

Iker Unzu

EL MISTERIO DE

LA ALDEA FANTASMA



Iker Unzu

EL MISTERIO DE

**LA ALDEA
FANTASMA**

mñ



Índice

Capítulo 1. *Sorpresa en la red*

Página 8

Capítulo 2. *Viaje a Remoto*

Página 22

Capítulo 3. *Remoto*

Página 36

Capítulo 4. *Primer contacto*

Página 52

Capítulo 5. *Batidos sugerentes*

Página 66

Capítulo 6. *Pistas de una huida*

Página 82

Capítulo 7. *El escondite*

Página 100

Capítulo 8. *Secretos*

Página 114

Capítulo 9. *Personaje misterioso*

Página 132

Capítulo 10. *Sospechosos*

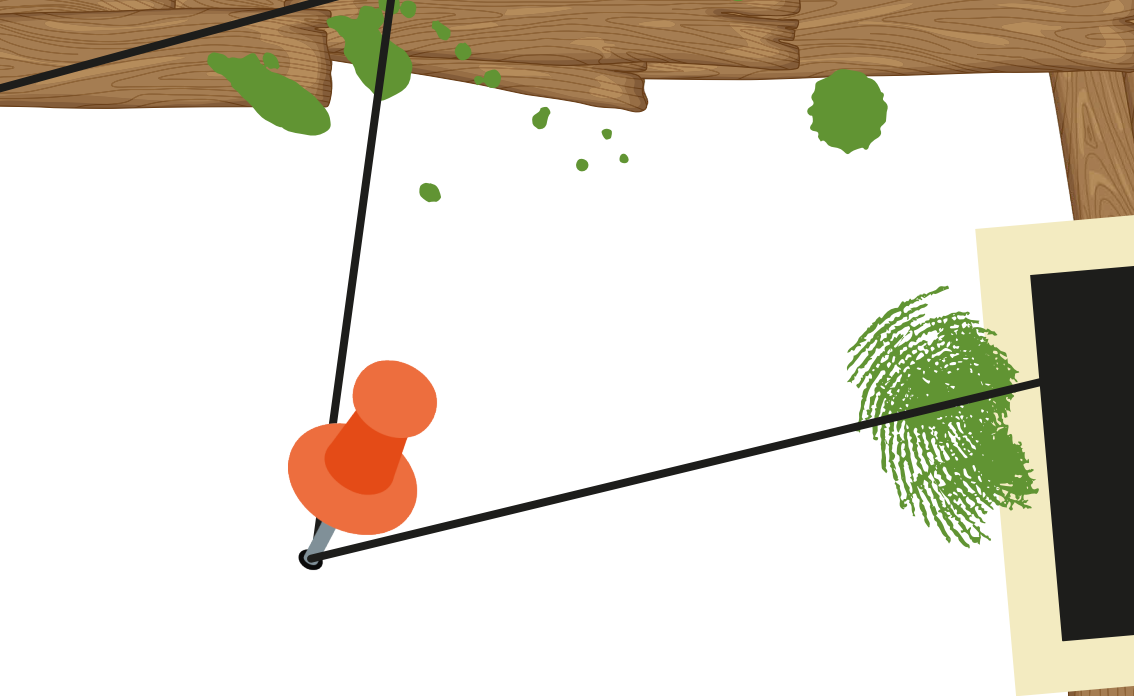
Página 148

Epílogo. *El pueblo se recupera*

Página 170

Capítulo 1

Sorpresa en la red



Iker salió de su cuarto rascándose la cabeza y bostezando. Acababan de despertarlo los gritos de sus hermanos, que hoy estaban jugando a los piratas.

—¡No huyas, cobarde! —gritó Inés persiguiendo a Álex por el pasillo.

Cruzaron por delante de Iker chillando como poseídos. Álex llevaba un viejo sombrero y un cinturón de su padre a modo de bandolera. Inés había improvisado un parche en un ojo con una curita y llevaba un trapo de cocina atado a la cabeza con un nudo en la parte de atrás.

El día anterior jugaron a indios y vaqueros, el anterior a ese a la guerra espacial y el que iba aún antes a emergencias en el hospital.

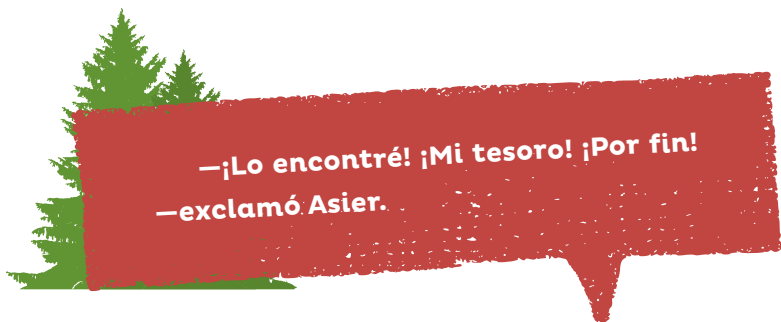
—**¿No podríais jugar algún día a la merienda?** —propuso Iker.

Se suponía que había vuelto a casa de sus padres de vacaciones, pero, desde que empezó el verano, no había descansado nadie en esa casa porque Álex e Inés los estaban volviendo locos a todos.

—**¡Estamos buscando un tesoro!** —chilló Álex emocionado.

—¡No! ¡Yo lo estoy buscando! —corrigió Inés—. ¡Será solo para mí!

De repente, llegó un grito desde el salón.



Iker frunció el ceño sin entender qué estaba pasando. Sus hermanos también se pararon en seco en medio del pasillo y cruzaron una mirada de duda.

—¿Papá quiere jugar con nosotros? —dudó Álex.

Los tres hermanos fueron al salón y encontraron a su padre sentado en el sofá y con la notebook sobre las piernas. Nada más verlos llegar, Asier señaló la pantalla emocionado.

—**¡Mirad! ¡Lo he encontrado!** —dijo.

Iker se asomó por un lado y vio la página web de una tienda que parecía hecha cuando se inventó internet: tenía el fondo de pantalla igual que el empapelado de una casa vieja y los textos con un tipo de letra medieval. Arriba de todo había un cartel fijo con el nombre: «Antigüedades Montañés». Debajo estaba la foto del producto y la descripción: una camiseta con el número nueve.

—Eso es... ¿una camiseta de fútbol? —preguntó Inés.

—¡Sí! —admitió su padre—. Pero no es una camiseta cualquiera. ¡Mirad el nombre!

Iker entornó los ojos, todavía con sueño.

—**Peter... ¿Rumer?** —leyó.

—¡Sí, señor! ¡Bombardero Rumer! —exclamó Asier—. El mejor delantero que ha existido jamás. Tenía el récord de aciertos tirando al arco, ¡y nadie lo ha superado nunca!

La madre y la abuela de Iker entraron también en el salón y Marta los miró a todos con cara de querer regañarlos.

—**¿Se puede saber qué está pasando aquí?** —preguntó.

—**¿Ahora también vas a gritar tú, Asier?** —añadió Gertrudis—. ¿No tenemos bastante con los niños?

