

ADAPTACIÓN DEL CÉLEBRE JUEGO

UNLOCK!

LOS LOCOS DEL ESCAPE



ESCAPA DE LAS CATACUMBAS

FABIEN CLAVEL

ANAYA

Título original: UNLOCK! *Échappe-toi des catacombes*
© RAGEOT ÉDITEUR. Paris, 2020

Autor: Fabien Clavel
Ilustrador: Gilbert Han

1.ª edición: febrero 2022

© De la traducción: Sara Bueno Carrero., 2022
© De esta edición: Grupo Anaya, S. A., 2022
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.com
e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

ISBN: 978-84-698-9136-0
Depósito legal: M-32856-2021
Impreso en España - Printed in Spain



Inspirado en el juego UNLOCK! des Space Cowboys
creado por Cyril Demaegd © JD EDITIONS

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, plagiaren, 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.

UNLOCK!
LOS LOCOS DEL ESCAPE

**ESCAPA DE LAS
CATACUMBAS**

FABIEN CLAVEL

ANAYA

Para Samuel, *ludi magister*.

Para Ana.

Para Léna.

Instrucciones

En **UNLOCK! Escapa de las catacumbas**, tienes que tomar las decisiones acertadas y resolver los enigmas para avanzar en la historia.

Etapas

Los distintos capítulos de la aventura se llaman «etapas». En la parte superior de la página verás el número de etapa.



5	<p>Hoy no es un día como los demás. Roman deja el periódico del instituto en la mesa de la biblioteca que usó como lugar de reunión. —Míralo en la página 3. Se trata de un artículo escrito por Lana Blum, una alumna de cuarto de secundaria que fue una de las víctimas de la terna de rebeldes que tuvo lugar hace unos meses. Lees a toda prisa las líneas que narran la increíble historia. Levantas la vista, sin terminar de creértelo. —¿? — —Lee el final. Pero Karim es más rápido que tú y te lo resume: —Hicieron un agujero en el sótano hay un alumnado emparedado en los cimientos. —Eso es una leyenda urbana —protesta Bérénice mientras riego con la cabeza—. Es lo que se les ocurre a los nuevos para asustarlos cuando llegan al instituto. —Aun así, parece que hay novedades —apunta Yun. —¿Qué val —se enfada Bérénice—. Ese tal Lana Blum lo único que quiere es protagonismo. El artículo no deja nada claro, sobre todo en la referencia a Cidá. ¿Es una secta milenarista? ¿Un pequeño grupo terrorista? Sin embargo, expone lo siguiente: un comando armado irrumpió en el instituto con silencio por la mañana y tomó como rehenas a todos los que estaban presentes, incluida Lana Blum.</p>	5
----------	--	----------

Las etapas con el símbolo  se pueden combinar con personajes, acciones u objetos. Para ello, sumamos el número de etapa al del personaje, acción u objeto utilizado. A veces habrá que sumar varios personajes, acciones u objetos.

Por ejemplo:

Te encuentras en la etapa 5. Al acabar la etapa, tienes la posibilidad de usar objetos de tu inventario. El destornillador suma 7 durante todo el libro. Si decides utilizar el destornillador al acabar la etapa 5, tendrás que hacer la siguiente operación: $5 + 7 = 12$. Ve a la etapa 12. Cuando la leas, sabrás si has tomado la decisión correcta.

Si utilizas el destornillador, haz la operación   y ve a la etapa 12

Las etapas con el símbolo  no se pueden combinar. En este caso, te indicaremos directamente a qué nueva etapa debes ir.

Por ejemplo:

Ve a la etapa 20.



Personajes

En esta aventura tienes cuatro amigos que han venido a ayudarte y a darte pistas para que te enfrentes a los enigmas de las etapas con el símbolo :

Bérénice: 

Karim: 

Romain: 

Yun: 

Acciones

En determinados momentos deberás elegir entre actuar con prudencia y lentitud o con rapidez e imprudencia:

Actuar con prudencia: 

Actuar con rapidez: 

Objetos

Durante tu misión podrás utilizar determinados objetos para salir de situaciones de peligro. Al principio de la historia dispones de:

Un destornillador:  +7

Un sándwich:  +8

Una linterna:  +9

Un arnés:  +14

Encontrarás un resumen del valor de cada personaje, acción y objeto en la solapa del libro, que también puedes usar como marcapáginas.

Información importante

Es posible que no consigas salir de las catacumbas a la primera. En tal caso, al final de la etapa se te indicará que tu aventura ha terminado.

Si has cometido un error en la solución de un enigma o fracasas en tu misión, retrocede a una etapa anterior o vuelve a empezar.

Prólogo

Hace unos meses...

Todo empezó el día en que cruzaste el umbral del instituto Gustave-Caillebotte.

No tardaste mucho en darte cuenta de que tu instituto no era como los demás.

Podría decirse que la mala suerte se cebaba con este centro educativo parisino: corrían rumores de que había un alumno emparedado en los cimientos, hubo una sospechosa explosión en un laboratorio de química, se habían denunciado extrañas apariciones... Incluso oíste hablar de una toma de rehenes que tuvo lugar en este mismo centro hacía poco, aunque la dirección prefiriera no comentar el tema.

Como eres de naturaleza curiosa, decidiste investigar sobre estos fenómenos. No tardaste en fijarte en los símbolos misteriosos que aparecían en distintos puntos del centro: en las paredes, las mesas, el suelo de madera, la base de las estatuas, los árboles del patio...

Terminaste identificando un signo que no dejaba de aparecer: ✘. Te pareció que se trataba de una runa, pero no las tenías todas contigo. Como durante la jornada escolar tenías que guardar el móvil en un casillero de la empresa de seguridad Salvus, aprovechaste el rato libre que tenías en el horario para ir corriendo a la biblioteca.

Era viernes.

Querías buscar entre los libros dispuestos en los estantes de la biblioteca una obra sobre el tema que te interesaba: *El secreto de las runas*.

Pero no estaba en las estanterías.

Le preguntaste a la bibliotecaria y te dijo que ya lo estaban consultando. Señaló una mesa algo apartada. Cuando te volviste, viste un grupo de cuatro alumnos, dos chicos y dos chicas, todos de edades y estilos diferentes. Te armaste de valor y fuiste a hablar con ellos.

—¿Qué quieres? —te preguntó una alumna de pelo rapado, a la defensiva.

Respondiste sin perder los nervios:

—El mismo libro que tú.

Un chico fornido te lanzó una mirada desafiante a través de sus gafas.

—¿Por qué te interesa?

Con tranquilidad, te encogiste de hombros.

—Yo también me he fijado en las runas que hay por todo el instituto. Me gustaría saber qué significan. Además, quizá tengan relación con todas las tragedias que han tenido lugar aquí.

—Sí —admitió el chico—. Veo que no somos los únicos en tener sospechas...

El grupo pareció relajarse. Una chica rellenita y sonriente giró el libro en tu dirección y te dijo:

—De todas formas, no vamos a descubrir nada en este libro. Es una novela fantástica de un tal Moorcock.

Un chico alto, algo pasota y con un flequillo largo que le tapaba los ojos, volvió a coger el libro y empezó a leerlo. Distraído, explicó:

—El símbolo que no paramos de ver es la runa odal. Creemos que es el emblema de un grupo misterioso, una especie de secta, que estaría detrás de la toma de rehenes, por ejemplo. Los artículos que narran la historia lo confirman. Por poco escapamos de un baño de sangre.

—Y creemos que también están detrás de todo lo que sucede en este instituto —añadió la chica de pelo rapado, algo más tranquila—. Su plan debe de ser mucho más ambicioso que simplemente atacar un centro educativo.

Se hizo el silencio, que terminaste rompiendo:

—A lo mejor podríamos colaborar para resolver el misterio.

Todos los ojos se clavaron en ti. La chica del pelo rapado fue la primera en tenderte la mano:

—Bérénice.

Luego fue el turno del cachas de pelo corto:

—Romain.

La chica sonriente y rellenita fue la siguiente en presentarse:

—Yun.

Por último, refunfuñó el lector de pelo largo:

—Yo soy Karim. ¿Y tú?

—Me llamo Álex. ¿Alguna idea de qué nombre ponerle al equipo?

—¡Los Ninjas! —exclamó de inmediato Romain.

—¡Bah! —se pronunció Bérénice—. ¿No deberíamos indicar que también vamos a utilizar las neuronas?

—¿Los Ninjas Empollones? —propuso Karim mientras se apartaba un mechón de pelo de la cara—. ¿O los Ninjas Frikis?

Todos protestaron. No fue una propuesta precisamente secundada.

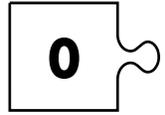
—¿Qué os parece los Locos del Escape? Al final, la idea es un poco esa: escapar de la rutina, ¿no?

La idea se te ocurrió sin pensarlo. Todos te miraban, mientras esperabas su veredicto con temor. Te apetecía mucho formar parte de su grupo.

—No está mal —aprobó Bérénice—. ¿Votamos?

Todos levantaron la mano.

Y así se fundaron los Locos del Escape.



Así, con tus nuevos amigos del instituto Gustave-Caillebotte, has fundado los Locos del Escape, un equipo que pretende frustrar los planes de la secta secreta que habéis bautizado como Odal, por la runa que les sirve de símbolo.

Sois cinco en el equipo: Bérénice, Karim, Romain, Yun y tú, Álex.

Eres muy polivalente. Cuando los demás dudan en si tomar o no una decisión, te consultan a ti. No es que ejerzas de líder, pero casi. Eres quien toma las decisiones cuando no conseguís ponerlos de acuerdo. Sin embargo, también hay momentos en que necesitas la ayuda de tus amigos.

Eres una persona muy metódica a la que le encanta el orden.

En el resto del grupo, cada uno de los miembros tiene sus propias particularidades.

Para conocer mejor a Bérénice, ve a la etapa   = 1.

Para conocer mejor a Karim, ve a la etapa   = 2.

Para conocer mejor a Romain, ve a la etapa   = 3.

Para conocer mejor a Yun, ve a la etapa   = 4.

Si no, ve a la etapa 5.

Bérénice es la más joven del grupo. Tiene trece años y es bastante bajita, pero es muy madura para su edad. Su mayor pasión son los problemas matemáticos y los enigmas. Le encanta soltar de vez en cuando comentarios mordaces, sobre todo cuando hay alboroto. Se preocupa por los demás, le gustan los juegos de mesa y quiere ser médica. Aunque parezca que pasa de todo, a veces le gusta vivir sensaciones fuertes. Decidió raparse el pelo cuando vio *Black Panther*. Además, le ayuda a nadar más deprisa; es una excelente nadadora.

Así es como se presenta:

Si fuera una asignatura, sería...

Matemáticas

Si fuera un elemento, sería...

El agua

Si fuera una estación del año, sería...

El invierno

Si fuera una emoción, sería...

El miedo

Si fuera un animal, sería...

El caimán

Si fuera una parte del cuerpo, sería...

La cabeza

Si fuera un sentido, sería...

El oído

Si fuera una profesión, sería...

Médica

Si fuera un objeto, sería...

Un ordenador

Si fuera una estrategia, sería...

Pedir ayuda

Si fuera una afición, sería...

El ajedrez

Si fuera un lugar, sería...

El parque de atracciones

Si fuera una película o una serie, sería...

Black Panther



Si quieres conocer a los demás integrantes de los Locos del Escape, vuelve a la etapa 0.

Si no, ve a la etapa 5.

Karim tiene quince años. Es alto y delgado. Lleva el pelo largo, que le tapa la cara y casi no deja ver sus ojos tristes. Es bastante solitario, le gusta leer y le apasiona la historia. Sin embargo, hace el esfuerzo de salir de su habitación para quedar con los Locos del Escape e incluso con otra gente, lo que lo ayuda a huir de su romántica melancolía. Es toda una lumbrera y siempre quiere calmar las tensiones que surgen a su alrededor y animar a los demás a colaborar. Aunque parezca poco deportista, en clase de Educación Física se le ve que tiene bastante fondo.

Así es como se presenta:

Si fuera una asignatura, sería...

Literatura

Si fuera un elemento, sería...

La tierra

Si fuera una estación del año, sería...

El otoño

Si fuera una emoción, sería...

La tristeza

Si fuera un animal, sería...

El oso panda

Si fuera una parte del cuerpo, sería...

Las piernas

Si fuera un sentido, sería...

El tacto

Si fuera una profesión, sería...

Community manager

Si fuera un objeto, sería...

Un libro

Si fuera una estrategia, sería...

Quedarme parado

Si fuera una afición, sería...

Leer

Si fuera un lugar, sería...

El parque

Si fuera una película o una serie, sería...

El laberinto del fauno



Si quieres conocer a los demás integrantes de los Locos del Escape, vuelve a la etapa 0. Si no, ve a la etapa 5.

Romain no para quieto. Fornido y de estatura media, está siempre en movimiento. Tiene catorce años y este curso le está costando especialmente. A decir verdad, en el nombre de Locos del Escape, es más bien lo de «escape» lo que le interesa. Lleva años apuntado a clases de boxeo. Sin embargo, su curiosidad insaciable y su inagotable energía le permiten aprender fácilmente, aunque no atienda en clase. Últimamente se ha aficionado a la cocina y le gusta invitar a la gente a probar los platos que prepara y que es el primero en disfrutar.

Así es como se presenta:

Si fuera una asignatura, sería...

Educación Física

Si fuera un elemento, sería...

El fuego

Si fuera una estación del año, sería...

El verano

Si fuera una emoción, sería...

La rabia

Si fuera un animal, sería...

El canguro

Si fuera una parte del cuerpo, sería...

Los brazos

Si fuera un sentido, sería...

El gusto

Si fuera una profesión, sería...

Fontanero

Si fuera un objeto, sería...

Una llave inglesa

Si fuera una estrategia, sería...

Resistir

Si fuera una afición, sería...

Saltar en paracaídas

Si fuera un lugar, sería...

Un estadio deportivo

Si fuera una película o una serie, sería...

Fast and Furious: A todo gas



*Si quieres conocer a los demás integrantes
de los Locos del Escape, vuelve a la etapa 0.
Si no, ve a la etapa 5.*

Yun tiene quince años. Le gustan la pintura y el diseño gráfico. Es de estatura media, está rellenita y es pura alegría de vivir, que sabe transmitir a quienes la rodean. Su talento para las imitaciones hace que todos sus compañeros de clase la adoren, a lo que se suma su afición por reparar todo tipo de cosas. Nada parece mermar su sentido del humor, dejando de lado los malos olores, que no soporta. No es muy aficionada al deporte, pero deja a todos impresionados cuando ven que es capaz de contener la respiración durante varios minutos.

Así es como se presenta:

Si fuera una asignatura, sería...

Dibujo Artístico

Si fuera un elemento, sería...

El aire

Si fuera una estación del año, sería...

La primavera

Si fuera una emoción, sería...

La alegría

Si fuera un animal, sería...

La cotorra

Si fuera una parte del cuerpo, sería...

El torso

Si fuera un sentido, sería...

El olfato

Si fuera una profesión, sería...

Artista

Si fuera un objeto, sería...

Una navaja suiza

Si fuera una estrategia, sería...

Huir

Si fuera una afición, sería...

El bricolaje

Si fuera un lugar, sería...

La sala de espectáculos

Si fuera una película o una serie, sería...

Avatar



Si quieres conocer a los demás integrantes de los Locos del Escape, vuelve a la etapa 0. Si no, ve a la etapa 5.

Hoy no es un día como los demás.

Romain deja el periódico del instituto en la mesa de la biblioteca que usáis como lugar de reunión.

—Mirad en la página 3.

Se trata de un artículo escrito por Lana Blum, una alumna de cuarto de secundaria que fue una de las víctimas de la toma de rehenes que tuvo lugar hace unos meses. Lees a toda prisa las líneas que narran la increíble historia.

Levantas la vista, sin terminar de creértelo.

—¿Y?

—Lee el final.

Pero Karim es más rápido que tú y te lo resume:

—Habla de un rumor según el cual hay un alumno emparedado en los cimientos.

—Eso es una leyenda urbana —protesta Bérénice mientras niega con la cabeza—. Es lo que se les cuenta a los nuevos para asustarlos cuando llegan al instituto.

—Aun así, parece que hay novedades —apunta Yun.

—¡Qué va! —se enfada Bérénice—. Esa tal Lana Blum lo único que quiere es protagonismo.

El artículo no deja nada claro, sobre todo en lo referente a Odal. ¿Es una secta milenarista? ¿Un pequeño grupo terrorista?

Sin embargo, expone lo siguiente: un comando armado irrumpió en el instituto un sábado por la mañana y tomó como rehenes a todos los que estaban presentes, incluida Lana Blum.

A continuación, hicieron un agujero en el sótano del instituto, en un trastero que hay al lado del gimnasio, para acceder a unos túneles subterráneos.

—Según dice, un grupo parecido, con tipos bastante violentos, ya existió y estuvo bastante activo en la década de los noventa. Al parecer, en esa época hicieron desaparecer a uno de sus integrantes. ¿Es posible que nuestra «leyenda urbana» date de entonces?

—Puede ser. Pero, por el momento, Lana Blum no sabe si es Odal quien actúa en los dos casos —argumenta Bérénice, aún combativa.

—Es verdad —concede Romain con una sonrisa, mientras se mece en su silla—. Aunque... estaría bien comprobarlo, ¿no?

• • •

Tras varios días de preparación, estáis listos para bajar a explorar las profundidades del instituto. Parece ser cierto que hay salas ocultas que se supone que comunican con una red de túneles subterránea. Cada uno de vosotros lleva una mochila con equipo diverso.

Habéis quedado el viernes por la tarde, cuando ninguno de vosotros tiene clase.

—Son las cinco. Perfecto. Así no llegaré muy tarde a casa —se alegra Karim, haciendo gala de su carácter hogareño.

Fingiendo indiferencia, os dirigís a paso lento al gimnasio del sótano. Dejáis atrás el bonito suelo de madera

y las paredes de piedra decoradas con frescos antiguos del instituto, para llegar a un sótano mucho menos vistoso, con falsos techos que esconden tuberías por doquier y humedades en las paredes.

Pasáis por delante de la recién inaugurada sala multiusos antes de doblar una esquina y plantaros ante la puerta de un trastero.

—Aquí es —declara Romain, que no consigue ocultar su impaciencia.

—¿Estáis seguros? —pregunta Karim, algo pálido (o, al menos, más que de costumbre)—. Quizás esto es competencia de la policía.

—Ahora no nos vamos a echar atrás —dice Romain mientras le propina una fuerte palmada en la espalda.

Mientras los demás vigilan las inmediaciones, Romain se vuelve hacia ti.

—¿Has traído todo?

Hurgas en tu mochila. Lo tienes todo previsto.

Arnés. Linterna. Sándwich. Destornillador.

A partir de ahora, tienes disponible tu inventario en la solapa al final del libro. Te toca decidir. ¡Elige bien!

Si utilizas el destornillador, haz la operación   . Ve a la etapa 12.

Si utilizas el sándwich, haz la operación   . Ve a la etapa 13.

Si utilizas la linterna, haz la operación   . Ve a la etapa 14.

Si utilizas el arnés, haz la operación   . Ve a la etapa 19.

INSPIRADO EN
**JUEGOS DE
ESCAPE**

Eres **ÁLEX**.

Te encantan las aventuras
y los enigmas. Para desentrañar
los misteriosos sucesos que
han tenido lugar en tu instituto,
tus amigos y tú emprendéis
una misión en los túneles subterráneos
de la ciudad. Pero los pasadizos
están sembrados de obstáculos
y sientes que estás cayendo
en una trampa.
Y tus amigos cuentan contigo...

**¡ENCUENTRA EL CAMINO
PARA SALIR ILESO
DE LAS CATACUMBAS!**

ADAPTACIÓN DEL CÉLEBRE JUEGO **UNLOCK!**
MÁS DE 1 500 000 DE EJEMPLARES VENDIDOS.



ANAYA

www.anayainfantilyjuvenil.com