

# XTURBO

# AWITAE

## LA MALDICIÓN DE END



DESTINO

# XTURBO AWITAE LA MALDICIÓN DE ENO



DESTINO

DESTINO INFANTIL Y JUVENIL, 2023  
infoinfantilyjuvenil@planeta.es  
www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.es  
www.planetadelibros.es  
Editado por Editorial Planeta, S.A.

© xTurbo y Awita, 2023  
© de la redacción: Iguazel Serón, 2023  
© de las ilustraciones: Rubén Sánchez, 2023  
Maquetado por Kim Amate  
© Editorial Planeta S. A., 2023  
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona

Primera edición: febrero de 2023  
ISBN: 978-84-08-26799-7  
Depósito legal: B. 426-2023  
Impreso en España

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

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](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

## CAPÍTULO 1

Las aventuras **son como las cajitas de latón con dibujos de galletas** que hay en todas nuestras casas: parece que esconden dulces, pero cuando las abres solo encuentras hilos, agujas y demás cachivaches de costura. Es decir, las aventuras **NUNCA** son lo que parecen.

5

Por ejemplo, ahora mismo, los dos héroes de esta aventura, y que no tardaré en presentarte, tienen delante de ellos un pozo **muy profundo** y un cartel gigantesco que advierte:

**NO ENTRAR.  
RUINAS  
MEGAPELIGROSAS.**

No, espera. Este no es un buen ejemplo porque este cartel deja las cosas bastante claras... ¿verdad?

—Turbo, ¿acaso no has leído lo que pone ahí?

—**¡No seas moñas, tío!** —Turbo se da un par de toquécitos en el pico—. Este tipo de avisos los ponen para que solo los verdaderos aventureros consigan los mejores tesoros.

Aquí tenéis a Turbo y Awita.

**Turbo, como el 25% de los habitantes de la tierra de Mine, es un ornitorrinco.** Eso sí, no es un ornitorrinco cualquiera; es un ornitorrinco de pelaje turquesa, con un sombrero chulísimo y que pasa la mayor parte de su tiempo fuera del agua y buscando el peligro.

**Awita es su mejor amigo, una gota de agua mágica que nació hace tantos años que ha dejado de contarlos.**

Como pronto averiguarás, la tierra de Mine está llena de seres extraordinarios: algunos son buenos y otros un poco chungos. Por suerte para ti, Awita **es de los majos.**

—Creo que es mejor que volvamos a casa —murmura Awita.



—¿Después de todo lo que hemos sufrido para llegar hasta aquí?

—Pero si me he transformado en nube y hemos llegado en un periquete.

—Yo he sufrido **madrugando**, Awita.

—A mí me gusta madrugar. —Awita se levanta todos los días cuando sale el sol para completar sus sudoku más difíciles. Es cuando más despejada tiene la mente.

—Chachi. Pues yo me voy, **iyuju!**

Y ante la atónita mirada de Awita, Turbo da un salto y se deja caer por el hueco del pozo.

Pronto, ese «YUJU» se transforma en un:



Turbo cae a toda velocidad y aterriza sobre sus fuertes patas.

8

—**¡Cobardica!**—grita, estirando el cuello hacia arriba—. Ya vendrás a buscarme cuando tenga mi nuevo sombrero mágico. **¡No lo tocarás, Awita!**

Su voz se pierde en la oscuridad y nadie le responde.

Turbo pone sus aletas en polvorosa (o sobre el suelo de las ruinas) y busca con las manos una antorcha. Todo el mundo sabe que en las ruinas de Mine siempre hay antorchas a tu disposición si las sabes buscar bien.

Y créeme, para alguien como Turbo que se pega la vida encontrando los calcetines que desaparecen entre sus sábanas cuando duerme, **esto es pan comido.**

—¡Pan comido! —sonríe Turbo cuando enciende la antorcha y echa a caminar por el pasadizo que tiene delante—. Sombrerito mágicooo, ¡dónde estás, sombreritoooo?

En la tierra de Mine, y en concreto en la planicie de los Girasoles, que es donde viven Turbo y Awita, ha existido siempre la leyenda de los **Sombreros Divinos**: siete sombreros que otorgan poderes flipantes.



- › Sombrero azul: supervelocidad ✓
- › Sombrero blanco: invisibilidad ✗
- › Sombrero rojo: superfuerza ✓
- › Sombrero amarillo: supersalto ✓
- › Sombrero verde: superinteligencia ✓
- › Sombrero naranja: superresistencia ✓
- › Sombrero morado: poder de la tormenta ✗

Te cuento dos secretos:

**1) No es una leyenda.**

**2) En estas ruinas se esconde el sombrero blanco.**

Turbo tenía el primero, el amarillo, porque su padre se lo entregó cuando solo era un bebé ornitorrinco. Los demás, los han ido encontrando poco a poco. Por ejemplo, cuando Turbo y Awita consiguieron el verde casi no lo cuentan. Se enfrentaron a un temible guardián anciano y Turbo salió con púas hasta en la lengua.

**10** Y es que a Turbo le encanta parlotear. Con otros y... consigo mismo.

—¿Eso es una sala secreta? ¡¡Mola!!

Si Awita estuviera ahí le diría a Turbo que hiciera el favor de **no meter el pico** donde no le llaman. O más bien, de no meter el pico por ese agujerito que lleva a una sala en la que huele exactamente igual que su salón cuando se le cayó una salchicha detrás del sofá y no la encontraron hasta dos meses después.

**¡PUAJ!**

—**¡Pero qué olor a cuesco! ¡Y yo no he sido!**

Turbo se ríe de su propia broma, pero lamenta que Awita no esté ahí para acompañarle. Al menos, cuando echa un ojo al lugar, distingue algo que le hace sonreír:

—**¡El sombrero blanco!**



**¡Exacto!** El sombrero blanco flota y brilla con todo su esplendor a escasos metros de él así que Turbo da un paso al frente. Para su consternación, la aleta se le hunde en el suelo.

—**¡Una trampa!**

Por suerte, Turbo, que ya está acostumbrado a ese tipo de situaciones peligrosas, rueda por el suelo y evita que una bola de fuego le quemee su sombrero.

Pero esa no es la única sorpresa que guarda la habitación.

Una a una, las trampas **intentan impedir** que alcance su objetivo.

Una cuchilla que cae del techo:

—**¡Caramba!**

Un gas que le provoca estornudos:

—**¡Achú!**

E incluso un martillo gigantesco que casi lo convierte en papilla de ornitorrinco.

—**¡Esto ya es pasarse!** —Turbo se limpia las plumas de los brazos y se concentra en su objetivo—. **¡Ya eres mío, sombrero blanco!**

Yo ya te he avisado de que en las aventuras, nada es lo que parece. Así que cuando Turbo va a coger el sombrero mágico, una prisión cae so-

bre este. Nuestro héroe coloca la mano sobre la superficie de cristal que ahora lo separa de su objetivo. Después, le da un mangazo e incluso algún que otro picotazo pero...

**Nada.**

Ni siquiera su superfuerza puede romper ese material.

—Espera. —Turbo gira el cuello y abre los ojos como platos—. **¡Ya no huele a pedo!**

Es peor.

Huele a quemado.

13

**LA HABITACIÓN ESTÁ EN LLAMAS  
Y ÉL NO TIENE ESCAPATORIA POSIBLE.**

