



Huir del reino de las sombras



Descripción del escenario



Contexto de la historia

Este juego de escape está basado en una novela de Arturo Pérez-Reverte llamada “El club Dumas”.

Un importante coleccionista español, Sebastián Alfaro, compró un libro asombroso y excesivamente peligroso a otro famoso coleccionista de libros que se ahorcó al día siguiente. El libro se llama “Las nueve puertas del reino de las sombras”.

Se cree que este libro fue escrito por el autor del siglo XVII Aristide Torchia, que fue acusado de herejía. Aristide y sus libros fueron quemados por la Inquisición porque con la ayuda del libro se puede invocar al Diablo. También se cree que Torchia escribió el libro en colaboración con el Diablo.

Sin embargo, ¡sobrevivieron tres ejemplares del libro!

Sebastián cree que sólo uno de los tres es auténtico y quiere que los detectives inspeccionen los otros dos para determinar cuál es el auténtico. Para conseguir los libros los detectives deben ir a diferentes países y superar muchas dificultades. Si lo consiguen, podrán escapar del reino de las sombras y se liberarán del Diablo.



Explicación global

Los jugadores, que son los comerciantes de libros raros, fueron contratados por un rico coleccionista, Sebastián Alfaro. Sebastián adquirió un ejemplar de "Las Nueve Puertas del Reino de las Sombras". Los jugadores deben encontrar dos ejemplares más de este libro y comprobar si son auténticos. Es muy importante examinar los grabados de los libros porque el Diablo escondió algunas pistas dentro de ellos. Solo cuando los jugadores consigan encontrar los tres libros, serán liberados. Si no tienen éxito, serán encarcelados por el Diablo para siempre.

Al principio, los jugadores entran en la antigua biblioteca del hermoso castillo de Sebastián Alfaro. Sebastián Alfaro les dio su libro, por lo que ya disponen de él al principio del juego. Cuando los jugadores abran el libro, verán un laberinto impreso en un trozo de papel y un grabado con el laberinto. En el reverso de este grabado verán la letra "L".

Deberán pasar por este laberinto y encontrar el código digital para abrir la caja. En la caja encontrarán otro grabado con un tablero de ajedrez, una nota con coordenadas y una pieza de ajedrez. El hecho interesante es que en el reverso de este grabado los jugadores encontrarán la letra "U".

Los jugadores se darán cuenta de que hay un tablero de ajedrez que puede ayudarles a conseguir el siguiente código. Utilizarán la nota con las coordenadas junto al tablero de ajedrez.

Tras resolver una tarea lógica con el tablero de ajedrez, los jugadores obtendrán el código "PARÍS" para abrir otra caja. Los jugadores se darán cuenta de que hay una foto de la torre Eiffel en una de las cajas.





Después de abrir esta caja, encontrarán otro grabado con un hombre ahorcado y la letra "C" en el reverso. Los jugadores entenderán que pueden utilizar la contraseña "ahorcado" para iniciar el ordenador. En este ordenador, jugarán al juego "el ahorcado" y obtendrán la palabra "TOLEDO".

Cuando consigan la palabra correcta, aparecerá otra ventana en la pantalla con el código 666. Después los jugadores abrirán un baúl usando el código 666. En este baúl, los jugadores encontrarán las guías turísticas de diferentes ciudades y una carta de los Hermanos Ceniza dentro que dice: "Encuentra un río que fluye a través de cuatro comunidades españolas y desemboca en Portugal".

Además, encontrarán el segundo libro "Las Nueve Puertas Del Reino de Las Sombras" con el siguiente grabado con la letra "I" en el reverso. Después, los jugadores verán que hay un mapa de la Península Ibérica en la pared. Descubrirán que el nombre del río es Tajo. "TAJO" es una combinación de letras que abre un cajón.

Dentro de este cajón, los jugadores encontrarán el tercer libro, y una nota. La nota dice: "¡Solo atendiendo a los grabados y su orden podréis ser libres!".

Solo después de recoger los tres ejemplares de "Las Nueve Puertas del Reino de las Sombras" los jugadores podrán escapar.



Hoja de ruta

El diagrama de los pasos detallados está disponible en el documento anexo.

A. El laberinto

Los jugadores, que son los comerciantes de libros raros, son contratados por un rico coleccionista, Sebastián Alfaro. Sebastián adquirió un ejemplar de "Las Nueve Puertas del Reino de las Sombras" y se lo dio, por lo que podrán entrar a la sala con este libro en la mano. La sala será la biblioteca del castillo de Sebastián Alfaro.

Paso A.1 - Abrir el libro y encontrar el laberinto y el primer grabado.

Los jugadores, con el libro en la mano, lo abren y ven que dentro hay una hoja con un laberinto y números en el mismo, y un grabado de un bufón con un laberinto. También ven que detrás del grabado está escrita la letra "L". Los jugadores tendrán que resolver el laberinto, dibujando una línea desde el comienzo hasta la salida y anotando los números que se encuentren a su paso. En el camino de salida del laberinto encontrarán cuatro números: "7583". El grabado, lo reservarán de momento.

Paso A.2 - Usar el número de cuatro dígitos para abrir una caja

Los jugadores usarán el número de cuatro cifras "7583" para desbloquear un candado y así abrir una caja. En ese momento, comenzarán la fase B.



B. El tablero de ajedrez y París

Los jugadores han abierto la caja y encuentran algunos objetos dentro.

Paso B.1 - Encontrar una pieza de ajedrez, nota con coordenadas y segundo grabado

Tras abrir la caja, los jugadores encontrarán dentro un grabado con dos personas jugando al ajedrez y la letra “U” escrita por detrás. Esta carta deberá ser reservada junto al primer grabado de momento. También encontrarán una pieza de ajedrez junto a una nota con las coordenadas “a8, d5, f7, g2, h4” escritas en la misma.

Paso B.2 - Encontrar un tablero de ajedrez

Los jugadores encontrarán un tablero de ajedrez en algún lugar de la habitación con coordenadas, tal y como se puede ver en el documento anexo. Dentro de las celdas del tablero, habrá letras, por lo que tendrán que buscar las letras correspondientes a las coordenadas de la nota del paso B.1. La palabra resultante es “PARÍS”

Paso B.3 - Usar el código de 5 letras para abrir una caja

Los jugadores utilizarán el código “PARÍS” para abrir una caja con una imagen de la torre Eiffel pegada. Tras esto, pasarán a la fase C.



C. El ahorcado y Toledo:

Paso C.1 - Encontrar el tercer grabado

Los jugadores abrirán la segunda caja y se encontrarán un grabado con un hombre ahorcado y la letra "C" escrita detrás. También encontrarán la imagen de un ordenador pegada en la caja.

Paso C.2 - Encontrar un ordenador

Tras ver la etiqueta del ordenador, los jugadores deberán encontrar uno en algún lugar de la sala e introducir la contraseña "AHORCADO" en la pantalla principal para poder desbloquearlo. Al hacerlo, aparecerá el juego del ahorcado.

Paso C.3 - Jugar al ahorcado

Los jugadores deberán resolver el enigma del juego del ahorcado. La palabra correcta es "TOLEDO", y en cuanto la adivine, se abrirá una pequeña ventana en la que aparecerá el código "666" El juego del ahorcado lo conseguirán en este enlace:

<https://view.genial.ly/62319f35026b3d00108ea990/presentation-hangman>

Paso C.4 - Usar el número de 3 dígitos para abrir un baúl

Los jugadores usarán el número de 3 cifras "666" para abrir un baúl en el que encontrarán diferentes objetos. Tras esto, comenzarán la fase D.



D. Portugal y el río Tajo:

Paso D.1 - Encontrar guías turísticas y el segundo libro

Los jugadores abren el baúl y encuentran varias guías turísticas, entre ellas la de la ciudad de Toledo, que será la que tengan que abrir (teniendo en cuenta que fue la solución del juego del ahorcado anterior). Además, dentro del baúl encontrarán el segundo libro de “Las nueve puertas del reino de las sombras”.

Paso D.2 - Encontrar carta de los hermanos Ceniza y cuarto grabado

Los jugadores abren la guía de Toledo y encuentran una carta escrita por los hermanos Ceniza en la que pone que deben encontrar un río que fluye a través de cuatro comunidades españolas y desemboca en Portugal. Además, dentro del segundo libro encontrarán un grabado con un río y la letra “I” escrita detrás.

Paso D.3 - Encontrar mapa de ríos de la Península Ibérica

Los jugadores encontrarán en una de las paredes de la habitación un mapa de la Península Ibérica con varios ríos dibujados y sus nombres. Teniendo en cuenta la información escrita en la carta de los hermanos Ceniza, sabrán que el río al que se refiere dicha carta es el Tajo.

Paso D.4 - Usar el código de 4 letras para abrir un cajón

Los jugadores utilizarán el código “TAJO” para abrir un cajón. Tras esto, pasarán a la fase E.



E. Salir de la habitación:

Paso E.1 - Encontrar el tercer libro y una nota

Los jugadores, tras abrir el cajón, encuentran el tercer libro de “Las nueve puertas del reino de las sombras” y una nota que dice: “Solo atendiendo a los grabados y su orden podréis ser libres”. Por lo tanto, deben utilizar los grabados que se han ido encontrando a lo largo del juego y ponerlos en el orden en el que han aparecido. Dándoles la vuelta, verán que forma la palabra “LUCI”.

Paso E.2 - Escapar de la sala

Los jugadores, tras averiguar quién es el co-autor de los libros (Luci = Lucifer), y tras haber obtenido los tres libros (condición sine qua non para salir de la habitación), irán hacia la puerta y abrirán un candado usando el código de 4 letras “LUCI” para abrirla y así salir de la sala.



Erasmus+

Este proyecto ha sido financiado con ayuda de la Comisión Europea. Esta publicación refleja el punto de vista de los autores solamente, y la Comisión no se hace responsable del uso que se haga de la información que contenga.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080646



Este trabajo tiene licencia Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de la licencia, visite el enlace

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>