

**Raúl de Tomás**  
Ilustraciones de Ana Vázquez

*Game Book*

# LA MANSIÓN DEL TERROR

El primer libro interactivo que se juega una y otra vez

*Game Book*

# LA MANSIÓN DEL TERROR

**Raúl de Tomás**

Ilustraciones de Ana Vázquez

© Raúl de Tomás, 2020

© de las ilustraciones, Ana Vázquez

© Editorial Planeta, S. A., 2020

Lunweg es un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.

Avenida Diagonal, 662-664 – 08034 Barcelona

Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 17 – 28027 Madrid

[lunweg@lunweg.com](mailto:lunweg@lunweg.com)

[www.lunweg.com](http://www.lunweg.com)

[www.instagram.com/lunweg](https://www.instagram.com/lunweg)

[www.facebook.com/lunweg](https://www.facebook.com/lunweg)

<http://twitter.com/Lunwegfoto>

Primera edición: octubre de 2020

ISBN: 978-84-18260-18-6

Depósito legal: B. 12.298-2020

Imprime: Macrolibros

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal). Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico.

# INSTRUCCIONES



Solo necesitas:

- Este libro.
- La Hoja de Personaje (que encontrarás en la página siguiente o que puedes descargar a través del código QR que hay en esta página).
- Un lápiz, una goma de borrar y un dado de seis caras.

Antes de seguir con las instrucciones examina con detenimiento las secciones de la Hoja de Personaje (pág. 6):

RUTA. Compuesta de cinco pasos que serán las páginas a las que tendrás que ir para empezar, seguir o acabar tu viaje.

BATERÍA. Compuesta de seis puntos que se irán consumiendo durante el juego.

LOGROS. Con cinco espacios para que apuntes las palabras que se correspondan con tus logros.

## ¿CÓMO SE DESARROLLA EL JUEGO?

---

Tú eres el protagonista de la historia. Te vas a internar, a oscuras y con sólo la luz de tu móvil y un 6% de batería, en una terrorífica mansión... Conforme vayas leyendo, sigue las instrucciones y el azar diseñará una ruta de cinco pasos para que recorras una gran parte del caserón, si te atreves...

En cada paso de tu ruta te sucederá algo espeluznante que, a modo de prueba o logro a obtener, tendrás que superar. Así te lo impondrá la maldición de la casa... ¿lo conseguirás?

# HOJA DE PERSONAJE

## RUTA DE 5 PASOS

1 .....

2 .....

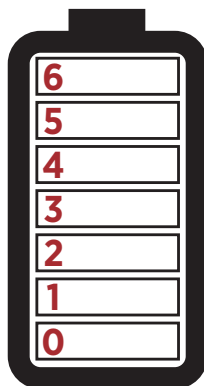
3 .....

4 .....

5 .....

Cuando hayas jugado el  
5º paso ve a la **página 158**

## BATERÍA



Si tachas el cero de  
batería ve a la **página 155**

## LOGROS

1 .....

2 .....

3 .....

4 .....

5 .....

- Si la superas, se te indicará qué palabra tienes que apuntar en la sección de Logros de tu Hoja de Personaje. (Tienes cinco espacios).
- Si no la superas, lo más seguro es que la batería de tu móvil disminuya peligrosamente.

Pase lo que pase, una vez recorridos y afrontados los cinco pasos de tu ruta, deberás volver a tu Hoja de Personaje y asumir las consecuencias de tus logros o fracasos.

Entonces te enfrentarás a los finales que la mansión te tiene preparados, siempre y cuando cumplas las condiciones.

## **¿CÓMO SE JUEGA?**

---

Tan solo tienes que empezar a leer la aventura y seguir las instrucciones que se te irán dando (y que siempre estarán en una fuente de letra distinta) durante la lectura.

Cuando se te ordene lanzar el dado, hazlo y busca el resultado obtenido bien en una línea de texto, bien en una tabla de resultados. Después haz lo que se te indique, ya sea ir a una página concreta, escribir en tu Hoja de Personaje o volver a tu Ruta.

## **¿CÓMO GANO EL JUEGO?**

---

Ganas el juego si consigues obtener dos de los cuatro logros que se te piden para acceder a cada final de la Tabla de Finales (pág. 158).

El libro te ofrece tres finales totalmente distintos e independientes.

## **¿CÓMO PIERDO EL JUEGO?**

---

Pierdes si te quedas sin batería en el móvil, es decir, si tachas el 0 en tu Hoja de Personaje, o si terminas tus cinco pasos de ruta y no has conseguido los dos logros mínimos necesarios para acceder a

uno de los finales de la Tabla de Finales. En cualquiera de los dos casos irás a un cuarto final que igual te sorprende...

Con estas indicaciones ya puedes empezar a jugar, pero te vamos a puntualizar situaciones especiales con las que te puedes encontrar.

## **SITUACIONES CONCRETAS**

---

### **Diseño de la ruta**

En un punto de tu viaje, se te pedirá que tires el dado cinco veces para diseñar tu recorrido (o Ruta) por la mansión. Coteja el resultado de cada tirada en la tabla de resultados y ve rellenando con el número de página que se te indica los cinco espacios de la Ruta en tu Hoja de Personaje.

Es posible que en las cinco tiradas saques algún resultado repetido: no pasa nada, puedes visitar hasta dos veces la misma página de tu recorrido, porque al final del mismo se te dará a elegir de nuevo entre tres caminos, con lo cual es difícil que repitas la misma aventura, enfrentamiento o situación.

Pero si de los cinco resultados obtuvieses tres o más iguales, entonces permítete tirar de nuevo el dado hasta conseguir como mucho dos resultados repetidos de los cinco requeridos.

### **Logros o fracasos**

Cuando resuelvas una situación espeluznante con éxito o con fallo, se te pedirá que realices una de estas dos acciones:

- Si ganas, se te dará una palabra que tendrás que apuntar en la sección de Logros de tu Hoja de Personaje, ya que ese es un logro conseguido y te sirve para ganar la aventura (o no...).
- Si pierdes, la mayoría de las veces se te restarán puntos de batería de tu móvil, que tendrás que tachar de la sección de Batería en tu Hoja de Personaje.

## **Concluidos los cinco pasos de ruta**

Cuando culmines el quinto paso, se te indicará que vuelvas a la sección de Ruta de tu Hoja de Personaje. Como ya habrás completado tu viaje por los cinco pasos de Ruta, con sus aventuras, ahora deberás seguir las instrucciones de dicha sección y dirigirte a la página de la Tabla de Finales para saber si has ganado o no.

Esta página es la número 158 y allí podrás comprobar si tienes al menos dos de los cuatro resultados combinables de cada final previsto.

Si es así habrás ganado y podrás acceder a uno de los tres finales posibles de éxito.

Si no cumples con ninguna combinación se te enviará al cuarto final, en la página 155.

## **Puntos de batería**

Al principio de cada aventura dispones de seis puntos de batería. Ten un lápiz a mano y, cuando se te indique que has perdido o recuperado batería, tacha o suma tantos puntos como corresponda en tu Hoja de Personaje. Ten en cuenta que en ningún caso puedes superar los seis puntos de batería.

Si llegas a agotar la batería, es decir, cuando taches el cero, te habrás quedado a oscuras y tu móvil habrá muerto. Entonces, tal y como te indica la Hoja de Personaje, deberás dirigirte a la página 155, que es el final que te toca vivir.

## **DIFICULTAD REGULABLE**

---

El nivel de dificultad lo determina el número de pasos en la Ruta de tu Hoja de Personaje.

El juego está concebido en una dificultad media y te ofrece más de 3.000 partidas distintas con los cinco pasos de Ruta, con lo que su rejugabilidad está asegurada.



## **Modo difícil**

### **(un reto casi imposible)**

Si quieres jugar alguna partida con una dificultad mayor, solo tienes que reducir a tres los pasos de Ruta.

Es decir cuando tires los dados para diseñar tu Ruta, lánzalos tres veces en lugar de cinco.

Así tu Ruta se verá reducida a tres páginas que te llevaran a vivir solo tres aventuras y logros que superar, con lo que las probabilidades de éxito se reducen considerablemente.

Por lo demás sigue las mismas reglas que si jugaras con una Ruta de cinco pasos.

## **Modo estándar o medio**

### **(para disfrutar una y otra vez)**

Nosotros te recomendamos que juegues las partidas en el modo estándar o medio, que es para el que está diseñado el libro. Cinco pasos de Ruta.

## **Modo fácil**

### **(si la curiosidad te puede y quieres descubrir qué pasa al final...)**

Si por el contrario quieres jugar alguna partida con una dificultad menor, es decir, en modo fácil, solo tienes que añadir dos pasos a la Ruta estándar.

Es decir, cuando tires los dados para diseñar tu Ruta, lánzalos siete veces en lugar de cinco y apunta los resultados.

Así tu Ruta se verá incrementada a siete páginas que te llevaran a vivir siete aventuras y logros que superar, con lo que aumentarán mucho las posibilidades de éxito.

Por lo demás sigue las mismas reglas que si jugaras con una Ruta de cinco pasos.

# LEYENDA DE ICONOS



Siempre que veas este símbolo tendrás que lanzar el dado.



**p. XXX** Siempre que veas este símbolo tendrás que ir a la página que se te indica.



Si ves este icono tendrás que restar tantos puntos de batería en tu Hoja de Personaje como indique el número del dibujo.



Si ves este icono tendrás que sumar tantos puntos de batería en tu Hoja de Personaje como indique el número del dibujo.






Si ves este icono tendrás que apuntar la palabra que se te indique en la sección de Logros de tu Hoja de Personaje.

TABLA DE RESULTADOS PARA LAS 5 TIRADAS

						
Página	XXX	XXX	XXX	XXX	XXX	Vuelve a tirar

TABLA DE TIRADAS

			
Página	XXX	XXX	XXX

Estas son las tablas de resultados que te vas a encontrar. Según el resultado obtenido al lanzar el dado comprueba debajo del mismo a qué página corresponde dicho resultado.

# COMIENZO

Llegar hasta el bosque ha sido fácil. Las indicaciones eran claras y escuetas. El misterioso membrete te citaba en este camino, a esta hora... y aquí estás. Frente a ti se extiende un bosque frondoso, más de lo que te gustaría. Aún hay algo de luz solar, pero lo que no tienes es tiempo. Calculas que en apenas unos minutos la noche se te echará encima. Para entonces sería mejor no andar perdido en mitad de la nada.

Así que lo mejor será empezar a caminar...

De nuevo recuerdas las abstractas indicaciones: «...una vez frente al bosque, sigue tu instinto y las señales...». Te planteas la ausencia tanto de lo uno como de lo otro. El instinto no te falta, pero reconoces que muchas veces te ha llevado a cometer errores, y qué decir de las señales... No habría costado nada que fueran un pelín más explícitas, la verdad...

El sello de la invitación contenía cierta simbología que te era familiar. Esa fue la razón principal para no ignorarla. Y supiste qué hacer: lanzaste el dado para decidir si acudir o no, y salió seis. Así que ahora estás frente a este bosque. El resto de motivos —el porqué y el para qué— sigue siendo un misterio, de momento, insondable.

Te adentras en el bosque. Es denso, poblado, las hierbas altas te azotan las espinillas. Los árboles parecen perderse en el atardecer del cielo. Son muy altos. Mejor no intentar ver el bosque, sino centrarse en la senda por delante. Está casi borrada, pero deja intuir un camino hacia no se sabe dónde...

«Sigue tu instinto y las señales...» Tu instinto te dice que sigas el camino. Y la señal que marca dicho camino, aunque débil, está

clara. Pero ¿significan esas instrucciones que el camino en algún momento se extinguirá?

Avanzas y el sonido del bosque empieza a cobrar protagonismo... Viento suave, como un susurro; gorjeos de pájaros, o quizá graznidos; y, de vez en cuando, algún sospechoso movimiento de ramas o arbustos. Como si alguien te acompañara, te siguiera o te observara. Intentas no dejar que el temor que la situación impone se apodere de ti... y, de momento, lo consigues.

Inevitable, la noche cae sobre ti y sobre el bosque. Sacas tu móvil, enciendes la luz del led para ayudarte a caminar. En algún sitio leíste que la luz de una linterna por la noche, en un bosque, es más un estorbo y un peligro que una ayuda, ya que los ojos se acaban por acostumbrar a la oscuridad y ven mejor y a más distancia que con una luz artificial. Te lo planteas seriamente, sobre todo al ver la poca batería que tienes, pero ignoras el consejo, te aferras a ese haz de luz que se adelanta a tus pasos y no apagas el móvil.

Compruebas, además, algo que empezabas a intuir: no hay cobertura. No puedes llamar a nadie, no puedes pedir ayuda. Pero la invitación también era clara al respecto: tenías que acudir solo.

¿Por qué exponerse entonces? Por instinto, el mismo que la mayoría de las veces te hace cometer errores... Pues ahí está, cumpliendo su cometido. Quizá no deberías haber venido. Ese pensamiento te hace sonreír brevemente. La verdad es que intuías que aquello era importante, que tenía que ver contigo directamente y por eso acudiste casi sin pensarlo... Por instinto.

Sigues avanzando y la oscuridad se cierra aún más sobre tu recorrido porque la frondosidad de los árboles casi no deja que se cuele la luz de la luna. Apenas ves dos metros por delante de ti. Es bastante inquietante. En cualquier momento deberías llegar a un claro, lo deseas con todas tus fuerzas, deberías desembocar en algún sitio por esta senda. Más vale que sea así. Intentas abstraerte de la realidad para poder seguir avanzando con seguridad...

Así que recuerdas las palabras de tu abuelo: «En el mundo hay seres de luz y seres de oscuridad. Los seres de luz sufren porque su especial sensibilidad les permite percibir el mal que se esconde en las sombras, agazapado, acechante y dispuesto a cobrarse una presa. Los seres de oscuridad no cesan, no descansan, su hambre es infinita...». No son palabras tranquilizadoras, lo sabes, pero es lo que te ha venido a la mente. La pregunta que ahora te haces es la siguiente: ¿era tu abuelo un ser de luz o de oscuridad?

Era mago, eso sí, de los de chistera y conejo, de los de paloma y varita. Pero él, en cambio, decía que era mucho más, decía que también era médium.

Tu abuelo afirmaba que la magia de truco era la mejor tapadera de la auténtica sabiduría arcana: «La magia de mentira ayuda a esconder la magia de verdad». ¿Magia de verdad? ¿Eso existe? ¿O es solo la combinación de la intuición y las señales? Nunca le creíste, jamás. De hecho, crees que la enfermedad mental que sufrió al final de sus días le hacía decir todo tipo de sandeces, sobre todo referentes a la hechicería y a sí mismo.

Por fin, al fondo, te parece vislumbrar algo de claridad. Seguramente sea ese claro que esperabas. Reparas, además, en que la cantidad de árboles va disminuyendo. La vegetación se va abriendo y separando, como dejándote pasar...

Sin embargo, también notas que del suelo han surgido raíces, muchas raíces, que se retuercen y se anudan unas con otras. La mayoría deja entrever sobre su superficie rugosa espinas o salientes puntiagudos... Es increíble.

Si fueras un personaje de cuento, este sería el momento en el que esas raíces te asirían de brazos y piernas para no dejarte caminar, mientras una bestia enorme, con garras y grandes colmillos, surgiría de la oscuridad para dar cuenta de tu tierna carne. De nada serviría gritar, aquí no hay nadie, la tecnología móvil resultaría inútil. ¡Qué vano se muestra el avance del hombre ante lo más básico: sobrevivir!