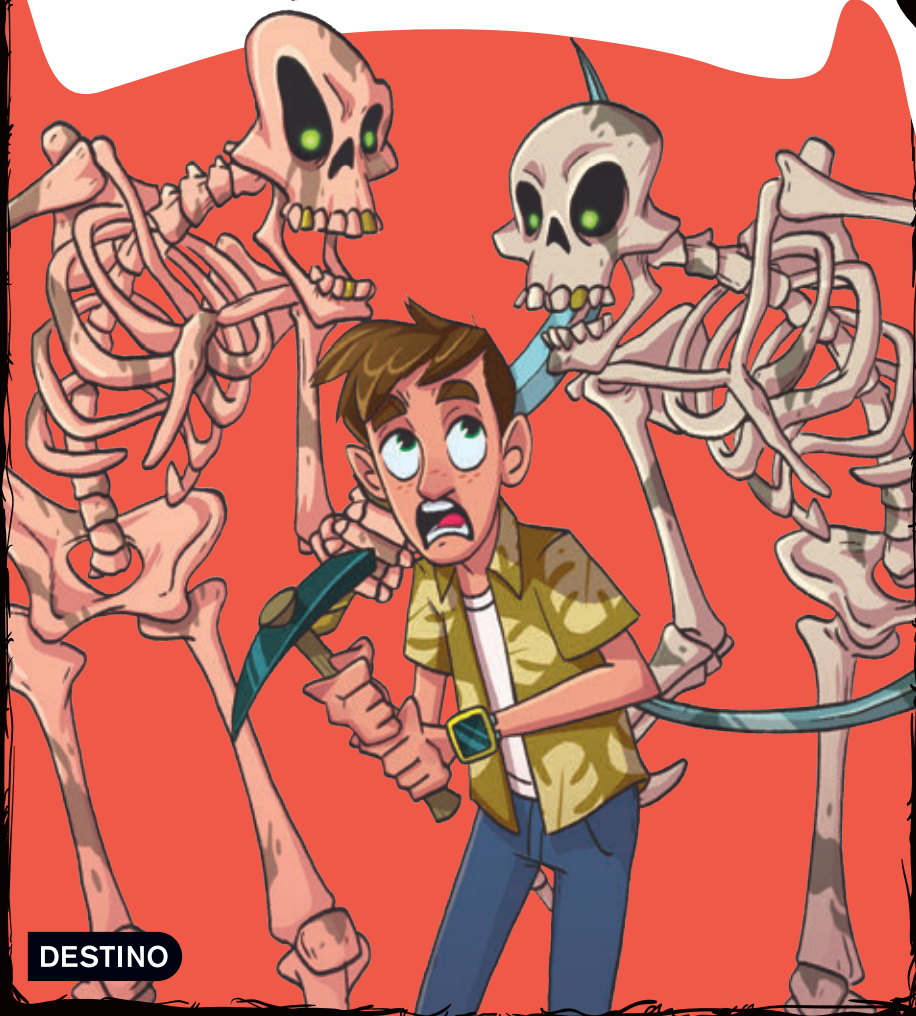


JEFF CREEPY

# SUPERSUSTOS

ISLA VUDÚ



DESTINO



# SUPERSUSTOS

JEFF CREEPY

ISLA VUDÚ

DESTINO

DESTINO INFANTIL Y JUVENIL, 2019

infoinfantilyjuvenil@planeta.es

www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com

www.planetadelibros.com

Editado por Editorial Planeta, S. A.

Título original: *Isla Vudú*

© del texto: Abel Amutxategui, 2019

© de las ilustraciones: Javier Pajuelo, 2019

© Editorial Planeta S. A., 2019

Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona

Primera edición: julio de 2019

ISBN: 978-84-08-20978-2

Depósito legal: B. 14.194-2019

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y 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).

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

# CAPÍTULO 1

**D**aniel lanzó a los zombis una granada. ¡BUUUM! Todo estalló en mil pedazos. No quedó ni rastro de aquellos monstruos.

Antes de atacar, Daniel había tenido la precaución de esconderse detrás de una roca para que no lo alcanzara la onda expansiva de la explosión. No le gustaba nada usar ese tipo de armas. Le parecían eficaces, vale, pero con ellas todo parecía demasiado fácil.

Era casi como hacer trampas. Y Daniel Patterson NUNCA hacía trampas. Un auténtico crac debía tener honor.

Por eso cogió una liana en cuanto pudo. Se balanceó sobre ella y aterrizó en medio de otro grupo de zombis para poder usar la espada de la victo-

ria con cierta comodidad. Cuando desenvainó se sintió más fuerte que nunca. Le cortó la cabeza al primer zombi y este se convirtió en un montón de insectos que empezaron a reptar por el suelo. Dio una voltereta sobre ellos y aprovechó para descargar dos estocadas bien medidas mientras caía: una a la izquierda y otra a la derecha. Así se cargó a un total de seis zombis y consiguió liberar un pasillo por el que avanzó a toda prisa.

¡Los iba a pelar a todos como patatas pochas!

Volvió a envainar la espada de la victoria y se vistió las botas del sigilo. Hasta ahora había vencido a los zombis con facilidad, pero Daniel sabía que sería mucho más difícil derrotar a su líder. El factor sorpresa sería vital.

Avanzó con cuidado y desenfundó el cañón lanzallamas que había comprado en la tienda del pueblo a cambio de media docena de pociones revivificantes.

—Vamos, no te me escondas ahora —susurró, más para sí mismo que para los espíritus contra los que combatía.

Daniel descubrió una puerta al final de una

oscura galería. Era una simple puerta de madera destartalada que parecía a punto de desmoronarse. Siempre pensó que el cabecilla de los zombis se escondería en algún lugar bien protegido, pero... ¡a su bola! Si quería ponérselo fácil, no sería él quien se quejara.

Acercó una mano al pomo y sonrió al ver que de allí salían unos cables camuflados con torpeza. ¿De verdad creían que iba a caer en una trampa tan cutre? Daniel hizo saltar la puerta de una patada y entró en la sala con el cañón bien agarrado con ambas manos.

—¡TOMA, BICHARRACO! —gritó a todo pulmón, girando sobre sí mismo para controlarlo todo a su alrededor.

Pero la habitación estaba vacía.

O al menos lo parecía, porque uno nunca podía estar seguro de nada en esos casos.

Daniel mantuvo la tensión durante unos segundos y luego bajó el cañón lanzallamas. Por lo visto, tendría que volver sobre sus pasos. Era un rollo porque el lugar se habría vuelto a llenar de zombis, pero, en fin, eso era lo que hacían los ex-

terminadores como él: no abandonaban una zona hasta no haberla dejado bien limpia.

—¡Vamos a meter caña, bonita! —dijo, mientras guardaba el cañón y llevaba la mano derecha una vez más hacia la empuñadura de la espada de la victoria.

Pero unas manos surgieron del suelo casi antes de que Daniel pudiera terminar la frase. Lo agarraron por los tobillos y tiraron con fuerza para arrastrarlo con ellas, de vuelta al inframundo.

—¡¡¡NOOO!!! —gritó derrotado.



Si tan solo hubiera guardado la partida antes de entrar en esa dichosa habitación, ahora no tendría que volver a empezar el juego desde el principio.

Por suerte, Daniel nunca se cansaba de jugar a *El amanecer de los muertos*, el videojuego más alucinante de todos los que existían. Y aun le quedaban muchas vidas, así que jugaría hasta pasarse esa pantalla costara lo que costase. Lo que Daniel no sabía es que pronto jugaría la partida más peligrosa de su vida...



## CAPÍTULO 2

La primera vez que Daniel leyó el nombre de la Isla de los Desesperados fue en el *Atlas de lugares que nunca existieron*. El viejo libro que su hermana Rebeca encontró en la biblioteca familiar. Según ella decía, el hecho de que nadie hubiera logrado descubrir todos esos lugares no significaba que no existieran.

En el caso de la Isla de los Desesperados, su existencia se basaba solo en el testimonio de una docena de naufragos que llegaron a ella por accidente, después de que una tormenta los hiciera naufragar. Lo que contaban era digno de una de esas películas de terror: zombis, presencias espectrales, animales enloquecidos... Pero nadie los

creía por un motivo muy sencillo: aparte de aquellos doce náufragos, cada vez que algún viajero había llegado hasta allí no había encontrado más que agua y más agua.

Daniel estaba seguro de que, por más que Rebeca creyera aquella leyenda, la isla no existía en realidad. Pero cuando al poco tiempo se enteró de que él y su familia viajarían a Belice ese mismo verano para participar en la excavación de la doctora Brown, una idea lo hizo estremecer: se dirigían a la misma zona donde supuestamente se encontraba la Isla de los Desesperados.

El plan era volar hasta Santiago de Cuba y alquilar allí un pequeño velero con el que navegar hasta Ciudad de Belice. A Rebeca le emocionaba y le aterraba pasar tan cerca de las coordenadas de la Isla de los Desesperados, esos 19° norte y 74° oeste que no se le iban de la cabeza. Una vez pasado el susto inicial, la verdad es que a Daniel le daba lo mismo ir allí o al Polo Norte. Fueran donde fuesen, seguro que harían lo mismo de siempre: desenterrar huesos, limpiarlos, clasificarlos... Un auténtico rollazo. A Daniel no le cabía

en la cabeza por qué sus padres, Alfred y Lisa, se empeñaban en trabajar como arqueólogos y viajar por el mundo en busca de restos y excavaciones... ¡Total, los huesos son iguales en todas partes!

Nada que ver con el entusiasmo que le provocaban los videojuegos, su afición favorita por encima de todas. ¡Eso sí que era vivir emociones intensas! En el último juego al que se había enganchado, *El amanecer de los muertos*, cada pantalla era un nuevo reto. Desde que instaló el juego en su teléfono móvil apenas había podido separarse de él. Ya había vencido al enemigo final en un par de ocasiones, pero había visto en un canal de YouTube que aún había una tercera forma de terminar la historia. Si conseguía pasarla, Daniel entraría en el paraíso de los grandes jugadores de *El amanecer de los muertos*.

Por eso se pasó todo el vuelo hasta Santiago de Cuba jugando con su móvil, y durante el trayecto en taxi del aeropuerto al puerto, y al subir en el velero que habría de llevarlos hasta Ciudad de Belice, y mientras navegaban por el mar...

—¿Os importaría navegar un poco más despa-

cio? —preguntó Daniel, sin despegar los ojos de la pantalla del teléfono—. Con tanta ola oceánica estoy fallando todos los tiros con el bazuca anti-zombis y me estoy empezando a poner un pelín nervioso... ¿Podrías ir más lento? Vamos, digo yo que no es mucho pedir.

—Esto no es un océano, tontolaba —respondió su hermana Rebeca—. Es el mar Caribe. Y harías mejor en ayudarnos un poco en vez de estar todo el día pegado a ese estúpido juego.

—Ni de broma, hermanita. Estoy a punto de machacar al gran jefe final y eso exige toda mi concentración.

Rebeca cogió un atado de cuerdas y se lo tiró a Daniel, enfadada.

—¿QUÉ HACES?! ¡Casi me tiras el móvil por la borda!

—Parad ya, niños —dijo Alfred, tratando de calmar los ánimos—. Mejor os tranquilizáis y venís a ayudarnos, porque se está oscureciendo el cielo de una manera que no me gusta nada: me parece que se acerca tormenta.

Mientras la madre de Daniel intentaba contac-

tar con la estación meteorológica más cercana, su padre y Rebeca maniobraban con la vela mayor para tratar de orientar el barco hacia algún lugar seguro. Daniel seguía matando zombis en *El amanecer de los muertos*. Rebeca pensó que así al menos no molestaría.

—¿Centro meteorológico de Rum Point? —probó Alfred, pero nadie respondió al otro lado de la radio—. ¿Hay alguien ahí? Necesitamos información sobre el recorrido de una tormenta que se está alzando en el mar Caribe. Paso a decirles nuestras coordenadas.

Lisa consultó el GPS. Su pantalla estaba apagada.

—Rebeca, ¡alcánzame la batería de repuesto! —le pidió a su hija.

La niña se acercó de un salto a la lona que protegía el equipaje de las inclemencias del mar y buscó la bolsa azul en la que los Patterson guardaban los repuestos y los recambios de emergencia.

—¡¡¡NO ESTÁ!!!

—¿Cómo que no? Yo misma lo revisé antes de salir de casa.