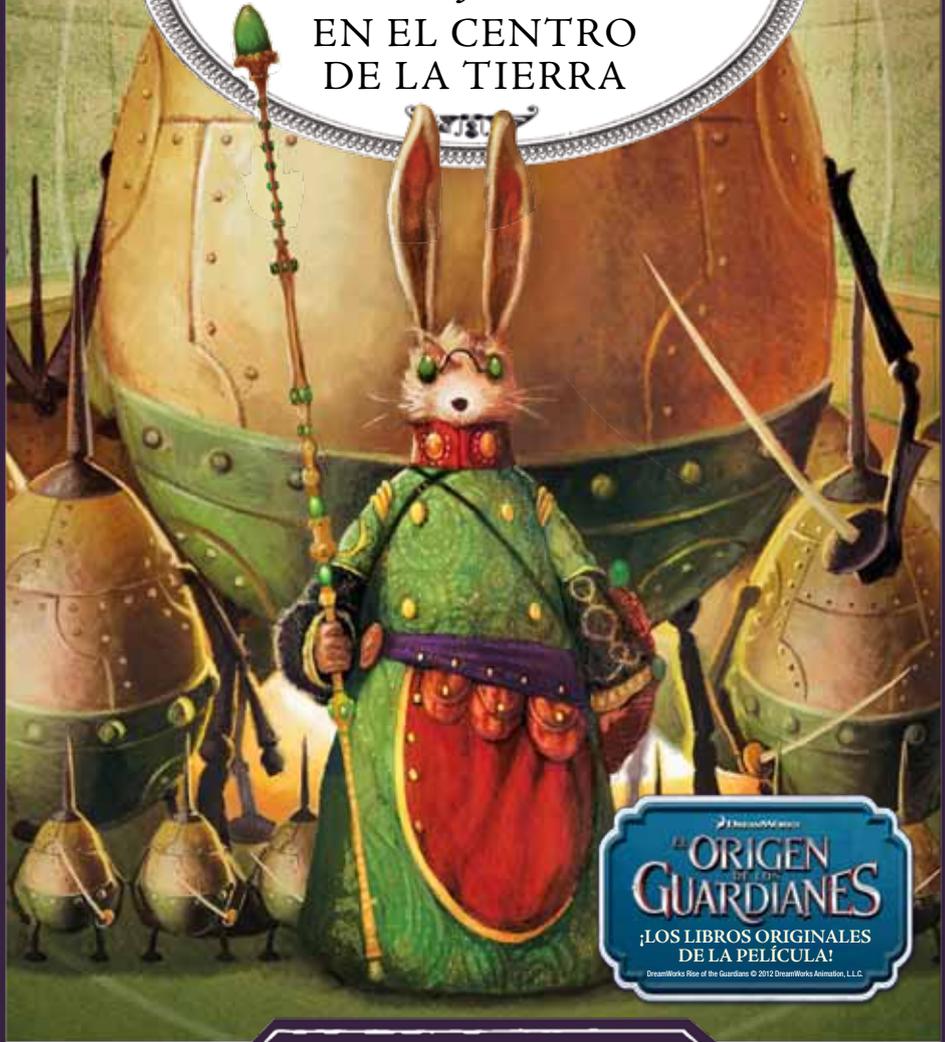


LOS GUARDIANES

—LIBRO SEGUNDO—

CONEJO DE PASCUA

Y SU EJÉRCITO
EN EL CENTRO
DE LA TIERRA



DreamWorks
**EL ORIGEN
DE LOS
GUARDIANES**

¡LOS LIBROS ORIGINALES
DE LA PELÍCULA!

DreamWorks Floor of the Guardians © 2012 DreamWorks Animation, LLC

WILLIAM JOYCE

Editorial Bambú
es un sello de Editorial Casals, S.A.

Título original:
E. Aster Bunnymund and the Warrior Eggs at the Earth's Core

Publicado por acuerdo con Atheneum Books for Young Readers,
un sello de Simon & Schuster Children's Publishing.

© 2012, del texto, William Joyce
© 2012, de las ilustraciones, William Joyce
© 2012, de la traducción, Arturo Peral Santamaría
© 2012, de esta edición, Editorial Casals, S.A.
Casp, 79 – 08013 Barcelona
Tel.: 902 107 007
www.editorialbambu.com
www.bambulector.com

Diseño de la sobrecubierta: Lauren Rille

Segunda edición: octubre de 2012
ISBN: 978-84-8343-243-3
Depósito legal: B-26089-2012
Printed in Spain
Impreso en Índice, S.L.
Fluvià, 81-87 – 08019 Barcelona

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 45).



Índice

Antes del capítulo uno • 11

Una recapitulación, un preludeo y una premonición
de terror

Capítulo uno • 17

Empezamos nuestra historia con una historia

Capítulo dos • 25

Donde viejos amigos se reúnen

Capítulo tres • 37

La historia de Katherine sobre las maravillas recientes

Capítulo cuatro • 44

Un jugueteo por el planeta

Capítulo cinco • 52

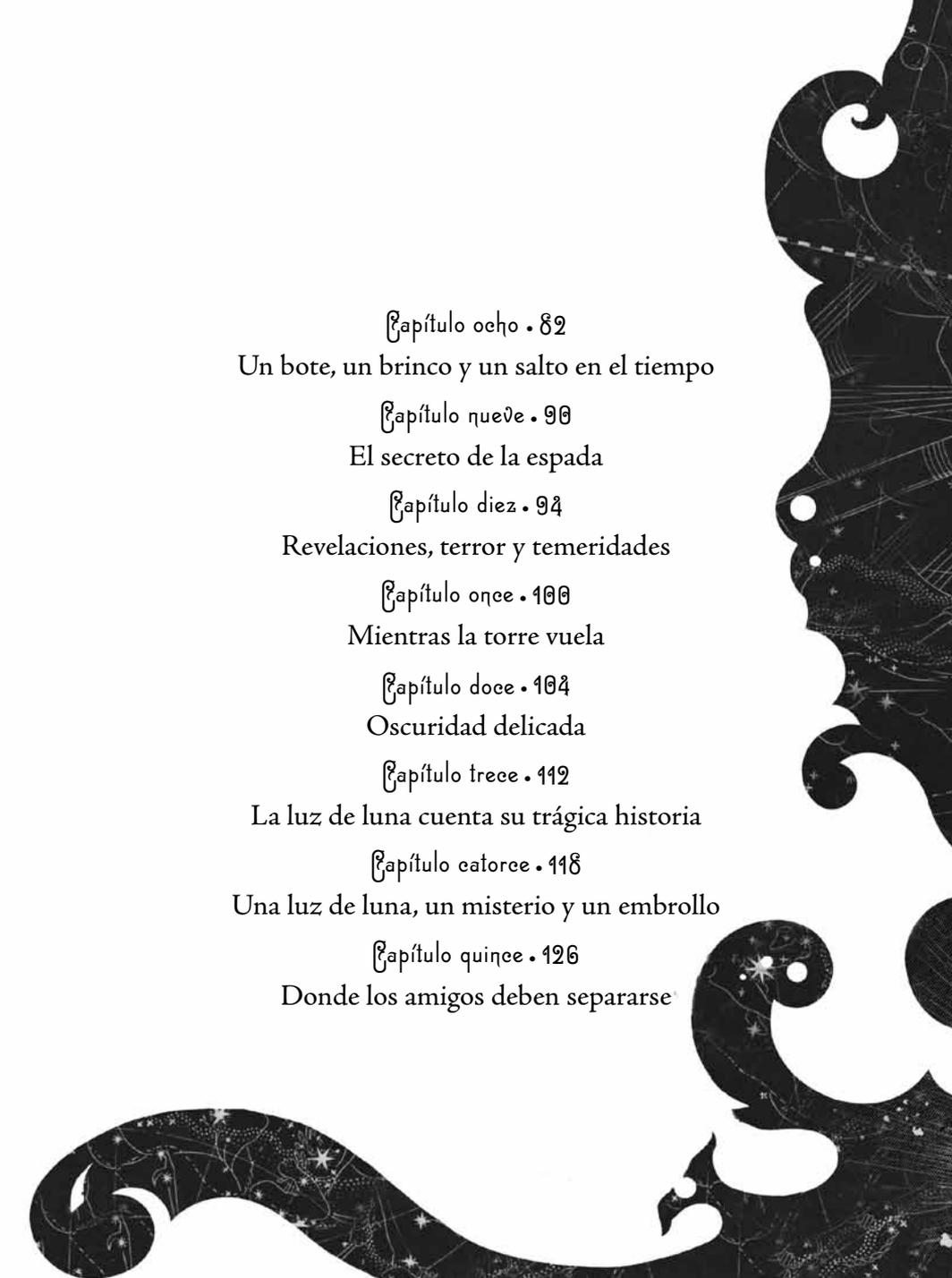
Un cuento a la hora de dormir con una niña, un ganso
y hombres de las nieves que no son abominables

Capítulo seis • 63

Descubrimientos sorprendentes y magia antigua

Capítulo siete • 75

Una gran historia para un conejo



Capítulo ocho • 82
Un bote, un brinco y un salto en el tiempo
Capítulo nueve • 98
El secreto de la espada
Capítulo diez • 94
Revelaciones, terror y temeridades
Capítulo once • 100
Mientras la torre vuela
Capítulo doce • 104
Oscuridad delicada
Capítulo trece • 112
La luz de luna cuenta su trágica historia
Capítulo catorce • 118
Una luz de luna, un misterio y un embrollo
Capítulo quince • 126
Donde los amigos deben separarse

Capítulo dieciséis • 130

El rizo se retuerce

Capítulo diecisiete • 140

Donde Sombra aprecia el ingenio de Norte pero
demuestra ser, efectivamente, un tipo oscuro

Capítulo dieciocho • 151

Un giro sorprendente con corazón de chocolate

Capítulo diecinueve • 165

Luz Nocturna se oscurece

Capítulo veinte • 167

Donde encontramos muchas señales de misterio

Capítulo veintiuno • 174

Un negocio casi redondo

Capítulo veintidós • 183

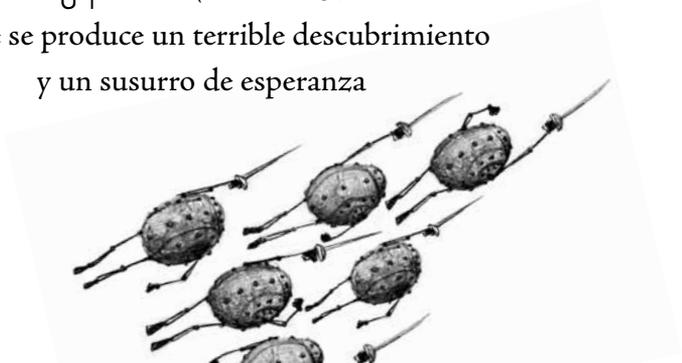
Un misterio conduce a otro

Capítulo veintitrés • 187

El graznido del destino

Capítulo veinticuatro • 191

Donde se produce un terrible descubrimiento
y un susurro de esperanza





Capítulo veinticinco • 197

El ejército de huevos

Capítulo veintiséis • 204

El centro, ahora podrido

Capítulo veintisiete • 210

El poder del pooka interior

Capítulo veintiocho • 216

Comienza la batalla

Capítulo veintinueve • 220

La voz

Capítulo treinta • 229

Donde todo está unido por un antiguo truco mental
cuyo origen es de lo más sorprendente

Capítulo treinta y uno • 233

Una lucha encarnizada

Capítulo treinta y dos • 250

Cae Norte

Capítulo treinta y tres • 252

El gusano de los libros se transforma



Una Recapitulación, un
Preludio y una Premonición
de Terror

DESDE LA VICTORIA CONTRA EL REY de las Pesadillas, el planeta parecía bastante tranquilo.

Katherine, Norte y Ombric se habían quedado en el Himalaya con los lamas lunares. Sabían que Sombra y sus ejércitos de las pesadillas atacarían de nuevo. Sombra había escapado con la armadura del genio robot y había jurado vengarse de todos ellos.

Sin embargo, el Hombre de la Luna le había dado a Norte una espada mágica que había pertenecido a su padre. Les había hablado de otras cuatro reliquias de la Edad de Oro que podrían serles útiles, quizá

esenciales, para vencer al Rey de las Pesadillas de una vez por todas. Pero desconocían el lugar donde se ocultaba y el momento en que volvería a atacar.

Alguien estaba reflexionando sobre las mismas preguntas en una isla lejana, en una región aislada del Océano Pacífico. En esa isla residía la criatura más antigua, misteriosa y peculiar del mundo conocido. O más bien del desconocido. A pesar de que poseía una sabiduría y un poder extraordinarios, había dejado de mezclarse con la historia y los humanos. Había evitado dejar rastros en la memoria viva. No obstante, sabía que había algo en el aire. Sabía de la batalla contra el Rey de las Pesadillas y de Ombric y Sombra. Había tratado con ellos en el pasado lejano. Podía ver e intuir señas de lo más inoportunas. Desde las entrañas de la Tierra (que eran su reino), distinguía sonidos siniestros. Estaba recluso y así lo prefería, pero sus instintos animales le decían que, le gustara o no, le

volverían a pedir que ayudara para salvar el mundo del que con tanto cuidado se había apartado.

Meneó rápidamente la nariz. Encogió las enormes orejas.

Pensó en las terribles batallas que se avecinaban y en el papel que tendría en ellas, si es que tenía uno.

Nuestros Héroes

Norte



Petrov



Isuz Nocturna

Ombric



oso



Katherine

Empezamos Nuestra Historia con una Historia

EN LAS REGIONES INTERIORES DEL ESTE de Siberia había un pueblo que Katherine, Norte y Ombric consideraban su hogar. El pueblo de Santoff Claussen parecía un poco vacío sin ellos, pero una docena de niños aventureros jugaban en el bosque encantado que protegía sus casas del mundo exterior. Los robles a su alrededor eran de los más altos del mundo. Sus enormes troncos y ramas eran un paraíso para la escalada.

Petter, un fuerte niño de doce años que se imaginaba que era un héroe valiente, se catapultó al porche de la cabaña construida en un árbol que más le gus-

taba. Aterrizó un poco antes que Sascha, su hermana menor, que estaba probando su último invento: guantes y zapatos que permitían subir por los árboles como las ardillas. Pero la catapulta de Petter era más rápida.

–La próxima vez te ganaré –dijo Sascha con la esperanza de conseguirlo con la ayuda de un motor en el tacón de cada zapato.

Miró el claro que se abría a unos treinta metros más abajo. El oso del pueblo, una criatura enorme, rodeaba el perímetro del claro acompañado por Petrov, el caballo de Nicolás San Norte. Sascha se estaba preguntando si alguna vez le dejarían montar a Petrov cuando vio a William el Alto, el primer hijo de William el Viejo, acucillado, hablando con un grupo de ciempiés. Los niños de Santoff Claussen habían empezado a aprender las lenguas de los insectos más fáciles (hormiga, gusano, caracol), pero William el Alto

había sido el primero en aprender la lengua del ciempiés, que era más difícil. Sascha se colocó en la oreja un amplificador de sonido con forma de trompeta.

William el Alto informó de que todo estaba en orden: no había ni rastro de Sombra, el Rey de las Pesadillas. Era un caluroso día de verano, pero el recuerdo del espantoso momento en el que Sombra apareció en Santoff Claussen hizo que Sascha temblara como si fuera la noche más oscura en mitad del invierno.

Antaño, Sombra había sido un héroe de la Edad de Oro, una época antigua durante la cual las constelaciones gobernaron el universo. En aquel tiempo su nombre era Kozmotis Sombriner, y, al mando de los Ejércitos de la Edad de Oro, había capturado a los temores y a los piratas de los sueños que asolaban aquella época. Estos villanos eran astutos seres de la oscuridad. Cuando escaparon, devoraron el alma del

general, que desde entonces ansió los sueños de niños inocentes. Fue entonces cuando se le empezó a llamar sencillamente «Sombra». Estaba decidido a absorber el bien de todos y cada uno de los sueños hasta convertirlos en pesadillas, logrando así que los niños de la Tierra vivieran aterrados. Y los sueños de los niños de Santoff Claussen, que nunca habían conocido el miedo o la maldad, eran el premio que más ansiaba.

Sascha, al igual que los demás niños de Santoff Claussen, había sobrevivido a aquella aterradora noche en la que los temores de Sombra casi los habían capturado en el bosque encantado. Su salvador había sido un niño brillante con un bastón con luz de luna que había alejado a los entintados intrusos.

Entonces la niña se encaramó a una rama y se colgó por las rodillas sin dejar de sostener la trompeta auricular. *El mundo parece distinto del revés, pero suena igual, pensó.*

Sascha volvió a escuchar, luego bajó el amplificador de sonido. Los insectos habían dicho que todo estaba en orden. *Aún así, ¿y si Sombra y los temores regresan?* Frunció el ceño, pero antes de que ese pensamiento ensombreciera su ánimo, Petter la llamó para otra competición.

–¡Te echo una carrera hasta el claro! –gritó, saltando desde la rama más cercana.

Al bajar corriendo por los árboles, los guantes y los zapatos de Sascha resultaron una ventaja. La niña aterrizó orgullosa frente a William el Alto y su hermano William el Casi-Menor. Petter se encontraba todavía a medio árbol de distancia.

Sascha estaba a punto de fanfarronear por su victoria cuando vio a los elfos de piedra encorvados entre las viñas y los árboles. En total había al menos diez estatuas, y eran una imagen temible e inquietante: algunos tenían las armas en alto, las espadas