

MATHIAS LAVOREL

VICTORIA EN
**BATTLE
ROYALE**



UNA AVENTURA NO OFICIAL

MATHIAS LAVOREL

VICTORIA EN

**BATTLE
ROYALE**

UNA AVENTURA NO OFICIAL

© Editorial Planeta, S.A., 2019
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona
www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com
www.planetadelibros.com

Publicado originalmente en francés bajo el título: Fortnite - Balade Royale
© 2019, 404 éditions, un sello de Édi8, París, Francia.
«Fortnite» es una marca registrada de Epic Games

Ilustraciones del interior: Saboten
© de la traducción: Delivering eBooks & Design, 2019

Primera edición: septiembre de 2019
ISBN: 978-84-08-20991-1
Depósito legal: B. 15.363-2019
Impreso en España – Printed in Spain

«Fortnite» es una marca registrada de Epic Games. Todos los derechos reservados. Este libro no es un producto oficial de Fortnite, o un producto aprobado por o asociado con Epic Games.

Los otros nombres, personajes, lugares y tramas son o bien inventados por el autor o usados de una forma ficcional.

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 con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

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

EL GRAN CONCURSO

Las luces del estadio, decorado a imitación de una arena de combate, están apagadas. En la pantalla gigante empieza una cuenta atrás coreada por miles de personas exaltadas. Al llegar a cero, una música rock ensordecedora, unida a múltiples efectos de luz cegadores, anuncia la llegada de un hombre desde los cielos. Empuñando un micrófono en forma de revólver con la mano derecha, apunta a la cámara que lo filma. En la mano izquierda lleva una enorme sombrilla que finge usar para aterrizar suavemente en un inmenso escenario. En cuanto toca la tarima con los pies, se acerca corriendo al borde y se dirige al público gritando:

—*¡Supremacía!*

Y la multitud le responde:

—*¡Real!*

—*¡No os oigo! ¡Supremacía!*

—*¡Real!*

—*¡SUPREMACÍA!*

—*¡REAL!*



—Buenas noches a todos los que, semana tras semana, acudís a vuestra cita en el recinto más extremo. ¡Cada vez sois más!

El hombre se vuelve hacia una de las numerosas cámaras presentes en el escenario.

—¡Y buenas noches a los que nos seguís desde el otro lado de la pantalla! ¡También vosotros sois cada vez más!

De repente, el presentador desaparece del escenario por una trampilla. El estadio vuelve a quedar sumido en la oscuridad y se empieza a retransmitir un vídeo de presentación del concurso. Una voz, de un tono tan grave que hace vibrar todo el recinto, expone el contexto y las reglas, una por una. En la pantalla gigante van apareciendo imágenes que ilustran cada frase. En ellas se reconocen las caras de varios participantes, el autobús, algunos planeadores y los lugares más emblemáticos de ambas islas.

—Son cien. Todos ellos han aceptado afrontar el reto más increíble jamás imaginado, en las condiciones más extremas que haya soportado ningún organismo. No se conocen, no pueden hablar entre ellos, pero todos comparten el mismo objetivo: ¡llevarse el bote que cambiará sus vidas para siempre! Adiós a las normas de convivencia, adiós a la moral, adiós a todas las reglas. Lo único importante es que solo puede quedar uno. Los concursantes empiezan la aventura con una considerable suma en su cuenta. Al terminar cada jornada, los diez primeros de la clasificación

reciben un nuevo pago. ¡Cuanto más cerca están de la primera posición, más dinero acumulan!

—¡Uauuuu!

—Pero atención, porque los últimos cincuenta clasificados tienen una penalización. Cuanto más abajo están, más dinero pierden...

—Ohhhh...

—En cuanto al ganador del día, ¡duplica la suma de sus ganancias!

Tras este anuncio, la multitud se desmadra. Los focos vuelven a iluminar al presentador. Situado ahora detrás de un enorme cuadro de mandos parecido al de una nave espacial, finge controlar las luces y los sonidos del espectáculo moviéndose como si fuera un director de orquesta.

—Es muy fuerte lo que nos espera esta noche en esta nueva emisión de *Supremacía real*. ¡Un concurso que hago yo, que hacen los participantes, pero, sobre todo, que hacéis vosotros! Durante todo el programa podréis votar a vuestro candidato, el concursante o la concursante que penséis que va a ganar. Votad la mejor acción, el disparo más impresionante, la ropa más delirante, la humillación más dolorosa. ¡VOTAD! Contamos con vosotros, ¡ellos cuentan con vosotros! Podréis ganar muchos lotes de premios y tendréis la posibilidad de llevaros un porcentaje de los ingresos de vuestro campeón, si gana y decide retirarse, ¡claro! Y, para ayudaros a elegir bien, os ofrece-

mos un pequeño repaso de los sucesos más increíbles de la semana.

El estadio vuelve a quedar a oscuras. Durante unos minutos, la pantalla gigante muestra un montaje formado por secuencias de disparos, construcciones y bailes. Los gritos y las carcajadas del público, completamente desatado, celebran esta exhibición.

—¿Estáis preparados?

La multitud prorrumpe en gritos.

—¡No se os oye! ¡¿Estáis preparados?! ¿Estáis preparados para una nueva partida de locura desenfundada?

Una ola de aplausos ensordecedores recorre el público.

—¡Mucha atención, porque el vencedor del día podrá decidir si permanece en el concurso para seguir engrosando su bote, o si abandona definitivamente esta increíble aventura con el total de sus ganancias!

El presentador hace una pausa para mirar a la cámara con una enorme y malévolas sonrisa. A continuación, vuelve a dirigirse al público y declara con expresión seria, casi solemne:

—Viste de negro de pies a cabeza. Allá donde pasa, siembra el caos y la destrucción. Desde nuestra última emisión, todos lo llaman «el Ángel de la Muerte». ¡He aquí a nuestro ganador de la semana pasada!

La pantalla muestra una silueta cuya cabeza, oculta por una capucha negra, surge de un cuello cubierto de plu-

mas de cuervo. Es imposible distinguir su rostro. Solo se le ven los ojos, que brillan con un extraño fulgor violeta. Una especie de corriente eléctrica parece invadir el recinto, creando una atmósfera en la que se entremezclan el espanto, la admiración y la exaltación de la gente.

—Sin dudarlo ni un momento, decidió seguir adelante. ¡Veamos hoy si nuestro héroe conseguirá, una vez más, masacrar a los demás concursantes para tener la oportunidad de decidir su destino! Algo me dice que no va a retirarse pronto. Hemos podido recuperar un tuit que él creía haber borrado ¡y que ahora tenéis la oportunidad de leer!

En la pantalla gigante aparece el mensaje en cuestión. Todos los datos que puedan identificar a su autor están tachados, pero a continuación puede leerse:

«No participo por el dinero, ya soy millonario. Lo hago por el placer de humillar a los débiles y novatos, ¡a los bambis! Nadie se irá de aquí hasta que yo lo haya decidido. ¡Soy un dios viviente!».

El público enloquece. Sin embargo, el presentador recupera rápidamente la atención de todos con la ayuda de varios efectos de luz y sonido.

—¡Calma, calma! Nuestro campeón es muy impetuoso, pero eso no tiene nada de malo. Daos el gusto, DADNOS el gusto: ¡VOTAD! ¡Votad por sus rivales si os parece insoportable, votad por él si pensáis que es invencible! Pero ahora ha llegado el momento de viajar a la isla de todos los

peligros, la isla de todos los sacrificios, es la hora de otra entrega de... ¡SUPREMACÍA!

—¡REAL!

Seguido por varias cámaras, el autobús volador aparece de pronto en la pantalla panorámica. Los gritos del público estallan cuando los primeros concursantes saltan al vacío. Los diez mejores candidatos de la semana anterior protagonizan un montaje especial: unas veces se ven simultáneamente, en un gran mosaico, y otras salen por separado, en una sucesión de sus diferentes puntos de vista. El presentador analiza con detenimiento todas las escenas, anticipando las acciones de los concursantes. Tanto si se trata de una cacería humana en un entorno urbano como de una recolecta de material en una casa aislada, siempre consigue avivar la expectación y la atención de los espectadores.

—Observad bien la técnica de caza de este genio. Mirad cómo obliga a su presa a refugiarse en el sótano del edificio. ¡El mismo sótano que ha sembrado de trampas al llegar!

Acompañado de los vítores del público y de un gran ruido de piezas metálicas, un importe adicional engrosa la cuenta del concursante que gana el enfrentamiento.

En el transcurso de los primeros cinco minutos, las cuentas se disparan. Más de la mitad de los participantes ha desaparecido de la partida.

—¡Se acabó! Han fallado, y ahora deben...

—¡Pagar!

—Sí señor, deben pagar. Es un juego cruel, pero así es la vida también. Aquí tenemos la lista de los perdedores.

La pantalla muestra ahora la lista de los cincuenta últimos. Junto al nombre de cada uno se indican la suma que se les ha descontado y el bote total que se llevan al abandonar la partida. De pronto, suena una sirena de alarma.

—¿Qué está pasando ahora?

Y el público empieza a entonar:

—¡La tormenta! ¡La tormenta! ¡La tormenta!

—¡Así es, amigos! ¡La hora de la tormenta ha llegado! ¿Quién será lo bastante prudente como para no dejarse atrapar por ella? ¿Quién va a desafiar su poder nefasto para arañar armas, municiones o materiales? ¡La respuesta a todas estas preguntas la tendremos ahora mismo!

Una cámara aérea filma la formación de la nube tóxica e indica la dirección que está tomando. La emisión se concentra en los concursantes que se han dejado sorprender por la nube. La multitud, alborozada, deja caer un chaparrón de burlas y humillaciones sobre los participantes.

—Cómo corre ese bambi... ¡Ja! ¡Demasiado tarde! ¡Y mirad a ese! Todavía está a tiempo de saltar por ese trampolín. Si se da prisa, podría salvarse. ¡Oh! Pues no: otro concursante está disparando sobre la rampa que acaba de construir. ¡Qué pena! ¡Ya ha caído al suelo, está perdido!

Durante unos minutos, el ambiente es electrizante. De repente, suena un nuevo aviso.

—¿Sabéis lo que quiere decir eso, amigos? Que ya no quedan más que diez competidores. ¡Sea cual sea el resultado de la partida, ya son ganadores! Su bote sube, sube como la espuma.

En pleno ojo de la tormenta, en la zona segura, el Ángel de la Muerte erige una monumental torre metálica. Amonтона pisos con una rapidez de vértigo y en la cima construye una impresionante plataforma con diferentes puestos de observación para protegerla de potenciales asaltantes armados. Su gran altura le proporciona una ventaja innegable sobre los demás concursantes. Ninguno de ellos se atreve a interferir en la elaboración de lo que ha acabado convirtiéndose en una verdadera fortaleza. Una vez terminada su construcción, el favorito de las masas se apresura a empuñar un fusil con mira telescópica. Ahora, el público ve en la pantalla exactamente lo mismo que el candidato. En lugar de derribar a los candidatos uno por uno, se toma su tiempo para observarlos. Sin mediar palabra, solo con los movimientos y el *zoom* de su punto de mira, va señalando la posición de su objetivo. Pero no se conforma con eso, también parece anticipar sus estrategias y sus futuros movimientos.

De repente, los acontecimientos se precipitan. En cuanto les ha tomado el pulso a los demás candidatos, abandona

su puesto de observación y arremete contra sus presas, eliminándolas una a una. Algunas se le resisten más, pero el resultado termina siendo el mismo: acaba sistemáticamente con todos. El presentador, el público, todos rugen de entusiasmo con cada una de sus victorias. Liquidada su última víctima, unos fuegos artificiales iluminan el cielo del estadio. La pantalla gigante retransmite en bucle el último duelo, a cámara lenta.

—¡Lo ha conseguido! ¡Amigos míos, yo ya no sé si seguir llamándolo hombre! ¡Es una máquina de guerra, un dios! ¡El Ángel de la Muerte, por segunda vez consecutiva, ha ganado la partida! Después de una pausa publicitaria, volveremos a estar aquí para conocer su decisión. ¿Decidirá retirarse? ¿Se quedará? Tenéis todavía unos minutos para votar, ¡y quién sabe si seréis los siguientes en formar parte del público de *Supremacía real*!

Durante la pausa, y gracias a un ingenioso juego de luces, el cuadro de mandos desaparece del escenario sin que nadie se dé cuenta. A continuación, el presentador hace una reaparición estelar por una trampa.

—Nos ha regalado una noche especial, pero ¿seguirá aquí la semana que viene para repetir su hazaña? La decisión es suya y solo suya. Para conocerla, nos desplazaremos inmediatamente a la sala de los concursantes.

En la gran pantalla aparece una puerta gigantesca con una escotilla impresionante. La puerta se abre con un so-

nido de descompresión, y la cámara pasa por ella para revelar un hangar de enormes dimensiones. El cobertizo recuerda a un decorado de ciencia ficción: es de un blanco inmaculado, excepto por unos grandes paneles de control a los lados, repletos de botones, indicadores y pequeñas pantallas de cristal líquido. Unos científicos trabajan detrás de unas consolas, sin prestar atención a la cámara, que ahora recorre un pasillo central. Dicho pasillo está flanqueado por decenas de tanques de líquido, puestos en fila y conectados a unos sofisticados aparatos. Al final del corredor, uno de los tanques del hangar preside una hornacina. Está colocado bajo un arco en el que se distinguen dos grandes indicadores luminosos que por el momento están apagados.

En el escenario, el presentador toma la palabra, con un tono casi ceremonial:

—Señoras y señores, les recuerdo las reglas del concurso: si el ganador desea retirarse, inmediatamente se encenderá la luz verde. Nuestros equipos médicos tomarán entonces el relevo para traerlo de vuelta. Pero si el ganador desea seguir para aumentar su bote, será la luz roja la que se encienda. ¡Y podrá volver con sus compañeros para seguir jugando!

Los dos pilotos luminosos empiezan a parpadear. Una vez. Dos veces. Tres veces. Y entonces, solo la luz roja permanece encendida.

—¡Se queda! ¡Es increíble, el Ángel de la Muerte se queda en el concurso! ¿Cuánto tiempo más seguirá humillando a sus adversarios? ¿Quién conseguirá destronarlo? ¿Quién será lo bastante bueno como para arrebatarse el primer puesto? Volved con nosotros la semana que viene para averiguarlo. Mientras tanto, no os olvidéis de nuestras emisiones diarias para seguir las clasificaciones y los cambios en los botes. Podéis disfrutar de ellas las veinticuatro horas del día. Nos vemos muy pronto, en el próximo programa de *Supremacía...*

—*¡Real!*

—*¡SUPREMACÍA!*

—*¡REAL!*