# DOCUMENTO DE PREGUNTAS FRECUENTES PRIMERA ERA

Mitos y Leyendas y Salo son marcas registradas de Fenix Entertainment S.P.A.
Todos los derechos reservados a las entidades correspondientes.

## FAQ FEBRERO 2026

# Documento de Preguntas Frecuentes

## Queridos Jugadores y jugadoras:

Les presentamos el documento de preguntas frecuentes (FAQ), documento que será oficial de Mitos y Leyendas, para el Bloque de Primera Era, el cual comprende desde las ediciones El Reto hasta Espíritu del Dragón, sumándose todos los productos lanzados a la fecha de la publicación de este documento.

Este documento recopila e intenta responder las dudas más recurrentes realizadas por los jugadores de este bloque, en relación a cartas en específico o interacciones del juego. Además dentro de este documento se aclaran habilidades de cartas y en otras se abordan erratas oficiales de ellas.

Para la realización de este documento, consideramos que sea apto para cualquier tipo de jugador, desde los más nuevos y ocasionales, hasta jugadores más frecuentes y competitivos, dejando ejemplos en gran parte de las interacciones que ocasionan dudas, en las cuales se aplicarán los mismos criterios a futuras cartas que tengan una habilidad similar.

Este documento es de carácter oficial una vez publicado en las redes sociales y vías de comunicación oficiales de Mitos y Leyendas.

**Regla de Oro:** Muchas cartas contradicen los Manuales y documentos oficiales, para estos efectos, el efecto o la habilidad de la carta se sobrepone sobre estos.

**Última Actualización FEBRERO 2026.**

Mitos y Leyendas

FAQ FEBRERO 2026

salo



# En las siguientes páginas encontrarás resoluciones y aclaraciones de cartas de El Reto

**Puede que algunos ejemplos utilicen cartas de otras ediciones para aclarar las dudas.**

EL RETO

## FAQ FEBRERO 2026

Mitos y Leyendas

salo

## ¿Cómo se aplica la habilidad de Sir Gwain, Dragón Oriental , Draugar, Ivar Ragnarsson con otros Aliados?

La habilidad continua que tienen Aliados como Sir Gwain, Dragón Oriental, Draugar que pueden ser declarados atacantes el turno que entran en juego por el efecto de su propia habilidad, también beneficia a los Aliados que entren en juego antes que ellos en el mismo turno al igual que los Aliados que entren después de ellos en el mismo turno o en turnos posteriores mientras estos Aliados sigan en juego.
Este tipo de habilidad continua no beneficiará a aquellos Aliados que hayan cambiado de controlador, ya que dichos Aliados no están entrando en juego nuevamente, solo están cambiando de controlador y deben pasar por una Fase de agrupación para volver a ser declarados atacantes a menos que una habilidad o efecto indique lo contrario (ejemplo: el Talismán Traicionar de El Reto extendido).

Para esclarecer de mejor manera la actualización de esta interacción daremos algunos ejemplos:

**Ejemplo 1:** Cuando **Knochen** entra en juego al jugar un **Dragón Oriental** desde tu Cementerio, ambos Aliados pueden ser declarados atacantes en ese mismo turno, **Dragón Oriental** por el efecto de **Knochen** y por su propia habilidad, y **Knochen** por la habilidad continua de **Dragón Oriental.**

**Ejemplo 2:** Si al disparar la habilidad de entrada de **Sjotrollet** al mostrar la primera carta de tu Mazo Castillo es un Aliado y ese Aliado es **Draugar**, en este turno **Draugar** puede ser declarado atacante por su propia habilidad y **Sjotrollet** puede ser declarado atacante por la habilidad continua de **Draugar.**

**Ejemplo 3:** Al jugar con **Bjorn Ragnarsson** un **Ivar Ragnarsson** desde tu Mazo Castillo, ese **Bjorn Ragnarsson** podrá ser declarado atacante este turno por la habilidad continua de **Ivar Ragnarsson.**




Mitos y Leyendas

UPDATE

# FAQ FEBRERO 2026

salo

# ¿Cómo se resuelven las interacciones del Talismán Justa?

**Justa (Toolkit PE 2024)**: Solo puedes jugar este Talismán en tu turno. Copia el efecto de un Talismán de Coste 3 o menos que no sea Justa de cualquier Cementerio.

**Justa - Mano Feerica,** si Justa copia el efecto de la Mano Feerica, una vez resuelto, Justa queda en el cementerio.
Lo mismo aplica cuando con **Justa** copias el efecto de **Odin**.

**Justa - Hidromiel,** Cuando **Justa** copia el efecto de **Hidromiel**, tienes que tener al menos 3 cartas en tu Cementerio para poder copiar su efecto y no puedes considerar a Justa dentro de las 3 cartas a barajar, pero si puedes considerar a Hidromiel dentro de las 3 cartas a barajar en caso que la tengas en tu Cementerio.

**Justa - Viaje al Oeste,** Cuando **Justa** copia el efecto de **Viaje al Oeste**, debes descartar de igual manera una carta de tu Mano ya que es parte del efecto de este Talismán para que tu oponente se descarte de las dos cartas de su Mano.

**Justa - Rapto de Idunn**, **Justa** copia el efecto completo de Rapto de Idunn, por lo cual debes destruir un Aliado que controles para ganar el control de un Aliado oponente en juego por el resto del juego.

**Justa - Tumba de Caballero**, puedes copiar el efecto de este Talismán con Justa, aunque **Tumba del Caballero** en su caja de texto indique que sólo puede ser jugado en la Fase Final, eso sería un requisito y no parte del efecto que es robar 3 cartas.

**Justa - Bendición**, al copiar el efecto de este Talismán, barajas dos cartas y luego podrás barajar a **Justa.**

**Estas mismas interacciones aplican para el Talismán Galdar**






















# FAQ FEBRERO 2026

## ¿Cómo se aplica la Autoreferencia en Primera Era?

Una carta puede ser usada para pagar el Coste de activación de su propia habilidad o puede disparar su habilidad de entrada sobre si misma. Este término se llama Autoreferencia. Cuando una carta puede autoafectarse o puede ser usada para pagar el Coste de su misma habilidad, decimos que es un efecto autoreferente.

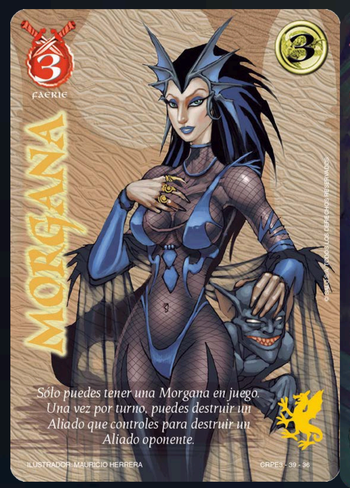
**Ejemplo 1:** Con **Morgana** puedes activar su habilidad destruyendo a un Aliado que controles, ya sea a otro Aliado o a la misma Morgana para destruir un Aliado oponente.

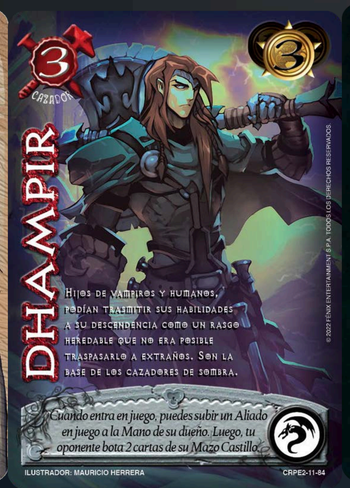
**Ejemplo 2:** Con **Dhampir** puedes hacer objetivo al mismo Dhampir sobre su habilidad de entrada de subir un Aliado en juego a la Mano de su dueño para que tu oponente bote cartas.

**Ejemplo 3:** Con **Licántropo**, puedes activar su habilidad destruyendo a un Aliado que controles, ya sea a otro Aliado o a este mismo Aliado para que tu oponente bote tantas cartas como Coste tenga el Aliado destruido.

**Ejemplo 4:** Con **Brujo de Salamanca**, puedes destruir un Tótem o un Aliado que controles (incluyendo a este Aliado), para que tu oponente bote 3 cartas de su Mazo Castillo y luego puedas robar 1 carta de tu Mazo.

**Ejemplo 5:** Cuando el Aliado **Tuolong** entra en juego puedes destruir otra Criaturas que controles o este mismo Aliado para desterrar una carta oponente de Coste 3 o menos.













# FAQ FEBRERO 2026

## Interacciones de cambio de controlador

Si un aliado en juego cambia de controlador (incluso si este puede atacar el turno que entra en juego), debe pasar por una fase de agrupación para poder ser declarado atacante nuevamente. Si un Aliado cambia de controlador, no significa que esté entrando en juego nuevamente.

**Ejemplo 1:** Si juegas **Hades, Licantropía o Tecpatl** en tu Fase de Vigilia, no podrías declarar atacante al Aliado intercambiado o que ganaste el control en este turno.

**Ejemplo 2:** Si juegas un **Hades** en Guerra de Talismanes en turno activo oponente, los Aliados intercambiados pasan a la línea de defensa del nuevo controlador (no pueden ser declarados atacantes o bloqueadores) y en el próximo turno del jugador que utilizó Hades, podría declarar atacante al Aliado intercambiado al pasar por una Fase de Agrupación.

Si el Aliado intercambiado o que ganas el control tiene una habilidad que se puede activar "una vez por turno" y ya fue utilizada en este turno, no puede volver a utilizarse hasta un próximo turno.

Si el Aliado intercambiado tiene una habilidad de salida, al salir del juego (ya sea este barajado, destruido, desterrado o subido a la mano, etc...), esta habilidad será disparada por el jugador que controle dicha carta al momento de salir del juego, luego va a la Zona de juego del dueño de la carta y una vez que ha llegado a la zona correspondiente podrás resolver esa habilidad disparada de salida pendiente.










# FAQ FEBRERO 2026

## ¿Cómo se resuelven los Talismanes que interactúan con habilidades disparadas de los Aliados afectados?

En Primera Era, cuando juegas un Talismán, este debe resolverse en su totalidad y posteriormente se resolverán las habilidades que se disparen de las cartas afectadas.

**Ejemplo 1:** La interacción del Talismán **Bayard** con Aliados como **Renaud** o **Marduk**, donde primero se resuelve el Talismán por completo subiendo una carta que controles a la mano de su dueño, luego barajas 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Luego, podrás resolver la habilidad disparada de estos Aliados poniendo una carta que no sea Talismán en el tope de tu Mazo Castillo con **Renaud** o con **Marduk** robando una carta de tu Mazo Castillo.

**Ejemplo 2:** Cuando se juega el Talismán **Maelstrom**, nombrando Aliado y en juego había un **Dracula**, un **Tyr**, una **Eostre**, entre otros Aliados, primero se barajan todos los Aliados en juego (queda resuelto el Talismán) y posteriormente se van resolviendo las habilidades disparadas pendientes de los Aliados barajados, comenzando por el jugador activo y alternando con el oponente consecutivamente, hasta que todas las habilidades disparadas de los Aliados afectados sean resueltas.




# FAQ FEBRERO 2026

# Interacciones del Oro Falso Grial con otras cartas

**Falso Grial:** Cuando un Aliado que controle tu oponente sea destruido, puedes pagar este Oro para desterrarlo.

Cuando una carta es destruida debe ir al Cementerio del dueño de la carta, por lo cual una vez que llegue el Aliado al Cementerio de su dueño, puedes desterrarlo por la habilidad disparada de **Falso Grial**, de igual manera se podrá resolver la habilidad de salida de ese Aliado si la tuviera cuando es destruido, pero considerando que cuando haya 2 o más habilidades disparadas, el jugador activo tendrá la prioridad para resolver primero una habilidad intercalando con el oponente.

**Ejemplo 1:** Cuando juegas **Kordrag** en tu turno y destruyes un Aliado controlado por tu oponente por ejemplo un **Gnomo**, como eres el jugador activo, puedes pagar este Oro para desterrarlo y luego tu oponente podrá barajar 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo por la habilidad disparada de **Gnomo.**

**Ejemplo 2:** Cuando destruyes un Aliado oponente en tu turno por ejemplo con **Dragón de Magma** y tu oponente tiene **Sakura** en juego, como eres el jugador activo tienes la prioridad de disparar la habilidad de **Falso Grial**, luego tu oponente podrá barajar 1 carta de su Cementerio por la habilidad de **Sakura.**
Si el Aliado oponente es destruido por daño de combate siendo tu oponente el jugador activo, en ese caso podrá resolver primero la habilidad de **Sakura** y luego puedes utilizar la habilidad disparada de **Falso Grial**. En este caso si tu oponente baraja con **Sakura** el Aliado que fue destruido, no alcanzas a desterrar dicho Aliado por la habilidad de **Falso Grial** porque el oponente es el jugador activo.

**Ejemplo 3:** Cuando destruyes un Aliado que porta un Arma y quieres utilizar la habilidad disparada de **Falso Grial**, sólo puedes desterrar el Aliado que fue destruido, ese Aliado no se va al destierro con el Arma que portaba, ya que esa Arma queda en el Cementerio.







FAQ FEBRERO 2026

# Interacciones de baraje de cartas del Cementerio en tu Mazo Castillo

**Cada vez que barajes cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, debes barajar la cantidad exacta que indique la habilidad o el efecto de la carta que se esté resolviendo a menos que la carta indique que puedes barajar hasta cierta cantidad. Las cartas elegidas deben ser mostradas a tu oponente antes de ser barajadas en tu Mazo Castillo.**
Dejaremos algunos ejemplos donde aclararemos algunas interacciones que se dan con barajar cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo donde interactúa la fuente del efecto.

**Ejemplo 1: Gnomo** cuando entre o salga del juego puedes barajar 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, si **Gnomo** es destruido para poder disparar su habilidad de salida debes tener al menos 2 cartas en tu Cementerio y cuando este es enviado al Cementerio podrás resolver su habilidad. Dentro de las 2 cartas a barajar al resolver su habilidad disparada de salida de este Aliado, puedes incluir a Gnomo u otros Aliados que hayan sido destruidos junto a Él.
**Caballo Pesadilla** cuando entre o salga del juego, puedes barajar 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Luego, puedes robar una carta. Para disparar su habilidad de salida debes tener al menos 2 cartas en tu Cementerio y se resolverá una vez que este Aliado vaya a la Zona de destino. Si este fue destruido, resuelves su habilidad disparada de salida cuando este Aliado llega al Cementerio y puede ser incluido dentro de las 2 cartas a barajar por su habilidad

**Ejemplo 2: Madre Superiora** cuando es destruida puedes barajar hasta 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, dentro de esas cartas a barajar puedes incluir a **Madre Superiora** ya que su habilidad se resuelve una vez que este Aliado toca el Cementerio.
Con **Kemsa** es similar cuando es destruido puedes barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, pero para poder disparar su habilidad, debes tener al menos 3 cartas en tu Cementerio y luego dentro de esas 3 cartas a barajar puede ser incluido el mismo **Kemsa** que esta siendo destruido.

**Ejemplo 3:** Otra interacción nueva que se ha dado es la que origina el Aliado **Renaud,** que aunque no implica barajar cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, si implica poner una carta de tu Cementerio que no sea Talismán en el tope de tu Mazo Castillo, podrías poner al mismo Renaud en el tope de tu Mazo Castillo por su propio efecto cuando este sea destruido.
















## FAQ FEBRERO 2026

# Habilidades y efectos que afectan a un jugador o a los jugadores

**DAR 2026 9.2. Afectar a un jugador**
Afectar a un jugador significa limitar o forzar sus acciones de las siguientes maneras: obligar a atacar o bloquear, restringir a jugar o utilizar cartas, impedir declarar ataque o bloqueo, forzar a Destruir, Desterrar, Barajar o subir una carta a la Mano, o alterar las Zonas de juego de información privada (Mano o Mazo Castillo) ya sea, mirando o descartando cartas de la Mano, botando cartas del Mazo Castillo, desterrando cartas del Mazo Castillo, etc.
Cuando un jugador se hace Objetivo, ya sea de un Talismán o habilidad, no se considera que está siendo afectado.
Sólo al resolver ese Talismán o habilidad, si se limitan o fuerzan sus acciones o se alteran sus Zonas de juego de información privada, se considerará que está siendo afectado.

**Ejemplo 1:** Con el Talismán **Viaje al Oeste** afectas al jugador al obligarlo a descartarse de 2 cartas de su Mano, lo mismo con el Tótem **Salem** que obligas al oponente a descartar una carta, al momento de jugar un Aliado.

**Ejemplo 2:** Con el Aliado **Quetzalcoatl** que afecta a los jugadores, ambos jugadores deben tener al menos una carta en su Mano cuando este Aliado entra en juego, para disparar y resolver su habilidad, lo mismo sucede con el Talismán F**imbultyr**, al jugarlo ambos jugadores deben tener al menos una carta en su Mano para resolver su efecto.

**Ejemplo 3:** Con los Talismanes **Duelo en el Tejado** y **Truenos** para que puedan ser jugados ambos jugadores deben controlar al menos un Aliado que sea objetivo válido de estos Talismanes.

**Ejemplo 4:** Otra carta que afecta a los jugadores es el **Tótem del Pajaro de Trueno** que sólo permite declarar ataque con un solo Aliado, si estuviera también en juego el Aliado Criaturas **Xiezhi** que los jugadores pueden declarar ataque con 2 o más Aliados, ambos jugadores no podrían declarar ataque por la restricción de ambas cartas.













Mitos y Leyendas

# FAQ FEBRERO 2026

## ¿Qué sucede, si en algún momento del juego controlo más de una copia de cartas que solo puedes tener una copia en juego?

Existen cartas que, ya sea por su propia Habilidad, o por alguna Habilidad o efecto de otra carta, tienen la condición de que sólo una copia de dicha carta pueda estar en juego. Estas cartas poseen en su Habilidad los textos **“solo puedes tener una copia de esta carta en juego”**, **“no puedes tener más de una copia de esta carta en juego”**, **“solo puedes tener una “nombre carta” en juego”**, entre otros similares. Todos estos textos hacen referencia a tener solo una copia de esta carta en juego, por lo que el Controlador de aquella carta con dicha Habilidad **no puede jugar ni ganar el control de otra copia de la misma carta**.
Si en algún momento del juego se controlan 2 o más copias de una carta con el mismo nombre y que posean dicha Habilidad, el Controlador deberá resolver inmediatamente esta acción dejando 1 copia en juego y poner en el Cementerio de su Dueño las copias restantes. Para efectos de juego, se considera que dichas copias restantes “salen del juego”, siendo destruidas, por lo cual pueden utilizar sus Habilidades cuando son destruidas, en caso de tenerlas.
Hay otras interacciones deberás considerar el efecto de reemplazo que tengan las cartas que interactuan.

**Ejemplo 1:** Si tienes una **Morgana** en juego y juegas el Talismán **Caja de Pandora** y al mostrar la primera carta de tu Mazo Castillo es otra copia de **Morgana**, no podrá ser jugada ya que sólo puedes tener una copia en juego, por lo cual el Aliado debería volver a la Zona de origen, pero en este caso como **Caja Pandora** tiene un efecto de reemplazo el Aliado es puesto en el Cementerio de su dueño.

**Ejemplo 2:** Si tienes en juego al Aliado **Haugtrold** y luego juegas un **Sjotrollet** y al mostrar la primera carta de tu Mazo Castillo es otra copia de **Haugtrold**, esta no podrá ser jugada ya que sólo puedes controlar una copia en juego, por lo cual el Aliado debería volver a la Zona de origen, pero en este caso como **Sjotrollet** tiene un efecto de reemplazo el Aliado va a la Mano del jugador que está jugando a **Sjotrollet**.













# FAQ FEBRERO 2026

## ¿Qué sucede, si en algún momento del juego controlo más de una copia de cartas que solo puedes tener una copia en juego? (Continuación)

**Ejemplo 3:** Jugador 1 Juega una **Tecpatl** y gana el control de una **Mary Bradbury** oponente.
Jugador 2 Juega una **Mary Bradbury** de su Mano en su turno.
Jugador 2 Juega un **Silencio** sobre el Aliado que porta **Tecpatl** teniendo una **Mary Bradbury** en juego.
**En este caso el jugador 2 no podrá recuperar el control de Mary Bradbury que fue controlada por la habilidad de Tecpatl por su oponente, por lo cual esa segunda copia quedará bajo el control de su oponente.**

**Ejemplo 4:** Jugador 1 Juega el Aliado Bestia **Sko´yo** ganando el control de un **Haugtrold** oponente.
Jugador 2 Juega otra copia de **Haugtrold** en su turno.
Jugador 2 En su Fase Final termina el efecto disparado del Aliado oponente **Sko´yo.**
**En este caso el jugador 2 no podrá recuperar el control de Haugtrold que fue controlado por la habilidad de Sko´yo por su oponente, por lo cual esa segunda copia quedará bajo el control de su oponente.**

**Ejemplo 5:** Un jugador juega una **Ciudad de los Cesares** y su oponente juega **Vientos de Ragnarok**, el Tótem quedará sin habilidad mientras esté en juego, pero no podrás jugar una segunda copia de este ya que sólo puedes controlar uno en juego y la segunda copia no te permite jugarla al chequear que ya hay una en juego, aunque esa copia en juego no tenga habilidad.



















Mitos y Leyendas

# FAQ FEBRERO 2026

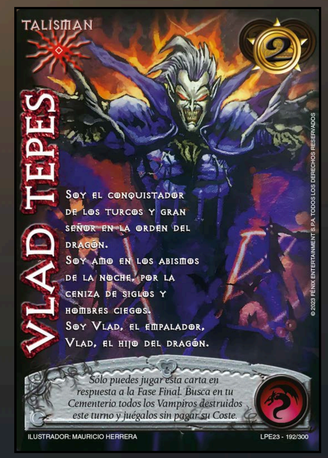
salo

# ¿Cómo se resuelven los Talismanes Lothar y Vlad Tepes?

- Lothar: Las cartas de Aliados destruidos en este turno vuelven al juego (a la línea de defensa).
- Aclaración: En respuesta a la Fase Final juega este Talismán para que todos los Aliados destruidos en este turno (tuyos y oponentes) sean puestos en juego en la Línea de Defensa sin pagar su coste.
- Los Aliados que son puestos en juego se consideran cartas nuevas, por lo cual, deben cumplir sus condiciones para entrar en juego (de lo contrario permanecerán en el Cementerio) y pueden disparar o activar sus habilidades al entrar en juego.
- Las habilidades ocurren en el siguiente orden: primero las continuas, después las disparadas y por último las activadas.
- Si varias habilidades se disparan simultáneamente al entrar en juego, el jugador activo resuelve primero una de ellas y luego el oponente una de las suyas, así sucesivamente hasta que todas las habilidades sean resueltas. Todos los Aliados disparan sus habilidades al entrar en juego.




- Vlad Tepes: Tus vampiros destruidos en este turno vuelven a la línea de defensa.
- Aclaración: En respuesta a la Fase Final juega este Talismán para que todos tus Aliados de raza Vampiro destruidos en este turno sean puestos en juego en la Línea de Defensa sin pagar su Coste.
- Tus Aliados Vampiros que son puestos en juego se consideran cartas nuevas, por lo cual, deben cumplir sus condiciones para entrar en juego (de lo contrario permanecerán en el Cementerio) y pueden disparar o activar sus habilidades al entrar en juego.
- Las habilidades ocurren en el siguiente orden: primero las continuas, después las disparadas y por último las activadas.
- Si varias habilidades de un mismo jugador se disparan simultáneamente al entrar en juego, el controlador de esas habilidades escogerá el orden en que se resuelven.




Mitos y Leyendas

# FAQ FEBRERO 2026

salo

# ¿Qué tipo de habilidades tienen los Oros en Primera Era?




**Habilidad Activada**




**Habilidad Disparada**




**Habilidad Disparada**




**Habilidad Activada**




**Habilidad Disparada**




**Habilidad Activada**




**Habilidad Activada**




**Habilidad Disparada**




**Habilidad Activada**




**Habilidad Activada**



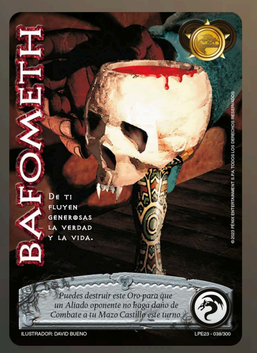

**Habilidad Disparada**




**Habilidad Disparada**



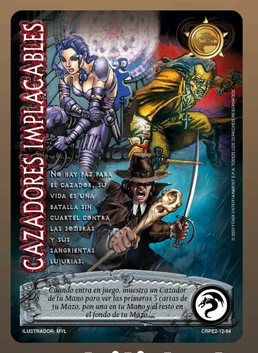

**Habilidad Activada**




**Habilidad Disparada**




**Habilidad Activada**




**Habilidad Disparada**




**Habilidad Activada**




**Habilidad Disparada**



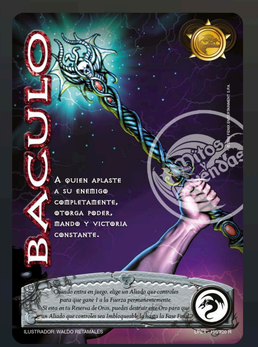

**Habilidad Disparada**



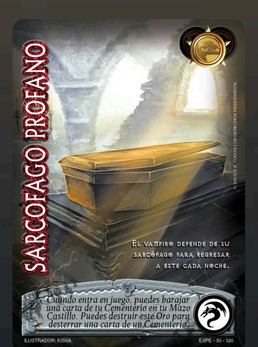

**Habilidad Disparada**

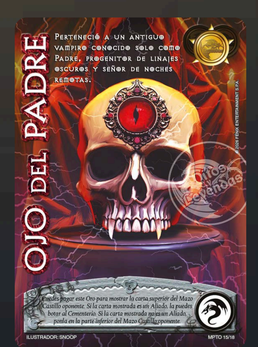



**Habilidad Activada**




**Habilidad Disparada de entrada y habilidad activada al ser destruido**




**Habilidad Activada**

# FAQ FEBRERO 2026

# ¿Qué tipo de habilidades tienen los Oros en Primera Era?




Habilidad Activada




Habilidad Disparada




Habilidad Disparada




Habilidad Disparada




Habilidad Activada




Habilidad Disparada




Habilidad Activada




Coste para poder jugarlo y habilidad continua en juego




Habilidad Activada




Habilidad Activada

Habilidad Disparada de entrada y habilidad activada al ser destruido




Habilidad Activada




Habilidad Disparada




Habilidad Activada




Habilidad Disparada




Habilidad Activada




Habilidad Activada




Habilidad Activada




Habilidad Activada




Habilidad Activada




Habilidad Disparada




Habilidad Activada




Habilidad Disparada




Habilidad Disparada




Habilidad Activada




Habilidad Activada




Habilidad Activada

Habilidad Disparada de entrada y habilidad activada al ser destruido




Habilidad Activada

Mitos y Leyendas

# FAQ FEBRERO 2026

salo

# ¿Qué tipo de habilidades tienen los Oros en Primera Era?




Habilidad Activada




Habilidad Activada




Habilidad Activada




Habilidad continua




Habilidad Disparada




Habilidad Activada




Habilidad continua




Habilidad Activada




Habilidad Disparada




Habilidad Activada




Habilidad Activada




Habilidad Activada




Habilidad Disparada de entrada y habilidad activada al ser destruido









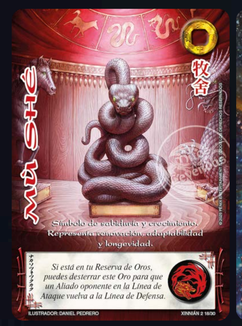

Habilidad Activada




Habilidad Activada




Habilidad Disparada al ser pagado y activada al ser barajado




Habilidad Activada




Habilidad Activada




Habilidad Disparada




Habilidad Disparada

# FAQ FEBRERO 2026



# En las siguientes páginas encontrarás resoluciones y aclaraciones de cartas de Mundo Gótico

**Puede que algunos ejemplos utilicen cartas de otras ediciones para aclarar las dudas.**

MUNDO GÓTICO

## FAQ FEBRERO 2026

Mitos y Leyendas

salo

## ¿Mosquete Puritano puede afectar negativamente las bonificaciones continuas que tengan los Aliados?

El Arma **Mosquete Puritano** del producto **Mundos Perdidos: Horrores de Salem**, que tiene una habilidad activada, la cual la puedes utilizar una vez por turno, ya sea en tu Fase de Vigilia o Guerra de Talismanes tanto en tu turno como en el turno oponente, solo puede afectar a la fuerza impresa que tenga el Aliado afectado y todos aquellos bonos de fuerza permanentes que haya recibido.

**Ejemplo 1:** En caso que tu oponente tenga a Lupo, otros 3 Aliados Licántropos y **Tótem Lunar** en juego, con **Mosquete Puritano**, sólo le puedes restar fuerza negativamente de manera permanente el 1 de Fuerza que tiene este Aliado, la bonificación que gana por su habilidad continua y la que gana por la habilidad continua por **Tótem Lunar** no pueden ser afectadas.

**Ejemplo 2:** Si tu oponente controla a **Li Sou** y luego juega a **Guan Yu**, con **Mosquete Puritano** le podrás restar permanentemente hasta 3 a la fuerza, ya que puedes restar el 1 de su Fuerza impresa y 2 del bono permanente recibido por **Guan Yu**, no podrás afectar por la habilidad de esta Arma la bonificación que gana este Aliado por su habilidad continua.




# FAQ FEBRERO 2026

## ¿Puedo jugar Armas sobre Aliados oponentes? ¿Quién es el controlador de esa Arma estando en juego?

**“El controlador”** de una carta es aquel que posee esa carta en juego (Línea de Ataque, Línea de Defensa, Línea de Apoyo, Reserva de Oro o Zona de Oro Pagado). Una carta puede tener múltiples controladores durante la partida. Una vez que una carta sale del juego, esta siempre va a la zona de juego correspondiente al dueño.

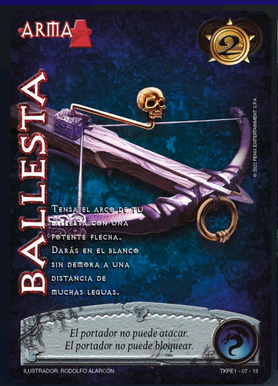
**“El Dueño”** de la carta es aquel que posee la carta en su Mazo Castillo al comienzo de la partida. Cuando una carta sale del juego, siempre va a la Zona de Juego respectiva del dueño de la carta.

**Ejemplo 1:** Con las Armas **Espada Templaria y Ballesta**, si su dueño la porta en un Aliado oponente, mientras estén en juego su controlador será el jugador oponente. Si el Arma o el Aliado portador salen del juego, el Arma vuelve a la zona de juego respectiva del dueño de estas Armas según el destino que tuviera el Aliado.

**Ejemplo 2:** Con el Arma **Espada Envenenada**, si su dueño la porta sobre un Aliado oponente, en la Fase de Agrupación el controlador del arma (tu oponente), deberá escoger entre descartar una carta de su Mano o botar dos cartas de su Mazo Castillo. Cuando el Arma salga del juego vuelve a la zona correspondiente del dueño

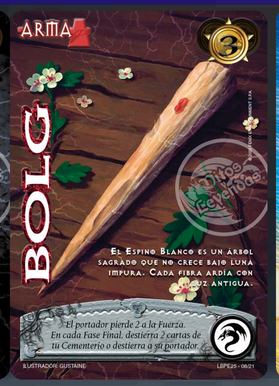
**Ejemplo 3:** El jugador A juega una **Ballesta o una Espada Templaria o una Tetsu-Bishi** en uno de los Aliados del jugador B. Ese jugador no podría destruir con un **Templo de Tenochtitlan** dichas Armas, ya que son controladas por el jugador B mientras se encuentren en juego, ya que **Templo de Tenochtitlan** solo destruye cartas oponentes (que no sean Oro). Si lo podrías hacer con cartas como **Espina Somnoliente** o **Fuente de Mimir o Juicio de Salem,** afectan a una Arma en juego y a una carta en juego que no sea Oro en juego respectivamente.

**Hay Armas que disparan sus habilidades cuando entran en juego, quien disparará esas habilidades de entrada o salida será el controlador de dicha Arma, más allá que esa Arma haya sido jugada por su dueño.**
















# FAQ FEBRERO 2026

# Resolución de múltiples Habilidades Disparadas

Si en algún momento del juego se disparan múltiples efectos o habilidades simultáneamente, el Jugador Activo tendrá la primera prioridad y luego pasará la prioridad a su oponente, así será sucesivamente hasta que se resuelvan todos los efectos disparados. En caso de que se disparen dos o más efectos o habilidades controlados por un mismo jugador, éste escogerá el orden de que se vayan resolviendo.

**Ejemplo 1:** Cuando declaras ataque con los Aliados **Jure Grando** portando un **Arcabuz** y con una **Cortadora** cuyo control fue ganado con una **Licantropía** en un turno anterior, tenemos 3 habilidades que se disparan en la misma Fase, en este caso en la declaración de ataque, el jugador controlador de estas 3 cartas ordenará el orden que estas se resolverán, pudiendo por ejemplo primero barajar una carta del Cementerio con **Cortadora**, luego robando 1 carta por la habilidad de **Jure Grando** y por último botando 2 cartas del Mazo Castillo oponente por **Arcabuz**.

**Ejemplo 2:** Al momento de jugar un **Bjorn Ragnarsson** teniendo una **Horda Barbara** en juego, el jugador controlador de ambas cartas decidirá si jugar primero el Aliado por **Bjorn Ragnarsson** o barajar el Aliado Bárbaro del Cementerio al Mazo Castillo por la habilidad del Oro **Horda Barbara**.

**Ejemplo 3:** En la Fase de Asignación de daño al resolverse el daño y si este turno atacaste con **Persival** , con Gareth y con una **Carmilla** por el efecto del Talismán **Traicionar**, los 3 Aliados realizaron Daño de combate al Mazo Castillo Oponente este turno, por lo cual las 3 cartas dispararán su habilidad al mismo tiempo, ahí el jugador controlador de estas cartas decidirá de que manera ordenar la resolución de estas 3 habilidades. Por Ej.: primero barajar cartas del Cementerio por **Carmilla**, luego buscar un Aliado de raza Caballero por la habilidad de **Persival** y por último botar una carta del Mazo Castillo oponente por la habilidad de **Gareth.**




# FAQ FEBRERO 2026

## ¿Cómo puedo diferenciar las habilidades o efectos que son daño directo?

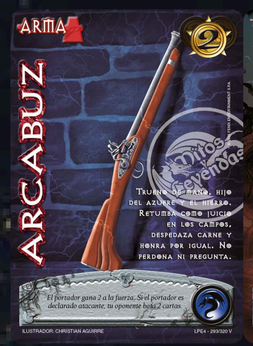
**Daño Directo:**
Corresponde al daño que se hace a través del cumplimiento del efecto de la habilidad de una carta, y siempre tiene la palabra “botar” en su texto de juego. El botar cartas por el Coste de activación de una carta o botar cartas por el Coste adicional que pueda tener una carta no se considera como daño directo.

**Ejemplos de daño directo:** Algunas cartas que podemos encontrar que son daño directo, tenemos las siguientes, tales como Arcabuz, Arbol de la Justicia, Comerciantes del Río, Maui, Yotunheim, entre otras cartas.

**Ejemplos que son Coste de Activación:** Hay cartas que piden botar cartas de tu Mazo Castillo para activar su habilidad, en ese caso es un Coste de activación. Por ejemplo: **Futakuchi Ona** porque el botar una carta por su habilidad es un Coste de activación, **Templo de Jinshan** que también tiene un Coste de activación de botar una carta hasta 2 veces por turno, el Aliado Pantera **Mishipeshu** también tiene un Coste de activación de botar cartas, la habilidad del Aliado **Pajaro de Trueno** de botar 2 cartas es un Coste de activación al igual que la habilidad del Aliado **Sasquatch.**

**Ejemplos que son Coste adicional:** Hay cartas que te piden botar cartas de tu Mazo Castillo y que corresponden a un Coste adicional que tienen estas cartas, tales como **Nanahuatzin y Demonio**.

### Habilidades y efectos de daño directo
















### Coste adicional




### Coste de activación













# FAQ FEBRERO 2026

## ¿Puedo disparar 2 Bafometh sobre el mismo Aliado si me cancelan la habilidad del primero?

**Bafometh:** En la Asignación de Daño, puedes destruir este Oro para que un Aliado oponente no haga daño de Combate a tu Mazo Castillo este turno.

Las habilidades se disparan y resuelven de una en una (5.3.4 Fase de Asignación de daño paso A.2.1), en este caso cuando un Aliado oponente vaya a hacer daño de combate a tu Mazo Castillo, puedes utilizar la habilidad disparada de **Bafometh**, destruyéndolo para que ese Aliado no haga daño de Combate por este turno. Si tu oponente le juega una **Marca de Tigre** a la habilidad disparada de **Bafometh**, este queda en tu Cementerio por su Coste para utilizar su habilidad pero queda sin efecto al ser cancelado. Si tuvieras otra copia de este Oro en juego, puedes destruirla para que el mismo Aliado objetivo no haga daño de Combate a tu Mazo Castillo este turno por el efecto del segundo **Bafometh** destruido en la Asignación de daño.




## ¿Puedo utilizar a Arlequin y Machitun tanto por habilidades de daño directo y por el daño de combate?

**Ejemplo 1:** Una vez que hayas pasado el daño de combate total realizado por los Aliados oponentes, puedes jugar a **Arlequin** para que tu oponente bote la misma cantidad de cartas. Lo puedes jugar también cuando tu Mazo Castillo reciba un daño directo proveniente de una habilidad o efecto oponente por ejemplo por una Kitsune Tsuki. Una vez pasado ese daño a tu Mazo Castillo, juegas inmeditamente a **Arlequin** para que tu oponente bote la misma cantidad de cartas de su Mazo Castillo.

**Ejemplo 2:** En la Fase de Asignación de Daño, puedes jugar a **Machitun** para reducir el daño total realizado por los Aliados oponentes este turno a 0. De igual manera puedes jugar Machitun en respuesta que tu oponente juegue o utilice una habilidad o efecto de daño directo para reducir ese daño a 0.




# FAQ FEBRERO 2026

## ¿Cómo se resuelve el efecto del Talismán Vigilia de Armas?

**Vigilia de Armas** impide que se jueguen más Talismanes; o se activen y/o disparen habilidades de cartas en juego o fuera del juego, hasta la Fase Final. Este efecto es global y afecta a todos los jugadores. **Vigilia de Armas** no elimina los efectos de las habilidades que se activaron o dispararon antes de jugar esta carta y tampoco afecta a habilidades continuas.

**Vigilia de Armas** no elimina los Costes adicionales de las cartas.

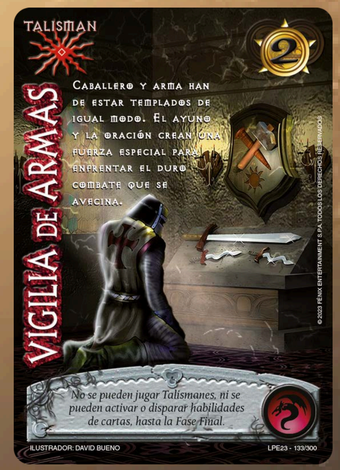
**Ejemplo 1:** Si juegas **Vigilia de Armas** en este turno, no se podrán utilizar las habilidades activadas de cartas tales como **Machi, Brujo de Salamanca, Castillo de Shuri,** entre otras o de alguno de estos Oros como **Halatafl o Teatro Kabuki.**

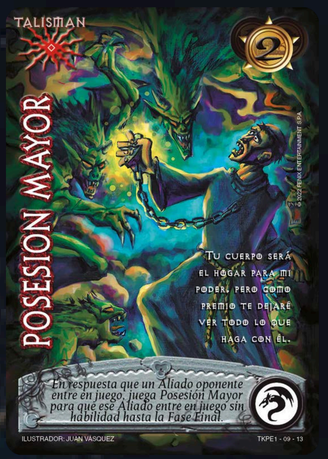
**Ejemplo 2:** En este turno si juegas Vigilia de armas, luego decides jugar los Aliados **Huracan, Maui y Chacs**.

**Huracán** podría atacar cuando entra en juego (habilidad continua), sigue siendo imbloqueable (habilidad continua) pero no sería destruido por su habilidad disparada.

Con **Maui** no deberás descartar una carta de tu mano y botar las dos de tu Mazo Castillo cuando entra en juego por su habilidad disparada.

Con **Chacs** si debes descartar tu mano para que pueda entrar en juego. (debes tener al menos una carta en tu mano), ya que es requisito para poder jugar este Aliado.




## ¿Cómo se resuelve el efecto del Talismán Posesión Mayor?

**Habilidad:** En respuesta que un Aliado oponente entre en juego, juega **Posesión Mayor**. para que ese Aliado entre en juego sin habilidad hasta la Fase Final.

**Aclaración:** Cuando tu oponente juegue un Aliado, en respuesta juega **Posesión Mayor** para que dicho Aliado entre sin su habilidad hasta la Fase Final
Si ese Aliado tiene más de una habilidad, no podrá utilizar ninguna de ellas hasta la Fase Final.

El Aliado afectado por el efecto de este Talismán recupera su habilidad al terminar el turno.

Mitos y Leyendas

# FAQ FEBRERO 2026

salo




# ¿Cómo actua la interacción de Cabala y Zara en Guerra de Talismanes?

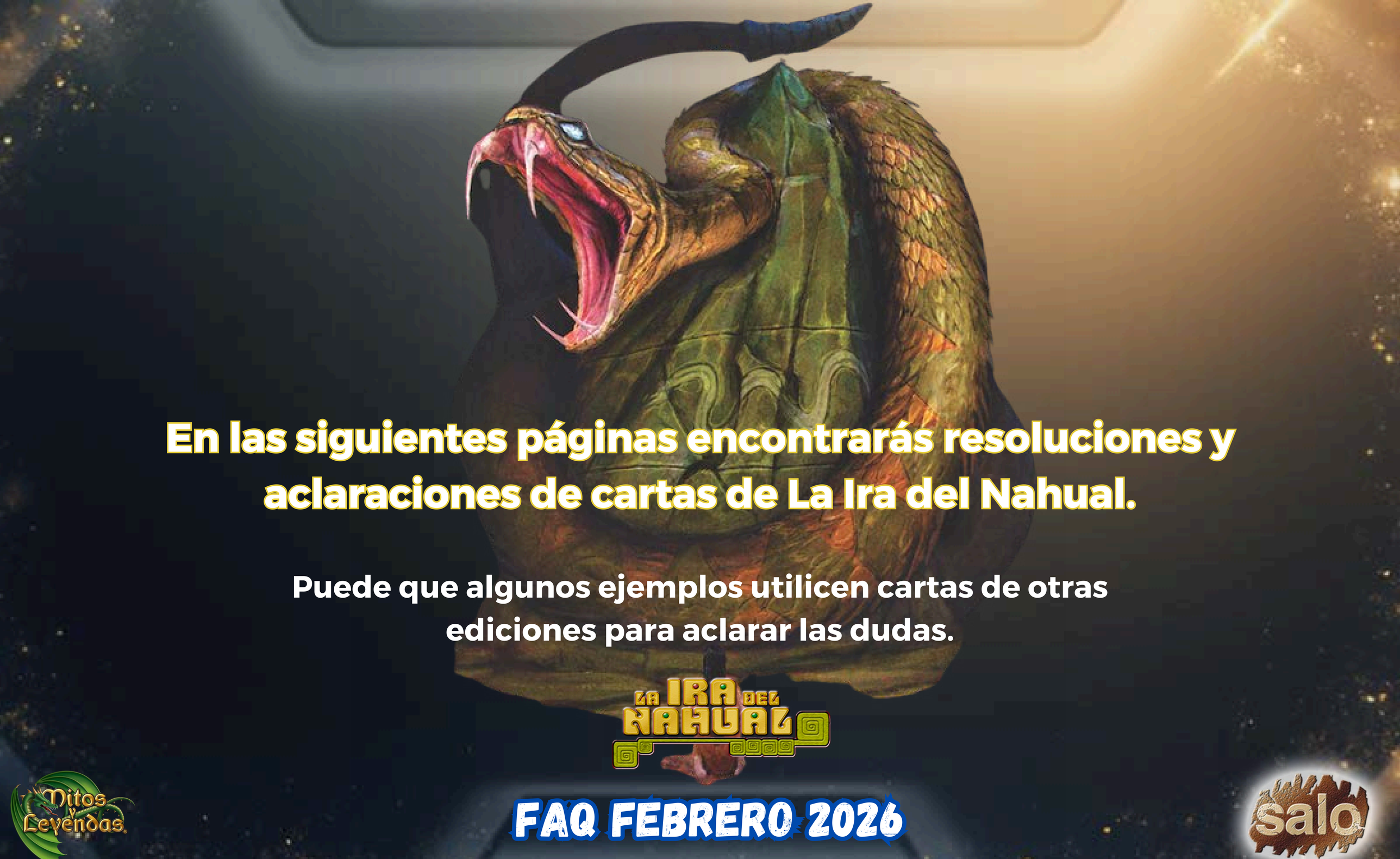
Por regla los Aliados sólo pueden ser jugados en la Fase de Vigilia, a menos que por el efecto de una carta o por una habilidad puedas jugarlo en otra Fase del juego.
Con **Cabala** puedes jugar una carta de tu Cementerio de Coste 3 o menos en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes, en caso que utilices este Talismán en Guerra de Talismanes y juegues una **Zara** para que un Aliado oponente no pueda ser declarado atacante o bloqueador por el resto del juego, si el Aliado oponente afectado fue declarado atacante o bloqueador este turno, seguirá atacando o bloqueando debido que la Fase de declaración de ataque o bloqueo ya sucedió, por lo cual desde el próximo turno el Aliado afectado por la habilidad de **Zara** no podrá ser declarado atacante o bloqueador.
El Aliado jugado por **Cabala** en Guerra de Talismanes tiene que ser puesto en la Línea de Defensa y este no puede ser declarado atacante o declarado bloqueador ese turno.

# ¿Cómo es la interacción de Mascara de Jade con los Aliados que estan siendo declarados bloqueadores?

Con el **Talismán Mascara de Jade** puedes mover hasta 2 Aliados oponentes de su Línea de Defensa a su Línea de Ataque. Puedes jugar este Talismán en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes. Si juegas este Talismán en Guerra de Talismanes y mueves hasta 2 Aliados oponentes de su Línea de Defensa a su Línea de Ataque y si esos Aliados habían sido declarados bloqueadores, dejan de estar bloqueando a tus Aliados declarados atacantes debido que ya no se encuentran en la Línea de Defensa.
Esto mismo aplica en caso que juegues un **Samuel Parris** en Guerra de Talismanes con el Talismán **Cabala.**




## FAQ FEBRERO 2026



**En las siguientes páginas encontrarás resoluciones y aclaraciones de cartas de La Ira del Nahual.**

**Puede que algunos ejemplos utilicen cartas de otras ediciones para aclarar las dudas.**

La Ira del Nahual

# FAQ FEBRERO 2026

Mitos y Leyendas

salo

# ¿Cómo funcionan las cancelaciones de habilidades?

Cancelar es la acción de evitar que una carta cumpla el efecto de su Habilidad. Al Cancelar una carta, ninguno de los efectos de la Habilidad cancelada se cumple, y ninguna Habilidad que se relacione con el efecto cancelado puede utilizarse. La cancelación solo funciona para Habilidades Disparadas y Habilidades Activadas de cartas en juego, al momento de su Activación o Disparo. Cancelar una habilidad implica que esa habilidad no se resolverá y quedará sin efecto. Todos los costes pagados para activar dicha habilidad no se recuperarán y quedarán pagados.

**Ejemplo 1:** Si con **Marca de Tigre** cancelas la habilidad de **Templo de Tenochtlitlan**, el Tótem de igual manera debe ser desterrado ya que es parte del Coste de activación de esta carta y lo que cancelas es su efecto de destruir una carta oponente que no sea Oro.

**Ejemplo 2:** Con **Marca del Tigre** podrás cancelar la habilidad activada de un Tótem, por ejemplo del **Tótem de Serpiente**, aun estando el Aliado **Nguencuyen** en juego, ya que al cancelar evitas que la habilidad activada se resuelva y no estas afectando al Tótem en sí.

**Ejemplo 3:** Al activar la habilidad de **Sasquatch** que tiene un Coste de activación de botar 2 cartas de tu Mazo Castillo, con **Marca del Tigre** puedes cancelar el efecto para que este Aliado no pierda su habilidad.

Si una carta oponente tiene más de una habilidad disparada o activada solo puedes cancelar una de ellas.
Solo para tener presente los Talismanes no pueden ser cancelados, ya que estos cumplen un efecto y luego van al Cementerio, no se consideran cartas en juego.




# FAQ FEBRERO 2026

# ¿Cómo funciona la reducción de costes para efectos del juego?

Si una Habilidad o efecto de una carta “reduce el Coste de X”, esta reducción de Coste sólo se aplica al momento de jugar la carta, ya que para efectos de juego siempre prevalecerá el Coste impreso que tenga la carta ya que las cartas entran en juego con su Coste impreso.
En cualquier Zona de Juego y fuera de él, las cartas mantienen su Coste impreso, a menos que una Habilidad o efecto especifique lo contrario.
**Solo recordar que las reducciones de Coste en Primera se aplican hasta un minimo de 0.**

**Ejemplo 1:** En caso de Aliados Chamanes que pueden reducir su Coste en 1 por la habilidad de **Tótem de Águila** mientras estos Aliados permanezcan en juego, para efectos del juego se considera el Coste impreso de la carta y no el coste pagado al jugar dicho Aliado. Si se juega una **Forma Voladora**, solo afectara Coste impresos de las cartas afectadas, mas allá que si hay Aliados Chamanes que se hayan jugado reduciendo su Coste.

**Ejemplo 2:** Si jugaste desde tu Mano un **Neuri**, un **Gente Lunar** y un **Corot**, reduciendo uno su coste por que tenias un **Tótem del Bosque** en juego, tu oponente al jugar el Talismán **Aliento Ardiente**, que destruye todos los Aliados en juego de Coste 2 o menos, solo podrá destruir a **Corot** y **Gente Lunar**, ya que **Neuri** estando en juego tiene su coste impreso que es 3.

**Ejemplo 3:** Cuando juegues el Talismán **Láohú Qiánfúzhe** (Tigre) o **Yémá Tiáo Jián** (Caballo) y lo haces desterrando un Aliado Kami de tu Mano, que permite que juegues esos Talismanes reduciendo su Coste en 2 Oros, no podrás jugar **Xing Yi Quan** (Anula un Talismán de coste 3 o menos), para anular dichos Talismanes.













# FAQ FEBRERO 2026

# Interacciones de daño directo con el Aliado Kuyen

La habilidad continua de Kuyen que mientras esté en juego aumenta el daño directo en 1, esta habilidad afecta a los dos jugadores y aumenta por cualquier fuente de daño directo.
Para esclarecer mejor como interactúa **Kuyen** con los demás efectos de daño directo dejaremos algunos ejemplos que son bien recurrentes.

**Kuyen - Vampiros Amenazantes:** Cuando activas la habilidad de este Oro, que lo pagas para que tu oponente bote una carta, si **Kuyen** esta en juego, en vez de eso tu oponente bota 2 cartas y si sale un Aliado en la primera o segunda carta botada, puedes barajar un Aliado de raza Vampiro de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

**Kuyen y Guardian del Sol:** Cuando el Aliado **Guardian del Sol** entra en juego los jugadores botan 1 carta de su Mazo Castillo, si esta Kuyen en juego, en vez de eso, los jugadores botan 2 cartas de su Mazo Castillo.

**Kuyen - Takemikazuchi:** Cuando el Aliado **Takemikzuchi** activa su habilidad y esta **Kuyen** en juego, tu oponente en vez de botar 1 carta, bota 2 cartas, si la primera o segunda carta botada es un Aliado, tu oponente deberá botar 2 cartas adicionales en vez de una por el segundo efecto de **Takemikzuchi.**

**Kuyen - Kitsune Tsuki:** Cuando juegues el Talismán **Kitsune Tsuki** que tu oponente bota una carta por cada Oro que este controle, tu oponente deberá botar una carta adicional.

**Kuyen - Forja de Enanos:** Tu oponente bota cartas de su Mazo Castillo hasta botar 1 Oro, si esta **Kuyen** en juego, tu oponente bota cartas hasta que salga 1 Oro y luego bota una carta adicional.



















# FAQ FEBRERO 2026




## ¿En qué casos puedo robar una carta o en cuáles no puedo robar una carta por el Tótem Ciudad de los Cesares?

1.- Estando este Tótem en juego, juegas un Aliado, si en la Fase Final este Tótem esta en juego todavía, puedes robar 1 carta.
2.- Si jugaste un Aliado por ejemplo un Runa Urutrungu y con este Aliado juegas la Ciudad de los Cesares y no juegas más Aliados, en este caso no puedes robar 1 carta, ya que este Tótem debe estar de antes ya en juego cuando juegues un Aliado para poder robar en la Fase Final.
3.- Si este Tótem no se encuentra en la Fase Final o pierde su habilidad hasta la Fase Final no podrás robar 1 carta por su habilidad, aunque hayas jugado un Aliado estando en juego esté Tótem en este turno.
4.- Si este Tótem esta en juego y en la Fase Final y no juegas Aliados en ese turno, no podrás robar una carta en la Fase Final.

## ¿Los términos no puede atacar, sólo puede bloquear y no puede ser declarado atacante son similares?

Para efectos del juego, todas las habilidades que hagan alusión a Aliados que “no pueden ser declarado atacante”, “sólo puede bloquear”, “no puede atacar” y otras similares que tengan los Aliados, se considerará como un sólo concepto que se esta implementando en las últimas habilidades redactadas y en próximos productos que serán lanzados, este concepto sería **“no puede ser declarado atacante”**




# FAQ FEBRERO 2026



# En las siguientes páginas encontrarás resoluciones y aclaraciones de cartas de Ragnarok.

**Puede que algunos ejemplos utilicen cartas de otras ediciones para aclarar las dudas.**

Ragnarok

## FAQ FEBRERO 2026

Mitos y Leyendas

salo

## Resolución de habilidades disparadas o activadas que interactúan con otras habilidades múltiples

Hay cartas que entran en juego o que se encuentran en juego, que cuando disparan o activan su habilidad, interactúan con otras habilidades disparadas y en alguno de esos casos con más de una habilidad disparada de manera simultánea, en esos casos deberás resolver por completo la primera habilidad disparada o activada y posteriormente escoger el orden a resolver las cartas y sus habilidades disparadas múltiples que interactúan con la primera carta resuelta.

**Ejemplo 1: Concilio de los Dioses, Baldur y Dellingr**

**a.-** Activas la habilidad de **Concilio de los Dioses**, destruyendo a **Baldur** y barajando tantas cartas como fuerza tenía este Aliado.

**b.-** Luego, como dos habilidades se disparan al mismo tiempo, (**Baldur** y **Dellingr)**, tú escoges el orden de resolverlas.

**Ejemplo 2: Tienes Meili, Sif y Sakura en juego y tu oponente Elfos Arqueros y Asgard.**

**a**.- Con el Aliado **Meili,** destruyes una **Sif** que controles para destruir un **Elfos Arqueros** que tenga tu oponente en juego.

**b.-** Como se disparan 4 habilidades simultáneamente **(Sif, Sakura, Elfos Arqueros y Asgard)**, el jugador activo comenzará resolviendo y va a ir intercalando con el oponente, por Ej.: El jugador activo decide primero barajar un Aliado oponente por la habilidad de **Sif**, luego tu oponente activa la habilidad de **Asgard**, por lo cual tendrás que destruir un Aliado que controles, luego tú barajas una carta por la habilidad de **Sakura** y por último tu oponente bota 3 cartas de tu Mazo Castillo por la habilidad de **Elfos Arqueros.**







# FAQ FEBRERO 2026

# Interacciones del Aliado Araña Troll (Leyendas 2023)

**Aclaración:** Imbloqueable. Si este Aliado es mostrado o descartado desde tu Mano por el efecto de un Talismán que hayas jugado o por la habilidad de una carta que controles, roba 1 carta.

**Ejemplo 1:** Juegas el Oro **Fuerza Abominable**, muestras **Araña Troll** de tu Mano, ordenas las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo por la habilidad del Oro y luego robas una carta por la habilidad de **Araña Troll**.

**Ejemplo 2:** Cuando entra en juego el Aliado **Troll**, puedes descartar una carta de tu Mano, si lo haces y esa carta es **Araña Troll**, robas 2 cartas por **Troll** y una adicional por la habilidad de **Araña Troll**.

**Ejemplo 3:** Con el Aliado **Sermilik**, cuando es declarado atacante y decides buscar un Aliado, lo muestras a tu Oponente y luego es puesto en tu Mano, en ese caso aunque el Aliado buscado haya sido **Araña Troll**, no podrás robar una carta.

**Ejemplo 4:** Si un jugador juega un **Vampiro Oriental**, roba 2 cartas y luego descarta 1. Si la carta descartada es **Araña Troll**, luego de haber descartado esa carta, roba 1 carta más.

**Ejemplo 5:** Si un jugador, juega el Talismán **Fimbultyr**, donde los jugadores descartan su mano y roban 5 cartas, y ese jugador que juega el Talismán tenía **Araña Troll** en su mano roba 1 carta más.

Ejemplo: La interacción el Aliado Froldak, que te pide mostrar un Aliado Abominación de tu Mano para poder disparar su habilidad, primero resolverás Froldak primero ordenando las 4 cartas del tope de tu Mazo Castillo y luego robas 1 carta por el efecto de Araña Troll




FAQ FEBRERO 2026

# Diferencias entre jugar una carta y que una carta entre en juego

Hay habilidades y efectos de algunas cartas que se disparan cuando una carta esta siendo jugada, antes de entrar en juego y otras que disparan cuando una carta  entra en juego bajo el control de un jugador y debemos saber que estos efectos se resuelven en distintos pasos del juego, para esclarecer mejor esta diferencia les dejamos algunos ejemplos de interacciones recurrentes.

**Ejemplo 1:** Con **Bruja Lobo** cuando juegues un Aliado de Coste 3 o más, puedes robar una carta, cuando **Aegir** entra en juego puedes barajar un Aliado oponente, con **Bruja Lobo** debes robar la carta cuando juegues el Aliado de Coste 3 o más antes de disparar y resolver la habilidad de entrada de **Aegir**, porque si primero disparas la habilidad de **Aegir** ya no podrás robar 1 carta por la habilidad de **Bruja Lobo**, porque el Aliado jugado ya disparó su habilidad.

**Ejemplo 2:** Con el Tótem **Yotumheim** que cuando tu oponente juegue un Aliado bota 2 cartas, luego el Aliado podrá disparar su habilidad disparada de entrada si la tuviera, por ejemplo si tu oponente juega el Aliado **Surt**, primero debe botar 2 cartas y luego puede destruir un Tótem con su habilidad disparada de entrada.

**Ejemplo 3:** Con el Aliado Dios **Vor** que una vez por turno cuando  juegues un Talismán puedes robar 1 carta, cuando juegues un Talismán debes robar la carta antes de resolverlo, por ejemplo juegas **Hidromiel** estando **Vor** en juego, primero puedes robar 1 carta por la habilidad del Aliado y luego se resuelve **Hidromiel**, no puedes robar 1 carta por la habilidad del Aliado si primero resuelves el Talismán jugado.

**Ejemplo 4:** Con el Aliado **Hangaku Gozen** que tiene una habilidad disparada cuando un Arma entra en juego bajo tu control y juegas una  **Hwandudaedo**, como la habilidad del Aliado no es cuando el Arma es jugada si no cuando entra en juego bajo tu control, en este caso ambas habilidades son disparadas, y puedes elegir robar primero con el Aliado y luego buscar un Arma por **Hwandudaedo** o viceversa según el orden que escoja el jugador controlador de estas cartas.

























# FAQ FEBRERO 2026

## ¿Como se resuelven las interacciones de Prevención?

La prevención, es la acción de evitar que un efecto se cumpla sobre una (o más) carta(s) en juego, un (o más) tipo(s) de carta, un (o más) jugador(es), Zona de juego o fase(s) del juego. Sin embargo, la Habilidad de Prevenir no impide que la carta utilice sus demás Habilidades, que estén separadas por punto aparte o seguido, pero si afectará a aquellas habilidades que dicen “luego”, “para”, “y”, etc., en las cuales la segunda parte del efecto depende de que la primera parte del efecto sea resuelta por completo, por lo cual no podrán utilizar esa segunda habilidad o efecto. Prevenir funciona como una especie de “escudo” que protege a su Objetivo.

**Ejemplo 1: Helheim (Rework Leyendas 2023)** Una vez por turno, puedes botar 3 cartas de tu Mazo Castillo para prevenir que un Aliado que controles sea destruido o barajado. El Aliado que es prevenido a que sea barajado o destruido con la habilidad de este Tótem, permanece en juego, por lo cual no podrá activar su habilidad disparada de salida si la tuviera.

**Ejemplo 2:** L**echuza Lunar (Kit Medieval 2023)** Cada vez que otro Faerie salga del juego, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo. Puedes destruir otra carta que controles que no sea Oro para prevenir que este Aliado salga del juego. Ante un Talismán masivo como **Stribog**, puedes destruir otras cartas en juego que controles que no sea Oro y prevenir que **Lechuza Lunar** sea destruida por el Talismán.

En caso que **Gna** y **Lechuza Lunar** sean afectados por un Talismán masivo como **Stribog**, **Nukewaza o Maesltrom**, podrás destruir otra carta en juego que controles que no sea Oro para prevenir que salgan del juego, inclusive si dicha carta a destruir es un Aliado que también este siendo afectado por el Talismán masivo que se este jugando.

**Ejemplo 3**: En caso del Oro **Armadura de Valkyria** y **Tótem de Conejo**, que al ser desterrada y destruido respectivamente, al activar sus habilidades prevendrán que un Aliado sea destruido, por lo cual ese Aliado no sale del juego y no puede activar habilidades disparadas de salida si las tuviera.




# FAQ FEBRERO 2026

## ¿Como se resuelven las interacciones de Prevención? (continuación)

**Ejemplo 4:**
*Jugador 1 tiene una **Lagertha**, un **Ivar Ragnarsson** y un **Trivaldi** en juego.
*Jugador 2 tiene un **Tsukuyomi**, un **Ebisu** y una **Sengen** en juego.
*Jugador 1 juega el Talismán **Maelstrom** nombrando Aliado.
*Jugador 1 destierra a **Lagertha** para prevenir que **Ivar Ragnarsson** sea barajado y tiene que barajar a **Trivaldi**.
*Jugador 2 baraja a **Tsukuyomi** por su habilidad de prevención para prevenir que **Sengen** sea barajada y tiene que barajar a **Ebisu**.

**Ejemplo 5:**
*Jugador 1 declara ataque con **Gareth** (Fuerza 3), **Boores** (Fuerza 3) y **Kordrag** (Fuerza 4).
*Jugador 2 declara bloqueador a **Tsukuyomi** (Fuerza 3) con **Gareth** y con **Hachiman** (Fuerza 3) a **Boores**.
*Ninguno de los jugadores realiza acciones en Guerra de Talismanes.
*En la asignación de daño, el jugador 2, bota 4 cartas de su Mazo Castillo, por el daño de combate realizado por **Kordrag** (5.3.4 Paso de Asignación de Daño, paso A.2).
*Se destruyen los Aliados declarados atacantes y bloqueadores aplicando las reglas de asignación de daño de combate (5.3.4 Paso de Asignación de Daño, paso A.4). En este ejemplo se deberian destruir del jugador 1 **Gareth y Boores** y del jugador 2 **Tsukuyomi y Hachiman**.
*Jugador 1 puede barajar a **Tsukuyomi** para prevenir que **Hachiman** sea destruido por las reglas de asignación de daño de combate (5.3.4 Paso de Asignación de Daño, paso A.4.1).
*Después de resolver la habilidad de prevención de **Tsukuyomi**, se destruyen **Gareth y Boores**, quedando en juego **Kordrag** por parte del jugador 1 y **Hachiman** por parte del jugador 2.







# FAQ FEBRERO 2026

## ¿Puedo resolver habilidades o efectos que indiquen interactuar con una cierta cantidad de cartas con el Mazo Castillo, cuando tenga una cantidad menor?

En caso de habilidades de cartas que en su habilidad o efectos indiquen que debes interactuar con un número exacto de cartas de tu Mazo Castillo y al contar o resolverlas tienes una cantidad menor, no podrás jugarlas y/o resolver el efecto de dicha carta.

**Ejemplo 1:** Con Talismán **Forma Rapaz** que mira las 5 primeras cartas de tu Mazo Castillo y las devuelve en el orden que desees, no podrás jugarlo o resolver su efecto si en tu Mazo Castillo tienes una cantidad menor de cartas (1, 2, 3 o 4). Esta misma regla aplicaría con el Talismán **Sombra Hambrienta** que también mira las primeras 5 cartas.

**Ejemplo 2:** Con el Aliado **Froldak** no podrás mirar cartas del tope de tu Mazo Castillo si tienes 3 o menos cartas ya que su habilidad te pide mirar las primeras 4 cartas de tu Mazo Castillo. También aplicaría para el Talismán **Subir el Volcan** que con su efecto muestra las primeras 4 cartas de tu Mazo Castillo.

**Ejemplo 3:** Con el Aliado **Lytir**, puedes mirar las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo, pones una carta en tu Mano, otra en el tope y la tercera en tu Cementerio. No podrás disparar su habilidad al entrar en juego, si tienes una o dos cartas en tu Mazo Castillo. Esto mismo aplicaría para habilidades como del Aliado **Adivina** o los Oros **Cazadores implacables y Fuerza Abominable.**

**Ejemplo 4:** Con el Aliado **Signy**, puedes mirar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo cuando entra y sale del juego , poniendo una carta en tu Mano y la otra en tu Cementerio, si solo tienes una carta en tu Mazo Castillo no podrás disparar su habilidad. Lo mismo aplica con la habilidad activada del Tótem **Jobokku**




# FAQ FEBRERO 2026

# Interacciones de cartas que copian la habilidad o efecto de otras cartas

Hay interacciones recurrentes con cartas que copian a otras y que ganan sus habilidades, pero hay otras interacciones donde la carta a quien quieres copiar su habilidad o efecto ha perdido su habilidad mientras esté en juego o de manera permanente.
Dejaremos algunos ejemplos para esclarecer de mejor manera aquellas interacciones que se dan recurrentemente.

**Ejemplo 1:** Al copiar con un **Loke** la habilidad  de un **Ullr o un Magni** que tengas en el Cementerio, en este caso **Loke** podrá ser declarado atacante el turno que entra en juego por la habilidad continua de **Ullr**, siempre y cuando descartes una carta de tu Mano para poder hacerlo o atacar cuando entra en juego por la habilidad de **Magni.**

**Ejemplo 2:** Cuando **Hodu**r entra en juego y baraja una **Quimera del Rayo**, al ganar su habilidad continua, este podrá ser declarado atacante el turno que esta entrando en juego.

**Ejemplo 3:** Si con un **Shuar** nombras **Hidromiel**, este Talismán pierde su habilidad por el resto del juego, por lo cual no podrá ser copiado por el efecto del Talismán **Galdar** o con una **Justa** o ser jugado por una **Tradición Viv**a ya que **Hidromiel** no tiene habilidad por esa partida.

**Ejemplo 4:** Si con el Aliado **Perseo** le borras la habilidad a un **Cipactli** oponente en juego, ese **Cipactli** mientras este en juego no tendrá habilidad por lo cual si juegas un **Amaru** no podrás copiar la habilidad de este **Cipactli** pero si puedes copiar la habilidad de otro Aliado que controles que tenga habilidad.
En el caso que **Amaru** copie la habilidad de un **Cipactli** que si tiene habilidad, ese **Amaru** podría atacar el turno que entra en juego por la habilidad continua copiada de **Cipactli** y porque **Amaru** es un Aliado que esta entrando en juego este turno.


































# FAQ FEBRERO 2026

## ¿Cómo funcionan las cancelaciones de Ataque o bloqueo?

La cancelación de una declaración de bloqueo, debe realizarse al momento que el oponente intente declarar el bloqueo con los Aliados que controle, al cancelar el bloqueo evitas que los Aliados oponentes realicen la acción de declarar bloqueo, por lo cual si con **Caleuche** cancelas el bloqueo de Aliados como **Rugnir, Rugaru o Alimaña** no podrán disparar su habilidad cuando son declarados bloqueadores, ya que la asignación de bloqueo fue evitada al ser cancelada.
**Cuando la declaración de bloqueo es cancelada, las Fases posteriores a esta si suceden.**

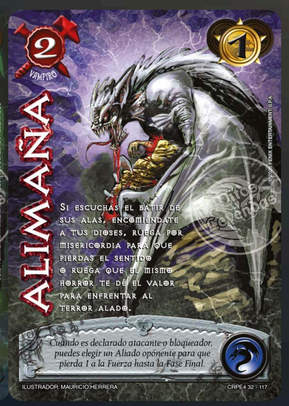
La cancelación de una declaración de ataque, debe realizarse cuando el oponente intente declarar ataque,moviendo sus Aliados de la línea de defensa a la Línea de ataque, al cancelar el ataque por ejemplo con Talismanes como **Juramento de los Heroes** o **Kawarimi**, los Aliados declarados atacantes en ese turno y que hayan sido movidos a la línea de ataque, deben volver a la línea de defensa y no podrán disparar las habilidades que interactúen con la Fase de declaración de ataque como las de **Rugaru, Alimaña, Selena, Konaki Jiji**, entre otras habilidades debido que la asignación de ataque fue evitada al ser cancelada.
**Cuando la declaración de ataque es cancelada, las Fases posteriores de la Batalla Mitológica no suceden, por lo cual pasas directamente a la Fase Final.**






















# FAQ FEBRERO 2026



# En las siguientes páginas encontrarás resoluciones y aclaraciones de cartas de Espíritu del Dragón.

**Puede que algunos ejemplos utilicen cartas de otras ediciones para aclarar las dudas.**

Espíritu de Dragón

## FAQ FEBRERO 2026

Mitos y Leyendas

salo

# ¿Cómo es la interacción del Tótem Pagoda Daqin (Leyendas 2023)?

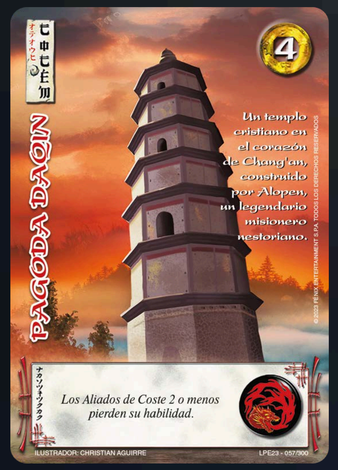
El Tótem **Pagoda Daqin (Leyendas 2023)** tiene una habilidad continua, donde los Aliados de Coste 2 o menos en juego pierden su habilidad. Esta habilidad será mientras este Tótem esté en juego.

**Ejemplo 1:** Si **Gente Lunar** se encuentra en tu Cementerio, puedes jugarlo durante tu Fase de Vigilia, pero este al momento de entrar en juego, entrará sin su habilidad, por lo cual su habilidad de que no puedes descartar cartas de tu Mano cuando este Aliado entra en juego, no podrá ser utilizada.

**Ejemplo 2:** Con **Dalai Lama (Leyendas 2023)**, podrás desterrar una carta de tu Cementerio para poner este Aliado en tu Mano, pero cuando entra en juego no podrás desterrar una carta del Cementerio oponente.

**Ejemplo 3:** Si un **Yu Huang** es jugado desde tu Mano, reduciendo su Coste hasta un minimo de 0 por su habilidad y esta este Tótem en juego, este Aliado entrará con su habilidad, ya que Pagoda Daqin afectará solamente los Costes impresos de los Aliados (2 o menos) y no considera la reducción de Costes.

**Pagoda Daqin** afectará a las habilidades disparadas, continuas y activadas de los Aliados de Coste 2 o menos que entren en juego, salgan del juego y se encuentren en juego.
Si algún Aliado es jugado desde tu Mazo Castillo por algún efecto de un Talismán o habilidad de otra carta, y este Aliado es de Coste 2 o menos, estando el Tótem en juego dicho Aliado entra sin habilidad.













Mitos y Leyendas

# FAQ FEBRERO 2026

salo

# ¿Se puede anular una carta jugada por el efecto o habilidad de otra carta?

Si se puede, ya que cuando se juegue una carta que por su habilidad o efecto juegue otra carta sin pagar su coste, esta ultima podrá ser anulada.

**Ejemplo 1:** Con **Tradición Viva**, que busca un Talismán que no sea **Tradición Viva** en tu Mazo Castillo y lo juegas sin pagar su Coste.
El Talismán jugado puede ser anulado por un **Flechero** y si es de coste 4 o menos con **Controlar Enredadera** o con **Xing Yi Quan** si el Talismán jugado es de Coste 3 o menos.
No podrás anular el Talismán jugado por **Tradición Viva**, si este en su habilidad menciona que no puede ser anulado o por alguna habilidad o efecto que no lo permita.
El Talismán jugado por **Tradición Viva**, una vez jugado va al Cementerio o a la Zona de juego del dueño de la carta que indique su efecto. Si es un **Aliento Ardiente** va al destierro y una **bendición** se baraja en el Castillo.

**Ejemplo 2: Revolución de los Objetos**, busca un Aliado en el Mazo Castillo y lo juega sin pagar su Coste, dicho Aliado puede ser anulado por un **Sozt´na** o por una **Niamh.** Si el Aliado es anulado va al Cementerio del dueño de la carta.

**Ejemplo 3: Tezcaltlipoca o Runa Urutrungu**, con estos Aliados puedes jugar un Tótem sin pagar su coste, uno desde el Cementerio y otro desde el Mazo Castillo respectivamente. Este Tótem puede ser anulado por ejemplo por un **Toki** siendo este enviado al Cementerio del dueño de la carta o anulado por el Talismán **Poder del Relampago.**




# FAQ FEBRERO 2026

# Interacciones del Oro Xi You Ji

**Xi You Ji:** Puedes destruir este Oro para que un Aliado oponente pierda sus bonificaciones de Fuerza hasta la Fase Final. Ese Aliado no puede recibir bonificaciones de Fuerza hasta la Fase Final.

Este Oro afecta a las Bonificaciones positivas y negativas permanentes, continuas y por el turno que tenga el Aliado objetivo. Ese Aliado no puede volver a recibir bonificaciones de Fuerza hasta la Fase Final.

**Ejemplo 1:** El Oro **Xi You Ji** no afecta a habilidades o efectos que dupliquen la Fuerza de un Aliado, tales como:
El Arma **Zweihander**, cuando el portador es declarado atacante o bloqueador duplica su Fuerza hasta la Fase Final.
El Aliado **Kraken** cuando es declarado atacante duplica su Fuerza hasta la Fase Final.

**Ejemplo 2:** Las bonificaciones permanentes que tenga el Aliado objetivo son afectadas por el Oro **Xi You Ji** tales como:
**Mosquete Puritano** que bonifica positiva o negativamente la Fuerza de un Aliado en juego permanentemente.
**Guan Yu** bonifica 2 a la Fuerza a los demás Campeones que controle ese jugador.

**Ejemplo 3:** El Oro **Xi You Ji** afecta a bonificaciones que se den por el turno por el efecto de Talismanes o habilidades de cartas que controles tales como: **Huitzilopochtli** que da 3 a la Fuerza a un Aliado que controles hasta la Fase Final o **Piel de Lobo** que da 1 a la Fuerza a un Aliado que controles por cada copia que tengas de este Oro en juego hasta la Fase Final.

**Ejemplo 4:** El Oro **Xi You Ji** también afecta a bonificaciones que ganen los Aliados por habilidades continuas tales como la de **Lupo** que gana 1 a la Fuerza por cada otro Aliado Licantropo que controles o de **Tótem de Jaguar** que tus Aliados que controles gana 1 a la Fuerza mientras este Tótem esté en juego.




























# FAQ FEBRERO 2026

## ¿Como se resuelven las habilidades de Niu Wa, Tchi Yeu, Ullr, Artegall, Johnny Ringo, entre otras?

Habilidades de Aliados como **Niu Wa, Tchi Yeu, Ullr, Arteagall**, Johnny Ringo, entre otras, las cuales te piden un requisito para que puedan ser declarados atacantes, deberás cumplir obligatoriamente con dicho requisito para poder declarar ataque con los Aliados mencionados.

En el caso de **Ullr y Ixpuxtequi** al contar con una habilidad continua de que pueden ser declarados atacantes cuando entra en juego, estos deberán cumplir con los requisitos indicados en su habilidad, en el caso de **Ullr** descartar una carta de tu Mano, para luego declararlo atacante el turno que entra en juego y en el caso de **Ixpuxtequi** se chequea que controles 3 o más Aliados Bestias (incluyendo a este Aliado, al momento que quieras declarar ataque el mismo turno en el que entra en juego.
Algo parecido aplica para el Aliado **Johnny Ringo** que puede ser declarado atacante el turno que entra en juego con su habilidad continua, siempre y cuando controles un Arma, esa Arma puede ser jugada incluso posteriormente en el mismo turno que haya entrado en juego este Aliado y al cumplir con el requisito que controles un Arma, podrás ser declarado atacante el turno que entra en juego.

En el caso de **Niu Wa y Artegall**, que piden un requisito para que puedan ser declarados atacantes, este primero se debe cumplir para que luego estos Aliados puedan ser declarados atacantes, no puedes hacer más acciones que correspondan a tu Fase de Vigilia una vez pagados los requisitos que solicitan estos Aliados, ya que pasas directamente a la declaración de ataque. Descartas las 2 cartas con **Niu Wa** y esta es declarada atacante inmediatamente. Con **Artegall** pagas el Oro y pasar a la declaración de ataque.



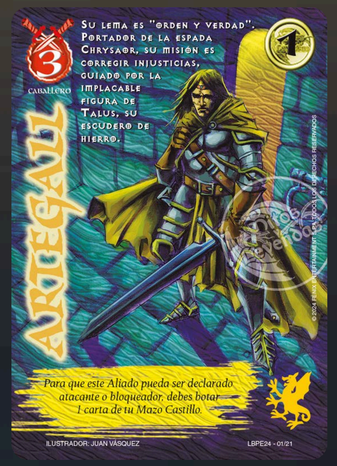













# FAQ FEBRERO 2026

# Interacciones de los Tótems Kun y Ken

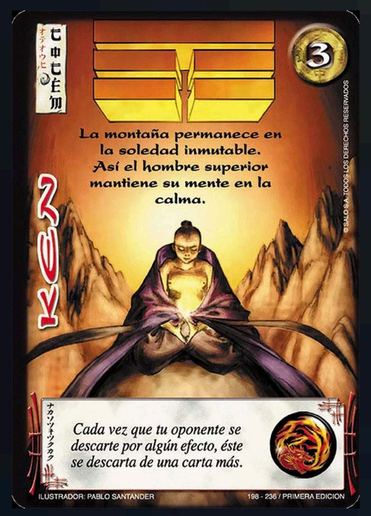
**Con Kun,** descarta una carta de tu Mano, para descartar una carta al azar de la Mano de tu oponente.

Con **Ken**, mientras Ken esté en juego, si tu oponente descarta una o mas cartas de su Mano por algún efecto o habilidad, este debe descartarse de 1 carta más de su Mano.

Con **Viaje el Oeste**, descartas una carta de tu Mano, para que tu oponente se descarte de 2 cartas de su Mano.

La habilidad del Tótem **Ken**, es una habilidad que afecta al jugador oponente cada vez que éste se descarte cartas de su Mano, no se dispara con la habilidad del Tótem **Kun** ya que el que descarta por la habilidad de este último Tótem la realiza al azar el jugador controlador, pero si podrás activar la habilidad de **Ken**, por el efecto del Talismán **Viaje al Oeste**, ya que quien descarta las cartas de su Mano es el jugador oponente.

Si tu tienes en juego el Tótem **Kun**, y tu oponente juega un **Vampiro Oriental** (roba 2 cartas y luego descarta 1 de tu Mano), o activa la habilidad del Oro **El Dorado** (roba una carta y luego descarta una) o descarta desde su Mano a **Pricolici** por su habilidad para robar 1 carta, por las habilidades de estas 3 cartas, tu oponente deberá descartar 1 carta de su Mano, por la habilidad del Tótem **Ken**, si este se encuentra en juego.
















## FAQ FEBRERO 2026

## Interacción de Aliados o cartas que no pueden ser afectadas por Talismanes

En el caso de los Aliados que por su habilidad no puedan ser afectados por Talismanes o que por su habilidad los demás Aliados no puedan ser afectados por Talismanes, por ejemplo **Bultungin** (habilidad continua) o **Izanami** o **Huang Zhong** (habilidad continua en Batalla Mitológica), en caso de Talismanes masivos como **Nukewaza**, sólo se verán afectados los Aliados mencionados y no los demás Aliados que controles de raza Licántropos, Kamis o Campeones respectivamente.

En el caso de **Shuai Jiao** no puedes borrar la habilidad de un Aliado que no puede ser afectado por Talismanes, ya que el efecto de que un Aliado pierda su habilidad es afectar.

En el caso de **Forma Voladora** sólo podrás borrar la habilidad de las cartas del Coste escogido y luego destruirlas, menos aquellas cartas en juego que no puedan ser afectadas por Talismanes, ya que el efecto de que un Aliado pierda su habilidad es afectar, por lo cual sólo serán destruidas las cartas que si pudieron perder su habilidad.

En el caso de **Fuente de Urd**, que en tu turno, destruye los Aliados que hayan sido declarados atacantes en el turno anterior, al ser un Talismán que afecta también a los Aliados directamente, los Aliados no podrán ser destruidos, si por ejemplo, tienes un **Bultungin** en juego en caso que sean Aliados Licántropos los que estan siendo afectados, sólo podria ser afectado ese Bultungin si es que fue declarado atacante, si ese jugador controla 2 copias o más de Bultungin, ningún Aliado Licántropo que controle ese jugador puede ser afectado por Talismanes.

Si estos Aliados pierden su habilidad continua por ejemplo con un Botin Templario, los Aliados podrán ser afectados por Talismanes nuevamente, hasta la Fase Final.
Recordar que **Bultingin** protege de Talismanes oponentes en todas las Fase del juego, en el caso de **Izanami y Huang Zhong** lo hace solo en la Batalla Mitológica y protegen a los Aliados tanto de Talismanes oponentes como los jugados por el jugador controlados de estos Aliados.






















# FAQ FEBRERO 2026

## Búsqueda de cartas en Zonas de Juego determinadas o de tipos de cartas determinadas.

Existen algunas habilidades de cartas que te permiten buscar un tipo de carta en más de una Zona de Juego. Una vez disparada la habilidad, debes indicar donde se realizará la búsqueda. No puedes buscar cartas en una **Zona de Juego y después querer elegir otra Zona de Juego si hubo una búsqueda fallida.**

**Ejemplo 1:** Con el Aliado **Oni**, debes indicar si buscarás una copia de este Aliado, en el Mazo Castillo o en el Cementerio, antes de realizar la búsqueda de la copia de este Aliado.

**Ejemplo 2.** Con el Arma **Pala de Monje**, debes indicar que donde buscaras las 2 Armas, si en el Mazo Castillo o en el Cementerio, antes de realizar la búsqueda de las 2 Armas. lo mismo aplica al Aliado **Galvarino.**

**Ejemplo 3:** Con **Cernunno y Corot**, que te permiten realizar una búsqueda en tu Mazo Castillo, dando mas de una alternativa de tipo de carta a buscar, antes de realizar la búsqueda e intervenir el Mazo Castillo, deberás indicar que tipo de carta buscarás con la habilidad de estos Aliados.

**Cada vez que busques una carta de un tipo especifico, esta debe ser mostrada al oponente.**



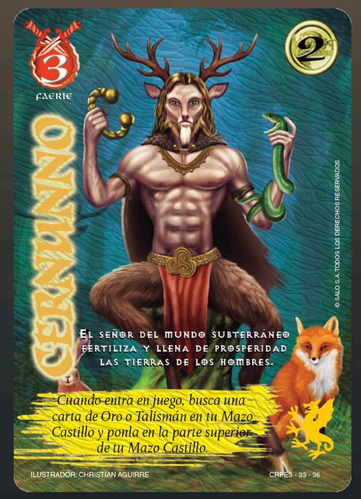
















# FAQ FEBRERO 2026




# ¿Pueden modificar su fuerza los Aliados afectados por la habilidad del Tótem Wanli Changcheng (Xinnian 2024)?

Los Aliados declarados atacantes tuyos o de tu oponente que no sean bloqueados, tendrán fuerza 1 hasta la Fase Final por la habilidad disparada de este Tótem
Tanto los Aliados imbloqueables, como los Aliados que no fueron bloqueados en la fase de declaración de bloqueo, tendrán fuerza 1 hasta la Fase Final. Estos Aliados podrán recibir bonificadores de fuerza en este turno en Guerra de Talismanes.
Al disparar la habilidad del Tótem, podría ser cancelada, por ejemplo con una **Marca de Tigre** o una carta similar.




# ¿Tui también afecta la habilidad de Ocelote del Templo?

Mientras **Tui** esté en juego las cartas de Oro oponente en juego pierden sus habilidades. Los Oros oponentes en la Reserva de Oro y Zona de Oro pagado pierden la habilidad mientras este Tótem permanezca en juego.
Por lo cual en tu Fase de Agrupación puedes subir a **Ocelote del Templo** desde tu Cementerio aún estando Tui en juego, ya que es un Oro que dispara su habilidad desde el Cementerio.
Si Tui esta en juego y el oponente quiere bajar a Puchao, debe, de igual manera, subirse un Oro que controle a su Mano. Puchao solo contará como uno (1) al ser pagado ya que no tendrá habilidad estando en juego por la habilidad de Tui.




# ¿Puedo jugar en Guerra de Talismanes el Aliado buscado en el Cementerio por el Talismán Niú Kánzhe Cáodi (Xinnian 2024)?

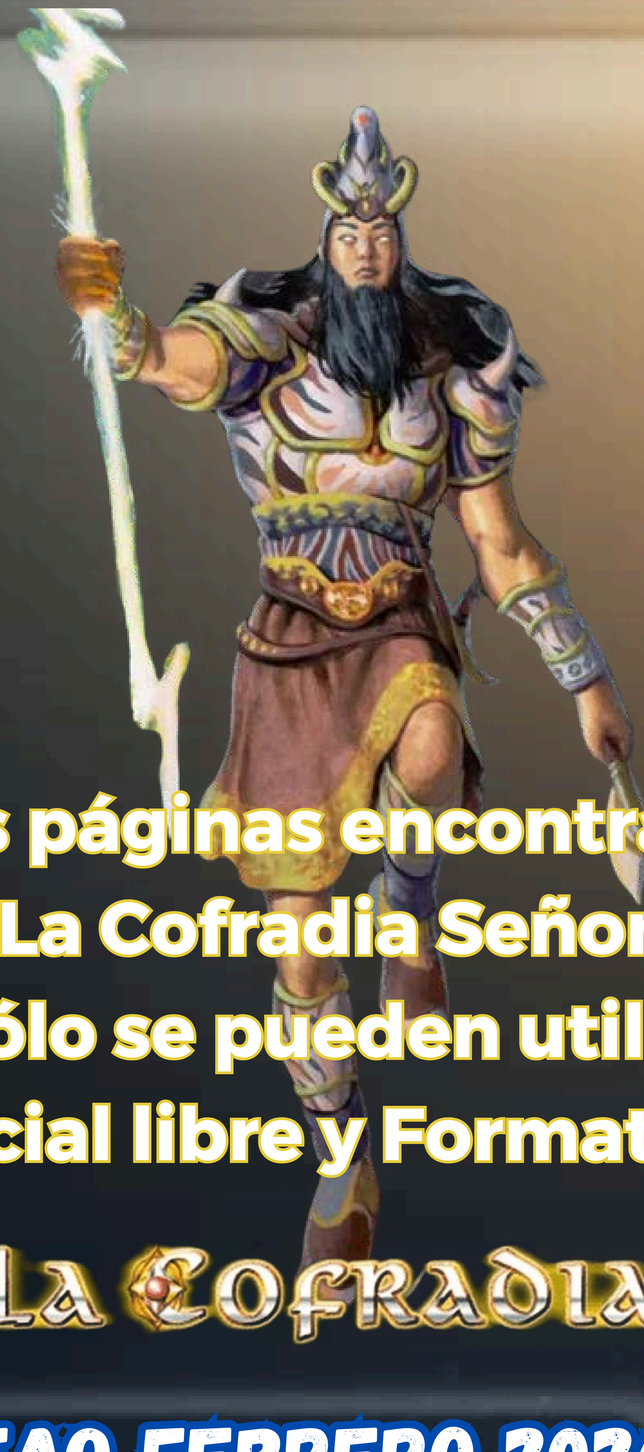
No, ya que por regla de juego los Aliados solo pueden ser jugados en tu Fase de Vigilia, a menos que haya alguna habilidad o efecto que te permita jugarlos en otra fase (por Ej. Evocación).

Este Talismán debe decir: Busca un Aliado en tu Cementerio y ponlo en tu Mano. Si el Aliado buscado es una Criatura, puedes jugarlo reduciendo su Coste en 2 Oros.

Mitos y Leyendas

FAQ FEBRERO 2026

salo



En las siguientes páginas encontrarás aclaraciones de cartas de La Cofradia Señores del Trueno
Estas cartas sólo se pueden utilizar en el Formato Racial libre y Formato libre.

# La Cofradia

## FAQ FEBRERO 2026

Mitos y Leyendas

salo




## Perun (Señores del Trueno 2024)

**Habilidad:** Si controlas más Aliados que tu oponente, este Aliado es Imbloqueable. Cuando sale del juego, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo.

**Aclaración:** Este Aliado es Imbloqueable si controlas más Aliados que tu oponente. Si controlas la misma cantidad de Aliados o menos Aliados que tu oponente, este Aliado deja de ser Imbloqueable. Cuando este Aliado salga del juego por la habilidad o efecto de una carta o por daño de combate, tu oponente bota la primera carta de su Mazo Castillo.




## Chango (Señores del Trueno 2024)

**Habilidad:** En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes destruir un Aliado o un Tótem que controles para que una carta en juego y todas sus copias pierdan su habilidad hasta la Fase Final.

**Aclaración:** Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes destruir un Aliado que controles (incluyendo a este Aliado) o un Tótem que controles para que una carta en juego y todas sus copias en juego (tuyas u oponentes), pierdan su habilidad hasta la Fase Final.
Si el Aliado destruido dispara una habilidad de salida, esta será resuelta una vez que hayas resuelto por completo la habilidad de Chango.




## Tarhunna (Señores del Trueno 2024)

**Habilidad:** Cuando entra en juego, el próximo Aliado que juegues este turno reduce su Coste en 2 Oros.

**Aclaración:** Cuando este Aliado entra en juego, el próximo Aliado que juegues este turno, te cuesta 2 Oros menos jugarlo. Si el Aliado que vas a jugar tiene Coste 2, no tendrás que pagar Oro para poder jugarlo. Para efectos del juego siempre se considerará el Coste impreso que tenga la carta.

Mitos y Leyendas

# FAQ FEBRERO 2026

salo




## Aniquilar (Señores del Trueno 2024)

**Habilidad:** Destierra un Aliado en juego. Luego, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Coste tenga el Aliado desterrado.

**Aclaración:** Destierra un Aliado en juego (tuyo u oponente). Luego, tu oponente bota cartas de su Mazo Castillo como Coste tenga el Aliado desterrado. Si el Aliado objetivo es prevenido a que sea desterrado o que salga del juego, tu oponente no deberá botar cartas de su Mazo Castillo por el segundo efecto de este Talismán.




## Iluminar (Señores del Trueno 2024)

**Habilidad:** Muestra cartas de la parte superior de tu Mazo Castillo hasta que muestres un Oro. Luego, pon ese Oro en tu Mano y baraja el resto de las cartas mostradas en tu Mazo Castillo.

**Aclaración:** Muestra cartas del tope de tu Mazo Castillo, de una en una, hasta que muestres una carta de Oro, pon esa carta de Oro en tu Mano y luego baraja todas las demas cartas mostradas en tu Mazo Castillo.




**Báculo del Trueno (Señores del Trueno 2024)**
**Habilidad:** El portador gana 2 a la Fuerza. Cuando el portador es declarado atacante, puedes elegir un Aliado oponente para que no pueda ser declarado bloqueador este turno.

**Aclaración:** El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Cuando el Aliado portador de esta Arma es declarado atacante, en la declaración de ataque, puedes elegir un Aliado que controle tu oponente para que no pueda ser declarado bloqueador en este turno.

# FAQ FEBRERO 2026

# FORMATOS DEL BLOQUE PRIMERA ERA EXTENDIDO

## RACIAL SOPORTE EDICIÓN X

En este formato debes escoger una de las 16 razas que componen Primera Era, tu Mazo Castillo debe contar con solo Aliados de la raza escogida y su soporte en Oros, Armas, Talismanes y Tótems deben corresponder a la edición de origen de la raza escogida según las restricciones que tenga la versión más actualizada de este formato.

**Por ejemplo:** Si juegas Caballero, todos tus Aliados serán de esta raza y el soporte debe ser de la Edición de El Reto, más las cartas permitidas de la edición de Cofradía que estén habilitadas para la edición El Reto, sumando todos los productos lanzados en Primera Era Extendido relacionados a la edición El Reto.

## RACIAL SOPORTE LIBRE X

En este formato debes escoger una de las 16 razas que componen Primera Era, tu Mazo Castillo debe contar con solo Aliados de la raza escogida y su soporte en Oros, Armas, Talismanes y Tótems puede ser de la edición que quieras, según las restricciones que tenga la versión más actualizada de este formato.

Por ejemplo: Si escoges la raza Guerrero, todos tus Aliados serán de esta raza y el soporte será de las 6 ediciones que componen Primera Era y de todos los productos lanzados en Primera Era Extendido.

## FORMATO LIBRE O FULL X

En este formato podrás jugar con todas las cartas de Primera Era clasico y Primera Era extendido, puedes mezclar Aliados con o sin raza y podrás utilizar todas las cartas que quieras y te permitan las restricciones que tenga este formato en su última versión más vigente.

## FORMATO SELLADO

Este formato será utilizado sobre todo para lanzamientos de productos, donde jugarás con lo que contenga dicho producto más todo lo que vaya saliendo en los sobres que acompañen al producto.
No existen cartas baneadas en este formato, solo que el limite de copias sigue siendo 3 y que solo puedes utilizar una copia de una carta única en caso que te salga más de una copia.

Mitos y Leyendas

FAQ FEBRERO 2026

salo

# DOCUMENTO DE PREGUNTAS FRECUENTES PRIMERA ERA

EL RETO

MUNDO GÓTICO

LA IRA DEL NAHUAL

Ragnarok

La Cofradía

Espíritu de Dragón

## FAQ FEBRERO 2026