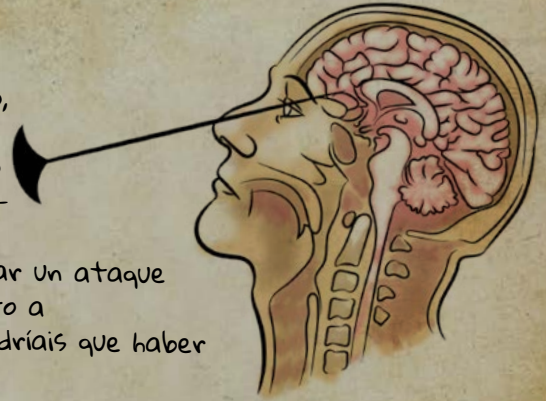


# ASYLIUM

**SOLUCIÓN**  
¡LEED SOLO SI ESTÁIS LISTOS PARA LA SOLUCIÓN!

¿Se han vuelto todos completamente locos? Primero, envían injustamente a vuestra amiga Diana a un manicomio, y ahora quieren someterla a algún tipo de horrible lobotomía? Sin pensarlo dos veces, empaquetáis vuestras pertenencias. De camino al sanatorio, inventáis un truco para entrar: vais a simular un ataque nervioso... ¿Habéis rescatado del manicomio con éxito a Diana? ¿O os habéis dejado algo? Esto es lo que tendríais que haber hecho para escapar juntos.



## PARTE 1 - AISLAMIENTO

Fantástico, habéis conseguido ingresar en el manicomio. Solo que habéis interpretado vuestro papel un poco demasiado bien: os han metido en la celda de aislamiento! A vuestra llegada, os quitan la camisa de fuerza y el gran cerrojo de la celda se cierra con un click. Al irse los médicos, entráis en pánico... ¿Ahora, qué? En vuestro enfado y frustración, golpeáis las paredes con los puños. Descubrís que habéis desencajado una de las losetas. Cuando lográis sacarla de la pared encontráis un pequeño espejo en el hueco detrás de ella. Por suerte, sentís que vuestro pulso empieza a calmarse mientras dais un vistazo alrededor... Abrid el cerrojo para escapar de la celda de aislamiento.

### EL CERROJO DE LA PUERTA Y EL ORDEN DE LAS LLAVES

Antes de entrar en la celda, veis un extraño cerrojo con seis puntos en la puerta. Dentro, veis líneas rojas que cruzan las paredes. Sostened el espejo sobre la línea roja de puntos en la pared derecha de la celda y leeréis: "Mirad los barrotes". Luego, las líneas rojas discontinuas son para el espejo. Hay más en la celda; por ejemplo, junto a los barrotes. Situada el espejo exactamente en la línea de puntos junto a los barrotes, un número diferente de muescas en cada barrote: I, II, III, y IV, junto con crípticas descripciones de 4 acertijos. Las marcas señalan el orden correcto en que usar las llaves.

**PISTA 1: USAD EL ESPEJO EN LOS BARROTES PARA DESCUBRIR EL ORDEN DE LAS LLAVES.**

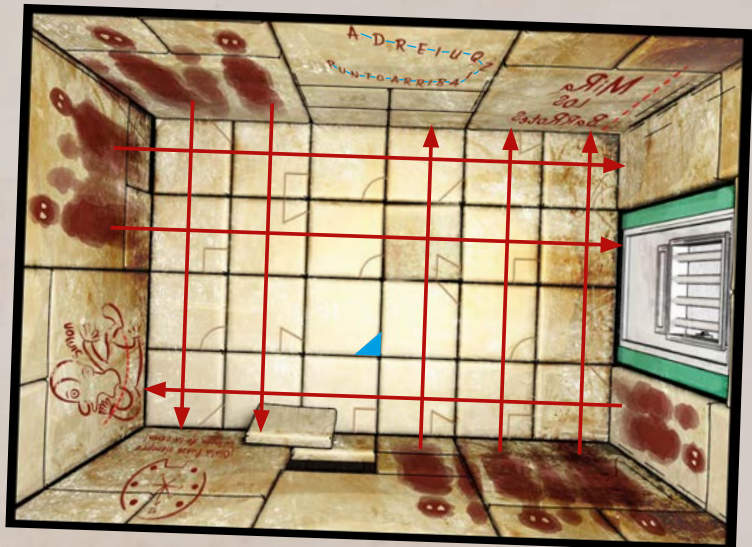
**PISTA 1 EXTRA: ENCONTRARÉIS: I = QUEDAOS FUERA DE LA VISTA, II = PALABRA SERPIENTE. III = RELOJ Y IV = SIMON CANÍBAL. ESTOS SON LOS PUZZLES PARA LAS LLAVES.**

### I QUEDAOS FUERA DE LA VISTA

Hay sombras de personas en las paredes de la celda; algunas tienen ojos y os miran. Cada baldosa del suelo tiene un símbolo. Interpretando cada fila y columna de las baldosas como líneas de visión, encontraréis que hay una baldosa en la que podéis sentaros sin que ninguna sombra os vea.

El símbolo en esta baldosa es la primera llave.

**LLAVE 1:**



## II PALABRA SERPIENTE

Hay varias letras en la pared derecha de la celda. Juntas, forman tres palabras. Empezando por la palabra "punto", conecta las letras restantes. Se puede leer: "punto arriba izquierda".

### LLAVE 2:

## III RELOJ

Alguien ha dibujado un extraño reloj con seis puntos en la pared de la celda. Se parece al cerrojo, con la manecilla de las horas apuntando a las doce y con seis pequeñas manecillas más. Bajo el reloj, dice algo sobre la hora de la cena. En la puerta de la celda hay el horario. Veis que la cena se sirve en la celda a las 17h. A esa hora, la manecilla pequeña del reloj apuntaría el punto de la parte inferior derecha.

### LLAVE 3:

## IIII SIMON EL CANÍBAL

En el autorretrato del paciente Simon se puede ver una línea curva. Doblad con cuidado el espejo siguiendo exactamente la línea y mirad en la curvatura del espejo. Veréis claramente la forma de llave número 6.

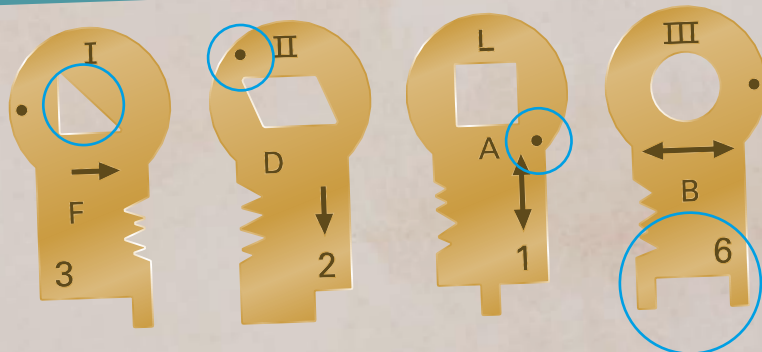
### LLAVE 4:

**PISTA 2: ENCONTRARÉIS 2 PUNTOS SEPARADOS Y 2 FORMAS RELACIONADOS CON LAS LLAVES.**

**PISTA 2 EXTRA: LA SOLUCIÓN DEL ENIGMA I ES UNA FORMA.**

**LOS ENIGMAS II Y III IMPLICAN UN PUNTO EN EL CIERRE. EL ENIGMA III REVELA LA FORMA DE UNA LLAVE.**

### CÓDIGO 1:



## PARTE 2 - LA ENFERMERÍA

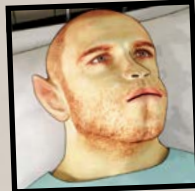
Habéis conseguido escapar de la celda de aislamiento. Pero al llegar a la enfermería encontráis la cama de Diana vacía. Preguntáis a los otros pacientes dónde está, pero sus respuestas son solo farfullos. Mientras investigáis, descubrís las fichas de los pacientes. En ellas encontraréis pistas para descifrar sus balbuceos, por lo que podéis empezar a entender lo que los pacientes os quieren decir.

### FICHAS DE LOS PACIENTES

Encontráis cinco pacientes en sus camas, cada uno dice algo sobre vuestra amiga desaparecida. Pero cada paciente habla en su propia y confusa jerga. Para entenderlos, debéis adivinar qué desorden padecen. Relacionad las seis fichas con sus respectivos pacientes.



**Dave Paine:** sufre de MCDD, que produce un oído muy fino. Puede oír cosas que el resto no.



**Ferron Felsman:** sufre de licantropía clínica. Él cree que realmente es un lobo. Es evidente por sus facciones, y porque no habla, solo gruñe.



**Simon Paine:** es gemelo de Dave, y sufre de autofagia y síndrome de espejo. Como revela una simple mirada, tiene solo una pierna porque se comió la otra.



**Jesse Jones:** experimenta sinestesia, y confunde sus sentidos cuando habla. Ve las letras en colores, por ejemplo.



**Tara Teller:** sufre de síndrome de Stendhal. Los afectados se vuelven maníacos si se sienten abrumados por la belleza del arte. Según está anotado en el portapapeles del doctor para el test de Rorschach, el paciente 23796 experimentó un episodio maníaco cuando fue confrontado a la bella imagen. El número de paciente de Tara está emborronado, pero se puede ver en su bata.

Los dos pacientes restantes, que ahora mismo están ausentes en el dormitorio, deben ser el fugado, Charles, y vuestra amiga Diana.

**Diane van Dyk:** epilepsia.

**Charles Castle:** epilepsia.

**PISTA 3: AVERIGUAD QUÉ ARCHIVO CORRESPONDE A CADA PACIENTE..**  
**PISTA 3 EXTRA: DAVE, CHARLES, SIMON; JESSE – FERRON; TARA – DIANE.**

### LOS MENSAJES DE LOS PACIENTES

Descifrad lo que dicen los pacientes sobre Diana utilizando la información de sus fichas:

**Dave Paine:** Dice haber escuchado los pasos de Diana. La puerta se refiere a la entrada. Luego el mensaje es: Visto desde la enfermería, la habitación a la que han llevado a Diana está en algún sitio más allá de la entrada.

**Ferron Felsman:** Descifrad los gruñidos usando el diagrama del dorso de su ficha. Podéis convertir grupos de la misma letra en otras letras. "GGGG" se puede traducir como la letra "d". Pero también puede suceder que Ferron quiera decir dos grupos de dos "G", cuya traducción es "bb". Después de experimentar un poco, debéis acabar con el mensaje: Diana ve los jardines. Esto apunta que ella está en una habitación con una ventana que mira a los jardines.

**Tara Teller:** Tara habla ambiguamente. Sus tartamudeos revelan una frase más. Juntando las letras repetidas, encontraréis este mensaje: La habitación tiene más de dos puertas.

**Simon Paine:** Os mira a través de un espejo, usad el espejo para leer el texto. Os dais cuenta que cambia la derecha y la izquierda, porque os pide el vaso que está a su derecha, cuando el vaso está realmente a su izquierda. Os ofrece la siguiente pista: Ahora miro en la dirección en la que desapareció vuestra dama. Seeing as he's looking to his left, he means 'right'. Viendo que mira hacia su izquierda, quiere decir "derecha". Por lo que su pista significa: Vuestra amiga salió por la puerta e inmediatamente giró a la derecha.

**Jesse Jones:** Habla con colores. Su ficha dice que hay que ver sus desvaríos a través de un filtro. Situa el Decodificador de Pistas abre las palabras: La habitación es mayor que el centro de visitantes.

**Diane van Dyk:** Ausente, no os puede decir nada.  
**Charles Castle:** Ha huído, no os puede decir nada.



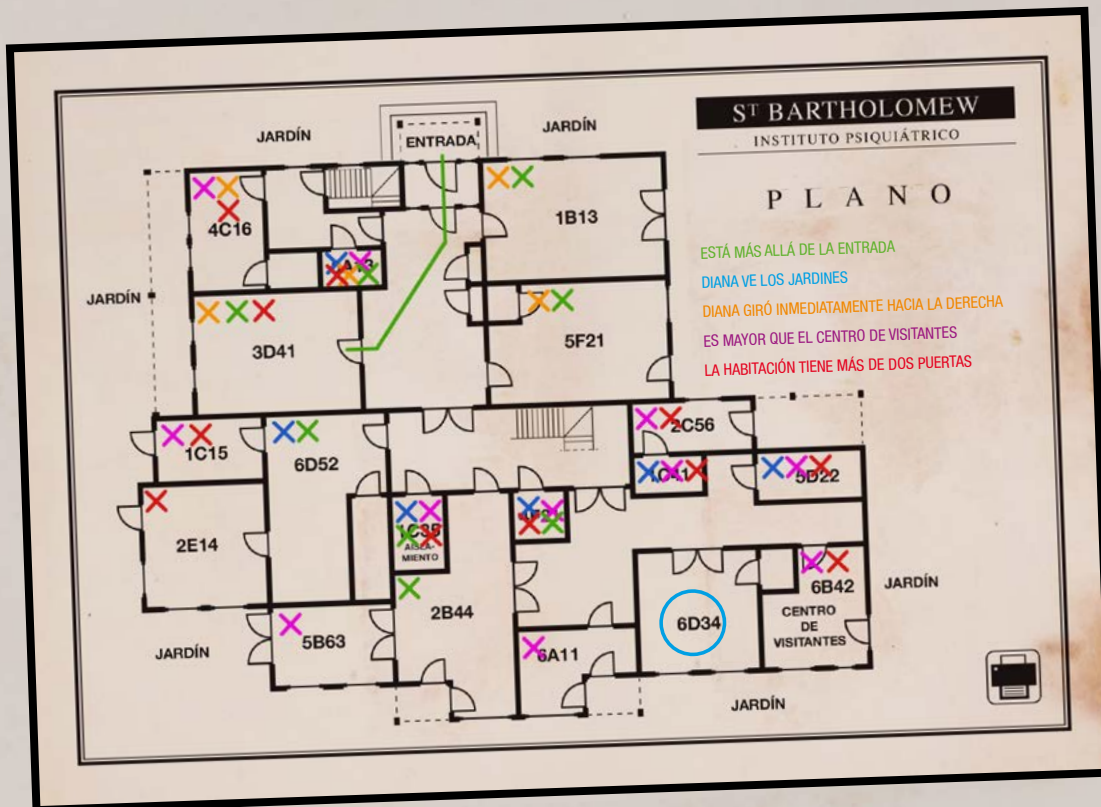
**PISTA 4: DESCIFRAD EL MENSAJE DE CADA PACIENTE PARA DESCUBRIR EL PARADERO DE DIANA.**  
**PISTA 4 EXTRA: LOS ARCHIVOS DE LOS PACIENTES CONTIENEN PISTAS QUE OS AYUDARÁN A ENTENDERLOS.**

**PISTA 5: EXAMINAD EL DORSO DE LOS ARCHIVOS. UTILIZAD EL DECODIFICADOR DE PISTAS PARA ENTENDER MEJOR A UNO DE LOS PACIENTES.**

**PISTA 5 EXTRA: LAS LETRAS QUE TARTAMUDEA TARA FORMAN UNA FRASE. ALGUNOS DE LOS SONIDOS PRODUCIDOS POR FERRON CORRESPONDEN A MÁS DE 1 LETRA..**

### ELIMINANDO SALAS

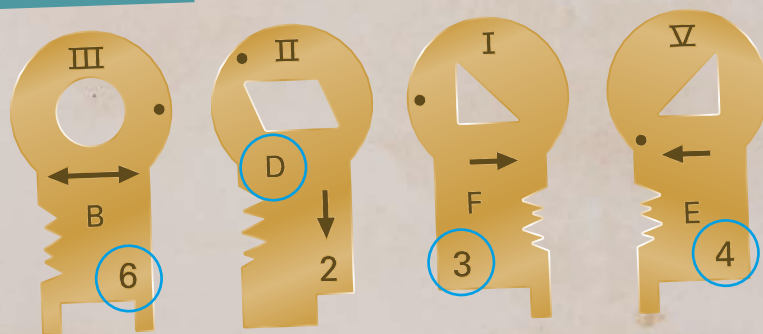
El icono de la impresora significa que podéis dibujar en el plano. Utilizad los mensajes descifrados de los pacientes para eliminar las salas en las que Diana NO PUEDE estar. Esto deja solo la sala que esconde a Diana: la sala 6D34. El número de la sala corresponde a las cuatro llaves.



**PISTA 6: COMPARAD LA HABITACIÓN EN QUE OS ENCONTRÁIS CON UNA EN EL PLANO. UTILIZAD LOS MENSAJES DE LOS PACIENTES PARA ELIMINAR HABITACIONES. QUEDARÁ SOLO UNA.**

**PISTA 6 EXTRA: ELLA ESTÁ EN UNA HABITACIÓN EN ALGÚN LUGAR MÁS ALLÁ DE LA ENTRADA, VUESTRA AMIGA MIRA HACIA EL JARDÍN, ELLA GIRÓ INMEDIATAMENTE A LA DERECHA, LA HABITACIÓN ES MAYOR QUE EL CENTRO DE VISITANTES, Y TIENE MÁS DE DOS PUERTAS.**

**CÓDIGO 2: 6D34**



## PARTE 3 - EL QUIRÓFANO

Mientras estáis buscando a Diana, los doctores han descubierto vuestra fuga de la celda de aislamiento y han activado la alarma. Todo el personal se reúne en la celda vacía y se les pide que se unan a la búsqueda.

### ANTÍDOTO PARA REVERTIR EL SEDANTE

Encontráis un índice de sedantes, junto con el respectivo antídoto necesario para revertir su efecto en un paciente. Para descubrir qué antídoto necesitáis para revertir la sedación de Diana, primero debéis saber el nombre del sedante que le han administrado.

#### 1) Nombre del antídoto para revertir el sedante

Diana sigue deslizándose entre la consciencia y la inconsciencia, pero os puede dar alguna pista sobre qué sedante le han administrado (globo de diálogo de Diana en "primero..."). Buscad un pequeño frasco transparente con tapa. Es transparente porque ella podía ver que está casi vacío. En la mesa hay una jeringa medio vacía con un líquido azul; ¡debían estar usándola cuando ha sonado la alarma! Entonces, debéis buscar un líquido a azul parecido. Solo hay un pequeño, casi vacío, transparente frasco con tapa que contiene un líquido azul en el armario de almacenaje:  $C_4H_4N_2O_3$  ácido barbitúrico (con colorante azul). Según el índice, veis que el antídoto necesario para revertir los efectos del ácido barbitúrico es  $C_9H_{13}NO_3$  (Epinefrina). Buscad el frasco con la etiqueta  $C_9H_{13}NO_3$  8 (Epinefrina) en algún sitio del armario. La forma de la etiqueta es la primera clave.



#### LLAVE 1:

#### 2) La dosis correcta de los antídotos

Podéis calcular la dosis correcta en mililitros (mL) usando la fórmula junto al sedante  $C_4H_4N_2O_3$  (ácido barbitúrico) y su antídoto  $C_9H_{13}NO_3$  (Epinefrina):  $\text{dosis (mL)} = \text{PP (peso del paciente)} / 9$ . Buscad el peso de Diana en su ficha: 54 kg.  $54/9 = 6$ . Luego necesitáis 6 mL de Epinefrina para revivirla.

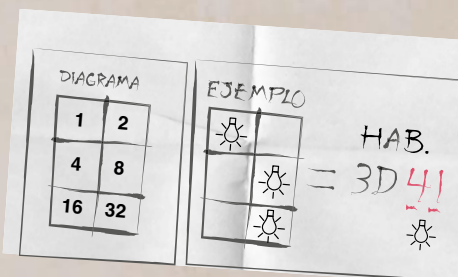
#### LLAVE 2: 6

**PISTA 7: BUSCAD EL SEDANTE CORRECTO EN EL ARMARIO, UTILIZANDO LA DESCRIPCIÓN DE DIANA Y LA JERINGA DE LA MESA.**

**PISTA 7 EXTRA: RELACIONAD EL NOMBRE DE LOS ANTÍDOTOS CON LOS SEDANTES CORRECTOS EN LA LISTA DE COMPONENTES. BUSCADLOS EN EL ARMARIO DE ALMACENAJE. ES LA PRIMERA LLAVE. CALCULAD LA DOSIS CORRECTA EN MILILITROS USANDO EL PESO DE DIANA.**

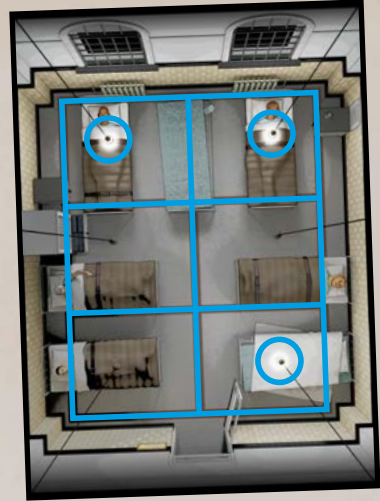
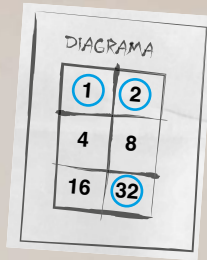
#### LA HABITACIÓN DESDE LA QUE ESCAPAR

En cuanto le administráis el antídoto, Diana vuelve en sí. Os dice que Charles y ella crearon un código secreto para comunicarse el número de las habitaciones usando las luces. Todavía conserva el diagrama. Debéis sumar los números de las casillas cuyas luces están encendidas para descubrir el número de habitación correcto. En el ejemplo es:  $1 + 8 + 32 = 41$ . Ahora buscad la habitación 3D41 en el plano. Es la enfermería.



### De nuevo en la enfermería

Charles ha dejado una nota sobre su cama. A desenroscado tres bombillas, dejando las otras tres intactas. Consultad el diagrama del código para determinar los números que corresponden a las luces encendidas, y sumadlos:  $1 + 2 + 32 = 35$ . Esos son los números de las dos últimas llaves.



LLAVE 3: 3

LLAVE 4: 5

**PISTA 8: AVERIGUAD CÓMO SE DESCIFRÓ EL CÓDIGO DEL EJEMPLO USANDO EL DIAGRAMA DE CÓDIGOS. UTILIZAD ESTE CÓDIGO PARA DESCIFRAR EL MENSAJE SECRETO EN LA ENFERMERÍA.**

**PISTA 8 EXTRA: AVERIGUAD QUÉ LUCES ESTÁN ENCENDIDAS EN LA ENFERMERÍA. DETERMINAD LOS NÚMEROS QUE LES CORRESPONDEN EN EL DIAGRAMA DE CÓDIGOS. AHORA SUMAD LOS NÚMEROS PARA DESCUBRIR EL NÚMERO DE HABITACIÓN.**

CÓDIGO 3: 635

