

Reglas Mythos
www.LallamadadeCthulhu.es



INTRODUCCION

MYTHOS es un juego de cartas coleccionables basado en los extraordinarios relatos de horror escritos por Howard Phillips Lovecraft y otros autores en la década entre 1920 y 1930. H.P. Lovecraft nació en Providence; Rhode Island (EEUU). Durante los años 20 fue autor o colaborador de más de 65 relatos. Precisamente son esos relatos el trasfondo habitual de los argumentos de sus novelas. En el juego de rol La Llamada de Cthulhu, editado por la misma empresa que ha lanzado este juego de cartas, se explora en detalle la Nueva Inglaterra lovecraftiana, así como también otras regiones del mundo donde se desarrollan los Mitos. En MYTHOS los jugadores desempeñan el papel de un personaje típico de los años 20 y 30, que vive su vida de todos los días, sano y salvo en un mundo donde imperan el orden y la lógica. Pero durante el juego, esta persona normal y corriente, a la que en adelante llamaremos Investigador, descubre oscuros secretos acerca del mundo. Resulta que existen horribles criaturas agazapadas en los más remotos e inaccesibles rincones del planeta. Vinieron hace millones de años y hubo un tiempo en que fueron los dueños de la Tierra. La evolución de la humanidad solo fue posible tras el ocaso de aquellos seres poderosos. En la actualidad, están dormidos pero sueñan con que Llegue el momento de gobernar de nuevo el mundo y aniquilar o subyugar a los humanos.

COMPATIBILIDAD CON OTRAS EDICIONES

Las cartas proporcionadas en la BARAJA DE INICIACION, en las ampliaciones: EXPEDICIONES DE LA UNIVERSIDAD DE MISKATONIC, EL DESPERTAR DE CTHULHU y LEYENDAS DEL NECRONOMICON son totalmente compatibles entre sí, como también con las expansiones en Ingles THE DREAMLANDS y NEW AEON y la edición MYTHOS STANDARD. Puedes usar cartas de cualquier set de MYTHOS para crear un nuevo mazo. Cada carta de MYTHOS se imprime con el mismo diseño del inverso. Hay unas diferencias en la apariencia de la cara de las cartas, pero este no afecta al juego. Por ejemplo en THE DREAMLANDS el borde de la carta color arco iris es diferente para ayudar a distinguir a que edición pertenece. Hay también otros elementos incluidos en THE DREAMLANDS y NEW AEON para reforzar la jugabilidad con los otros sets de MYTHOS. Hay referencias a ciertos Idiomas, atributos, efectos, o cartas específicas que no se incluyen en estos sets, lo que hace más interesante construir mazos personalizados con las REGLAS AVANZADA. Estas referencias de ninguna manera afectan la jugabilidad de THE DREAMLANDS o NEW AEON.

LO PRIMERO QUE HAY QUE HACER

Junto con el mazo de 60 cartas y estas reglas, el estuche de la baraja de iniciación contiene una carta doble de Investigador y un encarte plegado. La carta doble muestra a dos Investigadores, uno por cada lado. Para jugar una partida, elige uno de esos Investigadores (existen 21 cartas de investigador en toda la colección de Mythos). Dos o más jugadores pueden usar el mismo investigador. En este momento, antes de seguir adelante, recomendamos a los jugadores noveles que consulten los apartados Lista de Términos y Guía de las Cartas. Observa la variedad de tipos de cartas que te han salido en el mazo. Veras Sucesos, Monstruos, Artefactos, Libros y Hechizos. Lee sus descripciones y los efectos que producen. En cuanto juegues un par de partidas y te familiarices con MYTHOS, te harás una idea más clara de cómo funcionan todas las cartas. Examina ahora las cartas de Localización. Representan los sitios descritos en los relatos lovecraftianos; los lugares donde tu Investigador va a vivir sus Aventuras. Tus Aliados, y algunas otras cartas, solo se podrán jugar si su Localización de procedencia es tu Localización actual.

LA CARTA DE INVESTIGADOR

Un Investigador representa a un personaje de las décadas de los 20 y 30 de nuestro siglo, que constituye el centro de tus actividades durante una partida de MYTHOS. Cada carta muestra una combinación de Atributos que singulariza a un Investigador: su nivel de Educación en años (EDU), su Cordura (COR) mínima y máxima, las lenguas que conoce y la cantidad de cartas que puede su Jugador (o sea tú) tener en la Mano al final de cada Ronda (Mínimo y Máximo). Al inicio de cada partida, es aconsejable que los jugadores seleccionen Investigadores con distintos niveles de EDU. Si resulta que dos o más jugadores han elegido Investigadores con el mismo nivel de EDU, deberán tirar un dado, la diferencia del dado del jugador que obtenga más puntos se sumara, entonces, a la EDU del investigador (De este modo hasta que todos los investigadores queden con distinto nivel de EDU). La EDU es importante porque determina quién va primero cuando dos o más investigadores tienen la misma COR. Usa tu carta de Investigador para organizar, alrededor de ella, las cartas que vayas poniendo en juego. En el borde de la carta se especifica donde poner en juego el Mazo de Crónica (con sus cartas Boca Arriba), la Amenaza (con sus cartas Boca Abajo) los Libros, los Hechizos, los Aliados y los Artefactos. En el Juego de Campara (ver Juego Avanzado), las Aventuras ya completadas se van colocando Boca Arriba adyacentes al borde inferior de la carta de Investigador. La mayor parte de las cartas de Suceso se juegan simplemente apartadas del conjunto de cartas adyacentes al Investigador, y orientadas de forma que pueda leerlas el Jugador a quien afectan. Así mismo, coloca tu Mazo de Mitos en un lugar de fácil acceso para ir robando cartas, y ve formando a su lado la Pila de Descartes.

CORDURA

La COR es el valor más importante en el juego. Refleja la capacidad del Investigador para aguantar el choque psíquico ante los indecibles horrores que constituyen el Mundo de los Mitos de Cthulhu. La COR inicial de cada Investigador viene preestablecida en su carta. Los jugadores pueden usar los medios habituales para Llevar la cuenta del nivel de COR: un dado de 20 puntos, monedas, anotaciones en un papel... o el favorito de muchos jugadores de cartas: 20 abalorios de cristal. Durante la partida, el Investigador irá perdiendo y ganando puntos de COR conforme le vayan afectando los efectos de las cartas que se jueguen. Estos puntos aparecen en un pentagrama al lado inferior izquierdo de la carta. Los Investigadores no pueden conseguir más de 20 COR, pero tampoco pueden tener COR negativa. Todos los puntos de COR obtenidos por encima de 20 se pierden, y las pérdidas por debajo de 0 se ignoran. No se puede jugar ninguna carta si no se puede pagar su coste de COR: es decir, si la cantidad de COR que posee el Investigador es menor al coste exigido por la carta. Si el pago del coste de COR de una carta baja la COR del Investigador a 0, el juego acaba inmediatamente sin que se apliquen los otros efectos que pudiera tener la carta causante.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de un Investigador es completar una Aventura. Hay un buen montón de cartas de Aventura en la colección de MYTHOS. Cada carta de Aventura especifica el conjunto de cartas (en negritas) que un Investigador debe tener en juego o en su Mazo de Crónica antes de poder anotar los correspondientes Puntos de Aventura. Es irrelevante el orden en que se jueguen las cartas exigidas para completarla. Una partida de juego básico de MYTHOS termina justamente en el momento en que un Investigador termine una Aventura o en el momento en que baje a 0 la COR de alguno de los Investigadores. Cualquiera de las dos circunstancias es condición necesaria y suficiente. El jugador que acabo la Aventura suma a sus Puntos de Aventura la cantidad de COR que todavía le quede a su Investigador. Los demás jugadores solo totalizaran la COR que tengan en ese momento sus Investigadores. Gana la partida el que más Puntos haya conseguido. Con igual puntuación, se declara un empate.

DESCRIPCION DE LAS CARTAS

TITULO: Aparece centrado en la parte superior. Corresponde al nombre de la carta. Algunas cartas pueden tener el mismo nombre pero diferentes efectos.

ATRIBUTOS: Debajo del título se encuentran algunos de los atributos de la carta. Las cartas de Localizaciones y Aliados muestran las características de estas y los Libros, el o los lenguajes en que está escrito. Es posible que estos atributos cambien por efectos de otras cartas durante el juego.

VALOR DE LA CARTA: El número que aparece en el ángulo superior izquierdo representa el Valor de

la carta; si es un Libro, la cifra representa la cantidad de Hechizos que contiene. Algunas Localizaciones presentan un icono con forma del vórtice que simboliza la presencia de un Portal, y por tanto la posibilidad de jugar cartas de Monstruos. Las Cartas de Suceso muestran en esta zona un signo de exclamación. Los dioses exteriores y primigenios muestran en esta zona un Símbolo Arcano (seguramente para protegernos de ellos).

TIPO DE CARTA: Aquí es donde la palabra; ALIADOS, ARTEFACTOS, AVENTURAS, HECHIZOS, LIBROS, LOCALIZACIONES, MONSTRUOS o SUCESOS se encuentran en una barra debajo del Título. Debajo de esto esta, en muchas cartas, el subtipo. Para las Localizaciones el color corresponde a la región y el texto a la subregión.

ATRIBUTOS GENERICOS: Son otras características menos específicas que los Atributos pero no menos importantes. Casi siempre se encuentran en las cartas de Localización, o en los Libros y Hechizos. Es posible que estos atributos cambien por efectos de otras cartas durante el juego.



GANAR O PERDER CORDURA: Existen tres tipos de pentagramas, cada uno está definido por un color. Dentro del pentagrama esta un valor negativo o positivo (+ o -). Esto indica si se debe incrementar o disminuir la COR del investigador al momento de poner en juego la carta. Un caso especial son los pentagramas que tienen los Hechizos, donde solo se pagara su coste en el momento de lanzarlo y no al ponerlo en juego. Si el investigador no es capaz de pagar el coste de cordura de una carta no puede jugarla de ningún modo. Si al jugar una carta la COR de un investigador baja a 0 el juego termina inmediatamente y la carta queda sin efecto.

Las cartas de la edición de The Dreamlands y New Aeon tienen un indicador dimensional al lado del pentagrama, esto indica que estas cartas solo se pueden jugar estando en la dimensión adecuada.

CUADRO DE EFECTOS: En este cuadro se encuentra información y reglas particulares de la carta o, a veces, solo una cita literaria. Si dos o más cartas tuvieran un efecto solapado o contradictorio, la que domine será la última en haber sido jugada.

MARCA DE CARTA ÚNICA: Si aparece un punto rojo en el ángulo inferior derecho, la carta tiene el carácter de ser única: solo puedes tener una única copia de ella en tu Mazo de Mythos. De las otras cartas, las que no llevan punto rojo, puede haber hasta un máximo de cuatro copias en el mazo (Con el mismo Título). Por otra parte, solo se puede tener en juego (dispuesta sobre la mesa) una sola copia de las siguientes cartas: Aliados, Localizaciones, Aventuras y Primigenios/Dioses Exteriores. Las cartas que son Enterradas en el mazo no se consideran en juego, si bien cuentan como requisitos para Llevar a término una Aventura. Lo dicho anteriormente no tiene que ver con las cartas que los otros jugadores puedan tener en juego, excepto en el caso de ciertas cartas de Sucesos. Es decir, que, por ejemplo, varios jugadores pueden tener jugada sobre la mesa sendas copias de la misma carta de Aliado; eso simplemente significaría que tienen ciertos amigos comunes...



PRIORIDAD DE LAS CARTAS SOBRE LAS REGLAS

Toda regla o información impresa en una carta de los Mitos tendrá preferencia sobre las reglas de este libro.

TIPOS DE CARTAS

Hay nueve tipos de cartas de MYTHOS. A continuación se describe cada una de ellas.

AVENTURA

Las Cartas de Aventura proporcionan una lista de cartas que tienes que poner previamente en juego para poder conseguir los correspondientes Puntos de Aventura. La lista de cartas aparece en forma narrativa y destacada en negritas. No es necesario poner en juego las cartas en el mismo orden en que aparecen en el texto de la carta, pero antes de recibir los Puntos es necesario que todas esas cartas estén o bien en juego, sobre la mesa, alrededor de la carta de Investigador, o bien en el Mazo de Crónica. A veces, el texto de la carta exige ciertos modificadores a las cartas que se necesitan. Ejemplo: en la carta de Aventura "Una tienda interesante" leemos "Visita 4 LOCALIZACIONES distintas de CIUDAD...". Para cumplir la Aventura, tienes que haber puesto en juego cuatro cartas diferentes que tengan el Atributo de CIUDAD. Por supuesto tienen que ser cartas tuyas; no valen las cartas que pongan en juego los otros jugadores. Las cartas que juegues en tu Amenaza no cuentan hasta que no hayan ido a parar a tu Mazo de Crónica. Al igual que las cartas de Localización que solo sirven si están en tu Mazo de Crónica o corresponden a tu localización actual, una Localización cruzada sobre tu Mazo de Crónica (Andando) no sirve para los requerimientos de una Aventura. Las cartas exigidas por la Aventura pueden ser cartas concretas (LA ISLA DE R'LYEH), genéricas de alguna Región (EL VALLE DEL MISKATONIC), cartas con algún Atributo Genérico (CEMENTERIOS) o con Atributos normales (CIUDAD). En ocasiones la Aventura permite elegir entre varias opciones (nombres de cartas en mayúsculas o Atributos) separadas por la conjunción disyuntiva "o". Es necesario que robes durante el juego una Carta de Aventura, que la guardes en la Mano hasta cumplir sus condiciones y que una vez conseguidas, la juegues, como si fuera una carta más, en tu Turno. En el momento de jugar esa carta, te anotas los Puntos de Aventura y ganas puntos de Cordura. Con esta acción se da por terminada una partida de Mythos.

ALIADO

Estas cartas representan a personajes que ayudan a los Investigadores en el transcurso de un juego de MYTHOS. Los Aliados se encuentran solo en ciertas ciudades, dimensiones o en Regiones concretas, tal como se indica en las cartas de Aliado (por ejemplo, solo puedes jugar a CHARLES DEXTER WARD si tu localización actual pertenece a PROVIDENCE). Hay unos pocos Aliados que pueden encontrarse en cualquier Localización que simplemente tenga el Atributo de CIUDAD. Hay otros pocos que pueden aparecer en más de una Localización. Pero un pequeño grupo de poderosos Aliados solo se encuentran en una Localización específica y además con el Atributo EN EL PASADO. Solo se puede viajar AL PASADO mediante el uso de ciertos artefactos. Los Aliados pueden conocer Hechizos o te permiten jugar más adelante cartas de Artefacto, tal como se indica en las cartas de aliado. De hecho, un Aliado podría conocer cualquier Hechizo, sin estar limitado por las restricciones de los iconos. Cuando un Aliado lanza un Hechizo, el Investigador no pierde COR, pero entonces hay que Enterrar la carta de Hechizo una

vez lanzada. Posteriormente, el Aliado puede recibir un nuevo Hechizo. Se supone que un Investigador puede comunicarse en todo momento con sus Aliados, aun cuando en sus cartas figuren lenguas diferentes. Cuando en las cartas se dice que un personaje "sabe" una lengua se quiere decir que posee un conocimiento suficientemente profundo del código escrito de esa lengua como para atisbar los horribles conocimientos que atesoran los nefandos Libros de los Mitos. Por lo que si tu investigador no conoce la lengua en que está escrito cierto Libro, bastara con contar con un Aliado que si sepa para ponerlo en juego. También se supone que tanto el Investigador como todos sus Aliados se encuentran en la misma Localización, la actual, y todos viajan juntos de una a otra. Los Aliados que tienen el Atributo SECTARIO pueden ponerse en juego tanto como Aliados normales (Junto a la carta de Investigador) como Monstruos de la Amenaza (tiene que haber un Portal en la Localización actual), en este caso se toman como un Monstruo independiente Menor a menos que la carta lo califique de un modo distinto (Muchos Aliados son muertos vivientes). Una vez puesto en juego, el sectario ya no puede cambiar su condición. Véase además lo referente a Armas Mágicas en el siguiente apartado.

ARTEFACTO

Son objetos especiales, por lo general mágicos, pero también esculturas, aparatos, maquinas y equipo en general. Los Artefactos se encuentran en aquellas Localizaciones que tengan el atributo Artefacto. Por lo general el Investigador tiene que pagar un coste de COR para poner un Artefacto en juego. La mayor parte de los Artefactos hay que girarlos para accionar sus efectos. Los Artefactos descritos como ARMAS tienen que ser asignados a un Aliado (solo un Arma por Aliado). A partir de ese momento, ambas cartas, Arma y Aliado, funcionan como una sola y sus Valores se suman. Si el Aliado es Enterrado o Descartado, el Arma sufre el mismo destino. Ningún Aliado puede tener más de un arma. Un tipo especial de armas lo constituyen las ARMAS MAGICAS, que proporcionan la habilidad adicional de poder ver Monstruos invisibles y además formar parte de la amenaza en el combate.

SUCESO

Caracterizadas por el símbolo de exclamación (!) en el ángulo superior izquierdo, las Cartas de Suceso despliegan toda una lista de defectos variados aunque con ciertas características comunes. Los efectos se aplican en cuanto la carta se pone en juego. Todas las descripciones de sucesos presentan un formato similar: Bajo el nombre del Suceso se estipula el objetivo al que afecta. Ese objetivo puede ser desde todos los Investigadores (incluido el propio) hasta un Aliado de un tipo específico. En el cuadro de efectos se describen las consecuencias del Suceso y también el modo como se produce el fin del Suceso. Algunos producen un efecto inmediato y acto seguido deben ser Enterrados. Otros son duraderos, y siguen actuando hasta que otra carta los anule. Los Sucesos son Enterrados en el Mazo de Crónica una vez que cesan sus efectos. Ningún Investigador puede ser afectado por más de un mismo Suceso al mismo tiempo. Si un Suceso incrementa el valor de una carta en particular y otro Suceso disminuye su valor al mismo tiempo, siempre se aplicara el incremento antes que la disminución.

Los Sucesos de Viaje se juegan sobre el Mazo de Crónica. Algunos de estos te permiten jugar inmediatamente (en un mismo turno) otra carta, otros se convierten en tu Localización Actual. Ejemplo: Puedes jugar el Titánic y permanecer tantos turnos como quieras sin jugar una nueva carta de Localización, mientras tanto esa será tu Localización Actual.

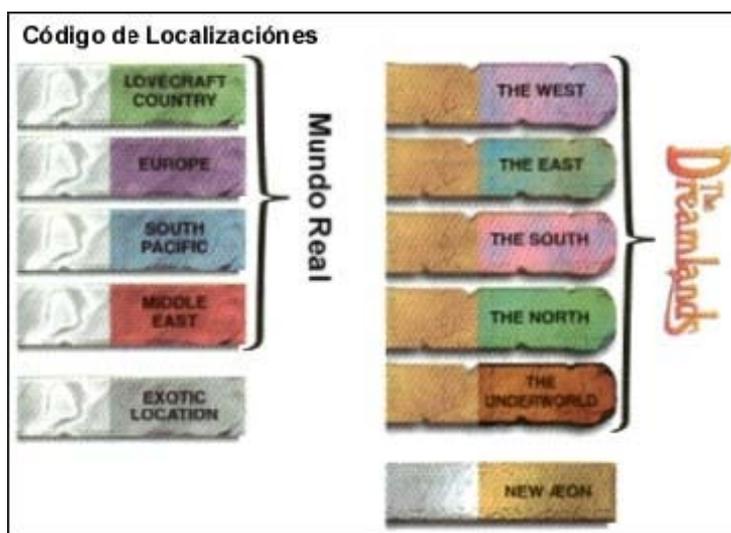
LIBRO

Los Libros contienen esos conocimientos "que ningún hombre debería atreverse a conocer". En MYTHOS, representan la experiencia acumulada por el Investigador en el estudio de los nefandos Mitos de Cthulhu. Al jugar un Libro se coloca sobre la mesa Boca Arriba ala Izquierda de tu Investigador. Para poderlo jugar, tu Investigador tiene que estar en una Localización que tenga el Atributo de LIBRO. Pero hay otros dos requisitos importantes: el primero, que el Investigador o uno de sus Aliados en juego conozcan la lengua en que está escrito el Libro; y el segundo, que el Investigador pague el correspondiente coste de COR por adquirir conocimientos prohibidos. La Lengua en que está escrito un Libro figura en la carta justo debajo del nombre del Libro. Algunos Libros pudieran estar escritos en más de una lengua, por ejemplo Griego y Latín. En ese caso tu Investigador y/o Aliados deberán saber ambas lenguas para poder ponerlo en juego. Una vez puesto el Libro en juego el jugador puede jugar cartas de Hechizo siempre que coincidan los iconos de ambas cartas. Se puede colocar ya un Hechizo en el mismo Turno en que se pone en juego el Libro. Una carta de Hechizo puesta debajo de un Libro ya no puede volver a la Mano ni tampoco puede ser transferida a otro Libro. Un Libro puede albergar debajo de si tantas cartas de Hechizo como su capacidad (es decir, el número de Valor de la carta que figura en el ángulo superior izquierdo).

Un Investigador sigue teniendo acceso indefinido a un Libro, aun cuando se haya perdido el Aliado que lo tradujo.

LOCALIZACIÓN

Representan lugares significativos en los Mitos de Cthulhu. Las Localizaciones están agrupadas por Regiones según un código de colores:



Las Localizaciones siempre pertenecen a una Dimensión específica. Si no tiene indicador dimensional (como una estrella en THE DREAMLANDS o un átomo en NEW AEON) quiere decir que pertenece al Mundo de Vigilia. En la carta aparecen también sus Atributos, que son características importantes que tiene ese lugar y que afectan al juego. Cuando aparece un Vórtice en el ángulo superior izquierdo es que en esa Localización se halla un Portal. En esos sitios, la barrera que separa el mundo de los humanos y el de los horrores de los Mitos es muy débil. Si el Investigador se encuentra en una Localización con Portal, el jugador puede poner en juego Monstruos y Sectarios, previo pago de su coste en COR. Una vez que se utiliza el portal de una Localización se debe invertir la carta para indicar que ya se ha utilizado el portal (solo se puede usar una vez el portal). También puedes descubrir ALIADOS, LIBROS o ARTEFACTOS en las Localizaciones, según los Atributos que figuren en la carta.

MONSTRUO

Representan las entidades, así como las razas mayores y menores que constituyen el núcleo de los Mitos de Cthulhu, Durante una Ronda, podrás ir poniendo en juego turno a turno un conjunto de Monstruos, Boca Abajo en una zona apropiada de la mesa. Este grupo de cartas constituye tu Amenaza. Al final de la Ronda, lanzaras tu Amenaza contra tu oponente. Para poner un Monstruo en juego la Localización actual tiene que tener el icono de Portal. Por supuesto, cada vez que el jugador pone en juego un Monstruo, el Investigador paga el respectivo coste de COR. No se puede poner en juego un Monstruo si no se puede hacer frente al pago. PRIMIGENIOS Y DIOSES EXTERIORES: Todo Monstruo que presente el Símbolo Arcano (estrella pentagonal en el ángulo superior izquierdo) en lugar de la cifra de valor, es un Primigenio o un Dios Exterior. Estos Monstruos son las entidades más poderosas de los Mitos de Cthulhu; su poder sobrepasa con mucho el valor de las cartas normales. Sus poderes especiales afectan a todos los Investigadores que haya en el juego. Tanto Dioses Exteriores como Primigenios son tratados idénticamente en este juego. Para jugarlos hacen falta DOS CONDICIONES:

1. Que estén actualmente en juego (no vale que estén simplemente en el Mazo de Crónica) las dos cartas exigidas por el texto que figura bajo el nombre del Dios Exterior o Primigenio.
2. Que tu Localización actual muestre el icono de Portal. Si cumples las dos condiciones, puedes colocar la carta del Dios Exterior o Primigenio Boca Arriba, al lado de tu Amenaza. Solo se puede añadir un único Dios Exterior o Primigenio en una Amenaza cada Ronda, si bien cada jugador puede sacar el suyo. Los efectos de cada Dios Exterior o Primigenio se aplican inmediatamente a todos los Investigadores

(incluido el del jugador que lo sacó), y esos efectos duran en tanto Las cartas de Dios Exterior o Primigenio permanezcan en juego.

Al final de la Fase de combate, después de que el resto de los Monstruos hayan sido Enterrados, se invierten las cartas de los Dioses Exteriores o Primigenios. Solo al final de la Fase de Combate de la siguiente Ronda serán Enterradas las cartas de Dios Exterior o Primigenio Invertidos. En otras palabras: los Dioses Exteriores o Primigenios actúan durante dos Rondas seguidas (una Boca Arriba y otra Boca Abajo). **MONSTRUOS INVISIBLES:** Estas entidades evitan a todos los Aliados asignados a la defensa del Investigador, a menos que estos posean algún medio de ver seres invisibles, como el Polvo de Ibn Ghazi o cualquier Arma Mágica. Los monstruos invisibles no pueden evitar el combate con las otras Amenazas, bien sean Monstruos o Aliados. Los Aliados así evitados no son Enterrados sino que vuelven indemnes junto a la carta de su Investigador.

MONSTRUOS QUE COMBINAN: Los Monstruos que combinan pueden ser jugados juntos desde tu mano a la Amenaza en un mismo turno de juego, es decisión del jugador. En el Combate estos pueden ser divididos para atacar a diferentes Investigadores.

HECHIZO

Los Hechizos no son otra cosa que actos de naturaleza mágica e impía que producen efectos de poderoso impacto en el juego. Generalmente los Hechizos se encuentran en los Libros. Algunos Aliados y Artefactos tienen la habilidad especial de conocer un Hechizo sin usar un Libro. Las cartas de Hechizo y las de Libro están codificadas mediante un mismo sistema de iconos. Los iconos deben coincidir para que un Libro contenga un determinado Hechizo. No se paga el coste de COR en el momento de poner en juego la carta de Hechizo, sino en el momento en que se lanza. Las cartas de Hechizo se pueden jugar simultánea o posteriormente al momento de poner en juego los Libros apropiados o ciertos Aliados o ciertos Artefactos.

Ejemplo: Si un Hechizo contiene el icono del Ojo, podrá ponerse en juego debajo de una carta de Libro que tenga el icono de Ojo, independientemente de que también muestre otros iconos.

Los Hechizos que están bajo los Libros pueden ser lanzados varias veces, pero en Rondas sucesivas. Cada vez que se lanza un Hechizo, el Investigador paga el coste de COR y la carta se vuelve Boca Abajo. Al final de la Ronda, todas las cartas (de todos los jugadores) que están Boca Abajo se vuelven Boca Arriba. Por otra parte, los Hechizos lanzados por Aliados o Artefactos solo son "de un solo uso": tras su lanzamiento deben ser Enterrados. La ventaja estriba en que el Investigador no pierde COR por los Hechizos lanzados por Aliados o Artefactos. Los Hechizos no pueden ser transferidos entre Libros o Aliados. Para poder lanzar un Hechizo, tiene que haber sido previamente puesta en juego la correspondiente carta. En un Turno posterior en lugar de jugar una carta, el Investigador puede Lanzar el Hechizo o hacer que sea lanzado por un Aliado o Artefacto. En el momento de Lanzar el Hechizo, el Investigador paga el coste de COR exigido por la carta de Hechizo, el Jugador indica cual es el Objetivo y finalmente la carta se vuelve Boca Abajo para mostrar que el Hechizo ha sido lanzado. Las cartas de Hechizo que estén Boca Abajo se volverán todas Boca Arriba de nuevo al final de la Ronda.

Hechizos de invocación y control: Cada uno de los Hechizos de este tipo están ligados a un tipo específico de Monstruo de una de las siguientes clases: MUERTO VIVIENTE, RAZA INDEPENDIENTE MENOR, RAZA INDEPENDIENTE MAYOR, RAZA SERVIDORA MENOR y RAZA SERVIDORA MAYOR. Estos Hechizos tienen dos usos fundamentales, a saber: Invocación: Lanzas el Hechizo en tu Turno e inmediatamente consigues el uso inmediato del Monstruo apropiado siempre que esté en tu Mano. Tras el pago inmediato del correspondiente coste de COR, el jugador utiliza al Monstruo para asestar un ataque inmediato a un Oponente. Este puede usar Aliados para defenderse, pero no Hechizos ni tampoco los Monstruos de su Amenaza. Como alternativa al ataque, algunos Monstruos pueden servir para realizar un viaje entre Localizaciones (sígase las instrucciones impresas en la carta). Las opciones son exclusivas: si se utiliza al Monstruo para atacar no se le puede usar para viajar. Solo se puede Invocar durante el juego (rondas), no en el Combate Control: Lanzas el Hechizo durante el Combate, esperando que un Monstruo de la clase correcta aparezca en la Amenaza de un Oponente. Si realmente hay Monstruos de esa clase en la Amenaza de un Oponente, ganas el control de uno de ellos, elegido al azar. Ahora el Monstruo, se añade, a tu propia Amenaza. Al final del Combate, ha de devolverse el Monstruo al jugador propietario de la carta para que la Entierre. Solo se puede Controlar durante el Combate.

JUGANDO MYTHOS

Para comenzar un juego de Mythos, primero elige un Investigador. Luego revuelve tu mazo y ofrece a tu oponente (al de tu derecha en un juego multijugador) la oportunidad de cortar tu mazo. Los demás oponentes hacen lo mismo.

TU MANO DE CARTAS

Al empezar la partida, y luego al comienzo de cada Ronda, roba de tu Mazo de Mythos cartas hasta completar una mano de 13 cartas. Puedes verlas. Esas cartas forman tu Mano. En tu Turno, solo podrás jugar cartas que tengas en la Mano. Solo por efecto de ciertas cartas o por el uso de ciertos Investigadores se puede robar cartas adicionales durante una Ronda. En general, lo que harás en tu Turno será elegir alguna carta de tu Mano y ponerla en juego sobre la mesa, delante de ti. En turnos posteriores podrás elegir entre jugar una nueva carta o pasar. En la carta de Investigador vienen especificados el Mínimo y el Máximo de cartas que pueden constituir tu Mano al final de cada Ronda (luego de resolver el Combate). Si tu Investigador tiene menos cartas en la Mano que el Mínimo estipulado, no podrás descartarte de ninguna. Si tiene más que el Mínimo, deberás conservar al menos esa cantidad mínima y podrás optar por conservar tantas más como te queden para Llegar al máximo. Si tiene más cartas que las permitidas por el Máximo estipulado, entonces deberás descartarte de las sobrantes. Naturalmente, las cartas sobre la mesa, las que están en juego, no cuentan a efectos de composición de la Mano. Luego del descarte comienza otra Ronda.

QUIEN VA PRIMERO

El jugador con el Investigador que tenga menos puntos de Cordura comienza la Ronda. Luego sigue el jugador por la izquierda. Si la COR es igual en los Investigadores, jugará primero el jugador con el Investigador que tenga más Educación. Al comienzo de cada juego, y hasta que no juegues una Localización, se considera que el Investigador y sus Aliados están de DÍA y en EXTERIOR. Ningún otro atributo es aplicable.

LA PRIMERA CARTA QUE JUEGAS

La primera carta que se pone en juego en una partida de MYTHOS debe ser bien una Localización o bien un Suceso, aunque alguno de estos solo puede ser jugado si está en juego ya una determinada Localización, tal y como se especifica en el texto de esa carta. En general lo mejor es empezar con una Localización. Al fin y al cabo, todo buen relato empieza siempre con la mención de algún sitio. Esa Localización se coloca Boca Arriba y será la carta inicial del Mazo de Crónica. Hay que tener en cuenta que casi todas las otras cartas exigen, para ser jugadas, que el Investigador este en la Localización apropiada: esto es, que la carta especificada constituya la Localización Actual. Los Sucesos son más flexibles y se pueden jugar en cualquier Localización.

LA PROXIMA CARTA QUE JUEGAS

Luego de jugar tu primera carta tendrás más opciones en tu siguiente turno. Si tienes un Aliado que concuerde con la subregión de tu Localización actual, entonces puedes ponerlo en juego al lado de tu Investigador. Si la Localización tiene el atributo de Artefacto o Libro, entonces puedes jugar un Artefacto o Libro. En fin, lo que sea más apropiado en tu turno. Siempre debes fijarte en las instrucciones que aparecen en el cuadro de texto de las cartas.

ACCIONES DURANTE UN TURNO

Cada jugador, en su Turno. Puede hacer una jugada de entre las siguientes:

- Poner una carta en juego: es decir, seleccionar una carta de la Mano y colocarla frente así sobre la mesa. en el área apropiada alrededor de su carta de Investigador.
- Enderezar (poner Derecha) una carta de Localización que este Cruzada en la cima del mazo de Crónica.
- Usar una carta de Artefacto: se paga la COR exigida, se declaran en voz alta los efectos y finalmente se deja Cruzada.
- Lanzar un Hechizo: se paga el coste de COR, se elige un blanco y se vuelve la carta Boca Abajo.

- Seguir las instrucciones de una carta que requiera que tu Investigador pierda un turno.
- Volver Boca Arriba una carta que este Boca Abajo y que no sea un Hechizo.
- Pasar.

JUGAR MÁS DE UNA CARTA

En principio, solo hay dos ocasiones en las que se puede jugar más de una carta en un turno:

1. Cuando varias cartas forman una Combinación (como algunos Monstruos).
2. Cuando se pone en juego un Libro junto con algún Hechizo apropiado que hubiera en la Mano. Los Hechizos serán los apropiados cuando sus iconos coincidan con los del Libro. Se puede poner en juego un Libro con todos los Hechizos que pudiera contener al mismo tiempo. Algunas cartas afectan a la COR del Investigador en el momento en que un Jugador las pone en juego. Estas cartas muestran un valor dentro de un pentágono en el ángulo inferior izquierdo de la carta. Cuando el pentágono es verde el valor se suma a la COR; si el pentágono es rojo, se resta. Recordemos que, si, al poner en juego una carta, la COR del Investigador baja a 0, el juego acaba inmediatamente y se ignoran los efectos que podría haber causado esa carta.

Nota: El valor de una carta de Hechizo lleva un pentágono amarillo: eso quiere decir que el coste de COR no se paga hasta que no se lance tal Hechizo.

RESTRICCIONES EN EL JUEGO

Un jugador solo puede tener en juego (dispuesta sobre la mesa) una sola copia de las siguientes cartas: Aliados, Localizaciones, Aventuras y Primigenios/Dioses Exteriores. Además cada Investigador solo puede ser afectado por una sola carta de Suceso de un determinado Título (nombre) al mismo tiempo. P.ejemp: Un investigador no puede ser afectado por dos Hidrofobias, solo una a la vez. Las cartas enterradas en tu mazo de crónica no se consideran en juego, pero pueden ser usadas para completar una Aventura. No importa las cartas que tenga en juego otro jugador. En el caso de Aliados, por ejemplo, se entiende que tienen amigos en común.

Objetivo por Defecto de una Carta de Suceso

Si no se especifica el objetivo en la carta, entonces quiere decir que afecta tú Investigador o a las cartas que tengas en juego.

EL MAZO DE CRONICA

Tu Mazo de Crónica ira conformando el recorrido histórico de lugares visitados por el Investigador así como la crónica de las Aventuras que ha ido viviendo a lo largo de la partida. **ENTIERRO DE CARTAS:** Los Aliados perdidos son "Enterrados", es decir. Sus cartas se colocan en el fondo del Mazo de Crónica. Lo mismo se hace con las cartas de Sucesos y Artefactos que se pierdan por una razón u otra. Y con los Monstruos al final del Combate. Una carta Enterrada no debe ser considerada en juego. Por otra parte. Hay cartas cuyo efecto es hacer que una carta sea Descartada, esto es que pase a la Pila de Descartes. Tales cartas se quedan provisionalmente fuera de la historia, pero podrán volver de nuevo al juego. Antes de jugar una Carta de Aventura. Debes haber puesto previamente en juego todas las cartas exigidas. Las cuales deben estar bien sobre la mesa, operativas, bien en el Mazo de Crónica. Si ese es el caso, haz un breve pero vivido relato de las Aventuras que ha Llevado a cabo tu Investigador mientras vas tomando las cartas del Mazo de Crónica y las vas desplegando alrededor de la carta de Investigador. Imagínate este escueto relato como el capítulo de una historia de horror lovecraftiana.

VIAJE A UNA LOCALIZACIÓN

Las cartas de Localización están señalizadas con un código de colores. Cada color indica la Región a la que pertenece esa Localización. Todas las Localizaciones que aparecen en la baraja de iniciación pertenecen a la misma Región VERDE, esto es, la tierra natal de Lovecraft. Las Localizaciones de otras Regiones (con otros colores) aparecen en los distintos sobres de expansión: Medio Oriente (Naranja), Europa (Purpuras), Islas (Azules), generalmente del Pacífico Sur, y Lugares Exóticos (Gris), (En las demás expansiones puedes encontrar más regiones) los cuales generalmente exigen requisitos especiales para permitir viajar allí, para permanecer y regresar. Se supone que dos Localizaciones del mismo color pertenecen a la misma Región (salvo el caso de los Lugares Exóticos). La importancia de esto es que es más difícil viajar a una Localización que este en distinta Región que a otra que este en la misma. Aunque todas tienen el mismo color regional, las Islas funcionan esencialmente como Regiones separadas a

efectos de viaje, pero se las considera en conjunto una Región en lo que se refiere a exigencias de cartas de Aventura. Por su parte, los Lugares Exóticos no forman Región, sino que cada carta individual es una propia. Única y distinta Región atados los efectos. Para viajar entre Islas o Lugares Exóticos no se puede ir Andando ni usar una carta de Viaje Terrestre; habrá que usar cartas de Viaje Marítimo o Viaje Aéreo. Aunque hay algunas Islas que tienen cerrado el acceso por aire. Para ciertos Lugares Exóticos de MYTHOS será necesario el uso de cartas de Viaje Espacial o Viaje Submarino.

VIAJE DENTRO DE LA MISMA REGIÓN

Un Investigador puede desplazarse andando a pie, de una Localización a otra dentro de la misma Región. Para marcar el desplazamiento a pie, coloca la nueva Localización Cruzada sobre el Mazo de Crónica. Se considerará que está en EXTERIOR todo Investigador que vaya andando. Pero seguirán vigentes los demás Atributos Genéricos de la Localización de Destino en cuanto puedan aplicarse al Investigador. En un Turno posterior tendrás que colocar Derecha la carta para indicar que tu Investigador ha Llegado a la nueva Localización. El desplazamiento a pie es obligatorio para viajar entre Localizaciones que tengan el Atributo CAMPO. Tales como las que del Valle del Miskatonic. También es obligatorio el desplazamiento a pie entre Localizaciones pertenecientes a la misma ciudad, pero entonces es todavía más rápido: se coloca la carta directamente Derecha sobre el Mazo de Crónica. Mientras tu Investigador vaya andando puedes jugar Sucesos. Lanzar Hechizos y usar Artefactos. No obstante, no puedes hacer uso de los Atributos que aparecen en la carta bajo el nombre de la Localización hasta que la carta este Derecha. También tienes la opción de usar una Carta de Viaje Terrestre para mover a tu Investigador de una Localización a otra dentro de la misma Región (esto es, del mismo color, excepto Islas), siguiendo las instrucciones impresas en dicha carta. Estas cartas de viaje muestran Atributos propios que serán de aplicación al Investigador que las use.

VIAJE ENTRE REGIONES

Los Investigadores pueden viajar de una Región a otra usando cartas de Viaje Marítimo y de Viaje Aéreo, así como también otras cartas; entre ellas las de algunos Monstruos y ciertos Hechizos. No se puede hacer un viaje entre Regiones mediante una carta de Viaje Terrestre, ni por supuesto a pie. Un viaje entre Regiones necesita dos o más Turnos para realizarse: uno para jugar la carta, y al menos otro para jugar la nueva Localización. Las cartas de Viaje Aéreo y Marítimo, así como los Monstruos Controlados, valen tanto para viajar dentro de una Región como entre Regiones.

VIAJE A Y ENTRE ISLAS

Son Localizaciones especiales que se encuentran entre Regiones. No puedes caminar ni usar un Viaje por tierra o aire (algunas no permiten el acceso desde el aire) para ir, o viajar entre Islas.

VIAJE A LOCALIZACIONES EXOTICAS

Cada Localización Exótica es distinta y única. Las Localizaciones Exóticas no conforman una Región. Cada una es una región distinta para todo propósito. Debes viajar a través del espacio, por debajo del agua según diga en el cuadro de efectos de la Localización Exótica. Algunas de ellas tienen requerimientos especiales que deben cumplirse para ser jugadas.

VIAJE ENTRE DIMENSIONES

Una dimensión es un universo o tiempo separado y distinto al mundo natural de los años 20' presentado en la colección limitada y en la serie standard. Para viajar a otra dimensión primero debes poner en juego la carta que te permita poner en juego una nueva Localización en una dimensión distinta (Dreamlands indicadas por una estrella y New AEon indicadas por un átomo). Si alguna carta que no sea una Localización muestra un indicador de dimensión quiere decir que pertenece a esa determinada dimensión y para jugarla el Investigador debe encontrarse en ella, es decir su Localización Actual debe pertenecer a dicha dimensión.

Moviendo Localizaciones de tu Mazo de Crónica

Algunas cartas te permiten mover cartas enterradas en tu mazo de crónica al tope, convirtiéndose en la Localización Actual. En estos casos se debe ignorar la pérdida o ganancia de cordura indicada en la Localización pero el portal, de tenerlo, puede ser usado normalmente como por primera vez.

EL PASE

Si ya no te quedan cartas que jugar o si deseas desbaratar una Mano demasiado poderosa de un oponente,

la jugada que se impone es Pasar. Puedes pasar en cualquier momento con la intención de finalizar la Ronda, pero tus oponentes todavía tendrán la ocasión de hacer una jugada adicional. Termina el juego de cartas y empieza el Combate si se produce una de estas dos situaciones: o bien el mismo jugador pasa dos veces consecutivas, o bien un segundo jugador pasa a su vez después de que lo ha hecho uno anterior (es decir un jugador pasa y un segundo jugador pasa también antes de que le Llegue el turno de nuevo al primero). El primer jugador no está obligado a pasar si le Llegue de nuevo el turno sin que otro jugador haya pasado. Naturalmente, si que está obligado a Pasar un Jugador que no disponga de cartas jugables.

LA AMENAZA DE LOS MITOS

Cada jugador desempeña en el juego no solo el papel de un Investigador sino también el de las Criaturas de los Mitos que se enfrentan al resto de los Investigadores. En el transcurso de cada Ronda, cada jugador tiene que ir construyendo su Amenaza. Las cartas añadidas a tu Amenaza no quedan bajo control de tu Investigador, aunque acabamos de ver en el apartado anterior como ciertos Hechizos permiten a tu Investigador tomar el control de algún Monstruo de la Amenaza de un Oponente. Al final de la Ronda, cuando Llegue el Combate, los jugadores lanzan sus Amenazas contra los Investigadores Oponentes. Todas las cartas de Monstruo se van colocando en la Amenaza, Boca Abajo, y yacen latentes a la espera de que termine la Ronda y Llegue el momento de lanzarse contra los Investigadores Oponentes. Los Portales de las Localizaciones son de un solo uso: un Jugador solo puede añadir un nuevo Monstruo o Sectario a su Amenaza una única vez en cada Localización que muestre el icono del vórtice en su ángulo superior izquierdo, y previo pago del correspondiente coste de COR. A continuación el jugador debe Invertir la Carta de Localización para mostrar que ha usado el Portal. Al comienzo del Combate. En el momento de Asignación de Aliados. Los Aliados con Armas Mágicas pueden sumarse a la Amenaza. En principio la Amenaza de un jugador nunca ataca a su propio Investigador a menos que sea forzada a hacerlo por causa de algún Suceso o Hechizo.

EL COMBATE

Una vez acabado el juego de cartas por la combinación de dos pases sucesivos (ver pág. 24), comienza el Combate. Este se compone de dos Fases: en la primera, todos los Monstruos luchan entre sí en un gran conflicto cósmico más allá de la percepción humana; en la segunda, los Monstruos supervivientes irrumpen en el plano de los humanos para destruir a los Aliados y reducir la COR de los Investigadores. Empieza el Combate con el Investigador que tenga en ese momento la COR mas baja (en caso de empate, la del que tenga mas EDU), y luego se va procediendo por la izquierda. El Combate se resuelve siguiendo estos pasos:

ASIGNACION DE MONSTRUOS

El Jugador asigna a cada uno de los Monstruos de su Amenaza un objetivo (la Amenaza de otro jugador), colocando las cartas, Boca Abajo, frente a su Objetivo. Si hay más de un Oponente, el Jugador puede dividir como quiera su Amenaza contra distintos objetivos. Los Monstruos que fueron jugados como una Combinación, pueden ahora separarse contra Objetivos diferentes.

ASIGNACIÓN DE ALIADOS DEFENSORES

Una vez que todos los Jugadores han hecho su Asignación de Monstruos, determinan cuales de sus Aliados van a asumir la defensa ante el ataque de la Amenaza o Amenazas de los Oponentes. A los Aliados encargados de la defensa los Llamaremos Aliados Defensores. Los Aliados no asignados no sufrirán ningún daño de los Monstruos. Sitúa a los Aliados Defensores Boca Arriba, en la pila detrás de tus Monstruos atacantes. Cuando se juegue contra más de un oponente, deberás escogerlos Aliados que se enfrentaran a cada Amenaza. Los Aliados no absorberán daño de las Amenazas a las que no se estén enfrentando. Los Aliados que sean portadores de Armas Mágicas pueden ahora ser colocados, Boca Abajo, en la propia Amenaza (o bien pueden crear una ahora mismo si el Jugador al no la había constituido), con lo que la refuerzan con la suma de sus Valores. A partir de ahora serán tratados como Monstruos para todos los efectos, y estarán sometidos a los efectos de cualquier Hechizo que se lance contra la Amenaza que integran; como portadores de Armas Mágicas, podrán ver Monstruos Invisibles. Serán Enterrados al final del Combate. Los Aliados que posean Armas no Mágicas podrán ser asignados como Aliados Defensores, pero no podrán ser añadidos a la Amenaza; y por supuesto no tendrán la capacidad de ver Monstruos Invisibles. Si no reciben daño durante el Combate, al final del mismo volverán al lado de su Investigador.

LANZAMIENTO DE HECHIZOS Y USO DE ARTEFACTOS

Después de que los jugadores hayan asignado sus grupos de ataque y de defensa, tienen la oportunidad de lanzar los Hechizos o usar los Artefactos que aún tengan disponibles (sus cartas estarán Derechas y Boca Arriba). Cuando todos los jugadores hayan tenido su posibilidad de lanzar un Hechizo o usar un Artefacto, se pasa una segunda ronda, y luego una tercera. Etc. hasta que pasen todos los jugadores. Por supuesto conforme se vayan lanzando Hechizos y usando Artefactos, los Investigadores van pagando sus costes de COR y van dejando Cruzadas las cartas de Artefacto y Boca Abajo las cartas de Hechizo.

REVELACION DE LAS AMENAZAS

Todos los jugadores vuelven Boca Arriba las cartas de sus Amenazas, declarando al mismo tiempo cuales de sus Monstruos son invisibles y cuales no. Se resuelven inmediatamente los efectos tales como LUZ SOLAR DIRECTA que afectan a determinado tipo de Monstruos.

BATALLA CÓSMICA

Los jugadores totalizan el valor de sus Amenazas sumando los valores de las cartas que las componen y declaran ese total a sus oponentes. Los Monstruos de cada Amenaza deben ir absorbiendo el Daño infligido por la Amenaza oponente en razón de 1 punto por cada punto de valor impreso en la carta del Monstruo de la amenaza oponente. Los primeros puntos en perderse serán siempre los añadidos a la Amenaza por cartas exteriores a ella, es decir que estén en juego actuando desde su lugar junto a la carta de Investigador; como por ejemplo, los Libros que añaden su valor a la Amenaza si determinados Monstruos están incluidos en ella. Cada jugador determina el orden en el cual los Monstruos de su Amenaza van absorbiendo Daño de la de su Oponente. Todo Monstruo elegido para defender el ataque de otra Amenaza para tanto ataque como le sea posible. Acto seguido, cualquier punto remanente (por parte de una Amenaza oponente) será absorbido por los Aliados defensores si los hubiera, si no será el Investigador quien absorberá estos puntos restándolos a su cordura.

DEFENSA DE LOS ALIADOS

En los casos en que una Amenaza no haya podido detener el ataque de una Amenaza contraria completamente, serán ahora los Aliados Defensores los encargados de absorber Daño en razón de 1 punto de Daño por cada punto de valor impreso en sus cartas. Los jugadores defensores decidirán el orden en que van perdiendo Aliados. Conforme un Aliado reciba cualquier cantidad de Daño, será Enterrado.

ASALTO

Si el Investigador oponente se encuentra exactamente en la misma Localización Actual de tu Investigador. Entonces los Aliados defensores contra ese oponente lo atacan. Este asalto por parte de los Aliados no debe ser considerado como parte de la amenaza. De modo que cualquier punto remanente después de la batalla cósmica es sumado al valor de los Aliados defensores. Compara el total de ambos jugadores. Los Monstruos y Aliados ahora absorben punto por punto de oposición normalmente.

PÉRDIDA DE CORDURA

Si todavía quedan puntos de Daño de la Amenaza adversaria que no han sido absorbidos por los Aliados. Se restan de la COR del Investigador.

RESOLVER EFECTOS ADICIONALES

Este es el momento en que los Monstruos que causen efectos adicionales los ejecuten (que vengan especificados en la carta). Por ejemplo, cada carta de MiGo que consigue dañar a un Investigador le obliga además a Enterrar un Artefacto. Al final del Combate se Entierran todas las cartas que hayan formado parte de Amenazas, como Monstruos, Sectarios y Aliados con Armas Mágicas, independientemente de si han sido o no eliminados durante el Combate. Se entierra cualquier Aliado que haya absorbido cualquier daño.

FIN DE LA RONDA

Una vez terminada la Fase de Combate, los jugadores consultan sus cartas de Investigador y cuentan las cartas que les quedan en sus respectivas Manos. Estas obligado a mantener en la Mano el Mínimo de cartas que se estipule en tu carta de Investigador. Puedes descartarte de las cartas que sobrepasen ese Mínimo. Si te han quedado menos cartas que el Mínimo. Debes quedarte con todas ellas en la Mano. Ahora consulta tu Máximo permitido. Debes descartarte obligatoriamente del exceso de cartas que

sobrepase tu Máximo. A continuación, los jugadores vuelven Boca Arriba todas las cartas que aún continúen Boca Abajo. Ahora deben quedar Derechas y Boca Arriba listas para ser usadas en tu siguiente Mano. No obstante, las cartas que están Cruzadas Boca Arriba deben quedarse así como están. Finalmente, los jugadores roban de su Mazo de Mitos hasta completar de nuevo una Mano de 13 cartas. La próxima Ronda será iniciada por el Investigador con menor COR (en caso de empate, por el de mayor EDU).

RECOMPOSICION DEL MAZO DE MITOS

Antes de robar nuevas cartas, tienes la opción de recomponer tu Mazo de Mitos barajándolo junto con la Pila de Descartes. De esta forma vuelven al juego las cartas anteriormente Descartadas. Al hacer esto, el Investigador debe perder 1 punto de COR. La recomposición del mazo, con su correspondiente pérdida de COR, será obligatoria en caso de que se agote el Mazo de Mitos.

LOBOTOMÍA VOLUNTARIA

Es el último recurso que le queda a un jugador ante una situación de espantosa mala suerte. En la práctica equivale a reiniciar el juego y solo se puede realizar una vez por partida. Una vez terminado el Combate, al final de una Ronda, antes de descartar o robar carta alguna, el jugador puede declarar, solo una vez por partida, la solicitud de Lobotomía Voluntaria para su Investigador. Entonces emprende el siguiente procedimiento:

1. Pierde 1 punto de COR.
2. Toma todas las cartas de su Mano, las cartas del Mazo de Crónicas (excepto la superior que constituye su Localización Actual), el Mazo de Arcanos y la Pila de Descartes, lo baraja todo y forma un nuevo Mazo de Arcanos. Obsérvese que baraja prácticamente todas las cartas excepto la Localización Actual y las que estuvieran en juego alrededor de la Carta de Investigador.
3. Finalmente, roba 13 cartas para colmar su nueva Mano.

