

**E**nmig de la foscor, agafes l'arma amb fermesa i et concentres, preparat per començar. Tot d'una, els llums fluorescents s'encenen i dibuixen a la paret monstres fantàstics amb les goles obertes de bat a bat. Alhora, una música electrònica molt potent brama pels altaveus i assenyala l'inici de la partida. Som-hi!

Amb l'adrenalina a les venes, recorres a grans passes el laberint dels jocs làser, decidit a demostrar a tots els teus adversaris que ets el millor, però no tan sols a ells, sinó també al teu equip.

Fa una hora, quan la teva mare t'ha deixat davant del gran centre comercial, del qual ja sortien els últims clients, estaves impacient per esbargir-te amb una bona partida de jocs làser. Des que la sala de jocs va obrir, s'ha convertit en una part important de la teva vida. Cal reconèixer que és una bona manera de desfogar-se després dels dies interminables que passes sol a l'institut. Això que siguis el fill d'una professora i que, a sobre, treguis bones notes no et fa ser gaire popular, precisament. Així doncs, quan finalment arriba divendres a la tarda, només tens una cosa al cap: oblidar el teu dia a dia i oblidar qui ets, protegit per una armadura electrònica.

Tan bon punt arribes al centre, però, tens la desagradable sorpresa de trobar-hi allò que precisament volies oblidar: els teus companys de l'institut. I, com que has vingut sol, t'han

afegit al seu equip, cosa que no els ha fet gaire gràcia. Si aquests imbècils es pensen que el noi més brillant de l'institut no els podrà ajudar a aconseguir la victòria, els donarà una bona sorpresa.

Així que s'acaba la primera ronda, no es poden creure la puntuació que has aconseguit. Has sentit que comentaven que deu haver estat un error del sistema informàtic. Doncs ara els demostraràs que, per desgràcia, l'error es tornarà a repetir.

Guiat pels llums fluorescents del decorat i els blancs lluminosos de les armilles dels altres jugadors, avances a tota velocitat pel laberint de passadissos ombrívols. En pocs minuts, ja has aconseguit un munt de punts. Consultes la petita pantalla que porta l'arma; de moment, vas en primer lloc. Has de ser prudent, però, ja que l'estança és plena d'enemics i no et poden agafar de sorpresa. Ajupit darrere una columna, esperes amb paciència que s'acosti un jugador de l'equip contrari. L'has vist a la planta de baix i ara sents que puja l'escala metàl·lica. Agafes amb força l'arma, mentre el cor et batega a cent per hora. Només falten uns segons.

Tot d'un plegat, s'apaguen tots els llums fluorescents i la música s'atura dràsticament. Tot resta a les fosques i en silenci. Només pots veure els blancs de les armilles dels jugadors, els quals es miren amb cara de dubte. Aleshores se sent un crit. Pel que sembla, ve de l'escala. Probablement és de l'enemic que estaves esperant.

Surts del teu amagatall i baixes els esglaons de quatre en quatre; llavors trobes un dels adolescents de l'equip contrari a terra. La foscor t'impedeix veure si està ferit o simplement s'ha desmaiat, però, quan t'hi acostes per ajudar-lo, t'adones que l'ha mossegat un animal. Un animal? Als jocs làser?

Un rugit et crida l'atenció. Molt a prop teu, unes criatures molt estranyes avancen cap a tu a pas lent, gairebé mecànic. De seguida en distingeixes les siluetes. És una bandada de guineus! Que estranyes que són! Són enormes i t'observen amb les goles obertes, bavejant, com animals rabiosos. El que més et sorprèn, però, són els seus ulls, verds i lluminosos. Que potser és una nova atracció dels jocs làser? El cas és que la seva pell sembla artificial, dura i rugosa, com una closca.

De sobte, un dels teus companys es llança contra una de les guineus, ben convençut que es tracta d'un joc. Per desgràcia, la guineu també s'abraona sobre el noi i el derrota en un tres i no res. Clava els ullals al coll del seu atacant i aquest es desploma a terra. Restes petrificat a causa de la por. No et pots creure el que passa. Malgrat tot, t'has d'espavilar, perquè, pel que sembla, una de les guineus ve directament cap a tu.

Perseguit per l'animal, travesses els foscos passadissos del decorat. Saps que no podràs arribar al centre comercial, ja que la porta d'accés es troba a l'altra banda de la sala de jocs. Tot d'una, arribes a una bifurcació entre dos passadissos; cada passadís porta a una sortida d'emergència. No saps què fer i això et fa perdre el temps, però de seguida arrenques a córrer

i treus el mòbil per trucar als teus pares. De tota manera, no saps que la guineu és més ràpida que tu. Et gires i l'animal se't llança al damunt. A la desesperada, li claves un fort cop al cap amb l'arma. L'estranya guineu no s'ho esperava i surt volant uns quants metres, juntament amb el teu mòbil, el qual, propulsat pel moviment, cau a terra i es trenca. No tens temps de preocupar-te'n, però, perquè les amiguetes de la guineu ja corren cap a tu.

Hauràs de decidir per on fugiràs. Una de les portes condueix al bosc que envolta la ciutat. Les guineus ja deuen ser molt a prop. Potser hauries de triar aquesta porta, ja que coneixes un camí que travessa el bosc i que porta directament cap a casa teva. L'altra porta va a parar a una llarga sendera que passa entremig dels camps de conreu. Probablement és el camí més segur, ja que allà és possible que trobis algú que t'ajudi. Ara bé, estaries completament al descobert, oi? Què penses fer?



1) Fas dreuera pel bosc.

- Que ets la nova Caputxeta Fluorescent? Ves cap a la pàgina 66.



2) Agafes la sendera que travessa els camps de conreu.

- Ves cap a la pàgina 50.



## TARZAN



L'anguila torna a treure el cap de l'aigua, just davant de la teva barca, i gairebé aconsegueix tombar-la. La petita embarcació, dominada pel remolí, s'acosta una mica més a la riba. Has tingut sort. En veure la branca baixa d'un arbre, agafes embranzida i saltes tan amunt com pots, amb el braç estirat. Per desgràcia, però, l'arma pesa molt i caus sense poder afer-  
rar-te a res.

Malgrat tot, a la riba hi ha molts arbres i de seguida se't presenta una altra oportunitat d'intentar-ho. La nova temptativa, però, acaba amb un altre fracàs absolut. Mentrestant, l'anguila no deixa de nedar d'una banda a l'altra sota la barca, intentant desestabilitzar-te.

Una altra branca! Aquesta està més a prop teu. Saltes... i aconsegueixes aferrar-t'hi. Llàstima que, amb els peus penjant, no pots enfilar-te per la branca ni agafar embranzida per arribar fins a la riba. Aleshores proves d'alçar l'altre braç, però l'espasa cau i s'enfonsa al llac. No!

No obstant això, així que l'arma travessa la superfície de l'aigua, el corrent es calma, l'anguila se submergeix a les profunditats i torna la tranquil·litat.

Un cop a la riba, intentes reprimir la teva decepció i reprens el teu camí. Que maldestre que ets! Com has pogut permetre que et caigués l'espasa? Una espasa que t'estava destinada!

També és veritat que, gràcies al fet d'haver-la perdut, la cascada ha tornat a la calma; de tota manera, però, ja estaves a punt d'escapar-te.

Prens una altra sendera i tornes a endinsar-te en la foscor. Et fa l'efecte que fa moltes hores que ets al bosc. Es pot saber quan es farà de dia d'una vegada? De sobte, t'adones que et segueix un gatet salvatge; un gat negre que no para de fregar-se suaument a la teva cama. Sembla inofensiu, però no estàs d'humor i l'apartes, distret.

El gat no es dona per vençut i torna a la càrrega, miolant per mirar d'entendrir-te, cosa que fa que encara t'enfadis més. Llavors el fas fora amb una mica més de força, però el gat torna una altra vegada. I una altra. Finalment estàs convençut que te n'has desempallegat, ja que l'animal s'allunya. En realitat, però, segueix jugant. S'enfila dalt d'un arbre i et salta al coll de sobte per donar-te una sorpresa. Ja no pots més i concentres tota la teva frustració en el maleït felí. Tot d'una, l'agafes pel coll i el tires a terra amb violència, cosa que no li fa gens de gràcia.

D'un salt, se t'enfila al coll un altre cop. Després se t'aferra ben fort al cos i comença a esgarrapar-te tota la cara. Ja n'hi ha prou! Agafes l'animal, que no es vol deixar anar del teu clatell, i aquesta vegada el llances cap a una arbreda plena de bardisses. Així n'aprendrà! Tot d'una, sents un soroll entremig dels matolls. No se li deu haver acudit tornar, oi? Doncs ho fa i, a més, transformat. Ja s'ha contaminat?

Sigui com sigui, ara és una pantera negra d'ulls verds la que s'enfronta a tu, amb una mirada plena de maldat. No cal dir que et penedeixes immediatament de la teva reacció. És evident que aquesta nit has encadenat una ximpleria darrere l'altra. La pantera rugeix, salta i et fa caure a terra. Superior a tu en tots els aspectes, amb ullals d'acer i mirada furiosa, tanques els ulls i esperes que et devori.

La pantera, però, es torna a transformar en gat. Només et volia espantar. De quatre grapes damunt el teu ventre, el gat alça el cap amb aire altiu i fa carrisquejar les dents, com si es volgués burlar de tu. Un cop satisfet, toca el dos. Tu t'incorpores per observar com s'allunya.

Estàs somiant o un gatet t'acaba de fer passar un mal tràngol? Has de posar fi a aquest malson; ja no pots més. No podràs suportar més atacs. Tant de bo que aquesta sendera t'acabi portant cap a Vilamort. De sobte, al final del camí descobreixes... un poblat?

**Segueix investigant en la pàgina 180.**






## FUGIR DE LES LARVES

Has de reconèixer que una desena d'adolescents amuntegats sense ordre ni concert —com li agrada dir a la teva mare— corre el risc de fer força xivarri. Per tant, val més que aprofiteu que el monstre no hi veu per fugir.

Conscient que la bèstia us pot sentir, comuniqués la teva intenció als teus companys amb grans gestos i els convides a seguir-te en silenci. Després, quan estàs segur que ja has avisat tothom, t'oblides de la discreció i fuges a tota velocitat en direcció a la sortida.



16

Un cop a fora del gimnàs, sents un gran alleujament. Els teus amics han entès el pla i, l'un darrere l'altre, tots surten corrent tan ràpid com poden. L'Augustin, la Chloé, la Tess, en Soren, l'Abdelkader... i la Lili! Perfecte! Ja pots tornar a tancar la porta... pels nassos a aquell coi de larva gegant.

Per desgràcia, no ho aconsegueixes. La bèstia resisteix i a la fi també aconsegueix sortir del gimnàs. Sense esperar ni un segon, us dirigiu corrents cap a la reixa del pati, però heu de travessar la runa de la caseta prefabricada, on encara hi ha la bandada de senglars. La massa de larves us segueix sense dificultat, orientant-se amb el soroll dels vostres passos sobre la runa. Amb tot, els senglars, enfurits, encara deuen fer més escàndol, perquè el monstre canvia de rumb i es



dirigeix cap a ells per devorar-los. Quina sort! Podeu aprofitar per fugir!



**Has guanyat!**

Ei, no correu tant! Les larves dels senglars escorxats es barregen, tal com temies, amb les larves ja consolidades d'aquell monstre gegant i llefiscós, que ara encara creix més. Ja és més alt que el gimnàs! Us gireu cap a ell, esbalaïts; de fet, no podeu fer altra cosa. En pocs segons, la larva gegant us devora a tots.



**Vaja! Quina llàstima!**

Torna a la pàgina 18 o comença l'aventura de nou.

