

ARSEL

En la isla de las 7 Pruebas



ARAGEL

mī

© Arsel, 2023

Edición y fijación del texto: Iñaki Oliver, 2023

© Editorial Planeta, S. A., 2023

Ediciones Martínez Roca, sello editorial de Editorial Planeta, S. A.

Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona

www.mrediciones.es

www.planetadelibros.com

Diseño de cubierta: Planeta Arte & Diseño

Ilustraciones de cubierta e interior: © Alberto Inocente (Betosaurio), 2023

Diseño de interiores: Pedro Viejo

Primera edición: noviembre de 2023

ISBN: 978-84-270-5178-2

Depósito legal: B. 17.475-2023

Preimpresión: Safekat, S. L.

Impresión: Huertas, S. A.

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor.

La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías.

Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 917021970 / 932720447.



El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel **ecológico** y procede de bosques gestionados de manera **sostenible**.

ÍNDICE

Introducción. Un paquete inesperado	8
Capítulo 1. La isla abandonada.....	16
Capítulo 2. La primera prueba: pesca y fuego.....	28
Capítulo 3. ¡Busca la bandera!	42
Capítulo 4. La Ciudad Perdida	54
Capítulo 5. En busca de la cascada infinita	68
Capítulo 6. El coco de oro	82
Capítulo 7. El Pájaro de la Luz	94
Capítulo 8. La primera gran pérdida	106
Capítulo 9. El ataque de los muertos vivientes	118
Capítulo 10. La gran traición.....	130
Capítulo 11. El ganador del concurso	144
Capítulo 12. ¡La revancha!	156
Epílogo. De vuelta a casa.....	170



CAPÍTULO I

LA ISLA

ABANDONADA

Cuando cayó la noche, Arsel apenas pudo dormir. No podía dejar de pensar en que iba a conocer a su ídolo y que, al mismo tiempo, iba a vivir una experiencia asombrosa. Debido a eso, cerró los ojos muy tarde (a eso de las dos de la madrugada), así que eran las 11:45 de la mañana cuando por fin se despertó. Tras hacerse el desayuno y recoger un poco la casa, el chico se despidió de su mascota vMario.

—Bueno, pequeño, me voy a ir durante unos días a cumplir un sueño. Volveré pronto. Tienes agua, comida y todo lo necesario para sobrevivir. ¡Nos vemos a la vuelta!

vMario se puso muy contento y saltó encima de su dueño. En el fondo le gustaba estar solo de vez en cuando, pero eso no significaba que no lo fuera a echar de menos; de modo que acercó su cabeza a la pierna de Arsel y este le despidió con una caricia.

«PIIIIII!», «PIIIIII!».

La despedida fue interrumpida por el sonido de un claxon. vMario y el joven miraron por la ventana y vieron que en la puerta había un automóvil negro con el logo del programa serigrafiado.

—¡WOW! ¡Qué bonito es el coche! —exclamó Arsel.

Sin pensárselo dos veces, el muchacho entró al vehículo. Desgraciadamente, dentro del coche no se veía nada. Los cristales eran oscuros y había una música

misteriosa. Arsel se giró para mirar a su alrededor y vio que en el asiento del conductor había una figura enmascarada que iba vestida exactamente igual que la persona que le entregó el teléfono el día anterior.

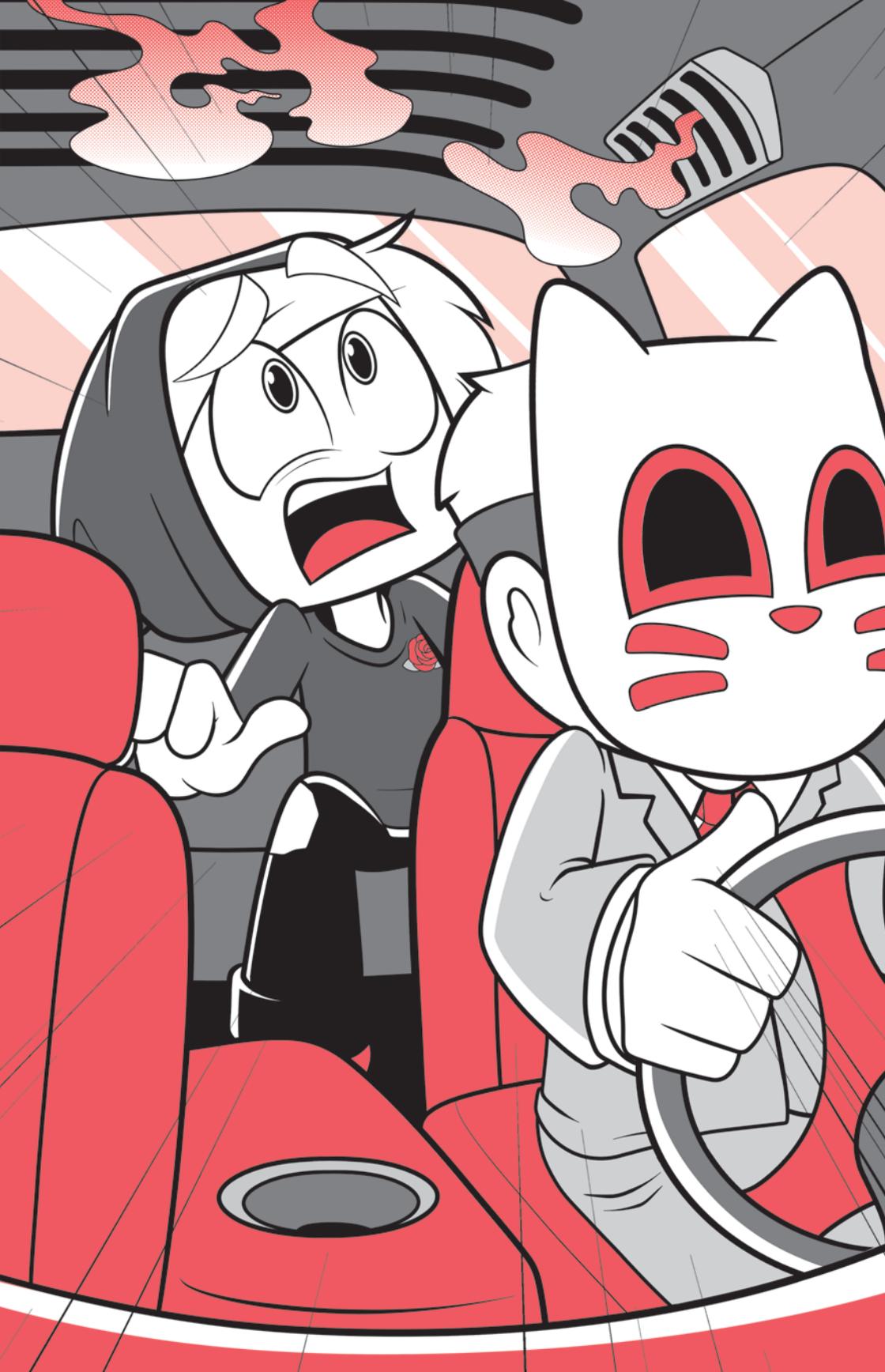
—**DISCULPE, SEÑOR**, ¿a dónde vamos? —preguntó el chico preocupado—. ¿No han recogido a mi vecina Nes? Ella también tenía una invitación para acudir al programa. Se supone que iba a venir conmigo.

El hombre enmascarado guardó silencio y se negó a responder ninguna pregunta. Tan solo se limitó a seguir conduciendo.

Mientras el coche avanzaba por la carretera, Arsel se puso a pensar en lo que había ocurrido en las últimas veinticuatro horas. Todo resultaba muy sospechoso. ¿Por qué le habían seleccionado a él para participar en el concurso? ¿Por qué el chófer llevaba una máscara para que no se le viese la cara? ¿Y por qué todo ese secretismo?

Desde luego, el chico no tenía respuestas para ninguna de esas preguntas y aquello lo inquietaba. ¿Hacia dónde se dirigían? ¿Por qué no podía ver nada? Y, sobre todo, ¿dónde estaba Nes? Su cabeza podría haber seguido así, maquinando teorías durante horas, pero, de repente, de las manillas de las ventanas comenzó a salir un gas somnífero y **Arsel** cayó dormido antes de que pudiera pedir socorro.

Tras dos horas de trayecto, el coche se detuvo, la música dejó de sonar y se abrieron las puertas. Arsel abrió un ojo y vio que se encontraba dentro del plató de televisión de su programa favorito. Junto a él había diecinueve personas. Algunas parecían enfadadas;



otras, tímidas. Pero, en general, a todas se las veía nerviosas. Súbitamente, detrás de un concursante mastodóntico, Arsel vio la cara inconfundible de Nes.

—¡Arsel! ¡Qué sorpresa! ¡Creía que ya no venías! —exclamó su amiga contenta.

—Yo pensé lo mismo —dijo Arsel tímidamente—. No te vi dentro del coche.

—Ni yo —contestó la chica—. Esta mañana, cuando me desperté, había un coche esperando delante de la puerta de mi casa. Rápidamente me metí dentro, pensando que tú estarías en el asiento de atrás, pero cuando quise salir, un humo denso comenzó a surgir de la puerta y enseguida me entró sueño.

—Sí, a mí también me pasó lo mismo —reconoció Arsel—. Esto me inquieta un poco. No entiendo a qué viene tanto secretismo. Tal vez el programa no sea lo que nosotros pensamos...

—¿A qué te refieres? —preguntó **Nes** con curiosidad.

—No sé —susurró su amigo preocupado—. Tal vez todo esto no sea más que una trampa y...

—¡Hola! —saludó de repente un chico rechoncho acercándose hasta donde estaba Arsel—. Mi nombre es **E90k**. ¡Encantado de conoceros!

—HOLA, E90K —contestó la chica entusiasmada—. Yo soy Nes y él se llama Arsel. Somos vecinos y tenemos gustos parecidos, entre ellos ver el programa *Cinco maneras de molestar a tus amigos*.

—¿En serio? —dijo el chico emocionado—. También es mi programa favorito. No me lo pierdo ningún día. Lo veo con mi abuela desde hace años, aunque

ella siempre me dice que prefiere ver la telenovela, pero yo no le hago caso. Soy el fan número uno de Roberto.

—Querrás decir el número dos —Le corrigió Arsel con una sonrisa—. El fan número uno soy yo.

Al oír la respuesta del chico, el rechoncho muchacho se echó a reír, y su carcajada resonó por todo el plató.

—Está bien. El fan número dos.

—Entonces yo debo de ser la fan número tres —declaró Nes echándose a reír también.

En ese momento, mientras todos los participantes hablaban entre ellos, un holograma de Roberto apareció en medio del plató de forma repentina. Al ver al presentador, todos los invitados empezaron a aplaudir con entusiasmo.

—Hola a todos —dijo la imagen bidimensional del comentarista materializándose ante ellos—. Supongo que ya me conocéis todos, ¿no? Ja, ja, ja. Sed bienvenidos a la primera edición del programa **ESCAPA de LA ISLA**, la próxima sensación televisiva.

—¿*Escapa de la isla*? —repitió Arsel confundido—. No puede ser. Tiene que haber un error. El que habló conmigo por teléfono me dijo que yo había sido seleccionado para participar en el programa *Cinco maneras de molestar a tus amigos*, no para ir al concurso *Escapa de la isla*.

—Sí. A mí también me dijeron lo mismo —contestó Nes indignada.

—Y a mí también —la secundó Egok—. **ESTO ES UNA LOCURA.**

—¡Silencio! —gritó Roberto de malas maneras, mostrando una furia que hasta entonces Arsel nunca había visto—. ¡Ya basta de quejarse! ¡Aquí se hace lo que yo diga!

No había terminado de pronunciar estas palabras cuando, de repente, sucedió algo extraño: todas las paredes comenzaron a desvanecerse, las gradas desaparecieron y el suelo se convirtió en arena.

Un par de chicos que estaban a lado de Arsel gritaron asustados.

—¿Qué está pasando? ¿Dónde estamos? —vociferó Egok agarrándose a Nes.

Nadie entendía nada. Hace un momento estaban en un plató de televisión y ahora estaban en medio de una plaza en la que había una estatua de Roberto gigante dentro de... ¡una isla desierta!

—¡No puede ser! —exclamó Arsel sorprendido—. El escenario era solo un decorado. Los hombres enmascarados nos han traído hasta este montón de tierra en mitad de ninguna parte.

—Ja, ja, ja. Efectivamente, os hemos engañado a todos —contestó Roberto divertido—. El programa *Cinco maneras de molestar a tus amigos* solo era una excusa. En realidad, este es mucho más terrorífico.

—¿Por qué lo dices? —preguntó Arsel con preocupación.

—Porque en este programa tendréis que sobrevivir como podáis.

—¿Como si fuera un **CONCURSO DE SUPERVIVENCIA?** —preguntó Egok aterrado. Al pobre muchacho no se le daban muy bien los ejercicios prácticos

ni la Educación Física y temía quedarse atrás en las pruebas.

—¡EXDC+O! —continuó explicando Roberto—. La única forma de escapar de esta isla es completando todos los juegos que he preparado para vosotros, así que esforzaos mucho, ya que solo habrá un ganador. Todos los demás quedaréis atrapados aquí para siempre.

Al decir esto, la gente se dejó llevar por el pánico y comenzó a huir aterrada. Roberto, divertido, les ordenó detenerse.

—Será mejor que no sigáis perdiendo el tiempo —comentó emocionado—. Salir de esta isla es imposible. Yo mismo he creado un campo magnético alrededor del perímetro para que nadie pueda escapar sin mi permiso. Como ya os he dicho, la única manera de volver a vuestra casa es ganar el concurso.

—¿Podemos ayudarnos entre nosotros? —preguntó Nes preocupada al ver el giro que habían tomado los acontecimientos.

—Sí —contestó Roberto—, aunque no tiene sentido que lo hagáis. Pensad que competís los unos contra los otros. Si ayudáis al participante que tenéis a vuestro lado, en realidad os estáis perjudicando a vosotros mismos.

Tras decir esto, el presentador soltó una risa maquiavélica. Todos los concursantes se miraron con desconfianza entre sí, como si de repente fueran **enemigos.**

—¿Y qué más reglas tenemos que saber? —preguntó Arsel con tono práctico.

—Ninguna más —contestó Roberto—. En este programa no hay normas, así que vale todo, incluso molestar a vuestros compañeros.

—¡Pero eso no es justo! —refunfuñó Nes, que siempre promovía el juego limpio.

—¡Me da igual! —respondió Roberto—. Es mi programa. así que aquí se hace lo que yo quiera.

—¿Y qué pasa si nos negamos a jugar? —preguntó Arsel dando un paso hacia delante para enfrentarse al presentador.

—Que seréis eliminados inmediatamente —dijo el chico acercando el dedo a un dispositivo que tenía un botón rojo.

—Está bien —contestó Arsel reculando—. ¿Y cuál es el premio?

—Eso ahora no tiene importancia. Ya os contaré más adelante en qué consiste el premio —añadió el comentarista.

—¡Menuda tomadura de pelo! —se quejó Nes molesta.

La chica se sentía totalmente estafada. Su ídolo la había engañado. Este le había hecho creer que iba a participar en el programa *Cinco maneras de molestar a tus amigos*, pero todo era mentira. ¡El show en el que iba a intervenir era mucho más peligroso!

—Bueno, si ya ha quedado claro, podemos comenzar —anunció Roberto—. La primera prueba empieza... **¡YD!**

Al instante, el holograma del presentador desapareció y todos los participantes descubrieron que llevaban un reloj **en su muñeca izquierda.**



—Oye, Arsel, ¿de qué color es tu reloj? —preguntó Nes.

—**verde** —respondió el chico.

—El mío también. ¿Qué crees que significa?

—Creo que el color verde indica que seguimos participando en el programa —intervino Ewok.

—¡Claro! —exclamó Nes—. ¡Como un semáforo!

—¡Así es! —continuó su nuevo amigo—. Si el dispositivo cambia de color, al rojo probablemente, significará que hemos sido eliminados.

—¡Ya basta de hablar! —gritó de repente un muchacho con cara de pocos amigos, que era tan alto como una torreta—. Dejad de lloriquear. Lo que tenemos que hacer es investigar. Así sabremos de qué trata la primera prueba.

—¿Cómo te llamas? —preguntó Ewok, impresionado por la resolución del fornido muchacho.

—**LUK —respondió el joven enfadado—. pero será mejor que no te dirijas a mí. No me gusta que me hable la gente.**

Arsel pensó que aquel chico era de lo más anti-pático, aunque tenía razón. Si querían superar el primer test, tenían que averiguar lo que debían hacer, de modo que corrió hacia el mar en busca de alguna pista. Cuando llegó a la orilla, vio a una chica con pelo corto; llevaba puesto un antifaz que le ocultaba la cara y cubría una zona de su antebrazo con un trozo de tela. Arsel se acercó hasta ella con urgencia, pensando que se había **hecho daño**.

—Disculpa, no quiero molestarte, pero... ¿estás bien?

—Sí, no me pasa nada —contestó la chica—. Gracias por preocuparte.

—¿Cuál es tu nombre? —preguntó Arsel—. ¿Tú también eras fan de **Roberto?**

—Mi nombre es **Lau**, pero te agradecería que no me preguntes nada más. Yo tampoco tengo ganas de hablar.

Tras decir esto, la muchacha se levantó y se alejó de la orilla.

«Vaya. Parece que aquí la mayoría de los participantes son unos groseros», se dijo Arsel.

—Primero Luk y ahora Lau —dijo Nes—. Está claro que aquí la gente ha venido a sobrevivir, no a hacer amigos.

Mientras este desencuentro tenía lugar, Egok, que era un genio de las matemáticas y de la informática, había conseguido dominar los controles del reloj y leer las reglas que explicaban la prueba en la pantalla.

—¡Chicos! Aquí pone que tenemos que fabricar una **caña** y pescar **tres peces** cada uno antes de que pasen treinta minutos. Si no lo conseguimos, quedaremos eliminados —explicó Egok.

—Entonces, lo mejor será que nos demos prisa —dijo Nes nerviosa, corriendo hacia los árboles para cortar ramas con las que construir la caña.

Al ver la reacción de la joven, todos se pusieron manos a la obra para intentar completar la primera prueba.

¡EL TIEMPO CORRÍA EN SU CONTRA!