

• CUBE KID •

SUPERA LOS RETOS

# ESCAPE ROOM

DESCIFRA LOS ENIGMAS

Y ¡ESCÁPATE DEL LIBRO!

DE UN ALDEANO  
PRINGADO



Planeta Junior

EL MEGATEMPLO MALDITO

CUBE KID

SUPERA LOS RETOS

ESCAPE

DESCIFRA LOS ENIGMAS

BOOH

Y ¡ESCÁPATE DEL LIBRO!



DE UN ALDEANO  
PRINGAO  
EL MEGATEMPLO MALDITO

Planeta Junior

© Editorial Planeta, S.A., 2020  
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona  
[www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com](http://www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com)  
[www.planetadelibros.com](http://www.planetadelibros.com)

© Cube Kid, 2019  
© de la edición original: 404 Éditions, 2019  
Ilustraciones de Saboten  
Título original: Escape Book Journal d'un noob  
© de la traducción: Paula Fernández Espriu, 2020

Primera edición: febrero de 2020  
ISBN: 978-84-08-22337-5  
Depósito legal: B. 279-2020  
Impreso en España

«Minecraft» es una marca registrada de Notch Development AB.

Este libro es una obra de ficción y no está autorizado ni promocionado por Mojang AB ni por ninguna otra persona o entidad propietaria de los derechos del nombre, de la marca o del copyright Minecraft.

Los otros nombres, personajes, lugares y tramas son o bien inventados por el autor o usados de una forma ficcional.

El papel utilizado para la impresión de este libro 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.

Hoy tienes una cita con el alcalde de la aldea. Te ha dicho que tiene que hablar contigo de algo **HIPERIMPORTANTE**.

—Pánfilo, Villaldea corre un grave peligro. ¡Te necesitamos! Debido a tu **fuerza**, tu **inteligencia** y tu **carisma INCREÍBLES** solo tú puedes ayudarnos.

Bueno, **vale**, tal vez no haya usado exactamente esas palabras, pero podrías jurar que esa era **la idea general**. A continuación te ha explicado más cosas:

—Hace una semana, un templo **gigantesco** emergió del agua en la costa sur. Alicia se dirigió hacia allí hace cuatro días, pero no tenemos noticias tuyas desde entonces. **¡Debes ir a buscarla!** Mira, es aquí.

**JOOOOOOORRRRRRRR**

Tu cabeza ha tardado un poco en procesar toda la información.

Templo. Alicia. No hay noticias tuyas.

Galleta. Espera, ¿estás seguro de que ha hablado de galletas? ¡En fin! Si Alicia corre peligro, ¡por supuesto que debes ir! Después de todo, **os hicisteis una promesa**.





—¡De acuerdo! ¡Acepto la misión y sabré mostrarme digno de vuestra confianza! ¡Regresaremos siendo héroes!

De hecho, eso es lo que te habría gustado decir. Sin embargo, **has gruñido lentamente.**

Para ponerte en camino de inmediato, ve **al 02**. También puedes pedirle más información al alcalde **en el 14**.

## 02

Después de ponerte en marcha, como buen **guerrero supremo** que eres, no tardas demasiado en llegar sin problemas a la costa sur de Ardenvell.

Peeeeero... ha hecho **MUCHÍSIMO CALOR**.

Has tratado de echarte un cubo de agua a la cabeza para refrescarte. Tal vez no haya sido buena idea, porque casi se te escapa el caballo...

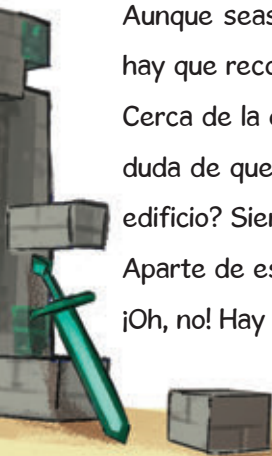
Ahora estás frente al **famoso** templo.

Aunque seas uno de los guerreros más valientes de la aldea, hay que reconocer que es un sitio realmente **aterrador**.

Cerca de la entrada hay un caballo atado a un poste. No cabe duda de que **es el de Alicia**. ¿Cómo se atrevió a entrar sola al edificio? Siempre te sorprende lo valiente que es.

Aparte de eso, el lugar está completamente **desierto**.

¡Oh, no! Hay un cartel en el que lees:





## «¡CORRED, INSENSATOS!»

Firmado por **la llama de la linterna eterna**.

Desvainas **las dos espadas**, solo por si acaso.

En ese momento, un ruido te sobresalta:

**MI I I A A A A U U U**

Es Billy, el gato raro. Le lanzas una mirada inquisitiva. Te dice:

—Seguramente te preguntas qué hago aquí. He pensado que te iría bien un poco de ayuda.

Lo miras con curiosidad y, a continuación, asientes con toda la seriedad propia de un **guerrero**.

Si quieres **darle un vistazo al caballo de Alicia**, ve **al 11**. Si no, puedes **acercarte a la imponente entrada principal del templo en el 05**.



**03**

Por desgracia, has **sucumbido** a los entresijos del **templo maldito**. Debes **empezar de nuevo** tu aventura. **Borra del inventario** todos los objetos que hayas recogido.

Reanuda la lectura **en el 10**. ¡Buena suerte!

## 04

Tratas de pulsar el **botón de la derecha** y el **del medio**, pero no da ningún resultado.

Se te debe de haber pasado algo por alto...

Es mejor que regreses **al 44** y que leas otra vez el texto del mecanismo.

## 05

Te acercas lentamente a **la entrada del templo**.

No logras entender cómo un edificio tan grande ha podido **surgir del mar...** Por el estado en el que se encuentra, debe de ser **muy pero que muy antiguo**.

¿Por qué Alicia vino aquí sola? Ojalá te hubiera pedido ayuda...

Cuando estás a unos bloques de distancia de la inmensa puerta, **oyes un ruido**.

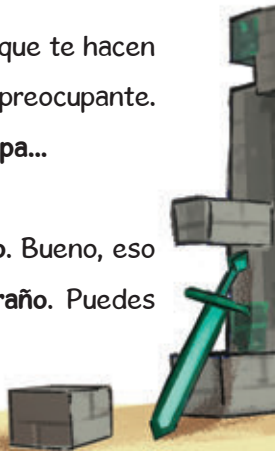
## ¡CLIC!

No es un clic de los que suenan bien, de aquellos que te hacen pensar en una galleta. No. Más bien es un clic preocupante.

**Muy preocupante, ya que es el ruido de una trampa...**

No puedes mover **ni un pelo**.

Te das cuenta de que ya **no tienes ningún objeto**. Bueno, eso no es del todo cierto: descubres **un mapa extraño**. Puedes







consultarlo en el apartado A4 que hay al final del libro y también, si lo deseas, en la solapa desplegable.

Billy, después de maullar de forma **pensativa**, te explica:

—Conozco este tipo de mapas. Mira, tiene unos **números** que indican los apartados a los que **te puedes dirigir**. Eso sí, solo puedes desplazarte de un sitio a otro **siguiendo las líneas** que los unen. Pero ¡jojo! Algunos lugares tienen una línea de puntos. Eso quiere decir que no puedes ir allí directamente y que deberás encontrar la manera de **desbloquear** el acceso.

De repente, retumba **una voz terrible** que interrumpe al gato. Reconocerías esa voz donde fuera, es la de **Herobrine**. Una magia extraña hace que su rostro de ojos luminosos aparezca, inmenso, sobre tu cabeza.



—¡Ja, ja, ja! ¡Has caído en mi trampa, aventurero! Está claro que los guerreros de Minecraftia no sois muy listos, ya que **me lo ponéis demasiado fácil**. Al igual que la chica de pelo azul que encerré en los **profundos calabozos**, ¡tú tampoco volverás a ver la luz del día!

«¡Está hablando de Alicia!» Se te hace un nudo en el estómago, esperas que ella esté bien. Herobrine prosigue:

—Voy a teletransportarte al interior del terrible **templo maldito**. Aparte de mí, ¡nadie ha conseguido escapar jamás de allí! ¡Que tengas un buen reposo eterno, **pequeño guerrero!**



La voz de Herobrine se pierde en una última carcajada larga y malvada mientras su magia te teletransporta al interior del templo.

Mira el **mapa**. ¡Tu aventura dentro del templo maldito empieza en el 10!

## 06

Tratas de pulsar el **botón de la izquierda** y el **del medio**. No ocurre nada...

—Creo que hay algo que no has entendido...

Es mejor que regreses al 44 y que leas otra vez el texto del mecanismo.

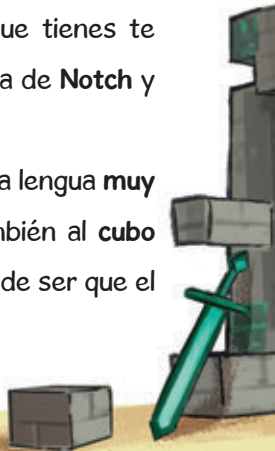
## 07


Observas el pupitre un poco más de cerca.

Ahora desprende una **energía** poderosa.

Intuyes que se trata de **magia**. La sensación que tienes te recuerda, en efecto, a lo que sientes en presencia de **Notch** y de **Herobrine**.

Logras descifrar **algunos símbolos** del altar. Es una lengua **muy antigua**. Se hace referencia al templo, pero también al **cubo poderoso**. En el texto se habla de una llave... ¿Puede ser que el cubo sea la llave para salir de aquí?





No sabrías decir exactamente por qué, pero tienes la impresión de que alguien te está observando.

No hay nada más que hacer aquí, así que puedes examinar el resto de los **archivos secretos**, en el 35, o **dirigirte a otra sala** después de echarle un ojo al **mapa**.

## 08

Pulsas el botón de la izquierda y el de la derecha del mecanismo de tres botones.

### ¡CLAC!



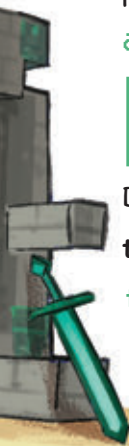
¡Toma! La placa de madera se rompe y deja al descubierto una pequeña cavidad en la roca.

Das con una **llavecita de hierro**.

La añades al **inventario**. Para ello, marca la casilla que le corresponde en la lista de objetos que hay al final del libro, en el **apartado A3**.

—¡Seguro que la **llavecita de hierro** nos permitirá salir de esta primera sala!

Deberás usarla mediante una **combinación**. Para ello, ve a la **tabla de combinaciones** que hay al final del libro, en el **apartado A2**, o en el reverso del mapa que has desplegado. Solo



tienes que seguir la fila «Llavcita de hierro» para saber con qué la puedes combinar. ¡Entonces leerás un **número** que te dirá dónde tienes que ir!

¡Apresúrate a ver qué combinaciones puedes hacer!

09

Mientras miras más de cerca el **fresco** del vestíbulo de las seis columnas, sobre todo **la horda de zombis**, ¡descubres un **botón** camuflado!



—¡Muy bien, Pánfilo!

¡AJÁ! Sin duda, un aldeano cualquiera se habría dejado engañar, ¡pero **TÚ NO!**

**Lo pulsas**, y un pasadizo secreto de dos bloques de altura aparece como por arte de magia, justo debajo del fresco.

**¡BINGO!**

*(No sabes muy bien qué quiere decir esta palabra, simplemente has oído que los humanos la dicen después de conseguir algo, ¡y a ti te parece que queda guay!)*

Acabas de desbloquear el acceso al **sitio** que se encuentra **en el 25**. No sabes de qué se trata, pero puedes ir a descubrirlo. También puedes seguir **explorando el vestíbulo**, **en el 13**, o **dirigirte a otra sala**.

