

READY

ELIGE TU PROPIA
AVENTURA



MADELEINE FÉRET-FLEURY

MARUSHKA HULLOT-GUIOT

MADELEINE FÉRET-FLEURY
MARUSHKA HULLOT-GUIOT

READY

ELIGE TU PROPIA _____
AVENTURA _____



ELIJAH

ANAYA

Título original: *Ready. Elijah*

1.ª edición: octubre 2019

© Hachette Livre, 2018
© De la traducción: Sara Bueno Carrero, 2019
© De esta edición: Grupo Anaya, S. A., 2019
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.com
e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

ISBN: 978-84-698-4866-1
Depósito legal: M-23904-2019
Impreso en España - Printed in Spain

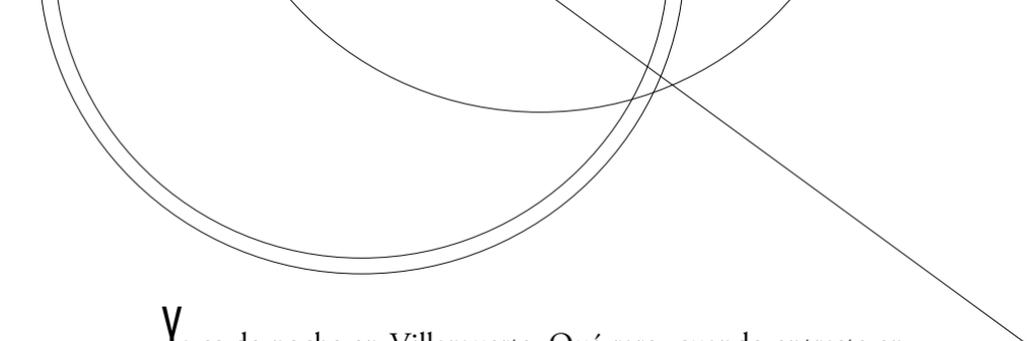
Diseño gráfico: Hachette Romans Studio
Cubierta: © Tithi Luadthong / Shutterstock
Imágenes de interior: © Shutterstock



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 Auguste y Thelma,
que dentro de poco ya tendrán edad
para luchar contra los zombis.



Ya es de noche en Villamuerte. Qué raro: cuando entraste en el cine a ver *El despertar de los zombies* con Casandra, tu cita, el sol brillaba en lo alto del cielo. Pero en otoño los días son más cortos. Sientes la ligera brisa que baja de las montañas al bosque que rodea la ciudad. Últimamente te has dedicado en cuerpo y alma al kárate, tanto que ni siquiera te has dado cuenta de que el verano ha llegado a su fin. Ojalá puedas participar en el campeonato juvenil europeo... Pero, por desgracia, por culpa de tu asma, no tiene buena pinta.

Un chascarrillo de Casandra te devuelve a la realidad. Lo cierto es que no la has escuchado, pero sonrías por cortesía. No entiendes por qué el colegio entero se imaginaba que terminaríais saliendo juntos: Casandra es maja, pero no tenéis mucho en común. A pesar de todo, intentas responder a su ocurrencia mientras atravesáis el aparcamiento del centro comercial, sin levantar la vista del envase medio vacío de palomitas.

No hay casi nadie por la zona; ya deben de haber cerrado las tiendas del centro comercial. Los viernes por la noche Villamuerte hace honor a su nombre: no se puede decir que sea precisamente una zona con mucha vida. Al menos, si te conviertes en un gran campeón de kárate, podrás marcharte de esta ciudad.

Ya has vuelto a tus ensoñaciones inútiles... Ni siquiera te has dado cuenta de que el padre de Casandra acaba de aparcar cerca de vosotros.

Casi das un brinco cuando se baja la ventanilla delantera del coche y el padre de Casandra te pregunta:

—¿Te llevo, Elijah?

¡Vaya! Pensabas volver andando tranquilamente a casa y aprovechar para prepararte mentalmente para el combate del domingo siguiente. No te apetece nada prolongar aquella tarde tan incómoda, pero, por desgracia, el padre de Casandra insiste:

—Ya es de noche. ¡Sube! No deberías andar solo por la calle.

—Si vivo aquí al lado —alegas—. No hace falta; me vuelvo andando.

No te apetece volver con Casandra y su padre, pero no quieres resultar maleducado. Sin embargo, a Casandra no parece entusiasmarle la idea. Tienes que elegir.

1) No quieres ofender a nadie, así que te subes al coche.

– **¿Te arrepentirás? Compruébalo en la página 195.**

2) No quieres abusar, así que te marchas solo.

– **Continúa la aventura en la página 32.**

EL ANCIANO MISTERIOSO

Echas a correr y agarras con fuerza al anciano para separarlo del cadáver de la mujer. Forcejea, pero eres más fuerte que él.
—¡Nour, entra en casa! —gritas.

Tiras del desconocido hacia la puerta de casa de los padres de Nour. Tienes al zombi justo detrás. Empujas al anciano al interior y, en el último momento, entras tú. El zombi alarga el brazo, pero tú cierras la puerta con violencia y se lo cortas en dos. La parte que ha quedado dentro de la vivienda se sacude sola y chorrea sangre verde que empapa las paredes.

—¡Puaj!

Con un cubo que hay cerca de la entrada tapas el brazo, que no deja de brincar y de mover el recipiente. Aparecen los padres de Nour, que corren a abrazar a su hijo. Como la policía está ilocalizable, iban a salir a buscarlo, así que te dan las gracias.

—Venga, al coche. Nos vamos —dice Béatrice, la madre de Nour.

Parece que el anciano se ha recompuesto y te lanza una mirada severa.

—No podéis iros. La ciudad está en cuarentena y el ejército ha cortado las carreteras.

Los padres de Nour están asustados. ¿Cómo vais a salir de allí? Entonces, el anciano te hace entrega de un objeto: una tarjeta magnética.

—Yo trabajaba de periodista: era redactor jefe del periódico. Mis mejores reporteros, los Stein, desaparecieron mientras

investigaban sobre los experimentos que se llevaban a cabo en un laboratorio a las afueras de la ciudad con la complicidad del ayuntamiento. Habían descubierto que estaban teniendo lugar peligrosos estudios con seres de otro planeta. Antes de que me obligaran a jubilarme, copié las notas de los Stein e intenté continuar con sus investigaciones... en vano. Pero aún conservo esta tarjeta. Podréis salir de la ciudad atravesando la zona militar; no hay guardias en esa entrada. Yo iba a utilizarla para huir con mi mujer antes de que...

El anciano no tiene fuerzas para terminar la frase. Todos estáis conmocionados. Pero, de repente, se oyen nuevos aullidos cerca de la casa. No hay tiempo que perder.

—Marchaos vosotros. Yo tengo que encontrar a mis padres.

—Ni hablar —te contesta Béatrice—. Ahora estás bajo nuestra responsabilidad. Encontraremos a tus padres, pero primero tienes que ponerte a salvo.

Entiendes que no te queda otra. El anciano tampoco quiere marcharse: se quedará con su mujer hasta el final. Emocionado, lo abrazas antes de abandonar la casa. Te subes a la parte de atrás del coche junto con Nour; conduce Béatrice y su marido Bill ocupa el asiento del copiloto. Con el pie rozas algo que hay en el suelo y te agachas para recogerlo: ¡es una catana! Béatrice sonrío al ver tu gesto de estupefacción.

—Por fin una colección que sirve para algo, ¿eh?

¡Madre mía! Pero ¿qué clase de familia es esta?

Tal y como anunció el anciano, no tardáis en llegar a un atasco inmenso. Todo el mundo quiere marcharse de la ciudad y los coches se han quedado atrapados en la carretera cortada.

Os desviáis por una carretera secundaria y llegáis al lugar que os indicó el anciano: un portón metálico flanqueado por una alabrada. Parece una entrada abandonada.

Béatrice saca la tarjeta y acciona el mecanismo. La puerta tarda un tiempo en abrirse, ya que parece atascada: una hiedra densa ha penetrado entre las bisagras. De repente, se oye una sirena de policía y veis cómo se aproximan varios coches para impedir el paso. Sales del vehículo empuñando la catana, con el fin de cortar la hiedra que obstruye la puerta. Una vez abierta, indicas a tus acompañantes en el coche que pasen. Pero la puerta va muy deprisa y ya ha empezado a cerrarse.

Vas a tener que darte prisa si quieres franquear el portón y subirte de nuevo al coche. Pero puede que ya no llegues a tiempo y, además, tus padres deben de estar buscándote. ¿Qué vas a hacer?

1) Te subes al coche.

- ¡Un pequeño esfuerzo más! Ve a la página 198.

2) Te vuelves a buscar a tus padres.

- Es ahora o nunca. Corre a la página 135.



DANZA MACABRA

Como si fuera tan fácil matarlo...

Con la mano aferrando con fuerza el machete, dudas. Frank acaba de atacarte, por lo que no cabe duda de que es probable que lo haga de nuevo. Sin embargo, también te ha salvado la vida, te ha guiado y pretende poner fin a esta tragedia. ¿De verdad vas a poder matar a tu amigo?

Poco a poco van apaciguándose tus pensamientos y te das cuenta de que Frank también se ha relajado. Le ha vuelto a cambiar la mirada, que ahora se percibe triste, como abatida. Y avergonzada. Lo sabes: está triste por haberte atacado y avergonzado por haberse dejado llevar por su naturaleza.

Sueltas repentinamente a Frank y das un paso atrás. Tu amigo parece a la espera de que digas o hagas algo. Y, al fin, te limitas a cederle el arma. Frank la contempla con aire de sorpresa y, transcurridos unos segundos, te sonrío y toma el machete. Sabe que no le hace falta disculparse: comprendes lo sucedido y ambos esperáis que sea la última vez.

No tenéis tiempo de cruzar palabra, pues oís un ruido procedente de la escalera. La disputa debe de haber alertado a los zombis y, por el escándalo que forman al entrar en las oficinas del periódico, no tardas en descubrir que son muy numerosos.

Frank y tú recuperaréis de inmediato la unidad y pasáis al unísono al ataque. Te haces con tu *nunchaku* y envías por los aires al primer muerto viviente con el que te topas, mientras

que Frank elimina a varios enemigos seguidos. De este modo, colaboráis para acabar con vuestros adversarios y termináis masacrándolos a todos. Frank ha vuelto a salvarte la vida. ¡Menos mal que se la perdonaste! No habrías salido vivo de este combate sin tu amigo.

De vuelta a la calma, en medio del campo de cadáveres decapitados, Frank te informa al fin de sus movimientos: no te empezó a seguir de inmediato, sino que primero intentó llevar a buen puerto su plan.

—Por desgracia, no conseguí entrar en la depuradora. Intenté hacerme pasar por poli, pero me acompañaron amablemente a la salida.

La verdad es que menos mal que no seguiste a Frank por el río: habrías perdido el tiempo.

—Ahora lo único que podemos hacer es destruir directamente los canales de riego del cementerio. El objetivo de Marie son los muertos. Si no podemos encontrar el origen del virus, al menos podemos impedir su difusión.

Asientes; a lo mejor deberíais haber empezado por ahí. Sin perder más tiempo, volvéis al lugar en el que os encontrabais hace apenas unas horas.

*

En cuanto llegáis al cementerio, os veis obligados a esconderos rápidamente detrás de las estelas: primero advertís una figura, seguida de otra y otra más. El sistema de riego automático se encuentra en plena irrigación de las plantas... y en

plena reanimación de los muertos. Están dispersando el virus con generosidad. De repente, Frank se queda helado: acaba de ver a su hermana.

Marie, de aspecto radiante y esplendoroso, saluda a cada muerto vuelto a la vida, para asegurarse de tenerlos a todos en su bando. La joven parece mecerse de tumba en tumba, en una especie de procesión macabra.

Tenéis que daros prisa en intervenir. Adviertes la bomba de agua que alimenta el sistema de riego: tienes que destruirla. ¿Te gustaría hacerlo junto a Frank o le pides a tu amigo que distraiga a los zombis para así disponer de tiempo suficiente para llegar a tu objetivo?



- 1) **Lo mejor será unir fuerzas para destruir la bomba.**
 - **Estarás más a gusto con tu amigo al lado. Corre a la página 104.**



- 2) **Tenéis que dividiros: distracción y destrucción.**
 - **Es difícil luchar en dos frentes. Así le pondréis la cosa difícil a Marie. Ve a comprobarlo a la página 137.**

DIPLOMÁTICO

Es absurdo utilizar la fuerza: con la corpulencia del alcalde, no podrás hacer nada contra él. Además, nunca se sabe: a lo mejor acabáis necesitándolo. Así que prefieres intentar engatusarlo. No se te dan precisamente bien los halagos, pero es la única opción que os queda para salvar vidas.

—Tiene usted razón. Al fin y al cabo, está al mando de la ciudad. ¿Podemos ayudarlo?

—Esa es la actitud, chaval. Si quieres ayudarme, quítate de en medio. Me estás molestando.

Retrocedes unos pasos, con una sonrisa crispada en los labios. El alcalde está demasiado sumido en su plan megalómano para seguir prestándoos atención, así que te haces el ingenuo y continúas con tu discurso mientras el alcalde hurga en la caja fuerte.

—¿Algún problema con la caja? Déjeme echar un vistazo —dices, volviéndote a acercar.

El alcalde, enojado, te aparta con un gesto de la mano, mientras Paloma, aprovechando la distracción, se coloca detrás de él y le coge los brazos para inmovilizarlo. De inmediato, agarras la bandera europea que pende a tu lado y cubres con ella la cara del alcalde, al que habéis dejado a ciegas en cuestión de segundos. Con la ayuda de tu amiga, te sirves de la bandera para maniatar al alcalde, que forcejea sin comprender lo sucedido. Lo dejáis entonces lloriqueando y corréis hacia el sistema radiofónico privado que conecta con los altavoces de la ciudad. Tomas el micrófono y procedes a hablar.

—Esto es un llamamiento a todos los ciudadanos —anuncias esforzándote por pronunciar correctamente—. Los zombies no son invencibles. Tened valor: podéis acabar con ellos. Hay que apuntar a la cabeza. Repito: apuntad a la cabeza.

Sueltas el micrófono y el alcalde comienza a burlarse de ti:
—Llegas tarde, chaval. Ya he activado la bomba.

Efectivamente, una llamada al teléfono del alcalde os avisa de la activación de la bomba química y una voz automática inicia la cuenta atrás. ¿Cómo impedir que tenga lugar la tragedia? Corres hacia el alcalde y lo zarandeas con todas tus fuerzas para que te indique cómo, pero no se muestra muy cooperativo.

—Ya es tarde. Hay que huir y rápido. Suéltame. Te prometo que os llevaré conmigo en mi helicóptero privado. Te lo juro. Está en la azotea del ayuntamiento.

La tentación es grande y el miedo a la explosión te hace perder ligeramente la razón. Pero no; te reafirmas: todo el mundo tiene derecho a salvar su vida. Estás seguro de que el alcalde está mintiendo y que debe de saber cómo desactivar la bomba.

—No vamos a movernos —afirma Paloma, que parece compartir tu opinión—. Usted elige: o nos ayuda o muere con nosotros.

Transcurridos unos segundos de silencio, que te parecen interminables, el alcalde al fin se decide.

—Pasadme el auricular —ordena.

Le tendéis el teléfono, cuyo sistema de reconocimiento de voz permite al alcalde cancelar la explosión inminente.

—Fin del proceso —grita.

—Identificación oral reconocida —dice de inmediato la voz robótica—. Lanzamiento de la bomba cancelado.

Entonces se detiene la cuenta atrás y un extraño silencio se instala en la oficina.

En el exterior, la población ha recibido tu mensaje y los habitantes de la ciudad se organizan. Poco a poco van terminando con los zombis. Por desgracia, habrá víctimas mortales, pero estás seguro de que la victoria está cerca.



¡Enhorabuena!

Has sabido evitar la tragedia y proteger la ciudad.

Ve a buscar tu recompensa en la página 297.

SACRIFICIO

Enfurecido por la traición, decides no concederle una sola oportunidad más a tu amigo. Levantas el machete por encima de tu cabeza, gritando para llenarte de valor, y se lo clavas con sangre fría en la nuca. Entonces Frank se desploma, esta vez de forma definitiva. Solo cuando lo ves en el suelo, inmóvil para siempre, tomas conciencia de tu gesto. ¿No tenías más opción? ¿No podrías haber encontrado otra solución para salvarle la vida, a él, que tantas veces te la salvó a ti?

Dejas caer el machete, incapaz de sostener durante mucho tiempo más el arma que ha puesto fin a los días de tu amigo, y te hundes en el suelo, a su lado, postrado.

¿Cuándo terminará todo esto? ¿Podrás conseguirlo sin Frank? Por desgracia, nunca lo sabrás. El ruido de la pelea ha debido de llamar la atención en el exterior, pues oyes pasos apresurados en la escalera. Transcurridos apenas unos segundos, ves llegar a las oficinas del periódico a una decena de zombis hambrientos.

Tú solo no puedes contra ellos.

Ni siquiera te resistes.



Triste final.

¿Te apetece intentar otra?

Vuelve a la página 130.



ENCUENTROS EN LA SEGUNDA FASE

Los zombis no tienen fama de ser precisamente simpáticos y, al igual que sus colegas, este está muerto de hambre.

No merece la pena negociar. Echas a correr en dirección al muro, con la mano aún sujeta a tu hombro. Mientras corres, agitas con violencia los brazos para hacerla caer, pero permanece agarrada a ti. Concentrado en la extraña garra, casi te caes a otra tumba abierta. Te salvas por los pelos, pero te ves obligado a frenar de golpe. ¡Y bingo! La mano, sorprendida por la brusca detención, se suelta y sale disparada al hoyo. ¡Por fin has tenido suerte! Sin embargo, oyes gruñidos a varios metros detrás de ti: el resto de su cuerpo sigue persiguiéndote. No puedes detenerte.

Cuando solo quedan unos metros para llegar al muro, notas que una mano te agarra del hombro de nuevo y dejas escapar un grito de terror. Pero no es la mano cortada. Por mucho que quieras forcejear, la mano no te suelta, y entonces descubres algo aún más horrendo: ¡es el zombi!

La criatura no ha tenido la mejor de las salidas de la tierra —a lo mejor incluso acababa de despertarse—, pero no es ni mucho menos lenta: te ha ganado de sobra al juego del gato y el ratón. O más bien lo que le motiva es el hambre, que es lo que parece indicar su sonrisa.

Además, se burla de ti: levanta el brazo blandiendo la mano cortada que acaba de recuperar. Menuda birria de trofeo.

De todas formas, tampoco te queda mucho tiempo de vida. Dentro de unos segundos, todo habrá terminado: el zombi ya se abalanza sobre ti con una sonrisa, las asquerosas fauces abiertas y los dientes cubiertos de una densa saliva blancuzca. Cierras los ojos, con la esperanza de que todo esto no sea más que un mal sueño del que pronto despertarás.

Pero entonces oyes un ruido metálico y ensordecedor. Y luego..., nada.

Dudas, pero a continuación abres los ojos. Sigues en el cementerio y todo es muy real. Pero el zombi, desplomado a tus pies, tiene la cabeza cortada. Cuando levantas la vista, descubres a un apuesto combatiente. Parece joven, a pesar de tener el pelo ya canoso, y algo excéntrico: porta gafas de sol, como si no estuviera ya lo bastante oscuro. Con una risa nerviosa, piensas que, a lo mejor, resulta que también existen los vampiros.

En lo que más te fijas es en que está armado con un machete enorme, muy afilado..., y cubierto de sangre verde. No te crees lo que estás viendo: ese hombre ha salido de la nada y ha decapitado a un zombi como si tal cosa, como si fuera lo más normal del mundo.

Porque el joven no parece mínimamente desconcertado, ni por el ataque de los zombis ni por lo que acaba de hacer. Te resulta algo inquietante. La verdad es que has tenido suerte de toparte con él (acaba de salvarte la vida), pero ¿puedes confiar en alguien que va por ahí con semejante arma en la mano?

Te enjugas una pequeña herida causada por un golpe del zombi y te preguntas por tu extraño salvador, que te sonrío.

—Ha estado cerca —afirma.

Tras tu silencio, el joven continúa:

—Oye, no deberías andar por el cementerio. Es el peor sitio para venir a pasar el rato. Date prisa. Vámonos.

Te quedas inmóvil, dudando. El tipo, que ya ha echado a andar, se vuelve hacia ti.

—¡Sígueme! —te ordena con algo más de firmeza.

¿Qué vas a hacer? ¿Vas a confiar en tu salvador y seguirlo, aunque quizá te esté tendiendo una trampa? ¿O vas a rechazar su oferta?



1) **Decides seguir a tu salvador.**

– La unión hace la fuerza. Ve a la página 53.



2) **Es demasiado riesgo. Rechazas su oferta.**

– ¿Qué se cree este tío? ¿Que vas a darle la espalda para que remate el trabajo? ¡Ni hablar! Intenta escapar de él en la página 151.



1 LIBRO, 57 POSIBILIDADES

VIERNES POR LA NOCHE. OSCURECE EN VILLAMUERTE.

ESTÁS SALIENDO DEL CINE:

EL DESPERTAR DE LOS ZOMBIS NO ES LA PELÍCULA DEL SIGLO,

PERO RESULTA ENTRETENIDA.

EL CAMINO DE REGRESO A CASA, SIN EMBARGO, SE CONVIERTE EN UNA PESADILLA.

CABELLO BLANCO, PIEL PÁLIDA Y OJOS AMARILLOS.

ALGUNAS PERSONAS TE ESTÁN MIRANDO DE FORMA EXTRAÑA.

PEOR AÚN: PARECEN DIRIGIRSE HACIA TI.

Y ALLÍ, DE REPENTE, SUS PASOS SE ACELERAN. TIENES QUE DECIDIR:

¿REGRESAR AL CINE O CORRER A TU CASA?

¿TOMARÁS LAS DECISIONES CORRECTAS?

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

READY?

ANAYA

www.anayainfantilyjuvenil.com

1578553

ISBN 978-84-698-4866-1



9 788469 848661