



Anillos para rollos

1

2

El Bosque
Oscuro

3

Los Pantanos
Cenagosos

4

El Laberinto

5

La Fragua de
las Dos Luces

6

El Santuario
Abandonado

7

El Pueblo
Viejo

8

La Tienda
de Brujería

9

El Valle
del Zafiro

10

Las Rocas de
los Hipogrifos

11

Biblioteca
Escolar



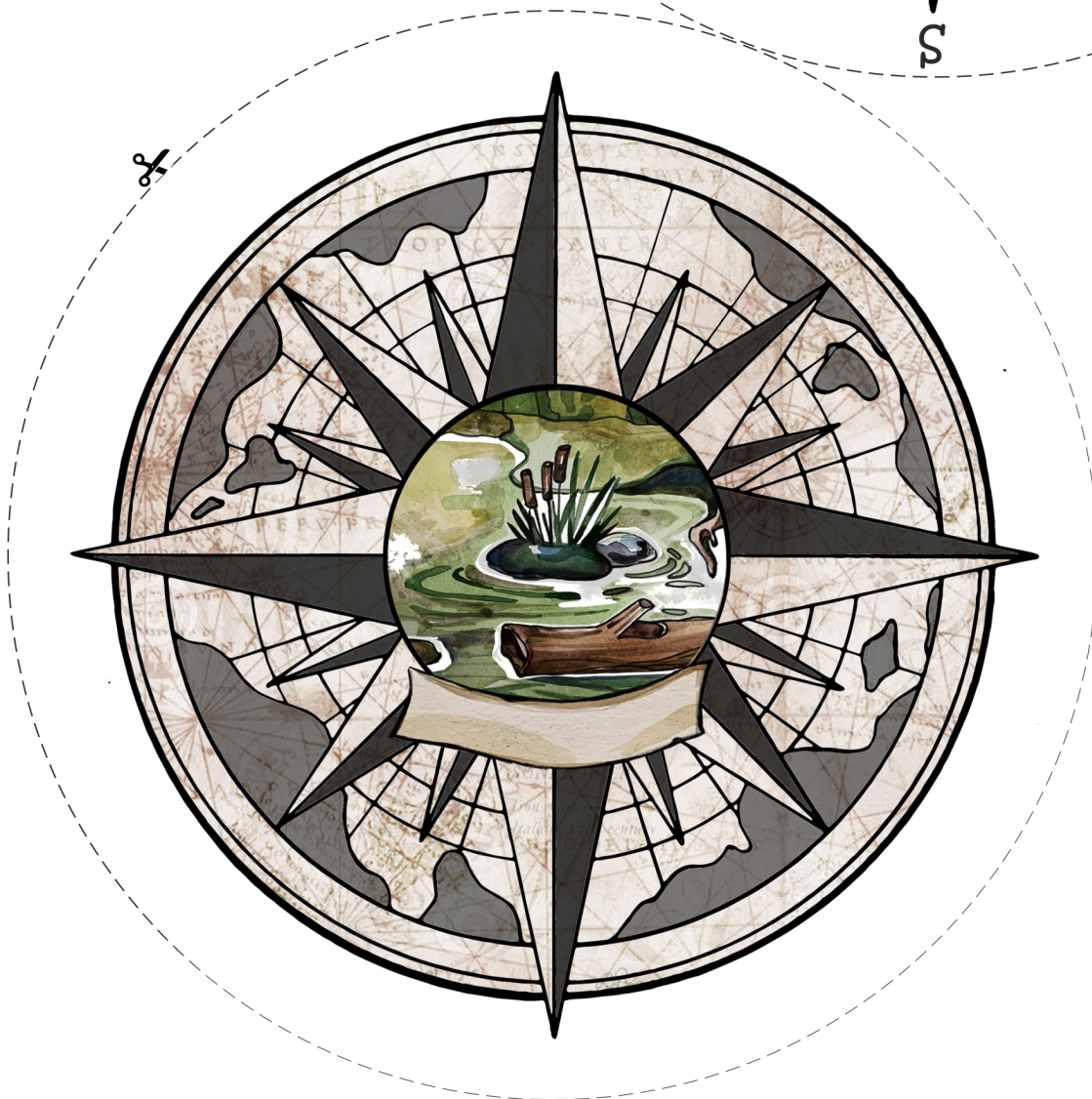
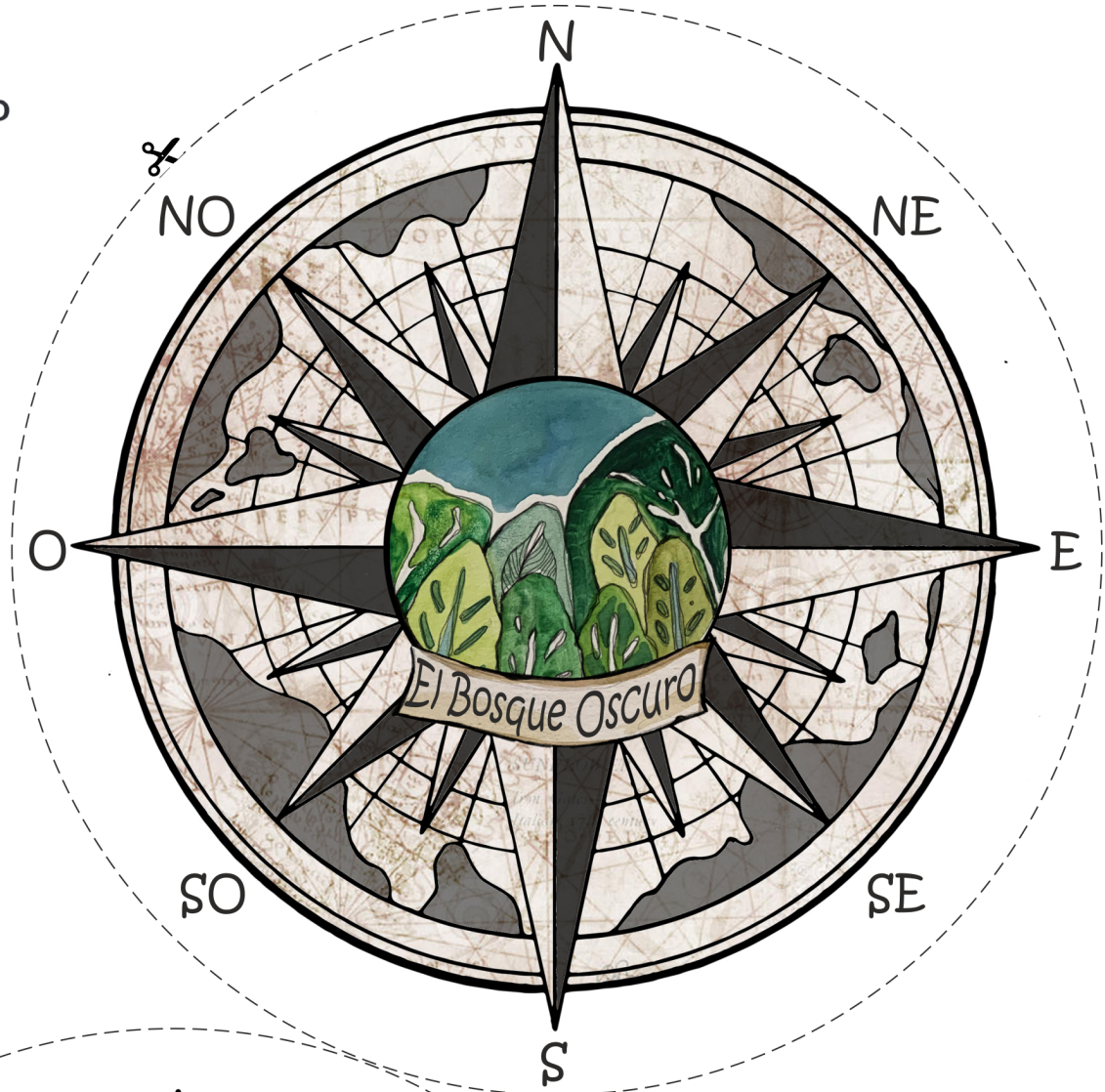
Bolsa pequeña

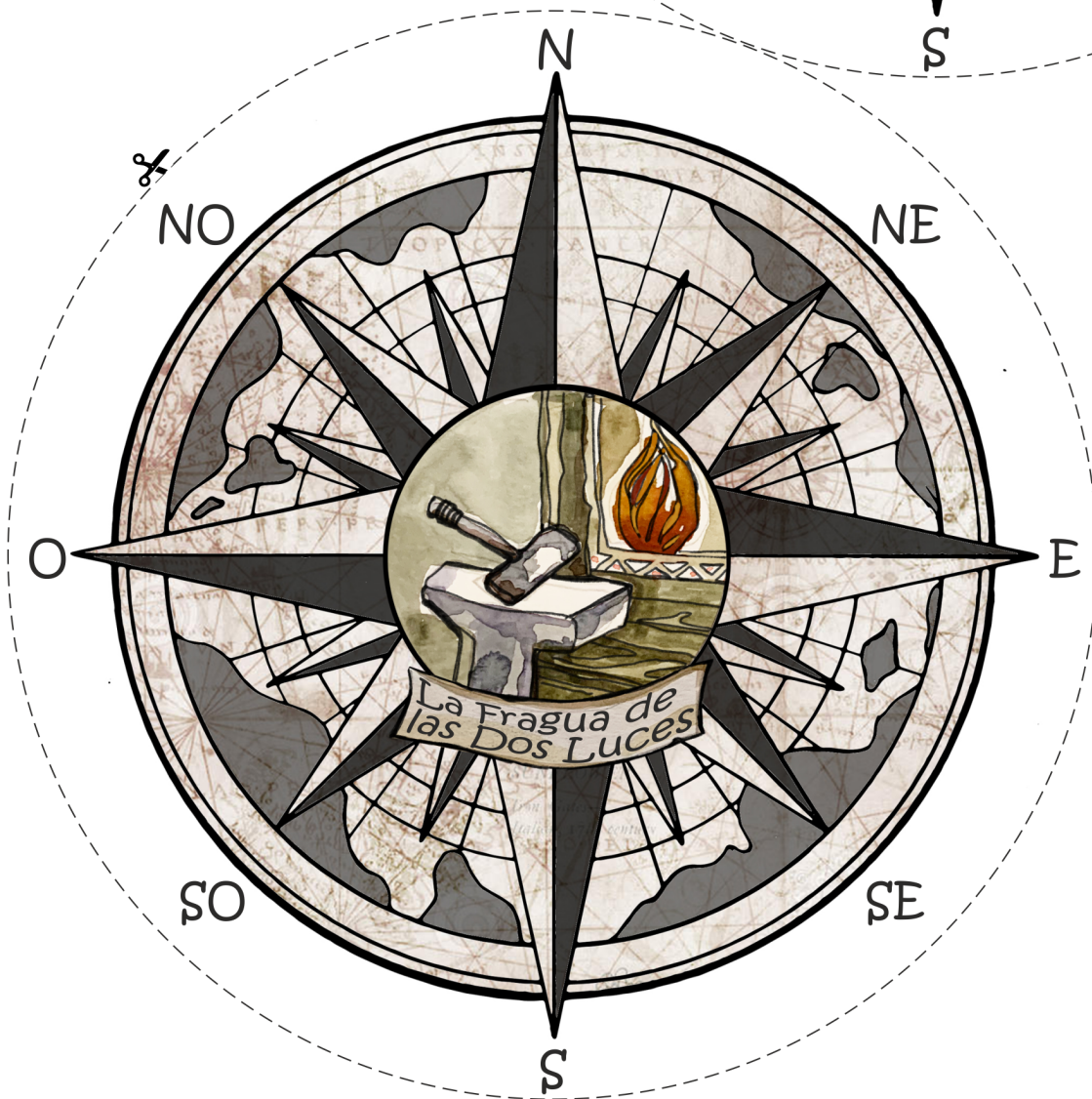
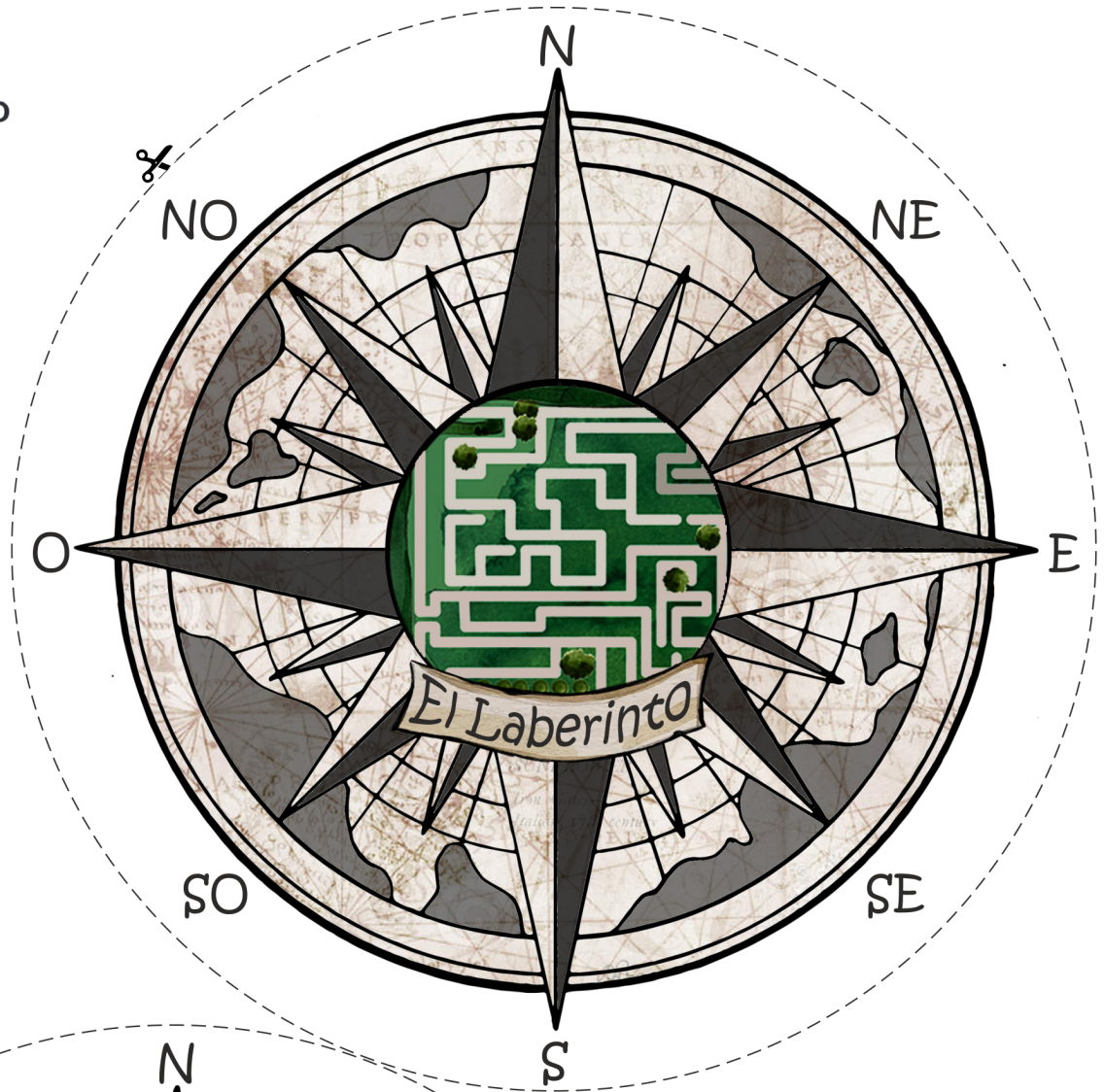


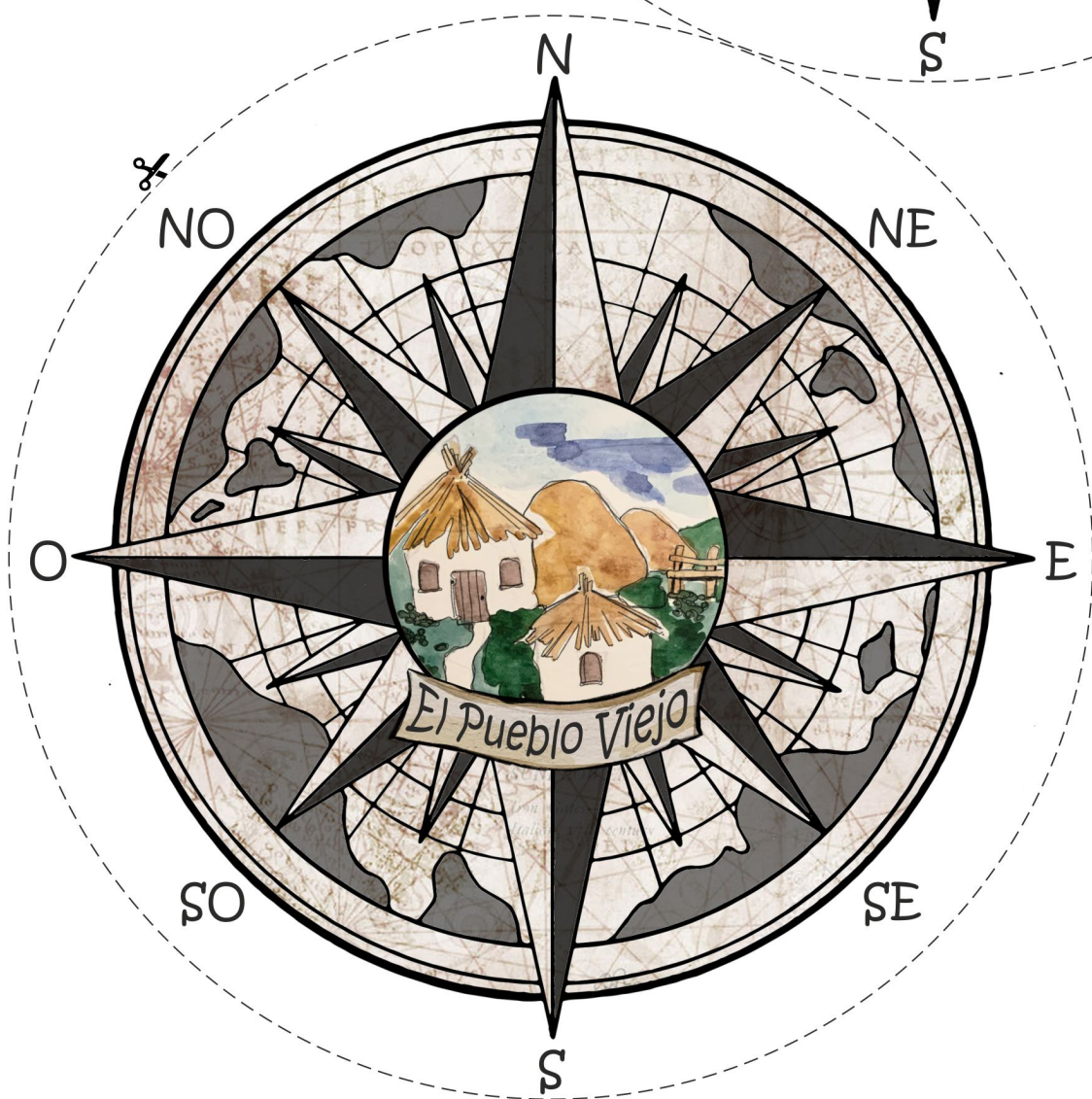
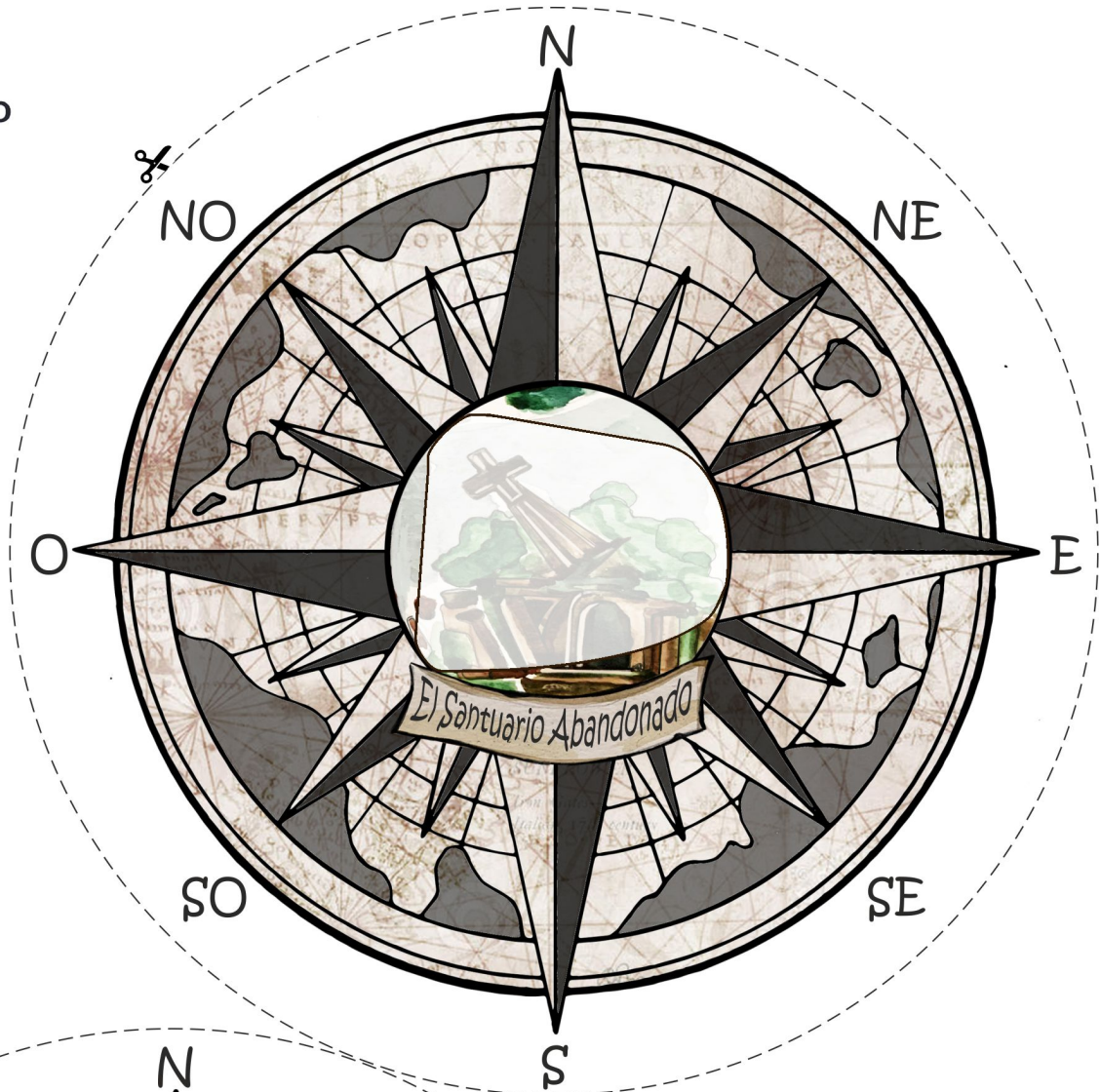
aventurico

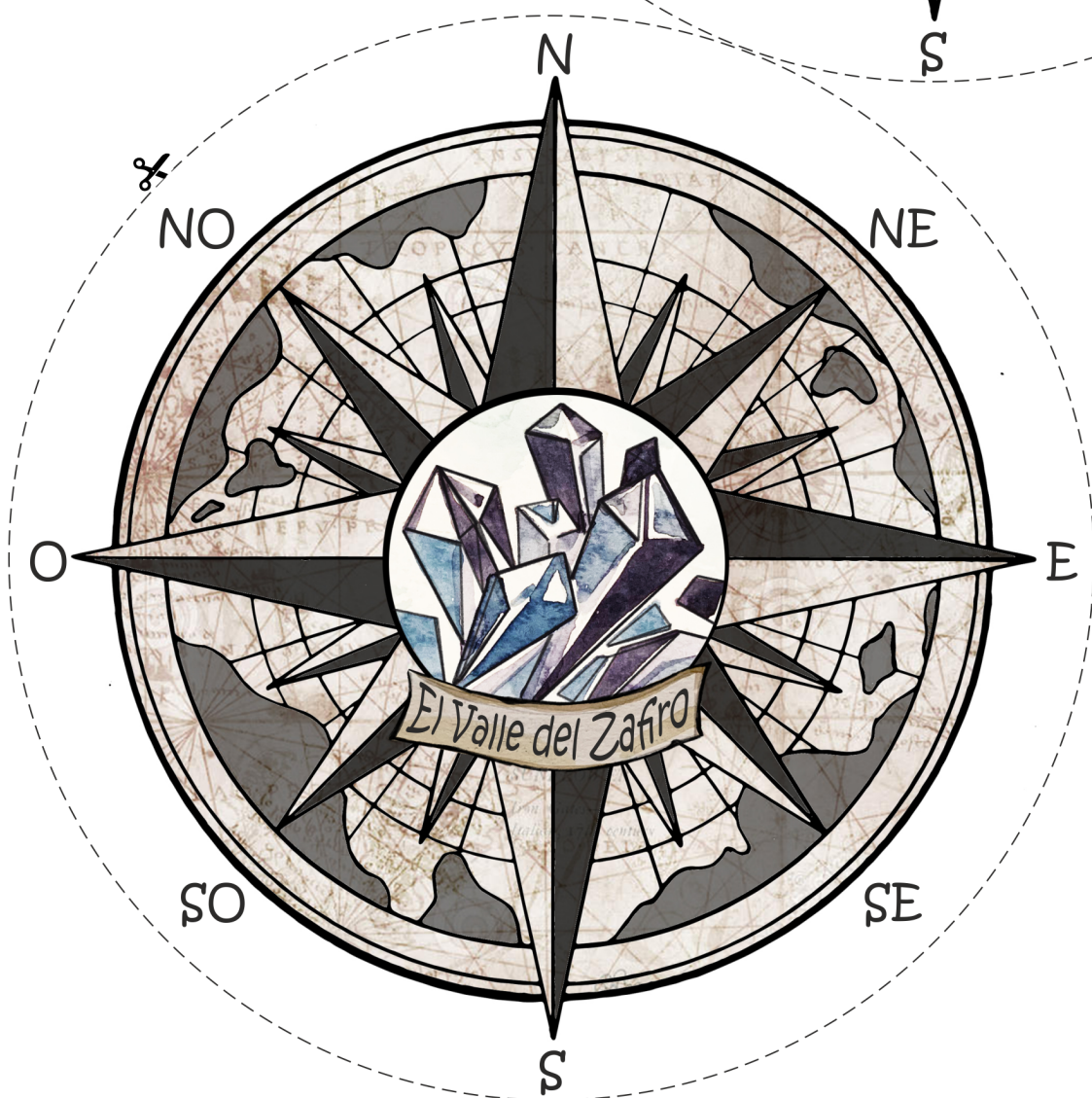
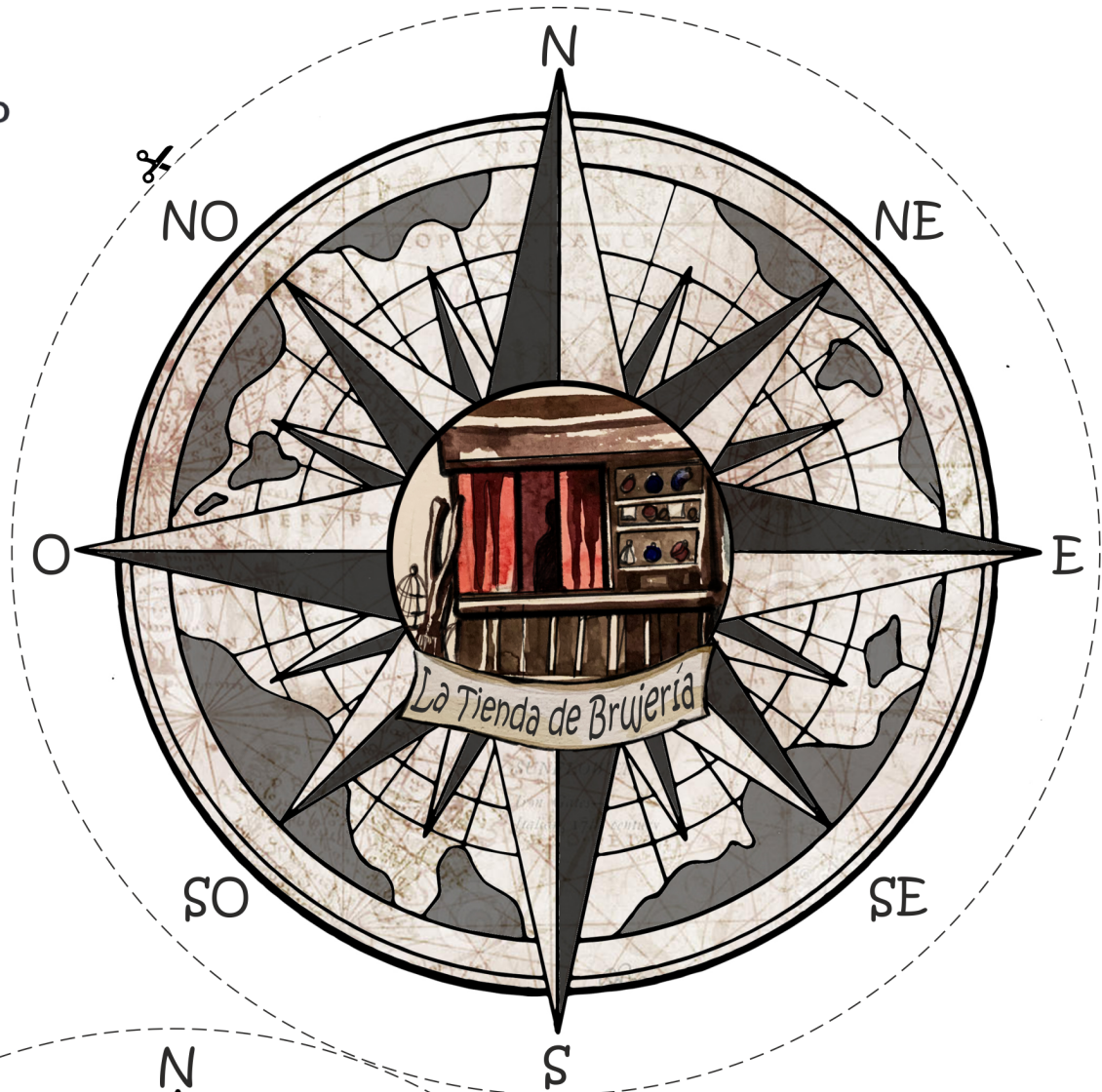
La Fragua de
las Dos Luces

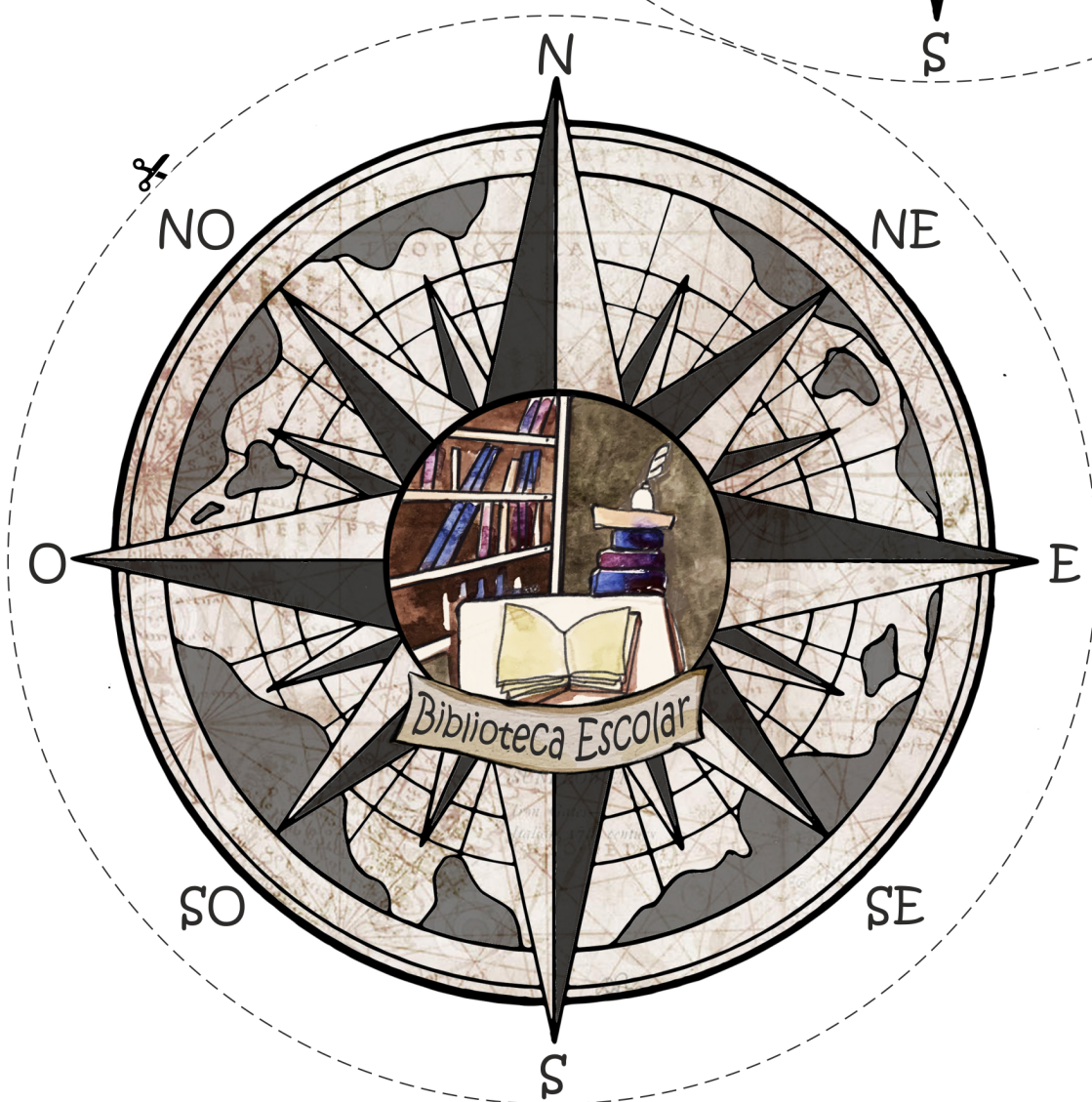
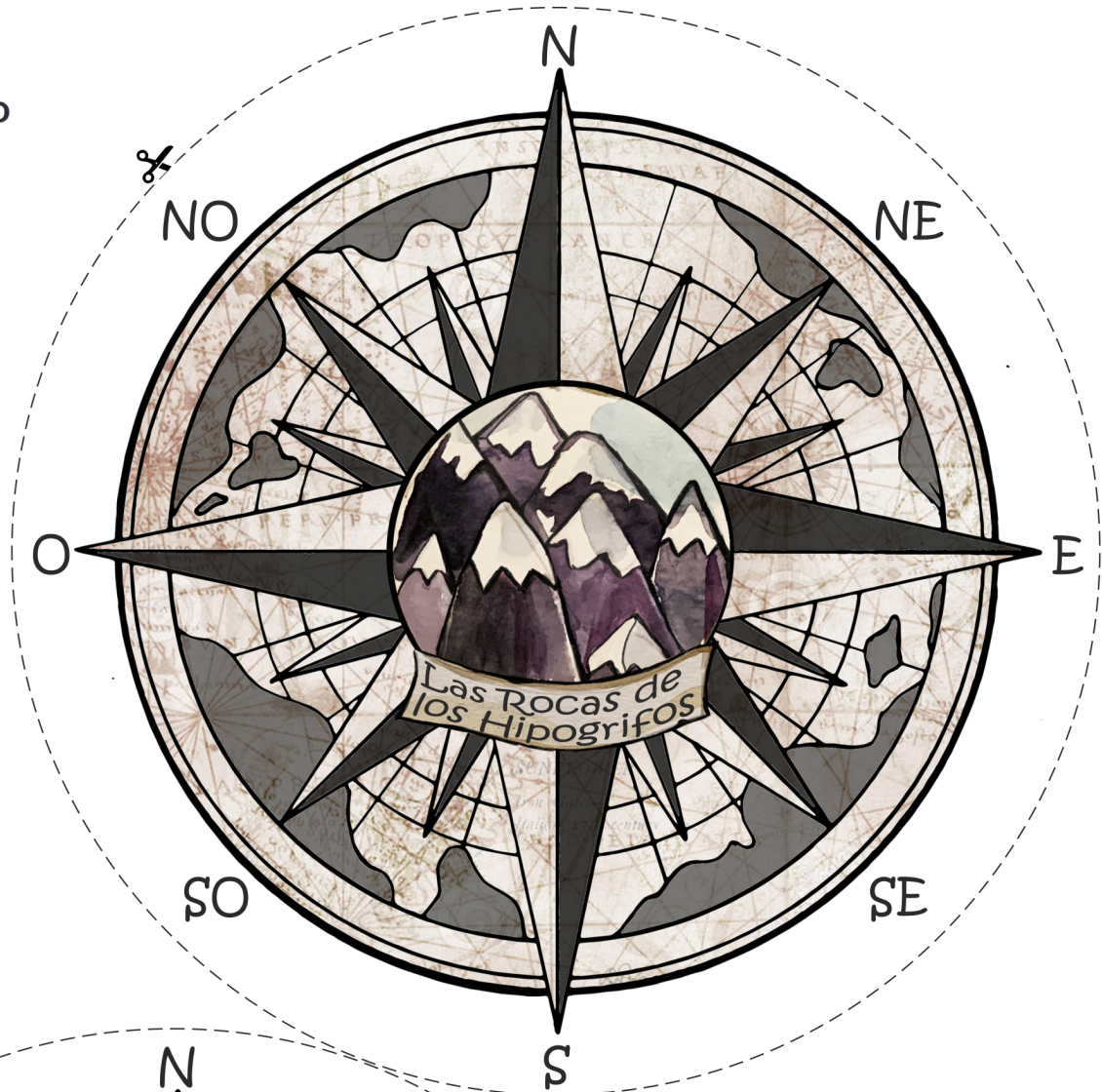
5

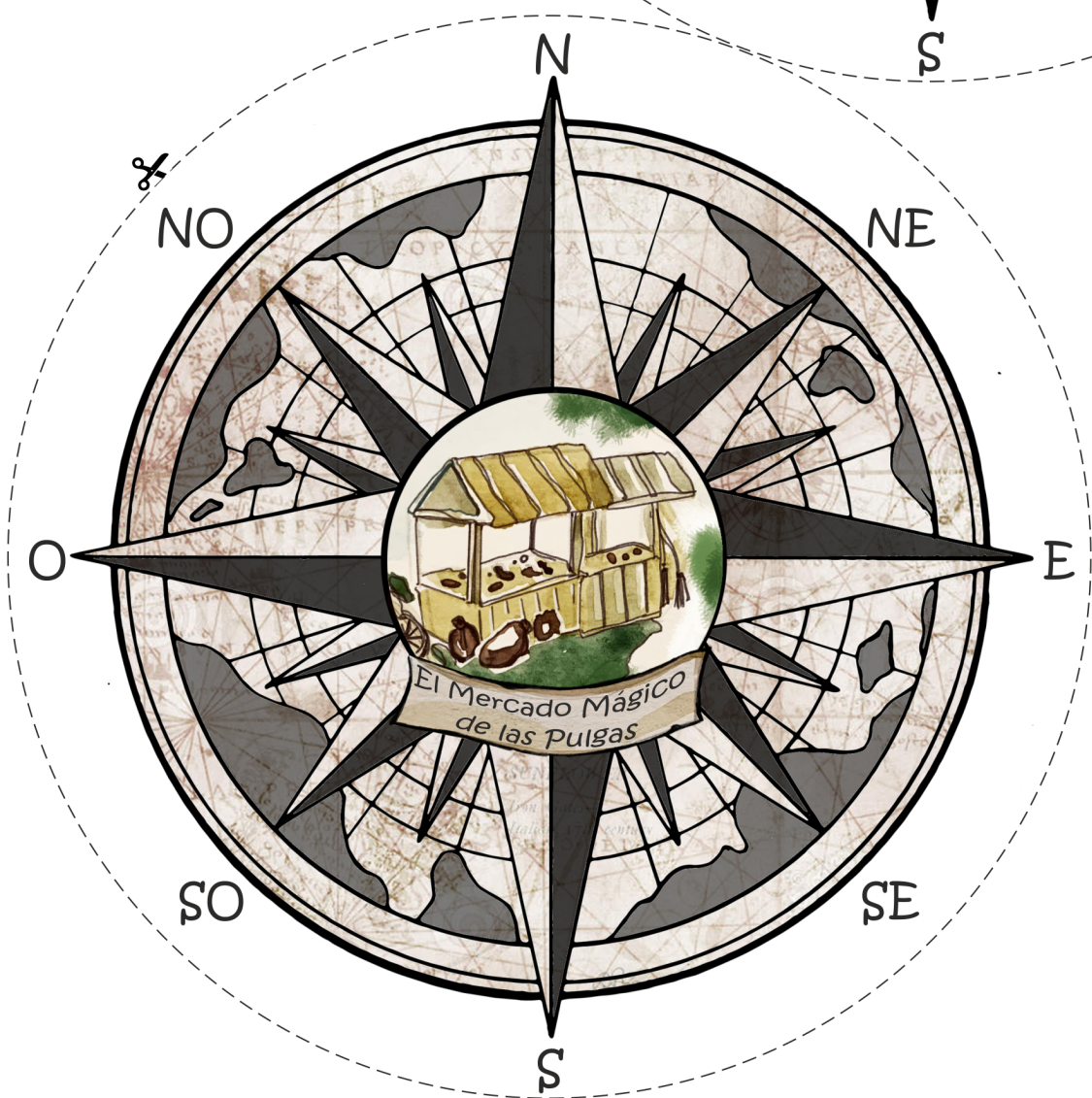
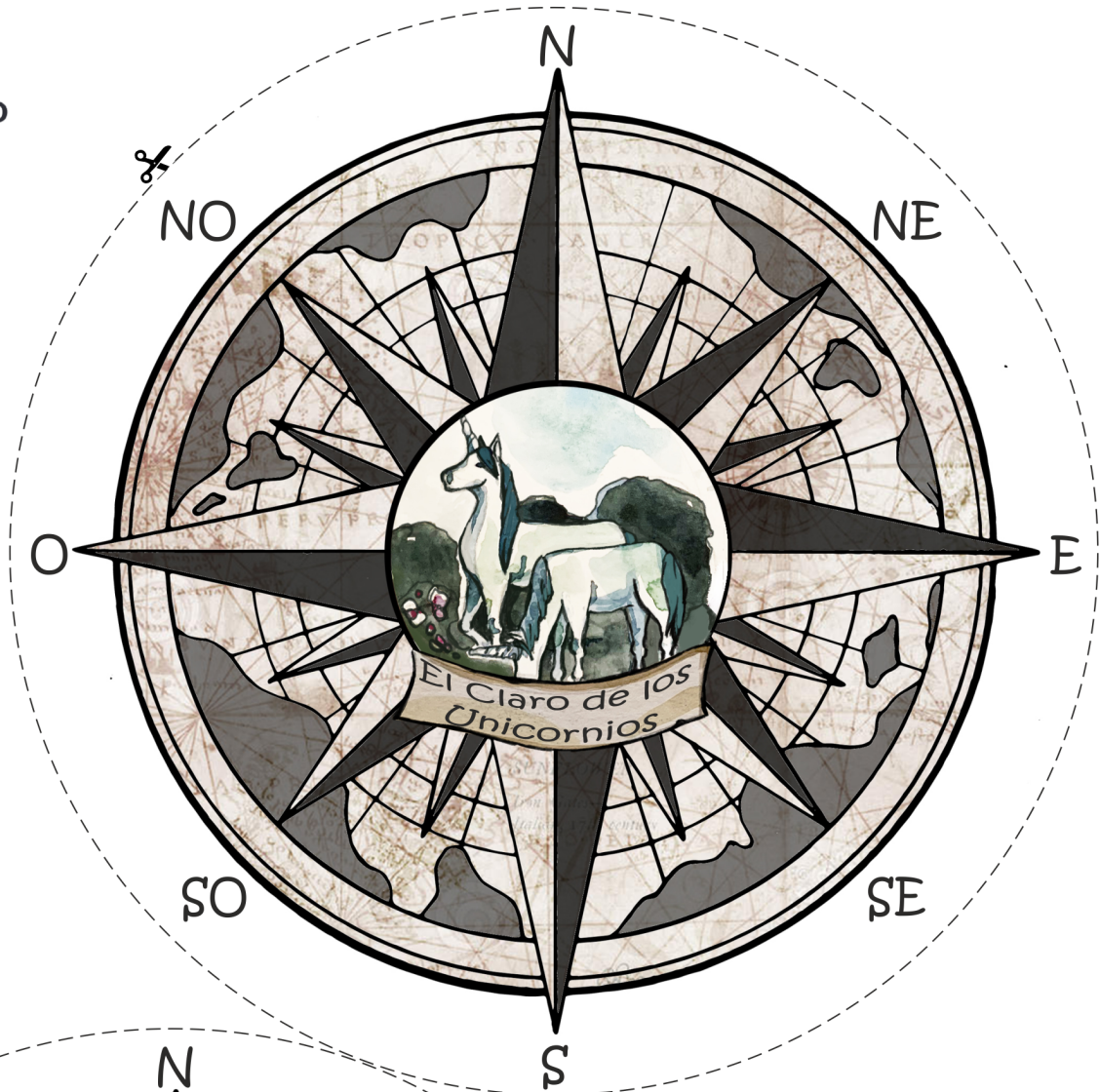


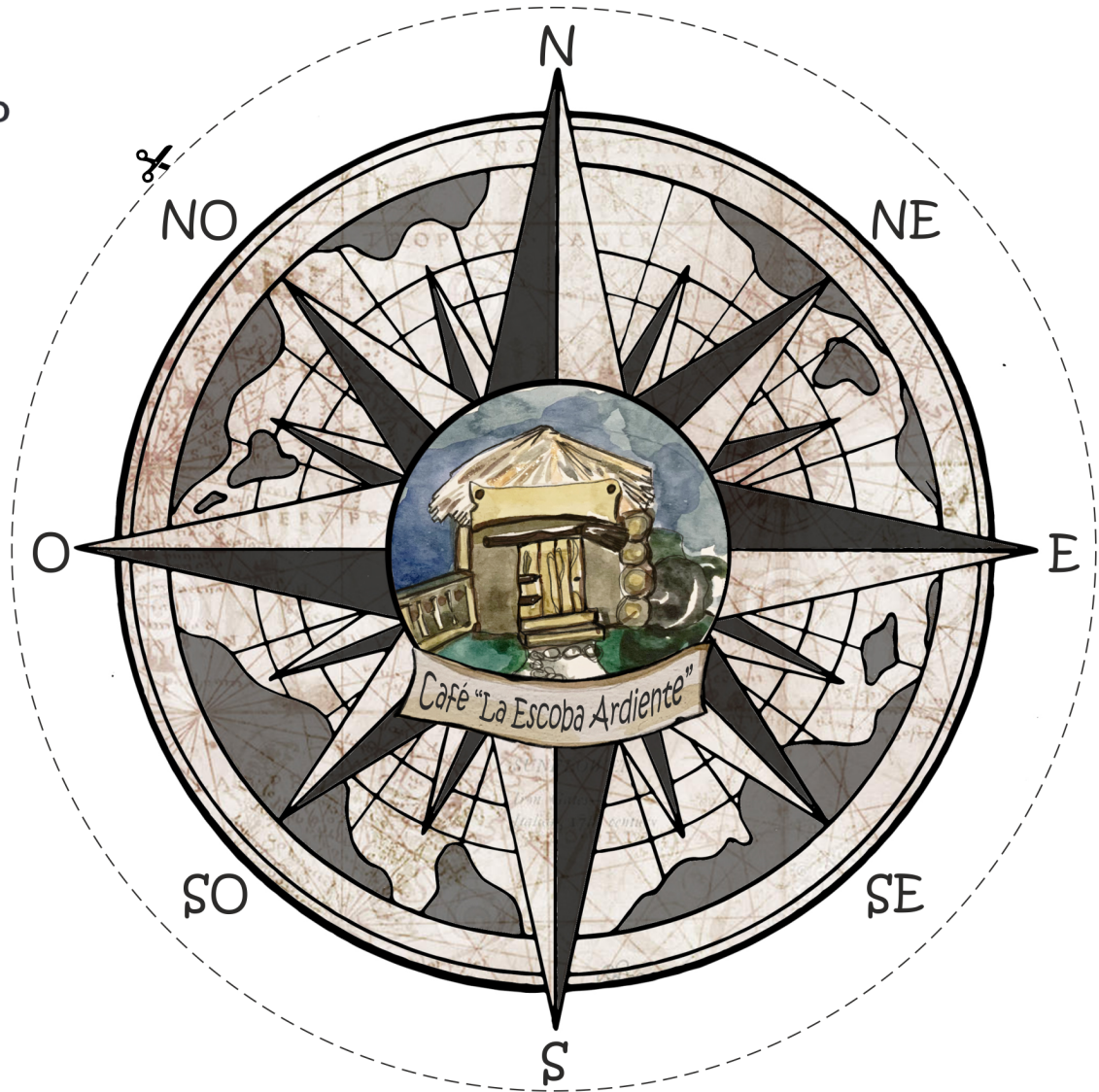










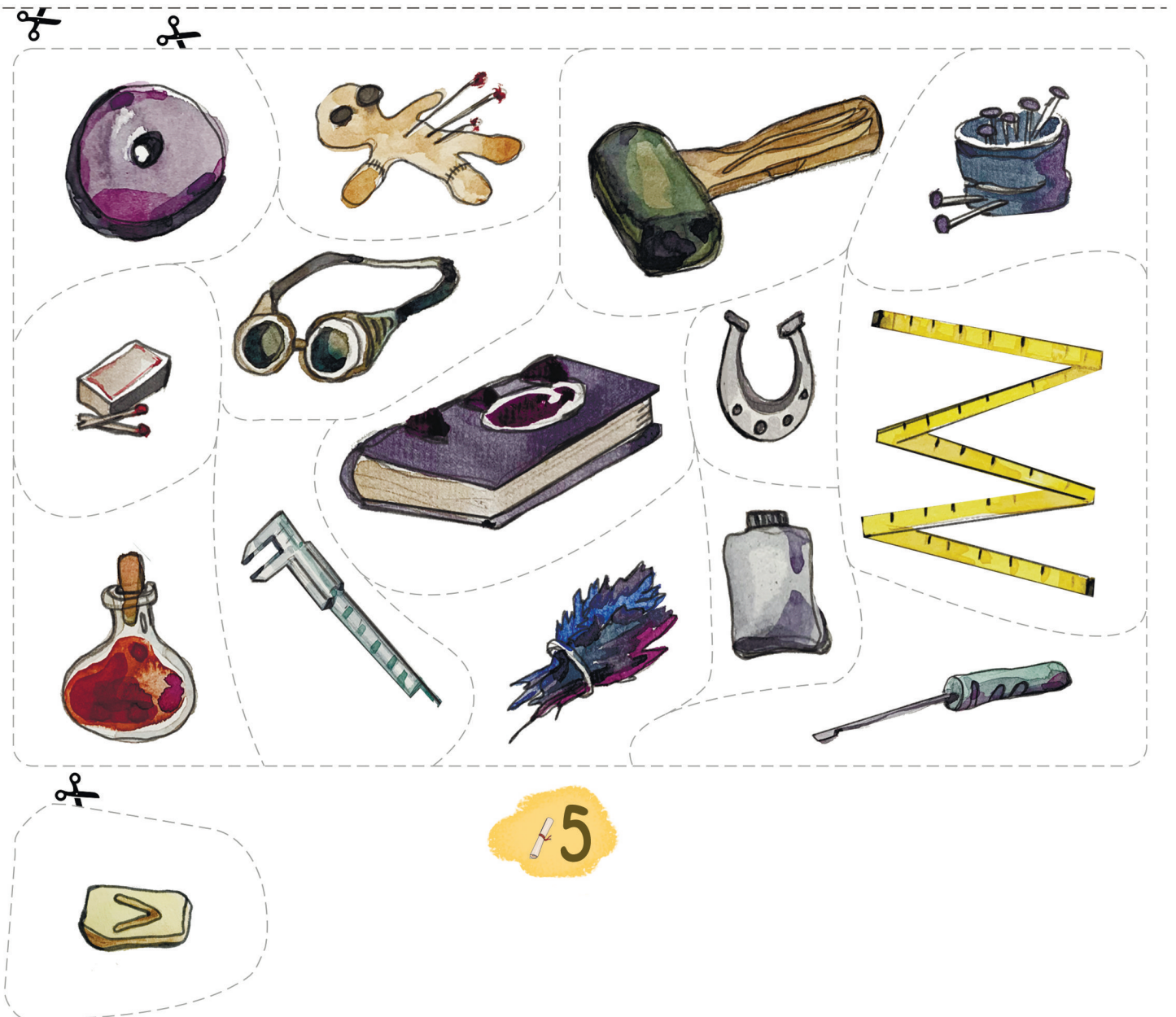


¡Saludos, jóvenes magos!

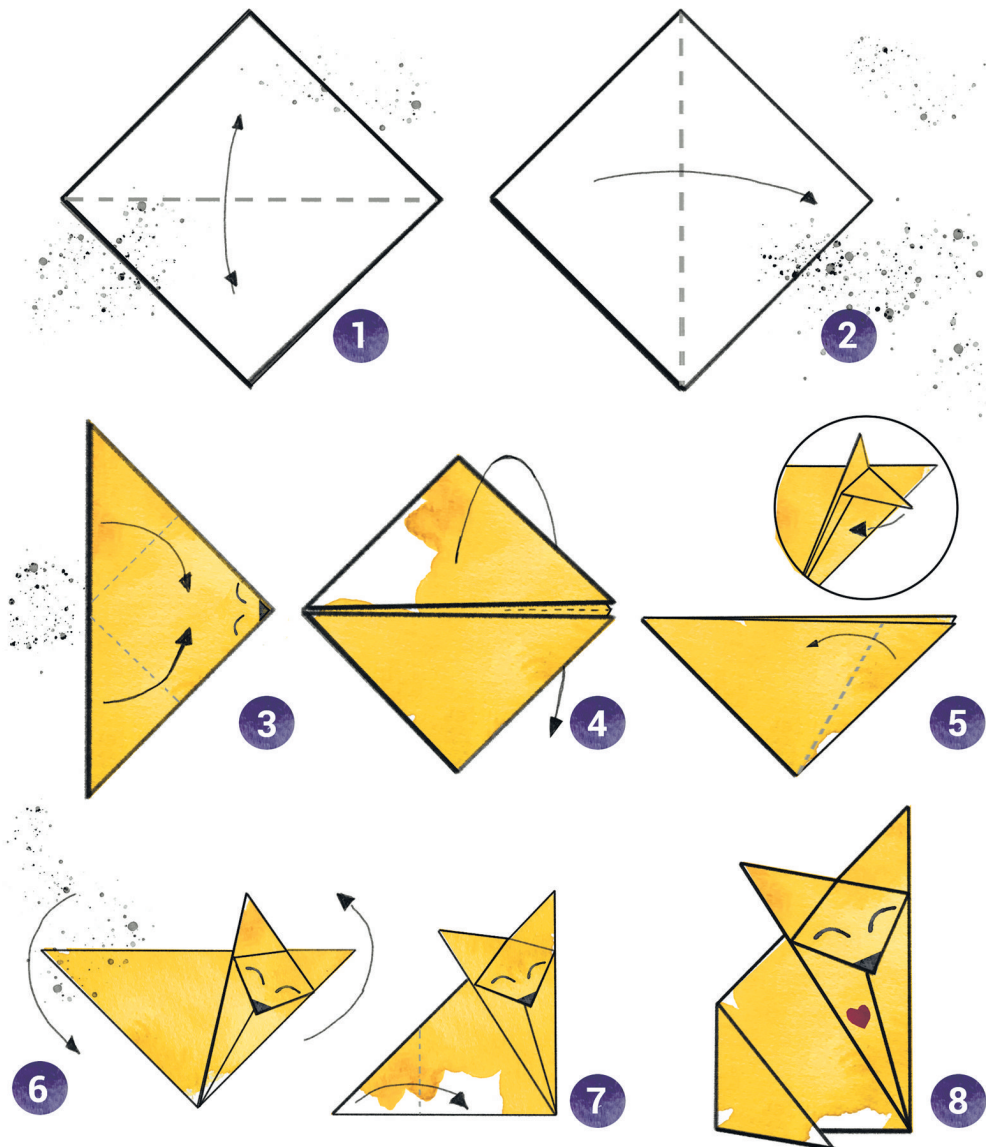
Los mensajeros del Señor Oscuro robaron en la Escuela el valioso Libro Mágico de las Sombras. Contiene hechizos muy poderosos. Espero encontrarlo lo antes posible. El libro no debe caer en malas manos.

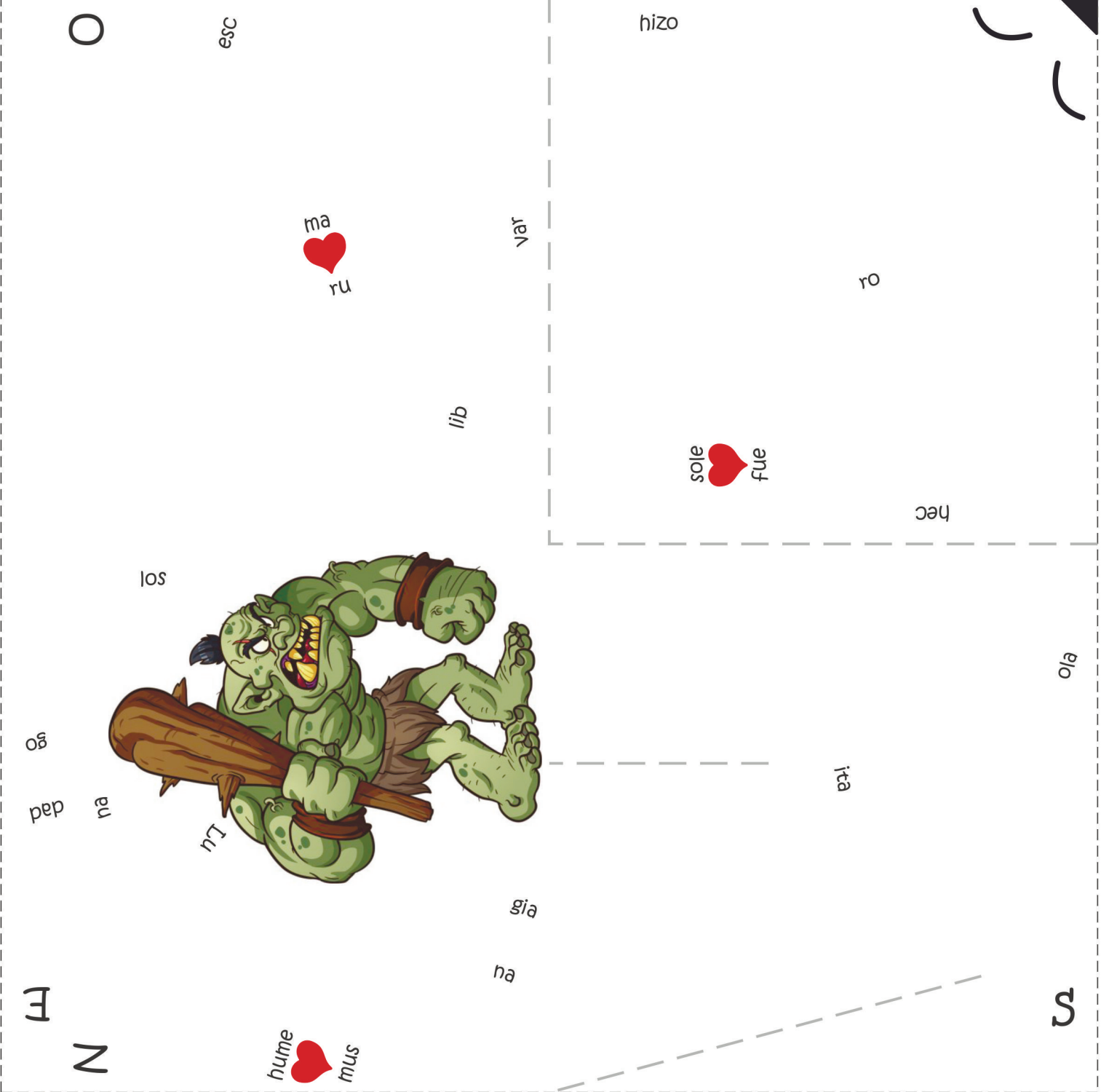
Hay un guardabosques en la escuela. Sabe que los mensajeros fueron vistos al sur del bosque oscuro. Teneís que ir allí para encontrar la siguiente pista.

Director de la Escuela



En la Enciclopedia de las Criaturas se dice que hay unos trolls gigantes en este bosque. ¡Y aquí está uno de ellos! ¡Convertidlo cuanto antes en un Zorro, antes de que os ataque! Si no quiere quedarse como un Zorro para siempre os tendrá que decir a dónde fueron los mensajeros del Señor Oscuro

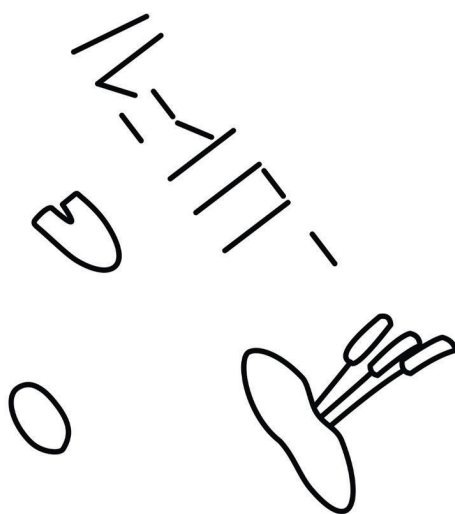
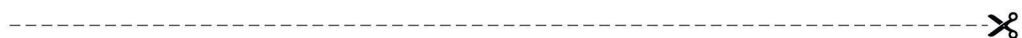




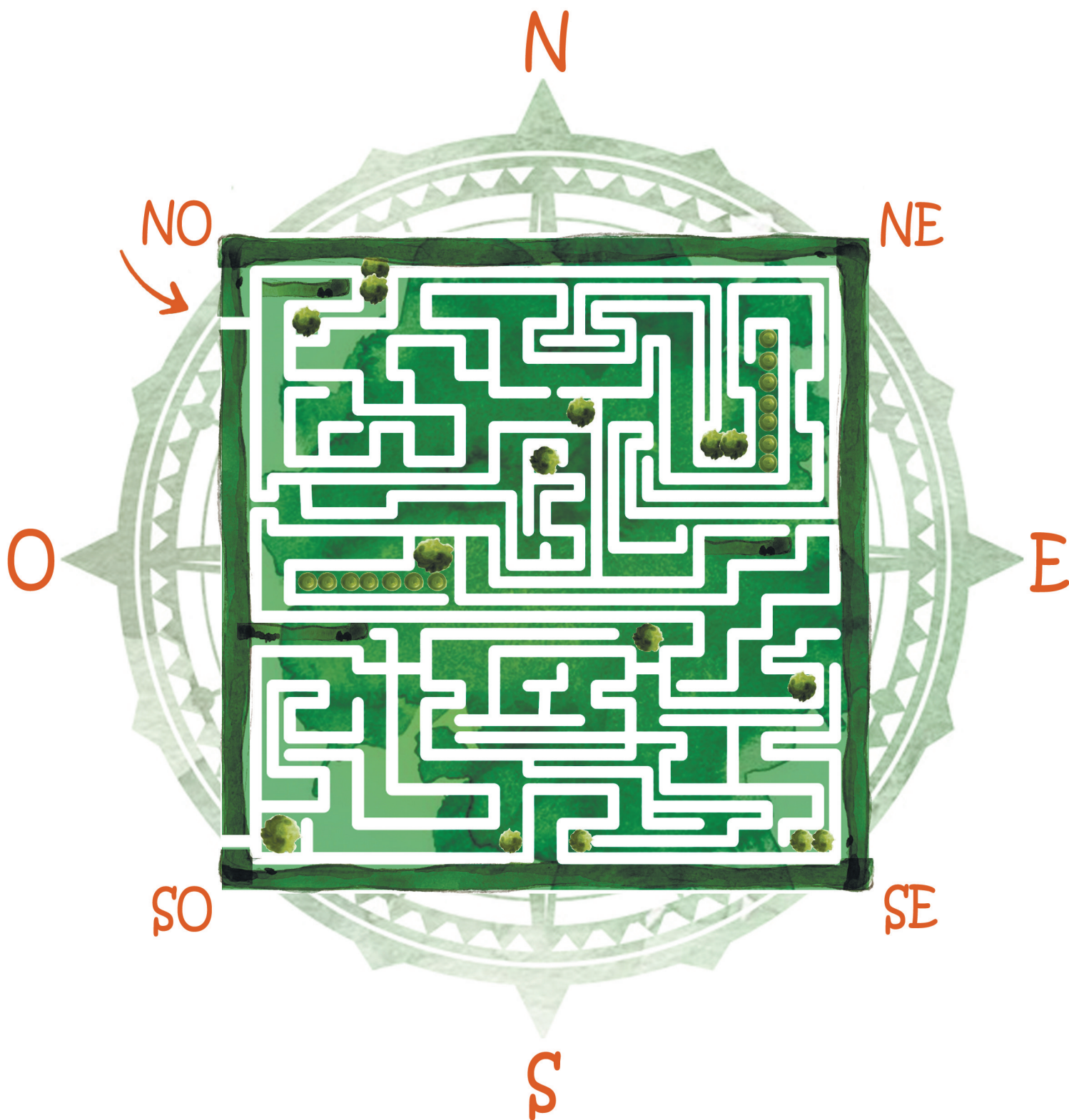
Nadie sabe realmente qué se esconde en estos pantanos. Intentad desentrañar el secreto de este lugar oscuro con la ayuda de la Magia de la luz



¡Gracias, jóvenes magos!
Hicisteis un excelente trabajo con una misión difícil, mostrasteis ingenio y coraje. Por esto, os nombro Estudiantes de Excelencia de la Escuela y seréis mis asistentes en futuras aventuras.
¡Nos vemos, amigos!



Los mandados del Señor Oscuro han sido vistos en un antiguo laberinto. Hay que atravesarlo para saber a dónde fueron después



Los mejores artefactos mágicos se hacen en este taller. El herrero está muy ocupado y os agradecería que le ayudarais a ordenar sus herramientas, que están colocadas encima de su mesa. Muchos visitantes olvidan aquí sus cosas. Si encontráis algún objeto perdido tendréis que buscar a su dueño y devolverse.



Los monjes abandonaron este lugar hace mucho tiempo. Sólo quedaba un Guardián. Os da las gracias por devolverle la runa que perdió, pero prefiere comunicarse poco con otras personas, así que os ha dejado una nota encriptada.



El guardabosques se enganchó con un arbusto y rasgó el manto mágico. Sin él la búsqueda será mucho más complicada. Ayudadle a coserlo para saber a dónde tendréis que ir luego.

Así es como se puede hacer: agujeread el manto desde la parte de atrás para que la aguja salga por el punto 1, luego llevad la aguja hasta el punto 3 del manto y agujereadlo por la parte de delante; finalmente la aguja deberá salir nuevamente desde atrás por el punto 2, etc.

Secuencia de puntos: 1↑ 3↓ 2↑ 19↓ 21↑ 4↓ 5↑ 22↓ 4↑ 22↓ 23↑ 6↓ 14↑ 6↓ 14↑ 23↓ 24↑ 9↓ 15↑ 17↓ 9↑ 25↓ 27↑ 26↓ 27↑ 28↓ 27↑ 11↓

Para llegar a los puntos desde la parte de atrás, podéis usar Magia de la Luz u otros trucos.



Los mensajeros del Señor Oscuro parecen haber adivinado que los estabais persiguiendo y han acelerado. Para atraparlos necesitaréis una pócima de velocidad. Los ingredientes están en la bandeja. Además de los que ya hay, tendréis que encontrar dos botellas más y mezclar sus contenidos.

Cada fila y columna debe contener sólo dos botellas.

Marcad con un círculo todo lo que debe estar en la bandeja. Los dos ingredientes sin marcar son ingredientes esenciales. Dirigíos al lugar donde se hicieron estas dos pócimas



Aquí el efecto de la pócima de velocidad es especialmente fuerte. Ahora que estáis listos, usadla. Recordad dónde encontrasteis el rastro de los mensajeros del Señor Oscuro. Pensad a dónde podéis ir después y por qué lado. Luego id hasta allí sin perder un segundo. ¡Daos prisa!



Parece que habéis llegado aquí antes que los mensajeros del Señor Oscuro. Vais a tenderles una emboscada. Coged ramas y preparad una trampa con ellas. Si lo hacéis correctamente, los mensajeros seguramente caerán en la trampa y conseguiréis el libro. Tan pronto como lo tengáis, id a la biblioteca de la Escuela a toda prisa. El libro os indicará en qué parte debéis colocarlo.

