



Mitos y Leyendas.

salo

FAQ PRIMERA ERA JULIO 2023

EL RETO

MUNDO
GOTIC

LA IRA DE
NAHUAL

Ragnarok

LA COFRADIA

Espiritu
de
Dragón
ユキトツミナキ 2011 ウェブサイト

Documento de Preguntas y Respuestas

Jugadores este documento será oficial para Mitos y Leyendas, Primera Era. Y recopila e intenta responder las dudas más recurrentes realizadas por los jugadores.

Este documento es de carácter oficial una vez publicado en las redes sociales.

Para todos los efectos de resoluciones si alguna explicación expuesta en este documento se contradice con el DAR o con el ORÁCULO, este documento tiene la última respuesta y resolución.

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



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Pasos para jugar una carta:

- A. Debes mostrar la carta que se jugara.
- B. Se debe pagar los Costes de la carta, siguiendo el siguiente orden:
 - B.1. Pagar los Costes Adicionales en caso de que los tenga la carta.
 - B.2. Aplicar la reducción de Costes en caso de haya una carta que reduce el Coste de la carta.
 - B.3. El resultado de los costes adicionales y la reducción de coste es la cantidad de Oros que debes pagar para jugar la carta.
- C. En ese momento se debe elegir los objetivos en caso de ser un Talismán y la carta se considera jugada para todo efecto de juego.
- D. Comenzando por el oponente y de manera intercalada, cada jugador sólo podrá utilizar una “Anulación” para cada carta jugada.
- E. Luego cada jugador podrá: jugar sólo una carta “En respuesta” o utilizar solo una Habilidad “En Respuesta”.
- F. Si la carta no fue anulada, para estos tipos de cartas: Aliado, Tótem, Oro y Arma, la carta se considera que “entra en juego”, para el caso de los Talismanes estos se resuelven y van directamente al Cementerio.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Fase de Agrupación

En esta Fase, las cartas de Aliado que están en tu Línea de Ataque se mueven a la Línea de Defensa y las cartas de Oro en la Zona de Oro Pagado se mueven a la Reserva de Oro. **Las cartas no se agrupan de manera automática**, por lo que si no agrupas tus cartas, no podrás usarlas en tu turno.

Las acciones a realizarse en esta fase se ordenan de la siguiente manera:

A. Se agrupan todas las cartas que puedan hacerlo. No se pueden agrupar las cartas de forma parcializada.

B. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “Al comienzo de cada Fase de Agrupación”, además Pueden activarse habilidades que digan “Al comienzo de la Fase de Agrupación”.

En este paso se disparan habilidades como el Tótem Chen y el Oro Ocelote del Templo.

C. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “en la Fase de Agrupación”, además Pueden activarse habilidades que digan “en la Fase de Agrupación”. **Ejemplos: Tanuki y Amateratsu.**

D. Concluyen todos los efectos que digan “hasta el próximo turno” vigentes desde turnos anteriores.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Fase de Vigilia

Las acciones a realizarse en esta fase se ordenan de la siguiente manera:

a. Se disparan y resuelven todas las habilidades que hagan referencia “Al comienzo de la Fase de Vigilia”, además pueden activarse habilidades que digan “Al comienzo de la Fase de Vigilia”.

En este paso se disparan habilidades tales como Espada Envenenada y Nibelungos.

b. El jugador activo puede solo en este momento poner un Oro de su mano en su Reserva de Oros.

c. El jugador activo puede jugar cartas o utilizar habilidades.

d. Se activan todas las habilidades que hagan referencia a “En tu Fase de Vigilia” y “Una vez por turno”.

Ejemplos: Nezha, Wangulen, Brujo de Salamanca, Shenshu y Yulu, Castillo de Shiru, Sisiutl, Kukulcan, entre otras cartas.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Fase de Batalla Mitológica

Esta Fase es opcional, y solo existe si el jugador activo decide realizar un Ataque al oponente. Una vez se inicia la Batalla Mitológica, todos los pasos se desarrollan en orden correlativo, inclusive aunque no se realice acción alguna en cada paso. La fase de Batalla Mitológica se divide en cuatro pasos:

1.- Paso de Declaración de Ataque

En este paso, el jugador activo elige que Aliados atacarán al oponente y los mueve de su Línea de Defensa a su Línea de Ataque.

Para que un Aliado pueda ser declarado Atacante, debe haber permanecido en juego desde la última Fase de Agrupación de su actual controlador.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Fase de Batalla Mitológica

1.- Paso de Declaración de Ataque

Este paso tiene el siguiente orden:

- El jugador activo puede declarar Aliados atacantes.
- Se disparan, resuelven y juegan todas las habilidades y efectos que digan “Al comienzo de la declaración de ataque” o “En respuesta de la declaración de ataque”.
- Se disparan y resuelven todas las habilidades que interactúen con declaraciones de ataque. **Ejemplo Konaki Jiji, Lilith, Han Xiang Si.**
- Concluyen todos los efectos que digan “hasta la declaración de ataque” vigentes desde turnos anteriores.

La cancelación de ataque se aplica en el punto b (por ende se termina la batalla mitológica, por lo cual no se disparan las habilidades del punto c), los aliados son devueltos a la línea de defensa y se pasa directo a fase final.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Fase de Batalla Mitológica

2.- Paso de Declaración de Bloqueo

Luego de la declaración de ataque, el jugador defensor elige que Aliados bloquearán a los Aliados declarados atacantes, la asignación de Aliados bloqueadores se realizan 1 a 1, es decir, un Aliado bloquea a un Aliado (a menos que un efecto o habilidad permita bloquear más de un aliado).

No es obligación bloquear a los Aliados atacantes (a menos que un efecto o habilidad te obligue a hacerlo).

Este paso tiene el siguiente orden:

- a. El jugador activo puede declarar Aliados bloqueadores.
- b. Se disparan, resuelven y juegan todas las habilidades y efectos que digan “Al comienzo de la declaración de bloqueo” o “En respuesta a la declaración de bloqueo”.
- c. Se pueden jugar cartas que digan “en la declaración de bloqueo” y/o se disparan y resuelven todas las habilidades que interactúen con declaraciones de bloqueo. **Ejemplos: Rugnir, Lilith, Han Xiang Si.**

La cancelación de bloqueo se aplica en el **punto b**, por lo cual las habilidades que se disparan en el **punto C** no se llevan a cabo, pero continua la batalla mitológica.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Fase de Batalla Mitológica

3.- Guerra de Talismanes

Una vez que todos los bloqueos hayan sido declarados (o ninguno), comienza la Guerra de Talismanes. En esta fase el **jugador defensor tiene la prioridad para jugar Talismanes o activar habilidades**, la prioridad se cede de manera alternada entre ambos jugadores hasta que ambos decidan no jugar más Talismanes ni activar habilidades.

Cuando ambos jugadores deciden no jugar cartas, ni activar habilidades o ceder la prioridad de manera consecutiva termina la Guerra de Talismanes.

Este paso tiene el siguiente orden:

a. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “Al comienzo de la Guerra de Talismanes”, además se pueden jugar o activar cartas que digan “Al comienzo de la Guerra de Talismanes”.

b. Pueden jugarse cartas y utilizarse habilidades que puedan ser usadas en esta fase tales como las que sigan: **"Una vez por turno"** o **"En Guerra de Talismanes"**. El jugador inactivo tiene la primera prioridad y esta se alterna entre los jugadores hasta que ambos cedan prioridad de manera consecutiva.

Ejemplos: Machi, Wangulen, Brujo de Salamanca, Shenshu y Yulu, Castillo de Shiru, Sisiutl, Kukulkan, entre otras.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Fase de Batalla Mitológica

4.- Paso de Asignación de Daño

En este paso, se calcula el daño recibido por el Mazo Castillo del jugador defensor. Este paso tiene el siguiente orden:

a. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “Al comienzo de la Asignación de Daño”, además Se pueden activar habilidades que digan “Al comienzo de la Asignación de Daño”.

b. Se aplican las Reglas de Asignación de Daño de Combate y se resuelve el daño de Combate hecho al mazo castillo oponente.

c. Se disparan, resuelven y juegan habilidades o efectos que digan: En respuesta a resolver el daño de combate. **Ejemplo: Arlequin y Machitun (con esta ultima no se aplica el paso "d" pero si el paso "e").**

d. Se disparan y resuelven todas las habilidades que interactúen con el Daño de Combate. **Ejemplo: Espada Celestial, Khan, Persival, Bruja de la Montaña, Carmilla, entre otras.**

e. Se disparan y resuelven las habilidades de Aliados destruidos por comparación de sus Fuerzas. **Ejemplo: Baldur, Sif, Elfos Arqueros.**



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Fase Final

Luego de la Asignación de Daño, comienza la Fase Final. Este paso tiene el siguiente orden:

A. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “Al comienzo de la Fase Final” o “En respuesta a la fase final”. Ejemplos: Vlad Tepes, Lothar, entre otras.

B. Se disparan y resuelven todas las habilidades que digan “En la Fase Final” o “En tu fase final”, además Se pueden activar habilidades que digan “En la Fase Final”.

C. Concluyen todos los efectos que digan “hasta la Fase Final”, “Durante el resto del turno” o “Este turno” vigentes desde este turno, o de turnos anteriores.

D. Se disparan y resuelven los efectos que interactúen con Robar cartas. Ejemplos: Linkuei, Ebisu, Espada de Frey, entre otras.

E. El jugador activo Roba una carta de su Mazo Castillo.

F. Se verifica el número de cartas en la mano del jugador activo, si tiene más de 8 cartas (a menos que un efecto o habilidad te permita tener más), ese jugador descarta cartas hasta alcanzar el máximo permitido.

G. Termina el turno y comienza el turno oponente.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Daño Directo y Daño de Combate:

Daño Directo:

Es el Daño que se hace a través del cumplimiento de un efecto o una Habilidad de una carta, y siempre tiene el verbo “Botar” escrito en su texto de juego. **Ejemplos: Chen, Forja de Enanos, Shenshu y Yul**, entre otras cartas.

Las cartas que controles no te hacen daño directo. **Ejemplo: Maui** cuando entra en juego que pide que botes dos cartas.

Daño de Combate:

Es el Daño que realizan los Aliados durante la fase de Asignación de Daño al Mazo Castillo oponente. Existen cartas que incluyen en su Habilidad los conceptos de “**si hace daño**” o “**hace daño**”. Estas Habilidades se consideran como Daño de Combate.

Cartas como **Arlequin y Machitun** actualmente pueden ser jugadas en respuesta a recibir daño de combate o daño directo (por este ultimo ambas cartas solo pueden ser jugadas en respuesta de una sola carta o efecto, no por el total de daño directo recibido en este turno).



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Efectos Permanentes

Son aquellas habilidades cuyo efecto es permanente y su efecto dura hasta el final juego.

Las habilidades permanentes se identifican si en la caja de texto contiene las palabras "Permanentemente" o "Por el resto del juego".

El efecto de los **bonos de fuerza permanentemente**, dura mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego, vuelve a entrar, perderá el bonificador, ya que, se considera **una carta nueva**.

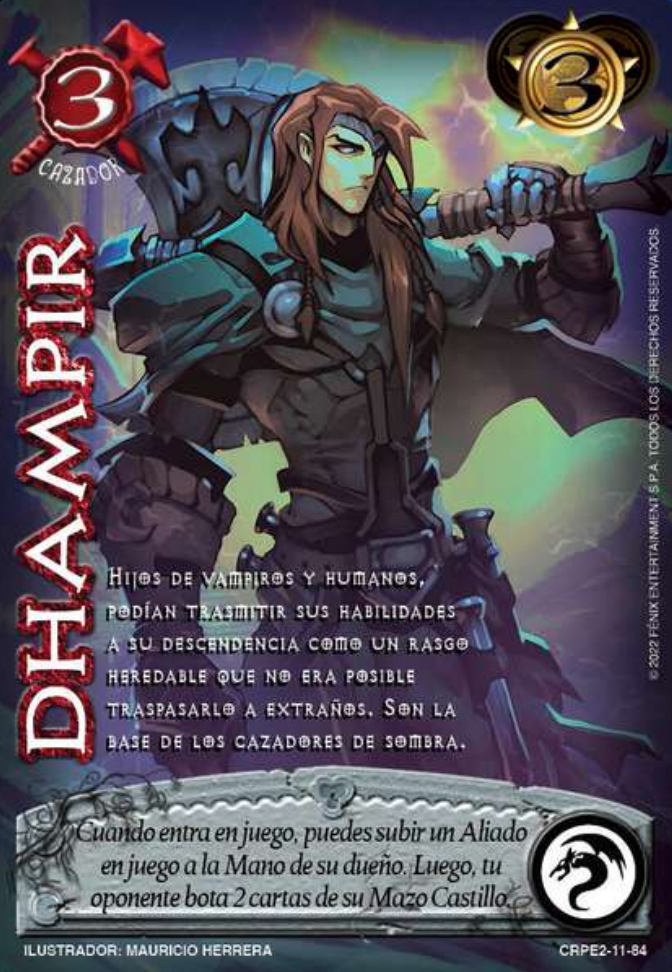
El efecto de que un Aliado **no pueda atacar o bloquear por el resto del juego**, dura mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego, vuelve a entrar, perderá el efecto, ya que, se considera **una carta nueva**. **Ejemplo: Zara**

Los efectos y habilidades que en su resolución afecten una carta al **nombrarla por el resto del juego**, duran hasta el final de la partida. **Ejemplos: Ermitaño y Shuar.**

Los efectos que afecten jugar con una determinada zona del juego por el resto del juego, duran hasta el final de la partida. **Ejemplos: Lucha de Golems y Eclipse de Dragón.**



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**



Autoreferencia:

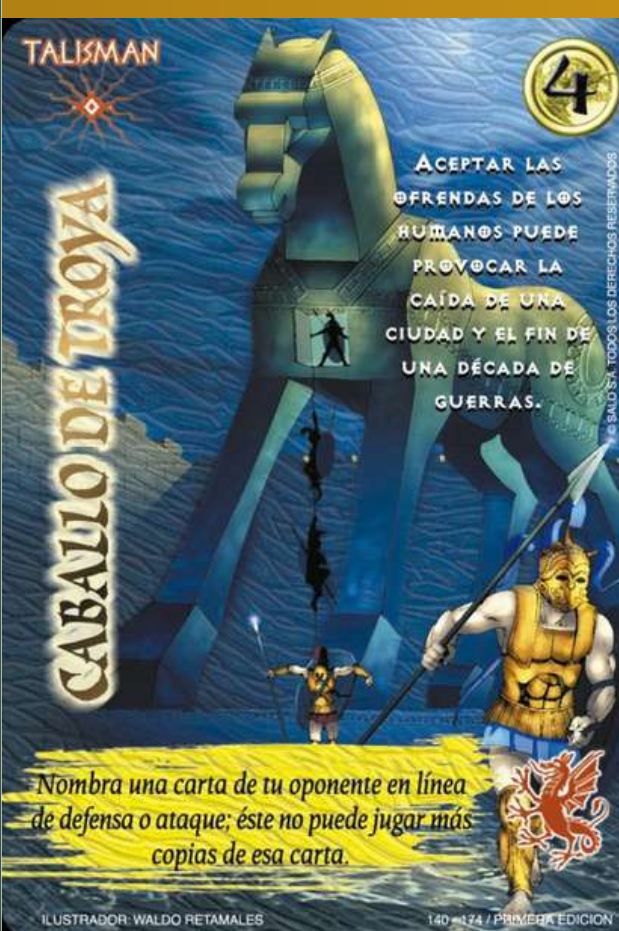
Una carta puede ser usada para pagar el Coste de su misma habilidad en caso de que así pueda hacerse o puede disparar su efecto de habilidad de entrada sobre si misma. Este termino se llama autoreferencia. Cuando una carta puede autoafectarse o puede ser usada para pagar el Coste de su misma habilidad, decimos que es un efecto autoreferente.

Ejemplo: Con **Morgana** puedes activar su habilidad destruyendo a la misma **Morgana** o con **Dhampir** tu puedes hacer objetivo al mismo **Dhampir** de su habilidad de entrada.

Zona de Efectos Permanentes

Esta Zona es parte del Cementerio y mas que todo es una ayuda para recordar efectos permanentes, por lo cual para efectos de juego que implican interactuar con el Cementerio, las cartas que están en esta Zona también deben ser consideradas. Una carta en esta Zona puede ser barajada en el Mazo Castillo, subida a la Mano o desterrada.

Ejemplo: Si juegas un **Caballo de Troya** y está en esta Zona, puedes copiar su efecto con un **Galdar**.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Duración de un efecto o habilidad

Los efectos de una habilidad que no especifiquen un tiempo determinado de duración, se consideran que duran hasta la Fase Final. Los modificadores de Fuerza duran hasta el final del turno, a menos que digan permanentemente o por el resto del juego.

Habilidades y efectos

El efecto es propio a los talismanes y tienen resolución inmediata, por lo cual primero se resuelve por completo el efecto del Talisman y luego las interacciones que emanen de este.

Ejemplo 1: Cancerbero y Elfos Arqueros, primero destruyo el Aliado con el Talisman, busco los dos oros en el mazo castillo, los muestro y por último resuelvo la habilidad de **Elfos Arqueros**.

Ejemplo 2: Si juego Nukewasa y hay un Satiro en juego, primero se barajan las cartas por el efecto del Talismán y luego botaría las dos cartas por la habilidad del Aliado.

Por ende los Talismanes no entran en juego, sino que simplemente se juegan y se resuelven.

Las habilidades pueden ser **disparadas, activadas y/o continuas**, estas se explican a continuación.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Tipos de Habilidades:

Habilidad Disparada:

Son aquellas habilidades que se “disparan” cuando ocurre la acción disparadora y no median la voluntad del controlador de dicha carta. Se identifican con la frase “Cuando X acción ocurre, pasa Y efecto). Algunas habilidades disparadas pueden contener la palabra “puedes” en dicho caso el controlador de dicha habilidad, aunque se haya disparado la habilidad, puede elegir usar o no dicho efecto.

Ejemplo 1: Diamante turquesa, Tecpatl y Zara disparan su habilidad cuando entran en juego.

Ejemplo 2: En el caso de **Baldur**, su habilidad se dispara cuando este es destruido.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Tipos de Habilidades

Habilidades Disparadas en la fase final:

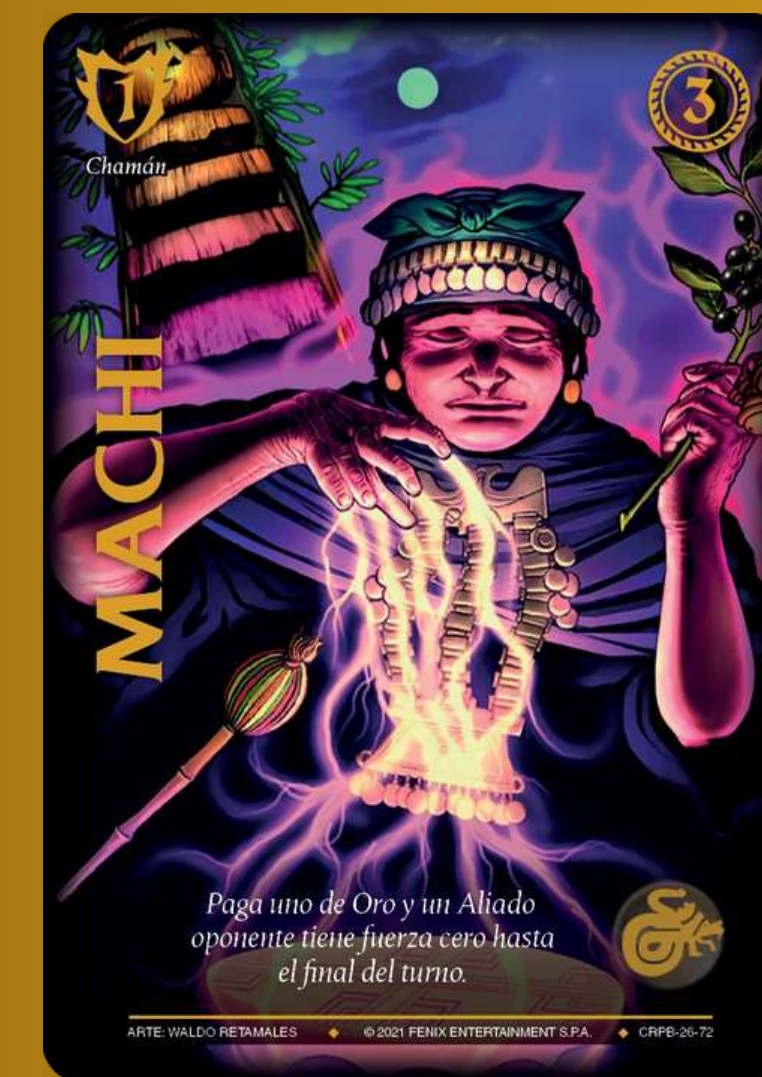
Hay habilidades como las de **Yasakani**, **Ebisu**, **Linkuei**, **Hydra**, que se disparan en la fase final, por lo cual debes anunciar que activarás dicha habilidad antes de dar término a tu turno, Por ejemplo agrupo **Yasakani** y luego finalizo o con **Hydra** barajo una carta de mi cementerio en mi castillo y luego finalizo o con **Ebisu** Robo una carta y luego finalizo.



¿Cuántas veces puedo ocupar una habilidad disparada o activada?

Las habilidades activadas y disparadas que no especifiquen “una vez por turno” pueden utilizarse más de una vez, siempre que se cumplan las condiciones necesarias para su activación.

Ejemplo: Con Machi puedo utilizar su habilidad mas de una vez por turno, mientras puedas pagar el coste de la habilidad.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Tipos de Habilidades

Habilidades Disparadas

Hay cartas que disparan su habilidad en una fase del juego determinada pero que se resuelven en otra. Y otras que disparan su habilidad y queda su efecto aún saliendo estas del juego.

Ejemplo 1: Espada de Frey, que indica que cada que su portador ataque (fase de ataque), podrás robar una carta extra al final de tu turno (fase final), y robaras la carta incluso si el aliado sale del juego en Guerra de Talismanes, por que ya se disparo la condición de que el Aliado portador deberia ser declarado atacante.

Ejemplo 2: Vola, Si ataca y es bloqueada (fase de bloqueo) tu oponente debe destruir un aliado al final del turno (fase final), si fue bloqueada y sale del juego en Guerra de Talismanes, de igual manera tú oponente debe destruir un aliado que controle.

Ejemplo 3: Rey Arturo, que indica que cuando ataca los caballeros que lo acompañan ganan +1 a la fuerza, si **Rey Arturo** sale del juego en Guerra de Talismanes, el bono de fuerza entregado al momento de declararlo atacante quedo en los demas aliados caballeros que controles, no así la bonificación continua que entre por su primera habilidad ya que indica que la dará mientras este en juego.



FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023

Tipos de Habilidades:

Habilidad Activada:

Son aquellas habilidades que requieren el pago de un Coste para ser activadas, regularmente dicho coste esta dentro de la caja de texto. Las habilidades activadas siempre son opcionales y es el controlador de dicha habilidad el cual decide cuando utilizar la habilidad. Una habilidad activada se caracteriza por poseer en su redacción: “Puedes pagar X coste para hacer Y efecto”.

Ejemplo 1: Con **Daikoku** puedes una vez por turno, barajar un Talismán de tu mano en tu castillo para luego robar dos cartas.

Ejemplo 2: Con el Oro **Los cinco anillos** lo activas cuando decides desterrarlo para robar dos cartas (si es que tienes 3 o menos cartas en tu mano).



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Tipos de Habilidades:

Habilidad Continua:

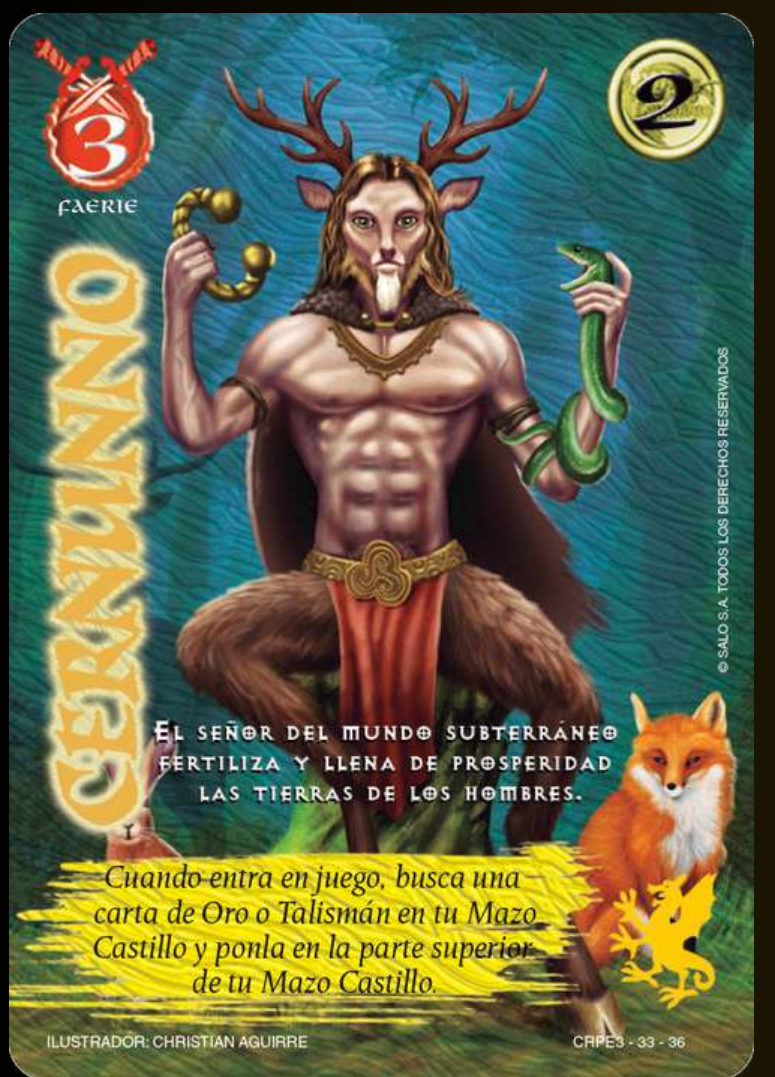
Son aquellas habilidades que comienzan a funcionar cuando la fuente del efecto esta en juego. Las habilidades continuas se identifican con la frase: **“Mientras este Aliado este en juego”**. Para efectos prácticos de redacción en futuras ediciones se eliminará esa frase de la caja de texto por considerarse redundante.

Algunas habilidades continuas, contienen un efecto disparador, para aquellos casos, la fuente del efecto debe estar en juego para hacer efectiva dicha habilidad.

Ejemplo: **Enjambre** bonifica +1 y hace imbloqueables a los aliados Vampiros que controles (aunque no diga mientras este en juego, se considera habilidad continua, ya que ambas habilidades solo las dará mientras este en juego).



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**



Búsqueda de cartas en Zonas de Juego determinadas.

Existen algunas habilidades de cartas que te permiten buscar un tipo de carta en mas 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 elegir otra Zona de Juego.

Ejemplo 1: Con Oni, debes indicar si buscarás una copia en el mazo castillo o en el cementerio.

Ejemplo 2. Con Cernuno, que busca en el mazo castillo, debes indicar que tipo de carta buscarás (ya sea Oro o Talismán) antes de intervenir el mazo castillo.

Cada vez que busques una carta de un tipo específico, esta debe ser mostrada.

Búsqueda Fallida

Cuando una carta te indique que puedes buscar un tipo de carta en una Zona de Juego determinada y no se encuentra ningún tipo de esa carta en esa Zona, se entiende que es una búsqueda fallida, se menciona al oponente que no hay cartas de ese tipo en la Zona de Juego buscada.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Controlador y Dueño

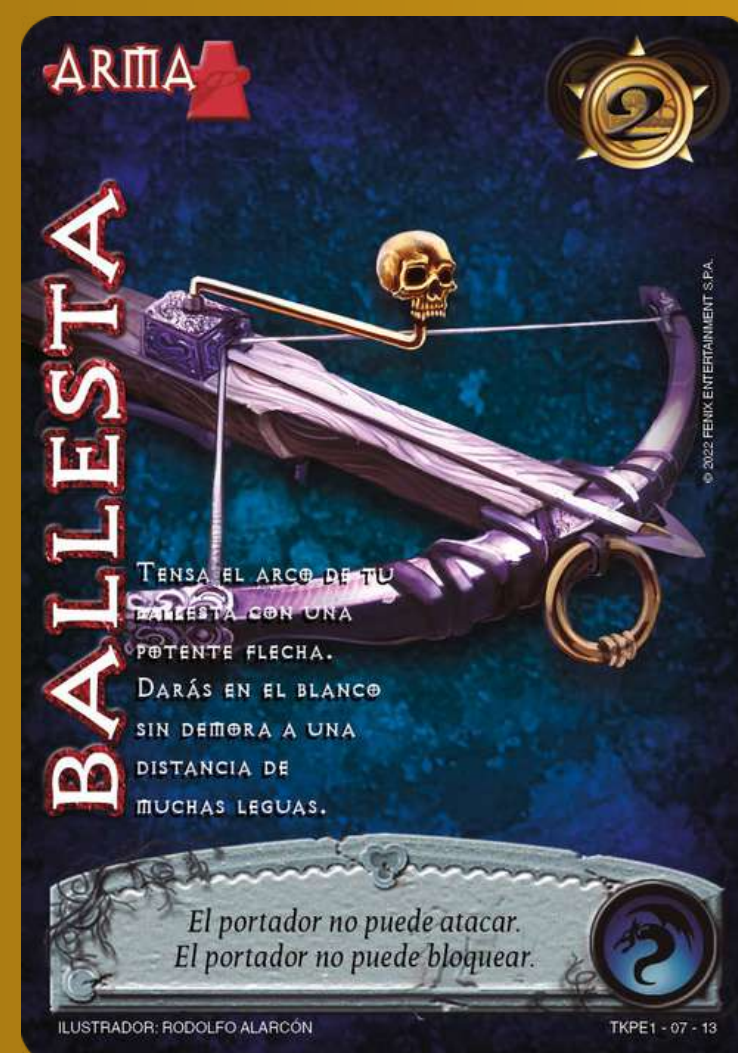
El controlador de una carta es aquel que posee esa carta en juego (Línea de Ataque, Línea de Defensa, Línea de Apoyo, Reserva de Oro o Zona de Oro Pagado). Una carta puede tener múltiples controladores durante la partida.

Una vez que una carta sale del juego, esta siempre va a la zona de juego correspondiente al dueño de la carta.

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 del dueño de la carta.

Ejemplo 1: Con el Arma **Ballesta**, su dueño paga su coste de 2 oros, la porta en un Aliado oponente, por lo cual mientras este en juego su controlador será el oponente, si el Arma o el Aliado portador, salen del juego, el arma vuelve a una zona de juego del dueño de **Ballesta**.

Ejemplo 2: Con el arma **Espada Envenenada**, su dueño paga su coste de 2 oros, la porta en un Aliado oponente, por lo cual al comienzo de su vigilia el controlador del arma (tú oponente), deberá escoger entre descartar una carta de su mano o botar dos su mazo castillo.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Cambio de controlador

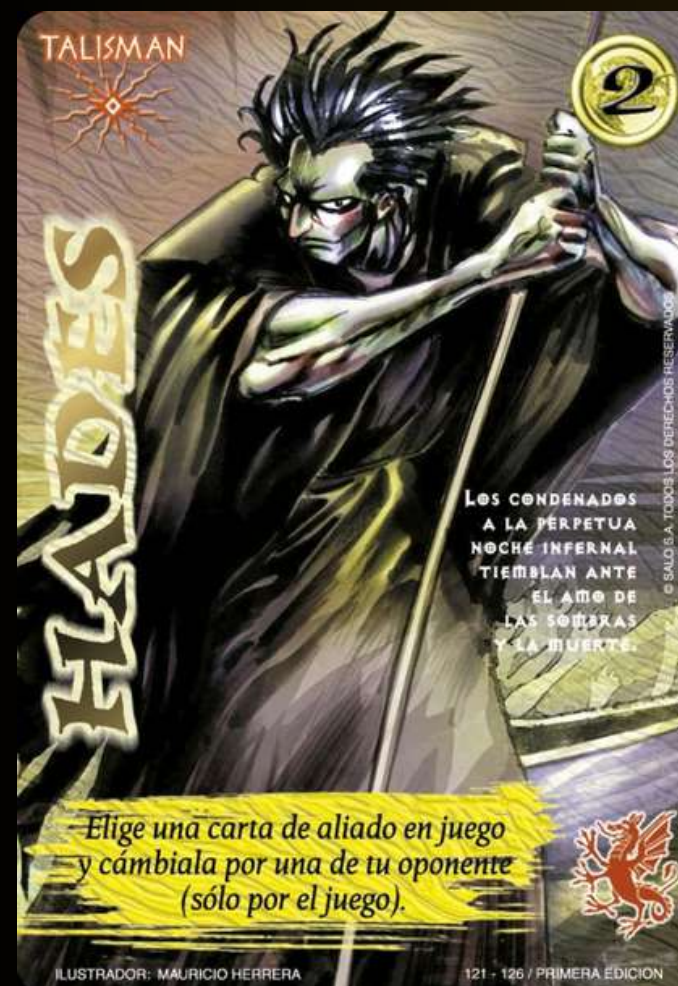
Si un aliado en juego cambia de controlador (incluso si este puede atacar el turno que entra en juego), debe pasar por una fase de agrupación para poder atacar.

Ejemplo 1: Si juegas **Hades**, **Licantropía** o **Tecpatl** en tu fase de vigilia, no podrías declarar atacante al aliado robado/intercambiado 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 y en el próximo turno del jugador que utilizo **Hades**, podría declarar atacante al aliado intercambiado.

Si el Aliado intercambiado 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), esta será disparada por el jugador que controle dicha carta al momento de salir del juego.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

¿Cómo se resuelve la habilidad de Draugar, Sir Gwain y Dragon Oriental?

Estos 3 Aliados (y los demás Aliados que tengan habilidades similares) tienen una habilidad continua que permite que los Aliados que entran en juego, puedan ser declarados atacante cuando entran en juego. Todos los Aliados que entren en juego después que se jueguen este tipo de Aliados, podrán ser declarados atacantes ese mismo turno.

Este tipo de habilidad continua se verifica cada vez que un Aliado entra en juego, por ende, si la fuente no estaba en el Campo de Batalla al momento de jugar dicho Aliado, este no podrá ser declarado atacante.

Estos Aliados pueden ser afectados por su propia habilidad ya que se aplica la regla de la autoreferencia.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Barajar cartas del cementerio

Cuando barajes cartas desde tu cementerio por algun efecto o habilidad de una carta, debes barajar la cantidad exacta para que esta sea resuelta.

Ejemplo 1: Con **Hidromiel** debes barajar la cantidad exacta por lo cual al momento de jugarla debes tener al menos 3 o mas cartas en tu cementerio.

Ejemplo 2: Con **Carmilla**, cuando se resuelva el daño de combate realizado, debes barajar la cantidad exacta si activas la habilidad de baraje de Carmilla.

Ejemplo 3: Con **Kemsa**, debes barajar otras 3 cartas que se encuentren en tu cementerio, no puedes considerar a **Kemsa** en las 3 cartas a barajar. Lo mismo aplica con **Gnomo**.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Cartas con habilidades luego...

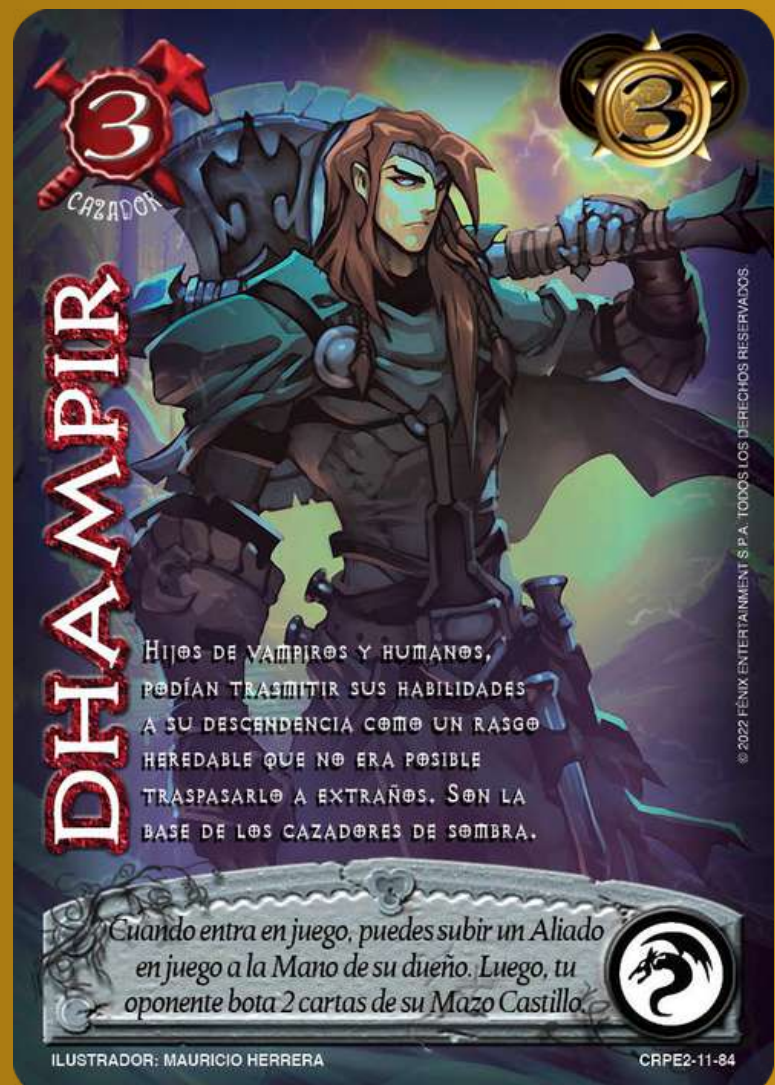
Cuando la habilidad de una carta dice Luego (...), requiere que la acción anterior de esa misma habilidad se haya cumplido exitosamente para poder llevarse a cabo.

Si una carta dice “Podrás hacer X, luego puedes hacer Y”, debes haber podido realizar X exitosamente para realizar Y”.

Si una carta dice “Hace X y luego haz Y”, debes haber podido realizar X exitosamente para realizar Y”.

Ejemplo 1: Con **Fuente de Mimir** si no destruyes una carta en juego que no sea oro, luego no podrás robar la carta que te permite el efecto de este talismán.

Ejemplo 2: Si cuando **Dhampir** entran en juego y tu oponente cancela su habilidad de subir un aliado en juego con una **Marca de Tigre**, no podrás utilizar su segunda habilidad "Luego tu oponente bota dos cartas" ya que no logro hacer su primera habilidad.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Interacción con el cementerio



Si por efectos de **Lucha de Golems** o **Eclipse de Dragón** no puedes interactuar con el cementerio, las habilidades de **Nugua** e **Idunn** no se verían afectadas ya que no hay una real interacción con el cementerio, sino que es un chequeo de información y un establecedor de fuerza.

Cartas de prevención

Las cartas en prevención funcionan en respuesta a una situación especificada por la misma carta, estas al ser en respuesta, no resuelven habilidades de salida, ya que la carta objetivo de la prevención jamás salió del juego o fue afectada por la habilidad prevenida.

Ejemplo 1: Si con el Oro **Armadura de Valkiria**, previenes que una **Sif** sea destruida, no podrás disparar la habilidad de salida de **Sif**.

Ejemplo 2: Si utilizas la habilidad de cartas como **Niamh**, **Nanna** o **Shiro Amakusa**, no puedes prevenir que sean destruidas con **Totem de Conejo**, ya que sus habilidades implican un coste de activación, el cual deben ser destruidas.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Aliados de raza Campeón

Actualmente ya no existe la sub división de razas de la raza Campeón, por lo cual habilidades que interactuen con esta raza se incluirán todos los campeones, ya sean estos Campeón Chaolin, Campeón Samurai o Campeón Ninja.

Li Sou: Gana +1 a la fuerza por cada campeón en juego (por todos los campeones que controles).

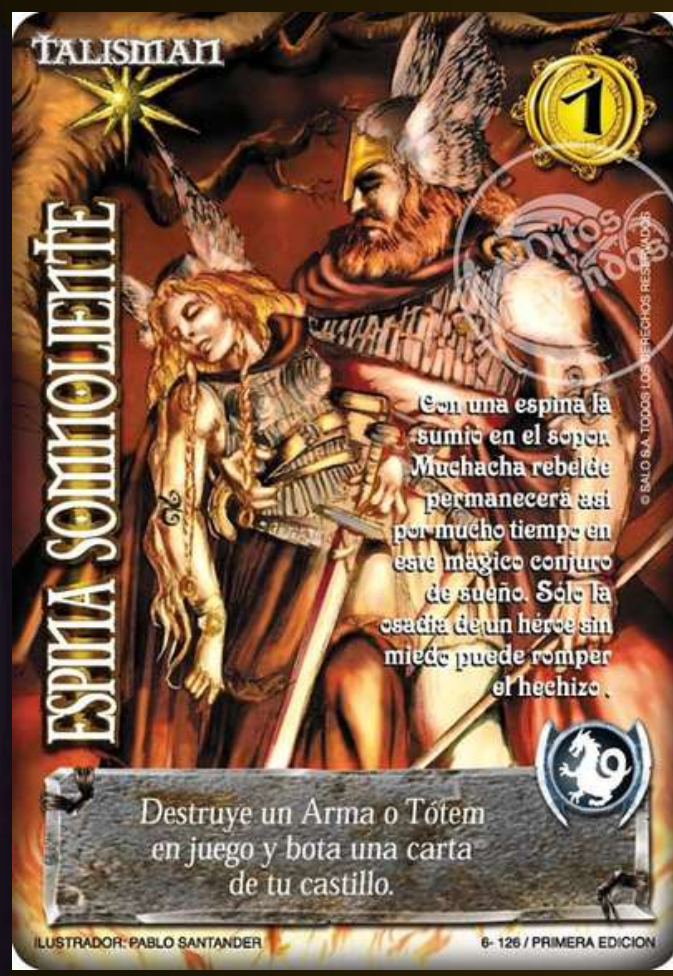
Katana: Con su nueva habilidad si es portada por un campeón este gana +5 a la fuerza, de no ser así solo gana +2 (si el aliado es de otra raza). Puedes tener mas de 3 copias de esta carta.



Habilidades y efectos que consideren cartas en juego

Las cartas que consideran cartas en juego en su habilidad, pueden hacer objetivo y/o pueden interactuar con las cartas de ambos jugadores.

Ejemplo: Yu Huang, Damphir, La Fuente de Mimir, La Espina Somnoliente, Fujin, Juego Eterno, entre otras cartas.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Cancelación de habilidades

Las habilidades Disparadas o Activadas, pueden ser Canceladas 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.

Ejemplo 1: Con **Shiro Amakusa**, si el Aliado objetivo es **Kordrag**, podrás cancelar solo la habilidad disparada de destruir un aliado, ya que la habilidad de "Puede atacar cuando entra en juego" es considerada una habilidad continua, la cual no puede ser cancelada.

Ejemplo 2: Si con **Marca de Tigre** cancelas la habilidad de destruir de **Templo de Tenochtitlan**, el Tótem de igual manera debe ser desterrado ya que es parte del coste de activación de esta carta.

Si la carta oponente tiene mas de una habilidad disparada o activada solo puedes cancelar una de ellas.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Bonificador y duplicador de fuerza

Jugador 1 juega Metamorfosis de Loki previamente.
Jugador 2 juega a Matador de Gigantes.

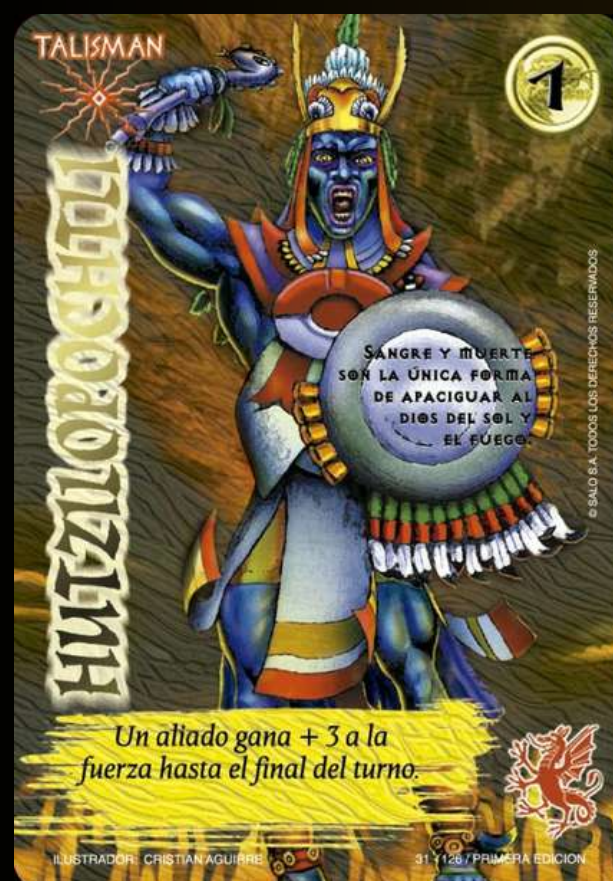
El Jugador 2 al usar Matador de Gigantes hace que sus Aliados doblen su fuerza. Como Metamorfosis de Loki afecta solo a los Bonificadores de Fuerza, no haría que se aplicara negativamente Matador de Gigantes, ya que, dicho Talismán es un Duplicador de Fuerza al igual que Daimon.



¿Los bonificadores y duplicadores de fuerza pueden afectar cartas oponentes?

Todas las cartas que bonifiquen o dupliquen fuerza, se consideran por regla general solo para aliados propios

Ejemplo: Monje de Krilin, Sisiutl, Hottei, Itazzy, Huitzilopochtli, Daimon, Matador de Gigantes, entre otras cartas.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Modificadores y Establecedores de fuerza.

El caso más común dentro del juego en que varias habilidades afecten simultáneamente la fuerza de uno o mas Aliados. La regla general es que los Modificadores de Fuerza se sobreponen unos a otros según el orden en que fueron aplicados.

Ejemplo 1: Gorgonas que deja en fuerza 0 a un aliado oponente y el oponente le da +3 a la fuerza con un **Huitzilopochtli** (ese aliado queda con 3 a la fuerza), siempre superpondrá el último efecto o habilidad jugada.

Ejemplo 2: Con el arma Tetsu-Bishi, el aliado portador siempre tendrá 0 de fuerza ya que es un **establecedor de fuerza**. (Aun dando bonos con efectos de Talismanes o habilidades de cartas en juego, siempre quedará en cero la fuerza del aliado portador de Tesu-Bichi).



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Resolución de multiples Habilidades Disparadas

Si en algún momento del juego se disparan múltiples efectos simultáneamente, primero el Jugador Activo tiene la primera prioridad y luego la prioridad pasa a tu oponente. Y así sucesivamente hasta que se resuelvan todos los efectos disparados.

En caso de que se disparen dos o más efectos controlados por un mismo jugador, éste ordena la resolución a su elección.

Ejemplo: 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 o barajar el aliado Barbaro del cementerio al mazo castillo por la habilidad del oro.

¿Puedo jugar dos cartas de cancelación o anulación a una misma carta oponente?

No, ya que solo puedo utilizar una respuesta por cada acción del juego. Pero si puedo jugar una anulación a una anulación jugada por el oponente.

Ejemplo: Con **Shiro Amakusa** y **Marca del Tigre**, en caso que el oponente juegue un **Trivaldi**, puedo escoger cancelar su habilidad con una de ellas, pero si me anulan la **Marca del Tigre** no puedo cancelar después con **Shiro Amakusa**.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Erratas y Aclaraciones

Oberon (Aclaración): Cuando entra en juego, baraja una carta oponente que no sea oro y todas las copias que controle tu oponente, en el mazo castillo de su dueño.

Espada de Cristal (Aclaración): Si controlas uno o mas aliados Faeries, puedes pagar este oro para barajar una carta de tu cementerio a tu Castillo o para que un aliado oponente pierda 1 a la fuerza hasta la fase final.

Ermitaño (Errata): Nombra un Talismán. Tu oponente no podrá jugar el Talismán nombrado por el resto del juego, luego destierra esta carta.

Hodur (Aclaración): Cuando Hodur entra en juego baraja un aliado oponente. Hodur se convierte en una copia total del aliado barajado. El Aliado Barajado no puede ser jugado por tu oponente mientras esta carta este en juego.

Hodur al convertirse en una copia total, copia nombre, raza, coste, habilidad y fuerza impresa y bonos permanentes que tenga el aliado copiado.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Erratas y Aclaraciones

Sakura (Aclaración): Una vez por turno, si un aliado que controles es destruido, puedes barajar una carta de tu cementerio en tu mazo castillo.

Yama Bushi (Errata): Cuando entra en juego puedes barajar hasta dos aliados campeones de tu cementerio en tu mazo castillo, luego si barajas uno o mas aliados puedes robar una carta.



Sakura

Para todo tipo de efectos donde Sakura y otras cartas en juego interactúen al mismo tiempo, Sakura será lo último en resolverse.

Ejemplo: Juegan un **Stribog**, teniendo un **Elfos Arqueros**, un **Satiro**, **Baldur** y una **Sakura** en juego, primero resuelves las habilidades de los Aliados y al último la habilidad de este oro.

En el caso de jugar **Gnomo Burlón** y por su coste adicional destruyo un **Satiro** teniendo a Sakura en juego, primero disparo la habilidad de **Satiro**, luego barajo por **Sakura** y al final se resuelvo la habilidad de entrada de **Gnomos Burlones**.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Moiras

Cada vez que **Moiras** no sea declarada atacante, descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente. (desde el turno que entra en juego puedes utilizar su habilidad)

Si hay declaración de ataque, el descarte por **Moiras**, se realiza al momento de declarar ataque.

Si no hay declaración de ataque descarta en la fase final (antes de finalizar).



Lilith

Al ser declarada atacante o bloqueadora tu oponente no podrá usar sus habilidades disparadas o activadas en la Batalla Mitológica

Ejemplo: Si **Lilith** bloquea a un **Persival** y pasa daño de combate de este aliado, no podrá buscar Aliado Caballero en su mazo castillo.

Lo mismo tu oponente no podría activar la habilidad de **Teatro Kabuki** en Guerra de talismanes.

Lilith No afecta habilidades continuas o permanentes y no afecta a los talismanes.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Vigilia de Armas

Vigilia de Armas impide que se jueguen mas 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.

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

Ejemplo 1: Si juego **Vigilia de Armas** en este turno, no podrás utilizar la habilidad activada de estas cartas: **Machi**, **Brujo de Salamanca**, **Castillo de Shuri** o alguno de estos Oros como **Halatafi** o **Teatro Kabuki**.

Ejemplo 2: En este turno juego **Vigilia de armas**, luego un **Huracan**, un **Maui** y un **Chacs**.

Con **Huracan** podria atacar, sigue siendo imbloqueable pero no sería destruido por su habilidad.

Con **Maui** no deberias descartar una carta de tu mano y botar las dos de tu mazo castillo cuando entra en juego.

Con **Chacs** si debes descartar tu mano para que pueda entrar en juego. (debes tener al menos una carta en tu mano).



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Galdar y sus interacciones

Galdar con Mano Faerica,

Si Galdar copia el efecto de la Mano Faerica, una vez resuelto, Galdar queda en el cementerio.

Galdar con Lucha de Golems o Eclipse de Dragón jugado por el oponente, no podría ser utilizado el **Galdar** para copiar efectos de talismanes en el cementerio.

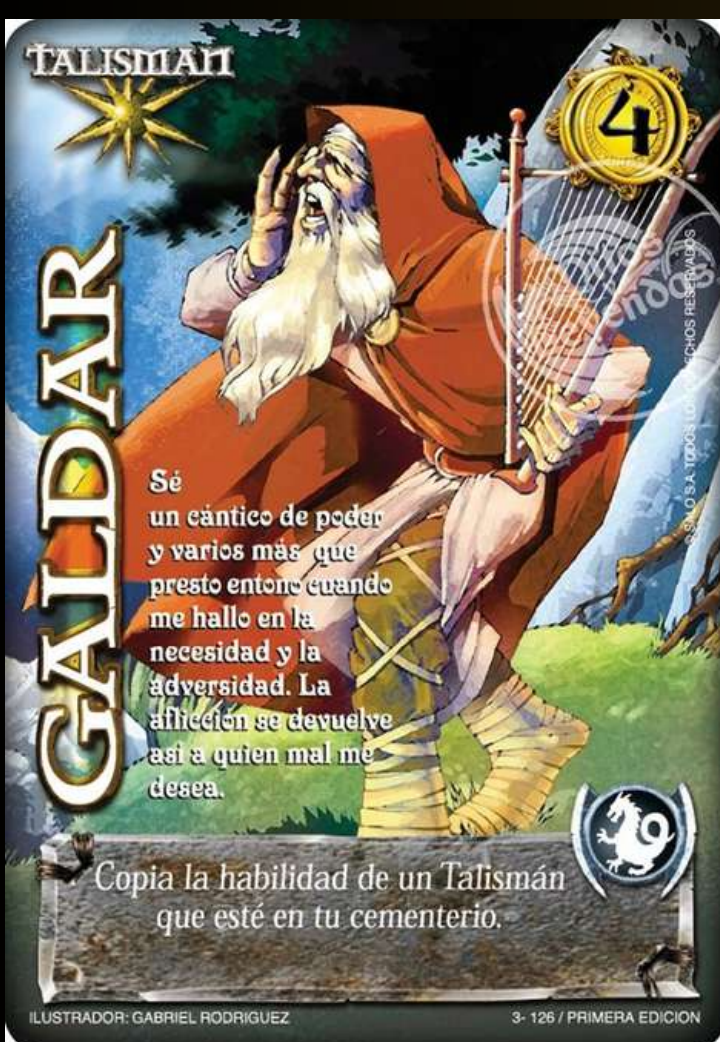
Galdar - Hidromiel o Acupuntura

Cuando **Galdar** copia los efectos de **Hidromiel** o **Acupuntura**, estas pueden ser incluidas en la cantidad de cartas a barajar, no así el **Galdar** quien esta copiando el efecto.

Galdar y Viaje al Oeste

Cuando **Galdar** copia el efecto de **Viaje al Oeste**, debes descartar de igual manera la carta de requisito para que tu oponente se descarte dos.

Galdar no puede ser utilizado para copiar efectos de talismanes en respuesta, o de anulación (**Marca de Tigre** o **Flechero**), por ende solo debe ser jugado en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes tuya.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

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 su 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 es Objetivo, ya sea de un Talismán o habilidad, no se considera que está siendo afectado. Sólo al resolver el efecto de 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. **Este tipo de habilidad si hace que el jugador objetivo realice alguna acción sobre una de sus cartas en juego, en la cual termine afectando a esta carta, se considera que la carta fue afectada por su controlador y no por el jugador oponente.**

Ejemplo 1: Con Mirada de Berserker, Los jugadores destruyen una carta de cada tipo que controlen que no sea oro. Este talismán puede ser jugado aunque cada jugador no controle una carta de cada tipo.

Ejemplo 2: Con Duelo en el Tejado, cada jugador destruye el aliado de menor fuerza. Esta puede ser jugada incluso si tu no controlas y tú oponente si.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Objetivo valido

Al momento de jugar una carta, activar su habilidad o resolver un efecto, este debe tener un objetivo valido, en algunos casos se podrá retrotraer la jugada, en otras se podrá cambiar el objetivo y en otras la carta jugada quedará sin efecto.

Ejemplo 1: Juego Acupuntura, que permite barajar tantas cartas como Oros tenga en juego mi oponente y este tiene 7 Oros en juego y me percató que solo cuento con 6 cartas en el cementerio para barajar, en este caso el Talismán no se quema ya que no puede ser resuelto en su 100%, por lo cual se retrotrae la jugada (El talismán vuelve a la mano y los oros pagados por este a la reserva).

Ejemplo 2: Juego Trilvaldi e intento destruir un **Oberon** oponente (único aliado en juego), pero la habilidad de **Trilvaldi** es "Cuando entra en juego destruye un aliado de fuerza 3 o menos", por lo cual entraría sin disparar su habilidad ya que no cumple con los requisitos para que sea objetivo valido, ya que **Oberon** tiene fuerza 4. En caso que el oponente tuviera otro aliado en juego por ejemplo un **Satiro**, se debe cambiar el objetivo por ese Aliado ya que cumple con los requisitos para ser resuelta la habilidad de **Trivaldi**.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Objetivo valido

Ejemplo 3: En Guerra de Talismanes destruyo **Teatro Kabuki** para subir un **Gilgamesh** oponente a su mano, la habilidad de **Gilgamesh** indica que solo puede salir del juego por daño de combate, si tu oponente tiene otros aliados en juego deberás cambiar el objetivo a uno valido, en caso que no tuviera mas aliados en juego, se retrotrae la jugada y el Oro **Teatro Kabuki** queda en juego.

Ejemplo 4: En otro caso si juego un **Dragón Medeval** o un **Thor**, teniendo dos aliados en juego el oponente, pero uno de ellos tiene una habilidad de que no puede ser destruido por habilidad de aliados o que no puede salir del juego, tanto **Dragón Medeval** como **Thor** entrarían en juego sin disparar su habilidad, ya que por su habilidad deben ser dos aliados, no hasta dos aliados.

Ejemplo 5: Si juegas una **Fuente de Mimir** y escoges como objetivo a un **Roldan** (Este Aliado no puede ser destruido por Talismanes) y es la única carta que no sea oro en juego, se retrotrae la jugada (el Talismán vuelve a la mano y los oros pagados por él a la reserva). En caso que haya en juego otro objetivo valido debes resolver el efecto de **Fuente de Mimir**, incluso si es una carta que controles dicho objetivo valido.



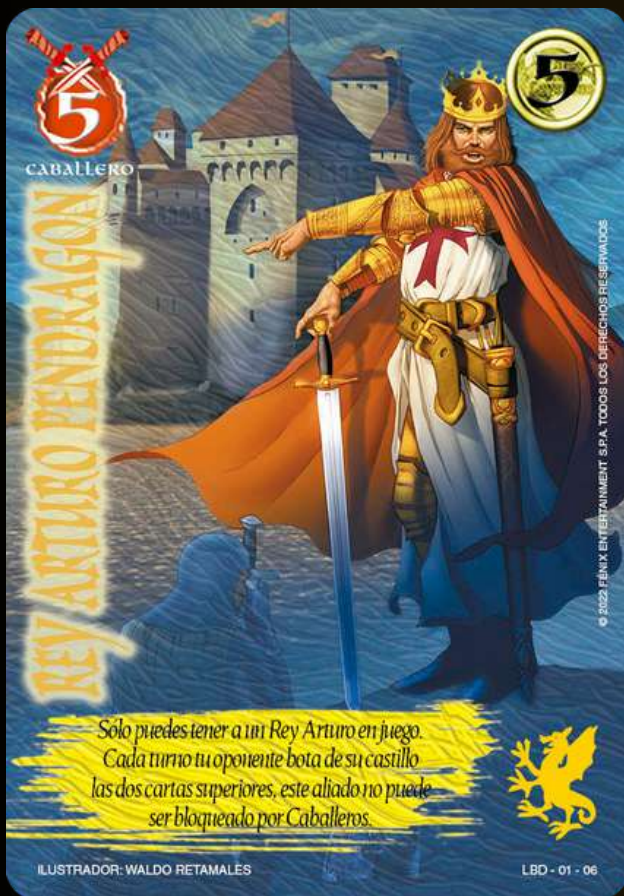
**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**

Objetivo valido

Ejemplo 6: Juego **Lady Rachel** que su habilidad dice: "Cuando entra en juego, **puedes** destruir un Aliado oponente de coste 2 o menos", y escoges destruir un Trivaldi oponente (único aliado en juego), por lo cual Lady Rachel entraría sin disparar su habilidad. En caso que el oponente tuviera en juego otro aliado como un **Elfos Arqueros**, ahí se cambiaría el objetivo valido ya que cumple con los requisitos para ser resuelta la habilidad de **Lady Rachel** (al decir Puedes en su habilidad, escogiste disparar su habilidad y hay objetivo valido, debe ser resuelta)

Rey Arturo Pendragon

Solo puedes tener una copia de este Aliado en juego. El turno que Rey Arturo Pendragón es puesto en juego tu oponente bota 2 carta de su Mazo Castillo. En los siguientes turnos al comienzo de cada uno de ellos tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo. No puede ser bloqueado por Aliados de raza Caballero.



**FAQ PRIMERA ERA
JULIO 2023**