

**SUPER
HEROES**

de **ROBERTO SANTIAGO**

LOS
**GAMERS
PIRATAS**

DESTINO: MÍTICA INFINITE



DESTINO

Escrito con Estíbaliz Burgaleta
Ilustrado por Pedro Simón



LOS GAMERS PIRATAS

DESTINO: MÍTICA INFINITE

ROBERTO SANTIAGO
& ESTÍBALIZ BURGALETA

Ilustrado por Pedro Simón



DESTINO

DESTINO INFANTIL Y JUVENIL, 2022
infoinfantilyjuvenil@planeta.es
www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com
www.planetadelibros.com

Editado por Editorial Planeta, S. A.
© del texto: Roberto Santiago, 2022
© de las ilustraciones: Pedro Simón, 2022

© Editorial Planeta S. A., 2022
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona
Primera edición: octubre de 2022
ISBN: 978-84-08-26022-6
Depósito legal: B. 14.118-2022
Impreso en España - *Printed in Spain*

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

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). Dirijase 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.



Un niño corre.

Mejor dicho, huye.

Es un chico de once años.

Está muy asustado.

Atraviesa a toda velocidad una feria. A su alrededor, un montón de atracciones. Unos autos de choque. Un laberinto de espejos. Una montaña rusa.

El sol refulge en lo alto.

Al mismo tiempo, un temporal de viento asola el lugar.

La feria está abandonada.

Las atracciones deterioradas.

Las instalaciones vacías.

No hay niños jugando ni riendo.

Solo hay una persona.

Él.

El niño.

Escapando de quien le persigue.

Lleva demasiado tiempo corriendo; apenas puede respirar.

Nunca se ha visto en una situación así.

¡Corre por su vida!

No es lo que le suele suceder a un niño normal y corriente de primaria.

Pero es que este chico no es normal.

Es cualquier cosa menos normal. Y lo que ocurre en esos instantes es todavía más extraordinario.

El niño frena un momento su huida.

Tiene que coger aire.

Inspira.

Espira.

Oye unos pasos metálicos acercándose rápido.

La sombra de su perseguidor se dibuja a su espalda.

La silueta de un monstruo metálico.

El chico aprieta el paso. Tiene que correr más o le alcanzará.

Ojalá pudiera recargar su estamina.

Adquirir alguna herramienta que le ayudara.

O usar una de sus vidas extra para enfrentarse a su perseguidor y así aprender cuál es su punto débil.

Pero esto es la vida real. Su vida. No un videojuego.

Aquí no hay recargas, ni *respawn*, ni vidas extra.

Solo cuenta con una vida. Una sola.

Si le atrapa, se acabó.

Game over.



Definitivo.

¿Y quién es este chico de once años?

Tiene el pelo alborotado.

Unas pecas repartidas aquí y allá por su nariz y sus mejillas.

Se llama Pegaso.

Un nombre tan fuera de lo común como él mismo.

Pegaso nunca ha estado tan asustado.

Cruza por delante de una tómbola.

Se tropieza; cae. Vuelve a oír pasos metálicos cerca de él.

Su perseguidor.

¿Qué haría si estuviera en un videojuego e intentara superar el último nivel?

Ahora solo cuenta con su cabeza.

Debe usarla.

«Piensa, Pegaso, piensa.»

Para empezar... ¡Escondarse!

Eso es lo que hará.

Pega un brinco.

Se oculta en la tómbola. Rodeado de cajas de cartón donde se guardan los premios: muñecos, juguetes, osos de peluche.

Hay montones de cajas.

Con un poco de suerte, quizá no lo descubra.

Pegaso contiene la respiración y espera. Los pasos metálicos se siguen acercando.

Más y más.

Pegaso no puede hacer ningún ruido. El corazón le late a mil por hora. Tan fuerte que retumba por toda la feria. Como si fuera una bomba a punto de explotar.

Y entonces...

¡Una potente llamarada de fuego arrasa la tómbola!

Un segundo después, esas mismas llamas se llevan por delante las cajas de cartón que rodean a Pegaso.

Su escondite queda reducido a cenizas.

Sin darle tiempo a reaccionar.

Pegaso salta y escapa del fuego a duras penas.

Vuelve a correr.

Con más fuerza.

Su perseguidor está muy cerca.

Lo tiene casi encima.

Le va a alcanzar.

No tiene escapatoria.

¿Qué va a ocurrir a continuación?

¿Convertirá en cenizas a un niño de once años?

Pegaso se arrepiente de tantas cosas...

Ojalá pudiera volver atrás en el tiempo, volver al nivel uno, a la primera fase del juego.

Entonces habría hecho las cosas de otra manera.

Y, a lo mejor, no estaría en esta situación.

O al menos no estaría solo.

Porque tendría a Delta a su lado.

