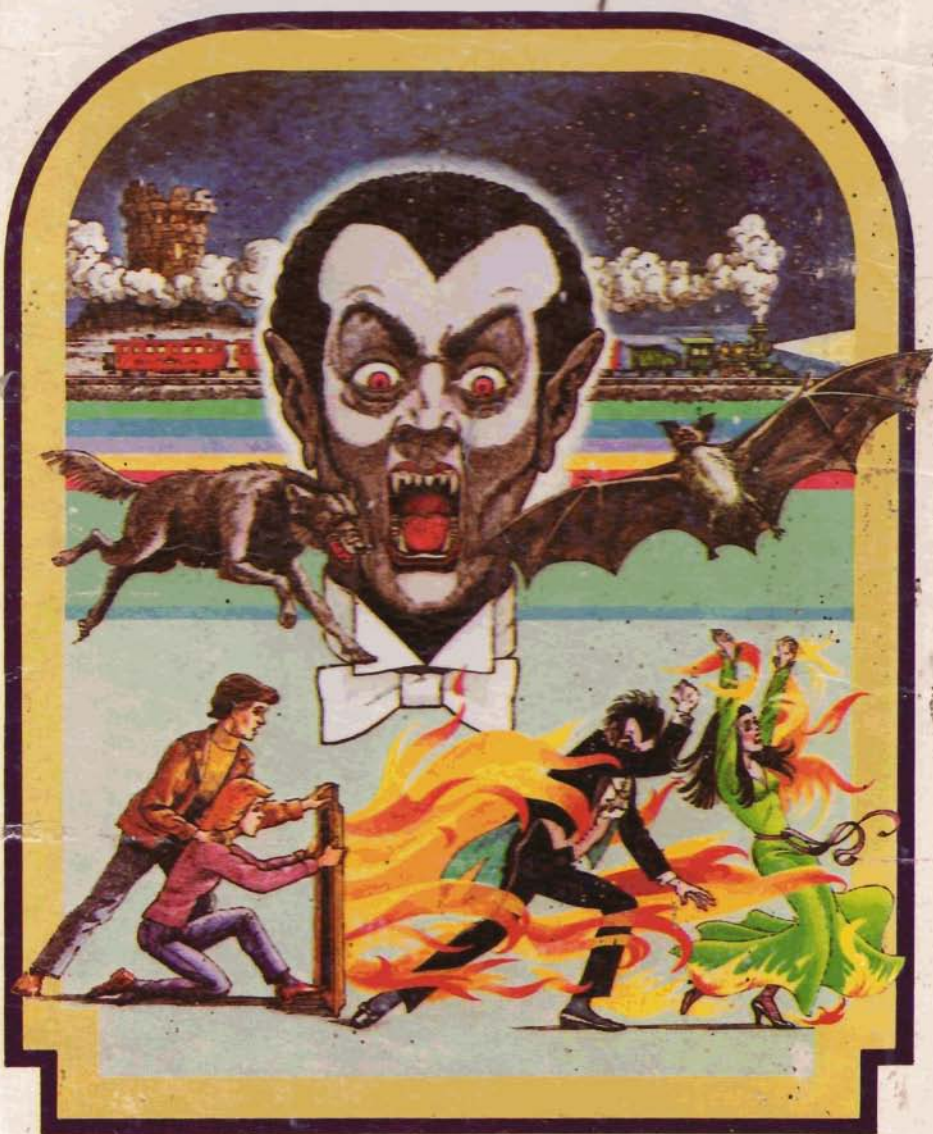


ELIGE TU PROPIA AVENTURA® 12

**¡TU ERES EL HEROE DE ESTA NOVELA!
ELIGE ENTRE 21 POSIBLES FINALES**

EL EXPRESO DE LOS VAMPIROS

POR TONY KOLTZ • ILUSTRACIONES DE DOUG JAMIESON



EDITORIAL ATLANTIDA

¿QUIÉNES LEEN LOS EXCITANTES LIBROS DEL MUNDO?

A todo el mundo le encantan los libros de ELIGE TU PROPIA AVENTURA porque son historias que tú mismo construyes. Cada libro te brinda la posibilidad de elegir qué aventura quieres vivir. Por lo tanto depende de tu elección lo que te suceda.

Busca en la librería de tu barrio los otros títulos de ELIGE TU PROPIA AVENTURA.

TÍTULOS APARECIDOS

- ☐ 1 - VIAJE POR LAS GALAXIAS
- ☐ 2 - LA CAVERNA DEL TIEMPO
- ☐ 3 - VIAJE BAJO EL MAR
- ☐ 4 - AL SAHARA EN GLOBO
- ☐ 5 - EL MISTERIO DE LA CASA DE PIEDRA
- ☐ 6 - TU NOMBRE EN CLAVE ES JONAS
- ☐ 7 - EL SECRETO DE LAS PIRÁMIDES
- ☐ 8 - EL ABOMINABLE HOMBRE DE LAS NIEVES
- ☐ 9 - QUIÉN MATÓ AL PRESIDENTE
- ☐ 10 - DENTRO DEL OVNI 54-40
- ☐ 11 - EL MISTERIO DE LOS MAYAS
- ☒ 12 - EL EXPRESO DE LOS VAMPIROS
- ☐ 13 - LAS JOYAS PERDIDAS DE NABUTI
- ☐ 14 - LA CARRERA INTERMINABLE
- ☐ 15 - ERES UN AGENTE SECRETO CONTRA LOS NAZIS
- ☐ 16 - LA SUPER COMPUTADORA
- ☐ 17 - LA HUIDA
- ☐ 18 - EL TESORO SECRETO DEL TIBET
- ☐ 19 - GUERRA CONTRA EL AMO DEL MAL
- ☒ 20 - EL MISTERIO DEL ESCUDO ESCOCÉS
- ☐ 21 - HIPERESPACIO
- ☒ 22 - ODISEA EN EL GRAN CAÑÓN DEL COLORADO
- ☐ 23 - PERDIDO EN EL AMAZONAS
- ☐ 24 - LA SOMBRA MORTAL
- ☐ 25 - SUPERVIVENCIA EN EL MAR
- ☐ 26 - EL REINO SUBTERRANEO
- ☐ 27 - EL CASTILLO PROHIBIDO
- ☐ 28 - EL MISTERIO DE URA SENKE

(Marca con una cruz los títulos que ya leíste para saber qué aventura te queda por vivir)

® ELIGE TU PROPIA AVENTURA 12

EL EXPRESO DE LOS VAMPIROS

TONO KOLTZ



ILUSTRADO POR DOUG JAMIESON

TRADUCCIÓN DE
CARLOS COLDAROLI

SEXTA EDICIÓN

EDITORIAL ATLÁNTIDA

BUENOS AIRES

Para David y Jonathan

Título original: VAMPIRE EXPRESS

Copyright © 1984 by Metabooks, Inc. and Ganesh, Inc.

Ilustración tapa e interiores © 1984 by Bantam Books, Inc.

Published by arrangement with Bantam Books, Inc., New York.

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE® es marca registrada de Bantam Books, Inc.

Derechos reservados. Sexta edición publicada por

EDITORIAL ATLÁNTIDA S.A., Florida 643, Buenos Aires, Argentina. Hecho el depósito que marca la ley 11.723.

Printed in Argentina. Esta edición se terminó de imprimir el 28 de abril de 1987 en los talleres gráficos

de Editorial Atlántida, en Escobar, Buenos Aires, Argentina.

I.S.B.N. 950-08-0393-3

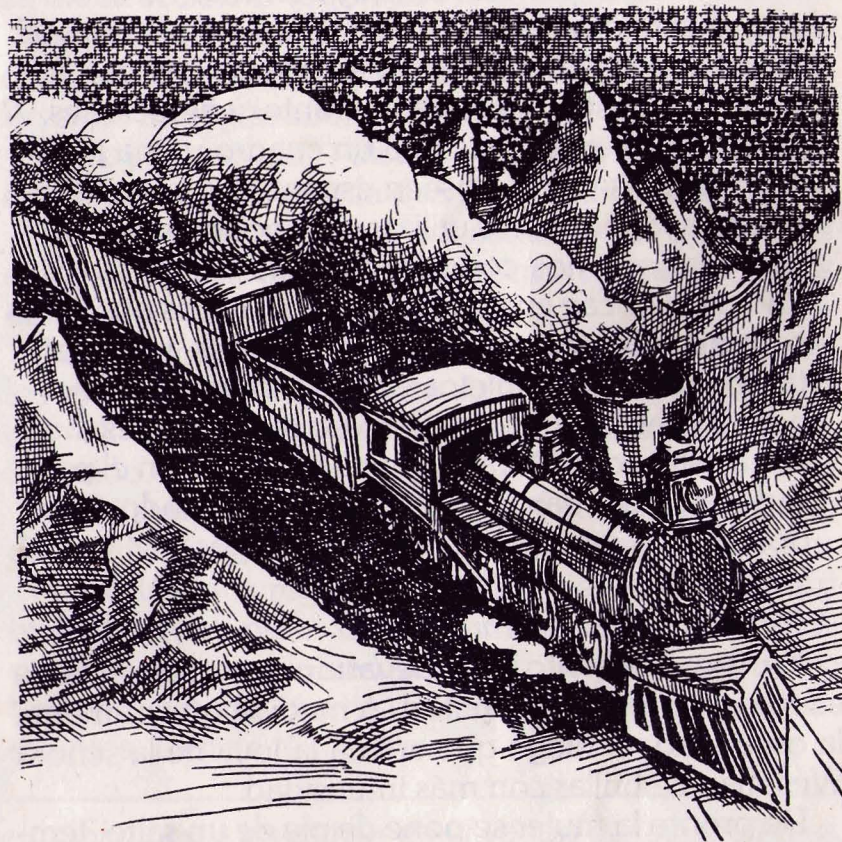
!!!ADVERTENCIA!!!

No leas este libro de corrido, desde el principio hasta el fin. Contiene muchas aventuras que puedes vivir mientras viajas en *El Expreso de los Vampiros* y les sigues el rastro a esas huidizas criaturas sedientas de sangre que son los vampiros. De tanto en tanto, mientras lo lees, se te va a pedir que tomes tus propias decisiones. Y algunas son muy peligrosas.

Lo que te suceda será el resultado de tus opciones. *Tú mismo* eres el responsable porque serás quien *elijas*. Una vez que hayas tomado una opción, sigue las instrucciones para que veas lo que ocurre después.

Piensa con mucho cuidado antes de tomar una decisión. Podrías ser la víctima de uno de los vampiros... o podrías acabar para siempre con sus diabólicos ataques.

Estás en un tren que viaja por los Cárpatos, la cadena montañosa de Rumania, con el propósito de ir a visitar a tu tío Andrés. En todo el mundo no hay un lugar que esté más vinculado con los vampiros que esa región, y no hay nadie que sepa más de ellos que tu tío. Ahora que eres bastante grande, tu tío comprende que estás listo para participar con él en una de sus expediciones. Tu meta: probar científicamente —y de una vez por todas— que los vampiros existen.



Sigue leyendo la página 2.

Otros dos miembros de la expedición viajan en tu compartimiento del tren: Nina, una chica rubia más o menos de tu edad, y la señora West, su tía, una mujer alta e imponente, aproximadamente de sesenta años. La mujer lleva al cuello una pesada cadena de oro, de la que cuelga la joya más grande que hayas visto en tu vida: de un rojo oscuro como la sangre y que brilla como un fuego mortecino.

Mientras el tren sube y baja por empinadas pendientes y dobla por curvas muy cerradas, tú sacas la última carta que recibiste de tu tío y lees el párrafo final:

Tal vez la señora West y su sobrina tengan la clave de nuestra pesquisa. Durante generaciones, la familia de ellas conservó un cuadro y una joya que, según se dice, poseen espantosos y terribles poderes. Si podemos utilizar esos poderes, el cuadro y la joya nos conducirán a los vampiros. Si uno de ellos cae en manos extrañas, todos nos encontraremos en grave peligro. Debes proteger tanto a esos dos objetos como a quienes los tienen, a cualquier precio. Pero no te preocupes: no vas a estar solo. Durante mucho tiempo, en el pasado, me ayudaron los gitanos. De modo que donde veas gitanos encontrarás amigos.

Cuídate,

Andrés.

En ese momento está nevando y el tren marcha cada vez con mayor lentitud. A medida que aumenta la oscuridad, el fuego que anima la joya de la señora West parece brillar con más intensidad.

De pronto la mujer se pone de pie de un salto, temblando y agarrándose el collar.

—El cuadro me está llamando —exclama—. Se encuentra en peligro. Alguien está detrás de él.

—¡Pero tía! —le dice Nina—. No puedes estar hablando en serio. Un cuadro no habla.

—No estés tan segura, querida —le responde la señora West—. Lo oí tan claro como te oigo a ti. De cualquier manera, tengo que asegurarme de que se encuentre a salvo.

La señora abre la puerta y sale corriendo por el pasillo en dirección al vagón de los equipajes.

Transcurren quince minutos y Nina empieza a preocuparse. Cuando después de media hora la señora West no ha regresado, se alarma.

—Voy a buscarla —dice—. ¿Podrías quedarte aquí en caso de que la pierda de vista y ella vuelva?

Nina apenas espera tu consentimiento y ahora es ella quien sale corriendo en dirección al vagón de los equipajes.

Momentos después la niña regresa, jadeando y con los ojos desmesuradamente abiertos.

—No la encuentro en ninguna parte. Mi tía ha desaparecido.

—Te ayudaré a revisar el tren —le dices tú, tratando de que Nina se calme—. ¿Por dónde empezamos?

—Podríamos regresar al vagón de los equipajes y buscar alguna pista. O podríamos preguntarles a los otros pasajeros si la han visto —te responde—. Estoy tan preocupada que no puedo ordenar mis pensamientos. Decide tú.

Si quieres investigar en el vagón de los equipajes, lee la página 4.

Si quieres preguntarles a los otros pasajeros, lee la página 31.

El vagón de los equipajes es lúgubre y nauseabundo. Sólo unas débiles lamparitas iluminan el lugar y parece que no lo limpiaron durante años. Nina se pone en cuatro patas y trata de hallar alguna pista entre los cajones, las cajas y las maletas cubiertos de polvo. Mientras tanto tú procuras hallarles algún sentido a unas pisadas borrosas que hay en el suelo. Pero no hay la menor señal de la señora West. Parece haber desaparecido sin dejar rastros.

Estás a punto de darte por vencido cuando Nina te llama. Te abres camino en medio de ese desorden y la encuentras encorvada sobre una caja de madera, de extraño aspecto.

—Por lo menos sabemos que el cuadro está a salvo —te dice Nina, quitándose el polvo del suéter y los jeans.— Está en la caja.



Sigue leyendo la página siguiente.

Te acercas para ver mejor y observas que cada pulgada de la caja tiene figuras talladas. Son ojos, orejas y manos. Y parecen un poco demasiado reales para que te sientas cómodo.

—Nina, ¿de dónde sacaste esta cosa siniestra? —le preguntas—. ¿Sabes lo que significan esas tallas o qué tienen que ver con el cuadro?

Lo único que sé es que mi tío abuelo me lo regaló antes de morir —te contesta Nina—. Él lo recibió de un pariente de Australia y mi tía dice que ha estado en la familia casi desde siempre. La caja está siempre con el cuadro y las tallas ocultan cierres secretos. Mi tío abuelo me mostró cómo funcionan, aunque, en realidad, jamás vi el cuadro que se halla adentro.

—Quizá sería bueno que nosotros lo miráramos ahora —le dices tú.

—No sé. ¿Te parece?

Entonces tú le muestras la carta de tu tío.

—A lo mejor el cuadro nos ayuda a encontrar a tu tía —le dices.

—Quizá —te contesta ella—. ¿Y si tiene poderes terribles que nos hagan daño? Tal vez sería mejor aceptar la sugerencia de tu tío y pedirles ayuda a los gitanos. Siempre podemos volver después y abrir la caja.

*Si te parece que lo mejor es abrir la caja ahora,
lee la página 8.*

*Si prefieres consultar a los gitanos,
lee la página 55.*

A medianoche ha terminado tu turno. Despiertas a Nanosh y le hablas del hombrecito.

—Podría ser un espía —dice Nanosh—. Y también podría ser una trampa. Tal vez los vampiros intentaron separarnos. O quizá él quiso mostrarnos un camino al castillo—. Seguía considerando posibilidades cuando se quedó dormido.

¡Una carcajada! ¡Una monstruosa carcajada! ¿Estás soñando? Alguien te sacude el hombro.

—¡Déjame en paz! —gritas.

—Despiértate, despiértate. —Es el tío Andrés—. Pronto amanecerá. Encontré un medio de abrir el portón y saqué el cuadro de la caja. Ahora tenemos que llevarlo adentro, así podemos atacar a los monstruos cuando raye el alba... cuando son más vulnerables.

Te incorporas y te frotas los ojos.

—¿Qué hora es? —preguntas.

—Casi las seis —te responde el tío Andrés—. Ahora rápido, pasemos por el portón.

Andrés lleva el cuadro delante de él, como un escudo, y tú y Nanosh lo siguen de cerca. En el interior de la muralla hay un pequeño patio y enfrente de él se yergue una torre. Una escalera de piedra, por fuera de la torre, conduce a una puerta ubicada casi a mitad de camino de la parte superior. Ahí se hallan un hombre y una mujer, vestidos con traje de etiqueta. La mujer lleva la joya de la señora West, que brilla con una horrenda luz roja.

Pasa a la página 28.

—Fue hasta el vagón de los equipajes para comprobar si estaba mi cuadro —explica Nina—. Cuando no regresó fui a buscarla. Pero parece haber desaparecido.

—Eso ocurre todo el tiempo en este tren —le dice el inspector, meneando la cabeza—. Por qué alguien quiere viajar aquí nunca lo sabré.

—¿Hay algún lugar en el tren donde ella pudiera estar? —preguntas tú.

—Puedes buscar por donde se te antoje —dice él. Después baja la voz—. *Excepto* en el coche particular del conde Zoltan y la condesa Carmilla. Eso está completamente fuera de los límites—. Retrocede, como espantado—. Viajan pocos por estas montañas —susurra, a medida que recula—. ¿Empiezas a entender por qué?

—No estoy seguro de entenderlo del todo —le dices a Nina—; lo cierto es que él no quiere —o no puede— darnos ninguna ayuda.

—Sospecho que vamos a tener que preguntarle a la otra gente del vagón —dice Nina—. O intentar en el coche del conde Zoltan, por más que el conductor nos diga que está fuera de los límites.

*Si quieres pedir ayuda a los dos hombres,
lee la página 12.*

Si prefieres hablar con los gitanos, lee la página 55.

*Si quieres golpear la puerta del conde Zoltan,
lee la página 18.*

No bien te decidiste por abrir la caja, Nina parece perder el miedo. En cambio, el hecho de sacar el cuadro la sume en un estado de pánico. Frenéticamente recorre con las manos las tallas de la madera: toca un ojo por aquí, tira de un dedo por ahí, retuerce una oreja por allá... Lo hace con tal rapidez que tú apenas puedes ver lo que ocurre. De pronto aparece una rajadura en un costado de la caja donde no se veía ninguna juntura. Nina retrocede, temblando.

—El cuadro —susurra—. Quiere que abra la caja. Cada vez me incita con mayor rapidez.

—¿Te parece que sabe lo que necesitamos? —le preguntas, esperanzado.

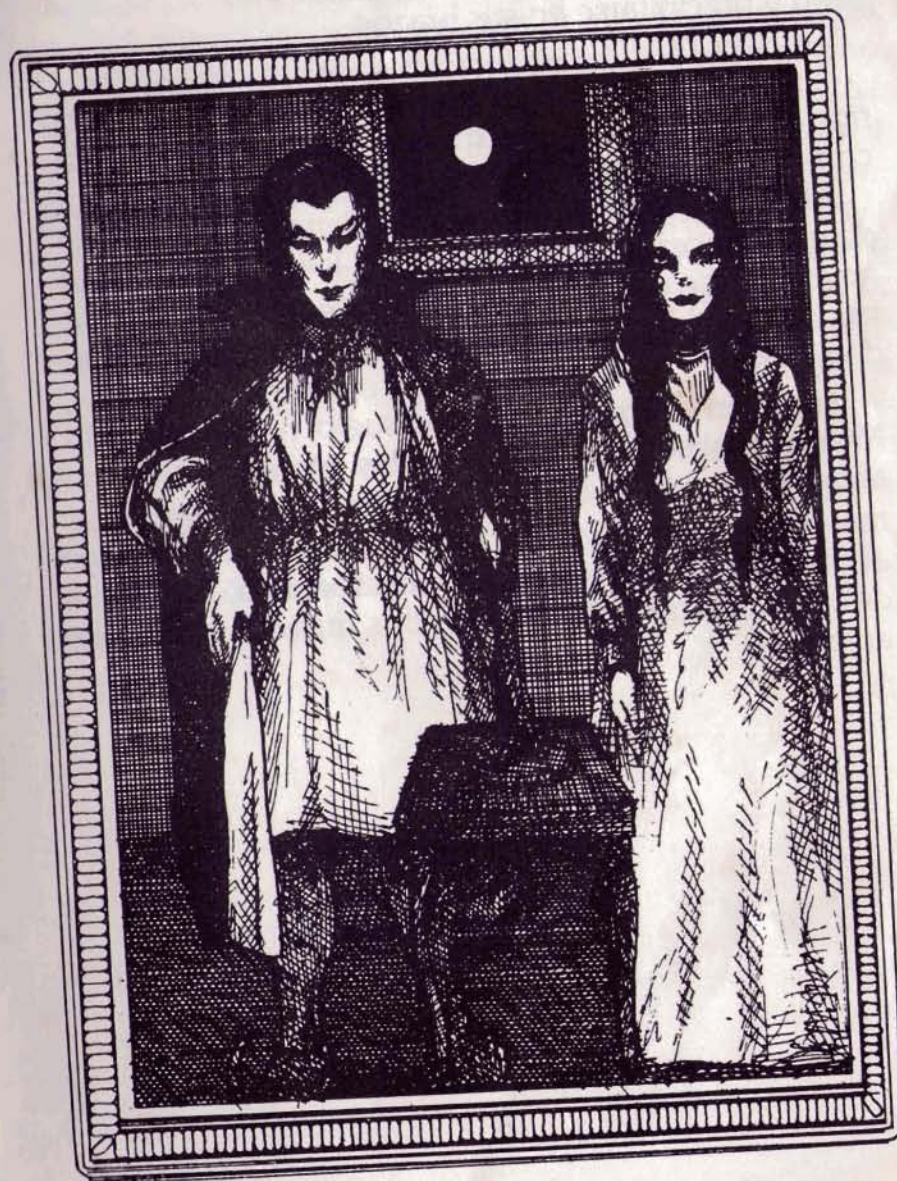
—No sé. Lo único que quiere es que lo liberen.

La caja se abre lentamente —como la concha de una almeja— sobre unos goznes invisibles y ahora puedes ver el cuadro colgado en su interior. Es el retrato de un hombre apuesto y una bella mujer, con ropa pasada de moda. Una vela está encendida sobre una pesada mesa de madera entre las dos figuras. La llama arroja en sus caras una luz fantasmagórica. A través de la ventana abierta del fondo se ve una luna llena.

La pintura parece tener centenares de años. Sin embargo, los personajes no tienen edad. Su carne da la sensación de ser real y sus ojos brillan con el mismo fulgor que viste en la joya de la señora West. Como si te estuvieran mirando con un hambre terrible e infinito.

Haciendo un gran esfuerzo apartas la vista... y te das cuenta de que la pintura se mueve... trata de adelantarse como un leopardo listo a saltar sobre su presa. Entonces oyes que, detrás de ti, se abre la puerta del vagón de los equipajes.

Pasa a la página 48.



Nina ha conseguido tocar la caja y sus manos recorren, con una velocidad increíble, casi sobrehumana, las tallas. Y la caja se abre. La pintura parece pegar un salto y precipitarse en sus brazos.

—¡AYYY!

Un grito agudo estalla en el aire. Es Carmilla. Se dirige hacia ti y con sus manos oprime tu garganta, como si fueran garras.

Ahora Zoltan tropieza y se detiene. Empieza a jactarse y a hacer arcadas, moviendo los brazos como alguien que se está ahogando y lucha por respirar. Retrocede vacilando, se aleja del cuadro y cae desplomado al piso.

También Carmilla yace en el suelo, hecha un ovillo. Mientras observas, la cara y las manos de ella se ablandan como el hielo al derretirse, y pierde su forma. Se está derritiendo... disolviendo... lo mismo que el conde. Miras fijo todo eso, estupefacto, hasta que de los vampiros sólo quedan dos manchas de aceite en el piso.

La trampa de la puerta se abre con facilidad y tú miras lo que es el interior del dormitorio de una mujer. Donde debiera haber una cama no hay más que un ataúd. Pesados cortinados cubren, desde el piso hasta el techo, una pared, a manera de escudo para que no se filtre el menor rayo de sol. En una mesa baja arde una lámpara de petróleo. Pero el lugar parece vacío, por lo que saltas al piso. Nina y el profesor te siguen.

Cualquiera que sea quien vive ahí no parece ser muy limpio. Por más que hay un armario, en el suelo se encuentran amontonados largos vestidos. Por mera curiosidad abres la puerta del armario... y encuentras a la señora West, amordazada y atada a una silla.

Ustedes tres le quitan las sogas y la mordaza. Una vez que la señora West queda totalmente libre, se levanta y da un golpe con un pie, igual que un altanero general, al frente de sus tropas, exige que los soldados se pongan firmes.

Quizá los dos hombres sepan algo que no sabe el inspector. Cuando entra en el compartimiento de ellos, el que está vestido con ropas de colores chillones levanta la vista y sonríe. Ha estado jugando un solitario, pero el mazo de cartas es muy distinto de los comunes. En lugar de números y las conocidas figuras vestidas hay unas imágenes raras.

—Mi nombre es Phaino —dice—. Y éste es el profesor Hartz.

El profesor Hartz hace caso omiso de tu entrada y de la presentación. Está profundamente sumido en la lectura de un viejo libro encuadernado en cuero, titulado *Secretos del Ocultismo, Volumen VII*. Cuando les hablas a esos dos personajes de la desaparición de la señora West, al profesor no parece interesarle en lo más mínimo tu problema. Mira por la ventanilla y fuma su pipa.



Continúa en la página siguiente.

Por otra parte, a Phaino parece interesarle mucho tu historia.

—Tal vez pueda prestar algún favor —dice.

Las cartas desaparecen. En su lugar hay un enorme disco de oro, con minúsculos caracteres: son letras de algún idioma extranjero, animales, soles y lunas.

—¿Adónde se fueron las cartas? —preguntas tú.

—A algún lugar. A cualquier parte —te responde el hombre, encogiéndose de hombros—. Como ves, soy fabricante de sueños e ilusiones... lo que algunos llaman un mago.

En su mano aparece una paloma, que vuela en círculos por el compartimiento y aterriza en su muñeca extendida. Después desaparece.

—¡Qué truco barato! —refunfuña el profesor—. Juegos para impresionar a criaturas. ¿Por qué Andrés me habrá atado a este prestidigitador sin sesos?

—Eso significa magia —explica Phaino, riéndose y batiendo palmas ante el exabrupto del profesor. Mientras aplaude, de sus manos brotan montones de chispas.

Le preguntas al profesor si de quien habla es de tu tío Andrés, el especialista en vampiros.

—Por supuesto que me refiero a tu tío —te espeta él—. ¿Hay algún otro Andrés en estas malditas montañas? Me pidió —lo mismo que a ese hombre con sus ridículas carcajadas— que me una a su expedición vampírica. El mago quiere creer que existen esas criaturas. Le demostraré, de una vez y para siempre, que no existen.

Dicho esto se pone de pie y sale como una tromba del compartimiento.

Pasa a la página 66.

La lámpara más cercana está colocada en un gancho de la pared. De manera casual te aproximas a ella, mientras Nina y la señora West abren la caja. La joven apoya el cuadro contra la pared, y el conde y la condesa se acercan para admirarlo. Lo cual no tiene nada de sorprendente por cuanto es un retrato de *ellos* pintando hace muchísimo tiempo. Se agachan, sacando del camino a Nina y a la señora West, para examinar cada detalle.

—¡Ah! ¡Entonces éramos tan jóvenes y despreocupados! Nos nos preocupaba mucho el amor.

—Yo era un muchacho juerguista y calavera ¿no? —dice el conde, dirigiéndose a su mujer.

—Y aún lo eres, querido —responde ella, sonriéndole afectuosamente.

—Un calavera manchado de sangre —susurra la señora West.

—¡Vamos, vamos! No sea usted amargada —le dice el conde.

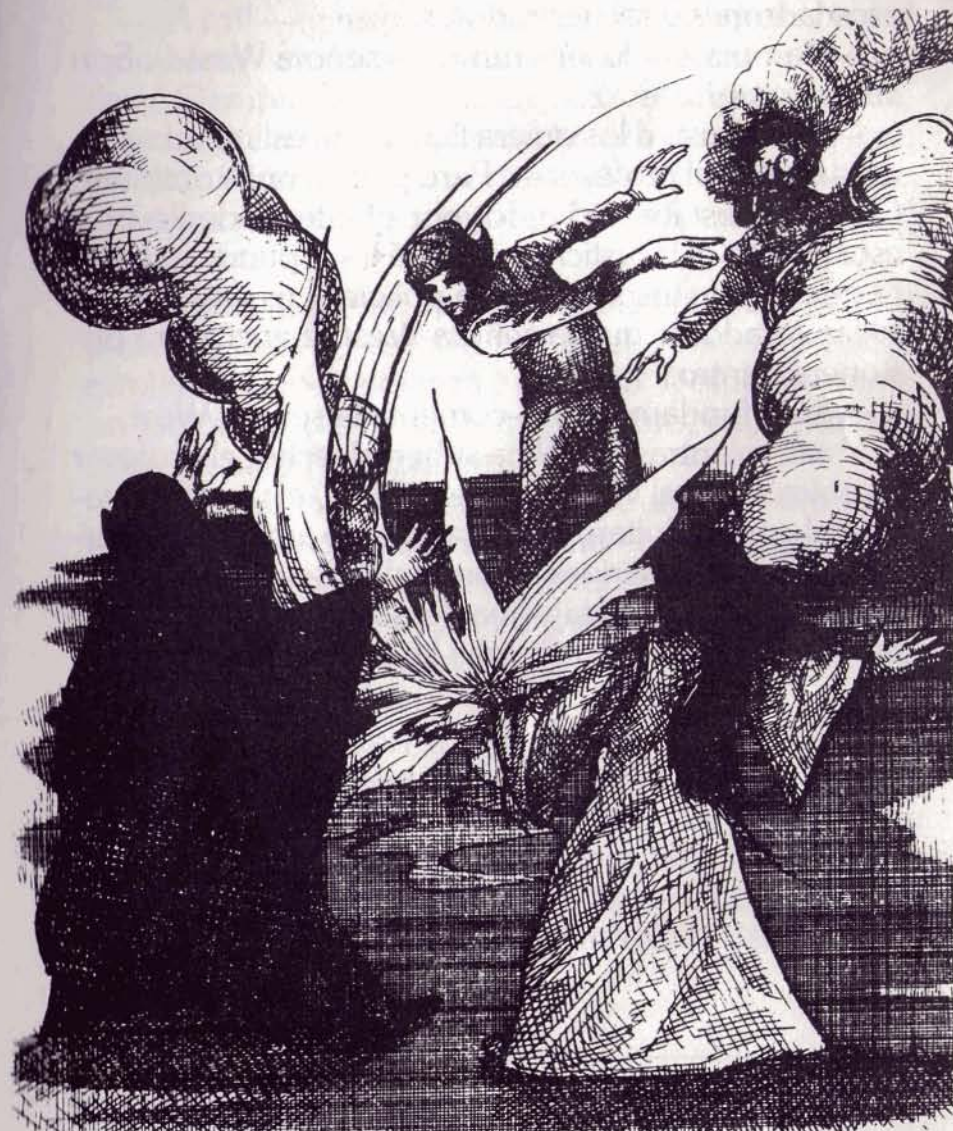
Cuando la mirada de los vampiros retorna al cuadro, tú juntas coraje, arrancas la lámpara floja y se la arrojas a sus pies. La lámpara se hace mil pedazos, tal cual esperabas que ocurriera, y el querosén se derrama por el piso.

No aguardas a que se inflame el combustible. Estás demasiado ocupado en arrancar otra lámpara de su soporte.

—¡Fuego! ¡Fuego! —gritan los vampiros.

El querosén se enciende. La segunda lámpara sale de su soporte, la arrojas y las llamas se extienden, incendiando con facilidad la madera seca y resquebrajada del viejo vagón. El profesor Hartz patear la estufa de leña y unos troncos ardientes se desparraman por el piso. Los vampiros rabian y aúllan, pero las llamas han formado un muro que los separa de ustedes cuatro.

—¡Vámonos! ¡Rápido! —gritas tú, dirigiéndote a la seguridad que ofrece el vagón de pasajeros.



—No creo que debamos esperar hasta mañana —dices tú—. Profesor Harz, ¿nos ayudaría a llevar a cabo el plan de Nina?

—Sí —contesta él—, por el interés de capturar a esos ladrones y secuestradores...

—Vampiros —lo interrumpe la señora West—. Son vampiros, profesor.

—Como usted los quiera llamar, mi estimada señora —agrega el profesor—. Pero permítame continuar. Como les estaba diciendo, por el interés de llevar a esos “seres” a la justicia, golpearé a sus puertas y gritaré que soy un inspector de la policía. Les diré que estoy enterado de que la señora West se encuentra prisionera dentro.

—Idea fundamental —comenta la señora West.

Y así, mientras tú y Nina suben al techo, el profesor se ubica entre el vagón de pasajeros y el vagón privado del conde Zoltan. Lo miras desde arriba y lo saludas. Después te diriges al fondo del tren y bajas por la escalera hasta la plataforma de observación. Nadie te ve. “Hasta aquí todo marcha bien”, piensas.

—¡Bela! —la voz viene a través de la pared. Una voz femenina tan fría que podría congelar un volcán en erupción.

—¿A quién le estás hablando, horrenda cosa?

—¡A mí! —le responde en voz alta. Después baja el tono hasta convertirse en un susurro—. Esa es la condesa. Siempre se muestra suspicaz. Siempre anda detrás de mí, haciendo miserable mi vida. Le diré que está aquí. Pero tendrá su merecido si tiene hambre. —Te mira de arriba abajo—. Tal vez, en cambio, te enviaré a ti.

Mientras tú y Nina se intercambian miradas de perplejidad, Bela se escurre por el piso hasta su cama, arrojando trapos a diestra y siniestra. Después levanta un tablón del piso y saca un gran libro, cuyo título es *Brujería para Principiantes*.

—Ellos no saben nada del arte de enviar —dice, con malicia—. Desde luego nunca he enviado antes a seres humanos. Siempre están demasiado hambrientos. Pero he practicado mucho enviando animales.

—¿Enviando? —exclama el profesor Hartz—. ¿De qué estás hablando?

—Shhh... —susurra Bela—. Vendrá la condesa y me causará problemas. —Hojea las mustias páginas del libro hasta encontrar el lugar—. Ahora dígame adónde quiere ir y lo enviaré enseguida. Pero elija algún lugar fácil. La brujería no es un arte en que se pueda confiar mucho. Podría terminar usted donde menos lo espera.

Golpea a la puerta del conde Zoltan pero nadie responde. Vuelve a golpear, más fuerte y, minutos después, la puerta se abre. Un hombre gordo, con aspecto de duende y una cara regordeta y repulsiva, está ahí de pie, enfurruñado.

—Vete —gruñe el monstruo.

—Entramos buscando a mi tía, la señora West —le responde Nina, muy cortésmente—. Por casualidad, no...

—¡Vete! —le interrumpe el otro—. No querrás estar aquí.



Continúa en la página 103.

Bela entona unas palabras en un idioma que nunca has oído: ¡Grotchik Bela spavivi joi; Bela neer, Lola feer, Andra seer!

Y, en menos de lo que te lleva para cambiar de canales en la televisión, te encuentras en la playa de una lujuriente y encantadora isla tropical. Nina está a tu lado, pestañeando de sorpresa. Del otro lado está el profesor Hartz, mirando asombrado e incrédulo. A pocos metros más arriba de la playa —atada, amordazada y amarrada a una silla— se encuentra la señora West, profiriendo ruidos frenéticos. Nina corre inmediatamente hacia ella para liberarla.

Pero la mayor sorpresa de todas surge de las azules aguas del lago: el tío Andrés, arrastrándose, chapoteando y terriblemente incómodo con su ropa de invierno.

—Encantado de verte —dice Andrés cuando consigue, por fin, llegar a la playa—. ¿Qué diablos está pasando?

Tú tratas de explicarle la historia de los vampiros, de Bela y de los *enviados*.

—Aunque sigo sin saber cómo llegamos aquí —terminas diciéndole.

—Por más que cada hueso de mi cuerpo clama en contra de esto —dice el profesor— debo confesar que es obra de brujería.

—Puede ser otra cosa —le replica el tío Andrés—. De todos modos, sea lo que fuera, saquemos el mejor partido posible. Tengo la impresión que hace mucho que estamos aquí. —Se da vuelta hacia ti y hacia Nina y pregunta:— ¿Alguno de ustedes ha leído hace poco *Robinson Crusoe*?

FIN

—¡Aparta eso! —gritas tú—. No quiero quedar hipnotizado.

Phaino agita tristemente la cabeza y aparta el disco.

—¡Caramba! —dice Phaino—. Sólo trataba de ayudar. Confiaba en que te durmieras y olvidaras todo. Podrías haber llegado a tu destino salvo y sano.

—¿Y mi tía? —pregunta Nina, despertándose.

—A eso iba —le responde Phaino, preocupado—. Ya que ustedes no pueden viajar seguros a través de los sueños tendrán que hacerlo de otra manera.

—¿De otra manera? —preguntas tú.

—Por medio del terror... o algo peor. Al final quizá halles a tu tía —le dice a Nina— y tal vez ella se encuentre a salvo...

Por el cuello de la chaqueta de Phaino asoma una especie de ardilla. Echa un vistazo a su alrededor y desaparece. El mago se pone de pie de un salto, preso de un entusiasmo súbito.

—Mientras tanto, debemos prepararnos con mucho cuidado —agrega—. He creado un nuevo artefacto, una trampa para vampiros. Desgraciadamente nunca se la ha probado.

De encima de su asiento baja un gran arcón de metal, que se halla en un estante. Lo abre y saca varios paquetes de formas extrañas. Entonces los tres van al vagón de los equipajes donde el mago desempaca varios espejos grandes.

Mientras intenta armar la trampa, explica la teoría. El artefacto es una combinación de espejos y rayos láser rojos, verdes y azules. A la luz común, los vampiros no se reflejan en los espejos ni arrojan sombras. Pero los rayos láser no son luz común.

—Si puedo captar los reflejos de los vampiros —dice Phaino— entonces podré atraparlos. Los espejos están unos frente a otros y los rayos brillarán desde

afuera. Si conseguimos atraer los vampiros para que queden entre los espejos, serán nuestros.

De pronto oyes correr a alguien. Es la señora West.

—¡Socorro, por favor! —exclama la señora—. ¡Me persiguen los vampiros! Conseguí escaparme pero vienen detrás de mí.



La nieve cae copiosamente cuando llegan a la estación, pero ninguno de ustedes lamenta haber dejado el tren. En la estación encuentras un teléfono y, tras varias tentativas, consigues dar con tu tío, quien te dice que lleves el cuadro a la posada de una aldea cercana y que lo esperen ahí.

A la mañana siguiente ha dejado de nevar y sale el sol. Pero la temperatura permanece por debajo de cero. A la tarde llega Andrés a caballo, con otros para ti y los demás y un caballo de carga para las provisiones, el equipo y el cuadro.

Cuando lo viste por última vez, tu tío no tenía barba. Ahora tiene una barba tupida y plateada. Fuera de eso, es exactamente el mismo que recordabas: bajito, carirrojo y rollizo, con un mechón de pelo blanco en torno de la coronilla. Aunque parece contento y amistoso, su mirada es de acero. No bien desmonta, clava sus ojos penetrantes en Nina y le promete:

—Haremos todo lo posible para encontrar y rescatar a tu tía. —Después se da vuelta hacia ti y agrega—: Y creo que pronto tendremos la prueba de la existencia de los vampiros.

Minutos después los cuatro se hallan a caballo, cabalgando en fila india por un sendero peligrosamente empinado y estrecho de la montaña. Más tarde, en un oscuro valle arbolado, oyes gruñidos y alaridos detrás de ti. Te das vuelta en tu montura y ves docenas de formas grises saltando entre los árboles.

—¡Lobos! —exclama Nanosh.

Los tres corren hacia el vagón de los equipajes. Si bien hay poca luz y el lugar está sucio y atestado de objetos, no encuentras ninguna dificultad en hallar la caja que contiene el cuadro. Por otra parte, hubiera sido difícil que se te escapara, con sus intrincadas y extrañas tallas de manos, ojos, orejas y bocas. Con Nanosh como guardia, tú y Nina llevan de vuelta la caja al compartimiento de los gitanos.

Lyuba exhala un suspiro de alivio al verte y rápidamente explica su urgencia.

—Hay un vagón particular, agregado a este tren, que pertenece el conde Zoltan y la condesa Carmilla —les dice—. Si consiguen abrir la caja, verán un cuadro de ellos tal cual eran hace siglos, cuando eran jóvenes y mortales. Ahora son unas criaturas de las tinieblas, sin edad.

—¡Vampiros! —exclama Nanosh.

—El cuadro puede liberar fuerzas que serán su ruina —prosigue Lyuba—. Pero no podemos utilizarlo aquí, donde su poder es fuerte, Debemos viajar a nuestro campamento y comunicarnos con los Ancianos. Ellos nos dirán lo que tenemos que hacer.

—¿Y qué pasa con mi tía? —pregunta Nina.

—¿Y qué pasa con la joya? —replicas tú—. El tío Andrés dijo que también la joya era poderosa.

—De la joya no sé nada —dice Lyuba—. Pero también preguntaré sobre eso a los Ancianos. Ahora vamos, pronto. Dejaremos el tren en la próxima estación —y le acaricia la mejilla a Nina con su mano llena de nudos—. Esta es la única esperanza para tu tía —agrega, amablemente.



A los vampiros les *encanta* el brillo de los rayos. ¡Y se ponen a bailar un vals!

Mientras lo hacen, te das cuenta de que no apartas tu vista del conde. Por un instante ves el vacío mortalmente negro de su mirada. Esos ojos se clavan en ti, ordenándote que no te muevas. Y cuando se desvían a un costado, te das cuenta de que estás paralizado.

Pasa a la página 118.

Momentos después, los cuatro suben a bordo del vagón de pasajeros. Entonces Nina ayuda a su tía a pasar por el corredor y a entrar en su compartimento, mientras tú y el profesor Hartz sueltan el enganche que une el vagón del conde Zoltan con el resto del tren.

La operación la hicieron en el momento justo. A medida que el tren se aleja, una enorme bola de fuego devora el vagón. El estrépito que sigue es tan tremendo que casi saca al tren de las vías.

Cuando el tren deja de vibrar, miras hacia atrás una vez más. Lo único que queda es un cráter. No hay la menor señal del vagón del conde. Ni siquiera humo.

—Se han ido —le dices al profesor—. Ni aun los vampiros podrían sobrevivir a semejante explosión.

—¿Vampiros? —pregunta el profesor—. ¿Todavía sigues creyendo que esos dos eran vampiros?

—Sí, lo creo.

—¡Hum! —replica él. Después, por primera vez desde que te encontraste con él, se sonríe—. Pues bien, sea lo que fueran, no servían para nada. Y me atrevo a decir que el mundo se ha librado de ellos.

FIN

—¡Salgamos de aquí! ¡Pronto! —le gritas a Nina.

—Muy bien —dice ella—. Pero...

—Nada de peros. ¡Vamos! —insistes tú, tomándola del brazo—. Subiremos a la locomotora y pediremos ayuda.

Los dos corren hasta la puerta del vagón de los equipajes. Perdidos como están en los placeres de la danza, los vampiros parece que no notan nada. Pero cuando ustedes llegan a la puerta, Nina te quita la mano del picaporte.

—¡Para! —te ordena—. No podemos dejar el cuadro. Me está llamando otra vez.

—No seas tonta, Nina —le dices—. Esa voz sólo existe en tu imaginación.

—¡No es mi imaginación! —insiste Nina—. Es tan real como tú o como yo. ¡Por favor! Ayúdame con el cuadro. Confía en mí.

*Si quieres que Nina y tú vayan a la locomotora,
pasa a la página 88.*

*Si estás de acuerdo en volver a buscar el cuadro,
pasa a la página 114.*

El compartimiento de los gitanos es cálido y confortable. Tú te presentas y presentas a los demás, y los gitanos te dicen sus nombres. El joven se llama Nanosh y es un príncipe de los gitanos. Usa una camisa verde brillante, de anchas y holgadas mangas y un pañuelo con rayas verdes y azules en la cabeza. La vieja es Lyuba. Tiene puesta una falda a rayas azules y doradas, un suéter rojo, de lana suave, y un chal negro. En su pelo blanco se ha prendido tres flores frescas y azules, y parece muy sabia y amable.

A los gitanos no parece interesarles mucho la desaparición de la tía de Nina cuando ella se los cuenta. Pero cuando tú mencionas al tío Andrés, se les iluminan los ojos.

—Andrés me ha salvado la vida más de una vez —dice Nanosh—. Todo lo que haga por ti, apenas será un modo de pagarle el amor que siente por nosotros.

—Sí, te ayudaremos en todo lo que podamos. Sin embargo —agrega Lyuba, con voz seria— este tren no es seguro. Siento el mal en el aire. Y algo peor que el mal... los vampiros están cerca.

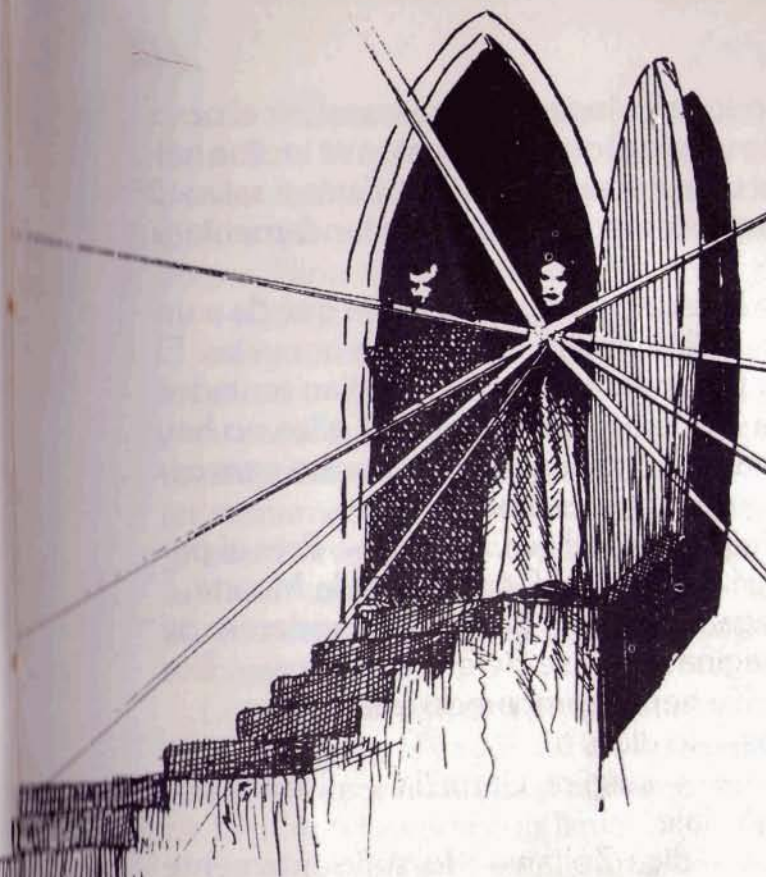
Pasa a la página 39.

El conde Zoltan y la condesa Carmilla —susurra Nanosh.

—Bienvenidos a nuestro hogar —dice el conde—. Pensamos que intentarían acercarse a nosotros a esta hora. ¿Pero no les parece que la pintura resulta inofensiva ahora contra nosotros? Mi mujer lleva la Piedra Sanguínea, la joya preciosa que perdimos hace muchos siglos. Es lo único que nos protege del cuadro. ¡Ustedes están muertos, tontos mortales!

Andrés parece estar temblando de miedo. Pero te das cuenta de que lo que se está estremeciendo es el cuadro.

—¡Rápido! —exclama él—. ¡Toma el cuadro y agárralo fuerte!



Tú y Nanosh corren a su lado y se aferran al marco. La pintura parece estar viva. Corcovea como un caballo. Después, de su superficie, sale una luz coloreada, rodeando al marco en un torbellino de luces. Los vampiros reciben unas descargas eléctricas doradas, plateadas, violetas, verdes y azules. Pero el resplandor rojo se acerca, presiona sobre la pintura.

De algún modo te las ingenias para transferir el peso de tu cuerpo de un pie al otro y el escalón se inclina hacia atrás como un subibaja de piedra. Estás a salvo... ¿pero por cuánto tiempo? Aspiras profundamente y continúas.

En lo alto de la escalera hay una puerta que da a un suntuoso salón brillantemente iluminado por velas. El conde Zoltan y la condesa Carmilla se hallan sentados ante una mesa de comedor. Delante de ellos no hay comida, pero enfrente hay un lugar dispuesto para cenar. Los dos sonríen graciosamente.

—Hay que felicitarte —dice Carmilla—. Eres el primer mortal que sobrevive al Corredor de la Muerte.

—Sí —agrega Zoltan—. Los otros murieron de miedo. ¿Te imaginas? —y se ríe entre dientes—. Por favor, siéntate. Te hemos preparado una cena.

—No, gracias —le dices tú.

—¡Qué lástima! —suspira Carmilla—. Tienes por delante un largo viaje.

—Eres fuerte —dice Zoltan—; lo suficientemente fuerte como para sobrevivir a los terrores del corredor. Nosotros no destruimos a los fuertes. Pero no podemos permitir que nos recuerdes. —Se levanta de la silla y alza los brazos sobre su cabeza. El aposento empieza a ponerse oscuro...

...Y tú estás en tu casa, viendo televisión. En la pantalla, cuatro jinetes cabalgan por un estrecho camino entre siniestras montañas. Pronto ves que el camino conduce a un antiguo castillo en ruinas. Ya has visto ese castillo. Has estado ahí. Sabes que has estado. ¿Pero cuándo? La memoria no te responde.

FIN

Los dos pasan al corredor y miran a ambos lados. La señora West se aseguró bien para que tuvieran un bonito compartimiento; pero el resto del tren está tan viejo y gastado que tú te preguntas cómo puede estar en pie. Nina tiembla y te dice:

—¡Qué frío hace aquí!

—Siganños —le respondes—. Tal vez así entremos en calor.

Al parecer, los que viajan son pocos. En un compartimiento hay dos gitanos: un joven apuesto y una mujer sumamente vieja. El primero es alto y muy distinguido. Lleva puesto un traje marrón, a cuadros, y fuma en una pipa de boquilla curva. La otra es baja, parece estar nerviosa y usa unas ropas extrañas, de colores chillones.

Los otros compartimientos están vacíos. Delante de tu coche están el vagón de los equipajes, la carbonera y la locomotora. Detrás de ti hay otro vagón, pero tiene la puerta cerrada con llave.

En el corredor te encuentras con el inspector. No tiene cara de buenos amigos.

—¿Ha visto a mi tía, la señora West? —le pregunta Nina.

—No —le responde, desviando la mirada.

Continúa en la página 7.

Cuando llegas al portón del castillo en ruinas, descubres que está herméticamente cerrado.

—Golpea el portón con la Estrella de Luluvo —sugiere Nanosh.

Así lo haces y el cristal emite una nota pura y hermosa. Al instante se abre el portón, dejando a la vista un pequeño patio. Frente a él hay una torre.

—Muy bien —dices tú, juntando coraje—. Creo que lo mejor será entrar.

—Espera —advierde Nina—. Creo que ha llegado el momento de sacar el cuadro de la caja.

Coloca la caja en el suelo, con mucho cuidado y procede a aflojar los candados y los cerrojos ocultos en sus intrincadas tallas. Una vez que ha sacado el cuadro, éste parece recobrar vida. Lo cual, prácticamente, impulsa a Nina a dirigirse al portal de la torre. La puerta conduce a una escalera de piedra, cuyos escalones descienden a la oscuridad.

Tú y los gitanos encienden antorchas y, poco a poco, con mucho cuidado, descienden por sus viejos y gastados escalones. Al llegar al pie, te encuentras en un recinto inmenso y abovedado, tallado en el lecho de la montaña. Está vacío. Pasas por una puerta en forma de arco y entras en un túnel oscuro y estrecho. Las sombras danzan siniestramente a la luz de la antorcha.

Da la impresión que el túnel desciende en las profundidades de la montaña. Por último entras en otro cuarto... un cuarto exactamente igual al que tienes en tu casa.

Continúa en la página 112.



Con mucha cautela abres la segunda puerta. Lo que ves se parece más a un gabinete o un armario que a un cuarto... se asemeja más a la cueva de un animal salvaje que a un lugar para que duerma un ser humano.

En un rincón del piso hay un viejo fonógrafo de cuerda, en el que gira un disco, dejando oír los ruidos de animales más dolorosos y desgarradores que hayas escuchado en tu vida. Inclinado sobre el aparato hay un hombre rechoncho como un enano y de aspecto repulsivo. En otro rincón hay un montón de harapos donde el enano parece tener su cama. El piso está cubierto por huesos raídos y viejos. Y, en diversos lugares, ves unos objetos esféricos verdes y podridos que preferirías no identificar.

—Escuche... —dice el profesor Hartz, tratando de atraer la atención del hombre.

—¡Silencio! —le replica el enano—. No me moleste. Estoy escuchando.

Cuando termina de sonar el disco, el hombre se da vuelta hacia ti.

—Pues bien —te dice—, supongo que deseas saber acerca del conde, la condesa y de esa anciana dama que raptaron.

—¿La señora West? —le preguntas—. Entonces está aquí...

—En la habitación vecina, atada —te responde el enano—. El conde se fue al vagón de los equipajes a apoderarse del cuadro y de la joya que tanto ambicionan. Y la condesa está acostada en el salón, tal vez soñando en lo sedienta que se siente. Quizá debiera anunciarle que estás aquí, sobre todo al ver cuánta sabrosa sangre humana tienes.

En tu alforja llevas varias latas. Metes la mano, sacas una y se la arrojas al puntero de la jauría, dándole en la cabeza, justo detrás de las orejas.

—¡Vete de aquí! —gritas, agitando los brazos.

Sacas otra lata, y otra más. Milagrosamente, la mayoría de tus tiros dan en el blanco y los lobos se alejan, confundidos y asustados.

—¡Socorro! —grita una voz desde el árbol. Es Nina.

—¿Estás bien? —le preguntas, ayudándola a bajar.

—No sé. Me herí una pierna al treparme.

Se le ve un desgarrón en su jean y debajo hay un raspón cubierto de sangre.

—Esto es muy malo —le dices—. Tal vez sería mejor que regreses a la ciudad y te hagas revisar por un médico.

—¡No! —exclama Nina—. No hay tiempo para eso. Tenemos que dar con Andrés y Nanosh. Tienen el cuadro y ahí está la clave para encontrar a mi tía.

—Pero tienes que cuidarte esa pierna —argumentas tú.

—Tengo agua oxigenada y vendas en mi maleta. Vamos. Ayúdame a encontrar mi caballo. Después continuemos.

Tú y Nina están muy preocupados por la señora West. Pero Phaino se halla muy nervioso al saber que los vampiros se encuentran cerca.

—Esta es una oportunidad que se presenta una sola vez en la vida —dice Phaino.

Tú te das vuelta para hablarle a Nina, pero ella se encuentra en un rincón, contemplando una caja de madera cubierta de extrañas tallas.

—El cuadro está dentro de esta caja —dice, haciéndote señas—. Creo que trata de decirme algo.

La miras, con creciente preocupación. ¿Un cuadro que habla? ¿Se está volviendo loca?

—Ahí —susurra Nina, presa de agitación—. Ahí está otra vez. ¿Lo oyes?

Los únicos ruidos que oyes son los movimientos del tren y los de Phaino mientras arregla su equipo.

—¡No sé si puedo! —le dice Nina a la caja y se aparta, temblándole las manos y los ojos desmesuradamente abiertos de miedo—. ¡Ohhhh!... Yo... la caja... —y siente como si se ahogara.

—Por favor, querida. Por favor... no te asustes —interviene Phaino, dejando de agitar su artefacto—. Vamos, no podemos quedarnos sentados aquí y asustarnos nosotros mismos mientras esperamos. Pronto los vampiros van a caer en mi trampa y todo terminará bien —dice, feliz y contento—. Mira... aquí...

Agita los brazos y un dragón, que lanza lenguas de fuego, vuela por el aire con una hermosa muchacha en sus garras.

—¡Oh, lo siento mucho... me olvidé —agrega, sonriendo.

Y entonces aparece un caballero con una armadura de plata que se dirige a la carrera tras el dragón. Y Phaino te saca de la oreja una larga hebra, como un



caramelo de miel, y monedas de oro de la lengua de Nina.

Escuchas unos aplausos. Después habla una mujer: —¡Qué sorprendentes son estos trucos de los humanos! Casi son tan buenos como las cosas reales.

Es la condesa. En un santiamén se convierte en un murciélago y con la misma velocidad vuelve a ser una mujer. Después, poco a poco, se dirige a ustedes tres, mirándolos de la misma manera con que un tiburón contempla un sabroso pez.

Quisieras sentarte para recuperar el aliento, pero la señora West estalla en un exabrupto.

—¡Nina! —grita la mujer—. No estoy contenta contigo. No viniste a ayudarme. En cambio, me dejaste en las garras de esas repulsivas criaturas.

—Pero tía —le suplica Nina—. Ahora se han ido. Están muertos. Ganamos.

—Sí. El cuadro los destruyó.

—Bueno... ejem... Está bien —le dice la señora West, con voz más calmada—. Pero entonces, ¿dónde está el cuadro? ¿Y mi joya?

Nina está perpleja, pues el cuadro ha desaparecido de sus manos, junto con la caja tallada. Y aunque tú revisas el vagón de los equipajes de arriba abajo, tampoco puedes encontrar la joya. Pero si bien la señora West insiste en que ahí fue donde escondió el collar, el mismo ha desaparecido.

Desorientados, cuando los tres están por regresar al compartimiento, ven a Phaino acurrucado frente a su panel de control.

—¡Phaino! —exclama Nina—. ¿Estás bien?

El hombrecito abre un poco los ojos y echa una mirada rápida y furtiva a su alrededor.

—¿Se fueron? —susurra.

—Sí —le respondes tú—. Se han ido para siempre.

—Espléndido... No, fantástico —agrega Phaino, con la cara iluminada de felicidad—. Entonces mi artefacto *funcionó*. Tuvieron suerte de que yo me encontrara aquí para ayudarlos.

Nina pesca tu mirada y los dos se ríen hasta que les salen las lágrimas.

FIN

Lyuba dirige su cara al cielo raso y cierra los ojos. Durante un largo rato permanece así, escuchando algo que tú no alcanzas a oír.

—Hay un cuadro en una caja tallada, en el vagón de los equipajes —dice, al final—. ¿Lo sabes?

Nina asiente.

—Es mío y de mi tía —le responde.

—El cuadro es la clave. Puede destruir a los vampiros —agrega Lyuba—. Pero no debemos quedarnos aquí. Llevaremos el cuadro a nuestro campamento y consultaremos a los Ancianos. Ellos nos dirán cómo utilizar el cuadro y cómo rescatar a la señora West.

El profesor se levanta.

—Creo que ustedes son una buena gente —le dice a los gitanos—; pero es evidente que están mal guiados, que son víctimas de un engaño. La evidencia demuestra que la señora West ha sido secuestrada por ladrones que desean su valiosa joya roja. Abandonar ahora el tren, cuando la señora West —y esos canallas— pueden estar cerca es un acto de locura. Debemos revisar el tren en busca de claves.

Tú no estás de acuerdo con la teoría del profesor acerca de los ladrones de la joya. Pero quizá él tenga algo de razón en eso de abandonar el tren.

*Si vas con los gitanos a su campamento,
lee la página 64*

*Si te quedas en el tren, para buscar pistas
con el profesor Hartz, pasa a la página 71.*

Los lobos se acercan cada vez más y tu caballo resopla de miedo.

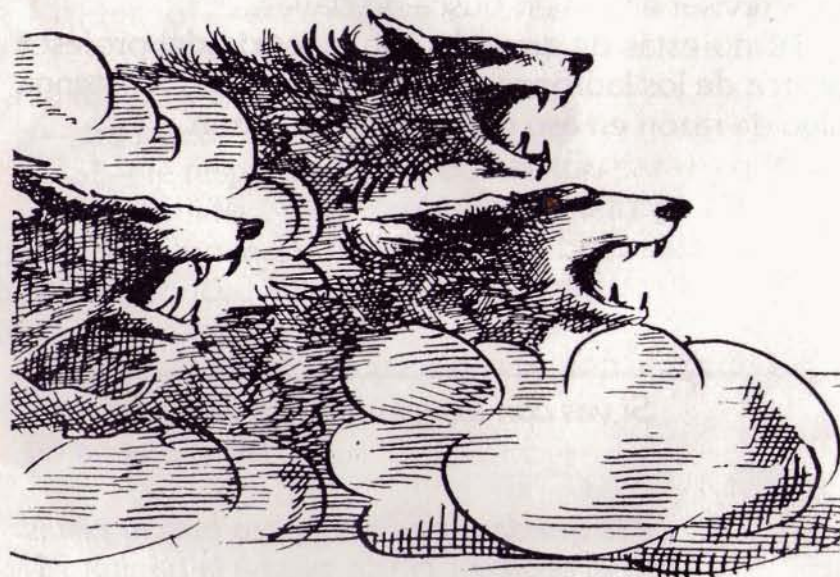
—Tenemos que librarnos de ellos —dice el tío Andrés.

Tú y él espolean los caballos en dirección al fondo del bosque y en busca de seguridad. Detrás de ti oyes cómo tambalea un caballo y después un ruido sordo. Pero no te das cuenta de lo que ocurrió hasta que el caballo de Nina, sin ella, pasa a galope tendido a tu lado.

—¡Para! —gritas a todo pulmón—. Nina se ha caído del caballo.

Los tres frenan su cabalgaduras y se dan vuelta. Pero tú no puedes ver nada. Entre el momento en que divisaste los lobos y el que te diste vuelta para saber dónde estaba Nina, una nube misteriosa y espesa ha cubierto el bosque.

Continúa leyendo la página 108.



Permanecer oculto detrás de las cortinas la noche entera es toda una experiencia. Has oído hablar de caballos que duermen de pie, pero nunca de seres humanos... hasta que tú mismo lo intentaste. Cada uno de ustedes se turna para vigilar hasta que amanece.

Mientras los otros desatan otra vez a la señora West, tú revisas el ataúd de Carmilla. Está vacío... algo que sorprende a todos, menos al profesor.

—Quizá la condesa tiene otros lugares para descansar —sugiere la señora West—. Revisaremos todos los rincones de este sitio infernal. Los vampiros deben estar en alguna parte.

Tú revisas el vagón de arriba abajo pero el lugar está desierto. No hay conde ni condesa. No hay criado. No hay joya. No hay cuadro.

—Los vampiros se han escapado con lo que más quieren —dice la señora West, respirando profundamente.

—Señora, no hay vampiros —alega el profesor—. Son ladrones... secuestradores... nada más ni nada menos.

Pero tú *sabes* que hay vampiros. Y ahora ellos, con la Piedra Sanguínea y el cuadro, son mucho más poderosos que antes. Quizá el tío Andrés tenga un plan para destruirlos. Así lo esperas. Pero, por ahora, no hay nada más que hacer.

FIN

Bela murmura unas palabras que suenan como algo de otro mundo en su extraño idioma: Grotchik Bela spavivi xloi; Spasha kom, Lasha dom, Masha hom!

Hay un estallido de luz... y te encuentras en un yermo arenoso y rocoso bajo un sol lacerante y enceguecedor. Caminando a largas zancadillas se dirige hacia ti un hombre gigantesco y musculoso. Está desnudo hasta la cintura y lleva un largo látigo negro, que agita al azar mientras se acerca.

—¡Ja, ja, ja! —exclama, riéndose—. Recién llegados a los Slavepits de Hom. Bienvenidos y arrodillaos.

“Los Slavepits de Hom! No son, precisamente, los “hombres” que tú imaginabas.

—¡Arrodillaos! —ruge el hombre, haciendo restallar su látigo por encima de tu cabeza. Tú te arrodillas.

—¡Niña! ¡Arrodíllate!

Nina se arrodilla.

—¡Hombre! ¡Arrodíllate!

El profesor Hartz obedece.

—¡Vieja! ¡Arrodíllate!

Sólo en ese momento te das cuenta de que a la pobre y anciana señora West la habían enviado contigo a Hom. Está maniatada, amordazada y atada a una silla. Pero, de alguna manera, se las ingenia para inclinarse, silla y todo.

—Estas son mis reglas —continúa diciendo el gigante, haciendo restallar su látigo—. Son sencillas: recordadlas. Cavaréis en busca de los diamantes que yacen en el suelo. Cuando encontréis uno me lo traeréis. A veces, cuando cavéis, encontraréis agua. De ese modo podréis beber. Otras encontraréis gusanos. Podéis comerlos. No tratéis de escapar. Nadie puede huir de Hom.

FIN

El tío Andrés examina minuciosamente a la señora West.

—No está muerta —dice—. Pero padece una especie de trance. Creo que se pondrá bien en cuanto demos cuenta del conde y la condesa. Nina, ¿quisieras sacar el cuadro de la caja?

Mientras Nina corre los secretos cerrojos y trabas, tú examinas a Zoltan y Carmilla. El conde es apuesto y la condesa bellísima. Sin embargo, aun en su sueño, resultan repulsivos. Su descanso no se parece a ningún sueño humano. No respiran; parecen estar realmente muertos. Las manos de Carmilla sujetan como garras de acero la joya de la señora West, que irradia un fulgor mortecino y maligno.

Nina levanta el cuadro de la caja... que surge como el sol al amanecer, con una luz tan brillante que apaga el fulgor de la joya de la misma manera que el sol empuja la luz de una vela.

Por un momento los vampiros parecen despertarse y respirar. Después las caras se les ponen cenicientas y aúllan desde los abismos de sus horrendas almas.

Sus caras y manos se arrugan y encogen como si envejecieran diez años cada minuto que pasa. Luego se les empiezan a encoger los cuerpos. Se vuelven cada vez más chicos hasta que, al final, no queda nada de ellos.

Cuando ha desaparecido la última gota de sangre en los ataúdes, la señora West se despierta y se yergue.

—Y bien —dice, con el entrecejo fruncido—, ya era hora. Creí que no vendrían nunca.

FIN

Los dos se mueven lo más rápido que pueden; pero ya es demasiado tarde. El hombrecillo grita y se lanza encima de ustedes dos, derribándolos. Es más fuerte de lo que parece.

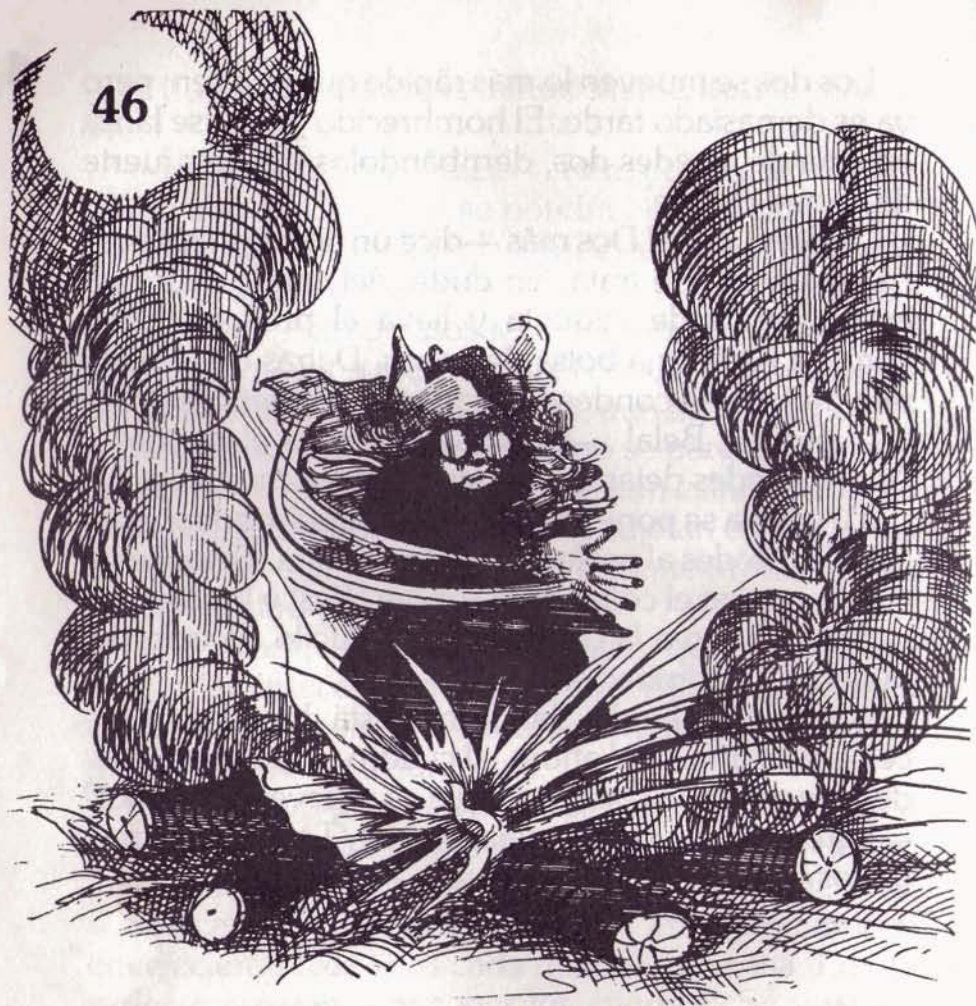
—¡Bien! ¡Bien! Dos más —dice un hombre que acaba de entrar. Se trata, sin duda, del conde. Viste un costoso traje de etiqueta y lleva al profesor Hartz como si fuera una bolsa de papas. Detrás de él viene una mujer —la condesa— trayendo a la señora West.

—¡Bravo, Bela! —prosigue diciendo el conde—. Ahora puedes dejar que se levanten los mortales.

Tú y Nina se ponen de pie, y los vampiros depositan junto a ustedes al profesor y la tía de Nina. Entonces el conde recoge el collar de la señora West y le coloca la cadena de oro a la condesa, en el cuello. Retrocede, radiante de admiración.

—¡Por fin la Piedra Sanguínea está donde pertenece! —exclama—. Y ahora, al cuadro. ¿Quién de ustedes me abrirá la caja? —Nadie se mueve—. ¡Vamos! —agrega, con voz amenazante—. ¿Tengo que obligarlos?

Continúa en la página 85.



Lyuba arroja la piedra carmesí al corazón del fuego. Ruge un trueno. Grandes nubes de humo rojo surgen de las llamas y la cubren por completo.

Transcurrido un tiempo, Lyuba sale de esas nubes y se te acerca, con los brazos extendidos.

—Los Ancianos han vuelto a hablar —expresa—. Dicen que te has convertido en uno de los nuestros y que, a cualquier parte que vayas, encontrarás siempre un hogar entre los gitanos. Pero este país ya no es se-

guro para ti. Debes irte y no regresar jamás. Los vampiros poseen la Piedra Sanguínea, la joya que le sacaron a la señora West. Con ella son más peligrosos que nunca.

—¿Significa eso que mi tía ha muerto? —pregunta Nina, con voz temblorosa.

—Los Ancianos creen que vive... y hay esperanzas de que se la salve —le responde Lyuba—. Lo que más desean los vampiros en este mundo es poseer el cuadro y la Piedra Sanguínea. Si estás dispuesta a ceder el cuadro por tu tía, nos acercaremos al conde y veremos si quiere aceptar esa oferta.

—¿Pero si los vampiros tienen el cuadro y la joya, no serán invulnerables? —preguntas tú.

—Nadie que vea brillar la luz del sol es invulnerable —responde Nanosh—. Con la ayuda de los Ancianos destruiremos a nuestros enemigos.

Por un momento Nina contiene el aliento, pensando en la decisión. Después asiente con la cabeza.

—¡Sí, sí! ¡Haz ese trato! ¿Qué es un cuadro, comparado con la vida de mi tía?

—Si ése es tu deseo, lo intentaremos. Mientras tanto, Nanosh te llevará a Budapest. Si todo sale bien, la señora West se reunirá contigo allí.

Días después, tú llegas a Budapest y aparece la señora West. La encuentras esperándote en un suntuoso vestíbulo del Hotel Grand National. Junto a ella está el tío Andrés. No puedes esperar más para hablar con él. Tal vez no tengas la prueba científica acerca de la existencia de los vampiros, pero tienes suficientes pruebas para convencerte por ti mismo.

FIN

La puerta del vagón se cierra y de pronto el cuadro se inmoviliza. Te das vuelta, confiando en encontrar a la señora West; en cambio, ves a un joven. Lleva puesta una camisa de un verde chillón y anchas y abultadas mangas; en la cabeza, un pañuelo a rayas verdes y azules.

—Soy Nanosh, príncipe de los gitanos —dice el joven.

—Entonces debe conocer a mi tío Andrés —le dices tú.

—Más que eso; le debo mi vida —te responde, sencillamente—. Me pidió que te vigilara y a los que te acompañaran, a fin de proteger el cuadro que tienen en su posesión. Ahora has de necesitarme, porque el cuadro habló.

Nina le cuenta acerca de la tía desaparecida y de la joya.

—También, de acuerdo con el tío Andrés, se supone que la joya tiene inmensos poderes —agregas tú.

—No sé nada de esa joya —explica Nanosh—, pero sí puedo hablar del cuadro. Tenemos muchas leyendas acerca de su magia y tu tío cree que puede destruir a los vampiros. El hombre del cuadro es el conde Zoltan, y la mujer su esposa, Carmilla. Descubrí que se hallan en este tren, en su vagón particular. Por lo tanto, ustedes y el cuadro se encuentran en gran peligro. —Baja la voz—. Mi gente dice que son vampiros. Debemos abandonar el tren inmediatamente.

Sigue en la página 86.

La condesa Carmilla se detiene al llegar a la trampa para los vampiros construida por Phaino.

—¿Y pensabas capturarnos con esto? —Riéndose, pone una mano frente a uno de los espejos. La mano no emite ningún reflejo—. ¿Cuándo la vas a poner en funcionamiento? —le pregunta—. No puedo esperar.

Su tono burlón no parece molestar a Phaino, quien corre hacia su panel de control y empieza a accionar conmutadores perillas. Pero Nina está furiosa. Tiene los puños apretados y la cara roja.

—¿Dónde está mi tía? —grita—. ¡Devuélvame! ¡Ya mismo!

—No, querida. Me temo no poder hacer eso. Pero sí creo que te permitiré verla después de la cena.

Nina lanza un grito y se precipita hacia la vampira con los puños enhiestos. Su ataque es tan feroz y súbito que arroja de espaldas a la condesa, al suelo.

—¡Deténla! ¡Rápido! —suplica Phaino—. Va a arruinar todo.

¿Apartas a Nina o la ayudas a atacar a Carmilla? Sólo tienes un segundo para decidirte.

*Si eliges luchar con Nina,
pasa a la página 70.*

*Si decides detenerla y seguir el plan de Phaino,
pasa a la página 74.*

Te arrastras por el rincón donde viste por última vez al feo hombrecito y el rayo de tu linterna da en él cuando está abriendo una pequeña puerta en el castillo. Llegas a ella y ves que no está cerrada con llave. Por lo tanto, la abres —con mucha cautela— y pasas a un estrecho corredor con un cielo raso tan bajo que debes doblar la cabeza.

La puerta se cierra de golpe detrás de ti y oyes una risa desagradable, como un ladrido. Estás por investigar quién —o qué— es, cuando algo te arrebató la linterna y la arroja con fuerza contra la pared.

¡Tinieblas! Tinieblas más negras que las tumbas.

Giras en torno y detrás ves un par de ojos rojos. Luego un segundo par. Y después un tercero. Y un hedor nauseabundo y venenoso, como carne en putrefacción. A ciegas te adelantas, con una mano en la pared para servirte de guía.

Los rojos ojos te siguen.

Llegas a la escalera y empiezas a subirla. Es una empinada escalera en espiral, lo cual es un alivio porque a cada vuelta que das no puedes ver esos ojos rojos. Subes más alto, pero ahora la escalera no tiene un muro exterior. Sólo hay una abertura terrible e infinita. Debajo de ti sientes un profundo espacio vacío. Desde ese abismo surge un ruido espantoso, como de inmensos animales en un violento combate, batiéndose en un charco de agua.

Sigues subiendo. Al presionar un escalón de piedra, éste se inclina hacia abajo, hacia el abismo, hacia el espacio vacío...

Vuelve a la página 30.



—¡Nina! ¡Nina! ¡Despierta! —le dices, urgentemente, tomándola por los hombros y sacudiéndola.

Phaino levanta la vista, asustado.

—¿Qué? ¿Qué dijiste? —pregunta Nina, con la vista nublada y la cabeza como si la tuviera llena de algo-dón.

—Dije que te despertaras. Tenemos que salir de aquí. Está tratando de hipnotizarnos.

Phaino baja la cabeza con tristeza mientras tú tomas a Nina por las muñecas y la llevas a la puerta. El viento del corredor los despierta a ambos como una ducha fría.

—¿Y ahora qué hacemos? —le preguntas a Nina, contemplando la tormenta de nieve.

—No sé.

—¿Puedo ir con ustedes? —dice el profesor, acercándoseles desde el extremo del corredor.

—¡Por favor sí! —agrega Nina—. No sé qué hacer.

—Bueno, no diría tanto —replica el profesor—. Han hecho muy bien en abandonar a Phaino. No se puede confiar en él. Si siguen pensando con claridad y lógica, no veo razón para que no encuentren a tu tía.

—¿Entonces nos puede ayudar? —le pregunta Nina.

—Puedo intentarlo, seguramente. Sin duda, la desaparición de tu tía puede explicarse por causas naturales. Lo primero que se me ocurre es pensar en los ladrones. Esta región está llena de ladrones. ¿Llevaba la señora alguna joya?

—Sólo una gran piedra roja en una cadena —le contesta Nina—. Aunque nunca creía que fuera tan valiosa.

—¡Ah, pero *puede* valer mucho! En cuyo caso tu tía sería el blanco principal de los ladrones. No obstante, los ladrones siempre dejan huellas digitales... o huellas de pie... cosas así. Está en la índole de ellos. Si buscamos pistas y preguntamos a la otra gente del tren, creo que pronto daremos con tu tía.

Nina menea la cabeza, dudando, pero ninguno de ustedes puede ofrecer otro plan.

—Bien —dice el profesor, frotándose las manos, a manera de anticipación—. ¿Por dónde empezamos?

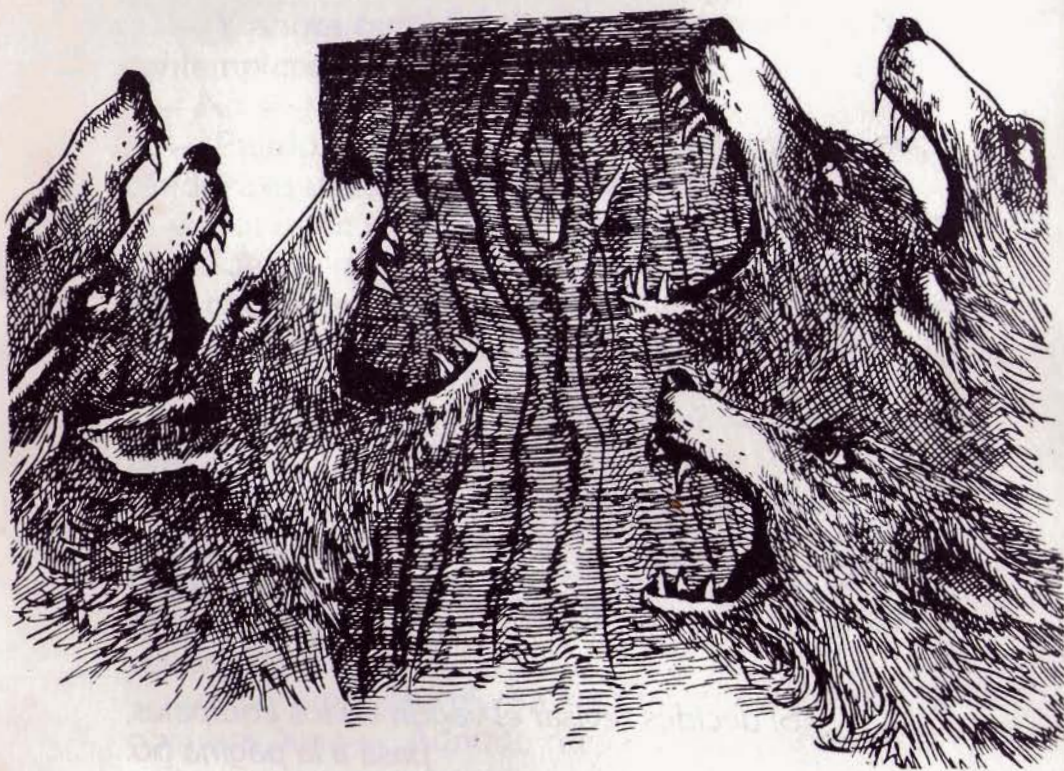
*Si decides preguntar a los gitanos,
vuelve a la página 27.*

*Si decides revisar el vagón de los equipajes,
pasa a la página 56.*

*Si decides buscar pistas en el vagón de los pasajeros,
pasa a la página 71.*

—Sigan adelante y nosotros nos reuniremos con ustedes en cuanto podamos —dices tú, confiando en que tus palabras suenen con más convicción de la que sientes. Entonces, mientras Andrés y Nanosh reasumen la misión, tú continuas buscando a Nina.

En ese momento la niebla es de una espesura increíble. De no ser porque respiras creerías estar bajo el agua. Hacia un costado oyes aullar y correr a los lobos. Te acercas cautelosamente. El ruido es cada vez más fuerte y feroz y de pronto te encuentras con que los tienes debajo. Han rodeado un árbol y saltan a las ramas más bajas, ladrando frenéticamente.



Golpeas a la puerta del compartimiento de los gitanos. Una señora, con flores azules prendidas a su blanco y hermoso cabello, te invita a entrar. Es muy vieja. Con todo, parece no tener edad y da la impresión de ser muy sabia y amable. Frente a ella hay un joven con una camisa de un verde chillón y anchas y ampulosas mangas, y un pañuelo a franjas verdes y azules en la cabeza. Cuando ustedes dos se presentan, descubren que el joven es Nanosh, el príncipe de los gitanos, y que la dama se llama Lyuba.

—De modo que Andrés es tu tío —dice Nanosh, impresionado—. Es un grande e íntimo amigo y me ha salvado la vida más de una vez. —Mira la cara perpleja de Nina—. Nos han buscado por alguna razón. ¿En qué podemos ayudarlos?

Nina les explica que tanto ella como su tía llevaban una joya roja y un cuadro para Andrés, a fin de que los utilizara en su investigación sobre los vampiros. Pero ahora su tía ha desaparecido.

—¿Está el cuadro en una caja de madera tallada? —pregunta Lyuba.

—¡Sí! —responde Nina—. ¿Pero cómo lo sabía?

—Nuestra gente sabe de ese cuadro desde hace siglos —le responde Nanosh.

Lyuba toma a Nina por la muñeca y le dice:

—¡Vayan rápido! Traigan aquí el cuadro. No pierdan un segundo. Les explicaré por qué cuando vuelvan. Nanosh, ve con ellos para protegerlos.

El vagón de los equipajes está casi oscuro. La única luz proviene de una débil lamparita, colgada cerca de la mitad del coche... y de lo que parece ser un pequeño farol rojo que alguien lleva próximo a la parte delantera.

—Yo digo... —grita el profesor Hartz, pero su voz se pierde en medio de un súbito ventarrón que recorre el coche. La persona que está adelante ha abierto la puerta. Por un momento permanece en el vano y entonces ves que lleva una gran caja de madera.

—Shhh, profesor —susurra Nina—. Me parece que esa luz roja proviene de la joya de mi tía. Ese hombre se ha apoderado de ella de alguna manera y también tiene nuestro retrato.

Mientras el hombre llega a la escalera que conduce al techo, le cuentas rápidamente al profesor lo que te dijo tu tío sobre el cuadro y la joya.

—Tenemos que seguir a ese hombre —dices tú.

—¿Nos ha visto? —pregunta Nina.

—Esperemos que no —respondes tú—. Pero pronto lo averiguaremos.

—¿Se han dado cuenta, ustedes dos, que seguir a ese hombre significa subir al techo de un tren en movimiento?

—Podría llevarnos a mi tía —le dice Nina.

—No nos queda otra alternativa —manifiestas tú, precipitándote hacia el otro extremo del vagón.

Las puertas se abren y la gente entra en la plaza. Caminan arrastrando los pies, en dirección a ustedes, como zombies en una película. Tienen las caras mortecinas y exangües.

—¿Quiénes son? ¡Son espantosos! —exclama Nina, jadeando y aferrándose a la mano de la señora West.

—Hace muchos años, esta gente trató de rebelarse contra mí —explica Zoltan—. Como recompensa... les di la muerte en vida. —Se da vuelta, en dirección al tren—. Adiós —dice, riéndose—. Que tengan un lindo día.

Ustedes cuatro buscan una vía de escape, algún lugar para salir corriendo. Pero las gentes de la ciudad los rodean. Unas caras pálidas y blancas se les acercan cada vez más. Unas manos exangües se extienden hacia ustedes.

FIN

Los tres apoyan los hombros en la puerta y empujan fuerte. Para sorpresa de ustedes, se abre y ven un corredor pálidamente iluminado. Cuando pasan al interior, oyen unos ruidos fantasmagóricos y terribles, como los animales de una jungla aullando de dolor. Sólo la decidida expresión en la cara de Nina te impide darte vuelta y regresar.

Al fondo del corredor hay un par de puertas. Aplicas el oído a la primera... y no oyes nada. Nada más que un silencio siniestro. ¿Estará la señora West detrás de esa puerta? Los ruidos espantosos parecen provenir de la segunda puerta. ¡Oh, no!, piensas. ¡Si llegara a estar ahí!

Miras al profesor y a Nina, como preguntándoles. Los dos se encogen de hombros. La decisión es tuya.

*Si te decides por la primera puerta,
lee la página 76.*

*Si te decides por la segunda,
vuelve a la página 34.*

A ti se te está acabando el tiempo... pero de pronto Nina pesca la melodía que estabas silbando. Te hace una pequeña guiñada y la sombra de una sonrisa.

—¡Cómo pude olvidarme de *La Pantera Rosa*? — exclama.

Los ojos de los vampiros siguen absorbiéndose en el cuadro cuando Nina se acerca a Carmilla, como si quisiera tener una mejor visión de la pintura. Y de pronto tiene la joya en la mano, que sacude con violencia. ¡Está libre!

—¡Arrójala aquí! —le gritas tú.

Nina obedece y en un movimiento suave, tú agarras la joya y la arrojas por el agujero de la ventana. La Piedra Sanguínea sale volando en medio de la noche.

Los vampiros aúllan y se lanzan contra ti. Pero parecen haber quedado ciegos.

—¡Miren el cuadro! —grita el profesor.

Los ojos de la pareja en el retrato están en llamas. Cuatro cintas flamígeras salen de esos ojos y envuelven a los vampiros hasta que quedan convertidos en un capullo de fuego.

—Salgamos enseguida —ordena el profesor—. Las llamas se extenderán.

Todos ustedes salen precipitadamente del vagón de los pasajeros y consiguen desenganchar el coche en llamas antes de que incendie el resto del tren. Mientras dejan detrás al conde Zoltan y la condesa Carmilla, grandes llamaradas salen del viejo vagón de madera intemándose en la noche nevada. Tú lamentas haber perdido el cuadro y la Piedra Sanguínea, aunque estás seguro de que el tío Andrés aprobaría lo que hiciste.

—¿Y ahora cree usted en vampiros? —le pregunta la señora West al profesor Hartz.

El profesor asiente con la cabeza. Pero apenas.

FIN



—Los pasteles parecen deliciosos —dice Nina.

—Y creo que podríamos probar las galletitas — agregas tú.

—¡Háganlo! —exclama el conde—. Y también deben probar un poco del ponche de la fruta roja. Lo hizo mi mujer y, se los aseguro, no hay nada igual en la tierra.

Ocorre que las galletitas no son tan ricas como parecen. Saben a rancias y mohosas... como hongos viejos. Y cuando tragas un bocado, empiezas a sentir un sabor extraño que no te gusta nada. Escupes lo que te queda en la boca y le tomas la mano a Nina.

—¡No comas más! —le gritas—. ¡Corramos!

El conde bloquea la puerta que da al corredor. Muestra una amplia sonrisa y tú captas el brillo de unos dientes blancos, afilados como dagas.

¡Vampiros!

Tú y Nina suben la escalera hasta la puerta de la torre y entran en la cueva de los vampiros. Atraviesan un corredor tras otro, un cuarto tras otro, pero no hay señales de la señora West. El aire es sofocante y húmedo.

—Este lugar es increíble —dice Nina—. Por fuera parece chico; pero por dentro es infinito.

—Sí —comentas tú—. Me siento como una rata en un laberinto. Tu tía podría estar a un metro de distancia y con todo la perderíamos. Volvamos sobre nuestros pasos y encontremos al tío Andrés. El sabrá qué hacer.

Pero eso resulta imposible. Ustedes están perdidos. Lo único que pueden hacer es continuar.

Transcurrido un rato, se encuentran en una habitación vacía y sin ventanas, igual que tantas otras por las que pasaron. Pero ésta resulta ser distinta...

La puerta se cierra detrás de ustedes. Corren e intentan abrirla pero está cerrada con llave. ¿Los ha estado siguiendo alguien? Esto resulta bastante alarmante. Pero lo que realmente los asusta es el cielo raso: parece descender. Y el piso empieza a temblar y a subir.

A una velocidad de treinta centímetros por minuto, supones que el techo y el piso se encontrarán en ocho minutos.

FIN

—El cuadro necesita más ayuda de nosotros —grita Andrés—. *Deben* creer que pueden ganar. Deben confiar en los poderes que el cuadro puede liberar.

Ustedes creen que pueden detener a los vampiros. Y concentran todos sus pensamientos en esa idea. Y la ola de luz roja va disminuyendo... se detiene... Es una compensación, algo así como un empate, que parece durar eternamente.

Todos ustedes —humanos y vampiros— están tan empeñados en una batalla, que no notan la llegada del día hasta que el sol surge por encima del muro del castillo y llena de brillante luz el patio. El cuadro parece absorberse en esa luz. La joya se pone opaca y desaparece el fulgor rojizo.

Ahora los vampiros están aterrorizados. Procuran regresar a la torre. Pero antes de poder huir, del cuadro surgen dos rayos de una pura energía blanca. Hay una tremenda explosión y dos fulgores blancos... y donde antes hubo vampiros sólo queda un humo fulguroso.

La nieve cae copiosamente cuando llegas a la próxima parada. La estación fría y oscura. Pero sientes un alivio cuando ves que el tren se aleja. Vampiros o no vampiros, ese tren hace que se te ponga la piel de gallina. Era como una casa encantada sobre ruedas.

Nanosh le da a uno de los chicos de la aldea una moneda de plata para que lleve un mensaje al campamento de los gitanos.

—Por la mañana tendremos un transporte —dice él, esperanzado. Después coloca unos leños en la estufa de la estación y los cuatro duermen lo mejor que pueden.

Cuando se despiertan a la mañana, la nieve ha cesado y ha llegado un par de carretas tiradas por caballos para llevarlos a ustedes y al cuadro al campamento de los gitanos. Esta noche hay un festín, cantos, danzas y relatos de cuentos. Después, a medianoche, todo se acalla y Lyuba entra en un profundo trance.

—¿Qué está haciendo Lyuba? —le susurras a Nanosh.

—Silencio.... —te responde él, también en voz baja—. Está hablando con los Ancianos. Ellos nos dirán qué hacer.

Un rato después, Lyuba sale de su trance y se para frente a ti. Saca dos piedras pulidas, en forma de huevo, de un bolso de cuero, que lleva colgado del cuello, atado a una correa. Una de las piedras es carmesí; la otra es de un verde esmeralda.

—Los Ancianos han hablado —dice Lyuba, con una voz profunda y pareja—. Debes decidir cuál de estas piedras ha de ser transformada por el fuego. Elige la carmesí y tendrás la seguridad y una conclusión satisfactoria de tu investigación. Elige la verde y corres

el riesgo de un terrible fracaso y un destino fatal. Pero tu éxito, en el caso de que lo obtengas, estará más allá de tus más grandes sueños. —Te arroja las piedras—. ¡Elige! —te grita.



*Si eliges la piedra carmesí,
vuelve a la página 46.*

*Si eliges la piedra color de esmeralda,
pasa a la página 100.*

El mago se pone serio de pronto.

—Pero *hay* vampiros —dice— y me temo que se hallan muy cerca. Todo saldrá bien si estudias este disco.

Su voz es calma y tranquilizadora. El disco dorado brilla en forma alternada a la luz: de pronto emite fulgores, de pronto se pone oscuro.

—Encontraremos a la señora West. Estará a salvo. Tú estarás a salvo... a salvo... a salvo...

Poco a poco te sientes mareado, como cayendo en el sueño. Le das a Nina un pequeño codazo pero ella está dormida. Phaino la ha hipnotizado y tú sientes que corres el peligro de caer en un trance, también. Con un pequeño esfuerzo podrías despertar a Nina e intentar huir de Phaino. O apoderarte del disco dorado, romper el hechizo y averiguar lo que Phaino se propone.

*Si te apoderas del disco y decides enfrentar a Phaino,
vuelve a la página 20.*

*Si despiertas a Nina y huyen,
vuelve a la página 52.*

—No sé de qué está hablando —le dice Nina, valientemente.

—No importa, mi querida mortal yacente —le responde Carmilla—. Pronto lo sabremos. Seguramente la vieja nos dirá dónde ha escondido la joya. Podemos ser más... persuasivos. —Y desaparece como el humo.

—Tenemos que seguirlos —dice Nina—. Tenemos que salvar a mi tía.

—¡Esperen! ¡Escuchen! —grita Phaino—. La única esperanza para la señora West —o para cualquiera de nosotros— es seguir mi plan. Mi trampa *atrapará* a los vampiros. Estoy seguro.

*Si decides seguir a Zoltan y a Carmilla,
pasa a la página 106.*

*Si decides aceptar el plan de Phaino,
vuelve a la página 36.*



Pronuncias por última vez el nombre de Nina y después, con tristeza sigues a Nanosh y Andrés hacia la guarida de los vampiros. Cuando te has alejado bastante de la niebla, doblas un recodo... y he ahí, recordada contra el cielo nocturno, una ruina oscura y de aspecto maligno. Se le están desmoronando los terraplenes y las murallas almenadas y sólo queda en pie una de las torres originales.

Cuando llegas al castillo, descubres que el portón está cerrado con candado. Andrés tira de la herrumbrada cadena de la campanilla pero lo único que oyes es una carcajada. Te acercas más a la muralla desgastada y compruebas que está llena de grietas y hendiduras y te parece que podrías trepar por ellas.

—Si puedo subir por el muro y abrir el portón desde dentro, podremos atacar a los vampiros —dices.

—Demasiado arriesgado —te advierte Nanosh.

—Será mejor esperar hasta mañana, cuando los vampiros descansan —agrega Andrés.

Tal vez tengan razón. Pero tú estás cansado de esperar.

*Si decides seguir ese consejo y esperar,
pasa a la página 90.*

*Si trepas el muro mientras duermen Andrés y Nanosh,
pasa a la página 95.*

Saltas para ayudar a Nina. Carmilla está perpleja. Nadie la había atacado en forma tan feroz. Pero la perplejidad no basta. Lo que te preguntas es si se puede dejar inconsciente a un vampiro. Sólo hay un medio de averiguarlo. Tomas uno de los pesados láser proyectores de Phaino... pero lo único que averiguas es que te alejas más de la condesa. Con sus dedos férreos, Zoltan te toma por el cuello, te levanta en el aire y te sacude hasta que dejas caer el proyector.

—Cerdos inmundos —dice la condesa, con un siseo de serpiente.

—Y el cerdito intenta escaparse —agrega el conde—. Sostén a éste, querida, mientras me ocupo de la otra cerdita.

Mientras el conde estuvo ocupado contigo, Nina aprovechó para escaparse. Y se encontró en medio de un laberinto de cajas y maletas viejas que llenaban la mayor parte del vagón. Nina se mueve con rapidez y facilidad, pero el conde es demasiado grande para seguir sus pasos. A Nina no le queda más remedio que abrirse camino en esa selva de cajones y cajas en movimiento. Por un momento temes que Nina te abandone, pero te das cuenta de que ella se dirige al cuadro.

Y te preguntas: ¿qué está haciendo Phaino? ¿Por qué no pone en funcionamiento su trampa? Pero Phaino no hace nada. Está paralizado de miedo. Y tú piensas: si realmente el cuadro puede servir de ayuda, éste es el momento.

Vuelve a la página 10.

El corredor está tan frío y lleno de corrientes de aire que Nina y tú deben ponerse sus abrigos forrados en plumas de ganso, y el profesor su largo sobretodo. Este se muestra sumamente cauteloso en la búsqueda de pistas. En cuatro patas examina cada partícula de hilacha, cada trozo de papel. Te hace acordar a un pequeño Sherlock Holmes. Pero el problema es que, tras lo que parecen horas, no haya descubierto ninguna pista útil.

A medida que pasa el tiempo, Nina se pone más impaciente. Por último se decide:

—Todo esto no es más que una pérdida de tiempo —dice, furiosa, con las manos en las caderas—. Voy a investigar por otro lugar.

A zancadas se dirige al final del corredor y abre la puerta que da al vagón del conde Zoltan.

—Nina, el inspector dijo... —comienzas a explicarle.

Pero ella te interrumpe con un grito:

—Ven aquí —exclama, triunfalmente—. Ven a ver lo que encontré.

Cuando tú y el profesor se acercan a ella, Nina agita, delante de las narices de ustedes, un pañuelo blanco de encaje.

—Mi tía —dice, señalando una gran W bordada en una esquina del pañuelo—. Tiene que estar en el último vagón.

—No hay más que un medio para averiguarlo —dices tú, haciendo girar el gran picaporte de bronce.

La puerta está cerrada con llave.

*Si intentas abrir la puerta a la fuerza,
vuelve a la página 58.*

*Si golpeas a la puerta,
pasa a la página 104.*

Cuando abres la puerta, el viento y la nieve te azotan como navajas. Te aferras a un peldaño de la escalera y empiezas a subir, deseando tener guantes. Lo único que puedes hacer es seguir subiendo y tratar de no pensar en ese metal helado. Cautelosamente levantas la cabeza sobre el borde del techo y miras en torno. Hacia el fondo del tren ves el fantasmagórico fulgor de la joya. Te encaramas en el techo y te agachas para darles una mano a Nina y al profesor.

Ahora los tres están, prácticamente, en cuatro patas, mientras caminan hacia el fondo de ese tren que oscila de un lado a otro. Pero el hombre al que siguen —si es un hombre— camina como si estuviera en una carretera en el campo, en pleno verano.

El tren da una violenta sacudida y tú te inclinas peligrosamente hacia un costado. Pero Nina te agarra a tiempo.

Por fin el hombre se detiene en el techo del último vagón; el mismo que, según dijera el inspector, era el coche particular del conde Zoltan. De pronto, del techo de ese vagón surge una luz brillante: es un escotillón, una abertura practicada en el techo por donde desciende rápidamente el hombre.

Minutos después, los tres se encuentran sobre el vagón del conde. Miras a tu alrededor y descubres que hay dos escotillones: uno cerca del frente y otro —el que usó el hombre— cerca del fondo. Justo en el extremo del vagón, hay una escalera que desciende a una plataforma de observación.

Todos ustedes coinciden en que es demasiado arriesgado seguir al hombre por la puerta-trampa del fondo. Pero tal vez la plataforma de observación tenga una puerta que da al lugar en que él acaba de entrar. O quizá podrías intentar un acercamiento indirecto y utilizar el escotillón en la parte delantera del vagón.



*Si decides utilizar la puerta-trampa de adelante,
vuelve a la página 11.*

*Si utilizas la escalera,
pasa a la página 97.*



—¡Nina! ¡Nina! ¡Sujétate! —grita Phaino mientras tú te echas sobre ella, agarrándola de la cintura y apartándola de Carmilla.

La condesa se incorpora un poco. Por más que sigue mirando sorprendida a Nina ante su súbito ataque, está furiosa. Levanta un brazo para asestar un feroz golpe, pero tú y Nina se alejan en cuatro patas. Cuando miran atrás, el conde está de pie, encima de su mujer, ayudándola a levantarse.

—¡Ahhh! ¡Mi pobre Carmilla! —le dice, cariñosamente—. Has tenido una mala caída. Espero que no te hayas hecho daño.

—¡Mata a esa brujita! —exclama Carmilla, señalando a Nina con su larga y esquelética mano.

Pasa a la página 113.

Bela introduce a la señora West. La mujer está pálida y tiene la mirada vidriosa. Camina como a quien le cuesta trabajo no trastabillar y teme caerse.

—¿Qué pasa, tía? —exclama Nina, corriendo a su lado.

—Estoy... estoy bien —le responde.

Nina se da vuelta hacia el conde y le pregunta:

—¿Qué le ha hecho a mi tía?

—Por favor, por favor, no te alarmes. La señora ha padecido una especie de trastorno. Pero pronto se recuperará, te lo prometo. Sólo le deseamos lo mejor. Al fin y al cabo es la que nos permitió recobrar nuestra propiedad, perdida desde hace mucho: el cuadro —y señala la caja— y la Piedra Sanguínea —y señala el collar—. La fabulosa joya que torna al cuadro inofensivo para nosotros.

Como si hubiera oído su nombre, la Piedra Sanguínea empieza a brillar, con un fulgor rojo como la sangre. Te das cuenta de que no puedes apartar la vista de la joya ni que tampoco puedes moverte.

—¡Ahhh! —dice Carmilla—. Ahora empiezan a entender el poder de la joya y por qué nos hace la vida más soportable.

—En cuanto a ustedes —agrega el conde— los dejaremos bajar del tren en una aldea muy agradable: una parte de nuestros estados. Ahí se encontrarán con algunos viejos amigos nuestros.

Dos horas después el tren se detiene y el conde Zoltan te conduce a ti, a Nina, al profesor y a la señora West a una aldea. Hace sonar una campanilla instalada en un poste de la plaza.

Vuelve a la página 57.

Sin hacer ruido, corres el cerrojo de la primera puerta. Descubres que ese cuarto es el dormitorio de la condesa Carmilla.

Por el piso están diseminados costosos trajes. Por mera curiosidad abres la puerta del armario... y encuentras a la señora West, atada a una silla y amordazada.

Inmediatamente ustedes tres la desatan. La señora West se levanta como un resorte y golpea el piso con un pie como un chico al que le hubiera dado una patalata.

Sigue en la página 96.

—¡Quiero volver a casa! —grita Nina—. Y quiero que esté mi tía con nosotros. ¿Puedes mandarla a ella también?

—Tal vez —le responde Bela—. ¿Se te ocurre algo más?

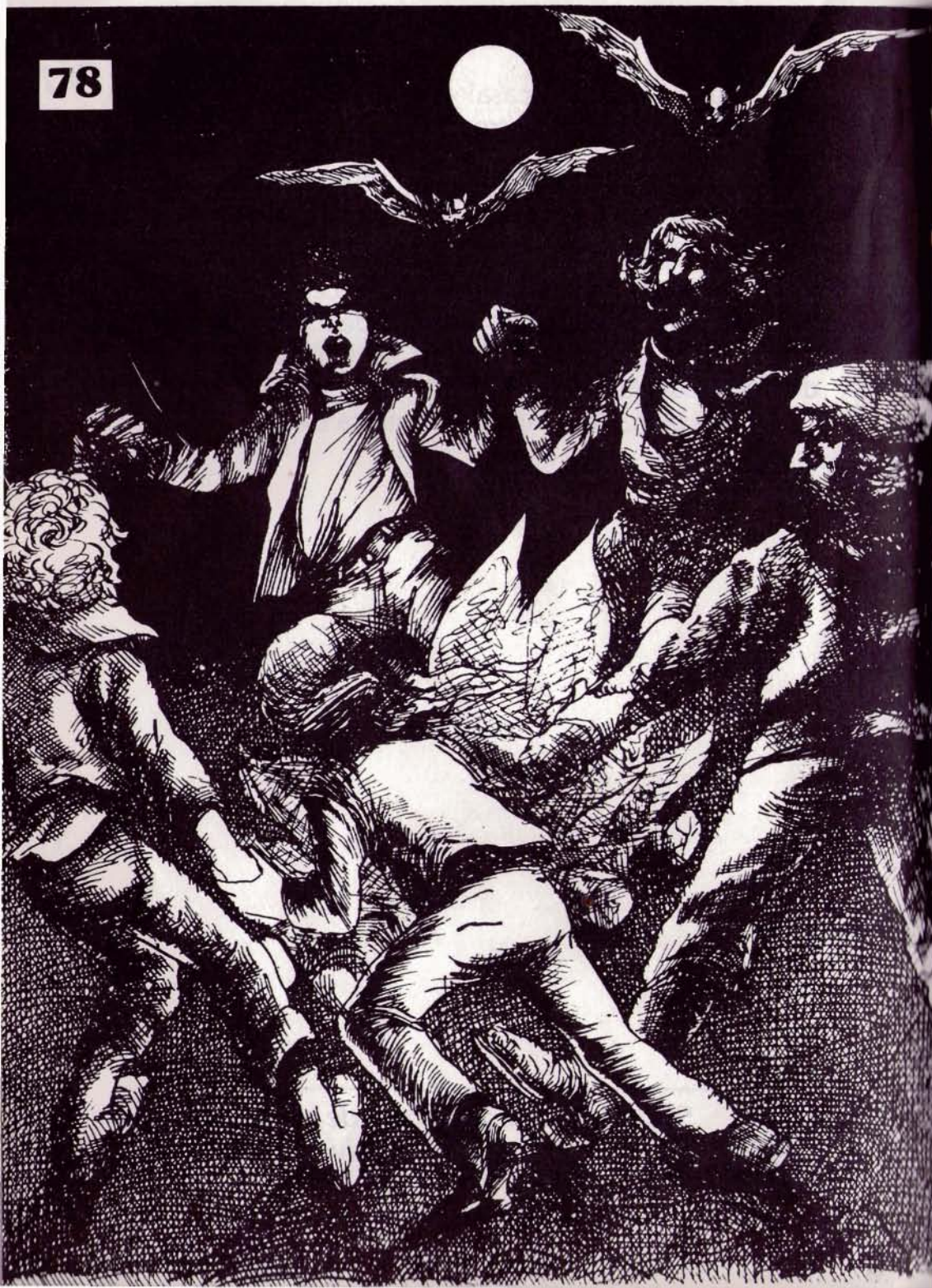
—Quizá pueda enviarnos a todos a casa de mi tío Andrés —sugieres tú—. ¿Qué le parece, profesor?

—Me parece una farsa —responde él, malhumorado—. Terminemos con esto así podemos ocuparnos de nuestros asuntos.

—Pues bien, decídanse —contesta Bela.

*Si dices “Envíanos a casa de mi tío Andrés”,
vuelve a la página 19.*

Si dices “Envíanos a casa”, vuelve a la página 43.



Tú y Nina están casi agotados pero siguen a los tropezones.

—¡Más rápido! ¡Más rápido! —grita Nanosh—. ¡No se detengan, cualquier cosa que hagan! ¡Canten! ¡Canten!

El círculo de gente se acerca al fuego, lo mismo que los vampiros encima de ustedes. Cuando están por tocar las llamas, el cuadro se incendia de pronto. Las llamaradas ascienden y abrazan a los vampiros. Se produce una doble explosión y todos ustedes caen inconscientes.

A la mañana, tú y Nina son los últimos en despertarse. Y está el tío Andrés, que acaba de llegar. Un mensajero gitano dio con él casi al mismo tiempo que ustedes salían de la cueva de los vampiros. Con una amplia sonrisa, Andrés los ayuda a levantarse y señala el castillo. Pasando con paso inseguro por el portón está la señora West. Nanosh se precipita a darle una mano, mientras el resto de los gitanos se apresta a preparar los equipajes.

—¡Lástima que anoche no hayas sacado fotos! —dice Andrés—. Aunque sospecho que contigo y los otros como testigos, y la evidencia que encontraremos en el castillo, no habrá la menor duda acerca de la existencia de los vampiros.

Levanta los brazos para atraer la atención de todos y con una voz fuerte y cordial anuncia:

—¡Lo han hecho de maravillas! Sencillamente ha sido algo maravilloso. ¡Espléndido trabajo! ¡Espléndido trabajo!

FIN

Registran el castillo en busca de la señora West y la encuentran tendida sobre una laja. La destrucción de los vampiros parece haberla liberado de su trance y pronto está tan fuerte como nunca... y quejosa.

—Andrés, viejo renacuajo —le dice—. ¿Por qué demoraste tanto? ¿Dónde está mi sobrina? ¿Y mi joya? ¿Y mi cuadro?

Andrés empieza a explicarle que Nina se perdió entre la niebla cuando de pronto no hay más necesidad de seguir con las explicaciones. Nina está de pie, en el vano de la puerta. Se precipita en el cuarto y le da a la tía un fuerte abrazo. Después describe su huida.

—Conseguí subir a un árbol antes de que los lobos me alcanzaran —les dice—. Cuando se dieron por vencidos y desapareció la niebla, bajé del árbol y encontré mi caballo. Partí inmediatamente tras ustedes, aunque me parece que me perdí todo lo que de excitante había en la empresa. Finge hacer un puchero, pero no puede menos que reírse.

Mientras tanto, Andrés ha recuperado su máquina fotográfica, de las provisiones.

—¡Quédate así, Nina! Lo mismo que ustedes —les dice—. Quiero sacar unas fotografías para mis archivos.

Se produce un fogonazo. Y luego otro. Seguido de otro más.

Andrés no necesita recordarles que sonrían. Jamás se han sentido más felices.

FIN

—Muchísimas gracias —le dices tú—; pero debemos encontrar a la tía de Nina, la señora West, que desapareció hace una hora y, aunque revisamos todo el tren, no la hemos hallado.

—¿Desaparecido? —pregunta el conde—. No me parece. Efectivamente, nos vino a visitar y la encontramos... ejem... muy apetitosa. Creo que está descansando en el dormitorio de mi esposa. ¿Les gustaría ir a saludarla?

—Por supuesto —le responde Nina, entusiasmada.

—Entonces podrán hacerlo enseguida. Bela, por favor, llévalos a ver a la señora West —le ordena el conde.

Refunfuñando en voz alta, Bela abre la puerta un poco y los arroja al corredor. Pero no bien se ha cerrado, toda su actitud cambia.

—Corran —les dice, apresuradamente—. No pierdan un segundo. Corran hasta el cuadro. El conde y la condesa son vampiros. Los matarán a menos que lleguen antes al cuadro. Es la única oportunidad que tienen y la única, también, que tengo yo de escapar de esta eterna esclavitud. Trataré de demorarlos, pero, por favor, corran... corran rápido.

—¿Alguien tiene alguna sugerencia? —preguntas tú.

—Tal vez el profesor y mi tía puedan hacer algo para alejar a los vampiros —dice Nina—. Mientras tanto, tú y yo nos deslizaremos por el techo hasta la plataforma de observación y entraremos en el lugar donde está guardado el cuadro. Si consiguen tener alejados a los vampiros, nosotros nos encargaremos de recuperar el cuadro y hacer que obre en contra de ellos.

—Eso me parece sumamente peligroso —dice la señora West—. Sugiero que todos esperemos aquí hasta la mañana. Me pueden volver a atar —flojo, recuérdenlo— y esconderse detrás de los cortinados. Cuando los vampiros regresen a sus ataúdes al rayar el día, podremos recuperar el cuadro.

El profesor permanece a un costado, sin decir nada, con las cejas muy fruncidas. Evidentemente, tiene sus propias ideas; pero prefiere no comunicarlas. De modo que te corresponde a ti decidir qué plan seguir.

Si te parece que lo mejor es tratar de robar el cuadro ahora, vuelve a la página 17.

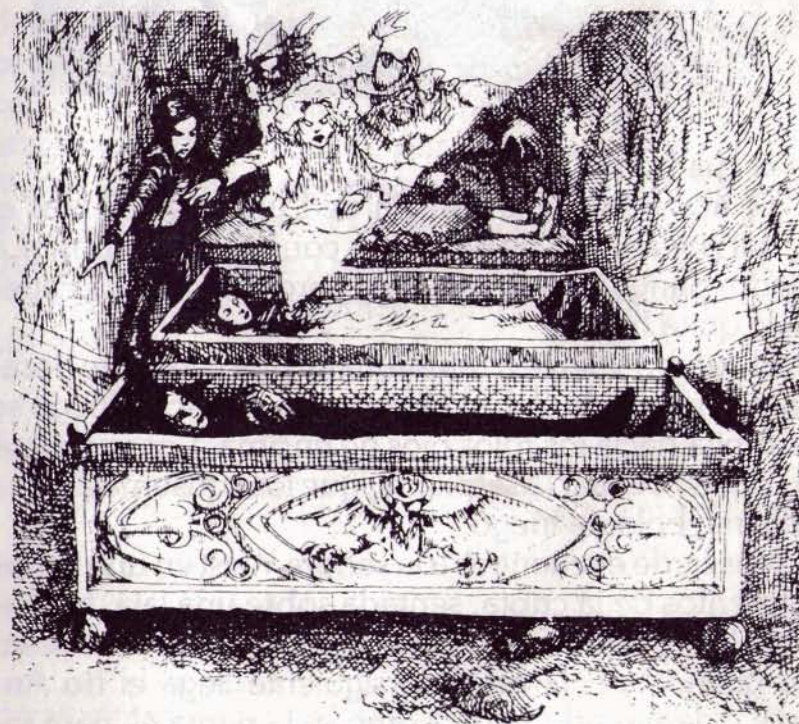
Si te parece que lo mejor es esperar hasta la mañana siguiente, vuelve a la página 42.

En fila india, los cuatro descienden a la cripta. El techo de piedra, abovedado, es tan bajo que el tío Andrés debe agacharse para caminar. Y tampoco el piso es verdadero. Es una mezcla pantanosa de barro y suciedad.

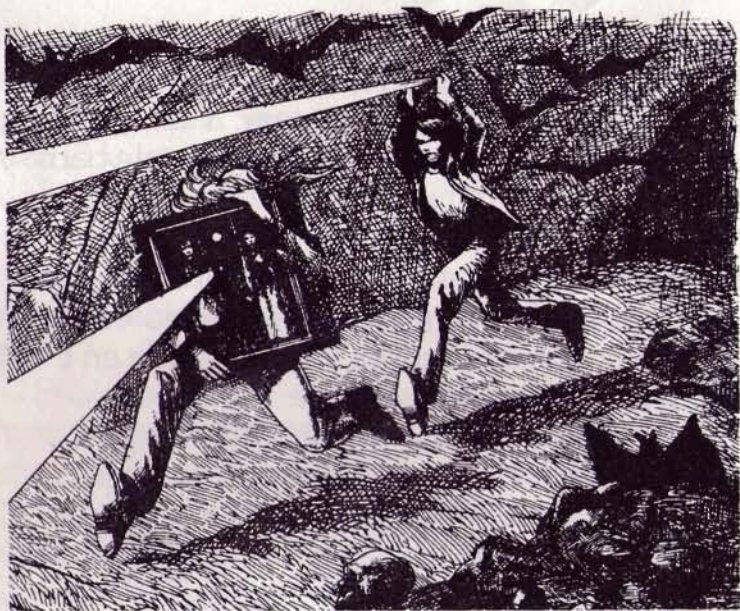
Los cuatro siguen caminando. Cuando ya están por darse por vencidos, se encuentran frente a ellos. No sólo están los dos vampiros, durmiendo en sus ataúdes, sino también la señora West, tendida en una laja.

Nina le toca la cara a su tía.

—¡Oh, no! —solloza—. ¡Está muerta!



Vuelve a la página 44.



El cuadro refunfuña.

Te acuerdas de la Estrella de Luluvo y levantas el cristal por encima de tu cabeza con las dos manos. ¡La Piedra Sanguínea se oscurece parcialmente! La Estrella le quita fuerza.

El cuadro vuelve a refunfuñar y una serpiente dorada de luz sale de él. La serpiente se enrosca y luego se precipita hacia los rojos ojos de encima. Los vampiros no pueden evitar la serpiente, que los consume en una brillante bola de fuego.

Más tarde encuentras a la señora West en uno de los aposentos de la cripta, sentada sobre una laja, frotándose los ojos para quitarse el sueño. Al rato se te unen los gitanos y a la mañana siguiente llega el tío Andrés... demasiado tarde, como se lamenta él, para tomar parte de las aventuras. Sin embargo, nunca se lo ha visto más feliz. Por fin tiene la prueba que buscaba.

FIN

A regañadientes, Nina y la señora West se adelantan para abrir las cerraduras secretas que protegen el cuadro. El conde y la condesa revolotean encima de ellos, observando cada movimiento.

Mientras tanto, tu mente trabaja como enloquecida, buscando una salida.

Una posibilidad es iniciar un incendio. El salón está iluminado con velas y lámparas de petróleo. Si procedes rápidamente, mientras los vampiros tienen concentrada su atención en el cuadro, podrías derramar bastante petróleo para iniciar un buen incendio. En la confusión que seguiría, los cuatro podrían escaparse.

Otra posibilidad sería arrebatar la joya. Si pudieras desprenderte de la Piedra Sanguínea, el cuadro recuperaría sus poderes. Nina se halla lo suficientemente cerca de Carmilla para apoderarse del collar. Si te lo arrojara, podrías lanzarlo por la ventana que rompiste, a la plaza. Pero necesitarás una señal, alguna palabra en código, que sólo Nina reconozca. Una palabra que sugiera robar joyas.

La caja empieza a abrirse. Tienes que tomar una decisión.

Si inicias un incendio, vuelve a la página 14.

Si te parece que puedes inventar alguna palabra en código, pasa a la página 92.

—Pero si son vampiros no podemos dejarles a mi tía —dice Nina.

—Aquí no podemos hacer nada por tu tía —manifiesta Nanosh—. No sabemos cómo usar los poderes del cuadro. Sólo Andrés y los Ancianos tienen ese conocimiento.

—¿Los Ancianos? —preguntas tú.

—Son los espíritus que nos guían —explica Nanosh—. Hablan a través de Lyuba, nuestra sabia. Si llevas el cuadro a nuestro campamento, podremos consultarlos a salvo. Tu otra opción es tratar de ponerte en contacto con tu tío en la próxima estación y pedirle un consejo. Una vez que sepamos cómo utilizar el cuadro, podremos seguir a los vampiros hasta su castillo. Hasta entonces, en lo único que podemos confiar es en que la señora West esté viva.

*Si decides ponerte en contacto con tu tío Andrés,
vuelve a la página 22.*

*Si decides llevar el cuadro al campamento de los
gitanos, vuelve a la página 64.*

Los dos se dan vuelta y se precipitan hacia la puerta del fondo y salen a la plataforma de observación. Hay una escalera que conduce al techo. La suben, confiando en poder caminar por el techo de ese tren que se bambolea hasta llegar al vagón de los pasajeros de adelante.

El tren asciende lentamente una pronunciada cuesta. La tormenta de nieve se ha convertido en una ventisca y el viento que les azota la cara es feroz y cruel. Se aferran a cuanto objeto encuentran mientras corren, medio arrastrándose para estar más seguros. Se abren los escotillones y se extienden unas manos para agarrarlos. Pero de alguna manera ustedes no consiguen hacerlo. Y detrás, en lugar del rugir del viento, oyen el ruido pesado y firme de los pies del vampiro.

—Nunca lo lograremos —le gritas a Nina—. Lo único que nos queda por hacer es saltar.

Los dos lanzan un salto a ciegas en la oscuridad... y aterrizan en un banco de nieve, temblando pero seguros.

La ventisca es terrible, mas el tren era peor. No lamentan oírlo alejarse. Están contentos porque el conde no decidiera saltar detrás de ustedes. La suerte los sigue acompañando. A la distancia, ven una cálida luz amarilla.

De pronto se encuentran en la acogedora cabaña de un leñador y su mujer, quienes los alojan contentos esa noche. A la mañana siguiente caminan por las vías del tren hasta la ciudad, donde llamas a tu tío Andrés. Quizá él pueda encontrar a la señora West. Lo deseas con toda tu alma.

FIN

El vagón de adelante es la carbonera y tú y Nina saltan hacia él. Tienes la mente tan ocupada en la huida que no te importan los azotes que te dan el viento frío y la nieve. Por último llegas a la cabina de la locomotora.

—¡Eh! —gritas—. ¡Socorro! Ahí atrás hay vampiros.

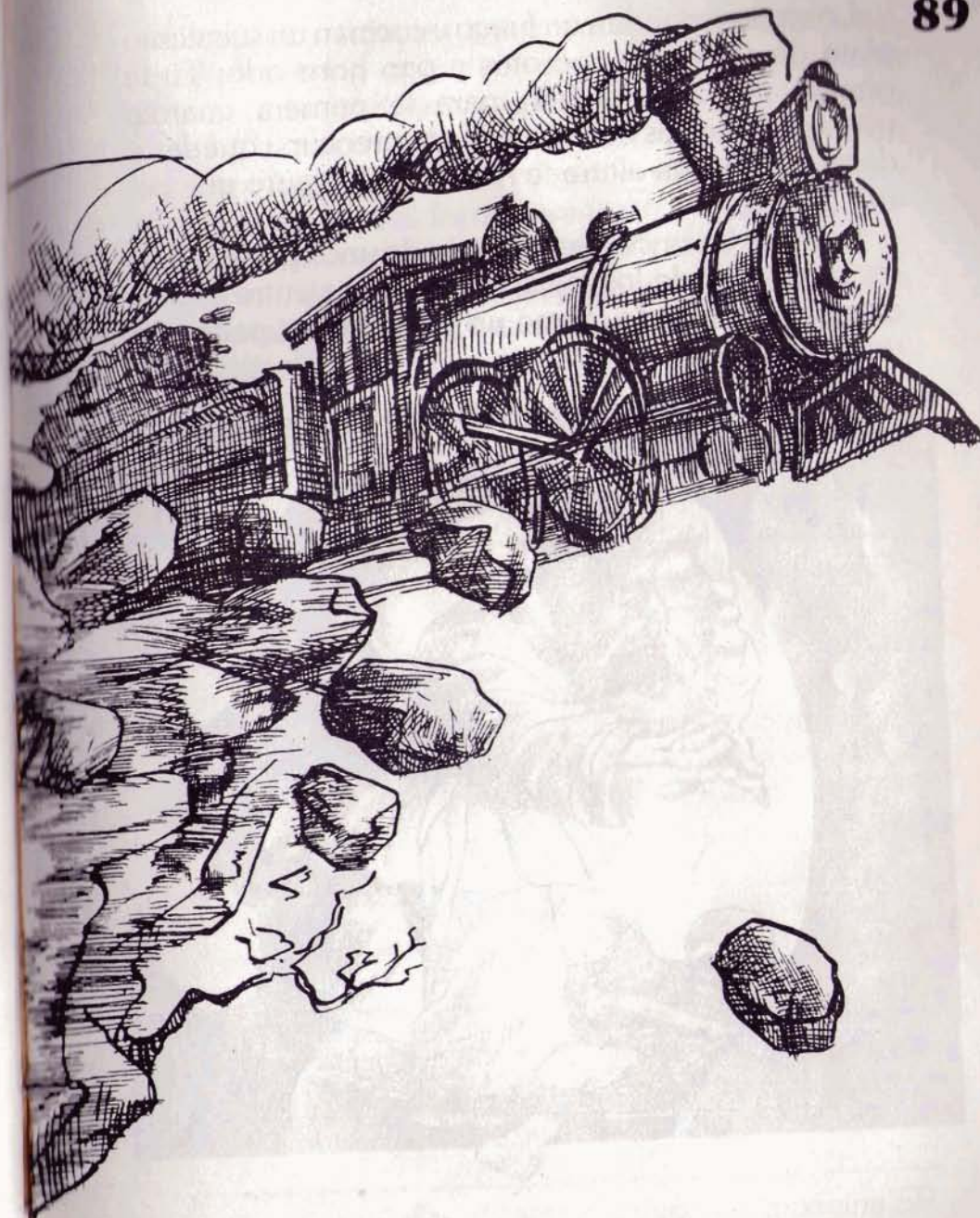
El maquinista ni siquiera se da vuelta. Sigue mirando adelante, como en un trance, aferrando la palanca con las dos manos.

El tren sube una empinada montaña y el fogonero arroja furiosamente carbón con la pala a la caldera para seguir a todo vapor. No levanta la vista ni habla. Cuando la máquina está por llegar a la cima de la pendiente, se produce una súbita sacudida y la locomotora se levanta. ¡Oh, no! Los vampiros han desenganchado el tren. Los vagones retroceden por la montaña y, libre de su peso, la máquina se lanza hacia adelante.

—¡Pare! ¡Pare! —gritas tú, tratando de arrancarle las manos al maquinista de la palanca. El camino donde están las vías corre por un estrecho borde y debajo no hay más que un abismo. La locomotora se esfuerza por salirse de las vías. Quiere despegar, como un avión.

Y despega. Salta de las vías, se levanta en el aire y cae... cae... cae...

FIN



Los tres encienden un fuego y cocinan un succulento plato de salchichas, porotos y pan horneado. Tú te ofreces como voluntario para la primera guardia mientras los otros duermen. No te preocupa quedarte despierto. A esta altura te resulta más seguro que cerrar los ojos.

A eso de las once oyes el ruido de unos pasos sobre las piedras, el de los guijarros al chocar entre ellos y otro ruido ahogado, como un perro preocupado por un hueso.



Sigue leyendo la página siguiente.

Silenciosamente sacas una linterna que Andrés tiene en su bolsa de provisiones y te arrastras hacia donde se oyen los ruidos. Cuando crees estar bastante cerca, enciendes la linterna. El rayo de luz ilumina un montón de piedras rotas y ruinas... y ves a un hombrecito, agachado, mal formado e increíblemente feo.

Por un momento los dos se miran. Después él se va corriendo, dobla por una esquina y desaparece. Si lo sigues, tal vez encuentres cómo entrar en el castillo. Pero, otra vez, podrías caer en una trampa.

Si regresas al campamento, lee la página 50.

Si sigues al hombrecito, lee la página 6.

Y tienes esa señal. Basarás tu código en *La Pantera Rosa*, la película del inspector Clouseau sobre el fabuloso diamante rosa robado repetidas veces.

Mientras Nina y su tía abren la caja, los vampiros se acercan agachados, casi temblando de anticipación. Tienen la vista clavada en Nina cuando levanta el cuadro y lo apoya contra la pared. Es un retrato de Zoltan y Carmilla, pintado centenares de años antes. Los dos vampiros retroceden unos pasos para admirarse.

En voz baja empiezas a silbar el tema de *La Pantera Rosa* y te alejas del cuadro... cautelosamente... en dirección a la ventana abierta.

—¿Qué es esa melodía aburrida, mortal? —pregunta Carmilla, dándose vuelta para mirarte.

Tú te quedas paralizado.

—¡Ah, no es más que la melodía de una película acerca de un hombre divertido que apresa a... ejem... —te aclaras la garganta—... a un ladrón de joyas.

—Es feísima —dice la condesa, volviéndose a dar vuelta hacia el cuadro—. Desprecio tu música.

—¡Caramba! ¡Lo lamento! —tartamudeas—. No fue mi intención molestarla. Sólo trataba... comprenderá... de darme ánimos. ¿Te acuerdas de *La Pantera Rosa*, Nina?

La niña te mira fijo, con la frente fruncida.

¡Oh, no! Nina no ha captado el mensaje.

¡CRASH!

Abres los ojos... y te encuentras en el compartimiento del tren. ¿Qué sucede? ¿Estuviste soñando? Nina está a tu lado, enroscada y profundamente dormida. Frente a ti se halla la señora West, dormida también. En el suelo está la caja tallada con el cuadro que Nina le lleva a tu tío Andrés. El cuadro que... que...

¿Cómo llegó ahí? ¿Cómo llegaste tú ahí?

Echas un vistazo al cuello de la señora West. Sí, lleva la joya roja. ¿Y por qué no habría de llevarla, te preguntas? Con todo, la joya te perturba. Sientes que no es algo bueno, aunque no sabrías decir por qué.

Entonces recuerdas el viento increíble y los vampiros que te perseguían volando. ¿Estuviste realmente ahí? ¿Lo estuvieron ellos? ¿Siguen todavía ahí? ¿Puede haber atrapado el cuadro a Zoltan y a Carmilla en los espacios azotados por el viento y haberlos traído a ti y a Nina a su propio mundo? Lo deseas con toda tu alma.

Nina y la tía se despiertan. Por un largo momento los tres se miran sin decir una palabra. Evitan formular las preguntas que tienen en sus mentes. Mejor es no preguntar nada... mejor es dejar que esos pensamientos queden sepultados... mejor es creer que sólo se trató de un sueño.

FIN



Al principio la subida es fácil. El muro está lleno de grandes grietas y bordes. Pero más arriba la subida es más difícil y riesgosa. Los bordes se rompen cuando te paras en ellos. Las piedras se deshacen en tus manos. Con todo, sigues luchando por ascender, cada vez más alto.

Ya estás casi al final. Con la mano derecha llegas al tope del muro... y algo te muerde. Por tu brazo parecen correrte unas llamas. Otra mordida. Y otra. Cada una te duele más y ya no estás seguro de poder aferrarte. Con gran esfuerzo levantas la cabeza por encima del muro y ves unas monstruosas y peludas arañas negras... miles de arañas, que saltan hacia ti.

Te dejas caer. Para ti ha llegado el

FIN

—Pues bien —dice la señora West, dando un golpe con el otro pie—. Mi sangre vuelve a circular... aunque debo sentirme muy afortunada por seguir teniendo sangre. Acabo de pasar por una experiencia de lo más desagradable, y espero que no se repita pronto. Por lo tanto, estoy muy contenta de verlos otra vez. —Se da vuelta hacia el profesor—. ¿Tendría usted la bondad de decirme quién es?

—Soy el profesor Emile Hartz —le responde—. Soy un investigador de lo inexplicable.

—El tío Andrés le pidió que se uniera a la expedición de los vampiros —agregas tú.

—Te refieres a la caza del ganso salvaje —refunfuña el profesor.

—¡Ja, ja! ¡Basta! —exclama la señora West, con una voz que podría partir ladrillos—. Hay dos vampiros en este tren. En este mismo vagón. Me secuestraron en el vagón de los equipajes y me trajeron aquí. Después me ataron y tuvieron el tupé de presentarse, alardeando haber cometido los hechos más perversos. ¿Se imaginan?

—Francamente, señora, no me lo imagino —le dice el profesor Hartz. Pero la señora hace caso omiso de él y prosigue con su historia.

—Se llaman el conde Zoltan y la condesa Carmilla. Durante el día duermen ahí —y señala el ataúd—. Viajan en este vagón de una ciudad a otra, deteniéndose unos días por un tiempo hasta que... —baja la voz, como si sintiera un escalofrío— han tomado toda su dosis de sangre. Después se van, antes de que las gentes de la ciudad se den cuenta de lo que les ha ocurrido.

Nina y el Profesor Hartz bajan contigo la escalera hasta la plataforma de observación. Tú tenías razón. Hay una puerta que da al vagón de Zoltan. Los tres espían por una de las ventanas del costado y ven un elegante salón, pasado de moda. Enfrente está la caja de madera con el cuadro. Y junto a él, hay un hombre y una mujer, con trajes de etiqueta. El hombre es el que seguiste por el techo del vagón; la mujer tiene la joya de la señora West. Los dos los miran fijo, con unas sonrisas frías y lo suficientemente nauseabundas como para congelar el hidrógeno.

El hombre se desliza por el salón y abre la puerta.

—¿Podemos unirnos en *nuestro* balcón? —pregunta, sarcásticamente—. Espero que el viaje por el techo no haya sido excesivo para ustedes, mortales. Debo confesar que a mí me pareció muy gracioso. Mi nombre, por si no lo saben, es Zoltan. La señora es mi esposa, Carmilla.

La dama inclina la cabeza y dice:

—Estoy segura de que estas personas desean ver a la señora West.

—Sí, una dama encantadora y deliciosa —agrega Zoltan. Después se da vuelta, imperiosamente—. ¡Bela! ¡Bela! —grita—. ¿Adónde te has ido, holgazán inútil?

—La última vez que lo vi estaba en su armario, asando polillas en la llama de una vela —dice Carmilla.

—¡Asando polillas! —repite el profesor.

—¿No supondrás que se las come crudas, no? —le pregunta Carmilla, escandalizada.

El hombre más feo que se haya visto en el mundo, entra a hurtadillas en el salón.

Espías por la ventana y ves un lujoso salón, pasado de moda, iluminado por velas y lámparas de petróleo. En el rincón lejano hay una estufa panzuda, con un fuego crujiente. La caja con el cuadro se halla contra la pared del fondo. La Piedra Sanguínea se encuentra en una mesa, al lado de la caja. No hay nadie. El efecto buscado parece haber funcionado.

Pruebas la puerta, pero está cerrada con llave. De cada lado hay una ventana alta. Golpeas con el codo en un rincón de la que está más cerca del picaporte. No es lo suficientemente fuerte. Golpeas con más fuerza y se rompe el vidrio. Estiras la mano por la abertura y destrabas la puerta. Cuando tú y Nina entran de puntillas en el salón, del lado opuesto entra un hombrecito repulsivo. Los ve y se queda rígido.

Dentro de un segundo dará su grito de alarma.

Vuelve a la página 45.



Lyuba arroja la piedra esmeralda en lo más profundo de las llamas. Ruge un trueno. Enormes y brillantes olas de un humo verde surgen del fuego y la cubren por completo. Por último, el humo se desvanece y ves que la mujer sostiene un cristal, de extraña forma, de unas cuatro pulgadas de ancho.

—Este es el mensaje de la piedra —dice Lyuba, con voz grave—. Has sido designado el jefe de los que combatirán a los vampiros. Lo cual te coloca ante un



peligro terrible, pues la condesa Carmilla usa ahora la Piedra Sanguínea, la joya que le arrebató a la señora West y que hace invulnerables a los vampiros al haber extraído los grandes poderes del cuadro.

—Sin embargo —prosigue—, los Ancianos no te van a enviar indefenso contra Zoltan y Carmilla. Te dan este cristal, llamado la Estrella de Luluvo. Fue éste nuestro más grande rey y un terrible enemigo de los vampiros. Nuestra esperanza es que esta estrella de cristal te proteja contra la luz sanguínea de la joya y permita que los poderes del cuadro superen a los de los vampiros.

A la mañana siguiente, tú, Nina, Nanosh y varios gitanos parten a caballo en dirección a la cueva de los vampiros. Hacia el atardecer, cuando divisan el castillo, Nanosh se da vuelta hacia ti y te señala una aguja alta y rocosa.

—Ese alto pináculo es uno de nuestros lugares más sagrados —te dice—. Se llama la Aguja del Gitano. Podríamos subirla hasta la cima y esperar ahí a que el cuadro atraiga al conde y la condesa. Ahora que poseen la Piedra Sanguínea confían demasiado para atacarnos en nuestro propio terreno. Sin embargo, si la señora West aún sigue con vida, sería mejor que entremos inmediatamente en el castillo. Los dos medios están erizados de peligros. La elección es tuya. Tú eres el jefe.

Si vas al castillo de los vampiros, vuelve a la página 32.

Si esperas en lo alto de la Aguja del Gitano, pasa a la página 116.

Por suerte el caballo de Nina no se halla lejos y tú encuentras los remedios en su alforja. Con mucha suavidad y cuidado le limpias y vendas la herida. Después parten tras Nanosh y Andrés. En beneficio de Nina se ven obligados a viajar lentamente. Pero dan con ellos al caer de la noche.

A la mañana siguiente, temprano, se dirigen a la cueva de los vampiros. El castillo se halla en ruinas, salvo una alta torre. Pero Andrés dice:

—Si conozco a mis vampiros, esa pila no es lo que parece. Ha de haber millas de túneles y docenas de aposentos ocultos debajo de esas ruinas. Y, en algún lugar, una cripta donde los vampiros duermen durante el día.

—Miren —dice Nanosh—; el portón está abierto.

—Entonces desempaquemos el cuadro y entremos —agrega Andrés.

Del otro lado del portón hay un patio y frente a él una serie de anchos escalones de piedra que, en forma de caracol, conducen a una puerta en la torre. Cerca del pie de la escalera hay otra puerta que, según Andrés, ha de conducir a la cripta.

—Me parece que estamos ante dos opciones —dice Andrés—. Podemos dividirnos o bajar todos juntos a la cripta. Nanosh y yo *debemos* tomar el cuadro e intentar la destrucción de los vampiros. Pero si tú quieres, puedes ir con Nina a investigar la torre, en busca de la señora West.

*Si quieres ir a buscar a la señora West,
vuelve a la página 62.*

*Si quieres ir con el tío Andrés y Nanosh,
vuelve a la página 83.*

Aparece un hombre alto y elegante, con traje de etiqueta. Echa a un lado, con bastante rudeza, al hombrecito inclinado y hace una graciosa reverencia.

—Por favor, entren —dicen—. Yo soy Zoltan. Perdonen al idiota de mi criado, Bela. Nada de lo que hago por él lo torna hospitalario.

El vagón del conde es lujoso, lleno de madera brillante, suave cuero y bronce pulidos. Pero también resulta muy pasado de moda. Los conduce por un largo corredor hasta un salón iluminado por velas y lámparas de petróleo.

—Carmilla, mi encantadora esposa —agrega, señalando una hermosa mujer reclinada en un sofá. Está tan inmóvil que, por un momento, tú ni siquiera te diste cuenta de su presencia.

—Bela, trae a estos jóvenes algunos refrescos —ordena Zoltan.

Nina trata de preguntar por su tía pero el conde la interrumpe.

—Dentro de un momento hablaremos de eso. Pero antes concédannos el honor de disfrutar de un refrigerio.

Al instante llega Bela, con un carrito con tazones de golosinas y galletitas, tortas, pasteles, jarras de jugos de fruta y recipientes con chocolate caliente. Todo parece delicioso.

Si bien estás ansioso por seguir buscando a la señora West, te das cuenta de que la boca se te hace agua y de que hace horas que no has probado un bocado.

La condesa parece recobrar vida.

—Por favor, sírvete lo que quieras —dice, amablemente. Pero en sus ojos notas una extraña mirada.

*Si aceptas su invitación,
vuelve a la página 61.*

Si la rechazas, pasa a la página 112.



Antes de que pase mucho tiempo, un hombrecito inclinado y retorcido entorna la puerta. Es feísimo, más allá de todo lo descriptible, y sus ojos parecen chatos y muertos.

—Soy el profesor Emile Hartz —dice el profesor—. Mis compañeros y yo estamos buscando a una señora mayor, cuyo nombre es West. Quizá usted la haya visto.

—Yo soy Bela —dice el hombrecito, con una voz que rechina como goznes sin aceitar—. Entren. —Y abre del todo la puerta.

El vagón de Zoltan parece viejo, pero ha sido bien tratado. Relucen las paredes de madera lustrada, brillan los artefactos de bronce y el lugar hasta resulta cálido. ¡Muy distinto del vagón que dejaron ustedes!

Bela los conduce por un corredor. Pasa por tres puertas y llega a una cuarta que conduce a un salón, iluminado por lámparas de petróleo y velas. En un rincón hay una anticuada estufa de leña. No lejos de ésta, una gran caja de madera con extrañas tallas. Un vistazo de Nina confirma lo que sospechaba: el cuadro está en esa caja.

Un hombre guapo y una bella mujer están sentados en un sofá. La joya de la señora West cuelga del cuello de la mujer.

—Buenas noches —dice el hombre, levantándose—. Soy el conde Zoltan y ésta es mi encantadora esposa, Carmilla. ¡Qué placer recibir visitas en una noche tan aburrida!

Ustedes tres se presentan y el profesor explica el propósito que los guía para estar ahí.

—Sí, desde luego, la señora West ha estado con nosotros —dice el conde—. En verdad, pasamos juntos un momento sumamente agradable. —Levanta un brazo—. Bela, trae a la señora —le ordena al hombrecito.

Zoltan se va galopando hacia el fondo del tren, con la señora West sobre los hombros, como si fuera una estola. Al llegar a la entrada de su vagón privado, se da vuelta y levanta un brazo:

—¡Tontos! ¡Perseguirme! —exclama.

La oscuridad va cayendo sobre ti y hay un hedor fétido y sofocante. Sientes que te deslizas... como en un sueño. Te preguntas dónde estarás.

Despiertas. Te hallas en un ámbito extraño, con un techo de piedra abovedado. Miras a tu alrededor y descubres cerca a Nina, la señora West y Phaino. ¡Pero cómo han cambiado! Sus ojos brillan como rubíes. Largas y afiladas les han crecido las uñas, como navajas. Y sus dientes se han convertido en estrechos y puntiagudos, como colmillos.

Te miras las manos. ¡Tus uñas son iguales a las de ellos! Y tus dientes...

—Tengo sed —dice la señora West—. Voy a beber. —Se levanta y, arrastrando los pies, se dirige a una antigua escalera de piedra.

—Yo también —agrega Nina. Se incorpora y sigue a su tía.

Entonces tú y Phaino se levantan y, arrastrando los pies, van hacia la escalera.

Los cuatro salen del castillo y se internan en la noche. Allá abajo, en algún lugar del valle —o quizá próximo al valle— encontrarán seres vivos. Y son ellos quienes satisfarán la sed que tienen ustedes *esta* noche.

FIN

Tú y Nina corren por el tren. Cuando llegan al vagón de los equipajes, oyen pisadas detrás de ustedes. Pero no se atreven a mirar.

Una vez adentro, una fuerza extraña levanta a Nina en el aire y la lleva hasta una caja de madera con intrincadas tallas. Con las manos recorre la superficie, aflojando secretos cerrojos y abriendo invisibles candados.

A los pocos segundos se abre la caja y Nina extrae el cuadro de su lugar de descanso. En ese momento la puerta se abre de golpe y de un salto entran en el vagón Zoltan y Carmilla.

Al ver el cuadro lanzan un increíble aullido de dolor.

—¡Ahhh! —exclaman—. Demasiado tarde... demasiado tarde. ¡Perdidos... estamos perdidos!

Lenguas de fuego surgen del cuadro y se enroscan en los vampiros. Sus cuerpos se encogen y arrugan como el papel en una fogata. Y luego, de Zoltan y Carmilla sólo quedan cenizas.

Tú y Nina se miran fijo, mudos. Lo que han visto es demasiado increíble para ser dicho con palabras. Pero sabes que tendrás mucho que contarle al tío Andrés cuando lo veas.

FIN

—¿Qué pasa? —gritas tú—. ¿Qué es esto?

—Nosotros lo llamamos la niebla de los vampiros —te responde Nanosh—. Aparece así no más —y chasquea los dedos—. La gente se puede perder en esta niebla durante días. Me temo que no encontraremos a Nina.

Manteniéndose todos juntos, procuran desandar el camino. Pero la niebla es tan espesa que apenas pueden verles las cabezas a los caballos delante de ustedes. Cuando gritan el nombre de Nina, la niebla se traga las voces. Siguen buscando, pero no hay la menor señal de ella.

Por último Andrés ordena detenerse.

—No creo que ahora podamos encontrarla —dice—. Y si no tenemos cuidado, también nos perderemos nosotros. Es de importancia vital que llevemos el cuadro al castillo de los vampiros. Volveremos a buscar a Nina cuando se haya disipado la niebla.

—¿Y los lobos? —dices tú—. ¡Nina va a pie!

—Los lobos no podrán hacer prácticamente nada con esta niebla —te responde Nanosh—. Si Nina se sube a un árbol, tiene una buena oportunidad de escaparse de ellos.

—Te comprendo si quieres quedarte a buscar a Nina —te dice Andrés—. Pero si vienes con nosotros, debes hacerlo ya.

Si te quedas para buscar a Nina, vuelve a la página 54.

Si te vas con Andrés y Nanosh, vuelve a la página 69.

—¿Qué haremos? —pregunta Nina.

—¿Está a salvo el cuadro? —inquire la señora West.

—No, lo tienen ellos —respondes tú—. Y también tienen la joya.

—¡Maldición! —exclama la señora West—. Realmente, eso complica mucho las cosas. Escondí la joya entre un montón de cajas, justo antes de que me secuestraran. Pero me hicieron cosas indecibles y me vi obligada a revelarles el escondite. ¡Ojalá no encuentren el cuadro!

—En primer lugar, ¿por qué querrán el cuadro y la joya? —pregunta Nina.

—Por lo que he podido averiguar, *necesitan* la joya, que ellos llaman la Piedra Sanguínea —le responde la señora West—. El cuadro en sí puede causarles daños terribles. Pero, si además del cuadro tienen la Piedra Sanguínea, no se les puede hacer daño. La Piedra Sanguínea neutraliza los efectos del cuadro.

—De modo que el tío Andrés tenía razón —dices tú—. El cuadro y la joya tienen poderes espantosos.

—Sí —agrega la señora—. Y tenemos que recuperarlos o, de lo contrario, los vampiros serán invulnerables.

Vuelve a la página 82.

El hombre es bajito y rollizo y tiene el cuerpo doblado como una banana. En su cara regordeta e hinchada hay una expresión de terror. Cuando abre la puerta, el conde lanza una fuerte patada hacia él. El homrecito la esquiva rápidamente. Podrá parecer torpe, pero es muy veloz.

—Bela, trae a la señora West —le ordena el conde.

Poco después, Bela regresa a la plataforma con la tía de Nina. Aunque la mujer parece un poco mareada, se encuentra perfectamente bien.

—Debo agradecerle otra vez, mi estimada señora, por el cuadro y la joya... la fabulosa Piedra Sanguínea. —¡Oh, sí, de veras! —agrega Carmilla, entusiasmada—. Nosotros adoramos la Piedra Sanguínea. En realidad, no podemos vivir sin ella.

—Y ahora debemos despedirnos de ustedes —dice Zoltan—. Pronto requeriremos su presencia.

Lo siguiente que ven es que el piso se ha hundido y tú, Nina, la señora West y el profesor se encuentran tendidos de espaldas en la nieve, entre las vías del tren. Observan cómo desaparece éste y ven a Zoltan y a Carmilla que están ahí, de pie, saludando, como si debajo de ellos hubiera un piso real.

Y ahí se quedan ustedes, en medio de las desoladas montañas, entre la nevisca. Pero por lo menos están vivos y lejos de los vampiros. Y quizá a Andrés se le ocurra un nuevo plan para atrapar al conde y su mujer.

FIN



Tomas a Nina del brazo.

—No lo creo —le dices.

—Tampoco yo —te responde ella—. Jamás pensé que entraría *aquí* en mi propio cuarto.

—¿*Tu* cuarto? —le dices—. ¡Este es *mi* cuarto!

En ese momento, la señora West y el tío Andrés pasan por la puerta.

—¡Hola, queridos! —dicen, a la vez.

El cuadro emite un gruñido, se libera de Nina y se lanza hacia ellos.

—¡Estas gentes son falsas! —gritas tú.

Nina se precipita a los tumbos hacia el cuadro. Mientras corres para ayudarla, los falsos Andrés y señora West se convierten en murciélagos y vuelan por el túnel, que ha reaparecido de pronto. Nina se las ingenia para agarrar el cuadro, pero éste la arrastra consigo mientras persigue a los murciélagos.

—¡Síguelos! ¡Síguelos! —te ordena una voz interior—. Esos murciélagos son vampiros. Hay que destruirlos.

Corres por el túnel, detrás de Nina que, a su vez, persigue a los vampiros. Por lo menos ahora no necesitan antorchas: la luz del cuadro les ilumina el camino. Al final se encuentran en una vasta caverna llena de vapor. Millones de murciélagos pueblan el aire, pero sólo dos tienen ojos como carbones encendidos. Y sólo uno lleva la Piedra Sanguínea, que brilla como los ojos de los vampiros, llenándote de pavor.

Vuelve a la página 84.

—Ahora —susurra Phaino, operando el conmutador principal. Y al instante los rayos láser emiten fulgores rojos, verdes y azules.

Carmilla sonríe sarcásticamente. Tomados de la mano, ella y Zoltan se deslizan hacia el centro de la trampa de los vampiros y detienen los rayos. Tan brillantes son que parecen sólidos. Parecen tejer una red en torno del conde y la condesa.

—¡Ya ven! —exclama Phaino, con alegría—. ¡Funciona! ¡Funciona! Pueden verlos en los espejos. Por primera vez en la historia se ha podido captar el reflejo de un vampiro en un espejo.

Tiene razón. Los reflejos de los vampiros han sido *captados* por los espejos. Entonces Zoltan y Carmilla lanzan horribles y mortales carcajadas. Y se mueven.

—¡Qué bonito es esto! —dice la condesa.

—Sí, mi amor —agrega el conde—. Estoy muy contento que me hayan invitado a venir.

¡Les gusta! ¡Les encanta la trampa para vampiros! Se golpean los talones y empiezan a bailar un tango entre los rayos láser.

—No funciona —le gritas a Phaino y empiezas a retroceder. Tal vez tú y Nina puedan escaparse todavía.

—¡Quédate! —ordena Phaino—. *Funcionará*, te lo prometo. Sólo se necesita un poco más de poder. —Y hace girar una perilla negra en el panel de control.

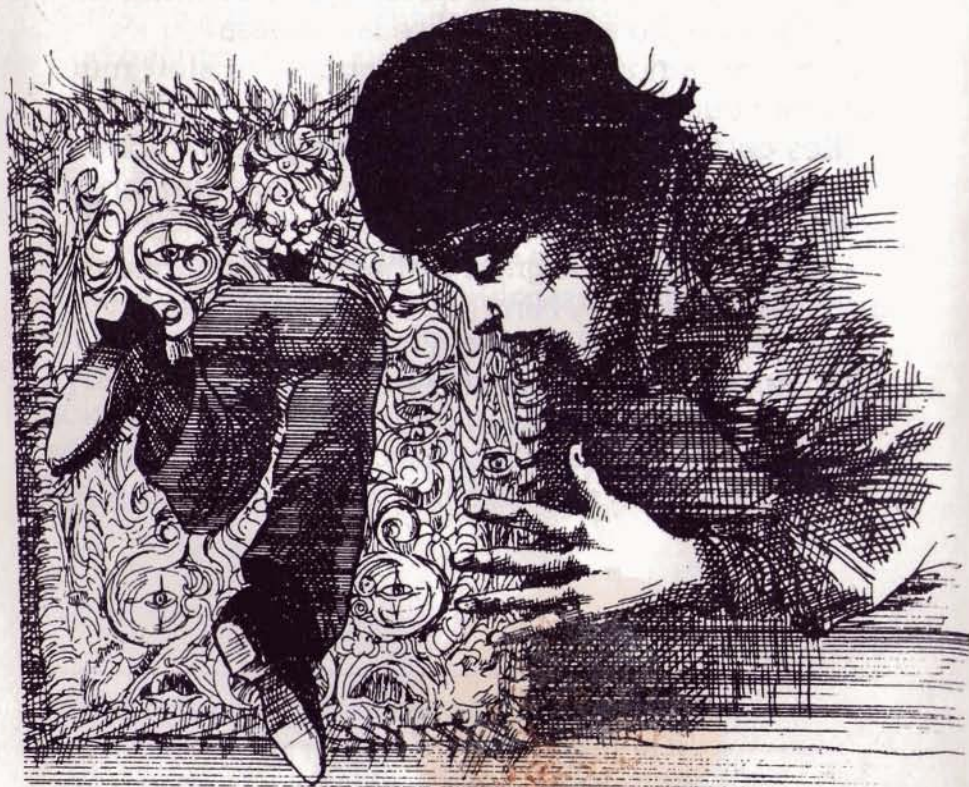
Si decides quedarte, vuelve a la página 24.

Si decides escapar, vuelve a la página 26.

Tú y Nina se acercan cautelosamente a la caja que tiene esas raras tallas. Un halo de luz, extraño y latiente, la rodea ahora. La misma caja parece emitir un débil resplandor. La madera ya no parece ni real ni sólida.

Nina estira una mano para tocar la caja... y atraviesa la superficie como a través de una ventana abierta. Asustada la retira y la contempla, incrédula. Momentos después te dice:

—No lo vas a creer, pero el cuadro dice que ha utilizado sus poderes para convertirse en una puerta hacia otro espacio. Quiere que pasemos a través de él.



Estás por agradecerle pero no lo haces al mirar en dirección a los vampiros. Han dejado de bailar. Zoltan te clava la vista con la triunfante mirada de un gato dispuesto a saltar sobre un gorrión. Y entonces, una vez más, los dos vampiros se convierten en murciélagos y se lanzan hacia ustedes. Tú cambias de idea y le dices a Nina, mientras te acercas a esa caja que emite un débil resplandor:

—¿Y qué podemos perder?

De pronto, sopla un viento fuerte y aullante que los azota, más fuerte que el más salvaje huracán. Y lo siguiente que hace es apresarlos a ustedes dos y meterlos en ese vacío oscuro y terrible.

Parece que estuvieras cayendo. Pero no hay medio de saberlo con seguridad, porque no ves nada. Ni puedes oír nada por encima de ese rugiente huracán. Lo único que sientes es el viento que te lleva y la presión de una mano que se aferra a la tuya. ¿Será la de Nina? Ojalá sea así, piensas.

Transcurrido un tiempo, el aire que te rodea se torna más brillante y empiezas a divisar el bienvenido rostro de Nina. Es la mano de ella la que estás apretando. Pero entonces sufres una profunda desilusión. No lejos de ti hay dos enormes murciélagos —Zoltan y Carmilla— que tratan de alcanzarte.

Se acercan cada vez más. Les brillan sus afilados colmillos. Sus labios del color del rubí están húmedos y temblorosos. Sus garras se extienden hacia ti...

Subes hasta la cima de la Aguja y observas la puesta de sol detrás del castillo en ruinas de Zoltan. Entonces los gitanos encienden una gran fogata mientras Nina retira el cuadro de la caja y tú la Estrella de Luluvo de la alforja. Nanosh coloca el cuadro de modo que mire hacia el castillo de los vampiros y que, a la vez, reciba toda la luz de la fogata. Después, con una daga, dibuja un ojo en la tierra, entre el cuadro y el fuego, y tú colocas el cristal en la pupila del ojo.

Tomados de la mano, todos forman un círculo en torno del fuego.

—Ya estamos listos para ellos —dice Nanosh, con siniestra determinación—. Pero acuérdense: el fuego no debe extinguirse. Si se apaga estamos perdidos.

Los lobos aúllan. Bandadas de chillantes murciélagos giran y se lanzan a pocos centímetros de sus cabezas. Pero no atacan. Entonces se levanta un viento y una lluvia neblinosa amenaza al fuego. Tú y los gitanos se turnan en agregar un leño tras otro y el fuego nunca se extingue.

A medianoche grita Nanosh:

—Todo el mundo de pie. Bailemos y cantemos. —Y así obedecen todos, bailando y cantando a todo pulmón en torno de la fogata.

Los lobos vuelven a aullar y tú ves a los dos monstruosos murciélagos volar por encima. ¡Los vampiros! Circulan alrededor del fuego, atraídos por él como los cometas por el sol. En torno del cuello de uno está la Piedra Sanguínea. Su terrible fulgor carmesí cae sobre ustedes como una mortaja de plomo y les quita toda la energía.



Oyes el batir de unas alas enormes y aparecen dos murciélagos gigantescos. Aterrizan en el suelo, cerca, y se transforman en un hombre y una mujer con trajes de etiqueta. El hombre se apodera de la señora West y se la pone al hombro como una bolsa. La señora West grita y patalea pero él hace caso omiso.

—Discúlpeme mis malos modales —le dice el hombre—. Por lo general no suelo presentarme tan inesperadamente ante... nuevos amigos. Sin embargo, esta señora ha escondido algo que nos pertenece, la Piedra Sanguínea, y tengo que hacer lo posible para que nos la devuelva. —Se da vuelta para irse pero recupera su primitiva posición—. ¡Ah, desde luego! Sin duda han de querer saber nuestros nombres. Soy el conde Zoltan y ella es mi esposa, la condesa Carmilla. —Después se aleja de un salto, llevándose a la señora West.

Carmilla permanece detrás. Tienen la cara tan retorcida de rabia que parece un nido de serpientes.

—¡La Piedra Sanguínea! —chilla, con un grito que dejaría helados a los pájaros en su vuelo—. ¿Dónde está? ¿Dónde la escondió esa vieja? Debemos tenerla. ¡Ya!

Un grito de dolor surge de la caja donde está el cuadro. Y eso hace que los vampiros bailen con más energía.

—¿Por qué no nos hacen un poco de música? —pregunta Zoltan—. ¿Acaso no somos sus amigos?

—¡Mmm...! —dice Carmilla—. Aun sin eso estoy pasando un tiempo maravilloso. Los rayos me dan la agradable sensación de un baño helado.

El cuadro vuelve a gritar. Es un grito de infinito dolor. En respuesta, del fondo de la garganta de Nina surgen unos sollozos ahogados. Pero, igual que tú, no puede hablar ni moverse.

La única lamparita del vagón de los equipajes se hace añicos. Los rayos láser fracasan. Pero la oscuridad dura sólo unos segundos. Después aparece una nueva luz... un fulgor de un rojo sanguíneo que proviene de abajo de una pila de cajas. El fulgor brilla y late como impulsado por un corazón.

—¡Ahhh sí! —exclama Zoltan, levantando su capa por encima de la cabeza—. De modo que fue ahí donde la vieja escondió nuestra joya, nuestra preciosa Piedra Sanguínea. Por fin nos ha sido devuelta después de muchos siglos. Por este inapreciable regalo les daremos a ustedes, mortales, un presente a cambio. Les permitiremos unirse a las filas de los no-muertos.

FIN

SOBRE EL AUTOR

Tony Koltz nació y se crió en Dallas, Texas, y se educó entre los jesuitas en la Universidad de Columbia. Durante muchos años fue socio editor de la revista literaria *The American Review* y principal editor de los Bantam Books. Está casado y tiene dos hijos, David y Jonathan, de 14 y 5 años, respectivamente. Actualmente escribe en colaboración con Michael DeSisto, fundador y director ejecutivo de las DeSisto Schools en Massachusetts y Florida, un libro sobre las crisis familiares. *El Expreso de los vampiros* es su primer libro para jóvenes.

SOBRE EL ILUSTRADOR

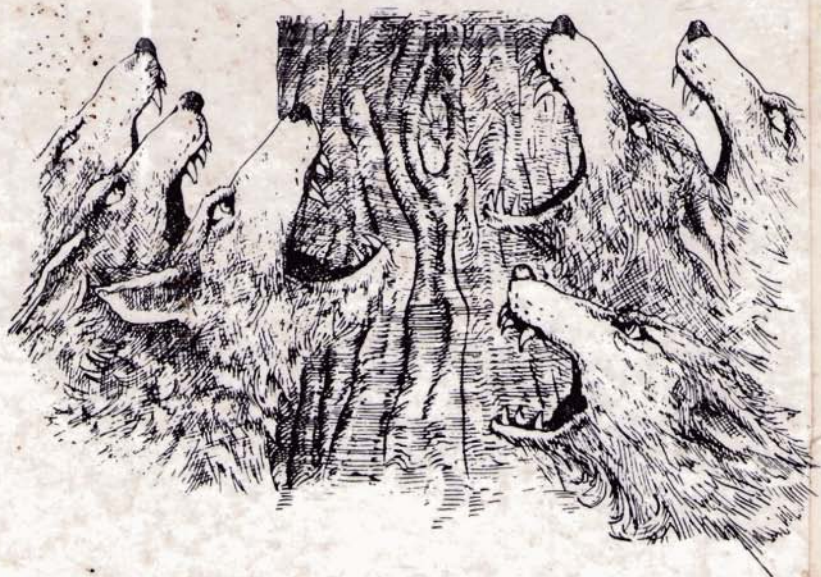
Doug Jamieson, ilustrador, maestro y escritor, vive en la ciudad de Nueva York, con su esposa Pat, y sus hijos, Leslie y Kris. Graduado de la Escuela de Artes Visuales, ha ilustrado revistas, libros y publicaciones infantiles desde fines de la década del 60. Recientemente fue co-autor e ilustrador de *What's GNU?* e ilustró *Mice Are Rather Mice*, *Spoonbread and Strawberry Wine*, *The Christmas Almanack*, *The PopUp Book of the American Revolution* y *Oops!* Enseña ilustración y dibujo en la Escuela de Artes Visuales. Actualmente está escribiendo e ilustrando un libro sobre anatomía basado en sus clases.

¿TE GUSTA ELEGIR TU PROPIA AVENTURA?

Deja que también tus hermanitos y hermanitas se diviertan.

Ya sabes lo buenos que son los libros ELIGE TU PROPIA AVENTURA para leer y releer. ¿Pero sabías que hay otros, también, para la gente menuda? Son tan emocionantes como aquéllos y tienen las mismas opciones y diferentes modos de terminar las historias. Pero son más breves, con más ilustraciones y vienen en tamaños más grandes y más fáciles de leer.

De modo que permite a tus hermanitos y hermanitas y a cualquier otro que conozcas, entre los siete y los nueve años, que se diviertan, introduciéndolos en el fascinante mundo de ELIGE TU PROPIA AVENTURA.



ESTÁS EN EL CORAZÓN DEL PAÍS DE LOS VAMPIROS...
Y NO TIENES COMO VOLVER

Estás en una caza de vampiros en lo más profundo de Rumania, con tu tío Andrés y tu amiga Nina. Cabalgan hacia un siniestro castillo cuando cae una espesa niebla. De pronto se ven rodeados por lobos. Tu tío marcha adelante... pero Nina cae del caballo y desaparece en la niebla. ¿Qué debes hacer?

Si decides quedarte y buscar a Nina, lee la página 54. Si decides seguir con tu tío, lee la página 69. ¡Cuidado! Podrías verte atacado por mortíferos vampiros, o encontrar la joya mágica que destruirá sus maléficos poderes para siempre.

¿Qué ocurre después? Todo depende de las decisiones que tomes. ¿Cómo termina la historia? Sólo tú puedes saberlo. Y lo mejor de todo es que puedes seguir leyendo y releiendo hasta que hayas tenido no sólo una sino múltiples increíbles y atrevidas experiencias.

ELIGE TU PROPIA AVENTURA
