

Máscara Roja



VUESTRA HACIENDA

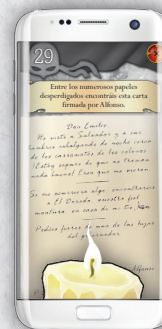
- ¡Se ha producido alguna trifulca en vuestra hacienda! Hay dos números parcialmente tapados, pero si miráis los que hay en el reverso de las cartas, veréis que solo uno empieza con un 6 (la carta) y solo uno termina con un 9 (la carta).

Coged las cartas y .

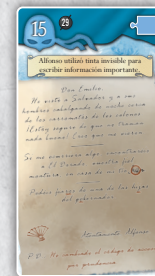


- Parece que Alfonso no pudo terminar de escribir su carta. Acceded a la máquina y pasad vuestro dispositivo por encima de la carta (). Esto revelará información adicional que se escribió con tinta invisible.

Coged la carta .

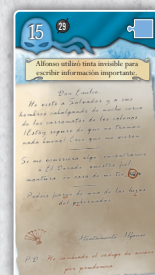


=

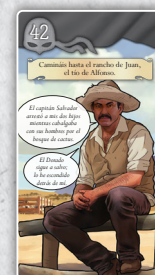


- Ahora que el contenido de la carta es totalmente visible (), podéis determinar dónde se encuentra el tío de Alfonso. Fijaos bien en el nombre «Juan»; las dos letras rodeadas con un círculo rojo forman el número 42.

Coged la carta .

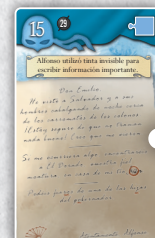


=



- La carta de Alfonso () también esconde el nuevo código de acceso a vuestra cueva secreta: «prudencia». Acceded a la máquina y pulsad en los libros **PRU**, **DEN** y **CIA**. Luego pulsad OK para confirmarlo. Se abrirá una puerta secreta en la biblioteca.

Coged la carta .



He cambiado el código de acceso por prudencia.

Confirmar

- La cueva está sumida en la oscuridad, así que usad vuestra vela. Acceded a la máquina y pasad vuestro dispositivo por encima de la cueva ().

Coged las cartas , y .



=



EL RANCHO DE JUAN

- ▶ Alfonso escribió en su carta (15) donde se halla El Dorado, así que, vistiendo vuestro atuendo de justiciero, vais a buscar al tío Juan para haceros con vuestra fiel montura. El tío Juan os dice que: «El Dorado sigue a salvo; lo he escondido detrás de mí».

Dadle la vuelta a la carta (42) para encontrar el número 11.

Coged la carta (11).

11



- ▶ Ahora que contáis con vuestra montura (11), podéis ir a la recepción del gobernador a la que os invitaron (62). Si os fijáis bien en la invitación, distinguiréis un 6 incrustado en el sello de cera: $+6 + 11 = 17$.

Coged la carta (17).



LA HACIENDA DEL GOBERNADOR

- ▶ Nada más llegar a la recepción del gobernador (17), veis a sus hijas en el balcón (78). Gracias a la carta de Alfonso (15), sabéis que podéis confiar en una de ellas. La carta de Alfonso tenía el dibujo de un abanico y había subrayado las letras «ro», «j» y «o»: ROJO; por lo tanto, ha de ser la que sostiene el abanico rojo (+9). Mostradle la carta (15): $+9 + 15 = 24$.

Coged la carta (24).



- ▶ Según Milena, la casa estará vacía cuando se ponga el sol.

Mirad las cartas del mazo que están boca abajo. En el reverso de la carta 25 se ve el sol poniéndose tras el horizonte.

Coged la carta (25).



- ▶ Si no lo habéis hecho todavía, id a vuestra cueva (2) para recuperar vuestro atuendo (10) y entrad sigilosamente en la hacienda del gobernador (25): $10 + 25 = 35$.

Coged la carta (35).



- ▶ Buscando por el estudio del gobernador, encontráis el número oculto 95 en uno de los cuadros.

Coged la carta 95.



- ▶ El abanico (92) que os dio Milena os servirá para abrir la caja fuerte (95): primero, colocad la esquina del abanico de manera que complete la ruedecilla de Violeta. El corazón en el abanico señalará la letra V. Repetid estos pasos para las ruedecillas de Milena, Sofía y Luna. El corazón señalará respectivamente hacia las letras I, I y un espacio en blanco. Estas tres letras forman el número romano VII, que es el SIETE.

Coged la carta VII.



- ▶ Abrís la caja fuerte (7) y cogéis la carta 70. Advertís de repente la sombra de un hombre que se dispone a atacaros con su espada. Os dais la vuelta y paráis el golpe con vuestra arma (13): 7 + 13 = 20.

Coged la carta 20.



- ▶ Es una suerte que llevéis encima vuestro látigo: acceded a la máquina (80), pasad vuestro dispositivo por encima del candelabro (20) y luego confirmadlo para balancearos por encima de los guardias.

Coged la carta 86.

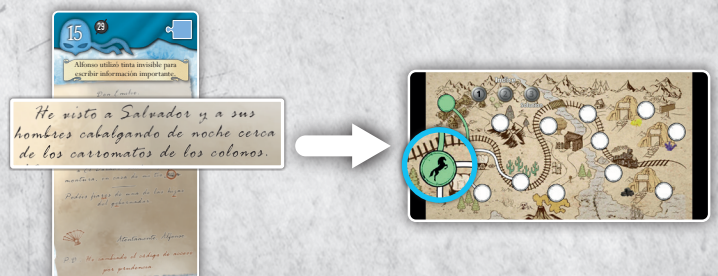
- ▶ Desde la barandilla sobre la que estáis, podéis ver a vuestro caballo El Dorado, pero está demasiado lejos. ¿Cómo podríais hacer para que se os acerque? Solo hace falta silbar en el micrófono de vuestro dispositivo. Si seguís las instrucciones de vuestro dispositivo, accederéis al mapa de la región. Debéis mantener el mapa abierto; de lo contrario, tendréis que repetir los pasos anteriores para volver a acceder a él.



LA MINA

- ▶ Ahora que tenéis el mapa de la región, podéis ir a la mina donde se halla el gobernador. Así es como podéis deducir el camino que ha seguido:

- 1) Según la carta de Alfonso (15), Salvador fue visto cerca de los carromatos de los colonos. Pulsad en el carromato del mapa.



2) El tío Juan (42), por su parte, os dijo que Salvador fue visto cabalgando a través del bosque de cactus.

Pulsad en el bosque de cactus.



3) Milena (24), la hija del gobernador, mencionó que su padre siempre huele a azufre cuando vuelve a casa. Los gases volcánicos amarillos que huelen a azufre emanan del volcán situado al sur del bosque de cactus.

Pulsad en el volcán.



4) Advertís en la carta 17 que el gobernador y Salvador tienen las piernas empapadas. Tienen que haber vadeado el río.

Pulsad en el vado.



5) Los documentos confidenciales (70) que hallasteis en la caja fuerte del gobernador indican que se dirigían a la mina de oro.

Pulsad en la mina de oro.



► ¡Uf! Por fin habéis llegado a la mina de oro.

Coged la carta 51.



Debéis volver a cubrirnos el rostro antes de entrar en la mina de oro (51). La bandera roja os servirá. ¿Habéis visto el número oculto?

Coged la carta 33.



33

► Antes de poneros vuestra nueva máscara (33), hacidle dos agujeros para los ojos con vuestra espada (13): $33 + 13 = 46$.

Coged la carta 46.



► Ahora que habéis vuelto a ocultar vuestra identidad tras una máscara (46), podéis entrar en la mina (51):

$46 + 51 = 97$.

Coged la carta 97.

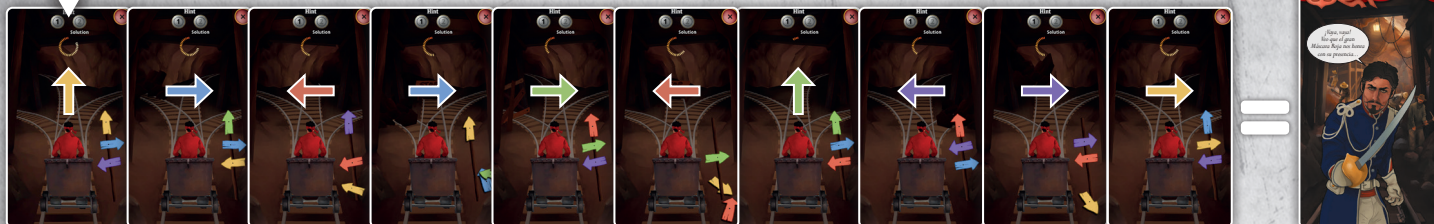


▶ Subís de un salto a una vagoneta que empieza a cobrar velocidad. Acceded a la máquina (97). El camino que debéis seguir está indicado por los colores que figuran en los documentos confidenciales (70). En cada encrucijada, pasad el dedo por la pantalla en la dirección indicada por la flecha del color correcto: amarillo (recto), azul (derecha), rojo (izquierda), azul* (derecha), verde (derecha), rojo** (izquierda), verde (recto), violeta (izquierda), violeta (derecha) y amarillo (derecha).

*¡Cuidado! Este viejo letrero ha caído al suelo, pero mirando los demás letreros podréis determinar que el letrero azul señalaba hacia la derecha.

**De nuevo, este letrero ha caído al suelo; ¡debéis deducir que señalaba hacia la izquierda!

Coged la carta (75).

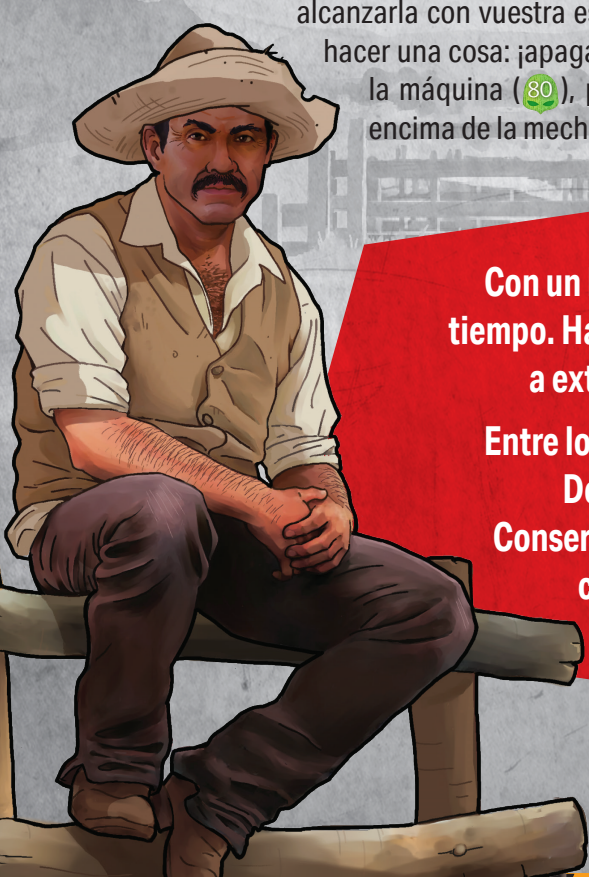


▶ Al final de vuestro viaje, os topáis con Salvador (75), quien está más que dispuesto a plantaros cara. Desenfundad vuestra espada (13) para combatir a este villano: 75 + 13 = 88.

Coged la carta (88).



▶ Salvador huye en una vagoneta (88), ¡pero ha puesto cartuchos de dinamita en la mina! De las tres mechas, la del centro es la que supone la mayor amenaza (puesto que un minero está pisando la de la izquierda y otro está arrojando agua sobre la de la derecha). Está demasiado alta para alcanzarla con vuestra espada, por lo que solo podéis hacer una cosa: ¡apagarla de un latigazo! Acceded a la máquina (80), pasad vuestro dispositivo por encima de la mecha y, por último, confirmado.



Con un hábil latigazo, lográis apagar la última mecha justo a tiempo. Habéis salvado a todos los hombres que fueron obligados a extraer oro para el gobernador y el capitán Salvador.

Entre los rescatados, encontráis a vuestro fiel amigo Alfonso. Desgraciadamente, el pérfido Salvador logró huir. Conservad vuestra máscara, pues la necesitaréis para seguir combatiendo las injusticias en la Alta California.

¡FELICIDADES!

