



¡Incluye
escenas
de la
película!

GRU

MI VILLANO FAVORITO

La novela

¡Basado en la película de animación de Universal Pictures!

Título original: Despicable Me. *The Junior Novel*

1.ª edición: septiembre 2010

© Universal Studios Licensing LLLP, 2010. Despicable Me (Gru, mi villano favorito) es una marca registrada propiedad de Universal Studios.

Todos los derechos reservados.

Esta obra ha sido publicada por acuerdo con Little, Brown and Company, New York, New York, USA. Todos los derechos reservados.

© De la traducción: Blanca Jiménez Iglesias, 2010

© De esta edición: Grupo Anaya, S. A., Madrid
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid.

www.anayainfantilyjuvenil.com

e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

ISBN: 978-84-667-9407-7

Depósito legal: M. 23103/2010

Impreso en ANZOS, S.L.

La Zarzuela, 6

Polígono Industrial Cordel de la Carrera

Fuenlabrada (Madrid)

Impreso en España - Printed in Spain

Las normas ortográficas seguidas en este libro son las establecidas por la Real Academia Española en su última edición de la *Ortografía*, del año 1999.

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaran, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

GRU MI VILLANO FAVORITO

LA NOVELA

Adaptación de Annie Auerbach
Basado en el guion de Cinco Paul y Ken Daurio

ANAYA

Prólogo

«¡Cunde el pánico en todo el mundo!».

Presentador de informativos

iB *RUUUM!* Un destartalado autobús turístico recorre con estruendo el desierto egipcio. Un pastor y sus cabras se apartan rápidamente del camino cuando el autobús pasa zumbando por las dunas, dejando a su paso nubes de polvo. En el interior, un niño que lleva una camiseta con una calavera y dos huesos cruzados se baja las gafas de sol y pega la nariz contra la ventana para ver mejor. Cuando el vehículo frena chirriante se golpea la cara contra el cristal. El pequeño, llamado Justin, se tropieza al bajar del autobús. Está atado a un arnés para niños; en el otro extremo su madre sujeta la correa con fuerza. Los turistas restantes se amontonan desordenadamente y contemplan atónitos.

Frente a ellos se encuentra la gran pirámide de Guiza, la única de las siete maravillas del Mundo Antiguo que se conserva.

El padre de Justin se gira hacia su mujer y levanta la mano.

—¡Cariño, date prisa, hazme una foto! —exclama—. ¡Tengo la pirámide en la mano!

Su mujer hace varias fotos. Entonces, a través del visor de la cámara, ve correr a Justin, cada vez más lejos. Él solo se ha desatado el arnés.

—¡Vuelve aquí ahora mismo! —grita a su hijo.

Justin no la oye. Está demasiado ocupado en cruzar gateando la zona acordonada que rodea la pirámide. En la mano lleva un avioncito de juguete que hace surcar los aires, y no tiene ni idea del peligro en que se está metiendo.

—¡No! ¡Para! —grita un guardia de seguridad.

—¡No cruces la línea! —vocea otro de los guardias.

Los guardias de seguridad persiguen a Justin. El niño se escabulle por un desvencijado andamio.

—¡Espera, espera, espera! ¡Para, muchacho! —le advierte uno de los guardias.

Justin sigue jugando con su avioncito.

—¡Quieto ahí! —exclama el otro guardia con urgencia.

Justin se vuelve para mirar a los guardias... y ¡resbala! Cae en picado del andamio y se dirige de cabeza ¡hacia la pirámide!

Justin grita.

Su madre grita.

¡DOINNNG! Justin choca contra la pirámide y, entonces, ¡rebota! Vuela por encima de las cabezas de los guardias. Rápidamente los turistas hacen fotos mientras Justin surca los aires y se dirige directo hacia su madre.

—¡Lo tengo! ¡Lo tengo! —grita con frenesí mientras sigue la trayectoria aérea de Justin.

Con un *zap*, Justin aterriza justo encima de su padre. ¡Está bien!

No obstante, la pirámide se desinfla como una gran casa hinchable.

* * *

La noticia se difunde a toda velocidad cuando los telediarios cuentan el suceso más importante del día.

—¡Escándalo en Egipto! Esta noche se ha descubierto que la gran pirámide de Guiza ha sido robada y sustituida por una réplica hinchable —comenta el presentador de informativos.

La emisión se interrumpe para mostrar imágenes de la policía egipcia intentando inflar de nuevo la pirámide falsa. Requiere tiempo. *Mucho* tiempo. El presentador continúa:

—¡Cunde el pánico en todo el mundo: países y ciudadanos intentan proteger sus amados símbolos nacionales!

La televisión está inundada de imágenes de la policía francesa protegiendo la Torre Eiffel y tanques chinos que custodian la Gran Muralla. Las autoridades todavía no tienen ninguna pista y el mundo se pregunta: ¿Cuál de los villanos del planeta es el responsable de este delito atroz? Y ¿cuál será su próximo golpe?

Capítulo uno

«¡Rayo Congelador!, ¡Ja, ja, ja!».

Gru

Gru no es el tipo más amable que puedas encontrarte. Al contrario, es la clase de persona que le regala un globo con forma de animal a un niño que está triste... y de repente lo hace estallar. Es la clase de individuo que en la carretera se sitúa detrás de un ciclista y toca el claxon con tanta fuerza que el ciclista se cae de la bici. Es uno de esos que no hacen cola para nada.

Por ejemplo, en un día soleado Gru entra en una cafetería, al ver la larga fila de gente siente desilusión; la paciencia no es uno de sus fuertes, pero sí lo son los métodos ingeniosos. Piensa rápido y monta el Rayo Congelador. Apunta con el arma a los que esperan en la cola y dispara. Gru se ríe como un maníaco:

—¡Rayo Congelador! ¡Rayo Congelador! ¡Ja, ja, ja!

Todo el mundo queda instantáneamente encerrado en bloques de hielo. Gru se apodera de la taza de café y el bollo que sujeta la mujer detrás del mostrador.

El asunto es que Gru no tiene un trabajo fijo como otras personas. Es un villano profesional. Así que conduce un coche acorazado, lleva un Rayo Congelador y vive en una casa grande y terrorífica. En medio de una calle típica, en un típico barrio residencial de la periferia se encuentra la muy atípica casa de Gru. Es negra por completo: el tejado, el caminito hacia la entrada, la puerta..., incluso el árbol que hay en el jardín.

Gru cruza el salón con la taza de café y el bollo en la mano. Cuando llega al sofá mira hacia abajo por encima de la larga y puntiaguda nariz. Kyle, su perro, una mezcla de pitbull y piraña, está tumbado en el sofá. Ocupa el sitio de Gru, así que el villano lo empuja suavemente. El perro abre un ojo y mira a su dueño. Después lo cierra y vuelve a dormirse. Gru lo empuja de nuevo, ahora un poco más fuerte. Kyle ronca más profundamente; no piensa moverse. Gru aparta al animal con el

pie y, por fin se sienta para disfrutar de su café con bollo.

Está a punto de encender la televisión cuando... ¡DING, DONG!

Gru suspira. Se levanta a regañadientes y se dirige para ver quién llama a la puerta. Echa un vistazo por la mirilla y hace una mueca. Es el vecino de la casa contigua, el señor McDade.

—Vaya, hola, Fred—dice Gru abriendo la puerta.

—Buenas, Gru—contesta el señor McDade—. Solo quería hablar contigo sobre tu casa.

Sin cruzar el umbral Gru pulsa repetidas veces un botón con una etiqueta donde pone TRAMPILLA, pero parece no funcionar. El porche tiembla, pero el señor McDade sigue de pie. Suelta una risita nerviosa.

—Oh, deberías reparar el porche—dice.

Se aclara la voz y continúa:

—Solo quería asegurarme de que has recibido la carta de la comunidad de propietarios sobre el color y *mmm*, la asquerosita casa que tienes.

—Sí, la he recibido. Magnífica—responde Gru y cierra de un portazo.

—Vale—la voz de McDade suena a través de la puerta—. Me alegro de verte, Gru.

Unos minutos más tarde, en el preciso momento en que Gru se acerca el bollo a la boca para darle un mordisco, suena otra vez el timbre. Otra vez.

Gru se abalanza hacia la puerta, preparado para darle su merecido al vecino.

—Venga, Fred. ¡No me toques las narices, tío!

Antes de abrir la puerta Gru oye la voz de una niña pequeña:

—¿Holaaaa? ¡Vendemos galletas!

Por la mirilla, Gru ve a tres niñas. Venden las galletas de la señora Hattie y una de ellas lleva una pizarra para apuntar los encargos.

—Fuera de aquí —dice Gru a través de la puerta—. No estoy en casa.

—Sí lo estás —contesta Margo, la niña más alta—. Te he oído.

—No, no me has oído. Esto es una grabación —simula Gru.

Margo no está convencida:

—No, no lo es.

—Sí, sí lo es. Observa —contesta Gru—. Deje su mensaje. BIP.

Margo y las otras dos niñas, Edith y Agnes, se dan la vuelta para marcharse.

—¡Adiós, mensaje grabado! —grita Agnes todavía delante de la puerta aferrando con fuerza un unicornio de peluche.

—Vamos, Agnes —dice Margo.

Por fin de vuelta al sofá, Gru enciende la televisión. En lugar de su programa preferido, en la pantalla resplandecen las palabras LLAMADA ENTRANTE.

En seguida aparece la cara del doctor Nefario. El científico trabaja para Gru y llama con malas noticias.

—Gru, a pesar de lo que ha pasado hoy, para mí sigues siendo uno de los mejores.

Gru mira al Dr. Nefario confundido.

—Está en todos los noticiarios —explica el Dr. Nefario—. ¡Alguien acaba de robar una pirámide!

Gru intenta procesar la información. ¿Ha llegado el fin de su carrera? ¿Cómo ha podido ocurrir? El villano adopta un gesto decidido. ¡No sucumbirá sin luchar!