

# ADVERTENCIA

¡Vaya! Como no podía ser de otra manera, el malvado Pain se ha colado en nuestras oficinas y ha trasteado con este librojuego. ¡Por suerte, estamos aquí para arreglarlo!

En la **sección 24** dice: «Si optas por el cable  $\Psi\Sigma$ , ve a la sección 85.»

Y debería poner: «Si optas por el cable  $\Psi\Sigma$ , **ve a la sección 60.**»

En la **sección 43** dice: «No cortes el cable  $\Gamma\Lambda\Psi$ .»

Y debería poner: «No cortes el cable  $\Phi\Delta\Omega$ .»

## RELOJES: NUEVAS REGLAS

Estas nuevas reglas sustituyen a las antiguas. Ignora lo que pone en el texto y aplícalas. ¡Tu salud te lo agradecerá!

- 1) Explorar una habitación cuesta un reloj. No debes restarte ninguno más, por ese motivo, si ya lo has hecho.
- 2) Pedir una pista a Pain *siempre* cuesta un reloj.
- 3) Si adivinas o fallas un acertijo, no debes restarte ningún reloj extra.

---

Guarda esta hoja para futuros usos y procura que no se pierda (hazte un tatuaje en la frente, compra una caja fuerte, escríbela en mármol... ¡Lo que sea!) o mejor, copia estas instrucciones en los márgenes de tu librojuego. ¡Tu vida depende de ello!

Un abrazo,

El Equipo de *Con Pluma y Píxel*