

ZAG
HEROES

Miraculous™

Las Aventuras de Ladybug

Ladybug y Cat Noir

— Origen. Parte 1 —



Planeta
Junior

ZAG
HEROES
Miraculous[™]

Las Aventuras de Ladybug

Origen. Parte 1



Planeta Junior

ZAG Miraculous™  is a trademark of ZAG – Method. © 2018 ZAG – Method – All Rights Reserved

Publicado en España por Editorial Planeta, S. A., 2018
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)
www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com
www.planetadelibros.com
Primera edición: enero de 2018
ISBN: 978-84-08-18104-0
Depósito legal: B. 26.026-2017
Impreso en España

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 éste 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.



Capítulo 1

En el mundo existen unas pequeñas criaturas mágicas que viven dentro de joyas muy poderosas llamadas *prodigios*, pero eso lo sabe muy poca gente. Estos seres sobrenaturales, conocidos como kwamis, son los encargados de transformar a ciertas personas en increíbles superhéroes.

Nooroo es uno de estos kwamis. Como todos ellos, puede volar y tiene rasgos de una especie de animal, en su caso de una mari-

posita nocturna. Es de color lila, tiene una espiral en la frente y dos pares de alas.

En estos momentos, se halla en un lugar secreto de la ciudad de París, una enorme sala de techos abovedados. La estancia es oscura; tan sólo un gran rosetón en lo alto de la pared permite la entrada de la luz.

Nooroo está hablando con la persona que acaba de hallar su prodigio, que en su caso se trata de un broche mágico. El afortunado, un hombre vestido con traje y corbata, está de pie en el centro de la sala, rodeado de cientos de mariposas blancas.

—Hace siglos, se crearon unas joyas mágicas que concedían poderes extraordinarios: los prodigios —le explica Nooroo—. A lo largo de la historia, los héroes han utilizado estas joyas para el bien de la humanidad. Dos de estos prodigios son más poderosos que los restantes: los pendientes de Lady-

bug, que otorgan el poder de la creación, y el anillo de Cat Noir, que confiere el poder de la destrucción. Según la leyenda, aquél que controle ambas joyas a la vez conseguirá el poder absoluto.

—Quiero ese poder, ¡quiero esos prodigios! —exige el hombre.

—Pero ¡nadie sabe dónde se encuentran en la actualidad! —replica el kwami.

—Yo he sido capaz de encontrarte, pequeño Nooroo. Recuérdame los poderes que me concederá tu prodigio —le pide el hombre, acariciando la joya mágica que sostiene en la palma de la mano.

—Mi prodigio es el broche de Lepidóptero, que otorga un superpoder a quien tú elijas; además, esta persona se convertirá en tu devoto seguidor —le explica el kwami.



—Y digo yo: ¿para qué vamos a crear superhéroes cuando podemos convertirlos en supervillanos? —dice el hombre.

Al oír la pregunta, Nooroo abre los ojos de par en par. Hasta ahora, los kwamis siempre han empleado sus poderes para hacer el bien, pero las intenciones de su nuevo dueño no parecen ir por el buen camino.

—Pero, maestro, los prodigios no se crearon para hacer el mal... —dice Nooroo.

—¡Quiero el poder absoluto! —lo interrumpe él, dando un fuerte pisotón en el suelo—. ¡Tu prodigio está bajo mi control! Soy tu maestro y me obedecerás.

—Sí, maestro —responde el kwami, inclinando la cabeza en un gesto de sumisión.

—Nooroo, ¡alas de la noche! —brama el hombre.

Con estas palabras, el nuevo dueño del broche de Lepidóptero ha invocado el po-

der del prodigio, con lo cual el kwami se ve obligado a transformarlo. En vez de servir a un superhéroe, el pobre Nooroo tendrá que acatar la voluntad de un supervillano.

—De ahora en adelante me haré llamar... ¡Lepidóptero! —exclama eufórico antes de proferir una sonora risa malvada.

El villano ahora va vestido con un traje negro y lila, una máscara plateada le cubre



el rostro y en su mano sostiene un bastón con una esfera de vidrio lila en el cabezal.

Mientras, al otro lado de la ciudad, un kwami de color verde y con caparazón de tortuga duerme tranquilamente en su cajita de cerillas, dentro del gramófono. Su nombre es Wayzz. De pronto, se despierta de un sobresalto y vuela hacia su maestro, un anciano asiático llamado Fu. El hombre está dando un masaje a un cliente que se halla tumbado boca abajo sobre un tatami.

—¡Maestro! ¡Maestro! —le dice el kwami con urgencia.

El cliente levanta la cabeza, extrañado, pero Wayzz se esconde justo a tiempo para no ser visto.

—Maestro, maestro... —canturrea el hombre para disimular—. Sí, a veces canto, ¡es parte del tratamiento!



El maestro Fu da por finalizada la sesión y empuja al cliente, perplejo, hacia la salida.

—¡Gracias por venir! ¡Nos vemos pronto! —le dice con apremio.

Ya a solas, el kwami vuelve a aparecer.

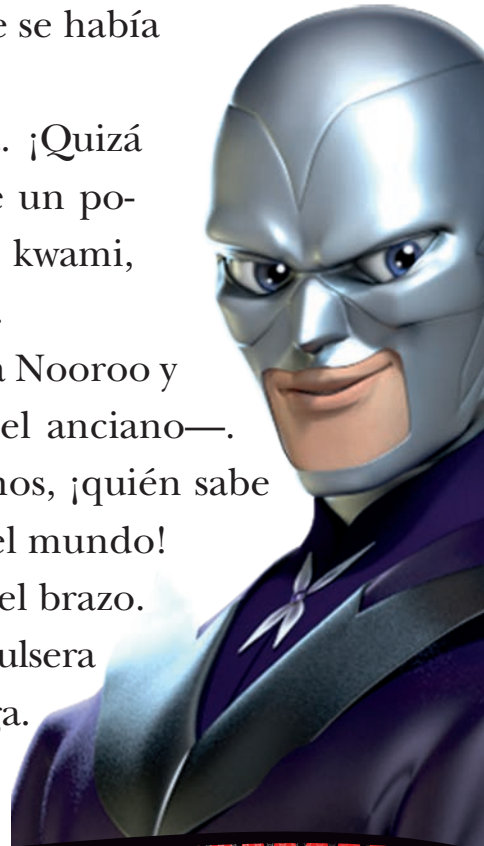
—¡Maestro! Se trata de Nooroo. ¡Sentí su aura! —exclama Wayzz.

—Caramba, pensé que se había perdido... —dice Fu.

—Su aura es negativa. ¡Quizá haya caído en manos de un poder oscuro! —añade el kwami, visiblemente angustiado.

—Hay que encontrar a Nooroo y su prodigio —comenta el anciano—. Si cayeran en malas manos, ¡quién sabe los males que asolarían el mundo!

El maestro Fu levanta el brazo. En su muñeca luce una pulsera adornada con una tortuga.



—¡A transformarse! —grita—. Wayzz...

De pronto siente un intenso dolor en la espalda y se arrodilla.

—Pero, maestro, tenga cuidado. Usted ya es mayor... —le dice el kwami.

—¡Soy joven! —replica el maestro Fu—. ¡Sólo tengo 186 años! Pero es verdad, Wayzz, no puedo yo solo. Buscaremos ayuda...

El anciano se acerca al gramófono, pulsa los ojos de los dragones que decoran la base



y, al instante, éstos se iluminan de color rojo. Una compuerta entre las dos figuras reptiles deja al descubierto un panel con botones. Fu introduce una combinación secreta y al cabo de unos segundos el gramófono se abre. En su interior hay una cajita con un grabado rojo en la tapa.

Entre tanto, la vida en París continúa. En una casa situada encima de una panadería, suena un despertador.

—¡Marineeette! ¡Tu alarma no para desde hace un rato! ¡Llegarás tarde el primer día de clase! —se oye que grita una mujer.

Una chica francesa con rasgos asiáticos sale medio dormida de debajo de las sábanas. Agarra el móvil y para la alarma.

—Vale, mamá... ¡Ya voy! —contesta Marinette a su madre.

Aún en pijama, sale de su habitación y baja las escaleras que dan al comedor y a la

cocina. Se acerca a su madre y le da un beso en la mejilla. A continuación, se sienta en la mesa para desayunar un cuenco de leche con cacao, un cruasán y una pieza de fruta.

—¡Estoy segura de que Chloé seguirá en mi clase! —comenta la chica.

—¿Cuatro años seguidos? ¿Estás segura? —le dice su madre.

—Claro, ¡soy gafe! —exclama Marinette.

—No digas eso, estamos justo en el inicio del curso. ¡Ya verás que todo irá bien! —la anima su madre.

Sin querer, Marinette da un golpecito a una mandarina y ésta sale rodando por la mesa hasta tumbar el cartón de leche y un yogur. Su madre la ayuda a recogerlo todo y le acaricia la mejilla con dulzura. Ella sonrío. Es una chica amable y simpática, pero nunca se ha llevado demasiado bien con Chloé, una compañera de clase muy presumida y

manipuladora, que además se siente superior por ser la hija del alcalde de París.

Marinette se arregla y baja a la panadería, que pertenece a sus padres. Mientras su madre le prepara un bocadillo con una *baguette* recién horneada, su padre le da una cajita de deliciosos *macarons* para que se la lleve al instituto.



—¡Papá, eres fantástico! —exclama Marinette, emocionada.

—¡Repártelos entre tus compañeros de clase! —le dice su padre.

—¡Caramba! ¡Les encantarán! ¡Muchas gracias! —dice Marinette.

La muchacha da un beso a sus padres y se marcha con la mochila a la espalda y la cajita de *macarons* en las manos. Está tan contenta que no se da cuenta de que el semáforo está en rojo y se lleva un buen susto.

Todavía algo aturdida por el sobresalto, observa como un anciano, que anda encorvado y lleva un bastón, cruza por el paso de peatones sin darse cuenta de que el semáforo todavía está rojo y que un coche se aproxima a toda velocidad. Sin pensarlo ni un segundo, se dirige hacia él y lo empuja lo suficiente como para evitar que el coche lo atropelle. En la acción, Marinette cae al

suelo y los *macarons* quedan esparcidos por la acera.

—¡Gracias! —exclama el anciano, pero al ver lo ocurrido añade—: ¡Oh, qué desastre!

—¡No se preocupe! Los desastres siempre me persiguen. Además, ¡aún quedan unos pocos! —dice Marinette mientras se levanta y le muestra la caja de dulces.

El anciano coge una de las apetecibles galletitas y la prueba.

—Mmm..., ¡delicioso! —exclama.

De repente, suena el timbre que anuncia el inicio de las clases.

—¡Oh, no! ¡Llego tarde! ¡Que tenga un buen día, señor! —dice Marinette, echando a correr hacia el instituto.

—Muchas gracias, señorita —murmura el anciano, mientras del bolsillo saca una cajita con un grabado rojo en la tapa.

¡Era el maestro Fu!