

ARKHAM  
HORROR™

# MANSIONS OF MADNESS™

HASTA QUE LA  
MUERTE NOS SEPARE

MAKENTRIX-UTRERA



# Hasta que la muerte nos separe

Mientras los investigadores leen el texto introductorio de la historia y preparan el tablero, completa los siguientes pasos:

## Decisiones de trama

Responde a estas preguntas y utiliza indicadores de Trama para recordar tus respuestas.

1. El objetivo de la viuda Fenstrom es:

- A. Dar de comer cuerpos humanos a la abominación que ella cree que es su esposo fallecido.
- B. Descuartizar especímenes vivos para que se unan a su monstruosa "mascota".
- C. Terminar un ritual para unir el alma de su esposo a su "mascota".

2. La pista final está en:

- A. La Biblioteca.
- B. El Pasillo 1.

3. La mano de Brady está en:

- A. La Cámara Frigorífica.
- B. El Guardarropa.

4. La partitura musical está en:

- A. El Pasadizo Secreto.
- B. La Caldera.

5. El machete está en:

- A. El Sótano.
- B. La Cueva 1.

6. La pista inicial está en:

- A. La Capilla.
- B. El Cementerio.

## Icono de expansión

Todas las cartas de esta expansión están marcadas con el icono de "Hasta que la muerte nos separe". Cuando juegues a esta expansión, usa las cartas de Cerradura, Obstáculo y Exploración de esta expansión.

## ASIGNACIÓN DE CARTAS

Coloca las cartas siguientes en las habitaciones indicadas:



### Capilla

- \* 6A: Nathan Stone, Pista 5
- \* 6B: Nada de interés, Farol



### Cementerio

- \* 6A: Nada de interés, Farol
- \* 6B: Nathan Stone, Pista 5



### Rellano del sótano

- \* 5A: Machete, Pista 4, Entrada oculta 
- \* 5B: Nada de interés, Puño americano, Cierre electrónico 



### Cueva 1

- \* 5A: Nada de interés, Puño americano, Cierre electrónico 
- \* 5B: Machete, Pista 4, Entrada oculta 



### Pasillo secreto

- \* 4A: Partitura, Pista 3, Puerta de carne 
- \* 4B: Nada de interés, Cultos inconfesables, Candado de seguridad 



### Cuarto de la caldera

- \* 4A: Nada de interés, Cánticos de Dhol, Candado de seguridad 
- \* 4B: Partitura, Pista 3, Puerta de carne 

### Cámara frigorífica

- \* 3A: Mano de Brady, Pista 2, Cierre con campanas 
- \* 3B: Nada de interés, Símbolo Arcano, Cierre Rúnico 


### Guardarropa

- \* 3A: Nada de interés, Símbolo Arcano, Cierre Rúnico 
- \* 3B: Mano de Brady, Pista 2, Cierre con campanas 



## Preparativos del Guardián

Sigue estos pasos:

1. **Cartas de Pista:** Coge las cartas de Exploración correspondientes a tus indicadores de Trama.
2. **Cartas de Exploración:** Cánticos de Dhol, Cultos Inconfesables, Diario de Whateley, Farol, Rubí de R'lyeh, Símbolo Arcano, Whisky, Carabina, Pico, Puño Americano, Smith & Wesson, Talismán Tcho-Tcho, Cabeza de Brady, Mano de Brady, Machete, Nathan Stone, Partitura, El Remedio, Nada de interés (6).
3. **Cartas de Obstáculo (?)**: Cortocircuito, Escombros intransitables.
4. **Cartas de Cerradura** : Candado de seguridad, Cierre electrónico, Cierre rúnico, Puerta atrancada, Cierre con campanas, Entrada oculta, Puerta de carne.
5. **Cartas de Acción del Guardián:** Controlar Siervo, Brujería, Presencia Maligna, Levantar a los Muertos, Caos Reptante, Absorber.
6. **Crea el mazo de Mitos con las cartas que tengan estos iconos:**



7. **Carta de Objetivo:** Coge la carta de Objetivo que se corresponda con tu indicador de Trama número 1.
8. **Amenaza y cartas iniciales:** Roba 2 cartas de Mitos y 2 de Trauma, después coge 1 ficha de amenaza.

## Cartas de Exploración sobrantes

Coloca una carta al azar en cada habitación vacía de la planta inferior.

### Biblioteca

- \* **2A:** El Remedio, Pista 1, Escombros intransitables (?)
- \* **2B:** Nada de interés, Talismán Tcho-Tcho, Cortocircuito (?)

### Pasillo 1

- \* **2A:** Nada de interés, Smith & Wesson, Cortocircuito (?)
- \* **2B:** El Remedio, Pista 1, Escombros intransitables (?)

## Instrucciones especiales

Coloca la carta de cerradura "Puerta atrancada" y la loseta de "Terraza" a un lado - entrarán en juego después.

Un investigador puede infectarse durante la historia. Siempre que un investigador se infecte, recibe 1 carta de Infección (máximo 1 por investigador). Los investigadores infectados deben seguir lo expuesto en la carta de Infección.

### Prólogo

Cuando todos los jugadores hayan terminado sus preparativos, lee en voz alta el texto siguiente:

*Mientras os acercáis al cementerio, veis lo que queda de la quemada finca de Fenstrom, es poco más que cenizas y escombros. Sin embargo, podéis vislumbrar una tenue luz que proviene de debajo de las destrozadas ventanas del sótano.*

*Aparte de eso, el cementerio parece, apropiadamente, muerto; sin señales de ese tipo, de Brady.*

*6A) Os recorre un escalofrío por todo el cuerpo cuando al inspeccionar la tumba profanada del doctor Robert Fenstrom, una voz etérea os llama para que entréis en la casa. Suena como si una mujer de luto estuviera rezando.*

*6B) Al otro lado del cementerio, podéis ver un círculo de velas que rodean una tumba vacía. Os tragáis vuestros miedos mientras os preguntáis para quién iba destinada esa tumba. O peor aún, si perteneció a...*

## Contenido de la expansión

- 35 cartas de exploración.
- 7 cartas de cerradura.
- 2 cartas de obstáculo.
- 4 cartas de infección.
- 5 cartas de evento.
- 3 cartas de objetivo.
- 2 cartas de acción del Guardián.





# Hasta que la muerte nos separe

## Colocación del mapa

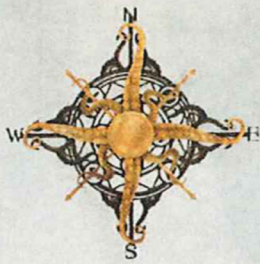
Organiza las piezas del mapa, indicadores de Accesorio e indicadores de Puerta bloqueada de esta forma:



Obstrucción



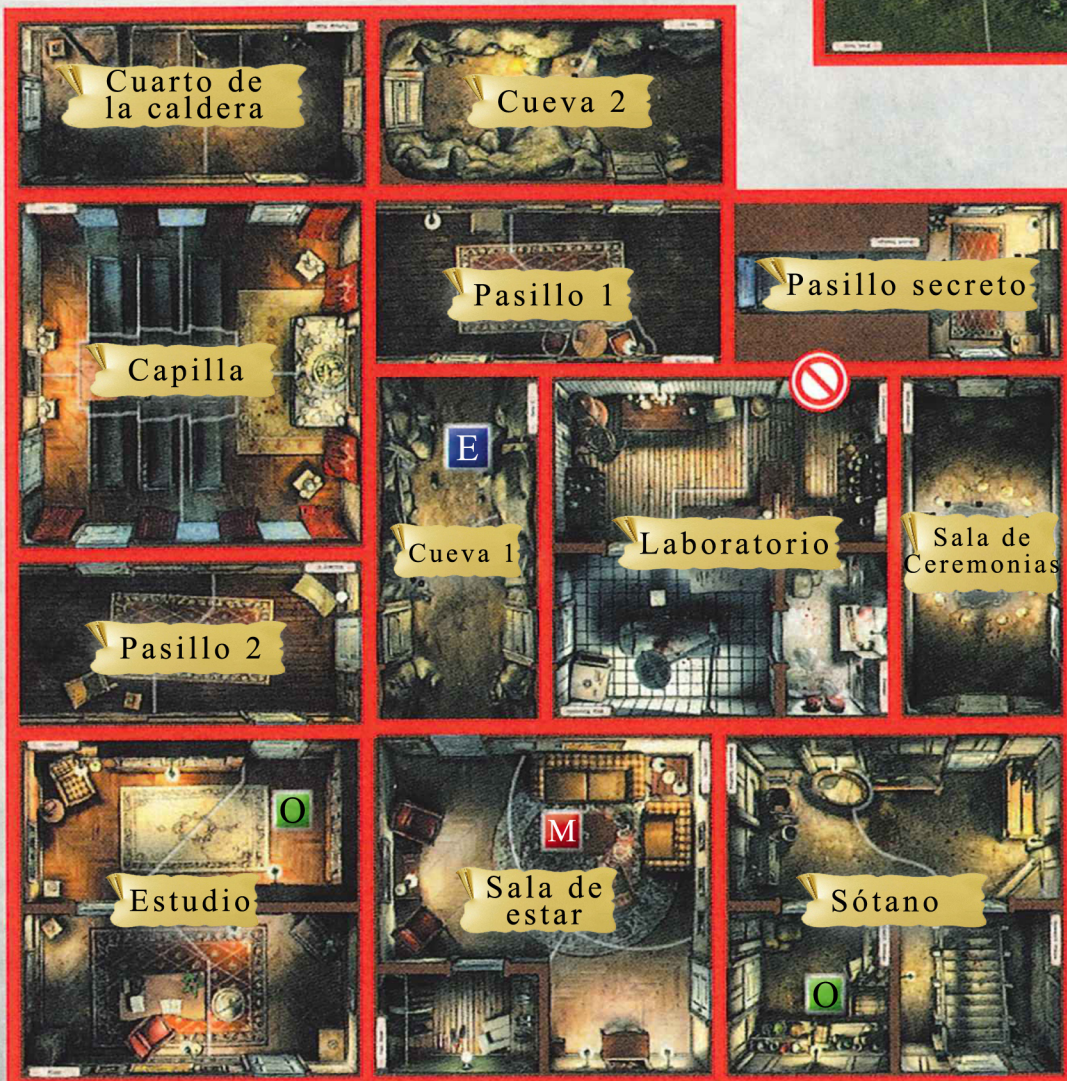
## Planta Superior



Escondite



## Planta Inferior



Escalera de mano




Hoguera



Puerta bloqueada







## La historia hasta ahora

*El lugar tenía, sin duda, un aura a su alrededor - brumosa, oscura y oliendo a vegetación podrida. Era alucinante ver que en este sitio sólo crecían hongos. Sin embargo, el biólogo que te ha contratado había oído rumores de que por estos lugares está rondando una fauna más que interesante. Si pudieras encontrar una muestra, sabes que habría una buena recompensa. Te encuentras tomándote unas pintas aguadas en un pub poco iluminado y lleno de humo a las afueras de Innsmouth, cuando, por casualidad te oye uno de los lugareños mientras hablas de trabajo. Éste se acerca a tu mesa.*

*"¿Quieres especímenes extraños, verdad? Hay muchos por aquí. De hecho, la otra noche, Brady estuvo buscando gusanos en el antiguo cementerio de la colina, donde estaba la mansión de la viuda Fenstrom. Eso fue antes de que dicho caserón se quemara. Brady trajo una cosa muy rara, y aquí se la cambiaron por una cerveza de malta." El viejo le hace señas al camarero. "¡Martin! ¿Aún conservas el gran hallazgo de Brady?"*

*"Probablemente ya esté muerto. Tienes suerte de que no lo haya tirado ya a la basura." Martin trae una pequeña caja de madera mira en su interior y dice: "¡Ah, todavía se está retorciendo!"*

*Te inclinas sobre la barra para ver de cerca el contenido de la caja. Un segundo después, deseas no haberlo hecho. Dentro de la caja ves un dedo pequeño con tentáculos con forma de enredaderas, serpenteando por la carne cortada. De pronto, el dedo se mueve violentamente.*

*Das un salto atrás de horror, volcando una mesa y derramando varias cervezas.*

*"Y esa no es la cosa más extraña que Brady ha traído," dice Martin, arrugando su nariz al recordarlo.*

*Tus pensamientos se aceleran, preguntándote si hay algún parásito desconocido que pudiera mantener vivo el dedo. Estás seguro de que tal hallazgo podría valer una fortuna. "¿Dónde puedo encontrar a ese tipo, a ese tal Brady?" preguntas.*

*"Mira en el cementerio. Probablemente está a la caza de más orugas nocturnas."*

## Preparativos de los investigadores

1. Elegir investigadores.
2. Elegir Perfiles.
3. Colocar miniaturas.



**Expansion Design:** Tom Jolly  
**Additional Design & Editing:** Brady Sadler, Tim Uren, and Mark Pollard  
**Cover Art:** Alex Tooth  
**Graphic Design:** Michael Silsby  
**Art Direction:** Andrew Navaro  
**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Traducción:** José Mari Makentrix (Utrera)

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission. *Mansions of Madness*, *Arkham Horror*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

MAKENTRIX - UTRERA



## PORTADORES

HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE

I

*Sentís una energía oscura que procede de los objetos arcanos que lleváis. ¿Qué fuerzas oscuras los poseen?*

Cada investigador con una carta de Artefacto o Tomo debe realizar una tirada de Voluntad.

**Fallo:** Resuelve inmediatamente el efecto negativo de la carta de acción "Caos Reptante".  
(Si el investigador no está infectado, éste recibe 1 carta de Infección.)

## UNA CABEZA PARA DIRIGIR

HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE

II

*La cabeza de Brady se escabulle entre vuestros pies sobre sus apéndices delgados. Al pasar os susurra: "¡Hay otra salida! ¡Seguidme!"*

El Guardián coloca la loseta de la terraza para que la puerta de la fresquera esté conectada a una de las siguientes habitaciones:

- \* Escalera del sótano.
- \* Pasillo secreto.
- \* Capilla.

Entonces, coloca un indicador de cadáver en la fresquera, junto con la carta de cerradura "Puerta atrancada" boca arriba.

## AMASANDO LA MASA

HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE

III

*Oís una voz que resuena a través de las cámaras subterráneas, "¡...y comienza el ritual!"*

El Guardián coloca a un shoggoth en una de las siguientes habitaciones:

- \* Sala de ceremonias.
- \* Laboratorio.
- \* Capilla.

Después, coloca a la viuda Fenstrom (una bruja con nombre) en la misma habitación que el shoggoth. La viuda no puede ser descartada del juego por los efectos de la carta de acción "Brujería".

## MANTEDLO UNIDO

HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE

IV

Revela la carta de objetivo y resuelve lo que corresponda:

**1A:** *La mano de Brady se arrastra hacia ti empuñando una pluma.*  
El Guardián revela la localización de la Pista 1.

**1B:** Cada investigador infectado sufre 3 de Horror. Si no hay ningún shoggoth en juego, el Guardián coloca uno en cualquier habitación incluida en la carta de Evento III.

**1C:** Si no hay ningún shoggoth en juego, el Guardián puede reemplazar un indicador de cadáver o un zombi por un shoggoth.

## ABSORBIDOS

HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE

V

**1A:** *De repente, la monstruosidad se disuelve en un charco.*

Todos los jugadores pierden.

**1B:** *Toses mientras una ráfaga de bilis de la bestia entra por tu boca. Esperemos que el mareo se pase rápidamente.*

Ganan los investigadores si se ha encontrado la Pista 1. De lo contrario, todos los jugadores pierden.

**1C:** *La repugnante creación se escapa por el techo, libre por fin.*

El Guardián gana.

## CAOS REPTANTE



**Durante la preparación, coloca las 4 cartas de Infección cerca de esta carta.**

**Acción:** Elige a 1 bruja en juego que no esté aturdida. Atúrdela para forzar a 1 investigador en su mismo espacio a que realice una tirada con su actual salud -2.

**Fallo:** Si el investigador no está infectado, éste recibe 1 carta de Infección.

## Hasta que la muerte nos separe Objetivo 1A

El Guardián gana si hay 4 fichas de muestra sobre la carta de acción "Absorber".

*"¡Álzate, esposo mío!" la bruja grita mientras todos los brazos y piernas podridos se arrastran hacia el monstruo. "¡Álzate y devóralos a todos!"*

Los investigadores ganan si matan al shoggoth.

*Observáis a la viuda Fenstrom como llora la muerte de la bestia que ella creía que era su esposo.*

## Hasta que la muerte nos separe Objetivo 1B

El Guardián gana si todos los investigadores están infectados y locos.

*¡La bruja parece estar en todas partes! "¡Ja!" grita, "Más carne para el cuerpo de mi esposo. ¡Todavía estoy a tiempo de completar el ritual!"*

Los investigadores ganan si uno de ellos posee la Pista 1 cuando se resuelva la última carta de evento, o bien si alguno le hace daño al shoggoth con el "Remedio".

*Te das cuenta de que tienes el poder de parar a la bestia, mientras se va marchitando lejos del arma incandescente que albergas entre tus manos.*

## Hasta que la muerte nos separe Objetivo 1C

El Guardián gana si el shoggoth mata a un investigador después de revelar esta carta, o bien si se resuelve la última carta de Evento.

*La bruja sonríe mientras pronuncia las últimas palabras del ritual. "¡Mi esposo vivirá otra vez!"*

Los investigadores ganan si escapan por la terraza o por cualquier loseta de la planta superior.

*Oís un estruendo mientras la mansión quemada se hunde. Mientras escapáis, sólo podéis desear que la creación de la viuda Fenstrom permanezca enterrada para siempre.*





# 1 ABSORBER

*Una masa de restos humanos se desliza buscando más miembros...*

**Acción:** Elige a 1 shoggoth en juego. Retira 1 marcador de cadáver o 1 zombi en el mismo espacio donde se encuentra para curarse 3 de daño. Después, coloca 1 ficha de muestra sobre esta carta.





<p><b>1A</b></p> <p><b>HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE</b></p> <p>La mano de Brady saca una caja de madera de un agujero oscuro en la pared. Dentro, encuentras un trozo de carne -presumiblemente de Brady- adornada con runas. La mano se sumerge de nuevo en la oscuridad y regresa con un arma que se ilumina cuando tocas la carne dentro de la caja. ¡Debe estar encantada!</p> <p>Revela el Objetivo.</p>	<p><b>1B</b></p> <p><b>HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE</b></p> <p>La mano desaparece dentro de un agujero oscuro. De repente, oyes un chasquido, y se abre una habitación secreta. En su interior, encuentras varias pociones, dedos en escabache, ojos y una pequeña botella con la etiqueta "Remedio". Cuando intentas agarrar la botella, oyes otro chasquido y la estantería se gira revelando un arma.</p> <p>Revela el Objetivo.</p>	<p><b>1C</b></p> <p><b>HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE</b></p> <p>Encuentras una lista de cosas por hacer:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprar alimentos.</li> <li>2. Reunir las partes de ese maldito Brady.</li> <li>3. Recoger el whisky.</li> <li>4. Agrandar la puerta de la habitación de mi querido esposo - ¡se está poniendo demasiado grande!</li> <li>5. Colocar un vigilante en la salida - para que nada entre o salga</li> </ol> <p>Revela el Objetivo.</p>	<p><b>2A</b></p> <p><b>HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE</b></p> <p>Tu búsqueda se ve interrumpida por el sonido de algo que se arrastra. La mano cortada de Brady está arrastrando torpemente un libro de gran tamaño. Se detiene a tus pies. Das una patada al libro y se abre, mostrando sus páginas en blanco. ¿Está la mano intentando decirte dónde debes ir ahora?</p>
<p><b>2B</b></p> <p><b>HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE</b></p> <p>Ves una pierna cortada persiguiendo a una mano, saltando sin parar. Observas la carrera durante un momento, cuando, de repente, la mano salta dentro de tu abrigo, evitando ser pateada. La pierna se da por vencida y se marcha hacia el pasillo norte. Piensas en todos los lugares inaccesibles donde podría llegar esta mano...</p>	<p><b>3A</b></p> <p><b>HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE</b></p> <p>En el suelo, se encuentra una partitura arrugada, en la parte posterior hay algo garabateado: "Coserla no acaba de funcionar tan bien como el libro sugiere... quizás es debido a que la carne está muerta. Tal vez con carne viva pueda funcionar... voy a tener que guardarla en un lugar donde no se pudra..."</p>	<p><b>3B</b></p> <p><b>HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE</b></p> <p>Encuentras un impermeable roto con una partitura en el bolsillo. En la parte posterior hay una nota escrita: "La anciana me ha capturado... con una especie de hechizo. Está cosiendo trozos de muertos en su difunto marido, como si fuera ropa... creando un monstruo."</p> <p>Todos los investigadores en esta habitación sufren 1 de Horror.</p>	<p><b>4A</b></p> <p><b>HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE</b></p> <p>Durante tu búsqueda, oyes el susurro de una voz entrecortada, "Ella me ha cortado en trozos... ¡No me dolió mucho más de lo que puedas pensar!" Una cabeza sale de repente de la oscuridad, va sobre unos tentáculos viscosos. Uno de los apéndices te lanza un machete oxidado a tus pies. Luego desaparece. Te preguntas si hay alguna habitación secreta donde esa maldita cabeza se haya escondido...</p>
<p><b>4B</b></p> <p><b>HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE</b></p> <p>Una mano cortada intenta arrastrar un machete oxidado por el suelo. Cuando te aproximas, la mano se asusta y se escabulle dentro de un agujero en la pared, dejando atrás el arma - esa mano con vida propia debe estar buscando algo de calor.</p> <p>Sufres 1 de Horror.</p>	<p><b>5A</b></p> <p><b>HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE</b></p> <p>Al explorar la zona, ves caer un cuerpo desde una esquina oscura. De repente, un hombre con un cuchillo ensangrentado emerge de las sombras. "¿También estás buscando a Brady? He oído un ruido proveniente del sótano..."</p> <p>Sufres 1 de Horror y colocas 1 indicador de cadáver en tu espacio.</p>	<p><b>5B</b></p> <p><b>HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE</b></p> <p>Mientras tanteas el terreno, te encuentras con un hombre herido. "¡Ayúdame, por favor! ¡Ha sido horrible! Ella quería que yo fuera la comida de esa cosa. Tenemos que matarlo. Sígueme, yo sé donde está escondida. Hay un pasadizo de piedra con una entrada oculta. Cerca del pasadizo hay equipo médico tirado por el suelo..."</p>	<p><b>PARTITURA</b></p>  <p><b>Llave</b></p> <p>Descarta esta carta cuando intentes pasar por el "Cierre de campanas" para descartar dicha carta de cerradura.</p>
<p><b>NATHAN STONE</b></p>  <p><b>Aliado - Llave</b></p> <p>Ganas +1 en Voluntad</p> <p>Cuando intentes pasar por la "Entrada oculta", puedes descartar dicha carta de cerradura.</p>	<p><b>CABEZA DE BRADY</b></p>  <p><b>Aliado</b></p> <p><b>Acción:</b> Sufres 2 de Horror y realiza una tirada de Intelecto</p> <p><b>Éxito:</b> El Guardián debe decirte la habitación donde se encuentra la próxima pista.</p>	<p><b>MANO DE BRADY</b></p>  <p><b>Aliado - Llave</b></p> <p>Descarta esta carta cuando explores los "Escombros intransitables" para descartar dicha carta de obstáculo.</p>	<p><b>MACHETE</b></p>  <p><b>Llave - Arma c/c de filo</b></p> <p>Cuando intentes atravesar la "Puerta de carne", puedes descartar dicha carta de cerradura.</p> <p><b>Acción:</b> Ataca a un monstruo que esté en tu espacio.</p>





MAKENTRIX-UTRERA



<b>INFECCIÓN</b> <i>Sientes una presencia oscura invadiendo tu mente. Algo terrible está creciendo dentro de ti y poco a poco te está controlando.</i> Tu Voluntad disminuye en -1 (hasta un mínimo de 1). Si te vuelves loco, estás inmediatamente aturdido. Mientras estés loco, no puedes dejar de estar aturdido. Podrás dejar de estar aturdido cuando recuperes la cordura.	<b>INFECCIÓN</b> <i>Sientes una presencia oscura invadiendo tu mente. Algo terrible está creciendo dentro de ti y poco a poco te está controlando.</i> Tu Voluntad disminuye en -1 (hasta un mínimo de 1). Si te vuelves loco, estás inmediatamente aturdido. Mientras estés loco, no puedes dejar de estar aturdido. Podrás dejar de estar aturdido cuando recuperes la cordura.	<b>INFECCIÓN</b> <i>Sientes una presencia oscura invadiendo tu mente. Algo terrible está creciendo dentro de ti y poco a poco te está controlando.</i> Tu Voluntad disminuye en -1 (hasta un mínimo de 1). Si te vuelves loco, estás inmediatamente aturdido. Mientras estés loco, no puedes dejar de estar aturdido. Podrás dejar de estar aturdido cuando recuperes la cordura.	<b>INFECCIÓN</b> <i>Sientes una presencia oscura invadiendo tu mente. Algo terrible está creciendo dentro de ti y poco a poco te está controlando.</i> Tu Voluntad disminuye en -1 (hasta un mínimo de 1). Si te vuelves loco, estás inmediatamente aturdido. Mientras estés loco, no puedes dejar de estar aturdido. Podrás dejar de estar aturdido cuando recuperes la cordura.
<b>CIERRE CON CAMPANAS</b>  <i>Una serie de campanas están colocadas encima de una repisa junto a la puerta, cada una de diferente tamaño. Tal vez deben ser tocadas con un orden particular.</i> La puerta está cerrada.	<b>ENTRADA OCULTA</b>  <i>No parece haber una entrada, a pesar de que puedes oír movimiento al otro lado de la pared. Quizás alguien conozca el camino...</i> La puerta está cerrada.	<b>PUERTA DE CARNE</b>  <i>Una espantosa puerta hecha de carne humana bloquea tu camino. Intentas abrirla, pero la carne con vida se opone. Tal vez haya algo a lo que le tenga miedo.</i> La puerta está cerrada.	<b>ESCOMBROS INTRANSITABLES</b>  <i>Los escombros y las vigas destrozadas hacen imposible explorar la habitación.</i> No puedes seguir explorando.
<b>EL REMEDIO</b>  <b>Arma c/c de filo</b> Ganas +1 de Fuerza. <b>Acción:</b> Ataca a un monstruo que esté en tu espacio. Inflige +1 de daño cuando ataques a un shoggoth.	<b>No encuentras nada de interés.</b> 	<b>No encuentras nada de interés.</b> 	<b>CORTOCIRCUITO</b>  <i>La instalación eléctrica de la habitación no deja de chisporrotear.</i> Debes resolver el rompecabezas de Circuito eléctrico 3A para descartar esta carta y seguir explorando la habitación.

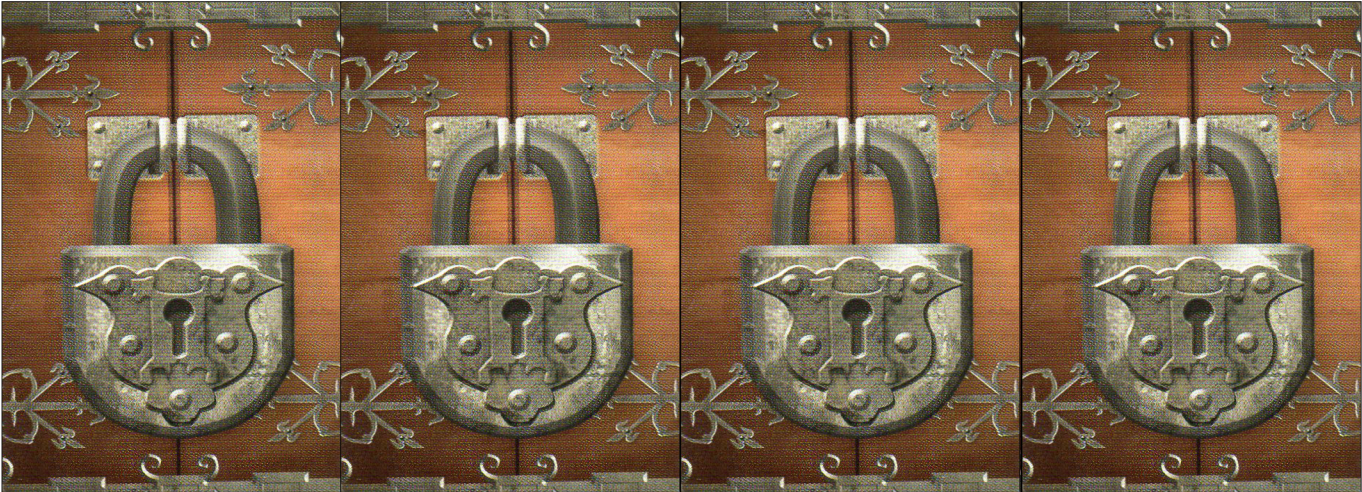
### CARTAS COMUNES CON EL JUEGO BÁSICO Y CON LA EXP. "LA PLACA DE PLATA":

<b>CANDADO DE SEGURIDAD</b>  <i>La puerta que conduce a esta habitación está cerrada con un herrumbroso candado de combinación.</i> Esta puerta está cerrada. Resuelve el rompecabezas de Combinación 4A para descartar esta carta.	<b>CIERRE ELECTRÓNICO</b>  <i>Un complejo dispositivo electrónico impide que abras esta puerta.</i> Esta puerta está cerrada. Resuelve el rompecabezas de Circuito eléctrico 2A para descartar esta carta.	<b>CIERRE RÚNICO</b>  <i>Frente a la puerta hay colgado un antiguo lienzo.</i> Esta puerta está cerrada. Resuelve el rompecabezas de Runa 7 para descartar esta carta.	<b>PUERTA ATRANCADA</b> <i>Con un gruñido de esfuerzo, tratas de abrir la puerta a las bravas.</i> Haz una tirada de Fuerza. <b>Éxito:</b> Descarta esta carta. <b>Fallo:</b> Esta puerta está cerrada.
---	--	---	---



INFECCIÓN	INFECCIÓN	INFECCIÓN	INFECCIÓN
<i>Sientes una presencia oscura invadiendo tu mente. Algo terrible está creciendo dentro de ti y poco a poco te está controlando.</i>	<i>Sientes una presencia oscura invadiendo tu mente. Algo terrible está creciendo dentro de ti y poco a poco te está controlando.</i>	<i>Sientes una presencia oscura invadiendo tu mente. Algo terrible está creciendo dentro de ti y poco a poco te está controlando.</i>	<i>Sientes una presencia oscura invadiendo tu mente. Algo terrible está creciendo dentro de ti y poco a poco te está controlando.</i>
Tu Voluntad disminuye en -1 (hasta un mínimo de 1).	Tu Voluntad disminuye en -1 (hasta un mínimo de 1).	Tu Voluntad disminuye en -1 (hasta un mínimo de 1).	Tu Voluntad disminuye en -1 (hasta un mínimo de 1).
Si te vuelves loco, estás inmediatamente aturdido. Mientras estés loco, no puedes dejar de estar aturdido. Podrás dejar de estar aturdido cuando recuperes la cordura.	Si te vuelves loco, estás inmediatamente aturdido. Mientras estés loco, no puedes dejar de estar aturdido. Podrás dejar de estar aturdido cuando recuperes la cordura.	Si te vuelves loco, estás inmediatamente aturdido. Mientras estés loco, no puedes dejar de estar aturdido. Podrás dejar de estar aturdido cuando recuperes la cordura.	Si te vuelves loco, estás inmediatamente aturdido. Mientras estés loco, no puedes dejar de estar aturdido. Podrás dejar de estar aturdido cuando recuperes la cordura.
			
			

**CARTAS COMUNES CON EL JUEGO BÁSICO Y CON LA EXP. "LA PLACA DE PLATA":**











MAKENTRIX-UTRERA



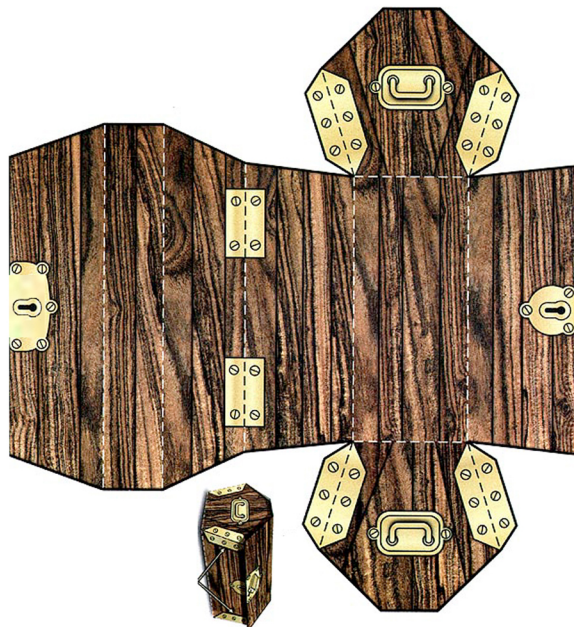
## MATERIAL ADICIONAL

Buscando por internet he encontrado estos curiosos recortables para hacer nuestra mansión un poquito en 3-D.

Estantería como obstrucción:



Un arcón de escondite:



¿O preferís ataúdes como escondites...?



Traseras para las cartas de Acción del Guardián:



Un altar algo ensangrentado

(un poco cutre, éste lo he hecho yo, no me ha salido muy bien...)



## ERRATA.

En la guía del Guardián he incluido una pregunta más, la nº4. En el original hay sólo 5 preguntas. No afecta mucho a la historia pero creo que así se entiende mejor.

MAKENTRIX-UTRERA