

Jacobo
Feijóo
Martín
Rodríguez



AGENCIA  KRONOS


TÚ DECIDES LA HISTORIA

MISIÓN TRANSILVANIA

¡ESPERA UN MINUTO!

Este libro no es normal. Al contrario que en los demás libros, aquí tendrás que tomar decisiones, y, cada vez que lo hagas, tu aventura cambiará. Piénsate bien lo que eliges, porque podrías acabar bien o... morir en el intento.

SABRÁS QUE DEBES TOMAR UNA DECISIÓN CUANDO NOS VEAS.

 Además, recuerda que, si necesitas ayuda en tu aventura, siempre puedes consultar la WikiKronos en la última página del libro.


También puedes consultar el significado de las palabras escritas en **negrita** en el código QR que encontrarás en la WikiKronos.


Ah, yo soy Kraky.
Y este pringado es
Galopín.



¡Esta misión es distinta a las anteriores!

A lo largo de la aventura, conseguirás distintos objetos que pueden serte de mucha ayuda para completarla satisfactoriamente. Pero ¡cuidado!, estos objetos también pueden perderse, gastarse o ser entregados a otros personajes que aparezcan a lo largo de la historia.

El inventario que puedes consultar en las guardas del libro te ayudará a recordar qué objetos llevas en cada momento. Para ello, siempre que veas el símbolo  durante tu misión, deberás marcar una X con un lápiz si obtienes uno o más de estos importantes elementos.

El símbolo  también aparecerá cuando tengas que deshacerte, entregar o consumir uno de los objetos, por lo que tendrás que usar una goma de borrar para eliminarlo también de tu lista.

¡¡Mucha suerte en tu nueva misión!!

AGENCIA  KRONOS



–¿Cómo que ha desaparecido Oriol Vila? –exclamas, sin dar crédito a lo que oyes–. ¿Nuestro **jáquer blanco**?

La directora María García contiene un gesto compungido.

–Esperemos no haberlo perdido. Era un agente excepcional y un brillante doctor en informática. ¡justo cuando estaba mejorando la gestión de energía de nuestros móviles cuánticos!

Las caras de preocupación en la agencia Kronos son un poema. La bibliotecaria Iria Carballo revuelve desganadamente sus documentos y libros, y el mayor Iker Echevarría engrasa su **bastón estoque** para contener su tensión.

Sigues en *shock*. Esto supera con creces lo que esperabas. Mientras tratas de poner orden a tus pensamientos, la directora María García añade:

–Esto no es lo peor. Quien interceptó a Oriol ha logrado quedarse con su teléfono y su usb y ahora está viajando por el tiempo. Cuando un personaje del pasado viaja por el tiempo como nosotros..., entonces... entonces... –remolonea la directora María García, como si le costase terminar.

–¿Entonces? –añades, intentando que termine la frase.

–Entonces –contesta el mayor Iker Echevarría con su atonadora voz– se produce un colapso en la dimensión espacio-temporal, porque los distintos planos del tiempo se confunden entre sí. Es grave.

No entiendes nada, pero algo te dice que esto es un problema de magnitud uno. Iria interviene y te aclara las cosas:

–Si un personaje del pasado salta por el tiempo haciendo de las suyas, puede alterarlo todo: matar personajes célebres,



destruir grandes inventos, robar obras de arte del pasado admiradas hoy en día... ¡Hasta podría destruir sociedades enteras!

Te sientas para no caerte al suelo de la impresión que eso te ha producido. Los agentes de Kronos viajan por el tiempo para resolver misterios, pero jamás hacen daño. Y, por otra parte, los agentes de Kraken, la agencia rival, suelen perseguir poder y dinero, pero no harían más daño que eso.

–¿Está metida por medio la Hermandad Chac Mool? –interrogas.

–Ellos fueron los que descubrieron quién ha interceptado a Oriol Vila. Nos han avisado. Es una colaboración excepcional, porque hacer estas cosas no suele ser su estilo. Están asustados: no son capaces de combatir el problema por sí solos.

–¿Y qué os dijeron? –interrogas.

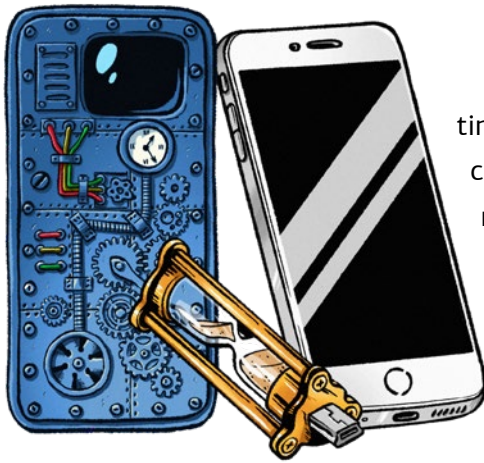
Tus amigos guardan silencio. Parecen no atreverse a darte una respuesta. Finalmente, haciendo uso de su autoridad, la directora María García sentencia:

–Ha sido Vlad Tepes, el Empalador, el conde Drácula. ¡Ah! –añade María García, tratando de quitarle hierro al asunto–, se pronuncia «chepes». Es ese de ahí –indica, señalando un cuadro que cuelga de la pared.

–Pe-pero –tartamudeas, asimilando lo que oyes.

El mayor Iker Echevarría abre su maletín de acero recubierto de cuero. Lo habías visto otras veces, pero no sabías qué contenía. De él saca extraños artilugios de combate: **estiletos**, puños de **pugilato**, pistolas y, finalmente, separa una estaca, unas cuantas balas de plata, un frasquito de cristal con agua y un crucifijo. Dirigiéndose hasta ti, te explica con su voz profunda:





–Esta misión va a ser muy distinta a las otras. El tejido espaciotemporal se está deteriorando rápidamente y eso hace que se mezclen la realidad y la fantasía, lo que ocurrió y lo que ocurrirá, lo histórico y lo literario. Todo está confuso.



La directora María García te entrega tu teléfono cuántico y el usb para viajar en el tiempo además de la cápsula del tiempo por si tuvieses que dejarles un mensaje a los arqueólogos del futuro. Sin darte opción a responderle, añade:

–No descarto que esta vez @Dhampir y @Spektra te ayuden, pese a ser nuestros feroces enemigos. Lo mismo digo de la Hermandad Chac Mool, aunque nunca sabemos bien qué es lo que quieren. El caso es demasiado, demasiado grave para no aliarnos. Pero tampoco estaría segura al cien por cien.

–No descarto que esta vez @Dhampir y @Spektra te ayuden, pese a ser nuestros feroces enemigos. Lo mismo digo de la Hermandad Chac Mool, aunque nunca sabemos bien qué es lo que quieren. El caso es demasiado, demasiado grave para no aliarnos. Pero tampoco estaría segura al cien por cien.

–¿Y qué debo hacer?

Iria Carballo extiende ante ti un mapa de Centroeuropa. Señalando con su dedo al este de Italia, te explica:

–Vlad Tepes todavía está probando el usb. Solo hace pequeños saltos en el tiempo y el espacio. Está en algún lugar, pero no sabemos dónde. Yo apostaría por Eslovaquia.


–¿Y cómo empiezo? –preguntas, con total confusión.

Iria Carballo continúa:

–Puedes buscar a Erzsébet Báthory, la Condesa Sangrienta, en Hungría. Pero es mejor ir preparado. Y no te voy a engañar:



con la desintegración del tejido espaciotemporal, no te extrañe encontrarte vampiros, hombres-lobo y otras criaturas que preferirás ni soñar en la peor de todas tus pesadillas.

 Comienzas a temblar de miedo cuando el mayor Iker Echevarría te entrega los objetos que ha sacado de su maletín:

–Empléalos bien. Esta vez sí que podrás robar y matar sin dañar la historia. Y toma esto –añade, y te entrega un murciélago que cuelga de su dedo–. Es Nosfe, uno de nuestros agentes más experimentados.

–¿Agente? –contestas, alucinando.

–No subestimes la inteligencia de los animales –te responde–. Nosfe es astuto, se guía por ultrasonidos y es un ser de la noche, como los que conocerás en esta aventura.

–Rápido –te dice María García–. Tráenos de vuelta a Oriol. ¡Haz lo que sea necesario, pero sé muy prudente!

Tragas saliva. Te tiemblan las rodillas. Esta va a ser la misión más extraña y terrorífica a la que tengas que enfrentarte jamás.



1. Si empiezas por Hungría, sigue por la **PÁGINA 110**.
2. Si prefieres Rumanía, salta a la **PÁGINA 37**.
3. Para ir a Eslovaquia, continúa por la **PÁGINA 122**.
4. Y no olvides que siempre puedes consultar la WikiKronos en la **PÁGINA 141**.





Con las manos temblando, cargas a toda velocidad la **espingarda** mientras el hombre lobo se te abalanza encima. Gracias a Nosfe, que se interpone por un momento aleteando ante sus ojos para confundirlo, consigues apuntarle directo al corazón. El arma brama con el

disparo y te tira de espaldas mientras la criatura retrocede, dando un respingo. Nunca pensaste que un arma tan antigua pudiera tener tantísima fuerza. ¡No es para tomárselo en broma!

Te levantas con medio cuerpo **magullado** y te acercas hasta tu enemigo. Ante tus ojos, su cuerpo está volviendo poco a poco a ser humano. Balbuceando, sin fuerzas, te dice:

–Gracias por librarme de la maldición. Era... era horrible.

Te arrodillas junto a él, pero ves que se está muriendo y no hay mucho que puedas hacer por su vida.

–¿Cómo te maldijeron? –le preguntas.

El hombre tose un poco de sangre. Le quedan apenas unos instantes de vida y le cuesta hablar.

–Me atacó una criatura muy rara, cerca de la mansión de la condesa Báthory. Nunca había ocurrido en esa zona. Luego oí que en Transilvania siempre ha habido casos parecidos. Comentan que el origen de todo está en el siniestro castillo de Bran...

–¿Transilvania? –preguntas.

–Significa «más allá de los bosques», en Rumanía.

No puedes olvidar tu misión y necesitas rescatar a Oriol Vila cuanto antes. El tejido espaciotemporal se descompone a cada momento que pierdes. Necesitas tener las cosas claras.





–¿Qué más sabes de la condesa de Báthory?

El hombre ya casi no puede hablar. Le quedan escasos segundos de vida. Aun así, logra susurrarte:

–Es húngara. Y una psicópata asesina...

El hombre expira y ya no puedes preguntarle más. Nosfe revolotea sobre tu cabeza esperando que decidas qué hacer.

Tendrás que pensar tu siguiente paso.



1. Puedes ir hasta Rumanía para buscar al propagador de la licantropía. Atraviesa el bosque por la **PÁGINA 84**.

2. O buscar en Hungría, de donde es la psicópata asesina, por la **PÁGINA 110**.





La directora María García te mira sorprendida.

–Apostaría a que has cancelado tu misión. A veces las cosas se complican y hay que escapar en el último momento. Justo ahora tenemos una misión de la más absoluta gravedad –te explica, nerviosa–. Han capturado a Oriol Vila. Un personaje del pasado está usando su USB para viajar en el tiempo y se está curvando el plano espaciotemporal. Se mezcla la realidad con la ficción y todo es posible. Hasta las reglas de Kronos han cambiado. ¡Esto podría acabar con todo lo que conocemos!

Iria Carballo se adelanta y te muestra un mapa.

–El personaje es Vlad Tepes, el conde Drácula, en Rumanía.

–Te sugerimos empezar por Eslovaquia. Pero puedes buscar a Erzsébet Báthory, la Condesa Sangrienta, en Hungría

–añade el mayor Iker Echevarría.

La directora María García te apremia:

–¡Rescata a Oriol! ¡Rápido! ¡Por si acaso, llévate esta estaca, unas cuantas balas de plata y un crucifijo! ¡Ah, y toma este frasquito de cristal relleno de agua!



1. Si empiezas por Hungría, sigue por la **PÁGINA 110**.

2. Si prefieres Rumanía, salta a la **PÁGINA 37**.

3. Para ir a Eslovaquia, continúa por la **PÁGINA 122**.

4. O puedes consultar la WikiKronos en la **PÁGINA 141** para informarte mejor y luego volver a esta y elegir.






Temblando como un flan, te acercas hasta la barra. Pero no te preocupes, y que no te dé vergüenza: la gente suele temblar cuando ve su primer vampiro. Con el segundo pasa menos.



Vas a por la jarra y te bebes de un solo trago la infusión de lechuga. No se puede decir que sepa muy bien, pero, dejando de lado el eructo enorme que sueltas y que hace girarse a media posada para mirarte, la verdad es que te tranquiliza mucho.

–Me debes una moneda por esto. Si no puedes pagar, entonces me tendrás que dar cualquier otra cosa –te increpa la posadera.

 Buscas entre tus pertenencias. Si tienes una moneda, se la das. En otro caso, elige qué objeto entregarle. Recuerda de qué objeto te deshaces, por si alguien vuelve a preguntarte más adelante.

El **zagal** que ayuda a servir parece querer decirte algo. Cuando todo el mundo comienza a cuchichear sobre el acontecimiento que acaba de presenciar, te susurra:

–Los vampiros viven en el castillo de Bran. Mi amigo Lukáš había oído ese rumor y se fue a cazar vampiros hasta allí, pensando que volvería hecho un héroe. Un mes después apareció en forma de *strigoi*.

–¿Qué es eso? –interrogas.

–Un muerto que viene a *vampirearnos*. No se diferencian de nosotros, salvo en que tienen algo «raro». Finalmente tuvimos





que arrancarle el corazón a la luz del día y estacarlo en su tumba. ¡Te digo que en ese castillo hay vampiros!!

El **zagal** mira a ambos lados temiendo que alguien lo haya escuchado y se escabulle volviendo de nuevo a su trabajo.

Por suerte, la infusión de lechuga te ha tranquilizado, pero la verdad es que no sabes bien cómo seguir. El violinista ha escuchado la conversación y se acerca hasta ti.

–Sé dónde está el castillo de Bran –te dice, guiñándote un ojo–, pero el camino es largo. ¿Te vienes conmigo?

–¿@Dhampir? –preguntas con sorpresa.

–Exacto –te responde–. ¿Sabías que @Dhampir viene de *dhampiro*?

Es el hijo de un vampiro y una humana o al revés.

Nosfe da un pequeño chillido, síntoma de que algo nota. La batería de tu teléfono no durará y debes decidir.



1. ¿Con un *dhampiro*, alguien que es medio vampiro? ¡Ah, no! Espera a que sea de día y sigue buscando tú el castillo por la **PÁGINA 84**.
2. ¡Nadie mejor que un *dhampiro* para encontrar a Vlad Tepes! Continúa por la **PÁGINA 62**.



Algo no te cuadra. El ser parece debatirse de un lado a otro, pero no logra salir del círculo dibujado en el suelo. Quizá las sectarias no sean tales y en realidad estén tratando de contener el poder del engendro.

–Solomon, creo que estamos equivocados. Vuelve a mirar bien el **grimorio**.

Solomon emite un ronco gruñido. No le gusta que le contradigan. Pese a todo, vuelve a hojear el libro hasta que finalmente da con otra página.

–Congregación Hac Luce. Son sacerdotisas de la luz. Conocen la magia del espacio y del tiempo. Tenías razón, pero no sé qué hacen con ese ser.

–La luz vence a la oscuridad –le indicas–, así que están de nuestro lado.

Rompiendo tu silencio, te acercas hasta ellas y las saludas.

–¿Necesitáis ayuda?

La que parece su superiora os mira de refilón sin perder la atención sobre su cometido.

–Soy Lana –os dice–, la Luz Blanca de esta congregación. Estamos terminando, no os preocupéis. Estos seres parecen crecer, pero, en realidad, se están hinchando como sapos. Cambiamos su configuración espaciotemporal hasta que explotan en una suave nube de taquiones que los desintegran.

Lana deja de prestaros atención y fuerza un poco más su energía blanca hacia el ser. En apenas unos instantes, el engendro comienza a emitir chispazos y se distorsiona, para, en un





momento, emitir un sonido de soplido y desaparecer en un gran destello casi mudo que ilumina el lugar.

Cuando todo ha terminado, Lana se gira hacia vosotros.

–Vaya, el viejo Solomon con nueva compañía.

Solomon vuelve a gruñir.

–Te debo una disculpa, Lana. Os confundí con sectarias de Cthulhu y casi la lío.

–Estás estresado, Solomon. Trabajas demasiado.

Cuando vas a abrir la boca, escuchas un ligero pitido que indica que tu batería ya se ha descargado definitivamente. Cierres los ojos del disgusto. Ya no hay marcha atrás ni posible arreglo.

Lana nota tu descontento. Como si te leyese la mente, añade:

–Siempre vienen bien más manos para trabajar contra el mal. Quizá podamos ayudarte en tu búsqueda en el nuevo mundo que ha comenzado, ¿no crees?

Piensas que, en el punto al que has llegado, ni una cápsula del tiempo te salvaría, porque ya no habrá arqueólogos en el futuro.



FIN

«¡HOLA, COFRADE!»
 SUENA MEJOR QUE
 «¡HOLA, COLEGA!»,
 ¿NO CREES?

