



Solución y versión Html por [D@RDo](#)

Lloret de Mar, 22 de Mayo del 2.003.



(c) 2.002

## HUÍDA.

Una vez en la mazmorra cogemos la antorcha, que se nos caerá, y prenderemos fuego en la paja. Esperamos que aparezca nuestro carcelero, un soldado Skorl, y a la que entra nosotros salimos rápidamente por el mismo sitio. Una vez al otro lado cerramos bien la puerta con "close" y "lock". Hablamos con el prisionero, Wulf, y salimos por la otra puerta a la sala de guardia. De encima del tonel de la izquierda cogemos un cuchillo. Del suelo, a la derecha, cogemos una botella verde. Usamos la botella en el grifo del barril. Usamos el cuchillo en el saco de la derecha. Después examinamos el saco y así cogemos una moneda ("groat").



Regresamos junto a Wulf y le damos la botella. Nos habla. Volvemos a la sala de guardia y salimos por la derecha a otra sala de prisioneros. Aquí hablamos con el bufón, que se llama Ratpouch, de todo y luego usamos el cuchillo en las cuerdas de sus pies para liberarlo. Le volvemos a hablar de todo. Regresamos junto a Wulf. Esperamos que aparezca Ratpouch y le decimos que apriete los muros de la

derecha después de haberlos examinado primero nosotros. Así podemos salir por un pasadizo secreto.

## EL PUEBLO.

Vamos a la izquierda, adelante e izquierda y llegamos al pueblo. Ratpouch nos seguirá siempre desde ahora, sirviéndonos como un fiel criado. Lo primero que debemos hacer es pasearnos por el pueblo, por todas sus pantallas, para tener una idea de donde están los lugares a visitar y ver la gente que irá apareciendo. Hay que saber que la mayoría de ésta gente no estará en el mismo sitio cada vez sino que irán cambiando de lugar constantemente. Algunos estarán en lugares fijos como las tabernas, otros tendrán un lugar donde ir a parar pero también pasearan y unos últimos darán vueltas todo el día.

Al primero que tenemos que encontrar es a Mallin, identificable por su túnica verde. Le hablamos y nos dará una barra de metal. Seguimos paseando y ahora debemos encontrar a Gwyn para hablarle también y así nos informará sobre la existencia de un herrero. Ahora para orientarnos retrocedemos desde donde salimos al pueblo, vamos dos pantallas a la izquierda, seguimos abajo en la pantalla de la oveja, izquierda ("Market Place") y entramos en la tienda de la izquierda ("The Village Shop"). Hablamos con Ewan, el tendero, (que nunca saldrá de su tienda) le damos la barra de hierro y nos da una gema. Si examinamos en el "Status" de nuestro inventario veremos que además tenemos nueve groats, con lo que se deduce que mientras hacemos acciones correctas aumenta nuestra cuenta monetaria.



Salimos de aquí, vamos dos veces abajo, izquierda y entramos por la izquierda de la puerta central a la herrería. Hablamos con el herrero, Luthern, que nos explica que Goewin, su novia, está en peligro. Debemos recordar que Luthern es el personaje del torso desnudo, ya que no siempre estará en la herrería y deberemos buscarlo para hablarle. De paso también hablamos con Catriona, la madre del herrero, que nunca se moverá de ésta casa. Salimos y paseamos un poco hasta que encontremos a Mallin y le podamos hablar. Nos dirá que Morkus puede ayudarnos a encontrar a Goewin.

Nuestro nuevo paso es ir a la taberna "The Severed Arms". Para orientarnos y contando desde fuera de la casa del herrero, solo tenemos que ir una vez arriba y la encontramos. Una vez dentro hablamos con Gereint, el barman, y con Edwina y Ultar, los clientes. Estos tres personajes nunca abandonarán ésta taberna. Si en las conversaciones hay alguna opción que no hemos podido usar, es mejor volverles a hablar de nuevo y así poder leer todos los caminos posibles de conversaciones.

Salimos y para orientarnos regresamos al inicio. Desde aquí vamos dos veces abajo y una a la izquierda y llegamos a una plaza con un pozo en el centro.

## **PREPARANDO LA POCIÓN.**

Entramos por la puerta de la izquierda a la "Taberna Magpie". Hablamos con la barman, Nellie, que siempre estará aquí, le damos la gema y ella nos da una botella. Hablamos con el cliente, Morkus, y nos explica que Goewin está en el Ayuntamiento. Salimos y regresamos a la herrería pero Luthern ya no está. Podemos esperarle o buscarle pero es mejor esperar un poco. Al aparecer le hablamos sobre el rescate de Goewin y luego le damos la botella, que se bebe enterita. Volvemos a hablarle y nos dice que para rescatar a la chica necesitamos la ayuda de Grub. Aprovechamos para coger una caja de cerillas del suelo y para hablar con Catriona sobre Grub.

Salimos y regresamos a la plaza del pozo. Hablamos con el mendigo (o borracho) y resulta ser Grub. Nos explicará que necesitamos la ayuda de Taidgh, el mago, cuya casa está en la Plaza del Mercado, y nos regalará una ganzúa. Para llegar a ésta plaza vamos arriba y a la izquierda. Una vez aquí le damos la ganzúa a Ratpouch y le decimos que abra la puerta de la derecha. Una vez que nos abre el cerrojo, abrimos la puerta y entramos. Taidgh no está y solo podemos examinar el aparato central. Debemos salir rápido ya que los soldados Skorl nos pueden pillar dentro y encerrarnos por ladrones.



Regresamos a casa del herrero para hablarle o debemos buscarlo por las calles. Después vamos al "Severed Arms" y hablamos con Gereint. Para que no la delatemos, pues ella robo en casa del mago, nos da el diario de Taidgh que examinamos dentro de nuestro inventario. Regresamos a casa del mago y le decimos a Ratpouch que nos abra la puerta igual que antes (con suerte seguirá abierta). Una vez dentro usamos la caja de cerillas en el "aparato", debajo de la bola verde. Al acabar de hervir la poción usamos nuestra botella vacía a la derecha de donde quedó la poción. (Si lo explicado con el "aparato" no sale es que nos hemos olvidado de conversar con alguien de algo importante, con lo que deberemos volver a hablar con todos de nuevo). Muy rápidamente nos tomamos la poción y nos transformamos en Selenia así el Skorl que entra no nos apresará.

Salimos y vamos hacia arriba de la pantalla. Aquí hay un Skorl de guardia, de nombre Vruka, que vigila la puerta del Ayuntamiento. Hablamos con él, abrimos la puerta de su izquierda y entramos. Hablamos con los Skorls de dentro y les decimos que liberen a Goewin, con lo que ésta se marcha. Volvemos a hablar con los guardias, salimos y empezamos a buscar a todo el mundo para hablarles. Primero lo debemos hacer con Vruka y luego, aunque sin orden, con Gwain,

Luthern, Catriona, Gereint, Edwina, Goewin, Morkus y Nellie, hasta que cambiemos a nuestro cuerpo original. Pero para más seguridad lo mejor es hablar con todo el mundo de nuevo una vez hayamos cambiado a nuestro verdadero aspecto.

## EL LIBRO.

Al acabar con todos y volver a ser nosotros mismos debemos buscar de nuevo a Gewin para hablarle. Averiguamos que nuestro nuevo objetivo es Selena. Vamos al "Blackfriars Row", la plaza donde está la estatua del centauro, y leemos el cartel a la derecha de la puerta. Así averiguamos que han robado un libro. Volvemos a hablar con todo el mundo, sobre todo con Luthern, Gereint y Edwina. También lo hacemos con Goewin que seguramente ya estará en su casa, la botica que encontramos al entrar en la primera pantalla del pueblo. En la plaza del centauro ahora también podemos entrar por la puerta de la derecha, a la casa de dos curas: Whelk y Toby. Les hablamos y examinamos el libro.

Al final debemos hablar con Mallin que nos dará el libro, y que examinamos dentro de nuestro inventario. Mallin nos encarga llevar el libro a Morkus y así lo hacemos. Éste siempre está en la "Taberna Magpie". Le hablamos pero no quiere el libro. Así que nos vamos a la plaza del centauro, la "Blackfriars Row", (solo hacia arriba), y entramos en casa de los curas. Hablamos con Whelk y le damos el libro. En agradecimiento nos da una estatua. Seguimos hablando con él y nos da incienso. Luego le hablamos aún más y después pasamos a Toby, con el que también podemos charlar un poco. Salimos y vamos a casa de Goewin ("Apothecary Workshop"). Le hablamos sobre el dragón y sobre el primero y tercero de los ingredientes, pero le falta uno. (Sabemos que para vencer al dragón necesitamos tres ingredientes: "Houndstooth", "Cowbane" y "Elecampane").

Regresamos a casa del herrero y hablamos con Catriona, que nos dice que la hierba que nos falta la cultiva ella en su jardín. Salimos de la casa y cogemos la flor del jardincito de la izquierda, la llamada "Cowbane". Regresamos junto a Goewin y le damos la hierba. Mientras ella prepara la poción vamos al "Severed Arms" y hablamos con Ultar que nos explica como abrir las puertas de la morada del dragón. Regresamos junto a Goewin que ya tiene preparada la poción y que nos la da al pedírsela. De nuevo volvemos a hablar con Ultar.

Subimos a la pantalla de las gárgolas ("Waregate") y las examinamos junto con la puerta. Hablamos con una de las gárgolas. De nuevo volvemos a hablar con Ultar. Volvemos junto a Goewin y le hablamos para que vaya al Waregate. Una vez aquí los dos le pedimos que hable con las gárgolas, o sea que le hablamos para que lo haga, y así las puertas se abren. Entramos con Goewin pero Ratpouch ya no nos acompaña.



## LA CUEVA DEL DRAGÓN.

Examinamos las dos calaveras y la puerta. Empujamos la calavera derecha, la puerta se abre y entramos por ella. Otra vez examinamos las dos calaveras y la puerta. Hablamos con Goewin de todo y después le decimos que vaya a la caverna anterior y que pulse la calavera de la izquierda. A la que se abre la puerta pasamos a la tercera cueva (la azul). Examinamos las dos calaveras y la puerta. Retrocedemos a la segunda cueva (la verde) y vemos que la puerta de la derecha está cerrada y que Goewin ha quedado al otro lado. Regresamos a la tercera cueva. Apretamos la calavera de la derecha y luego la de la izquierda y Goewin aparece.

Regresamos los dos a la segunda cueva. Pedimos a Goewin que empuje la calavera de la derecha y mientras lo hace pasamos a la tercera cueva. Veremos que ahora la puerta de la tercera cueva está abierta. La atravesamos (dejamos a Goewin atrás) y seguimos al fondo. (Todo este juego de entrar y salir en las cuevas depende de como pulsemos las calaveras, en que orden lo hagamos o cual elijamos). En la siguiente caverna debemos luchar y vencer a una bestia a golpe de hacha. Lo mejor es quedarse al principio, esperar que la bestia se acerque y darle hachazos sin parar cuando lo haga.

Seguimos a la izquierda y llegamos frente al dragón. Usamos la poción en él rápidamente. Le hablamos y nos da el "Ojo de Gethryn". Lo examinamos en nuestro inventario y vemos que además conservamos el hacha. Retrocedemos hasta la tercera cueva, la azul. Pulsamos la calavera de la izquierda y pasamos a la segunda cueva, la verde. Pulsamos la calavera de la izquierda y pasamos a la primera cueva, junto a Goewin. Salimos al exterior los dos.



## DE NUEVO EN EL PUEBLO.

Ahora debemos hablar con todos los personajes para pedirles ayuda para entrar en el Castillo (si tienen otras frases preguntarles también sobre ellas) pero solo obtendremos datos de Gwyn (nos dice que Morkus cambió los impuestos atrasados a Selenia por su hijo) y de Morkus. Ahora vamos a la tienda de Ewan y, sin entrar, miramos por la ventana. Veremos un Skorl que habla con Ewan y le amenaza. (Puede ser que esto no sucede, que hayamos llegado mucho antes o mucho después. En este caso solo nos queda esperar, irnos paseando por el pueblo e ir mirando por la ventana hasta que veamos la conversación).





Entramos y hablamos con el Skorl, de nombre Wayne. Le debemos convencer de que nosotros ocuparemos el lugar de Ewan y así se queda contento, conseguimos nuestro objetivo y salvamos al tendero. Al irse el Skorl hablamos con Ewan. Así, en una animación, nos esconderemos dentro de un barril y nos llevarán al Castillo.

## **EL CASTILLO.**

Aparecemos en la bodega del Castillo. Entramos por la derecha a la cocina. Cogemos las tenazas que están entre los utensilios de cocina y la mesa con la carne. Examinamos la carne sobre la mesa y de aquí mismo cogemos la grasa. Entre estas habitaciones y la siguiente a la derecha, el hall, veremos pasear a un muchacho, que es Minow, el hijo de Morkus. Le hablamos no usando nunca la frase de que le queremos devolver a casa porque nos dejaría colgados. Le debemos decir que avise al Skorl jefe que Selena lo ha mandado llamar.

Tan pronto Minow vaya hacia la derecha nosotros cogemos la salida por arriba del hall y vemos que pasa. Quedamos sobre el comedor del cuerpo de guardia y todos los soldados Skorl están borrachos, menos su jefe. Vemos como Minow habla con él pero éste no se va a ningún sitio. Regresamos a la bodega y examinamos el tonel superior de la izquierda. Al hacerlo podemos examinar el grifo y en él usamos las tenazas. El vino del barril sale a chorro cayendo al suelo. Buscamos a Minow en éstas tres habitaciones y le decimos que hable con el jefe Skorl para decirle que algo ocurre en la bodega, que hay alguien o que su vino se está perdiendo.



A partir de ahora es una constante el tener que sortear al Skorl, ya que nos puede pillar en cualquier momento y se acaba el juego y no es nada fácil conseguirlo. La cuestión es que es bastante difícil sortearle, pero hay que hacerlo

de alguna forma. Podemos esperarlo en la bodega y sortearlo o escondernos sobre el comedor de los guardias. Tan pronto el Skorl entra en la cocina, entramos en el comedor y vamos todo al fondo, a la derecha, entrando en la nueva habitación, la de los mandos del puente levadizo. Examinamos la rueda y usamos la grasa en la palanca.

Ahora debemos salir de aquí y evitar otra vez al Skorl. Nuestro objetivo ahora es hablar con Minow y decirle que venga con nosotros a la sala de los mandos del puente levadizo. Una vez aquí le hablamos de nuevo y le decimos que mueva la palanca mientras nosotros movemos la rueda. El puente levadizo baja. Ahora debemos volver al hall y subir por arriba, evitando el jefe Skorl. En el pasillo superior del comedor vamos todo a la derecha y atravesamos el puente. Ya solo nos queda derrotar a otro bicho con nuestra hacha, tal como hicimos antes, y ver el final de la aventura.

---

**(C) "Las Aventuras de D@®Do" (LLFB) - 2.003**