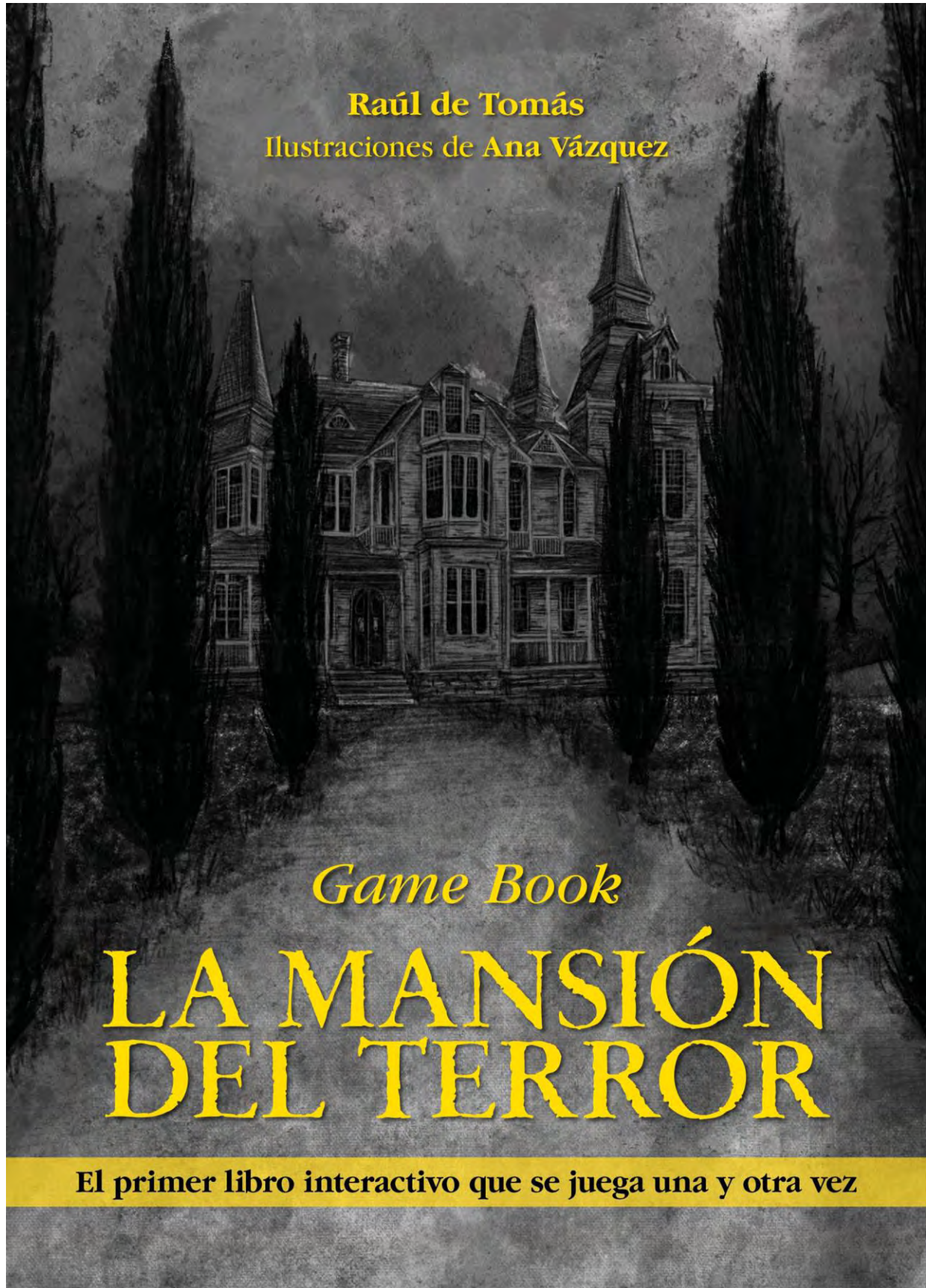


Raúl de Tomás
Ilustraciones de Ana Vázquez



Game Book

LA MANSIÓN DEL TERROR

El primer libro interactivo que se juega una y otra vez

A la venta desde el 6 de octubre de 2020



Game Book

LA MANSIÓN DEL TERROR

RAÚL DE TOMÁS

Un **juego de mesa en forma de libro** que lleva al lector a recorrer una terrorífica mansión tan solo con la ayuda de la luz del móvil a punto de agotarse. Las tiradas de un simple **dado** determinan el destino de los jugadores a enfrentándole a trampas, hallazgos o encuentros fantasmales decisivos para avanzar en la historia.

Cuatro finales combinables de distintas maneras y hasta **3.000 partidas posibles** hacen que la experiencia sea entretenida y diferente cada vez. Este GAME BOOK nos sumerge en un viaje divertido para pasar el mejor (y más terrorífico) rato.

¿QUÉ ES UN GAME BOOK O LIBRO-JUEGO?

- El juego-libro es la idea original de mezclar los juegos de mesa más sencillos con la lectura más inmersiva.
- Es un viaje por una historia al más puro estilo de "*Elige tu propia aventura*" mezclado con el azar de dos únicos dados de seis.
- Es un libro que recrea la visita a un caserón encantado donde cada visita será distinta por lo tanto por primera vez rejugable.
- Es una historia interactiva en forma de libro donde por primera vez lees, juegas pero donde sobretodo vives en primera persona una apasionante aventura.



Este es uno de los libros que revoluciona el concepto de lectura interactiva. La mansión del terror es un libro completamente diferente que pone en el centro de todo al intrépido lector que se inmiscuye en sus páginas. El lector es el protagonista de la historia. Le van a internar, a oscuras y con solo la luz de su móvil y un 6% de batería, en una terrorífica mansión. Conforme vaya leyendo, debe seguir las instrucciones y el azar diseñará una ruta de cinco pasos para que recorra una gran parte del caserón. En cada paso de su ruta le sucederá algo espeluznante que, a modo de prueba o logro a obtener, tendrá que superar. Además, contiene unas ilustraciones que no dejarán a nadie indiferente

Entre ellas, pronto se descubre una original invitación a **formar parte de la historia que se va a suceder a lo largo de nueve capítulos repletos de sorpresas, misterios por resolver, retos que superar y objetivos que conseguir.**

El juego está concebido en una dificultad media y ofrece más de 3.000 partidas distintas con los cinco pasos de Ruta, con lo que su rejugabilidad está asegurada. Este libro presenta una forma diferente de lectura en la que el lector se convierte en el verdadero protagonista.

Se trata de **un viaje divertido** y original; un libro donde **el lector pase lo que pase, una vez recorridos y afrontados los cinco pasos de la ruta, deberá volver a su Hoja de Personaje y asumir las consecuencias de sus logros o fracasos.** Entonces se enfrentará a los finales que la mansión le tiene preparados, siempre y cuando cumpla con las condiciones.

Ideal para curiosos, ***La Mansión del Terror*, de Raúl de Tomás, ilustrado por Ana Vázquez**, es también el aliado perfecto para pasar un rato estupendo. Basta con ponerse manos a la obra con **las pruebas que se abren paso conforme avanza la aventura.**

ENTRA EN LA MANSIÓN DEL TERROR

Imagina adentrarte en el interior de una gran mansión victoriana, imagina recorrer sus pasillos, sus estancias, su historia... sus secretos... Es noche cerrada... y no hay luz, solo te ayuda la escasa luz de tu smartphone.

Imagina también escuchar susurros en el aire lleno de polvo, ver las sombras moverse en los sucios cuadros, y sentir un escalofrío recorrerte la espalda.

Deja de imaginar y pasa la página, estás dentro de aquella casa encantada, y a la vez... dentro de un **libro**... Ahora sigue caminando, no mires atrás...

Lanza un dado, quizá dos... y si tuviste suerte, no sentirás la gélida mano de un espíritu acariciarte el pelo...

Pasa la página... te toca elegir...

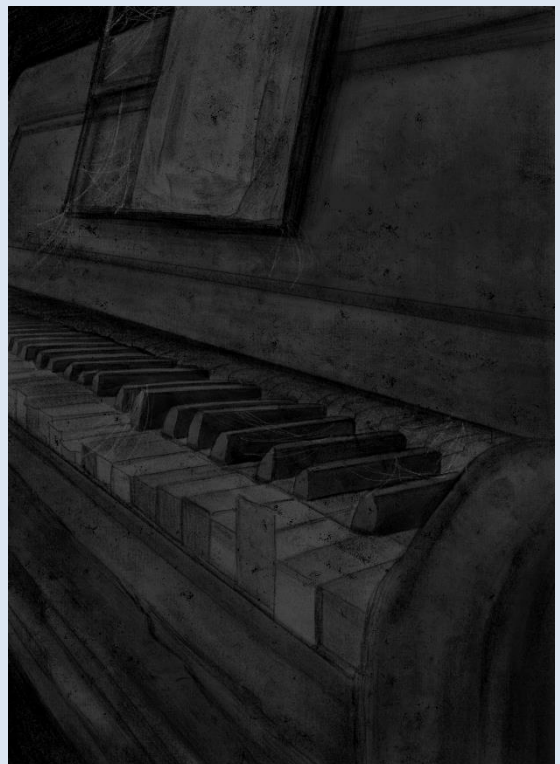
Supera tu miedo, camina, no dudes y escucha, sí... lo que acabas de oír desde el fondo del pasillo es la agonizante voz de un niño pronunciando tu nombre... **te llama**, ¿acudirás o buscarás la salida?

Es sólo un juego... te repites... sólo eso...

Deberás aventurarte si quieres conocer la verdad sobre lo que allí ocurrió. **Una maldición**, una tragedia quizá... sólo hay una certeza: el eco de las presencias que habitan la casa y que ahora claman **venganza o ayuda**...

Tendrás que averiguar qué quieren... podrás encontrar objetos, ayudas, diarios y enfrentarte a las entidades y a su verdad... Conocer el secreto de aquellos que ahora vuelven del otro lado para hacerse escuchar... ¿tendrás valor para hacerlo...?

Lanza un dado, pasa la página, elige... y recuerda... es sólo un juego... sólo eso... ¿O no?...



EXTRACTO

Te detienes. No mueves ni un músculo, aguzas el oído, aunque sabes que no te hace falta. Es tu instinto el que te está avisando. En este lugar hay alguien más, no te cabe ninguna duda. No ves nada ni a nadie. Hasta donde alcanza la luz del led no consigues ver nada. Y ahora lo sientes: un frío gélido, lacerante, que empieza al final de la espalda y va subiendo, despacio, hasta conseguir erizarte el vello de la nuca. Coges aire, intentas no tiritar, sería poco apropiado, y mucho menos rechinar los dientes, pero el temor de apodera de ti.

La ves salir entre las cortinas; lo que al principio era una silueta se define como una mujer con un vestido blanco. No tiene rostro, o al menos no consigues distinguirlo. ¿Es el pelo lo que rodea su rostro o es un velo? No tienes el valor suficiente para iluminarla y descubrirlo. Das dos pasos atrás y tu espalda choca contra la pared. No puedes seguir retrocediendo. Ella también se ha detenido al verte. Ladea la cabeza, o lo que ocupa el lugar donde debería estar... Es como si intentase comprenderte, como si no quisiera que te fueras. Extiende las manos hacia ti, y las miras... ¡No deberías haberlo hecho! No son manos, son jirones de piel desprendida, y en los huecos entre la piel arrancada se adivinan los huesos, y a través de ellos puedes ver el suelo. Es una aparición incorpórea, pero sabes que podría tocarte. ¡Por Dios, que no lo haga! ¡Que no te toque!

Estira el brazo, pero no te señala a ti, sino uno de los candelabros que hay sobre una repisa. Este se eleva en el aire como si nada, como si su gran peso fuera ignorado por la fuerza de la gravedad. Ella, la presencia, abre un agujero enorme y negro donde debería estar su boca y deja escapar un chillido agudo, estridente, ¡horrible! Un sonido insoportable que te obliga a taparte los oídos. En cuestión de segundos ves que el candelabro sale despedido hacia ti con una fuerza desproporcionada.





Justo cuando la mecedora comienza a echarse hacia atrás te agachas raudo y sigiloso y metes la mano bajo la butaca. Lo consigues, alcanzas el metal sucio y frío. Ya es tuyo. Con la misma agilidad te vuelves a poner de pie, triunfal. Observas la pieza, la alumbras con el móvil e incluso soplas para retirar la primera capa de polvo. El grabado en relieve es muy extraño, parece un símbolo. ¿Te recuerda brevemente a algo que pudiste ver alguna vez en algún libro? Sí, quizá sí. La biblioteca de tu abuelo heredada por tu padre no se distinguía por contener los grandes clásicos de la literatura, precisamente. Muy al contrario, todos eran tomos esotéricos, de teoría y práctica de la magia, de la del espectáculo, sobre todo, pero también de la otra, de la magia real... La que ahora inunda este lugar.



Apunta la palabra MEDALLÓN en tu Hoja de Personaje.



Das media vuelta y echas a andar de nuevo. Confías en que tu memoria haga su trabajo cuando estés más relajado y quizá te cuente algo más de ese objeto. Ahora, de momento, ante ti solo hay otro camino, más oscuridad: de nuevo lo desconocido o quizá otra oportunidad de entender... No vas a dar pasos atrás, así que avanzas.



al siguiente paso en la RUTA.

SOBRE EL AUTOR Y LA ILUSTRADORA

Raúl de Tomás nació en Madrid en 1973, se licenció en Arte Dramático en Interpretación y desde 1987 compagina su profesión de actor con la de dramaturgo, guionista de TV y productor. Como **escritor teatral** ha estrenado más de once textos dramáticos tanto en ámbito nacional como internacional. Es de los pocos exponentes de los **géneros de terror y fantástico en el panorama teatral español**. Como productor ha creado La Caja del Terror, el único teatro interactivo temático de España. Recibió **dos premios** teatrales por *Atreverse a mirar (una comedia romántica snuff)* y un premio por el montaje publicitario *Enajenatorium Theater Show*, estrenado en la Gran Vía de Madrid. Como guionista de TV escribió la serie histórica *2 de mayo*, para Telemadrid, así como el biopic *Raphael*, una historia de superación, para Antena 3. En 2018, publicó su primera novela de ciencia ficción y terror *La ascensión de Otto* (Apeiron), galardonada con **premio Gregorio Samsa**. Es coautor del libro interactivo Magic Book (Lunwerg).



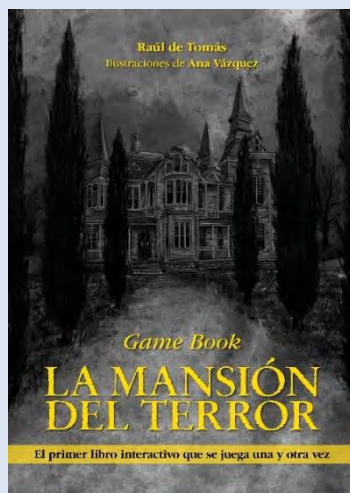
Ana Vázquez, (Madrid, 1993) es **ilustradora y artista**, licenciada en Ilustración por la IED de Madrid. Sus proyectos abarcan la ilustración, la pintura y la fotografía y compagina los encargos con su obra personal. Su mundo creativo se caracteriza por la **presencia del rostro y el cuerpo**, con trazos delicados y detallados y toques simbólicos. Se inspira en la conexión entre seres humanos, el crecimiento personal, la percepción y la sensibilidad.

Instrucciones que aparecen en las primeras páginas del libro

- ¿Cómo se desarrolla el juego?
- ¿Cómo se juega?
- ¿Cómo gano el juego?
- ¿Cómo pierdo el juego?
- Situaciones concretas
- Dificultad regulable

BATERÍA





LA MANSIÓN DEL TERROR

Raúl de Tomás / Ilustraciones de Ana Vázquez

Lunwerg Editores 2020

15 x 21 cm

176 páginas

Rústica con solapas

PVP: 14,95 €

A la venta desde el 6 de octubre

MÁS INFORMACIÓN A PRENSA, IMÁGENES Y ENTREVISTAS:

Lola Escudero - Directora de Comunicación de Lunwerg

Tel.: 91 423 37 11 - 680 235 335 - lescudero@planeta.es

[@lunwergfoto](https://www.facebook.com/lunwerg)



CÓMO ES EL LIBRO POR DENTRO

Imágenes de las páginas interiores



El vestíbulo es inmenso. Hasta donde alcanza la luz del móvil puedes ver un suelo de baldosas blancas y negras. Enfrente, en cambio, al otro lado de la sala, solo se perfilan varios caminos, varias opciones. Adivinas algo así como una galería central, flanqueada por dos pasillos oscuros. A la derecha de cada pasillo hay una escalera de caracol. Estas dos escaleras tienen sendas barandillas curiosamente esculpidas, o forjadas, te atreverías a afirmar. Ambas ascienden a la planta superior. La luz no te deja ver más allá de un par de metros, así que calculas que la altura de los techos es considerable.

Ante la inmensidad del vestíbulo, te puedes hacer una idea de la grandeza y la profundidad de este caserón. También te es fácil imaginar sus secretos. Estás aquí para que el lugar conteste a unas cuantas preguntas... Solo queda saber a qué precio.

Sabes que si ahora emitieras algún sonido, el eco lo repetiría debido a la amplitud del espacio que se halla frente a ti. Qué pena que la electricidad no funcione, porque la lámpara de araña de ocho brazos que cuelga en el centro de la sala debería inundar de una hermosa luz este gran recibidor.

Respira hondo.

32

Entonces localizas, al otro lado de la librería, un estante lleno de carpetas apiladas. De su interior asoman papeles desordenados, como ansiosos por escapar. Te estiras todo lo que puedes para salvar la distancia de la mesa y la silla, que no te dejan llegar con solvencia a la balda en cuestión. En cuanto alcanzas una carpeta, tiras con fuerza sin poder evitar que se derrumbe toda la pila. Los papeles y el polvo se reparten por todos lados, y tu garganta y tu nariz reciben una buena cantidad de suciedad que te hace toser de forma compulsiva... Te tapas la boca, pero no puedes parar la tos. Intentas despejar el polvo en suspensión con la otra mano, pero cada vez se te mete más en la garganta, de donde no entra ni sale aire. Tienes la nariz llena de polvo también.

Retrocedes algo asustado y te chocas con la estantería, de la cual empiezan a caer libros; algunos de la parte alta te golpean la cabeza. Esto empieza a tener tintes absurdos, así que te alejas hacia la puerta para intentar recuperar el aliento, pero algo te llama la atención entre tanto papel...

Entre toses...



**Si has sacado 5 o 6,
continúa leyendo en la siguiente página**

Si has sacado menos de 5,  a la página 88

85




En el suelo, impreso con letras doradas en una vieja carpeta de cuero marrón, se puede leer: «CERTIFICADOS». De repente te asalta un recuerdo de infancia: tu padre custodiaba una carpeta igual que, según él, era de tu abuelo. Siempre te pedía que no la tocaras, que eran cosas de mayores. Ahora ya eres mayor y, además, la carpeta no es tuya, ¿no? Te agachas y la recoges del suelo, la apoyas sobre la mesa y la abres liberando el corchete que



86

CÓMO ES EL LIBRO POR DENTRO


Imágenes de las páginas interiores




todos tienen algo en común... ¡No son bonitos! Tienen la cara deformada, desigual, es como si todos los juguetes defectuosos del mundo hubiesen sido coleccionados y almacenados en esta terrible habitación.

Enseguida te asalta un pensamiento... ¿Y si ahora todos se empezaran a mover? ¿Y si cobraran vida? Así, de repente... Te intentas concentrar de nuevo... ¡La música! ¡La caja de música! Hay una estantería con varias cajas, son cajas sorpresa, de esas a las que les das cuerda y el muelle salta cuando menos te lo esperas... También hay joyeros, o al menos lo parecen. Y cajas de regalo. Cualquiera de esas cajas-joyero podría ser también la caja de música cuya melodía no paras de oír...

Respira hondo.



Si has sacado 5 o 6, continúa leyendo en la siguiente página

Si has sacado menos de 5,  a la página 117

114





Te obligas a retroceder de un salto. Lo logras. Alargas la mano y cierras la puerta. El visillo cede y se cae al suelo dejándote a la vista el terrible camposanto, pero también algo más...

Dos hombres de negro bajan un féretro al agujero que has descubierto hace un instante. La caja es de caoba negra, lo sabes, aunque no podrías explicar el motivo. A un lado está tu madre y al otro tu padre, que lloran desconsolados. A los demás no los conoces; sus rostros son el mismo una y otra vez, como en una broma macabra y retorcida. Es tu funeral. Lo sabes, pero ¿cómo? No importa, aunque pronto la razón será evidente. Cuando el ataúd desciende queda a la vista la piedra, la lápida donde han grabado tu nombre y tus apellidos y una sentida frase de despedida.

 **Apunta la palabra LÁPIDA en tu Hoja de Personaje.**

Te apartas estremecido, aunque eres consciente de que la casa te enseña esto por alguna razón. Intenta decirte algo. Sales de aquí en busca de otro camino y solo encuentras más oscuridad: de nuevo lo desconocido o quizá otra oportunidad de entender. No vas a dar pasos atrás, así que avanzas...

 al siguiente paso en la RUTA.

122