ATRAPADO EN EL MICTLAN

ITZCUINTLAN



LLORONA



NAHUAL

TEPETL MONAMICTLAN 1



CHANEQUE



SOMBRERON

ITZTEPETL



TLAHUELPUCHI



CHARRO NEGRO

CEHUELOYAN 2



PASCUALITA



DAMA BLANCA

PANCUETLACALOYAN



LECHUZA

TEMIMINALOYAN 3



EL CADEJO

TEYOLLOCUALOYAN



CHUPACABRAS

IZMICTLAN APOCHCALOLCA 4



SANTA COMPAÑA

CHICUNAMICTLAN 5

ARCANO NETWORK



ARCANO NETWORK

LA CATRINA

ya ganaste

ARCANO OBSCURO

ATRAPADO EN EL MICTLÁN

Un alma quedó atrapada entre las páginas de este libro. Solo derrotando a las apariciones que la custodian podrás liberarla antes de que se pierda para siempre.

Lo que necesitas

Un libro de 100+ páginas y este separador.

Preparación

Coloca el separador entre la última página y la contraportada. Solo verás la primera aparición. Empiezas en la página 1 con **3 velas** 🕯 (tus comodines).

Tu turno

1. Elige un número del 1 al 6.
2. **Avanza** esa cantidad de páginas en el libro.
3. **Enfréntala:** busca las letras del nombre de la aparición escondidas en la primera línea de la nueva página. Cada letra solo se usa una vez.
4. ¿Te falta una letra? Gasta **1 vela** y consíguela gratis.

¿La venciste?

Sube el separador a la siguiente aparición y recupera 1 vela (máximo 3).

¿No lo lograste?

Puedes intentarlo de nuevo con otro número. Si fallas **dos veces seguidas** contra la misma aparición, el alma se pierde y termina el juego.

Para ganar

Vence a las 13 apariciones de los 9 niveles del Mictlán y llega hasta **La Catrina**, guardiana de Chicunamictlan. Al vencerla, saca el separador del libro: ¡el alma queda libre! Tu puntaje es la página donde ganaste — entre más baja, mejor.

Para perder

- Fallas dos veces contra la misma aparición, o
- Llegas al final del libro sin haber vencido a La Catrina.