Ana Alonso

El monstruo Comerrocas

Ilustraciones
de Lucía Serrano

ANAYA

PIZCA DE SAL

1.ª edición: marzo 2011

Dirección de la colección: Olga Escobar

© Del texto: Ana Alonso, 2011
© De las ilustraciones: Lucía Serrano, 2011
© De las fotografías de cubierta: Archivo Anaya y 123 RF/Quick Image
© De las fotografías de las fichas: Archivo Anaya
(Cosano, P.; Muñoz, J.C.; Ortega, Á.; Rivera Jove, V.; Sánchez, J.)
© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2011
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.com
www.anayapizcadesal.com
e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

Diseño de cubierta:
Miguel Ángel Pacheco y Javier Serrano

ISBN: 978-84-667-9503-6
Depósito legal: M. 4850/2011
Impreso en Anzos, S. L.
28942 Fuenlabrada (Madrid)
Impreso en España - Printed in Spain

Las normas ortográficas seguidas son las establecidas por la Real Academia Española en la nueva *Ortografía de la lengua española*, publicada en 2010.

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.

Ana Alonso

El monstruo Comerrocas

Ilustraciones
de Lucía Serrano

ANAYA

Nadie dijo que ser un superhéroe fuera fácil. Sobre todo, si todavía vives con tus padres y debes enfrentarte cada día a los peores villanos de la galaxia. Pero esa es mi vida, y no me quejo; aunque, algunas veces, me gustaría ser un chico como los demás.

Me llamo Lucas, y nací a bordo de una nave espacial secreta. Gracias a una extraña mutación, poseo algunos superpoderes bastante especiales, como el de convertir mis brazos en cualquier clase de herramienta o el de deslizarme entre las nubes en un monopatín.

Desde el principio, mis padres se mostraron muy comprensivos con mis «rarezas». Otros, en su lugar, habrían intentado ocultarlas y convencerme de que abandonase esa manía mía de enfrentarme a los malos. Pero mis padres no son así: a ellos les

gusta respaldarme en todo lo que hago. Si me hubiese dado por tocar la guitarra eléctrica, estoy convencido de que habrían venido a todos mis conciertos y habrían aplaudido a rabiar. Y si lo mío fuese la pintura, seguro que tendrían la casa llena de dibujos míos enmarcados como si fuesen obras maestras. Lo malo es que muchas veces no puedo impedir que sufran por mí. Eso fue lo que ocurrió en mi última aventura, la más peligrosa que he corrido hasta ahora. Veréis, sucedió más o menos así...

Yo estaba luchando en la atmósfera del satélite Titán con mi archienemigo más peligroso, Noir, el hechicero intergaláctico. El hechicero Noir estaba intentando robar los planos del ordenador cuántico más poderoso del Universo, pero, por suerte, yo llegué a tiempo de impedírselo. Nos enzarzamos en una pelea de las nuestras. Ya os podéis imaginar: rayo láser por aquí, rayo láser por allá, un chorro de plasma, un arañazo con mi superbrazo-garfio...

Entonces cometí un error. Me distraje mirando a los ojos mágicos del hechicero, y dejé que me hipnotizara. Era la oportunidad que mi enemigo estaba esperando. Utilizando uno de sus sortilegios, consiguió que me durmiera.

Cuando desperté, estaba en una mazmorra que parecía, a la vez, una habitación de hospital. Me encontraba tendido en la cama, con una aguja clavada en la mano y conectada a una bolsa de líquido verde.

Al verme despierto, Noir inclinó sobre mí su horrible rostro gris.

—Tienes suerte —me dijo—. El código de honor de los hechiceros espaciales me impide matarte o mantenerte prisionero, pero no creas que vas a librarte de mí tan fácilmente. Una cosa que sí me permite el código es someter a mis enemigos a una prueba difícil de superar. Y eso es precisamente lo que voy a hacer contigo.

Me senté en la cama e intenté que la voz no me temblara al contestar.

—¿Y qué es lo que piensas hacer? —le pregunté.

Noir lanzó una atronadora carcajada.

—Ese suero verde que te estoy inyectando va a cambiar tus ciclos de sueño —explicó cuando dejó de reír—. A partir de ahora, cada vez que te duer-

mas tardarás en despertarte unos cuantos millones de años. No te preocupes, tienes todo el tiempo del mundo para echarte la siesta... Estamos viajando al pasado, a una época tan lejana que ni siquiera existían los dinosaurios. Todavía no habían aparecido.

—¿Qué es lo que te propones? —pregunté con voz débil.

—Muy sencillo. Como no puedo hacerte prisionero ni matarte, te voy a enviar lo más lejos posible de mí. Ya te he dicho que mi suero mágico va a cambiar tus ciclos de sueño. Cada vez que te despiertes, para ti habrán pasado ocho horas, pero en la Tierra habrán transcurrido millones de años.

Tragué saliva. Aquella venganza era digna de un supervillano como Noir.

—Pero eso no es ninguna prueba —protesté—. Si lo fuera, tendría que existir alguna forma de superarla, y no es así. Me has inyectado el suero sin darme la oportunidad de defenderme... ¡Estás incumpliendo las leyes de los hechiceros galácticos!

—De eso nada —se defendió mi enemigo—. Se supone que debes tener una oportunidad de liberarte, y la tendrás. Antes de que te duermas, enterraré ante tus propios ojos una botellita con el antídoto del suero que te he inyectado. Cuando te

despiertes, solo tienes que buscar la botella y beberte su contenido. De esa forma, quedarás libre de mi hechizo y podrás volver a tu época.

—Demasiado sencillo —murmuré—. ¿Dónde está el truco?

Noir sonrió malignamente.

—No hay ningún truco, te lo aseguro. Eso sí, tendrás solo cuatro oportunidades. Si a la cuarta no has conseguido encontrar la botella con el antídoto, esta se autodestruirá, y tú seguirás hechizado para siempre.