vampiros. Estalla en un destello de luz cegador y silencioso.

Esta arma normalmente no sería lo suficientemente poderosa como para destruir a un solo vampiro por completo, pero aquí en el laberinto, sus rayos rebotan entre los espejos a la velocidad de la luz. Los vampiros gritan mientras son destrozados.

*Pasa al **28**.*

49

Apuntas con tu linterna ultravioleta a los ojos de cada uno de los vampiros. Ya debilitados por las luces del camión, están cegados y se tambalean sin poder hacer nada. Coges estacas de mano de tu bolsa de equipo y los rematas.

“Bien hecho, agente”, dice Cranberry. “Once abajo, trece por delante”.

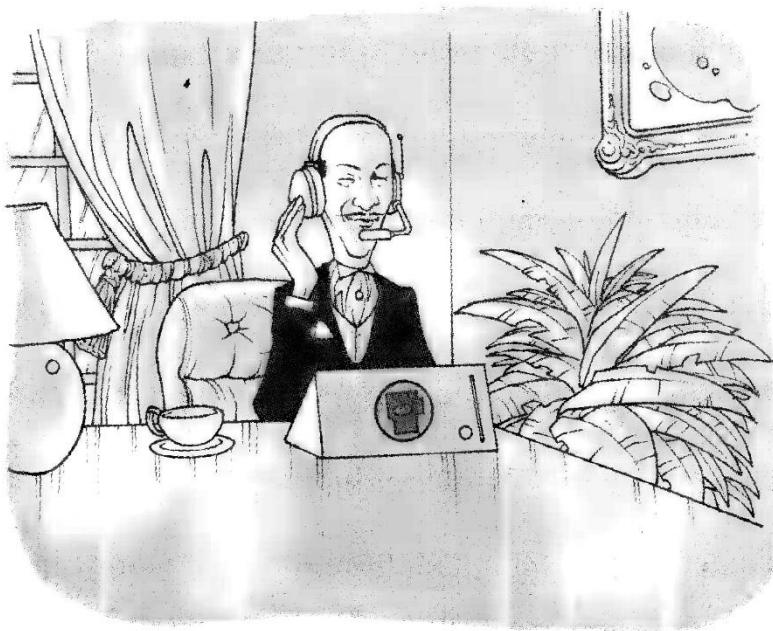
“Mala suerte para algunos”, murmuras.

“He rastreado ocho hasta el Jardín del Glaciar”.

“¡Excelente!”

Pasa al [10](#).

50



El tren sigue avanzando y te dejas caer en un asiento.

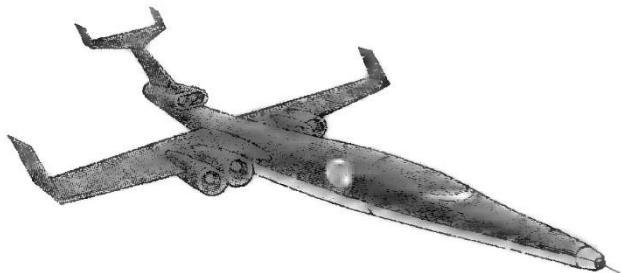
“Bien hecho, agente”, dice Cranberry. “La directora general dice que puede tomarse un descanso. Calcula que veinticuatro horas serán suficientes. ¿Qué hará entonces en Milán? ¿Ir a ver una ópera en *La Scala*?”. Canta: “*Vesti la giubba...*”

“Dejad de estrangular gatos”, decís, “y reservadme una entrada para el partido de fútbol que se jugará en el estadio San Siro. “El AC de Milán juega contra el Barcelona”.

“Tienes un gusto terrible”, se queja Cranberry, “para ser un héroe”.

EQUIPO

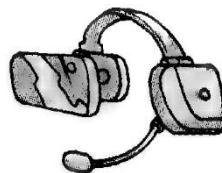
AVIÓN FANTASMA: Para viajes internacionales e intercontinentales rápidos, se utiliza el Avión Fantasma, un avión comercial supersónico repleto de equipos de detección y comunicación y armamento.



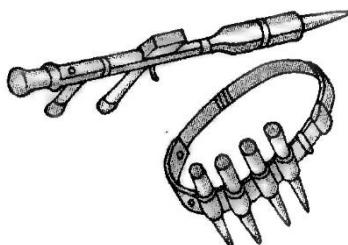
CAMIÓN FANTASMA: para viajes más locales, utiliza uno de los camiones fantasma de la flota de FANTASMA: vehículos utilitarios deportivos fuertemente armados y blindados que solicitas a los agentes locales.



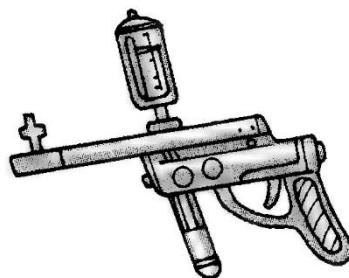
3V — Visera de visión de vampiro.



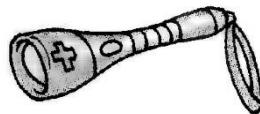
EPC — Estaca propulsada por cohete.



PAB — Pistolas de agua bendita.



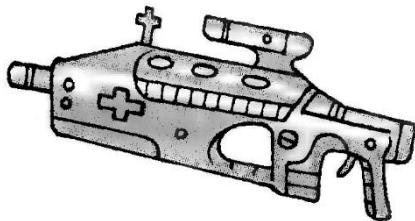
LINTERNA UV.



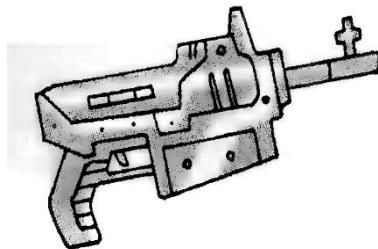
GRANADAS UV.



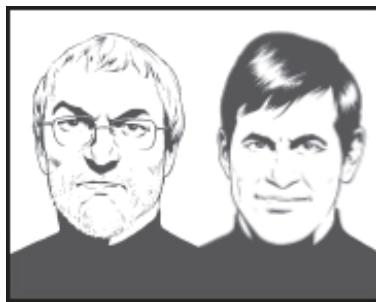
CAT — ¡Come ajo, tonto!



PISTOLA DE LLAMAS.



Acerca de 2Steves



“2Steves” son el dúo de escritores de novela juvenil más popular de Gran Bretaña, especializado en comedia y aventuras.

Juntos han escrito muchos libros, incluida la serie *I HERO Immortals*.