

# KRUFY

## EPIC GAME



24 HORAS  
para salvar a la Epic

m̄

# KRUFY

## EPIC GAME

24 HORAS  
para salvar a la Epic

m̄

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 continuar desempeñando su labor. 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.

© Krufy, 2024

Edición y fijación del texto: Iñaki Oliver Pérez, 2024

Ilustraciones de portada e interior: © Juanfran Cabrera, 2024

Diseño de interior: María Pitironte

© Editorial Planeta, S. A., 2024

Ediciones Martínez Roca, sello editorial de Editorial Planeta, S. A.

Diagonal, 662-664, 08034, Barcelona (España)

[www.mrediciones.es](http://www.mrediciones.es)

[www.planetadelibros.com](http://www.planetadelibros.com)

Primera edición: marzo de 2024

Depósito legal: B. 3.043-2024

ISBN: 978-84-270-5209-3

Preimpresión: Safekat, S. L.

Impresión y encuadernación: Huertas, S. A.

Printed in Spain - Impreso en España



# ÍNDICE

**INTRODUCCIÓN. El nuevo juego del  
que todo el mundo habla** 11

**CAPÍTULO 1**

**¡La Epic  
intenta  
matarme!** 18

**CAPÍTULO 2**

**En busca de  
mis amigos** 30

**CAPÍTULO 3**

**Atrapados  
en *La otra  
vida*** 42

**CAPÍTULO 4**

**El pasado  
oculto de Sibi** 56

**CAPÍTULO 5**

**En busca  
del Game  
Master** 68

**CAPÍTULO 6**

**El portal  
a Central City** 80

CAPÍTULO 7

**Dentro de la  
tienda de  
antigüedades** 92

CAPÍTULO 8

**Problemas  
para  
continuar** 106

CAPÍTULO 9

**Un viaje  
repleto de  
peligros** 120

CAPÍTULO 10

**Atascados  
con la clave** 132

CAPÍTULO 11

**El reencuentro**  
144

CAPÍTULO 12

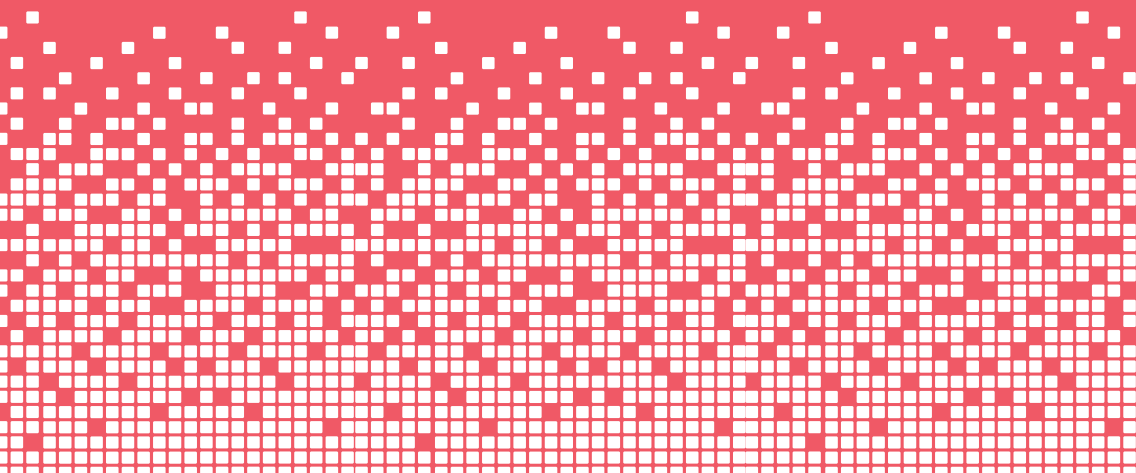
**El enfrentamiento  
final**  
156

**EPÍLOGO. De vuelta al mundo real** 168

INTRODUCCIÓN

EL  
NUEVO  
JUEGO

DEL QUE TODO  
EL MUNDO  
HABLA





—Chavales, esto es un aburrimiento —anunció Krufy, levantándose de la hamaca—. Llevamos toda la mañana *apalancaos*. Como sigamos así, nos van a salir telarañas.

Bueno, tal vez aquello fuese un poco exagerado, pero, sin duda, les vendría bien reactivarse. Y es que Plex, Ruby, Adridobylus y Krufy llevaban todo el día descansando en la azotea de la Epic House después de pasarse el fin de semana grabando vídeos y realizando retos. Por eso ahora, lo único que querían sus amigos era reposar un poco.

—Meh, **¿a qué viene tanta prisa?** —preguntó Ruby, haciendo un gran esfuerzo para dar un sorbo a su batido de plátano—. Hemos *currao* muy duro estos días; nos merecemos un *break*.

—Tú calla —dijo Krufy, reactivando sus adormiladas piernas—, que eres más perezoso que el sastre de Tarzán. Si por ti fuera, nos quedaríamos aquí tirados todo el día.

—¿Y qué tiene de malo eso? —preguntó Ruby, recostándose sobre la tumbona.

—Nada —contestó Plex, incorporándose de su asiento—. Pero estoy con Krufy. Si no nos levantamos pronto, nos vamos a convertir en *ents*.

—**¿Y qué proponéis hacer?** —preguntó Adridobylus acercándose al resto del grupo.

—No sé —respondió Plex—. Podríamos jugar a algo.

—¿A qué?

Los cuatro amigos se quedaron un instante callados, sin saber qué decir.

—¡Ya sé! —exclamó de repente Krufy—. ¡Podríamos echarnos unas canastas!

—**¡Puf!** Paso —anunció Ruby—. No me apetece nada salir de la Epic.

—¿Y quién ha dicho que haya que salir? —dijo Krufy con una sonrisa de oreja a oreja—. Podemos jugar aquí, sin salir de la azotea.

—¿Cómo? —preguntó Plex—. ¡Aquí no hay ningún aro!

—Aquí no, pero ahí abajo sí —anunció el chico señalando hacia el jardín.

Extrañados por la lógica de su amigo, Ruby, Adridobylus y Plex se acercaron al borde de la terraza y miraron hacia abajo. Allí, en medio de la piscina, a no menos de quince metros de distancia, había un flotador con forma de canasta.

—Propongo echar un concurso de triples —sugirió Krufy.

—**¡Pues claro!** —comentó Ruby emocionado—. ¡Podemos lanzar pelotas de tenis desde aquí y ver quién es el primero que acierta!

—Vosotros estáis flipando —comentó Adridobylus, viendo lo pequeñito que era el aro—. No vamos a meter ni una.





—Tú seguro, porque tienes peor puntería que un soldado imperial —rio Krufy.

—Bah, chicos, dejad de troleear un rato y vamos a empezar —propuso Plex agarrando una pelota.

—**¡Un momento!** —dijo Ruby—. ¿Qué os parece si nos apostamos algo?

—Me renta —dijo Krufy mostrando una sonrisa traviesa—. Así hacemos el desafío más interesante. ¿Qué os parece que los que pierdan limpien la ropa del ganador?

—Ja, ja, ja. ¡Qué bueno! ¡Me apunto! —rio Ruby.

—Yo también estoy dentro —declaró Adridobylus con entusiasmo.

—Entonces, ¿qué? —preguntó Krufy—. ¿Empezamos?

Todos asintieron con la cabeza y corrieron hacia la barandilla para mirar la piscina de la Epic House. El primero en lanzar la bola fue Plex. Al principio, su tiro iba bien encaminado, pero luego, la pelota se fue desviando por culpa del aire y, al final, ni siquiera cayó en el agua.

—**¡Puf! ¡Qué mal!** —reconoció el muchacho, avergonzado—. Tengo la mira desviada.

A continuación, le tocó el turno a Adridobylus. Esta vez, el disparo fue mejor, pero la pelota tampoco tocó el flotador.

—Ja, ja, ja —rio Ruby—. Ya lo decía Krufy. Tienes menos puntería que un francotirador con párkinson.

—¡Pues a ver cómo lo haces tú! —repuso Adri molesto por el comentario.

Ruby se acercó a la barandilla y lanzó la pelota que le tendía su amigo. A pesar de que apuntó con mucha precaución, la bola cayó a un metro de la canasta hinchable.

—**¿Lo ves?**—dijo Adri—. Tú también eres un paquete.

—Ahora entiendo por qué el baño está tan sucio —dijo Krufy—. A partir de ahora lo vas a limpiar tú siempre.

Todos los chicos rieron el chiste de su amigo.

—Bueno... —dijo Plex ofreciéndole la última pelota como si de un tesoro se tratara—, a ver cómo lo haces tú.

—Ya verás, soy todo un *pro* —exclamó Krufy apuntando—. Os voy a demostrar que mi segundo apellido por parte de padre es Jordan.

Tras decir esto, el chico lanzó la pelota. Esta cruzó el aire a toda velocidad y entró por el aro sin apenas tocar la red.

—**¡Tomaaaa!**—gritó Krufy—. ¡Ahora sí que lo vais a gozar limpiando mis calcetines sucios!

Plex, Ruby y Adridobylus se hicieron los locos y comenzaron a buscar una excusa para intentar escaquearse de la apuesta, cuando su amigo Jopalux abrió la puerta de la azotea, salvándolos a todos.

—Chavales, dejad lo que estéis haciendo —dijo el muchacho sudoroso, pero con cara de alegría—. Vengo de la calle y no veáis la que se está montando allí.

—**¿Y eso?** ¿Qué pasa? —preguntó Ruby asustado.

Jopa tragó saliva y trató de serenarse antes de volver a hablar.

—La compañía de tecnología Nuevos Horizontes acaba de sacar su nuevo videojuego iy no veáis cómo se ha puesto todo el mundo!

—**¡Ah, sí!**—murmuró Krufy mirando el móvil—. Se me había olvidado. Hoy hacían el lanzamiento mundial.

El juego, denominado *La otra vida*, era un acontecimiento en sí mismo. Todas las personas del planeta llevaban meses es-



perando la aparición del último videojuego de la gran compañía tecnológica y, por eso, el *hype* era descomunal. Los dirigentes de la empresa habían prometido que el videojuego iba a transformar el modo en el que los jugadores se relacionaban con la consola.

—Llevo siete horas haciendo cola para conseguir uno...  
—anunció Jopalux con total sinceridad.

—¿Tantas ganas tienen los *gamers* de jugar a esta primera versión experimental? —preguntó Plex.

—No te haces una idea —le contestó su amigo—. Estos son los últimos juegos que quedaban en la tienda.

—**Entonces**, ¿a qué esperamos? —intervino Krufy sin poderse aguantar más—. ¡Vamos a testarlo!

Rápidamente, los cinco amigos salieron corriendo hacia el interior de la casa y bajaron los escalones de tres en tres. Una vez en el pasillo, cada uno tomó una dirección hacia sus respectivas habitaciones. Krufy entró en su cuarto y encendió el ordenador a toda prisa. Después, se puso unos cascos con micrófono que tenía para poder hablar con sus amigos sin tener que gritar de una habitación a otra.

—¿Estáis *ready*? —preguntó el chico mientras veía cómo el videojuego se cargaba en su ordenador.

—Sí. Yo ya estoy —anunció Plex desde el ala oeste de la Epic House—. Los demás, ¿cómo vais?

—**¡Listo!** —contestó Ruby al ver que su ordenador ya se había configurado.

—¡Entonces, no esperemos más! —declaró la voz de Adri-dobylus, emocionada, desde el otro lado de la casa.

Todos los chicos hicieron caso a su amigo e iniciaron el juego a la vez, pero, nada más hacerlo, un estallido resonó por todos los

altavoces del cuarto de Krufy. A continuación, de la pantalla del ordenador comenzaron a salir chorros de píxeles, que cayeron por la mesa e inundaron el suelo. Después de unos segundos, todos los objetos que había en el dormitorio (armarios, cortinas, ventanas y sillas) se habían digitalizado, como si hubieran sufrido un proceso de escaneo. Las propias manos de Krufy, así como su pelo y sus piernas, habían perdido su aspecto habitual y se habían transformado en un remplazo virtual. Pero lo más sorprendente era que su cuerpo ya no estaba hecho de músculos, huesos y tendones, sino de pequeños paquetes de información electrónica. Al ver que estos núcleos informáticos lo invadían, Krufy trató de gritar pidiendo ayuda, pero no sirvió de nada.

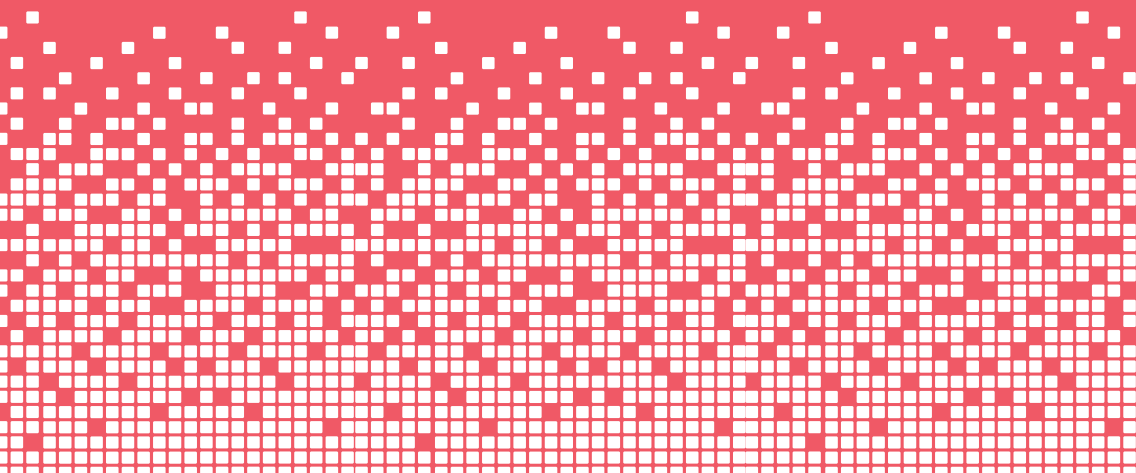
**Antes de que pudieran venir a socorrerlo,  
todo se volvió negro,  
¡y Krufy cayó desmayado!**



CAPÍTULO 1

# iLA EPIC

INTENTA  
MATARME!





Cuando Krufy abrió los ojos, después de recuperar la consciencia, sus pupilas tardaron unos instantes en acostumbrarse de nuevo a la luz que había en la habitación. Y es que la claridad reinante le cegaba. Además, por si fuera poco, sentía ganas de vomitar. De modo que, desorientado, se sentó sobre su silla de *gamer* y se llevó una mano a la frente. «¿Se puede saber qué demonios ha pasado?», se preguntó todavía algo aturcido.

**La respuesta no era sencilla.** Su cabeza no paraba de dar vueltas y eso hacía que apenas recordara nada. Afortunadamente, al ver la pantalla de su ordenador encendida, todas las imágenes le vinieron a la mente de golpe.

—**¡El juego! ¡Claro!** —exclamó de repente en voz alta.

¡Todo había comenzado cuando lo había instalado! De hecho, hasta que no había presionado el botón de empezar, los píxeles del PC no se habían desparramado por toda la habitación.

—No entiendo nada —murmuró Krufy contemplando sus brazos y sus piernas, que ya no eran digitales—. ¿Será que lo he soñado todo?



Desde luego, ¡no había otra explicación! El armario, la mesa y la cama habían recuperado su aspecto original, así como el resto de su cuerpo.

—**En el fondo**, es lo mejor —dijo el muchacho, lanzando un suspiro de alivio.

La pesadilla experimentada había sido de lo más desagradable y, por eso, lo único que quería ahora era olvidar todo aquello lo antes posible; de manera que se acercó a saludar a su perrita Shandy. La pomerania, de color canela y pelo largo, era capaz de hacer que cualquiera olvidara sus preocupaciones con su alegría y su carisma natural.

—No sabes lo mal que lo he pasado —le dijo Krufy acariciándole el lomo—. Por un momento he pensado que me estaba volviendo loco.

El animal, al ver que su dueño le hacía carantoñas, levantó la cabeza y lo saludó con un par de lametazos, como siempre.

—**¿Tú qué crees, Shandy?** —le preguntó el chico, bajando a la perrita de su regazo—. ¿Piensas que se me ha *pirao* la cabeza?

La perrita soltó un par de ladridos como única respuesta y luego se tumbó en el suelo para seguir recibiendo mimos.

Sí, todo parecía haber vuelto a la normalidad, aunque algo no terminaba de encajar. Krufy no sabía qué era, pero tenía la impresión de estar dentro de una película de terror y aquello le desagradaba. De modo que, con el fin de terminar con esa sensación, el joven optó por abrir las ventanas del dormitorio y ventilar un poco. Desgraciadamente, cuando trató de subir las persianas, comprobó que estas no se movían ni un milímetro.





—**Pero ¡qué diablos pasa!**—murmuró el chico con enfado—. Esta mañana funcionaban perfectamente.

Iba a intentar forzarlas cuando un sonido proveniente de su ordenador hizo que su mirada se posara en la pantalla, que seguía encendida.

—Anda, pero si la partida todavía continúa.

Absorto, o más bien hipnotizado, por los gráficos tan realistas del videojuego, Krufy olvidó lo que iba a hacer y se concentró en la interfaz que tenía delante.

—Será mejor que me ponga a jugar cuanto antes —comentó completamente hechizado por las imágenes de la pantalla.

Sin perder un segundo, el joven se abalanzó sobre el escritorio mientras sus dedos temblaban de emoción. El poder de seducción del videojuego era algo a lo que le resultaba imposible resistirse. Además, tenía que darse prisa si no quería ser el último de sus amigos en pasarse el juego. De modo que se sentó frente al ordenador, se colocó los auriculares con micro sobre la cabeza y presionó el botón de empezar.

—Chavales, **¿por dónde vais?** ¿Habéis terminado ya la partida?

Un extraño zumbido metálico resonó en sus oídos como única respuesta.

—¿Adri? ¿Jopa? ¿Estáis ahí?

El abrumador silencio volvió a reinar en el ambiente.

—Pero ¿se puede saber qué pasa? —preguntó Krufy preocupado—. ¿Por qué nadie me contesta?

La intuición le decía que allí estaba ocurriendo algo raro.

—**Ven, Shandy.** Vamos a investigar.



La perrita, al oír su nombre, se levantó de la cama y se acercó a su dueño con una pelota en la boca.

—No, bonita. Ahora no podemos jugar —dijo Krufy, apartándola de su camino—. Me temo que aquí está ocurriendo algo muy grave.

Su mascota, al sentir que el chico estaba preocupado, le hizo caso y, tras dejar el balón de goma en el suelo, se puso a seguirlo por la estancia.

—**¿Dónde diablos estarán mis amigos?**

Aquello era de lo más misterioso. Se suponía que Ruby y todos los demás debían estar en sus habitaciones jugando la partida. Pero, entonces..., ¿por qué no contestaban? ¿Acaso también se habían desmayado?

Decidido a averiguar lo que estaba pasando, Krufy abrió la puerta de su dormitorio y salió al pasillo de la casa.

—**¡Plex! ¡Adri!** —gritó el muchacho con un deje de angustia en la voz—. ¿Estáis ahí? ¡Dejad ya de *trolearme!* ¡Esto ya no tiene gracia!

Al ver que sus colegas seguían sin responder, el muchacho fue hasta sus habitaciones, pero allí no encontró más que las pantallas encendidas y los cascos tirados en el suelo como si todos hubieran desaparecido de repente o hubieran sido secuestrados a la vez.



—**Esto me está dando muy mal rollo**—murmuró el chico a Shandy, que no se despegaba de él por si las moscas—. Vamos al salón, a ver si están allí.

Después de bajar las escaleras, los dos amigos —perrita y dueño— llegaron al cuarto de estar, que se encontraba a oscuras. Krufy presionó un interruptor, pero ninguna bombilla se encendió. Al ver su escaso éxito, el chico probó a tocar otra llave, pero esta tampoco reaccionó.

—**¡Qué extraño!**—susurró el joven—. Parece que nada funciona.

Con el fin de solucionar el problema de la luz, el joven se acercó al ventanal que daba al jardín y trató de abrir las puertas, pero no pudo. ¡Esas, como las ventanas de su habitación, estaban atrancadas!

—¿Se puede saber qué diablos está pasando aquí?—preguntó Krufy en voz alta.

Shandy movió la cabeza hacia un lado. Ella tampoco entendía nada.

**Preocupado por todo** lo que estaba sucediendo, el joven se dirigió hacia la puerta de la calle y trató de abrirla, pero estaba atrancada, así que tiró del pomo con todas sus fuerzas. Enseguida notó que la cerradura cedía y el portalón se abría ante él.

—Pero **¿cómo...?**

Delante de la entrada no estaba la calle, sino que había una pared de ladrillo obstruyendo la salida en la que alguien había escrito las siguientes palabras: «Lo siento, Krufy, pero ¡jamás saldrás de aquí!».



Asustado por la inquietante y amenazadora frase que tenía ante él, el chico miró a su perrita con preocupación. ¡Aquello ya sí que iba en serio!

—Quédate aquí, Shandy. ¡Voy a llamar a la policía ahora mismo!

El joven hizo un gesto con la mano a su mascota para que se sentase e iba a ir a su habitación a buscar el teléfono móvil cuando, de repente, un ruido a su espalda le hizo girarse.

—**¿Qué ha sido eso?**

Shandy dio un par de pasos hacia atrás aterrorizada mientras Krufy examinaba el salón con atención, buscando la causa del estridente sonido que había comenzado a sonar por todos lados. De repente, se dio cuenta de lo que estaba sucediendo: las paredes de la Epic se movían y se estaban acercando lentamente!

—**¡Rápido!** —le dijo el chico a Shandy—. ¡Tenemos que encontrar una forma de salir de aquí o acabaremos aplastados!

Sin perder un segundo, la pomerania salió corriendo escaleras arriba en dirección a la azotea. Por lo visto, su instinto canino le decía que aquella era la única salida que podían utilizar.

—**¡Buena idea!** —exclamó Krufy al ver las intenciones de su mascota—. ¡El tejado es el único sitio seguro!

Mientras decía esto, las paredes de la casa continuaron acercándose sin pausa unas a otras. A medida que subían las esca-



leras, los dos amigos vieron como los cuadros se descolgaban y caían y como los muebles eran destrozados por la presión que los muros ejercían sobre ellos. Cuando ambos llegaron al segundo piso, la Epic ya se había reducido a la mitad de su tamaño.

—**¡Vamos!, ¡deprisa!** —gritó el chico con angustia.

Viendo que el tiempo jugaba en su contra, Krufy tomó a Shandy en brazos y corrió con ella por el pasillo. El espacio restante apenas permitía a una persona pasar de lado y el chico tuvo que darse mucha prisa para no morir aplastado. De hecho, las paredes del pasillo se cerraron justo cuando los dos amigos, dueño y perrita, consiguieron llegar a la azotea.

—**Uf. ¡Por los pelos!** Casi no lo contamos —suspiró Krufy viendo la poca distancia que había quedado entre su cuerpo y el muro de ladrillos que quedaba tras él—. El caso es que ya estamos fuera, pero ahora..., ¿qué hacemos?

La pomerania miró a su dueño y ladró un par de veces con nerviosismo. Su instinto le decía que quedarse allí parados era una temeridad. Y es que la Epic House seguía queriendo matarlos. Por eso, lejos de rendirse, la mansión comenzó a mover sus cimientos para que el tejado se derrumbase.

—**¡Oh, no!** —gritó Krufy al ver que el suelo, o en este caso el techo, temblaba como un flan—. ¡Tenemos que largarnos de aquí ya!

A toda velocidad, el chico se dirigió a la barandilla donde antes habían estado tirando las pelotas a la piscina y miró la fachada norte de la casa. Allí había una tubería que terminaba en la calle. Sin pensárselo dos veces, sujetó a Shandy y se descolgaron por ella. Por desgracia, la casa se agitó una última vez y el desagüe





se desprendió de la pared, haciendo que los dos amigos salieran despedidos por los aires.

—**¡Ay, Dios mío, que nos matamos!**

Las palabras de Krufy bien podrían haberse convertido en realidad si no hubiera sido porque, de milagro, los dos aterrizaron encima de una chica que pasaba por la calle y que amortiguó la caída con su propio cuerpo.

—¿Estás bien? —le preguntó Krufy a la joven mientras se daba un masaje en la dolorida espalda—. ¡Lo siento mucho! No era mi intención darte este trompazo, pero acabo de sufrir un intento de asesinato por parte de mi propia casa.

La muchacha no respondió. Todavía estaba aturdida por el impacto, así que Krufy se apresuró a quitarse de encima para no seguir aplastándola.

—¿Hola? ¿Puedes oírme? —preguntó de nuevo Krufy mirando con preocupación a la joven, que tenía la mirada perdida.

—**¿Dónde estoy?** ¿Quiénes sois vosotros? —preguntó la chica, levantándose del suelo y mirando hacia los lados.

—Mi nombre es Krufy y esta que te está lamiendo el tobillo para pedirte perdón es mi perrita Shandy —contestó el chico, liberándose por fin de toda la tensión sufrida durante la huida—. Por cierto, ¿tú cómo te llamas?

—Ni idea —dijo la chica con una sonrisa blanca, carente de maldad.

—**Guau**, ¿en serio no sabes cómo te llamas? —preguntó Krufy sorprendido—. Pues qué mala memoria tienes. ¿Cómo no puedes acordarte?

—Creo que el golpe que me he dado me ha producido amnesia. Tampoco recuerdo qué hago aquí ni a qué me dedico.



—Vaya, pues lo siento mucho —se lamentó el chico, sintiéndose responsable de la joven—. Así que, ¿no sabes a dónde te dirigías?

—**No**. Sé que estaba paseando por la calle, pero ahora no soy capaz de recordar a dónde iba.

—Pues entonces será mejor que te quedes con Shandy y conmigo. Quedarte sola, con todas las cosas extrañas que están sucediendo, no me parece muy seguro.

Kruffy, que todavía sentía remordimientos por lo que había pasado, no quería que la chica continuara su camino por miedo a que le pasase algo, así que le propuso lo primero que se le ocurrió:

—Oye, ¿por qué no nos ayudas a buscar a mis amigos? Verás, hace un rato han desaparecido y me da, no sé por qué, que se encuentran en peligro.

La pomerania ladró para indicar que le parecía una excelente idea y que también quería acoger a la desconocida.

—**Está bien** —dijo la chica contenta al menos de estar en tan buena compañía—. ¿Dónde piensas que pueden estar?

—No tengo ni idea. Había pensado buscarlos por el barrio.

—Entonces no perdamos tiempo —dijo la joven con resolución.

—Un momento —comentó Kruffy—. Todavía no sé tu nombre, así que tengo que ponerte uno. Puedo llamarte Arsenia, aunque no tienes mucha cara de llamarte así. Tal vez... ¿Rigoberta?

La joven puso cara de disgusto. Aquel nombre era feísimo.

—**Está bien**, está bien. A mí tampoco me gusta. Solo te estaba tomando un poco el pelo. ¿Qué tal Lucilda?





La chica volvió a negar con la cabeza y, al hacerlo, su largo pelo castaño se movió, dejando entrever en la solapa de su camisa unas letras bordadas.

—**¿Sibi?** —leyó Krufy.

—Ay, sí. Me encanta —declaró la chica entusiasmada.

—Entonces, no se hable más. A partir de ahora te llamaré Sibi.

Contentos por los avances, comenzaron a caminar por la urbanización acompañados por la perrita; pero no habían pasado ni cinco minutos cuando unas nubes negras comenzaron a formarse encima de ellos.

—**Vaya.** Ese cielo no tiene muy buena pinta, ¿no crees? —dijo Krufy.

No había terminado de decir esto cuando se levantó viento y una lluvia intensa comenzó a caer con fuerza de las alturas, empapándolos. A pesar de ello, trataron de seguir avanzando, pero en un determinado momento se dieron cuenta de que todos sus esfuerzos resultaban inútiles.

—¡Esto se está poniendo muy feo! —anunció Krufy mientras el viento amenazaba con llevárselo en volandas—. Será mejor que busquemos un refugio. ¡Deprisa!

El chaparrón había dejado de serlo y se había convertido en una tormenta eléctrica de esas de aúpa. Decenas y decenas de rayos caían por todas partes, cargando de electricidad el suelo.

**Si Shandy, Krufy y Sibi no querían morir  
achicharrados, tendrían que protegerse de  
la tormenta, pero... ¡allí no había nada!**