



MYSTERIUM



MYSTERIUM

De camino a la mansión

► El superintendente jefe ha venido a recogeros y estáis de camino a la mansión. Ahora es el momento de leer los documentos que el conde os ha enviado. ¿Habéis visto el relámpago con forma de 4 en la carta **4** y el otro con forma de 3 en la carta **3**?

Coged la carta **4.**

► Utilizando la máquina **4**, si miráis la carta **4**, podréis ver que los relámpagos revelan el número 10 en la puerta. **Coged la carta **10**.**

¿Os habéis fijado en el espejo retrovisor?

El número que aparece en él no es el 08, sino el 80. El espíritu está intentando comunicarse con vosotros por primera vez.

Coged la carta de Visión **80.**

La mansión

► El ama de llaves **12** os recibe y os hace un recorrido por la finca. Utilizad el plano de la mansión **D** para determinar la distribución de las habitaciones:

- La sala de estar **10** está debajo de todo (tal como se indica en el plano).
- La única habitación del lado derecho que comunica directamente con la sala de estar es el estudio **20**.
- La piscina **70** está en el centro y el superintendente jefe os está esperando allí **90**.
- La cocina **40** está en el lado opuesto al de la sala de estar teniendo en cuenta la piscina, por lo que está arriba de todo.
- El dormitorio **50** no comunica directamente con la cocina. Es una de las dos habitaciones que comunican directamente con la sala de estar. Dado que el estudio está a la derecha, el dormitorio solo puede estar a la izquierda.
- Para ir al baño **60**, debéis cruzar primero el invernadero y luego la cocina. El baño no está junto al dormitorio. Ha de estar, por lo tanto, en la esquina superior derecha. El último espacio restante está, a su vez, en la esquina superior izquierda. Aquí es donde se halla el invernadero **30**.

► Estáis buscando al espíritu. Si os apartáis un poco, podréis ver una parte de un campo de energía electromagnética en cada una de las cartas que se acaban de mencionar. Todas estas partes, al juntarlas, forman un 0. **Coged la carta **0**.**



Primera serie de Visiones: ESCENA

► El espíritu aparece ante vosotros: llevadlo hasta el tablero ouija en la sala de estar para intentar comunicaros con él: $10 + 0 = 10$.



► El espíritu señala, en ningún orden en particular, las letras E, I, L, S y W. Os dais cuenta de que está deletreando su nombre (LEWIS, tal como se indica en la carta 36). En la aplicación, introducid la secuencia L-E-W-I-S en el tablero ouija 36 para obtener la primera parte de la Visión de ESCENA, la carta 40.

► El espíritu parece haber dejado unas curiosas pistas por toda la mansión. Por el momento, dejad aparte las canicas 11. Os habréis fijado en que los coches tienen números. También tienen los mismos colores que las barras del xilófono 88, que tiene a su vez forma de coche:

► Coche n.º 1 (en el invernadero 30): verde.



Coche n.º 2 (Visión 80): amarillo.

Coche n.º 3 (póster en el dormitorio 50): verde.

Coche n.º 4 (en el suelo del dormitorio 50): naranja.

Coche n.º 5 (estantería en el estudio 20): rosa.

En la aplicación, tocad la secuencia de notas en el xilófono 88: verde, amarillo, verde, naranja, rosa. De este modo, volveréis a atraer la atención del espíritu, quien os dará la segunda parte de la Visión de ESCENA, la carta 43.

► Ahora tenéis ambas Visiones de ESCENA. Id a ver al superintendente jefe 11 y dadle una respuesta. Seleccionad el BAÑO; os dará su informe policial 1 y un mensaje incomprendible 37.



AGUA/ + BURBUJAS DE JABÓN/ AZUL VIOLETA

BAÑO

Segunda serie de Visiones: OBJETOS

► Since the message is written backward, it would be easier to read it in a mirror. There is a magnificent one in the bathroom:

$60 + 1 = 61$. Coged la carta 61.



► «Hay tres de ellos en la mansión». Puede que os hayáis fijado en que hay tres relojes en la mansión. Cada uno da una hora diferente. Estos relojes proporcionan dos elementos de información: la manecilla larga señala los dígitos del código para abrir la caja fuerte 6; la manecilla corta señala el orden de esos dígitos.

- El reloj de la cocina 40 es el primero (la manecilla corta está en el 1) y señala el 4 (la manecilla larga está en el 4).

- El reloj del dormitorio 50 es el segundo (la manecilla corta está en el 2) y señala el 2 (la manecilla larga está en el 2).

- Por último, el tercer reloj 20 (la manecilla corta está en el 3) señala el 1 (la manecilla larga está en el 1) y está en el estudio. El código que abre la caja fuerte es el 421. Coged la carta 22.



► Al devolver la medalla (+3) al lugar que le corresponde, es decir, a la pared del estudio, el espíritu aparece de nuevo:

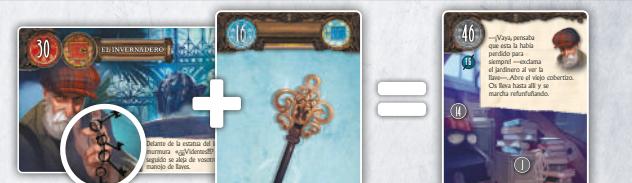
$20 + 3 = 23$. Coged la carta 23.

► Leed la información para la máquina 23 lo más atentamente posible. Uno de los jugadores posee la información para ayudarlos a deducir el número de la SIGUIENTE carta de Visión. Ese jugador solo puede responder diciendo «Sí» o «No». La SIGUIENTE carta de Visión es 24.



► El jardinero en el invernadero posee el juego de llaves de la mansión y podrá sin duda alguna deciros qué abre la que tenéis: $30 + 10 = 40$.

Coged la carta 40.



► Una vez abierto el cobertizo, recuperad la tercera parte de los OBJETOS 1. Ponedla entre 1 y 11. Si pasáis el péndulo 53 por encima de estas cartas, podréis ver el número 47. Coged la carta 47.



► Ahora tenéis ambas cartas de Visión del ARMA. Id a hablar con el superintendente jefe 11. Seleccionad las píldoras somníferas. El superintendente jefe os dará otra parte de su informe. Coged la carta 1.



FLORES/ PLANTAS + OSCURIDAD/ NOCHE

PÍLDORAS SOMNÍFERAS

Tercera serie de Visiones: CULPABLE

- ▶ Aunos pocos segundos después, oís un ruido ensordecedor procedente de la cocina. **Coged la carta 63**.
- ▶ El espíritu os ha dejado un mensaje en la cocina: los cubiertos tirados en el suelo 63 forman el número 44. **Coged la carta 44**.



- ▶ En el cobertizo hay un casco cubierto de polvo 14. Frotad las gafas en la aplicación: el fantasma os proporcionará otra Visión. **Coged la carta 17**.



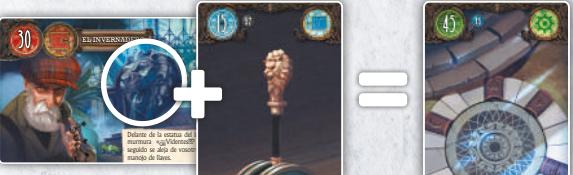
- ▶ El mensaje menciona libros dos veces. Los libros favoritos de Lewis están en la librería. A raíz de esta información, os dirigís de inmediato a la sala de estar: $10 + 42 = 52$. **Coged la carta 52**.



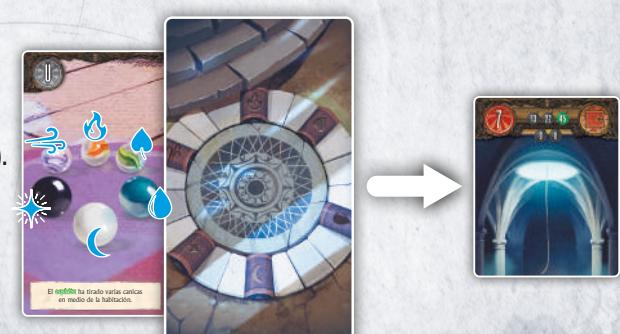
- ▶ Lewis escribió «Mis libros favoritos ocultan la palanca». Gracias a vuestra investigación, deducís que su tema favorito eran los coches. Tomad la primera letra de cada título relacionado con coches: *Quemando rueda*, *Una historia del automóvil*, *Ingeniería de coches de competición*, *Nociones de mecánica automotriz*, *Coches de nueva generación* y *Etanol, el potenciador de octanos para bólidos* y obtendréis QUINCE. Apartad esos libros para acceder a la palanca. **Coged la carta 15**.



- ▶ La cabeza de león en la palanca indica que esta acciona alguna cosa en la fuente del león en el invernadero: $30 + 15 = 45$. **Coged la carta 45**.

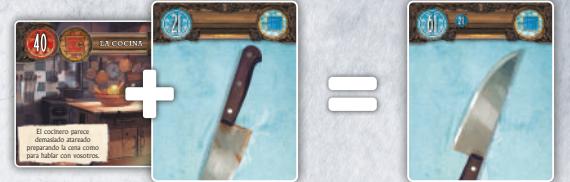


- ▶ La fuente del león se desliza hacia un lado y revela una losa sellada 45 con unos cuantos símbolos elementales grabados en relieve. No tenéis el libro *Magia elemental*, que han robado (comparad la carta 42), pero el espíritu conoce la combinación y os la ha dado mediante las canicas 11. Organizad los símbolos según la colocación de las canicas. **Coged la carta 7**.

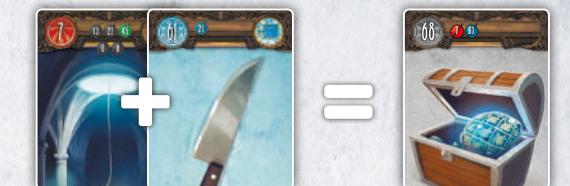


- ▶ Para usar el cuchillo embutado, primero debéis afilarlo. Id a ver al cocinero; podrá ayudaros al respecto: $40 + 21 = 61$.

Coged la carta 61.



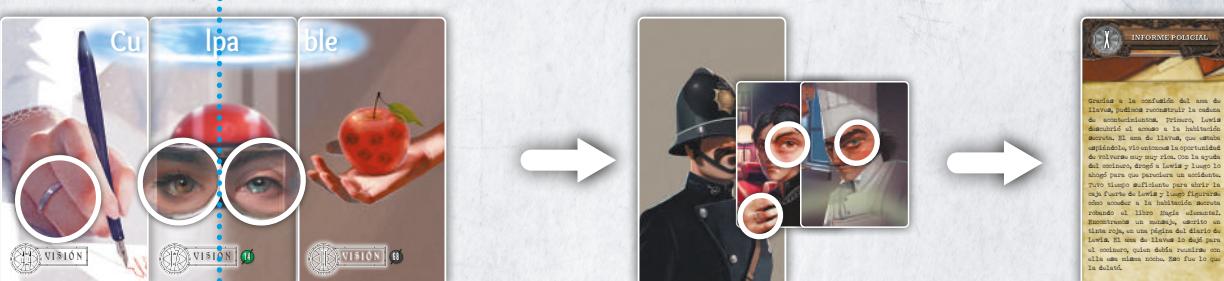
- ▶ Cortad la cuerda que rodea el cofre empleando el cuchillo afilado: $7 + 61 = 68$. **Coged la carta 68**.



- ▶ Habéis encontrado un tesoro: ¡un huevo de Fabergé! Recibís una tercera Visión tras tocarlo. **Coged la carta 11**.



- ▶ Ahora tenéis las tres cartas de Visión del CULPABLE. Contadle vuestras conclusiones al superintendente jefe 42. Puede que hayáis deducido a partir de la página 42 (alguien que no era Lewis escribió en rojo un mensaje dirigido a una tercera persona) que el crimen lo cometieron dos personas. Las Visiones os ayudarán a identificarlas: el ama de llaves (ojos marrones, anillo, escritura roja) y el cocinero (ojos azules, comida, página hallada en un cajón de la cocina). Seleccionad a ambos culpables y luego confirmad vuestra elección. **Coged la carta 11**.



**ANILLO/
LETRAS ROJAS** + **OJO MARRÓN/
MUJER** + **OJO AZUL/
HOMBRE** + **COMIDA/
VENENO** → **AMA DE LLAVES
COCINERO**

NOTA: Ahora que sabéis que hay dos culpables, podéis darle la vuelta a la carta S y añadir esa letra a CULPABLE.

Gracias a vuestros talentos como videntes y la brillante interpretación de las Visiones del más allá, habéis ayudado al superintendente jefe a apresar a los culpables. El espíritu de Lewis puede ahora descansar en paz.

¡BIEN HECHO!

