



CASANDRA

READY

ELIGE TU PROPIA
AVENTURA



MADELEINE FÉRET-FLEURY

MARUSHKA HULLOT-GUIOT

MADELEINE FÉRET-FLEURY
MARUSHKA HULLOT-GUIOT

READY

ELIGE TU PROPIA _____
AVENTURA _____



CASANDRA

ANAYA

Título original: *Ready. Cassandra*

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: 978-84-698-4865-4

Depósito legal: M-23905-2019

Impreso en España - Printed in Spain

Diseño gráfico: Hachette Romans Studio

Cubierta: © Tithi Luadthong / Shutterstock

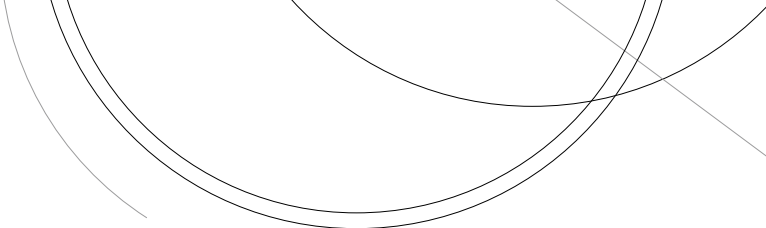
Imágenes de interior: © Shutterstock



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 Clara,
nuestra conejilla de Indias.



Cae la noche en Villamuerte. A lo lejos, una leve brisa se alza sobre la cima de las montañas, ya sumidas en la oscuridad, mientras que, a tu alrededor, el bosque de la Tempestad se oscurece poco a poco en la otoñal noche de viernes. A estas horas lo único que ilumina las calles son las farolas. A los ancianos del lugar les gusta hablar de la tormenta que a menudo causa estragos en la región y que, dicen, en varias ocasiones ya destrozó por completo la ciudad. Pero no es más que una leyenda urbana, una manera de darle importancia a una localidad de mala muerte que sueñas con abandonar en cuanto puedas.

Está cerrando el centro comercial: los multicines están vacíos y la piscina, desierta. Solo hay gente en la sala de juegos láser.

Pero tú a duras penas eres consciente. Ha llegado a su fin la tarde que has pasado con Elijah en el cine, que no ha podido ir peor: aunque todos vuestros compañeros de clase se empeñan en que seáis la pareja más popular del cole, la verdad es que no conectáis. Además, siempre os acompaña como sujetavelas Nora, la mejor amiga de Elijah. ¿Qué intimidad vais a tener?

Al menos *El despertar de los zombis* ha estado muy chula. Aunque no sea del tipo de películas que se van a ver en una cita, te lo has pasado bien.

Continuáis hacia el aparcamiento mientras os termináis las palomitas. Para destensar la situación, intentas soltar algún chascarrillo, que no hace gracia ninguna. Tanto Elijah como tú, incómodos, tenéis ganas de volver casa. ¿Y en esto has derrochado la única vez que te dejan salir esta semana?

¿Por qué tu padre se niega a ver que ya eres mayor y necesitas más libertad? No puedes evitar pensar en que tu madre podría haber sido tu aliada en esta clase de negociaciones, pero, por desgracia, nunca lo sabrás: murió cuando eras muy pequeña.

Algo interrumpe tus ensoñaciones: se acerca el coche de tu padre, a la hora exacta, como siempre. Al ver los faros recorrer el asfalto, no puedes evitar, por una vez, sentir un gran alivio. Entonces se abre la ventana delantera.

—¿Quieres que te lleve, Elijah? —le pregunta tu padre.

Tu amigo parece incómodo: no se le ve con muchas ganas, pero no se atreve a decirlo. Y encima va tu padre e insiste. ¡Qué vergüenza!

—Ya es de noche; sube. No deberías andar solo por la calle.

—Vivo aquí al lado —se defiende Elijah—. No quiero molestar. Volveré andando.

Ahora te preocupas tú: no te apetece nada estar a solas con tu padre y Elijah, pero es verdad que es tarde... ¿Deberías insistir tú también para que vuelva con vosotros?

1) Le pides a tu padre que no insista: Elijah se marcha solo.

– Ve corriendo a la página 53.

2) Insistes: Elijah va con vosotros.

– Ve a la página 69.

LA PEQUEÑA HABITACIÓN SIN VENTANAS

El doctor Anton Moreau entra en la estancia y no lo pierdes de vista, temerosa de lo que pueda revelarte. Sin embargo, de inmediato tus ojos se posan en la persona que lo acompaña, una mujer de cabello violeta muy largo, esposada y de aspecto visiblemente cansado.

Quizá esté incluso algo drogada.

De repente palideces. No puede ser. Se parece muchísimo a tu madre. Tienes pocos recuerdos de ella, pero tu padre siempre se ha preocupado de tener fotos de familia junto a tu cama.

¿Acaso es esa mujer quien creías muerta? ¿La habrán tenido retenida allí durante todos estos años? Parece increíble.

—Sí, es ella —responde el doctor Moreau, que ha adivinado tu pregunta—. Por cierto, tu padre también está en el laboratorio, así que no te preocupes más por él. Sé sensata y nos portaremos bien con tus padres.

Entonces el científico procede a darte una sorprendente explicación.

—Recogimos a tu madre hace mucho tiempo... y hemos estado protegiéndola. Fingir su muerte era la única forma de evitarle problemas. ¿Te has fijado en el color del pelo de tu madre? ¿Y en sus ojos luminosos? Tu padre no te lo ha dicho, pero tu madre es extraterrestre, Casandra.

Anton espera unos segundos antes de continuar, para dejarte encajar el golpe de una información desconcertante.

—Los extraterrestres llegaron a la tierra hace treinta años, huyendo de su planeta, destruido por el calentamiento global. Evidentemente, hemos mantenido en secreto su existencia y los estudiamos a ellos y sus poderes.

¿Sus poderes? ¿Como tus visiones? No, no pueden tener nada que ver.

—A cambio, intentamos protegerlos. Debes de estar preguntándote por qué te cuento todo esto. Es porque tú, Casandra, eres excepcional. Eres la única niña nacida de un padre humano y una madre alienígena. ¡Es prodigioso! Tenemos que examinarte y analizar tu ADN. ¿Lo entiendes, Casandra? Eres un caso único.

Los ojos del doctor Moreau cobran un resplandor malicioso. Todas estas revelaciones te han dejado patidifusa y lo cierto es que no te haces a la idea de que tu madre siga viva y, sobre todo, de que sea extraterrestre. Al fin y al cabo, podría llevar un tinte. Y en cuanto a los ojos... Vale, le brillan los ojos, y eso es más difícil de explicar.

Sin embargo, tienes la prueba ante ti, pero una cosa es segura: no puedes dejar que se apodere de ti la sorpresa. No puedes fiarte del doctor Moreau. Aunque dijera la verdad sobre el origen de tu madre, la intuición te dice que no puedes confiar en él.

¿Cómo deshacerte de Anton? Al parecer, ni siquiera vas a necesitar trazar un plan. Tu madre solo estaba fingiendo: se

recompone de golpe y, con las esposas, le asesta un fuerte golpe en la espalda al doctor, que se desploma entre estertores, inconsciente. Entonces tu madre se vuelve hacia ti, con una sonrisa tranquilizadora.

—Nunca me trago las pastillas que me dan.

A pesar de todo, permaneces alerta mientras ella te tiende las manos para que la liberes.

—Mamá, ¿eres tú?

—Pues claro que soy yo. Luego te lo explico todo, cuando tengamos tiempo. Corre, ayúdame.

Por un lado, el vivo retrato de tu madre. Por el otro, un científico algo sospechoso, conchabado con los militares que te han secuestrado. No tardas en tomar una decisión: ayudas a la mujer a despojarse de las esposas, robándole la llave a Anton del bolsillo. Se frota las muñecas sin apartar la vista de ti.

—Los científicos tienen a tu padre en un invernadero muy cerca del laboratorio. Tenemos que liberarlo y marcharnos de aquí —te explica.

¿Qué hace tu padre en un invernadero? Ya obtendrás la respuesta más adelante. Mientras tanto, decides seguir a tu madre sin hacerle más preguntas.

Se os presentan dos caminos. Uno es más corto, pero también más difícil de recorrer: el conducto de ventilación. Además, ten en cuenta que tu madre está débil. El otro es más largo, pero también menos complicado: dar la vuelta a todo

el edificio por fuera. Sin embargo, es un camino mucho más vigilado.



1) **Vais por el conducto de ventilación.**

- Un pequeño paso hacia la página 223.



2) **Rodeáis el edificio.**

- **Pasan las páginas... y se detienen en la página 106.**

LIBERACIÓN Y NUEVA VISIÓN

Un militar intenta impedirte el paso, aunque, por suerte, alcanzas con la mano la llave. La recoges y te levantas a toda prisa para insertarla inmediatamente en el panel de control. ¡Buena jugada! En ese momento se desactivan todas las esposas y los alienígenas quedan libres y, poco a poco, van tomando ventaja sobre los soldados, quienes, desesperados, disparan de forma indiscriminada.

Sin embargo, seguís sufriendo pérdidas. En medio del alboroto, tienes una nueva premonición: tu padre, encadenado, en el sótano. ¿Estáis en la misma planta? Tú también estás presente en la visión, armada con una pistola eléctrica extraterrestre con una red inmovilizadora. De camino al laboratorio, Gray te había explicado que los científicos se habían apropiado de numerosos artefactos de tecnología alienígena, y ese objeto debe de formar parte del botín. Sin embargo, antes tienes que ayudar a tus amigos; como no puedes pelear, vas a socorrer a los heridos. Arrastras a los que no pueden andar y ayudas a caminar a los que sí pueden ponerse en pie, para llevarlos a un lugar seguro. Finalmente deja de oírse el silbido de balas: los extraterrestres vencen en el primer combate.

Tras apropiaros de las armas de los soldados, sigues a Gray y a los suyos a través de los pasillos del sótano. Ahora tenéis que liberar a los demás, los que aún están siendo sometidos

a ensayos y torturas y los retenidos en condiciones lamentables porque ya no interesan a los científicos. ¿Estará entre ellos tu padre, que no tiene poderes? Pronto lo averiguarás. Le hablas a Gray de tu visión y él también piensa que tu padre no debe de estar lejos. Mientras avanzáis en grupo por el sótano, pasas por delante de una gran vitrina que encierra una colección de objetos extraterrestres. Te detienes unos segundos, cautivada por aquellos artefactos venidos de otro planeta y, precisamente, adviertes la pistola inmovilizadora de tu visión. Te dispones a contárselo a tus amigos, pero se están alejando. No se han dado cuenta de que te has parado, porque están tan lejos que ya casi no los ves.

¿Qué vas a hacer? Solo Gray tiene el plano del laboratorio. ¿Podrás orientarte sin él? Si pierdes al grupo, te arriesgas a tener que enfrentarte tú sola a los militares. Es cierto que llevas el fusil de uno de los soldados, pero ¿sabrás hacerte valer ante decenas de enemigos? ¿Vas a intentar hacerte con la pistola extraterrestre de tu visión aun a riesgo de perder al grupo o prefieres reunirte con tus amigos para no quedarte sola?



- 1) Te haces con la pistola extraterrestre.
 - ¡Es gratis! Ve a la página 266.



- 2) Renuncias y sigues al grupo.
 - Mejor ve a la página 181.

LA SALA DE ENSAYOS

La pequeña sala del laboratorio en la que te encuentras no es precisamente tranquilizadora: te recuerda a una clínica dental, lo que ya de por sí no es muy agradable, pero, en este caso en concreto, parece la consulta de un dentista loco cuya única idea en la cabeza es torturarte.

Efectivamente, en el centro de la sala se sitúa un sillón con múltiples trabas y rodeado de distintos accesorios, a cual más espantoso: bisturís afilados, utensilios desconocidos —de los que algunos se asemejan a pequeñas sierras eléctricas—, jeringuillas de dudoso contenido... Notas cómo el pánico supera a tu valentía.

Detrás de ti, en el umbral, Moreau te señala el sillón, sin decir palabra. Su mirada ha perdido toda benevolencia y te observa con maldad y gesto crispado. Sus aires pérfidos te dan escalofríos.

Eres incapaz de moverte. Entonces Moreau cierra la puerta con llave e insiste con frialdad:

—Date prisa y siéntate en el sillón.

No te queda otra, así que te diriges hacia él y te sientas, temblorosa. Tienes que pensar, y rápido. Observas la puerta que Moreau acaba de cerrar y se duplica tu angustia. Empiezas a sudar y comienza a dolerte mucho la cabeza. Sin avisar, te sobreviene una visión: tu madre, en la misma estancia y

exactamente en la misma posición que tú, frente a Moreau. Forcejea para intentar eludir los análisis, pero los ayudantes se sirven de correas para atarla al sillón. Entonces las imágenes desaparecen y te dejan algo desorientada. ¿Ha sido una visión del pasado o simplemente tu imaginación, que te ha jugado una mala pasada?

—Sabes que tenemos a tu padre, ¿verdad? —te dice una voz que te saca de tus ensoñaciones—. Así que te aconsejo que hagas lo que te digo.

Ya en el mundo real, te fijas en que Moreau está preparando el instrumental, de espaldas hacia ti. Es tu única oportunidad de escapar. ¡Tienes que hacer algo ya!

A tu alrededor abundan los instrumentos. Hazte con el primero que tengas a mano. Elige una página.

1) Eliges la página 120.

2) Eliges la página 111.





EN EL VESTUARIO

Prefieres ir a lo seguro: hasta el momento, te ha ido bien disfrazándote. Empujas la puerta del vestuario y entras en él rápidamente. Pero enseguida te dan ganas de salir de allí corriendo, debido al apestoso olor a sudor. ¡Ni que fueran los vestuarios del gimnasio del instituto! ¿Qué fabricarán los científicos para sudar tanto? Pero no es ese el misterio que has venido a resolver. Lo primero es lo primero y ahora te toca hacer de científica.

Examinas las batas y eliges la más pequeña. En el momento en que te dispones a salir, se abre la puerta batiente y aparece un científico, que entra silbando. Incapaz de reaccionar, te quedas petrificada como una idiota. El hombre te saluda como si tal cosa, antes de volverse, sorprendido. En esta ocasión, te observa minuciosamente y no tarda en darse cuenta de que no formas parte del equipo.

—¿Quién eres tú? —te pregunta—. ¿Qué estás haciendo aquí?

Baluceas unas cuantas palabras de disculpa poco comprensibles. Te inunda el miedo y, frente a la mirada severa de tu interlocutor, comienzas a estar asustada de verdad. Entonces te empiezan a brillar los ojos sin que puedas controlarlos: la marca de los extraterrestres. El científico no tarda en atar cabos y se abalanza sobre ti, aunque tú intentas resistir.

Forcejeáis y, cuando tu adversario trata de empujarte contra la pared, te golpeas la cabeza contra el borde de una de las estanterías y te desplomas al suelo, inconsciente.



¡Ay! Vuelve a intentarlo.

Puedes regresar a la página 67.



1 LIBRO, 44 POSIBILIDADES

LLEVAS UN TIEMPO TENIENDO **VISIONES CURIOSAS** Y PREMONICIONES.
SUEÑAS CON GENTE CON **PODERES EXTRAÑOS**
CUYOS OJOS BRILLAN EN LA OSCURIDAD.
NO SE LO HAS CONTADO A NADIE, NI SIQUIERA A TU PADRE NI A TUS AMIGOS.
TEMES QUE TE TOMEN POR LOCA.

ESTA NOCHE, TODO VA A CAMBIAR.
DE REGRESO DEL CINE, SUFRES UN ACCIDENTE.
TE DESPIERTAS SOLA EN UN FURGÓN MILITAR.
NO SABES ADÓNDE TE LLEVAN, PERO ERES CONSCIENTE DE QUE ESTÁS EN **PELIGRO.**

PEDIR AYUDA O FINGIR ESTAR INCONSCIENTE:
TIENES ANTE TI DOS OPCIONES
QUE TE LLEVARÁN A LA VICTORIA O A LA DERROTA.

¿TOMARÁS LAS DECISIONES CORRECTAS?

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

READY?

ANAYA

www.anayainfantilyjuvenil.com

1578552

ISBN 978-84-698-4865-4



9 788469 848654