



JULES

READY

ELIGE TU PROPIA
AVENTURA



MADELEINE FÉRET-FLEURY

MARUSHKA HULLOT-GUIOT

MADELEINE FÉRET-FLEURY
MARUSHKA HULLOT-GUIOT

READY

ELIGE TU PROPIA _____
AVENTURA _____



ANAYA

Título original: *Ready, Jules*

1.ª edición: abril 2020

© Hachette Livre, 2018
© De la traducción: Sara Bueno Carrero, 2020
© De esta edición: Grupo Anaya, S. A., 2020
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.com
e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

ISBN: 978-84-698-6624-5
Depósito legal: M-6583-2020
Impreso en España - Printed in Spain

Diseño gráfico: Hachette Romans Studio
Cubierta: © Tithi Luadthong / Shutterstock
Imágenes de interior: © Shutterstock



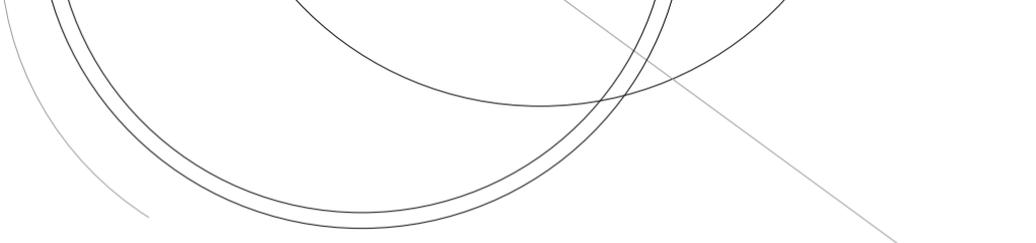
PAPEL DE FIBRA
CERTIFICADO

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Para Sebastián:

gracias por la comida tan rica.

Para Aurélio: gracias por el chocolate
y por los nombres tan divertidos que se te han ocurrido para los capítulos.



Sumido en la oscuridad, estás preparado, agarrando el arma, concentrado. De repente, se encienden las luces fluorescentes que dibujan en la pared las fauces abiertas de par en par de monstruos fantásticos, a la vez que una potente música electrónica ruga por los altavoces para indicar el inicio de la partida: ¡allá vamos!

Con la adrenalina en las venas, recorres a largas zancadas el laberinto de los juegos láser, decidido a demostrar a todos tus adversarios que eres el mejor; aunque no solo a ellos, también a tu equipo.

Una hora antes, cuando tu madre te dejó frente al gran centro comercial, del que salían los últimos clientes, estabas impaciente por despejar la mente con una buena partida de juegos láser. Desde que abrió la sala de juegos, se ha convertido en una parte importante de tu vida. Hay que reconocer que es una buena forma de desfogarse después de los días interminables que pasas a solas en el instituto. Entre que eres hijo de una de las profesoras y, encima, sacas buenas notas, tu popularidad no está precisamente por las nubes. Así que, cuando al fin llega el viernes por la tarde, solo piensas en una cosa: olvidar tu día a día, olvidar quién eres, protegido por una armadura electrónica.

Pero nada más llegar recibes la horrible sorpresa de encontrarte con aquello que precisamente querías olvidar: a tus compañeros del instituto. Y, como has venido solo, te han

metido en su equipo, lo que no les ha hecho mucha gracia. Si esos imbéciles creen que «el empollón» no les será de ninguna utilidad para llevarse la victoria, vas a darles una sorpresa. Por cierto, al terminar la primera ronda, no se podían creer la puntuación que habías sacado. Les escuchaste comentar que debió de ser un error en el sistema informático. Pues vas a demostrarles que, por desgracia, el error se va a repetir.

Guiado por las luces fosforescentes del decorado y los blancos luminosos de los chalecos de los demás jugadores, avanzas a toda velocidad por el laberinto de pasillos oscuros, acumulando puntos en cuestión de minutos. Consultas la pequeña pantalla que lleva el arma: por el momento, vas primero. Pero has de ser prudente, ya que la estancia está repleta de enemigos y no pueden pillarte por sorpresa. Agazapado detrás de una columna, esperas con paciencia a que se acerque un jugador del equipo contrario. Lo has visto en la planta de abajo y lo oyes subir la escalera metálica. Agarras con fuerza el arma, mientras el corazón te late a cien por hora; solo quedan segundos.

Pero, de repente, se apagan de golpe todas las luces fluorescentes a la vez que cesa drásticamente la música. Se hace la oscuridad y el silencio. Solo se ven los blancos de los chalecos de los jugadores, que se miran dubitativos. Entonces se oye un grito, que parece proceder de la escalera. Probablemente sea del enemigo al que estabas esperando.

Sales de tu escondite y bajas los escalones de cuatro en cuatro; entonces descubres a uno de los adolescentes del equipo contrario en el suelo. La oscuridad te impide ver si está herido o simplemente se ha desmayado, pero, cuando te acercas para ir a ayudarlo, te percatas de que al joven lo ha mordido un animal. ¿Un animal? ¿En los juegos láser?

Un rugido te llama la atención: a apenas unos metros, avanzan hacia ti unas criaturas extrañas, a paso lento, casi mecánico. No tardas en distinguir las siluetas: ¡es una manada de zorros! Pero ¡qué raros son! Son enormes y te observan con las fauces abiertas, babeando, como animales rabiosos. Pero lo que más te asombra son sus ojos, verdes y luminosos. ¿Acaso se trata de una nueva atracción de los juegos láser? Lo cierto es que la piel parece artificial, dura y rugosa, como un caparazón.

De repente, uno de tus compañeros se abalanza sobre uno de los zorros, al parecer convencido de que se trata de un juego. Por desgracia, el zorro en cuestión también se lanza a por el joven y no tarda en derrotarlo: clava los colmillos en el cuello a su atacante, que se desploma en el suelo. Estás petrificado de miedo; no te puedes creer lo que está pasando. Sin embargo, tienes que espabilar, porque uno de los zorros parece ir a por ti.

Atraviesas los pasillos oscuros del decorado, perseguido por el animal. Sabes que no vas a poder llegar al centro comercial, cuyo acceso se encuentra al otro lado de la sala de juegos.

Llegas a la bifurcación entre dos pasillos, cada uno de los cuales lleva a una salida de emergencia. Dudas, lo que te hace perder el tiempo, pero no tardas en volver a echar a correr, mientras sacas el teléfono para llamar a tus padres. Sin embargo, sabes que el zorro es más rápido que tú. Te das la vuelta y el animal se abalanza sobre ti. A la desesperada, le propinas con el arma un fuerte golpe en la cabeza. El extraño zorro no se lo esperaba y sale volando varios metros, junto con tu teléfono móvil, que, propulsado por el movimiento, cae al suelo y se rompe. No tienes tiempo para preocuparte, pues los amiguitos del zorro ya corren a por ti.

Vas a tener que elegir por dónde huir. Una de las puertas lleva al bosque que rodea la ciudad. Los zorros deben de estar muy cerca. Te vendría muy bien escoger esa puerta, ya que conoces un camino que atraviesa el bosque directamente hacia tu casa. La otra puerta va a parar a un largo sendero entre campos de cultivo; probablemente sea un camino más seguro, ya que en él te encontrarías con más gente que te protegería. Sin embargo, estarías totalmente al descubierto, ¿no? ¿Qué vas a hacer?



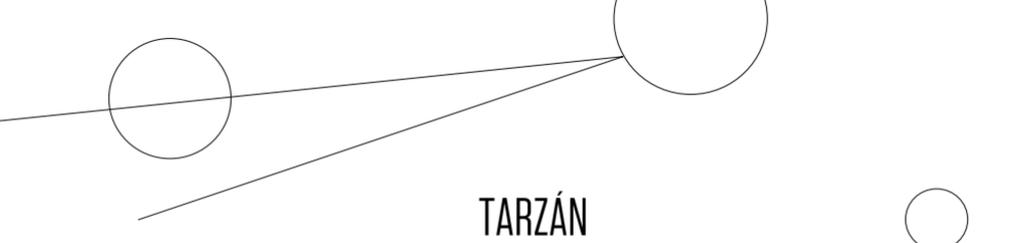
1) Atajas por el bosque.

- ¿Eres la nueva Caperucita Fluorescente? Ve a la página 66.



2) Tomas el sendero que cruza los campos de cultivo.

- Ve a la página 50.



TARZÁN



La anguila vuelve a sacar la cabeza del agua, justo delante de tu barca, y casi le da la vuelta. La pequeña embarcación, presa del remolino, se acerca un poco más a la orilla. Ahora es tu oportunidad. Al advertir la rama baja de un árbol, coges impulso y saltas lo más alto posible, con el brazo extendido. Por desgracia, el arma pesa mucho y caes sin poder haberte agarrado a nada.

Sin embargo, en la orilla abundan los árboles y no tarda en volver a presentársete la oportunidad de intentarlo. Pero la nueva tentativa concluye en otro fracaso absoluto, mientras la anguila no deja de bucear de un lado a otro bajo la barca, tratando de desestabilizarte.

¡Una nueva rama! Y parece más a tu alcance. Saltas... y consigues agarrarte. Lo malo es que, con los pies colgando, no logras trepar por la rama ni darte impulso hacia la orilla, así que intentas levantar el segundo brazo, pero la espada cae y se hunde en el lago. ¡No!

Sin embargo, en el instante en que el arma atraviesa la superficie del agua, se calma la corriente, la anguila regresa a las profundidades y todo vuelve a la calma.

Ya en la orilla, continúas tu camino tratando de reprimir la decepción. ¿Cómo has podido ser tan torpe para dejar caer la espada? Una espada que estaba destinada a ti. También es

cierto que, gracias a haberla perdido, la cascada ha vuelto a la calma, pero estabas a punto de escapar de todas formas.

Tomas un nuevo sendero y vuelves a sumirte en la oscuridad. Tienes la sensación de llevar horas en el bosque. ¿Cuándo narices va a amanecer? De repente, te das cuenta de que te está siguiendo un gatito salvaje: un gato negro que no deja de restregarse suavemente contra tu pierna. Parece inofensivo, pero no estás de humor y lo apartas, distraído.

Lejos de darse por vencido, el gato no deja de volver a la carga, maullando para camelarte, lo que no consigue sino enfadarte aún más, así que lo apartas con algo más de fuerza. Pero el gato regresa otra vez. Y otra. Al fin crees haberte des-
embarazado de él, pues el animal se aleja. Pero en realidad sigue jugando, trepando por un árbol y saltando a tu cuello para darte una sorpresa. Ya no puedes más: concentras toda tu frustración en el maldito felino, lo agarras del cuello y lo arrojas con violencia al suelo, lo que no le hace ninguna gracia.

En un brinco tienes al gato en el cuello y, apoyado en tu torso, te araña toda la cara. Se acabó: agarras al animal, que se te aferra a la nuca, y esta vez lo lanzas a una arboleda llena de espinos. Así aprenderá. Oyes un sonido entre los matorrales. ¡No se le ocurrirá volver! Lo hace y, además, transformado; ¿ya se ha contaminado?

Sea como sea, ahora es una pantera negra de ojos verdes la que te hace frente, con maldad en la mirada. No hace falta decir que te arrepientes de inmediato de tu reacción. Está

claro que esta noche has encadenado una estupidez tras otra. La pantera ruga, salta y te tira al suelo. Superior a ti en todos los aspectos, con dientes de acero y mirada furiosa, cierras los ojos, a la espera de que te devore.

Pero la pantera vuelve a transformarse en gato. Solo quería meterte miedo. A cuatro patas sobre tu vientre, el gato levanta la cabeza con aire altivo y hace rechinar los dientes como para burlarse de ti. Una vez satisfecho, se marcha, y tú te incorporas para verlo partir.

¿Estás soñando o acaba de ponerte en aprietos un gatito? Tienes que terminar con esta pesadilla; no puedes más. No soportas más ataques. Ojalá este sendero acabe llevándote a Villamuerte. Pero al final del camino observas... ¿una aldea?

Sigue investigando en la página 180.





HUIR DE LAS LARVAS

Tienes que reconocer que una decena de adolescentes que se amontonan en tropel —como le gusta decir a tu madre— corre el riesgo de hacer ruido, así que lo mejor será aprovechar que el monstruo está ciego para, simplemente, huir.

Consciente de que la bestia podría oírlos, comunicas tu intención a tus compañeros haciendo grandes gestos, invitándolos en silencio a que te sigan. Luego, cuando estás seguro de haber avisado a todo el mundo, dejas de preocuparte por la discreción y huyes a toda velocidad en dirección a la salida.

Una vez fuera, te muestras aliviado: tus amigos han comprendido el plan y salen todos corriendo, unos detrás de otros. Augustin, Chloé, Tess, Soren, Abdelkader... ¡y Lili! ¡Perfecto! Puedes volver a cerrar la puerta... en las narices de la larva gigante.

Por desgracia, no consigues hacerlo: la bestia resiste y al fin logra salir ella también del gimnasio. Sin esperar un segundo, corréis hacia la verja del patio, pero tenéis que atravesar los escombros de la caseta prefabricada, donde aún se halla la manada de jabalíes. El amasijo de larvas, orientándose por el ruido de los pasos sobre los escombros, os sigue sin dificultad. Sin embargo, los jabalíes enfurecidos deben de montar aún más escándalo, pues el monstruo cambia de

rumbo y se dirige a devorar a la manada. ¡Menos mal! Podéis aprovechar para huir.



Pero no tan rápido. Las larvas de los jabalíes desollados se mezclan, tal y como temías, con las larvas ya consolidadas del gigantesco monstruo pegajoso, que no hace sino crecer aún más. Es ya más alto que el gimnasio. Os volvéis hacia él, estupefactos, pues, de todas formas, no podéis hacer otra cosa: en unos segundos, la larva gigante os devora a todos.



Pues no; una pena.

Regresa a la página 18 o vuelve a empezar.



SALVARLE LA VIDA AL HEROICO SOREN

No podrías soportar resignarte a matar a uno de los vuestros, que se ha sacrificado por su amigo, pero tenéis que actuar deprisa, pues está claro que el nuevo Soren no tendrá los mismos escrúpulos. Y no tardas en confirmarlo mientras intentas hablar con tu antiguo aliado y hacerlo entrar en razón. Soren no te escucha y ya parece transformado por completo. Debes cambiar de táctica, así que corres hacia la portería de fútbol sala, llevándote contigo a Abdelkader y a Lili, mientras Soren no deja de crecer, hasta cobrar la forma de un monstruo gigantesco. Tus amigos y tú, haciendo caso omiso del peligro, soltáis la red de la portería y corréis de nuevo hacia la bestia furiosa, que ha empezado a atacar a vuestros otros compañeros. Le lanzáis la red a Soren y lo rodeáis hasta conseguir, entre todos, atarlo.

Sin embargo, no te quedas tranquilo, pues Soren sigue aumentando de tamaño. Por muy atado que esté, no permanecerá mucho tiempo fuera de combate y las cuerdas terminarán cediendo. El monstruo forcejea y la red empieza a desgarrarse. ¿Qué vais a hacer? Ya le has presionado el abdomen y ha resultado un fracaso absoluto. Sin embargo, debes volver a intentarlo, pues la nueva personalidad de vuestro amigo es todo menos agradable. Tienes dudas y temes hacerle daño, hasta que al fin decides actuar: tomas impulso y, con los pies

juntos, saltas con todas tus fuerzas sobre el torso de la bestia. Soren grita de dolor y expulsa las larvas de su cuerpo, que salen disparadas varios metros antes de caer al suelo.

¡Uf, qué miedo! Su cuerpo empequeñece a medida que vomita; es una escena terrorífica. Rodeáis al joven para aseguráros de que se recupere. Soren intenta recobrar el aliento mientras tú le pides tímidamente que te perdone por el daño que has debido de hacerle: no te queda otra.

El adolescente parece muy débil y se ve obligado a descansar echado en el suelo, pero poco a poco lo ves recuperar el ánimo. A pesar de su palidez cadavérica, Soren te dirige una sonrisa indulgente. Gracias a ti está recuperando con rapidez su tamaño normal. La bestia que habitaba en él parece ya un lejano recuerdo. Sin embargo, sigue conmocionado y os esforzáis por tranquilizarlo. Poco a poco vais callándoos para dejar respirar a Soren, hasta que no oyes más que su aliento entrecortado. Pero ¿y ese otro ruido? Es un sonido extraño, como... gelatinoso.

Y eso que esta vez te esperabas un poco de respiro. Te das la vuelta y te fijas en que las larvas expulsadas del cuerpo de Soren se están uniendo a las del murciélago. ¡Qué horror! A toda velocidad, las larvas se juntan, mutan y crecen. Nunca has visto nada parecido.

Al momento, una entidad pegajosa y en movimiento se abalanza sobre vosotros. Tenéis que concentraros, reaccionar, pero estáis desconcertados. Así que, en lugar de reflexionar juntos,

empezáis a correr en distintas direcciones. Sabes que así no conseguiréis nada, así que te detienes detrás de una de las porterías de fútbol sala para observar la escena: entonces te das cuenta de que la extraña criatura, que no tiene ojos, no sabe cómo encontraros. De hecho, se frena para cambiar de trayectoria cada vez que uno de tus compañeros da un paso en un sentido u otro: la bestia se orienta por el sonido. Vas a tener que aprovecharlo. Tenéis que ocultaros todos juntos y, sobre todo, no hacer ningún ruido; así estaréis fuera de su alcance. Pero vais a tener que encontrar un buen escondrijo.

Miras a tu alrededor, por toda la cancha. Podrías agazaparos detrás de las gradas, donde hay pocas posibilidades de que el conjunto de larvas vaya a buscaros, pero tendréis que hacerlo sin ruido. Claro está, también podéis volver a salir del gimnasio, aunque os arriesgáis a toparos con nuevas criaturas. Lo malo es que la larva podría seguiros e incluso, quién sabe, fusionarse con otras malas bestias. Elige antes de que la criatura mate a todos tus compañeros.



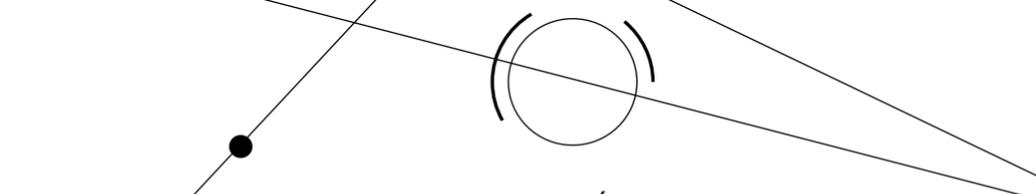
1) Huir de las larvas.

- Sal a la página 16.



2) Agazaparos detrás de las gradas.

- Ve a esconderte a la página 63.



LA TORMENTA ELÉCTRICA

Contemplas el tornado, cada vez más fuerte y rápido a cada segundo que pasa. No podéis volver. Vais a tener que atravesar la tormenta eléctrica.

Te armas de valor y miras a Bernard: en este momento, estáis a unos pasos de poner fin a esta pesadilla, así que no podéis dar marcha atrás. Echas a correr y junto a ti se desploman varios árboles. Evitas los troncos, zigzagueando y saltando por encima de los árboles ya derribados. En varias ocasiones notas el calor del fuego que te acaricia la ropa. Tienes que darte aún más prisa. Si eres lo bastante rápido, no te alcanzará el fuego. Aguzas el oído, al acecho de los truenos que anuncian los relámpagos.

De repente, cae un rayo justo delante de ti, sobre un roble de varios metros de altura, que se desploma y empieza a arder. El tronco en llamas, de un metro de alto, te impide el paso.

—¡Sáltalo! —te dice Bernard desde el otro lado.

Pero tienes dudas: no lo conseguirás; no eres precisamente un deportista. Pero al darte la vuelta ves detrás de ti que un árbol está a punto de caer. No te queda opción: saltas, caes cerca de Bernard y ruedas por el suelo. Te has hecho un poco de daño, pero lo has conseguido. ¡No te lo puedes creer! Bernard te dirige una breve sonrisa.

Retomáis el turbulento camino. Transcurridos interminables minutos, acabáis saliendo de la tormenta y de la zona sobrenatural del corazón del bosque de la Tempestad. Aliviado, recobras el ánimo.

Bernard te acompaña casi hasta la linde del bosque, donde observas que desemboca el alcantarillado en el río, lleno de larvas. Entonces piensas en las larvas muertas de la zona sobrenatural.

—Si todas las larvas mueren en esa zona sobrenatural —le dices a Bernard—, deberíamos atraerlas hasta allí. Así salvaremos la ciudad.

Bernard corta en seco tu entusiasmo.

—¿Y cómo pretendes atraer a las larvas? Además, ya he terminado mi misión, que era traerte hasta aquí. Te dije que no iría más lejos.

La reacción del ermitaño te decepciona y te molesta.

—Tenemos que hacer algo. Somos los únicos que lo sabemos. Es nuestro deber.

Bernard se ríe.

—No somos superhéroes, chaval. Vuelve con mamá.

Observas al hombre con incredulidad. ¿Por qué se niega a ayudarte?

—¡Pero todo el mundo está en peligro! Incluso tú en el búnker. No podemos quedarnos esperando a que pase todo.

Bernard se queda reflexionando un momento, como si dudase sobre si confesarte algo.

—Si quieres matar a las larvas y salvar la ciudad, como no puedes atraerlas, tendrías que extender el fenómeno de la zona sobrenatural a toda Villamuerte. Así acabarías con todas.

No entiendes nada. ¿Qué quiere decir? ¿Extender el fenómeno? ¿Está loco? ¿Pretende que la tormenta destruya la ciudad? ¿Y los tornados? Te niegas.

—Es demasiado peligroso.

—Es la única solución —dice Bernard.

Aunque aceptases hacer lo que propone, no sabrías por dónde empezar. Bernard duda una vez más antes de espetar:

—Los fenómenos extraños del bosque de la Tempestad se originaron con un meteorito extraterrestre que cayó aquí hace décadas —comienza a explicarte—. Está enterrado. Su influencia crea un extraño microclima del que solo has podido ver los efectos menos violentos. ¿No te has fijado en que el afluente que pasa por esta zona está seco? Hace casi un siglo, las autoridades construyeron una presa, porque el afluente atravesaba el cráter y esparcía por todas partes las partículas del meteorito. El agua es conductora de las partículas extraterrestres; no se sabe por qué. El afluente desembocaba en el río y las partículas llegaban hasta sus aguas, lo que amplificaba el fenómeno de una forma increíble. Por toda la ciudad se extendieron fenómenos meteorológicos extraordinarios. Estuvo a punto de morir toda la población. La gente se marchó de la ciudad, que se rebautizó como Villamuerte, porque se creía que había sido víctima de una maldición.

»Al secar el cauce, se delimitaron los fenómenos meteorológicos a una pequeña zona del bosque, el bosque de la Tempestad, lo que permitió que la vida volviese a la normalidad en Villamuerte. Si vuelves a echar agua en el afluente, destruirás las larvas de la ciudad, porque los fenómenos del bosque de la Tempestad se extenderán por toda ella, pero es muy peligroso.

Ya entiendes por qué Bernard dudaba en contártelo. ¿Un meteorito extraterrestre? Te cuesta procesar tanta información, a cual más fantástica. Pero, después de lo que acabas de vivir, prácticamente te lo crees todo. ¿Deberías intentar abrir la presa? Podrías liarla y mucho, pero, si no lo haces, ¿cómo vas a deshacerte de las criaturas agresivas y de las larvas?

—Hay que liberar el poder del meteorito. Al menos sabemos cómo contenerlo una vez muertas las larvas. ¡Vamos!

—Ni hablar —te responde Bernard, que se niega—. Te debía un favor y te he acompañado hasta la linde. Te he dicho lo que querías saber, pero no puedo hacer nada más. Puedo indicarte dónde se encuentra la presa y ya está. Si me he aislado del mundo es para no tener que preocuparme de nada. Me vuelvo a casa.

Sabes que no vas a poder hacer cambiar de opinión a Bernard, así que asientes con la cabeza. El ermitaño te explica brevemente dónde se encuentra la presa. Te mira con una sonrisa triste y te agarra del hombro.

—Vuelve a casa, chaval, ¿vale? No me gustaría que te murieses.

Lo miras con dureza; te ha decepcionado el hombre que tan valiente creías. Bernard parece querer hablar, pero se contiene, sin saber qué decir. Te dirige un pequeño gesto con la mano y se aleja, mientras tú lo observas partir sin pronunciar una palabra.

Ve a la página 210.



SIN BISTURÍ

¿Cómo vas a forzar la maldita cerradura? Miras a tu alrededor, buscando desesperadamente un instrumento, un objeto, cualquier cosa que pueda ayudarte, pero ya oyes resonar pisadas en el pasillo. ¡No puede ser! Tu madre también se pone nerviosa, consciente de que tienes pocas posibilidades de encontrar una solución y, si llega alguien, no podrás esconderte en ningún sitio.

—¡Vete, Jules! No te preocupes por nosotros. ¡Vete! —te ruega.

No piensas abandonarlos; debes encontrar algo ya. Lo malo es que no hay nada, por mucho que te duela. Oyes los pasos cada vez más cerca, hasta que te topas de frente con Joël, el compañero de Davis al que dejaste inconsciente hace un rato. No te sorprende que parezca muy enfadado contigo. ¿Por qué no se te ocurrió esposarlo o, al menos, cerrar con llave la puerta de la sala de descanso? Concentrados en el plan y desorientados por la urgencia, no os lo planteasteis ni siquiera por un segundo. Craso error.

El militar, furioso y decidido, avanza. Eres consciente de que no te va a dejar ninguna oportunidad. Sin embargo, retrocedes unos pasos para retrasar la suerte que sabes que te espera. Con una tranquilidad que te da escalofríos, Joël levanta el brazo con el que empuña el fusil. No pretenderá

dispararte, ¿verdad? Pues no, pero te golpea con fuerza en la cabeza con la culata y tú te desplomas, totalmente conmocionado. Sin embargo, oyes perfectamente la descarga de la pistola eléctrica, que no duda en emplear contigo. Y quedas paralizado, casi inconsciente.

Cierras los ojos y dejas de ver la celda que dentro de poco conocerás muy bien.



¡Has perdido!

Pero no dudes en empezar una nueva aventura.



1 LIBRO, 35 POSIBILIDADES

EL VIERNES EN VILLAMUERTE ES NOCHE DE JUEGOS LÁSER.
TODOS TE CONSIDERAN EL EMPOLLÓN DEL CURSO,
AUNQUE CON UNA PISTOLA LÁSER EN LA MANO ¡ERES IMBATIBLE!
Y TUS COMPAÑEROS DE CLASE, QUE A MENUDO SE BURLAN DE TI,
NI SE LO IMAGINAN...

PERO EN UNOS SEGUNDOS LA NOCHE SE VUELVE EXTRAÑA.
LAS LUCES SE APAGAN. UN GRITO SE ELEVA EN LA OSCURIDAD.
TE ACERCAS Y DESCUBRES A UN JUGADOR EN EL SUELO...,
Y UNA MANADA DE ZORROS TE MIRA CON SUS OJOS BRILLANTES.

SOLO TIENES UNA IDEA EN MENTE: HUIR.
TIENES DOS POSIBILIDADES ANTE TI, LAS DOS IGUAL DE PELIGROSAS:
ADENTRARTE EN EL BOSQUE O DIRIGIRTE A TU CASA ATRAVESANDO
EL CAMPO. ¡TIENES QUE DECIDIRTE!

¿TOMARÁS LAS DECISIONES CORRECTAS?

NO LO OLVIDES: SI QUIERES ESCAPAR, LA ÚNICA SALIDA ERES TÚ.

READY?

ANAYA

www.anayainfantilyjuvenil.com

1578588

ISBN 978-84-698-6624-5



9 788469 866245