

DIEGO BLANCO

El Club del **Fuego Secreto**



**ELIGE TU
PROPIA
AVENTURA**

BATALLA ESTELAR

Diego Blanco
El club del Fuego Secreto

4

Batalla estelar

© El autor y Ediciones Encuentro S.A., Madrid, 2021

© Ilustración de cubierta: Clara Rodríguez Ríos

© Ilustraciones de interior: Mateo García Moreno

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con la autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y ss. del Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

Colección El club del Fuego Secreto, n° 4

Fotocomposición: Encuentro-Madrid

ISBN PDF: 978-84-1339-740-5

Depósito Legal: M-18408-2021

Printed in Spain

Para cualquier información sobre las obras publicadas o en programa y para propuestas de nuevas publicaciones, dirigirse a:

Redacción de Ediciones Encuentro

Conde de Aranda 20, bajo B - 28001 Madrid - Tel. 915322607

www.edicionesencuentro.com

Para Jon. Eskerrik asko.

*Son nuestras elecciones las que
muestran lo que somos, mucho
más que nuestras habilidades.*

Albus Dumbledore
Mago y director de Hogwarts

Aquí podrás encontrar mis canciones favoritas para acompañar tu lectura. Entra en la lista de:



Club 4: Batalla estelar

y ¡disfruta de la aventura!

¡ATENCIÓN, VIAJERO DEL EVENTUR!

Eres un tipo con suerte, ¿lo sabías? En tus manos, ahora mismo, está la prueba definitiva de tu capacidad para elegir y tomar tus propias decisiones. Enhorabuena, ¡eres libre!

Este libro es diferente a los del resto de la colección del Fuego Secreto. No lo lees del tirón, de principio a fin. Como en la vida misma, aquí te verás obligado a escoger entre distintas alternativas. Unas te conducirán a la victoria y otras a una catástrofe e incluso a la muerte. Unas te harán llegar al final rápidamente y otras te harán vivir más aventuras.

Probablemente sentirás el impulso de volver atrás una y otra vez para conocer la



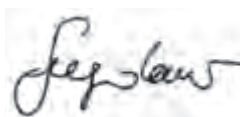
historia en todas sus variantes. No lo dudes, ¡hazlo! Está escrito para que lo hagas así.

Piensa, toma decisiones, usa tu imaginación. No todo lo que parece bueno lo será, ni todo lo malo te conducirá a una catástrofe. Así que sé sincero y elige según te dicte el corazón. Hay un final correcto para esta misión. Bueno, en realidad, hay dos. Debes llegar a uno de ellos o arriesgarte a vivir un destino no demasiado agradable.

También verás que esto no es solamente un libro. Además, es un juego. Encontrarás las instrucciones para jugarlo en la página siguiente.

Confía en el Fuego Secreto y todo irá bien. Pero recuerda, eres libre, así que el Eventyr te ayudará a elegir, pero no lo hará por ti. Ni siquiera el Eventyr puede forzar tu libertad.

¡Nos vemos en el tablero!



Fey Law

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Para resolver alguna situación concreta, el libro te pedirá que realices una tirada. El lanzamiento o *tirada* de un cierto número de monedas es el método que usaremos para determinar tu éxito o tu fracaso en estas situaciones. Cada cruz representa un éxito, las caras no. Usaremos monedas porque suelen estar más a mano que los dados.

Para jugar deberás tener cinco monedas. Dile a tus padres que el libro ese que estás leyendo dice que las que necesitas son las de dos euros, porque con las otras es más difícil jugar. Así, entre otras muchas cosas, este libro se convertirá en el primero del mundo en conseguir una propina decente para sus lectores.



De nada ;)

Como verás en las fichas que aparecerán más adelante, David y Koke poseen tres características que expresan sus cualidades y capacidades básicas: *cuerpo*, *mente* y *espíritu*.

El *cuerpo* de un personaje refleja su fuerza, destreza y salud.

La *mente* su capacidad de memorizar, concebir cosas abstractas y resolver problemas.

El *espíritu* evalúa la sensibilidad que el personaje muestra hacia el Fuego Secreto y el Eventyr, así como su capacidad para interactuar con él.

Para resolver una tirada deberás sacar tantas cruces como determine el nivel de dificultad de la acción (esto te lo indicará el libro en cada ocasión):

Fácil – 1 cruz

Normal – 2 cruces

Difícil – 3 cruces

Muy difícil – 4 cruces

Para alcanzar el objetivo podrás tirar tantas monedas como el valor de la característica de tu personaje que sea necesario utilizar en la situación a la que te enfrentas.

Por ejemplo, Koke tiene un valor de 4 en *cuerpo*. Si se enfrentase a una situación *difícil*, debería tirar 4 monedas (su valor en *cuerpo*) y sacar 3 cruces (el valor de *difícil*) para tener éxito en ella.



Introducción

David y Koke han quedado atrapados en una galaxia dominada por la temible KvLtvrië, gobernada con mano de hierro por el malvado Lord Klamak.

Los KvLtvr llegaron al poder después de convencer a todas las razas del universo de que era mucho mejor ser felices que ser libres y estas decidieran aceptar libremente ser sometidas a la nueva forma de pensar impuesta por la KvLtvrië.

Solo unos pocos, los valientes zeks, los mercenarios errantes llamados *greycoats* y los poderosos y sabios Yūgen hicieron frente a la KvLtvrië durante las KvLtvrkamPf, las guerras que estallaron tras el ascenso de Lord Klamak al trono de las 10.000 galaxias.

Pero fueron derrotados y sometidos por la KvLtvrië. Durante siglos no se ha vuelto a

ver un Yūgen en ningún rincón de la galaxia y nadie ha podido ser ayudado por sus extraordinarios poderes.

Hasta ahora.





DAVID

யயர்புலக

யயர்புலக

DAVID ES UN YUGEN. UN PODEROSO CABALLERO, SENSIBLE A UN PODER ESPECIAL QUE PUEDE DETERMINAR EL DESTINO DE LA GALAXIA. LA ORDEN YUGEN ESTUDIA, SIRVE Y APLICA LA PODEROSA FUERZA DEL FUEGO SECRETO POR EL BIEN DEL UNIVERSO. NO EXISTEN YUGEN MALVADOS, PORQUE EL FUEGO SECRETO ES LUZ Y NO TIENE UN REVERSO TENEBROSO.

EQUIPO



CARACTERÍSTICAS

ESPÍRITU: 5

CUERPO: 2

MENTE: 5

"ENFRENTARSE AL MIEDO ES EL DESTINO DE UN YUGEN".

யயர்புலக





KOKE

ਖੰਡਾਕੁਰਾਦਾ

KOKE ES UN GREYCOAT. UNO DE LOS MERCENARIOS QUE SE UNIERON VOLUNTARIAMENTE A LA GRAN REBELIÓN CONTRA LA KULTVRË EN LAS GUERRAS KULTVRKAMPF. LLAMADOS ASÍ POR LOS LARGOS ABRIGOS GRISES PROPIOS DEL GREMIO DE MERCENARIOS, ESTE ATUENDO SE CONVIRTIÓ CON EL TIEMPO, EN UN SÍMBOLO DE LA RESISTENCIA CONTRA LA KULTVRË.

EQUIPO



CARACTERÍSTICAS

ESPÍRITU: 5

CUERPO: 4

MENTE: 3

"VAMOS. PATEEMOS ALGUNOS TRASEROS KULTVR".

ਖੰਡਾਕੁਰਾਦਾ



PRIMERA PARTE

PERELANDRA



*Un olor dulce llenó el vacío del
acantilado. Al terminar el poema, le
pareció ver un carguero espacial que
entraba a la velocidad de la luz.*

El carguero espacial desaparece ante tus ojos. Parece que se ha sumergido en la oscuridad del espacio. El poema ha funcionado, el Eventyr os ha transportado a otra casilla del gran tablero de la oca, librándoos de una muerte segura. Miras a tu alrededor, asustado. Estás solo. Y todo parece estar hecho de plástico y metal; no hay madera, ni plantas, ni nada que parezca tener un origen natural. Por eso no te es difícil adivinar en qué mundo narrativo estás ahora.

Bienvenido a la ciencia ficción, piensas.

Pero antes de ponerte a especular sobre cuál de los subgéneros de la ciencia ficción te ha tocado en suerte, necesitas encontrar a Koke.

Intentas levantarte, pero no puedes. Una fuerza invisible te lo impide. Así caes en la cuenta de que te encuentras dentro de una



nave espacial. Poco más que un rectángulo no muy espacioso con bancos metálicos a los lados y dos claraboyas minúsculas que apenas permiten ver la enorme oscuridad salpicada de estrellas que hay al otro lado.

Instintivamente, en un gesto repetido miles de veces, levantas tu mano para ajustarte las gafas al puente de la nariz y entonces te das cuenta de dos cosas.

1. Tus manos están atadas con unos grilletes que parecen anillos de energía.

2. Estás cautivo en una nave prisión KvLtv y no hay ni rastro de Koke.



¿SABÍAS QUE...?

El código de la puerta de acceso a la cápsula de escape, *THX 1138*, es el título de la primera película de George Lucas, creador de *Star Wars*. La película es una distopía que transcurre (casi) por completo en un mundo subterráneo.

George Lucas basó gran parte del argumento de *La guerra de las galaxias* en *La fortaleza escondida*, un largometraje japonés del año 1958 dirigido por Akira Kurosawa (cuyo nombre también aparece en este libro). En esta película se muestran, claramente definidos, los personajes que inspirarán a los androides R2-D2 y C3PO, a la princesa Leia y a Obi-Wan Kenobi.

La fortaleza escondida es una película del género *jidai geki* (literalmente, un drama de

época, una película de samuráis), de donde Lucas sacó la palabra *Jedi*, con la que denominó a los miembros de su orden de monjes guerreros.

También *Yūgen* es una palabra japonesa, intraducible al español. Su significado se aproximaría a la sensación de asombro que uno experimenta cuando percibe el sentido profundo y misterioso de la belleza de las cosas.

Hay muchísimas más referencias a películas, libros, series y acontecimientos históricos escondidas en este libro. ¿Te atreves a encontrarlas todas? Envíame las que vayas descubriendo a FuegoSecreto.com y las publicaremos allí.

ÍNDICE

¡Atención, viajero del Eventyr!.....	7
Instrucciones del juego	9
Introducción	12
Primera parte. Perelandra	17
Segunda parte. Aspidochelone	185
Adelanto de <i>El vídeo viral</i>	223
¿Sabías que...?	227

«A pesar de que destino
este libro a pasatiempo de
muchachos, espero que no lo
despreciarán los hombres ni
las mujeres, ya que en parte
está compuesto con la idea de
despertar recuerdos del pasado
en los adultos, y exponer
cómo sentían, pensaban y
hablaban, y en qué raras
empresas se embarcaban».

Mark Twain

Prefacio a *Las aventuras de Tom Sawyer*



David y Koke han quedado atrapados en una galaxia dominada por la temible KvLtvrië, gobernada con mano de hierro por el malvado Lord Klamak. Solo los mercenarios errantes llamados *greycoats* y los poderosos y sabios Yügen son capaces de hacerle frente.

¿Te unes a la rebelión?

Este libro es diferente a los del resto de la colección. Aquí, como en la vida misma, te verás obligado a escoger entre distintas alternativas. Unas te conducirán a la victoria, pero ¡ten cuidado!, porque otras te llevarán directamente a una catástrofe.