Disney
Gravity Falls
Dipper y Mabel
Y LA MALDICIÓN
DE LOS PIRATAS DEL TIEMPO
Elige tu aventura

¡Elige tu aventura!

Escrito por Jeffrey Rowe

Historia adicional de Alex Hirsch

Arte de Emmy Cicierega

Editorial de Eric Geron

Diseño de Lindsay Broderick

Basado en la serie creada por Alex Hirsch

LIBROS Disney

© 2019 Disney Enterprises, Inc.
Todos los derechos reservados
Publicado en España por Editorial Planeta, S. A., 2019
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)
www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com
www.planetadelibros.com
Primera edición: marzo de 2019
ISBN: 978-84-17529-53-6
Depósito legal: B. 3.259-2019
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 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).
Diríjase 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

MATAR AL DRAGÓN

—¡Dragones! —dice Dipper mientras saca el Diario 3 de su chaleco—. He descubierto algunos de sus huesos en Gravity Falls, pero nunca he podido ver uno que esté vivo. ¡Esta es una oportunidad única en la vida!

—¿Los dragones son básicamente dinosaurios que hablan? —pregunta Mabel.

—Los científicos aún no se ponen de acuerdo en eso —responde Dipper.

—¡Muuuy bien! —grita el rey—. Sir Trajil, ¡deles armaduras!

Un sastre viejo con anteojos entra renqueando, les toma medidas a los tres y luego da unas palmadas para llamar a dos escuderos, quienes ayudan a los mellizos y a Blendin a ponerse unas armaduras. Con manos expertas, el sastre graba unos símbolos personalizados en las pecheras.

—¡El mío es un reloj de arena! —dice Blendin—. ¡Es perfecto!

—¡Y el mío es una estrella fugaz! —exclama Mabel.

—¡Fijaos, el mío es un pino! —vocea Dipper.

—No os emocionéis tanto —interrumpe el rey—. Esto es solo para identificar vuestros cuerpos más fácilmente después de que os hayan matado.

Blendin frunce el ceño.

—¡Escudero, entrégales la flauta de dragón! —ordena el rey.

Un niño escudero se acerca dando saltitos con una caja de madera y la abre. Dentro hay un flautín de madera con un dragón grabado.

—Esta es una flauta de dragón —aclara el rey—. ¡Tocar una nota con ella arrullará a cualquier dragón hasta que se duerma!

—Si es así de fácil, ¿por qué no la ha usado usted mismo? —pregunta Dipper.

—¡Porque ni siquiera sé si realmente funciona! —explica el rey—. ¿Crees que soy tan tonto como para arriesgar mi vida intentándolo?

Suelta una carcajada mientras el escudero les entrega sus espadas.

Dipper le da una a Mabel y otra a Blendin.

—Y aquí hay un mapa de la guarida del dragón —dice el rey y le proporciona a Dipper un rollo de pergamino—. Bueno, bueno, os diré todo lo que sé de ese pirata del que hablan y de su llave una vez que regreséis. ¡Fuera! ¡Ji, ji, ji!

Un grupo de caballeros escolta al trío al exterior del castillo.

—El dragón está por allá —gruñe un caballero mientras señala unas colinas a las afueras de la aldea—. Buena suerte. —Les da una antorcha, se ríe y cierra la puerta del castillo tras ellos.

—¡Parece que es la hora de la misión! —dice Dipper.

Mabel toma el laúd de un campesino que está tirado boca abajo en el lodo, consumido por la peste. A medida que caminan hacia el bosque, ella canta:

¡Prestad atención, pues la historia oiréis
de la que vence dragones, la maravillosa Mabel!
Por las tierras viajó y su leyenda hace oír,
con Blendin el Pelón *y con Dipper* el Nerd.

—Que alguien le quite eso —refunfuña Dipper.

Trece estrofas después, los tres ya han atravesado valles interminables y han llegado a la guarida del dragón.

—¡Con su espada brillante a la bestia venció! ¡Y al menos a trece príncipes guapos desposó! —canta Mabel.

—¡Silencio! —susurra Dipper y agita la antorcha frente a ellos.

Hay huesos humanos tirados por toda la caverna oscura, y unas escarpadas estalactitas puntiagudas aparecen como dientes torcidos en el umbral. Desde dentro se oye el eco atronador de la respiración del dragón. Esto hace que la tierra bajo los pies de todos ellos se estremezca.

—Bueno, solo necesitamos entrar a hurtadillas y tocar esta flauta de dragón —dice Dipper—. Con suerte podremos dormirlo antes de que nos achicharre, y luego recuperamos el cáliz favorito del rey. Además, puede que coja algunas escamas de su cuerpo para presumir ante Soos.

—¿Quién necesita escamas de dragón cuando tendremos todo un tesoro para nosotros? —dice Mabel.

—Aaaaah, ¿estamos to-to-todos de acuerdo con el pla-pla-plan? —tartamudea Blendin mientras su armadura rechina y sus rodillas tiemblan y él se tambalea—. Los cráneos y las costillas aplastadas por toda la cueva no me están dando buenas vibraciones.

Dipper mira el mapa del rey.

—Según este mapa, hay otro risco que nos serviría para llegar a la cueva por la parte de atrás —dice señalando un despeñadero angosto e inestable que rodea la montaña hasta la cima.

Blendin traga saliva.

—Ay, no, esta situación cada vez se está poniendo más peligrosa.

—Bueno, la decisión es tuya —dice Dipper—. ¿Quieres que vayamos por ese acantilado poco seguro y nos escabullamos por la parte trasera? ¿O prefieres ir por la entrada principal y confiamos en que la flauta de dragón funcione?

Blendin gime.

—No me gusta tomar decisiones.

Por suerte, lector, Blendin te tiene a ti para que tomes la decisión en su lugar.

ENFRENTARSE CON LA FLAUTA AL DRAGÓN: VE A LA PÁGINA 192.
ACERCARSE AL DRAGÓN CON SIGILO POR DETRÁS: VE A LA PÁGINA 159.

DETONAR LOS ACELERADORES

—**¡Voy a detonar los aceleradores!** —dice Mabel—. Este botón es grande y rojo, ¡y eso siempre es bueno! ¡Tres... dos... uno! —Aplasta el botón con la palma de su mano.

Por un momento parece que no ocurre nada, y luego de repente...

¡BUUUUUUUUF!

Con la mayor fuerza que jamás hayan experimentado anteriormente, su vehículo sale despedido hacia delante como si de un cohete se tratase. Las fuerzas G son tan intensas que Dipper y Mabel luchan por no caerse de sus asientos. Con un estruendo supersónico, rebasan al Corredor T y cruzan la meta.

—¡Ganamos! —grita Mabel.

—¡Lo logramos! —aúlla Dipper.

La multitud enloquece. Blendin abandona las gradas dando un traspiés y corre para encontrarse con los mellizos.

—¡Q-q- q-qué gran trabajo, chicos, esto ha sido sorprendente! He visto muchas carreras espaciales en mi vida, ¡pero esta realmente ha sido algo espectacular! —grita y los abraza.

Los mellizos luchan por respirar.

—Quiero que conozcáis a alguien —dice Blendin al soltarlos—. Dipper y Mabel, os presento al exPirata del Tiempo cuya libertad ganamos: ¡Dos Cazador!

Dos Cazador, el convicto musculoso sin camisa con una

tiempo-cicatriz, corre hacia los mellizos como un cachorro ansioso.

—Amo, ama, ¿cuál es vuestra voluntad? —pregunta Dos Cazador haciendo una reverencia.

La Llave del Tiempo pende del grillete alrededor de su cuello, colgada de una cadena.

—¡Haz un baile gracioso! —grita Mabel—. ¡Que incluya patadas!

Dos Cazador se apresura a obedecer.

—¡Espera! —dice Dipper—. De hecho, estamos aquí para liberarte. Si nos das esa llave que llevas en el cuello, ¡obtendrás tu libertad!

Dos Cazador mira su llave.

—¿Esta llave? ¡Por supuesto! —Le entrega la llave a Dipper.

—¡Sí! —exclama Dipper.

—Ahora, dígame, amo, ¿cuál es su voluntad? —pregunta Dos Cazador.

—Ay, amigo, no soy tu amo —responde Dipper—. Ahora eres libre. ¡Corre y disfruta de tu libertad!

—¡Darme mi libertad es lo más amable que alguien ha hecho por mí! ¡Le estoy eternamente agradecido! ¡Estaré a su servicio incondicional por toda la eternidad! —dice Dos Cazador.

Dipper se rasca la cabeza.

—¿Te das cuenta de que dejas una jaula para meterte en otra? —le pregunta.

Dos Cazador lo mira sin comprender sus palabras.

Dipper se lleva a Mabel y a Blendin a un lado.

—Chicos —dice—, no sé qué hacer con él. No podemos llevarlo con nosotros...

—¿Y vamos a dejarlo a un lado del camino con un billete de veinte dólares unido a su grillete? —pregunta Mabel.

—Ojalá, ¡pero eso atentaría contra su honor! —contesta Blendin—. ¡Tendría que vivir el resto de su vida en la humillación! Debemos conservarlo como nuestro ayudante sagrado u ofrecérselo a alguien que lo necesite. ¿Qué podemos hacer?

Los mellizos intercambian una mirada y se encogen de hombros.

Una mosca aterriza en uno de los ojos de Dos Cazador.

No la espanta.

—¿Qué hacemos, Mabel? —pregunta Dipper.

ENTREGAR A DOS CAZADOR A ALGUIEN QUE NECESITE SUS SERVICIOS: VE A LA PÁGINA 263.
ACEPTAR A DOS CAZADOR EN PROPIEDAD: VE A LA PÁGINA 67.

ASALTO FUTURISTA A LA PRISIÓN

—**¡Asaltemos la prisión del tiempo!** —propone Mabel—. ¡Aunque sea por un... rato! ¿No? ¿No? —Mabel le da un codazo a Blendin.

—Escucha, Mabel, ¡la Infinitenciaría no es ninguna broma! —grita Blendin—. Yo estuve en esa trampa mortal durante mil años. O tal vez dos. En realidad, soy muy malo para calcular el tiempo. Probablemente por eso me despiden a cada momento de mi tiempo-empleo.

Dipper y Mabel ponen los ojos en blanco.

—Lo cierto es que —continúa Blendin— entre las pandillas del tiempo y las ratas merodeadoras, esta misión parece hecha a su medida. Pero Davy Tiempo-Jones está en esa prisión con nuestras respuestas, y si queremos llegar a él, primero tenemos que entrar dentro. ¿Alguna idea?

—De acuerdo —dice Dipper, caminando de un lado a otro—. Tengo un plan. Lo primero que tenemos que hacer es encontrar a algunos criminales fugitivos que sean de los más buscados. A lo largo de un año, estudiaremos sus gestos y sus estilos de vida para conocerlos tan bien como a nosotros mismos. Luego, con la ayuda de algún cirujano reconocido y con tecnología militar clasificada, cambiaremos nuestros rostros, entraremos en la prisión y nos haremos pasar por ellos. Tras varios meses de ganarnos la confianza de los presos, y demostrar que somos criminales peligrosos, escaparemos llevándonos sus secretos. Pero cuando regresemos al mundo

real, descubriremos que los criminales que suplantamos han adoptado nuestros rostros, así que tal vez tendremos algún tipo de enfrentamiento legendario con ellos, y seguramente habrá alguna trifulca. Siempre hay trifulcas.

Mabel resopla y se ríe.

—Hermanito, se te olvida lo que el tío Stan dice: «¡Acabar en prisión es muy fácil!». ¡Venid y mirad esto! —Mabel ve un policía que pasa por ahí y le tira de la camisa—. ¡Disculpe, nos gustaría confesar crímenes de tiempo!

—¿Cuáles? —pregunta el oficial de policía.

—Todos —responde Mabel—. Todos los crímenes de tiempo.

—¿Hurto de tiempo? —quiere saber el oficial.

—Sí —contesta Mabel.

—¿Robo con reloj?

—¡Sí!

—¿Tiempomicidio?

—¡Desde luego!

—¿Reloxhibición obscena?

—Sin duda.

—¿Tiemposinato vehicular?

—¡Eso también!

—¿Alteración del reloj público?

—¡Ajá!

—¿Falsificación de tiempo?

—¡Claramente!

—¿Lavado de tiempo?

—¡Exacto!

—¿Tráfico de minutos?

—¡Todo el día, todos los días!

—¿Incendio futuro provocado?

—¡Dos de esos, por favor!

—¿Tiempoversación?

—¡Por supuesto!

—¿En serio? ¿Tiempoversación? —pregunta el oficial.

—Tiempoversamos el ese de la esa de algunas personas —dice Mabel.

El oficial de policía observa a Mabel, Dipper y Blendin.

—Efectivamente, sin duda, ustedes tres son los criminales más despiadados que jamás haya visto. ¡Más me vale enviarlos a prisión para toda la vida! —Saca sus esposas.

—¡Sí! —Los tres lo celebran al unísono.

El oficial conduce al grupo hasta una estación de policía futurista. Les pide que se cambien sus ropas por unos monos rayados, mientras otros oficiales confiscan las pistolas láser de Blendin.

—¡Oooh! Estos monos carcelarios son sorprendentemente cómodos —comenta Mabel al ponerse el suyo.

—¡Es el futuro! —responde Blendin—. ¡Todo está hecho de licra! Ropa, sillas, incluso celebridades.

Los mellizos se frotan los brazos para sentir la suavidad de la licra, pronunciando unos «Ooh» y unos «Aah» muy sonoros.

—¡Basta ya! ¡Dejen de tocarse la ropa de la prisión! —gruñe el guardia.

Dipper y Mabel fruncen el ceño.

Momentos después, Dipper, Mabel y Blendin son empujados hasta la parte trasera de un coche patrulla volador. A los pocos segundos, ya han atravesado la estratosfera y están acoplándose a una enorme estación espacial con la forma de un símbolo de infinito. Un letrero luminoso dice:

LA INFINITENCIARÍA: SE TE ACABÓ EL TIEMPO

—Bienvenidos a la Infinitenciaría. Primera parada: la cafetería.

Una puerta se abre ante los amigos, y se encuentran ante una escena de caos absoluto: cientos de presos extraños, alienígenas y maleantes están sumidos en una guerra de comida. Uno golpea a otro en la cabeza con un reloj, le quita su col al vapor y se la introduce a un tercero por la garganta.

—¿Qué sucede? —grita Dipper.

—Pelea de pandillas —responde el guardia—. Esta prisión está controlada por dos pandillas que se la disputan. Sencillamente, no entiendo por qué no pueden llevarse bien y ya está. Debe ser la tiempo-locura. En todo caso, buena suerte para sobrevivir en ella. —El guardia cierra la puerta y sella los conductos del aire a sus espaldas.

Los mellizos y Blendin observan el panorama. Un ser mitad hombre mitad pájaro chilla desde las alturas, tirando mostaza sobre un grupo de tostadoras con pijamas rayados. Un gigante tuerto lanza puré de patata con una cuchara.

Dipper, Mabel y Blendin retroceden contra la pared.

—¡Gleeee glor! —grita un hombre-camaleón que está camuflándose con la pared—. ¡Gleem glop glop! —Aparta al trío de su camino y los empuja hacia el centro de la habitación.

—¿Qué hacemos? —pregunta Mabel. Se agacha para esquivar un pastel volador—. ¡No soy buena para las guerras de comida! ¡Siempre quiero comerme mi arma!

—¡No lo sé! —grita Blendin—. ¡Nunca he pertenecido a una pandilla! ¡Normalmente me escondo en un rincón y trato de camuflarme con la superficie más blanca que encuentro!

Un convicto descomunal con barba y tatuajes se acerca a los mellizos y a Blendin. Lleva un parche en el ojo y se aprecia el tatuaje de un cráneo y unos huesos en su hombro. Levanta un bol de salsa para lanzarlo.

—Soy Davy Tiempo-Jones y nunca antes os he visto por aquí. —Gruñe—. ¿De qué lado estáis? ¿A favor del Rey Reloj o del Duque del Tiempo? —pregunta con los ojos encendidos—. Porque dependiendo de la respuesta, seréis o mis hermanos declarados o mis peores enemigos.

—Eh... eh... ¡Blendin lo sabe! —balbucea Mabel.

—Eh... eh... ¡Dipper lo sabe! —balbucea Blendin.

Dipper también balbucea.

—Eh... eh... Somos los...

DUQUES DEL TIEMPO: VE A LA PÁGINA 260.
REYES RELOJ: VE A LA PÁGINA 285.

COMPETIR EN UNA JUSTA

—**Elijo... ¡LA JUSTA! —dice Dipper** dando un paso al frente.

Mabel y Blendin se quedan boquiabiertos.

—Espera, ¿qué? —grita Mabel—. ¿La justa?

—Espera, quise decir ajedrez —rectifica Dipper—. Dije ajedrez, ¿no?

Mabel niega con la cabeza.

—Uy, menuda equivocación más tonta —dice Dipper.

—¡Que así sea! —declara el rey con un aplauso.

Un escudero le pone la armadura a Dipper y lo sube a lomos de un caballo.

—Entonces, hummm, compi, ¿tienes algún consejo? —pregunta Dipper.

—Golpéalo con el extremo puntiagudo —contesta el escudero—. Y hazlo antes que él.

Dipper traga saliva.

Momentos después, el rey está en el balcón sentado en su trono dorado y contempla el campo de justas, una enorme extensión de terreno decorada con tapices de múltiples colores que muestran las heroicas muertes de los anteriores participantes derrotados en combate. Mabel y Blendin están junto a él. En el suelo, un pollo con una túnica rayada con la palabra Árbitro bordada picotea la superficie. Dipper monta su caballo hacia el campo de justas, y la multitud aplaude.

—En serio, chicos, quise decir aje-aje-ajedrez —tartamudea Dipper—. ¿De verdad van a dejar que un niño compita en una justa contra un adulto tan desarrollado?

La llegada de sir Swollsley se anuncia con trompetas.

—¡Efectivamente! ¡Efectivamente! ¡Contemplad mis bíceps! —grita Swollsley mientras dobla los brazos.

—¡Cuando la trompeta suene, debéis atacar y conseguir que el otro caiga! —les grita el rey a los contendientes—. ¡Quien quede en pie será el vencedor!

—¡Sí, majestad! ¡Me encanta! ¡ME ENCANTA! —grita Swollsley.

—Pero quien pierda será recordado en uno de nuestros lindos tapices de muerte, ¡que ahora están disponibles en nuestra tienda de regalos! —grita el rey.

Dipper traga saliva, baja su visera e intenta concentrarse. Clava los ojos en los de Swollsley, quien besa su lanza y sus bíceps.

La trompeta suena.

Dipper y Swollsley se atacan, corriendo el uno hacia el otro a una velocidad peligrosa. Dipper rebota sobre su caballo, y apenas es capaz de mantener derecha la lanza. Justo cuando está a una distancia adecuada para golpear, Dipper cierra los ojos y...

¡ZAS!

Dipper abre los ojos. Aún está erguido sobre su caballo. Mira hacia atrás y observa que ha logrado tirar a su contrincante de forma exitosa.

—¡Increíble! —grita Mabel desde las gradas—. ¡Dipper es tan pequeñajo que la lanza de Swollsley le ha pasado justo por encima!

—¡NO! ¡ESTO NO ESTÁ BIEN, MUCHACHO! —grita el caballero derrotado.

—¡Yuupii! —grita Dipper al levantar su visera y sonreír.

—¡Hurra! —chilla el rey, aplaudiendo como un loco.

—¡Excelente! ¿Puede la hermana tener su llave ahora? —pregunta Mabel.

—¡Jo, jo, jo! Cielos, no. ¡No hasta que Dipper tome la mano de mi hija en matrimonio! —responde el rey—. Esa es la única razón por la que estamos haciendo esto, que no se os olvide.

—Espere un momento, ¿cómo? —exclama Dipper.

—¡Una boda! ¡Qué emoción! —aúlla Mabel.

—¿Qué dices, Mabel? —responde Dipper—. ¡No quiero casarme!

—Oh, más te vale hacerlo —dice el rey—. Sería una enorme ofensa hacia mi persona si no lo hicieras. Te casarás con mi hija o encontrarás otro pretendiente sustituto; si no es así, ¡te enfrentarás a las consecuencias de desafiar al rey! —Sus

caballeros rodean a Dipper y lo amenazan con las puntas de sus lanzas.

El pollo árbitro parece no tomar cartas en el asunto.

—¿Qué decides, muchacho? —pregunta el rey.

ACEPTAR EL MATRIMONIO: VE A LA PÁGINA 117.
ENCONTRAR UN PRETENDIENTE SUSTITUTO: VE A LA PÁGINA 26.
REHUSAR CASARSE CON LA HIJA DEL REY: VE A LA PÁGINA 85.