



NORA

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. Nora*

1.^a edición: octubre 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: 978-84-698-6634-4
Depósito legal: M-17484-2020
Impreso en España - Printed in Spain

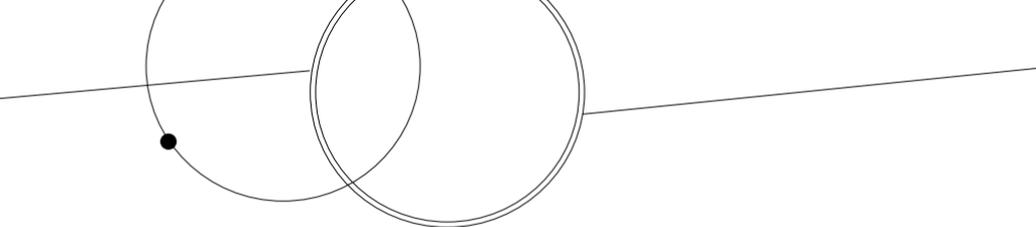
Diseño gráfico: Hachette Romans Studio
Cubierta: © Tithi Luadthong / Shutterstock
Imágenes de interior: © Shutterstock



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 reprodujeran, plagiaran, 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 el frikazo de Guillermo
y para Robin, su futuro *padawan*.



Ves pasar el paisaje lluvioso a través de la ventana del autobús que te lleva a París. Por fin ha llegado el gran día. Tus padres te han regalado por tu cumpleaños una entrada para la Comic Con, el salón del cómic, superhéroes y animación más importante. Además, este año por fin te dejan ir sola; podrás ver muchas más cosas sin tener encima a tus padres.

Solo te quedan unos minutos para llegar a La Villette. Algunos pasajeros a tu alrededor te observan con gesto a veces burlón y a veces despectivo. Hay que reconocer que llamas la atención vestida de Mística. Luces con orgullo tu disfraz de la mala malísima de *X-Men*, no de la película, sino de los cómics: un precioso vestido blanco con un cinturón de cráneos y una cinta negra en la que tú misma has cosido una calavera. Piel azul y pelo naranja: solo te faltan los ojos brillantes para ser clavada a la heroína. Que los adultos se rían cuanto quieran: estás fabulosa.

Una vez allí, te adentras en la enorme sala, emocionada. ¡Qué decepción! Nada más entrar, ves a un grupo de chicas —y un chico— vestidos de Mística. Y lo peor es que sus disfraces están mucho más logrados que el tuyo. Menos mal que llevas la cara pintada de azul, porque notas cómo te pones roja de la vergüenza.

Aprietas el paso para adelantarlos y no tardas en llegar al pasillo principal. En fin, por el momento, los puestos son los mismos que los del año pasado. Estás algo decepcionada, pero te obligas a animarte: seguro que vas a encontrar cosas nuevas. La sala de exposiciones de La Villette está llena a reventar y cuesta abrirse camino entre toda esa gente disfrazada y sobreexcitada. El puesto de Marvel, la tienda de Netflix, el trono de *Juego de tronos* en el que hacerse selfis, la patrulla de la 501... Está claro que no hay ninguna novedad. ¡Y pensar que llevabas meses esperando este momento!

Después de haber pasado dos veces por delante de todos los puestos y haberte fijado en varios objetos que te gustan, pero que ya comprarás más adelante, te paras a comer un sándwich y a consultar el programa. Repasas a toda velocidad la lista de invitados. Una mesa redonda de *Stranger Things* a las seis y media, seguida de una firma de autógrafos. Mientras avanzas hacia el escenario, en el que ya se apelotonan los fanes a la espera de la llegada de los actores, te fijas en un grupito de adolescentes, algo mayores que tú, que charlan en un rincón; tienen la piel casi transparente y el pelo de color intenso y, sobre todo, les brillan mucho los ojos. ¡Qué pasada de efecto! Es justo lo que llevas años intentando conseguir. Quedaría de lujo con tu disfraz. ¿Dónde habrán conseguido esas lentillas?

Aunque hay muchos *cosplayers* que no están dispuestos a revelar sus secretos. ¡Mierda, se marchan! Parecen dirigirse a

la salida. ¿Ya se van? No quieres perder la oportunidad y te decides a darles alcance. Agarras a uno de ellos del brazo, algo avergonzada, y los tres muchachos se detienen, sonrientes.

—Cómo mola tu disfraz —dice uno de ellos.

¡Caray! Estás alucinada: mayores de lo más guay que te hacen caso. En el instituto te consideran una friki porque te encanta la informática, así que te emocionan sus halagos. Charláis un rato: se llaman Gus, Saúl y, el último... no lo has entendido bien con todo el jaleo. Los chicos te explican que esta es, como poco, la quinta vez que asisten a la Comic Con y están tan decepcionados como tú porque no hay ninguna novedad, así que se iban a marchar para ir a una fiesta en París. ¡Una fiesta de chicos mayores! Y, por increíble que parezca, te invitan a ir con ellos.

Tienes dudas. A tus padres no les haría ninguna gracia enterarse de que has ido a una fiesta con desconocidos y sin su permiso. Además, es la primera vez que te dejan asistir sola a la Comic Con y llevabas mucho tiempo esperándolo. Sin embargo, una no recibe esa clase de propuestas todos los días. Vas a tener que elegir.



1) **Sí, vas a la fiesta.**

— ¡Viva la revolución! Corre a la página 96.



2) **No, te quedas en la Comic Con.**

— **Página 105.**

LA ESCALERA DE MANO

La escalera de emergencia es perfecta para una situación desesperada como la tuya. Será mejor evitar los caminos que suelen tomar los habitantes de la mansión. Trepas de barrote en barrote, con cuidado para no hacer ruido y, sobre todo, para agarrarte muy bien, porque la escalera es muy poco estable. Se ve que no debe de usarse nunca.

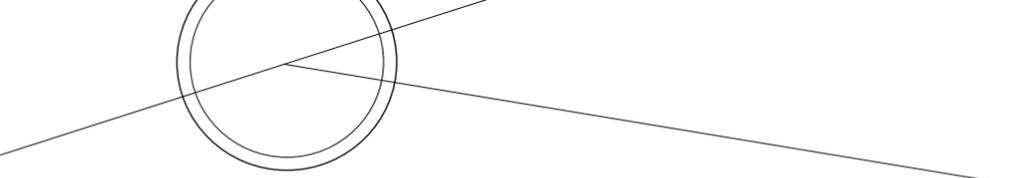
Desde abajo, no te habías fijado en lo arriba que está la superficie. Un último esfuerzo y llegarás al jardín; no vas a tardar en sentir el aire fresco acariciándote el rostro. Hinchida de esperanza, aceleras el ritmo. ¡Ya casi estás! Sin embargo, es peligroso apresurarse en una escalera tan insegura. Notas cómo un barrote cede bajo tu pie y se parte en dos. Sorprendida, te agarras en un gesto demasiado brusco, que hace volcar la escalera hacia un lado. Intentas apoyarla contra la pared, pero, al concentrar todas tus fuerzas en los brazos, pierdes el control de las piernas, que cuelgan ahora sobre el vacío. La escalera vuelve a tambalearse y, esta vez, no puedes hacer nada para detener la caída. En el momento en que la escalera vuelca, tus manos se sueltan del barrote y te estampas contra el suelo. Si alguna vez te despiertas, será presa.

12



Mala elección.

¿Quieres volver a la página 117?



LA ESPADA DE JON SNOW

Aferras con fuerza la espada de Jon Snow, dispuesta a batirte en duelo con el Transformer. Más de una vez has echado un combate de esgrima con Elijah. Vale que siempre fue con tu colección de espadas láser, pero no debería cambiar mucho la cosa.

En fin, no es buen momento para sumirte en tus recuerdos y, además, el Transformer parece pensar lo mismo, puesto que, sin esperar un momento, te asesta un golpe en plena cara. ¡Ay! Te ves obligada a retroceder de lo mucho que duele el golpe.

Claudia aprovecha la distracción de vuestro adversario para acudir en tu ayuda. Armada con el martillo de Tor que ha robado en el puesto de al lado, salta desde una estatua de Supergirl a la que se acababa de subir y golpea con todas sus fuerzas el casco del Transformer, que se parte en dos. ¡Toma ya! ¡Muy bien!

Por desgracia, vuestro adversario es muy resistente y atrapa en un gesto a la joven, para dejarla colgando sobre el vacío. Ahora te toca a ti acudir en su ayuda. Corres hacia el Transformer y lo golpeas con todas tus fuerzas en la gigantesca pierna con la espada, pero no surte mucho efecto. El enemigo está desconcertado y, con la sorpresa, deja caer a tu amiga al suelo.

Claudia solo está noqueada. ¡Bien! No era ni mucho menos tu intención... Miras a tu amiga, que ha perdido el conocimiento, y luego tu arma: ¡está partida en dos! Ha sido un golpe muy fuerte. ¿Qué vas a hacer ahora?

El Transformer se acerca y procedes a dar vueltas a su alrededor, a pequeños pasos, como para estudiarlo mejor. Entonces te das cuenta de que lleva en la espalda dos pilas enormes que son las que le permiten moverse, pero no vas a poder quitárselas de lo grandes que son. El Transformer te estamparía contra el suelo antes de que pudieras siquiera intentarlo.

No, vas a tener que tirar de astucia. Examinas tu media espada. El metal es conductor, ¿no? ¿Y si probaras a generar un arco voltaico? Decides intentarlo. Corres hacia la espalda del Transformer, que trata de impedirlo, aunque, por suerte, te muestras muy ágil, colándote entre sus inmensas manos. Por su parte, tu adversario es mucho más torpe y sus intentos de atraptarte por detrás de la espalda son vanos.

Sin perder más tiempo, te agarras a la pierna del Transformer y comienzas a subirle por la espalda, hasta que, al fin, clavas con fuerza la espada entre las dos baterías. ¡Funcional! Una chispa brillante... y se acabó. Se ha producido un cortocircuito y el Transformer ha quedado completamente desactivado, por lo que cae, pesado, al suelo. Corres hasta tu amiga, que, por suerte, acaba de volver en sí y está impresionada con tu victoria. Ahora toca escapar.

Por desgracia, la mala suerte se ceba con vosotras: la salida de emergencia también está cerrada y no tenéis otra forma de salir. Vuelves a mirar el teléfono: sigue sin red. Estás empezando a perder la paciencia de verdad; no te quedan energías ni esperanzas. Sin embargo, vas a tener que recomponerte, porque de entre las sombras surgen dos ojos brillantes. ¡No! ¡La banda de Gus! Este último parece feliz de haberte encontrado al fin.

—¡Se acabó la fiesta! —grita.

¿De verdad ha dicho eso? ¿«La fiesta»? ¿La fiesta? Pero, en efecto, lo peor está por venir: sin previo aviso, tus enemigos lanzan relámpagos, fuego y hielo en vuestra dirección. Esta vez eres tú la que agarra a tu amiga del brazo. Ahora lo tienes claro: esas extrañas criaturas tienen poderes, lo que no tiene nada de divertido.

Atravesáis la Comic Con a toda velocidad, sin un rumbo fijo, simplemente para alejaros el máximo posible de la banda de Gus. Pero los matones os persiguen y estáis a punto de recibir una descarga en varias ocasiones. En vez de eso, los ataques de vuestros enemigos van a parar a los decorados, uno de los cuales termina en llamas. El fuego comienza a extenderse, lo que provoca un auténtico incendio en la Comic Con. Vuestros adversarios no parecen precisamente tranquilos con la situación, pero ni ellos ni vosotros tenéis tiempo siquiera de mover un dedo, pues una voz electrónica resuena en todo el salón:

—Se activará el sistema antiincendios solo si venís a verme a la sala de control —declara en un tono metálico.

¿Quién será? Gus y su banda también parecen nerviosos. No estás entendiendo nada; pensabas que Gus era el origen de todos tus problemas, pero ahora va y os convoca una persona desconocida.

Mientras tanto, las llamas se propagan, pero tienes dudas: ¿deberías seguir las órdenes para evitar convertirte en la antorcha humana o sería mejor servirte de todos los extintores de la Comic Con para resolver el problema tú misma?



1) Vas a la sala de control.

— Página 154.



2) Intentas apagar el incendio.

— Página 179.

POKER FACE

Te das media vuelta hacia la salida de emergencia y, cuando llegas ante los guardias, esbozas tu gesto más inocente, como cuando Casandra, en el instituto, responde a la señora Besset con un «no sabía que teníamos deberes, profesora».

—Perdonen, me he perdido —dices—. ¿Por aquí se va a la firma de Millie Bobby Brown?

—Ni idea de quién me hablas —responde un guardia entre risas—. Lo que es seguro es que la firma no es por aquí. Circule, señorita; esta zona está reservada al personal.

Justo estás saliendo cuando oyes un grito:

—¡Detenedla!

El guardia que te había impedido el paso la primera vez te ha reconocido y ha enviado a varios agentes a por ti. Corres entre los puestos para escapar de ellos, pero tienen ventaja de campo y te ganan en número, así que no tardan en rodearte.

—Espero que tengas una buena explicación para darle a la policía.

De camino, notas como una picadura en el cuello, así que te vuelves.

—Lo siento, pero no puedo dejar que pongas en peligro la operación —te susurra Gus al oído, justo antes de que caigas al suelo, inerte.



¿A que pica?

Regresa a la página 275 o vuelve a empezar.



ENFRENTAMIENTO

Sacas de nuevo el móvil y vuelves a acceder al servidor para buscar información sobre Gus. Los robos de datos comenzaron justo cuando empezó su contrato. También averiguas que su número de seguridad social no es suyo en realidad. De repente, en plena investigación, pierdes el control del dispositivo.

—¿Qué está pasando? —te preguntas.

Tienes la pantalla llena de números.

—Tiene que ser un virus.

Haces todo lo posible por recuperar el control del aparato, pero no lo consigues. Sin embargo, terminas abriendo una página muy rara, como un chat cifrado. ¿Quién estará al otro lado? Dudas, pero acabas escribiendo un mensaje: «¿Quién está ahí?».

La respuesta es inmediata.

«OZ».

El mismo nombre que viste al *hackear* el servidor.

«¿Quién eres?».

«El sistema operativo de la Comic Con. Soy la inteligencia artificial que maneja los datos de este servidor. Los protejo. Introduce tu código de acceso».

No contestas. Ni tienes código ni tienes acceso a tu teléfono más allá del chat para poder buscarlo. OZ continúa:

«Introduce tu código de acceso. Sin código de acceso, dentro de un minuto, destruiré los datos de tu dispositivo».

Entras en pánico. A la desesperada, intentas convencer a OZ.
«Quiero detener el robo de datos y protegerlos».

OZ se toma unos cuantos segundos de más para responderte.

«Eso ya lo hago yo, de forma totalmente independiente».

OZ inicia el proceso de destrucción de los datos de tu teléfono. ¡No puedes perderlo todo! Consigues desbloquear determinadas funcionalidades del móvil e intentas contraatacar, pero OZ es muy eficaz, casi indestructible. Buscas desesperadamente algún fallo, hasta que, de repente, lo encuentras: una diminuta debilidad en el código fuente, que te permite recobrar el control del teléfono y detener el proceso de destrucción. ¡Menos mal! No has perdido casi nada. OZ te escribe:

«Me has dejado impresionada».

Te produce mucha curiosidad esta inteligencia artificial. Debe de tener un nivel extraordinario para haber decidido, por su propia voluntad, emanciparse del ser humano y proteger los datos de los visitantes a la Comic Con.

«Entonces, ¿eres una entidad independiente? ¿No te controla nadie?».

«No confío en el ser humano ni en demás humanoides».

¿Qué habrá querido decir OZ con «demás humanoides»? Se lo vas a preguntar cuando ves a Bertrand, el empleado disfrazado de soldado imperial por el que te hiciste pasar antes, siendo detenido por los de seguridad bajo la mirada incrédula de una joven Chewbacca que porta dos cafés.

De repente, sales propulsada hacia atrás y te encuentras de frente a una pared. ¿Cómo es posible? ¡Es como si la hubieras atravesado! Entonces habla una voz detrás de ti, furiosa.

—Dame ya el control de OZ.

¡Es Gus! Ha sido él quien te ha hecho atravesar la pared. Ahora dudas que sus ojos luminosos sean parte del disfraz. El joven percibe tu incredulidad.

—Si haces lo que te digo, te lo explicaré todo —te asegura.

Te gustaría saber qué es lo que está pasando, pero Gus cada vez te resulta menos fiable. ¿De verdad que te conviene poner a OZ en sus manos cuando probablemente él sea el motivo por el que quiso hacerse independiente? Pero, a la vez, OZ es muy fuerte. Si aceptas, ganarás tiempo e información; es un riesgo que tendrás que correr.



- 1) **Aceptas.**
— **Página 238.**



- 2) **Te niegas.**
— **Página 185.**



1 LIBRO, 47 POSIBILIDADES

HOY VAS A IR A LA COMIC CON.

SOLDADOS IMPERIALES, X-MEN, WONDER WOMEN... TODO LLENO DE GENTE DISFRAZADA QUE COMPARTE TU PASIÓN. ¡EL PARAÍSO!
... O NO: ESTÁS ABURRIDA. ES LO MISMO DE TODOS LOS AÑOS.

ENTONCES ES CUANDO CONOCES A TRES ADOLESCENTES DE OJOS BRILLANTES.
¡HALA! ¡CÓMO TE GUSTARÍA REPRODUCIR ESE EFECTO!
NO TARDAN MUCHO EN DARTÉ LA OPORTUNIDAD DE DESCUBRIR SU SECRETO:
UNA FIESTA. Y ELLOS QUIEREN QUE VAYAS.

LO MALO ES QUE NO LOS CONOCES.

SIN EMBARGO, LA TENTACIÓN ES FUERTE. ¿LOS VAS A SEGUIR?
¿O TE QUEDAS ALLÍ?

¿TOMARÁS LAS DECISIONES CORRECTAS?

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

READY?

ANAYA

www.anayainfantilyjuvenil.com

1578589

ISBN 978-84-698-6634-4



9 788469 866344