

# El espíritu de la sídra

## SOLUCIÓN DE LA AVENTURA

### - El inicio de la aventura:

#### **En casa:**

Después de introducirte en la historia (y descubrir la misteriosa desaparición de tu pareja), en el salón de casa descubres un extraño libro que te será muy útil en toda la aventura. En el suelo también encuentras un misterioso rastro que proviene de fuera de tu casa.

Para salir primero tienes que ponerte tu abrigo, porque fuera hace mucho frío...

#### **Delante de casa:**

En el suelo sigues viendo un rastro que se dirige a tu garaje, y también ves un vehículo aparcado de los que se usan para limpiar las calles. Si lo examinas descubrirás dentro, encima del asiento, un manojo de llaves de diferentes instalaciones de tu municipio que necesitarás más adelante. La ventanilla está entreabierta pero no te cabe el brazo para conseguir las llaves ni consigues abrir la puerta de ninguna manera, así que sigues el rastro líquido hacia tu garaje...

#### **En tu garaje:**

Cuando abres el portón de tu garaje descubres algo terrorífico, inexplicable... un duendecillo de aspecto rarísimo. Te desmayas. Cuando recobras el sentido, el extraño ser te habla y te tranquiliza (dentro de lo que cabe). Si hablas con él te explicará de dónde ha salido y qué le ha sucedido a tu desaparecida pareja...

Si sigues hablando con él te explicará que gracias a un conjuro del extraño libro que encontraste en tu salón puedes invocar al Hipogrifo (un mitológico ser que puede ayudarte), pero que lo debes hacer desde un punto elevado.

Aquí en el garaje hay 3 objetos que puedes coger: un martillo, un hilo de nylon y un pequeño hierro torcido.

#### **En la base de la torre del agua:**

Decides subir a la torre del agua de tu municipio (la construcción más alta de los alrededores) para invocar al Hipogrifo, pero una verja cerrada con un candado te impide el paso a la escalera que sube a la parte superior de la torre. Si intentas cargarte el candado a lo bestia verás que en esta aventura prima la inteligencia y las astucia frente a la brutalidad ;) (si lo intentas con el martillo y lo pierdes no te preocupes porque este objeto es un "redherring" o sea, que no vale para nada).

Recuerdas que dentro del vehículo de limpieza municipal que hay aparcado delante de tu casa viste un manojo de llaves que seguro abrirán muchas de las instalaciones de tu pueblo, así que se te ocurre atar el hilo de nylon al pequeño hierro torcido para hacer un improvisado aparejo con el que poder "pescar" el manojo de llaves (cogiéndolo con el gancho que has creado). Una vez lo tengas, ya puedes ir a la base de la torre y abrir el candado que te impedía el paso hacia la parte superior de la torre.

#### **En lo alto de la torre:**

Desde aquí arriba consigues invocar al Hipogrifo y aparece ante ti este extraordinario ser. Si hablas con él te dirá dónde está tu amado y te ofrecerá llevarte hasta ahí. Monta en él y te llevará derecha al inicio de tu búsqueda.

## - La búsqueda de tu amado y el enfrentamiento con el Sumicio:

### **En el nido de un águila gigante:**

Dentro del nido, aparte de los enormes huevos de águila que ni se te ocurre tocar, encuentras una pluma que te será de utilidad más adelante. El nido está lleno de restos, barro, etc. Si examinas los huesos que hay en el suelo descubrirás entre ellos una pequeña linterna que te será útil más adelante.

### **En el sendero:**

Aquí encuentras una calavera de cabra que te irá de maravilla para solucionar un problema que se te planteará en el futuro.

### **En los cortados del despeñadero:**

Si exploras el terreno hacia el oeste llegarás a esta localidad, en la que te llaman la atención un antiquísimo pozo y un árbol seco que se encuentra a su lado.

Si examinas el árbol descubrirás que es un manzano (ahora muerto y seco), y que sus raíces van directas hacia el pozo. Si examinas el pozo descubrirás que es de la época romana y que está completamente seco. También te percatarás de que las raíces del árbol atraviesan (a la altura del suelo) la pared del pozo y se internan hacia su fondo, como si tuvieran vida propia y buscaran el agua que alguna vez este pozo albergó.

Intentas bajar (o entrar) al pozo pero las paredes son tan resbaladizas que crees que caerías a una muerte segura, así que piensas que si te agarraras a algo sí podrías descender: Bajas al pozo agarrándote a las raíces hasta que tocas suelo firme y seco bajo tus pies.

### **Dentro del pozo:**

Examinas las rocas sobre las que te encuentras y descubres que una tiene una forma perfectamente rectangular... se trata de una antigua tablilla romana donde hay una especie de listado cincelado. No puedes cogerla porque pesa demasiado, pero más adelante descubrirás que el listado que tiene escrito te será de vital importancia.

Si examinas la pared descubrirás que varias raíces la atraviesan y que hay una zona con una mancha de musgo verde y húmedo que te sorprende encontrar por lo seco que está todo lo que te rodea. No puedes hacer nada con él (de momento) así que decides subir otra vez a la superficie y volver a la localidad "el sendero" para proseguir tu exploración.

### **En el bar de Asiegu:**

Hablas con el anciano que te explica dónde se encuentra el ser que se llevó a tu pareja (hacia el oeste, en las cuevas). Cuando sales del bar (en la localidad de "Asiegu de Cibrales") descubrirás un pequeño sendero que va en esa dirección (oeste) y que antes te había pasado inadvertido.

### **En la entrada de la cueva:**

Aunque no ves a nadie notas que no estás sola... Si intentas entrar en la cueva descubrirás un ser casi invisible que te atacará e impedirá que entres a la cueva. Es el Sumicio un maléfico ser esbirro del Ojancano (la personificación del mal y el ser maligno más poderoso de estas tierras). El Sumicio te dice que tu amado está dentro de la cueva, en manos de su amo el Ojancano, y que va a ser sacrificado en breve para cumplir unos oscuros propósitos.

Como no puedes entrar ni dialogar con el malicioso Sumicio vuelves al bar para preguntarle al anciano cómo conseguir entrar a la cueva.

### **En el bar de Asiegu:**

Hablas otra vez con el anciano y le preguntas cómo librarte del molesto Sumicio. El viejecito empieza a contártelo pero se queda "embotado" por segunda vez y ahora sin rapé para estornudar, así que no puede continuar hablando.

Es en este punto cuando tenemos que usar la pluma que encontramos en el nido para hacerle cosquillas al anciano en su nariz. Con esto conseguiremos que el anciano emita un sonoro estornudo, "desatascándose" y pudiendo seguir hablando contigo.

Te explica que para librarte del Sumicio tienes que darle harina de trigo mágico, y para conseguirlo te da una jarra y unas semillas para que las plantes en un lugar fértil y las riegues con agua sagrada.

### **En el sendero:**

Plantas aquí las semillas (recordabas haber visto aquí unos antiguos campos de cultivo abandonados), y empiezas la búsqueda de agua sagrada para regarlas.

Desde aquí, ahora escuchas una especie de lloriqueo que proviene del bosque que se encuentra al este.

### **En el claro del bosque:**

Aunque de momento no es necesario para la aventura, si te pica la curiosidad puedes ir ahora al bosque para descubrir que el quejido proviene del claro del bosque. Ahí encuentras a un zorro rojo con un pata atrapada en un enorme y oxidado cepo de caza. Si abres el cepo liberarás al zorro y éste se adentrará en la espesura del bosque para traerte un cuerno hueco como agradecimiento. Después volverá a perderse dentro del bosque.

Si examinas el cuerno verás que tiene un agujerito en la punta (como si fuera una trompetilla) y descubrirás que si soplas con él (sólo desde el claro del bosque), el zorro volverá a salir de la espesura y te seguirá allá donde vayas (durante unos cuantos turnos) como si quisiera devolvarte el favor que le hiciste. Más adelante ya verás cómo puede

ayudarte, pero de momento, cuando el zorro te sigue por las diferentes localidades va haciendo cosas que suelen ser sutiles “pistas” de dónde encontrar objetos o de cómo solucionar ciertos puzzles de la aventura...

#### **En el Bar:**

Has intentado llenar la jarra que te dio el anciano con agua del río (que está al este del bosque) y con agua del lago (que está al sur y oeste de Asiegu) para regar las semillas que plantaste en el sendero, pero te das cuenta que eso no sirve absolutamente de nada (no hace falta intentarlo), ya que el trigo mágico no brota instantáneamente como te dijo el anciano que pasaría si regabas esas semillas con agua sagrada.

Así pues decides ir a hablar otra vez con el anciano del bar para ver si te explica cómo conseguir agua sagrada: el anciano empieza a explicarte dónde conseguir el agua sagrada pero a mitad discurso ¡le entra un terrible ataque de hipo! y no consigue hablar contigo. Como nadie más puede ayudarte, intentas (con todos los métodos que conoces) ayudarlo a superar el hipo, pero te das cuenta que sólo funcionará el más radical: mientras el viejecito dormita, te pones la calavera de cabra (la que encontraste en el sendero) como si fuera una máscara de carnaval y cuando el viejecito abre los ojos... le pegas un susto de muerte y... le curas el hipo. Una vez superados sus problemas “respiratorios”, te explica que para conseguir el agua sagrada que estás buscando, debes ir al lago Enol y pedir la ayuda de la Dama del lago, que se encuentra en el centro del lago y sólo saldrá a la superficie si la halagas adecuadamente.

#### **En el santuario de Covadonga:**

Al sur de Asiegu y al oeste del lago encuentras la entrada al santuario de Covadonga (el enorme portón de entrada está cerrado y no puedes abrir de ninguna manera), pero delante suyo descubres un ramo de flores que alguien dejó allí como ofrenda. Lo coges porque se te ocurre que te pueden servir para halagar a la Dama del lago.

#### **En el lago Enol:**

En medio de la quietud y la soledad del lago, se te ocurre que si lanzas el ramo de flores dentro del agua quizá la Dama del lago se sentirá halagada y aparecerá ante ti. Lanzas el ramo con todas tus fuerzas pero queda a pocos metros de la orilla sin que suceda absolutamente nada. Crees que si el ramo hubiera llegado al centro del lago (donde se encuentra la Dama) tu idea sí hubiera tenido éxito.

Recapacitas sobre cómo puedes hacer llegar el ramo al centro del lago, y recuerdas las ondas que ha creado el ramo al caer en las tranquilas aguas del lago. Si pudieras tirar algo pesado dentro del agua justo antes del ramo, las ondas que crearías en la quieta superficie del acuífero empujarían el ramo hacia el centro del lago. Recuerdas las rocas que viste en la entrada de la cueva (donde está el Sumicio) y te diriges hacia allí.

#### **En la entrada de la cueva:**

En los laterales de la entrada de la cueva ves unas enormes rocas (imposibles de cargar), pero al examinarlas descubres una más pequeña de un tamaño adecuado y un peso que sí puedes soportar. La coges y te diriges otra vez al lago.

#### **En el lago Enol:**

Las flores siguen flotando en el lago (a no ser que un enorme pez “salte” en el centro del lago y provoque unas ondas en la superficie del lago que devuelva las flores a la orilla). Esto sólo sucede a veces y en ese caso deberemos coger las flores y volver a tirarlas dentro del agua.

Lanzas la roca dentro del agua y como habías planeado, las ondas que produce tras hundirse en el agua empujan el ramo de flores hasta el centro del lago, provocando un milagroso efecto: las aguas del lago se separan dejando un caminito que llega hasta el centro del lago, donde ves a la Dama del lago, justo en el punto donde se abre un pasaje que se adentra en las profundidades de la tierra.

Hablas con la Dama del lago y te dice que el pasaje subterráneo que tienes delante te conducirá hasta la fuente que emana el agua sagrada (que se encuentra dentro del santuario de Covadonga), pero te recuerda que el pasaje es un peligroso laberinto con un problema añadido: no podrá contener las aguas durante mucho tiempo ya que los continuos ataques de los seres malignos de la zona la debilitan...

Enciendes la linterna que encontraste entre los huesos del nido (o entras a oscuras y ya la encenderás dentro), y te adentras en el pasaje subterráneo.

Recuerda llevar la jarra encima para poder transportar el agua sagrada cuando la encuentres.

#### **Dentro del laberinto** (en la última página puedes consultar el mapa):

Con la iluminación necesaria ya puedes empezar a desplazarte por el laberinto, pero no te entretienes porque el nivel del agua sube rápidamente (recuerda lo que te dijo la Dama del lago), y puedes llegar a ahogarte (aunque como verás, eso no es tan fatal como pudiera parecer a primera vista).

En las paredes de algunas cavernas vas encontrando pistas en forma de unas siglas que representan una serie de puntos cardinales que marcan un “camino a seguir”. Algunas son falsas y otras descubres que sí te son muy útiles):

- Las inscripciones que encuentras escritas en carbón te conducen hasta el esqueleto de una especie de guerrero antiguo (que al parecer es quien las hizo). Examinas su esqueleto y encuentras una piedra con forma de prisma que tiene una inscripción en una de sus caras. La coges, en el futuro descubrirás lo importante que son estas piedras...

- Las inscripciones que están talladas directamente en la pared de roca te conducen hasta otro esqueleto, pero esta vez ¡no es humano!, tiene colmillos y unas enormes garras con las que imaginas talló las letras en la roca. Examinas sus restos y encuentras otra piedra similar a la anterior pero con forma de tetraedro.
- Las inscripciones escritas con sangre seca en la pared son pistas falsas que te llevarán de nuevo a la entrada del pasaje subterráneo.
- Las inscripciones escritas con una especie de material fosforescente en la pared te llevan por fin a la salida del laberinto, al leer la inscripción en que está escrito lo siguiente: “XYZZY” se abre una salida en la pared y sales al jardín del santuario de Covadonga.

Vagando por el laberinto quizá encuentres una caverna que tiene una extraña estalagmita “luminiscente” cuya importancia descubrirás más adelante. Si la examinas verás que está formada por un extraño material fosforescente que ilumina toda la sala creando unos extraños claroscuros en las paredes. Si examinas las paredes verás que en una de ellas asoma la punta de una húmeda y resbaladiza raíz. Como ves que no puedes hacer nada (de momento) en esta sala, y que el agua no para de subir peligrosamente, te vas en busca de la salida del laberinto.

#### **En el jardín del santuario de Covadonga:**

Aquí por fin encuentras la fuente de los 7 caños que emana la famosa agua sagrada. Llenas la jarra de agua sagrada y sales por el portón (descubres que el enorme portón que acabas de atravesar es el mismo que viste antes desde el otro lado, el de la localidad “el santuario de Covadonga”). Te diriges hacia el norte para regar las semillas que plantaste en el sendero.

#### **En el sendero:**

Riegas las semillas que tenías plantadas con agua sagrada e instantáneamente brota el trigo mágico ante ti. Lo coges y te diriges a la rueda de molino que viste en Asiegu de Cbrales.

#### **En Asiegu:**

Metes el trigo dentro del molino y te pones a “molerlo”, obteniendo así la preciada harina mágica. La coges y te diriges inmediatamente a la entrada de la cueva para dársela al Sumicio (tal como te explicó el anciano del bar).

#### **En la entrada de la cueva:**

Le das la harina mágica al Sumicio y como no puede cogerla porque cae por el agujero que tiene en la palma de su mano, huye despavorido y te deja por fin la entrada libre a la cueva donde se encuentra el temible Ojancano.

---

#### **Los dos siguientes capítulos de la solución:**

- “La lucha contra el Ojancano y el rescate de tu amado” y
- “La Xana y la maldición de las piedras de estandarte”

pueden seguirse en el orden que se quiera, sin hacerlo (si no se quiere) en el mismo orden en que se encuentra aquí escrito...

---

## - La lucha contra el Ojáncano y el rescate de tu amado:

### **Dentro de la cueva:**

Al entrar descubres al Ojáncano y a tu desdichada pareja inconsciente encima de un altar. Intentas hablar con el monstruo pero te corta y te explica sus oscuras intenciones. Si continuas hablando con él te revelará algo sorprendente sobre tu amado. Intentas rescatar a tu pareja o atacar al Ojáncano, pero te ataca brutalmente y no puedes acercarte a él. Consultas en el Bestiarium el término “Ojáncano” y lees que su punto débil reside en su barba. Hay un dicho popular sobre eso:

*Ojalá te quedes ciego,  
Ojáncanu malnacíu,  
pa arrancarte el pelo blancu  
y te mueras maldeciú.*

Intentas acercarte a su barba pero el monstruo te ataca y te hace retroceder. En esta desesperada situación recuerdas el capítulo de la Odisea en la que Ulises estaba preso en la gruta de Polifemo, (y de cómo cegó al Cíclope para dejarlo indefenso y huir con sus hombres)... una idea asalta tu cabeza y sales de la cueva en dirección al río.

### **En el recodo del río:**

En el recodo del río hay un espeso cañizal en el que crees que encontrarás lo que necesitas para cegar al Ojáncano... intentas coger una caña pero están muy aferradas dentro de la tierra. Consigues arrancar una afilada caña y te diriges otra vez hacia el interior de la cueva.

### **Dentro de la cueva:**

Como el Ojáncano sólo tiene un enorme y malicioso ojo, le lanzas la caña (si intentas acercarte para clavársela te atacará) con la intención de dejarlo completamente ciego y ¡lo consigues!, pero el enfurecido monstruo convierte su bastón en una enorme víbora que viene directa hacia ti. Sales de la cueva antes de que la serpiente te inyecte su veneno y recuerdas que en la descripción del Ojáncano en el Bestiarium leíste que la víbora es uno de los animales “amigos” del Ojáncano, mientras que hay algún otro animal enemigo suyo (si has estado con el zorro por los cortados del despeñadero quizá hayas visto cómo el zorro perseguía una serpiente para darle caza...). Decides soplar por el cuerno (tanto si lo haces dentro de la cueva como si lo haces en el claro del bosque y luego te desplazas con el zorro hasta el interior de la cueva) el resultado es el mismo: el zorro acude a tu llamada y al ver a la víbora la mata con una facilidad pasmosa y se va con su presa en las fauces.

Ahora el Ojáncano está desvalido y sólo (aunque no se ha dado cuenta) y aprovechas para acercarte a él y examinar su barba (donde reside su punto débil). Encuentras un largo pelo blanco en medio de la barba que arrancas de un buen tirón y... el Ojáncano cae fulminado convirtiéndose en un montoncito de polvo.

Examinas el montón de polvo y dentro encuentras un pequeño cono de piedra con una inscripción en su base (es una de esas misteriosas piedras que ya descubrirás para qué te servirán).

Corres a rescatar a tu amado pero cuando por fin despierta, descubres apenada que está totalmente “catatónico” y que es sólo una triste sombra de lo que fue. A partir de este momento, tu amado te seguirá allá donde vayas como si fuera un autómeta...

Desde el sendero descubrirás la silueta del Hipogrifo volando encima de vuestras cabezas, y si subes otra vez al nido y lo invocas podéis montar en él y volver a casa, pero este no es un final “bueno”, porque tu pareja no será jamás la persona que era, y piensas que si hay alguna solución a su catatónico estado, esta debe encontrarse aquí...

## - La Xana y la maldición de las piedras de estandarte:

Hay tres maneras para provocar que la Xana se “manifieste”:

- Si te “ahogas” en el pasaje subterráneo (ya que te rescata en última instancia).
- Si consultas el término “Xana” o “Xanino” en el Bestiarium después de que el Ojáncano te haya explicado que tu amado es un Xanino.
- Si hablas con la Dama del lago con tu catatónica pareja presente y aún no sabías nada sobre las Xanas ni los Xaninos.

### **En el recodo del río:**

En cualquiera de los 3 casos en “el recodo del río” oirás una voz femenina canturreando (aunque no veas a nadie). Como ya te habrán dicho o como ya habrás leído en el Bestiarium, para invocar a la Xana deberás mojar su “alma” con agua del lago Enol.

Si examinas la superficie del río descubrirás con estupor que refleja la imagen de una joven peinándose sus cabellos, aunque por mucho que miras no ves quién la está proyectando.

Llenas la jarra que te dio el viejo con agua del lago Enol y la vacías sobre el reflejo que hay en la superficie del lago... la Xana, asombrosamente, aparece ante ti.

Hablas con la Xana y según la situación en que te encuentres te dirá una cosa u otra, pero en general la conversación irá por estos derroteros:

- Si aún no te lo había explicado el Ojáncano, la Xana te revela el misterio que pesa sobre tu pareja.
- Si ya has hablado con ella sobre el misterio del origen de tu pareja o ya lo has rescatado (aunque esté sumido), te dice que no puede ayudarte a “curar” a tu amado pero te revela que hay una leyenda (aunque te remarca que sólo es una leyenda y que quizá no sea cierta) en esas tierras sobre una extraña maldición, un terrible pacto entre los seres maléficos y un ejército invasor hace ya más de 2000 años... y que quizá eso pueda tener algo que ver con el actual estado de tu acompañante.

En este punto, y si has sido lo suficientemente perspicaz relacionarás las piedras con inscripciones grabadas que has ido encontrando, con la tablilla romana que las lista, (y con los otros restos de la invasión del Imperio romano que has ido viendo repartidos por las localidades). Como supones que las piedras grabadas tienen algo que ver con esa leyenda, le muestras (o le das) cualquiera de las misteriosas piedras a la Xana y esta se sorprende de tu hallazgo y te pasa a explicar la leyenda que antes sólo creía un mito olvidado y ahora le has demostrado que es cierta...

Si no se te ocurre mostrarle (o darle) una de las piedras a la Xana, quizá consultes el término “leyenda” o “maldición” en el Bestiarium. En su índice descubrirás que hay cientos de leyendas y maldiciones, y lees por encima el nombre de algunas (entre las que ves que hay una sobre unas misteriosas piedras...). A partir de ese momento si estás en la misma localidad que la Xana con una de esas piedras en tu inventario, ésta no parará de lanzarte inquietas miradas a uno de los objetos que llevas encima...

Como ya sabes, sólo tendrás que mostrarle (o darle) una de esas piedras a la Xana y te explicará la “leyenda de las piedras de estandarte”:

La Xana te dice que esa piedra formó parte (era la base de la empuñadura) del estandarte de una legión del Imperio romano, y te explica que, hace más de 2000 años, el último reducto de guerreros cántabros y astures que aguantaron la invasión del Imperio romano luchó ferozmente contra las legiones hasta que fue desplazado a un sitio muy cercano al que os encontráis. Sólo gracias a un terrible pacto que los invasores forjaron con los seres malignos de esas tierras, consiguieron reducir y rodear por completo a los fieros guerreros cántabros.

El druida que acompañaba a los asediados, con sus poderes milenarios, creó una sima tan profunda que jamás nadie podría llegar a su fondo. Allí los últimos guerreros se suicidaron lanzándose al vacío con el oro que habían salvaguardado, con el estandarte de una de las 7 legiones que Roma envió para subyugarlos y con el juramento de que cuando alguien lanzase dentro de la sima los 6 estandartes restantes (cosa que les demostraría que las todas las legiones han sucumbido), sus almas saldrán de la sima y acabarán con todos los seres malignos de esas tierras...

Si sigues hablando con ella te advertirá de que una de las piedras la guardan ellas, pero que no te la darán hasta que hayas tirado dentro de la sima las otras 5 piedras de estandarte perdidas.

Esto tiene una explicación, y es que el imperio romano encargó hacer unas copias, unas piedras falsas (muy peligrosas) a los seres maléficos, y aunque las encontraron todas, ahora ya ninguna de las pocas Xanas que sobreviven sabe cuál de todas las piedras que guardan es la que realmente formó parte de un estandarte romano...

### **En el claro del bosque:**

Desde este momento en la localidad de "El claro del bosque", donde antes sólo veías unos arbustos, verás que la maleza se ha abierto y te muestra la entrada a la boca de la sima donde tienes que ir tirando todas las piedras de estandarte para así terminar con la maldición.

Las piedras de estandarte las podrás encontrar repartidas por todas las localidades del mapeado, y cada una de ellas lleva una inscripción grabada:

- Como ya sabes, dos de ellas se encuentran dentro del pasaje subterráneo (las encontrarás examinando los 2 esqueletos que te encuentras).
- Hay otra (un cono) que se encuentra "clavada" dentro del cuerpo del malicioso Ojáncano, y sólo cuando acabes con él podrás encontrarla examinando el montoncito de polvo en el que acaba convertido el monstruo.
- Otra está en el mismo río donde hablas con la Xana (es una esfera que está escondida entre los guijarros del margen o la orilla del río).
- La última que queda (y la que resulta un poco más difícil de "extraer") es un cubo rectangular que forma parte (como un adoquín más) de la antigua y descarnada calzada romana que se encuentra en la localidad de "el claro del bosque". Si intentas cogerlo, rascar el aglomerado que lo une a los otros adoquines, mojarlo, etc. te darás cuenta de que no puedes tú sola, así que soplas otra vez el cuerno que te dio el zorro e inmediatamente acude a ti. Ahora si intentas coger el adoquín, el zorro escarbará hábilmente con sus poderosas garras y podrás sacar el cubo para tirarlo dentro de la sima.

### **En la sima de las almas:**

Aquí podrás lanzar (o tirar) las cinco piedras de estandarte que has ido recogiendo. Cada vez que lanzas una oyes un apagado y fantasmal jolgorio que proviene del fondo de la sima, y cuando tiras la quinta (la penúltima, porque la última que falta es la que guardan las Xanas) las almas de la sima empiezan a repetir una y otra vez un tétrico mantra: VIC-TRIX, VIC-TRIX...

### **En el recodo del río:**

Si vuelves a hablar con la Xana, ésta te dice que ya has tirado las 5 piedras a la sima y que ella te va a dar las 6 desgastadas piedras que guardan desde hace siglos para que decidas (con tu astucia y perspicacia) cuál es la verdadera y la lances dentro de la sima, terminando de una vez por todas con la maldición. También te avisa que si por error lanzas una de las piedras falsas las consecuencias serán funestas...

### **En el fondo del pozo:**

La tablilla que encontraste en el fondo del pozo romano tiene mucha importancia para poder acabar con la maldición de la sima, es una especie de "piedra roseta" que te permitirá adivinar cuál de las últimas piedras que te da la Xana es la verdadera. Si la examinas verás que tiene grabado el siguiente listado:

- Legio XIV AUGUSTA
- Legio VI HISPANA
- Legio I GEMINA
- Legio IV MACEDONICA
- Legio II VALERIA
- Legio XII VICTRIX
- Legio VII ALAUDAE

Como ya habrás descubierto, las inscripciones que estaban grabadas en las piedras son las mismas que están listadas después de un número romano en esta tablilla, y corresponden a las 7 legiones que envió Roma para conquistar las tierras cántabras y astures.

Cada vez que tires una de las piedras dentro de la sima, su nombre cincelado en la tablilla ¡se llenará de sangre! siguiendo un macabro y riguroso orden.

Con tu inteligencia y sagacidad, descubres el misterio de las piedras de estandarte:

La forma geométrica de cada una de las piedras tenía un significado. Así pues, cada legión llevaba un estandarte con una piedra que tenía el mismo número de caras que el número de la legión. Por ejemplo, la Legio I Gemina llevaba el estandarte con la piedra esférica en su base (que sólo tiene una cara), la Legio II Valeria (que tenía forma de cono... 2 caras), la Legio VI Hispana un cubo (6 caras)...

### **En el recodo del río:**

Como las almas del fondo de la sima te están pidiendo la piedra de estandarte "XII VICTRIX" piensas que la piedra correcta será la que tenga una forma geométrica con 12 caras. Entre todas las piedras que te ofrece la Xana coges el dodecaedro y te vas a la sima para lanzarlo dentro.

### **En la sima de las almas:**

Lanzas el dodecaedro y compruebas que tu decisión ha sido acertada... termina la maldición de las almas (que salen de la sima para desterrar para siempre a los seres malignos de esas tierras y para poder descansar en Letavia), y consigues un fantástico tesoro (que coges, claro está).

## - Las manzanas mágicas y la conclusión de la aventura:

### En el recodo del río:

Vuelves a hablar con la Xana que te felicita por tu proeza pero te dice que no puede ayudarte a sanar a tu pareja de su onírico estado. Sólo te insinúa que quizá las manzanas mágicas sí podrían devolverle a su estado normal, pero que ya nadie sabe nada de ellas. En ese momento la Xana se despide de ti y ya no va a mostrarse más en la aventura.

A estas alturas de aventura podrías subir otra vez al nido del águila gigante e invocar al Hipogrifo para volver a casa, pero este tampoco es un final "bueno", porque aunque tengáis un tesoro de incalculable valor, si os vais tu pareja no será jamás la persona que era...

### En el fondo del pozo:

Al bajar descubres que el antes verde y resbaladizo musgo que había en la pared ahora está seco y negruzco. Si tiras de él, consigues arrancarlo (aunque te das un golpe en el intento), oyendo una especie de derrumbe al otro lado de la enladrillada pared donde se encontraba, que ahora muestra un pequeño agujero por el que ves una especie de luz tintineante.

Si ya habías visitado la localidad del pasaje subterráneo que tiene una estalagmita luminiscente en el centro de la sala quizá empieces a sospechar que esa luz que ves por el agujerito de la pared del pozo puede tener alguna relación con la extraña estalagmita...

### En el lago Enol:

Hablas con la Dama del lago y esta te dice que con la maldición terminada y los seres malignos "expulsados" ya puede mantener abiertas las aguas del lago todo el tiempo necesario y que por tanto dentro del laberinto no irá subiendo el nivel del agua (cosa que aprovecharás para explorar tranquilamente el laberinto).

También te explica la historia de las manzanas mágicas, y te dice que quizá pudieran ayudar a tu pareja pero que nadie sabe dónde se encuentran.

Se despide de ti diciéndote que si quieres que haga algo más por ti no dudes en pedirselo...

### En el pasaje subterráneo:

Te internas en el pasaje subterráneo (ahora con más tranquilidad) y te diriges a la localidad que tiene la estalagmita luminiscente en el centro. Una vez ahí, descubres que una parte de la pared (justo donde asomaba la puntita de una húmeda y resbaladiza raíz) se ha derrumbado, dejando a la vista una enladrillada pared, atravesada por la misma raíz, pero ahora reseca y de un palmo.

Empiezas a relacionarlo todo:

- El derrumbe que oíste al arrancar el musgo de la pared del pozo y la luz que veías por el agujerito entre los adoquines.
- La pared adoquinada que tienes ahora frente a ti.
- La extraña estalagmita luminiscente que tienes a tus espaldas.
- El musgo de la pared del pozo seco (que cuando la Dama del lago no podía retener permanentemente las aguas estaba verde y húmedo y una vez terminada la maldición pasó a estar seco y negro).
- El seco y muerto manzano (de la localidad de "los cortados del despeñadero" cuyas raíces se metían dentro del pozo e iban hacia su fondo).
- Las rocas que se lanzaron al fondo del pozo para cegararlo intencionadamente.
- Las manzanas mágicas...

Creas que todo esto tiene una relación y que lo que hay tras la pared adoquinada que tienes ante ti es el fondo del seco pozo romano al que antes bajaste por las raíces del manzano seco.

Estiras con todas tus fuerzas la seca raíz que atraviesa la pared de adoquines y consigues que los que rodeaban la raíz caigan hacia dentro, dejando un agujero de poco más de un palmo por el que ahora pasa una fuerte corriente de aire que denota claramente que lo que hay al otro lado de la pared comunica con el exterior.

Para comprobar que tu teoría es cierta, metes la cabeza dentro del agujero (o examinas dentro de él) y descubres que estabas en lo cierto... ves el interior del pozo romano, justo encima del sitio donde el "tapón" de rocas ciega el pozo.

Ahora ya crees saber de dónde provenían las manzanas mágicas:

Las raíces del manzano fueron poco a poco buscando el agua del pozo, y esta, debido a que estaba en contacto con el extraño material fluorescente de la estalagmita luminiscente del pasaje subterráneo, no era un agua común, y dotaba de unas propiedades extraordinarias a los frutos que brotaban del milagroso árbol... las manzanas mágicas. Posteriormente alguien, por razones que aún desconoces, cegó el pozo y "secó" el manzano, pero crees que si le pides a la Dama del lago que vuelva a llenar el pasaje subterráneo, el agua (a través del agujero que acabas de hacer en la pared adoquinada) se comunicará otra vez con las raíces del manzano seco y quizá...



**En el lago Enol:**

Hablas otra vez con la Dama del lago y le pides que vuelva a llenar el pasaje de agua. Ésta te obedece y se despide de ti diciéndote que ya no puede hacer nada más por vosotros, (se sumerge otra vez en las aguas y el caminito que apareció en el lago vuelve a cerrarse). Te vas a los cortados del despeñadero para ver si tu teoría era cierta...

**En los cortados del despeñadero:**

Al entrar en la localidad descubres asombrada que de una de las secas ramas del manzano ha brotado una carnosa manzana roja. Inmediatamente la coges y oyes una voz a tus espaldas. Es el anciano que antes dormitaba en el bar de Asiegu, pero ahora parece una persona totalmente diferente, mucho más "poderosa" y menos trivial de lo que te pareció antes...

Hablas con el anciano y te explica que es descendiente del último druida astur. Tras esto te cuenta por qué los romanos cegaron este pozo y confirma que tu teoría acerca de las manzanas mágicas era cierta.

Tal como te dice el anciano le das la manzana a tu sumido amado y cuando la muerde... ¡despierta de su catatónico estado!; mientras recobra su habitual vitalidad, te jura amor eterno y te agradece lo que has luchado por él. El anciano os guía hasta el nido del águila gigante e invoca al Hipogrifo para que os devuelva a vuestro hogar... eso sí con un tesoro de incalculable valor... el oro astur.

- Mapa del pasaje laberíntico:

