

50 finales. Solo en uno de ellos sobrevives

ESCAPE BOOK

AVENTURA

El laberinto de la mariposa

Ivan Tapia
Montse Linde

ESCAPE

BOOK

AVENTURA

El laberinto de la mariposa

Ivan Tapia
Montse Linde


LUNWERG
EDITORES

© Ivan Tapia, 2020
www.cocolisto.com

© Montse Linde, 2020

© Editorial Planeta, S. A., 2020
Lunweg es un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.
Avenida Diagonal, 662-664 – 08034 Barcelona
Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 17 – 28027 Madrid
lunweg@lunweg.com
www.lunweg.com
www.instagram.com/lunweg
www.facebook.com/lunweg
www.twitter.com/Lunweglibros

Enigmas: © Cocolisto, 2020
Creación y realización: Lunweg, 2020

Primera edición: septiembre de 2020
ISBN: 978-84-17858-90-2
Depósito legal: B. 3.308-2020
Imprime: Macrolibros

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal). Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico.

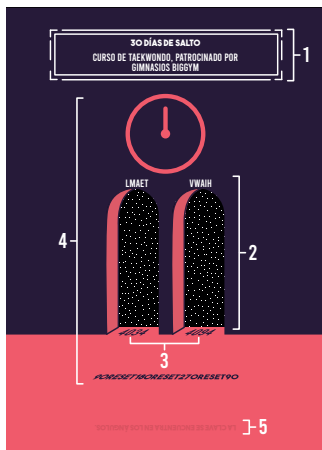
LEER ANTES DE USAR

Te damos la bienvenida a *Escape book aventura*, un libro que mezcla dos conceptos: por un lado, se trata de un *escape book*, ya que deberás resolver enigmas para saber por dónde seguir leyendo; por otro, como en la colección «Elige tu propia aventura», podrás decidir el camino que toma la protagonista. ¡Dos en uno!

Aquí tendrás que ayudar a Oxana a moverse dentro de un videojuego para salvar a su compañero. Cada vez que ella tenga que dar un salto, tú entrarás en acción, decidiendo hacia dónde se dirigirá. Si eres capaz de comprender cómo funciona el juego, Oxana podrá conseguir su objetivo.

¿Cómo se juega?

Al final de cada capítulo, encontrarás una página ilustrada que consta de las siguientes partes:



Cada vez que Oxana se enfrente a un salto, deberás seguir los siguientes pasos:

- Elegir la puerta por la que saltará: observa las letras de referencia de cada una de las puertas y escoge la que te parezca más adecuada. Oxana sospecha que en estas letras hay algún elemento oculto que muestra el camino correcto.
- Resolver el enigma del salto, el cual esconde un número de cuatro cifras. En la parte inferior de la página encontrarás una pista que te ayudará a ello.
- Cruzar la puerta para saltar. Deberás restar el número que has obtenido al resolver el enigma al código de la puerta por la que hayas decidido dar el salto. El número resultante será el de la página por la que tendrás que seguir la lectura.

Si has resuelto el enigma correctamente, llegarás a una nueva página, donde sigue la historia. Aunque hayas acertado, caben dos posibilidades: que la historia continúe o que Oxana muera en el intento y tenga que reiniciarse.

Te aconsejamos que te fijas en las letras de referencia de las puertas y en los destellos que verá Oxana para descubrir el camino correcto.

Recuerda: hay cincuenta finales, pero solo uno de ellos conduce al objetivo.

¡Todo listo para entrar en el laberinto!

CAPÍTULO 1

La lucecita que hay en la zona periférica de mi pantalla ocular no deja de parpadear: «Faltan veintidós días para la desconexión».

Me pongo nerviosa cada vez que veo la cuenta atrás, pero estoy haciendo lo que puedo. Hace días que busco el laberinto de la mariposa y a sus seguidores, aunque no hay manera de encontrarlos. A lo mejor es verdad que ni siquiera existen; sin embargo, es la única esperanza que tengo, así que me concentro en ello para no desesperar. Una cosa, ¿tú puedes concentrarte cuando estás exaltado? Yo no, pero suena responsable decir que estás haciéndolo, queda muy de persona que lo tiene todo controlado.

Hola, me llamo Oxana y vivo, literalmente, dentro de un juego. Bueno, Oxana no es mi nombre real, es mi Flow: mi apodo en el plano virtual. No es tan raro, cada vez somos más quienes vivimos aquí, porque *Flowerers*, que es como se llama el juego, es pura adicción.

Cuando *Flowerers* salió al mercado sedujo a más de medio mundo, y te aseguro que no es una metáfora. En la actualidad, más del 75 % de la población de las zonas desarrolladas está conectada. Y no me extraña, porque se trata de un nuevo sistema de vida que te permite ser quien tú quieras. Así que, si tu día a día es un verdadero asco, como me pasaba a mí, pues eso: te conectas y, ¡BUMMM!, acabas por quedarte aquí para siempre. Entrar fue fácil; el problema, al menos para mí, es que una vez dentro ya no puedes salir. Pero empecemos por el principio.

Cuando te suscribes al juego, creas tu Flow (una especie de *alter ego*) y te implantan un biochip en la oreja, y ya puedes empezar. Lo que vives es hiperrealista; o sea, como la vida misma, aunque en modo feliz, porque estoy segura de que nadie se apunta a *Flowerers* para sufrir. Bueno, tal vez sí, quizá haya alguien a quien le mole eso, pero no es lo habitual. Empiezas conectándote algunos minutos al día y acabas aumentando la dosis hasta que decides pedir el

ingreso y quedarte a vivir aquí a tiempo completo. Te hacen una prueba antes de aceptarte para siempre, aunque no he conocido a nadie a quien hayan rechazado. Claro que ahí fuera tampoco me relacionaba con mucha gente...

No es tan difícil de entender: cambiamos una realidad gris tirando a negra por otra pintada con los colores del arcoíris, y todo a muy buen precio. No puede pedirse más. Por lo menos es lo que yo pensaba. Y no, no soy ninguna inconformista de esas que nunca están contentas. En mi caso, es que han pasado cosas.

¡Bien, otra mariposa! Todas las que he visto hasta ahora tienen en las alas una especie de símbolos. Creo que es código morse, pero no estoy segura, así que voy a buscar un curso en la Virtualteca, una de las cosas que más me gustan de aquí.

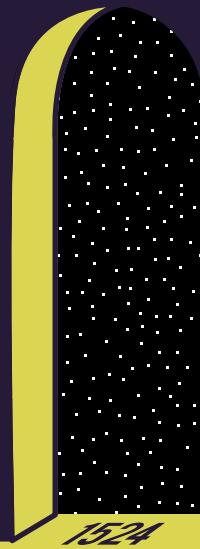
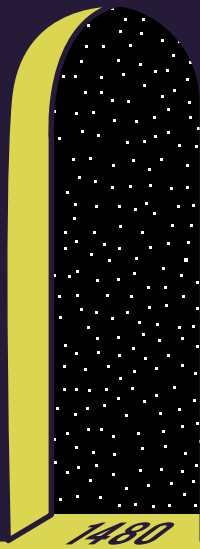
Aquí está: «Curso de morse, patrocinado por Codethinking». Perfecto, solo es un salto de tres días, y eso lo hago yo sin problemas. ¡Allá voy!

3 DÍAS DE SALTO
CURSO DE MORSE, PATROCINADO POR CODETHINKING

M L R E S C I T S
S I T R S E N A T O R
S E S N T A C U A T R O

RSYEA

AIHMT



1480

1524

INTENTA LEERLO, SEGURO QUE LO VES ORDENADO.

CAPÍTULO 11 • FINAL 1

El dolor de cabeza es espectacular. Como suponía, lo del curso de orquídeas era solo una excusa para otros temas más importantes. Aunque, por supuesto, ahora también sé algunas cosas interesantes sobre estas plantas.

Mis recuerdos mientras sumerjo una orquídea en agua para regarla se mezclan con mi propia incapacidad para respirar. Alguien me ha puesto un cojín sobre la cara, y entre la falta de aire y el dolor voy a explotar.

Veo un dedo cortado flotando en un líquido y me dan arcadas porque alguien quiere que me lo beba. Pero continúo sin poder respirar. Doy manotazos y pataleo, aunque mis brazos y pies no encuentran nada.

No hay nadie, pero yo me estoy asfixiando. No resistiré mucho más.

Abro la boca, lo que es peor, porque me entra algo con lo que me atraganto. He llegado al final, no puedo aguantar más. Mi último pensamiento es para Jason. Me habría gustado tanto que supiese que lo he intentado...

REINICIO

Un destello viene directo hacia mí y consigo leer: «No sigas a lo que está invertido».

Ve a la página 134.

CAPÍTULO 17

La fusión es mucho más rápida y llevadera desde que cuento con las habilidades de Jumper. Quedan menos de veinticuatro horas para la desconexión. Fusionar el salto de un día me lleva menos de dos minutos, con lo que el dolor de cabeza no tiene ni tiempo de asomar la nariz. Estamos en una habitación de hotel. Ahora Psique va vestida de leñadora, con una camisa de cuadros rojos y blancos, tejanos y camperas. Toda la ropa le queda muy grande. Si no fuese porque tengo miedo, me echaría a reír.

—¿Quieres hacer el favor de centrarte de una vez, chica?

Dice que tengo que dar el salto final ¡ya! Y me pregunta otra vez si estoy segura de querer hacerlo.

—¿Sí? De acuerdo. Pues contéstame: ¿sabes cuál es la diferencia entre las cosas importantes y las que tienen importancia?

¿En serio? Me están siguiendo, mi novio está a punto de que lo desconecten y ella me propone una mierda de trabalenguas...

—No seas malhablada, chica, y piensa. Rapidito, si puede ser. Definitivamente, me lee la mente.

—El salto hacia atrás que voy a dar es una cosa importante. Pero no serviría de nada si no estuviese preparada y no lo hiciese en el momento adecuado: eso es lo que tiene verdadera importancia.

He acertado en la respuesta. Lo sé porque se le ha escapado una sonrisa.

—Chica lista.

—Y que conste que a mí me encanta esa camisa de cuadros que llevas. No es tu talla, pero no importa.

—Te han detectado demasiado pronto y todavía no estas preparada para dar un salto de trescientos ochenta días, aunque te falta poco. ¿Qué quieres hacer?

—Pues saltar. Tú dime cómo encontrar la puerta de salida y después cruza los dedos.

Sonríe.

—Repasemos el plan, chica.

Voy a dar un salto y regresar a la vida real, a algún momento antes de firmar el contrato de ingreso a tiempo completo en *Flowerers*. Entonces, decidiré no hacerlo. Buscaré a Jason, no sé cómo, pero lo haré, y evitaré por todos los medios que él entre también. No se trata de que se quede conmigo, sino de salvarle el pellejo. Después, ya veremos lo que pasa con nosotros.

—Perfecto, Oxana. Te veo muy segura.

—No, Psique, perfecto no. ¿En qué momento voy a encontrar la puerta que me lleva fuera?

—Eso no puedo decírtelo. No hemos acabado el aprendizaje. Así que yo saltaré contigo, te enseñaré la salida y volveré. Y tú continuarás tu camino.

Me he quedado sin palabras. ¿En serio va a arriesgarse por mí?

—¿Eso lo hacéis con todo el que quiere escapar o es cortesía de la casa? —digo intentando bromear.

—Prepárate, porque no tenemos tiempo, chica.

No puedo evitarlo.

—Tengo una duda, Psique. Cuando dé este salto y vuelva al otro lado, ¿recordaré lo que he vivido aquí? ¿Me acordaré de ti?

Psique se encoge de hombros.

—No puedo asegurarte nada. Pero la pregunta es: ¿importa?

—Sí.

—Pues no debería. Venga, espabila.

—Psique, lo siento, pero antes del gran salto tengo que hacer algo.

—Me lo temía.

Cuando Psique y yo entramos en el lugar donde tienen a Jason hasta que lo desconecten, me cago de miedo. No sé cómo lo ha hecho, pero ha conseguido un pase. Si descubren quién soy, todo habrá acabado. Claro que no voy a renunciar a ver a la persona con quien he sido tan feliz..., ya que lo más posible es que sea la última vez, al menos aquí en *Flowerers*.

Pero no pasa nada, no hay música de violines ni cosas de esas. Él está en coma, y la verdad es que su aspecto es pésimo. Así que no pienses en nada romántico, porque no es así. Psique me apremia para que me despida y salte de una vez. Yo le digo unas últimas palabras a Jason.

—Te prometo que voy a poner todo mi empeño en sacarte de aquí. Confía en mí. Me voy a dejar la piel. Pero ahora tengo que irme. Aguanta hasta el final, Jason. Y si mientras estás aquí en coma ves a una chica en silla de ruedas, síguela; te doy permiso para irte con ella.

Empieza a sonar una sirena. Nos han detectado.

—Salta, Oxana.

—¿Hacia dónde?

—Carga este curso. Cuando des el salto, yo ya estaré allí.

No puedo evitar sonreír cuando la veo decirme adiós. Su anillo con la piedra amarilla brilla más que nunca.