



EL RETO

MUNDO
GOTICO

LA IRA DEZ
NAHUAL

Ragnarok

La Cofradia

El espíritu
del dragón



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**



Documento de Preguntas Frecuentes

Queridos Jugadores:

Les presentamos el documento de preguntas frecuentes, 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 mas nuevos y ocasionales, hasta jugadores mas frecuentes y competitivos, dejando ejemplos en gran parte de las interacciones que ocasionan dudas, las cuales serán aplicadas a futuras cartas que tengan una habilidad similar.

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

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

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.

Equipo de Desarrollo Primera Era, Enero 2024.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

Pasos para jugar una carta:

1. El jugador muestra y declara de forma verbal la carta que quiere jugar.
2. Se deben cumplir los requisitos que especifica la carta para ser jugada. En el caso de los Talismanes, deben definir el Objetivo si es una carta en juego, con el fin de comprobar los requisitos para ser jugados.
3. Paga el Coste de Oro y cualquier Coste adicional que requiera la carta. Si una Habilidad permite jugar una carta “sin pagar su Coste”, los Costes adicionales deben ser pagados aun así para poder jugar esa carta. Si por alguna Habilidad o efecto la carta tiene Coste reducido, se reduce su Coste dependiendo de lo que indique dicha Habilidad o efecto (hasta un mínimo de 0). Cuando dos o más Habilidades o efectos alteran el Coste de la carta que se quiere jugar, los Costes adicionales positivos (ejemplo: “cuesta un Oro más”) se suman al total de Oro a pagar. Luego se restan los Costes adicionales negativos (ejemplo: “cuesta un Oro menos”). El resultado final es la cantidad de Oro a pagar.
4. En este momento la carta se considera jugada para todos los efectos de juego, y se disparan y resuelven todas las Habilidades en juego que se disparan al jugar una carta.
5. El oponente tiene la opción de realizar sólo una de las siguientes 3 acciones:
 - Jugar una carta de anulación para anular la carta jugada.
 - Activar una Habilidad de Anulación para anular la carta jugada.
 - Jugar cartas con Habilidades “en respuesta” a jugar una carta. Luego el jugador activo tiene la opción de realizar una de las mismas 3 opciones mencionadas.
6. Si la carta no es anulada, es puesta en juego y si ningún jugador Cancela la Habilidad para evitar que la carta jugada utilice su habilidad disparada, en caso de que la tenga, esta se considera utilizada. En el caso de un Talismán, se resuelve su efecto y es puesto en el Cementerio de su Dueño.
7. Luego el efecto se resuelve, cumpliéndose un 0 o un 100%. Desde este momento se consideran afectadas las cartas por el efecto de la habilidad, en caso de que sean cartas en juego.



Pasos para jugar una carta:

8. En este punto se puede jugar sólo una carta en respuesta o utilizar una habilidad en respuesta a que la carta entre en juego, en el caso de que la carta jugada no sea un Talismán.

9. Por último, se pueden jugar cartas o activar habilidades de prevención, para evitar que la carta jugada sea afectada por alguna carta o habilidad en juego, que no sea una habilidad continua.

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”. 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 habilidad.

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.

Habilidades Disparadas en la fase final:

Hay cartas como **Yasakani**, **Ebisu**, **Linkuei** e **Hydra**, que disparan su habilidad en la fase final, por lo cual debes anunciar que activarás dicha habilidad antes de dar término a tu turno.

Con **Yasakani** agrupas el Oro y luego finalizas.

con **Hydra** barajas una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo y luego finalizas.

Con **Ebisu** primero robas una carta por su habilidad y luego robas la carta con que la que terminas tu turno.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

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. Así, 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.

Ejemplo 1: 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.

Ejemplo 2: En caso de Aliados Licántropos o Chamanes que pueden reducir su Coste por la habilidad de **Tótem del Bosque** y **Tótem de Águila** respectivamente al ser jugados, 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.

Por Ej.: Si jugaste desde tu Mano un **Neuri**, un **Gente Lunar**, un **Pricolici** 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 los Aliados de Coste 2 o menos, solo podrá destruir a **Corot y Gente Lunar**, ya que **Neuri y Pricolici** estando en juego tienen su coste impreso que es 3.



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 por resolver aún saliendo estas del juego.

Ejemplo 1: Espada de Frey, que indica que cada vez que su portador ataque (fase de ataque), podrás robar una carta extra al final de tu turno (fase final). Con esto, robarás la carta incluso si el aliado sale del juego en Guerra de Talismanes, por que ya se disparó la condición de que el Aliado portador fue 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 a tus demás Aliados Caballeros permanece, no así la bonificación continua que tiene Rey Arturo por su primera habilidad, ya que indica que la dará mientras esté en juego.

¿Cuántas veces puedo ocupar una habilidad activada?

Las habilidades activadas 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 más de una vez por turno, mientras puedas pagar el coste de la habilidad.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

Tipos de Habilidades:

Habilidad Activada:

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

Ejemplo 1: Con **Machi** puedes pagar un oro para que un aliado oponente tenga fuerza 0 hasta el final del turno.

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).



Tipos de Habilidades:

Habilidad Continua:

Son aquellas habilidades que comienzan a funcionar cuando la fuente del efecto está en juego. Las habilidades continuas se identifican con la frase: "Mientras este Aliado esté 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 con 1 a la fuerza y hace imbloqueables a los aliados Vampiros que controles (aunque no diga mientras esté en juego, se considera habilidad continua, ya que ambas habilidades solo las dará mientras este en juego).



Autoreferencia:

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 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 1: Con **Morgana** puedes activar su habilidad destruyendo 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.



Cartas de prevención

Las cartas en prevención funcionan en respuesta a una situación especificada por la misma carta. Este tipo de habilidad 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 su habilidad de salida de **Sif**, de barajar un Aliado oponente.

Ejemplo 2: Con **Tótem de Conejo** no puedes prevenir que sean destruidos **Niamh**, **Nanna** o **Shiro Amakusa**. Si quieres utilizar su habilidad activada el coste de activación es que deben ser destruidos.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

Daño Directo y Daño de Combate:

Daño Directo:

Es el Daño que se hace a través del cumplimiento de un efecto o la Habilidad de una carta. Este tipo de Daño siempre tiene el verbo “Botar” escrito en su habilidad. **Ejemplos: Chen, Forja de Enanos, Shenshu y Yulu, Kitsune Tsuki**, entre otras cartas. Por otro lado, las cartas que controles no te hacen daño directo.

Ejemplo: Maui cuando entra en juego que pide que botes dos cartas como parte de su habilidad de entrada.

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.

Ejemplo 1: Con **Arlequin**, una vez que hayas pasado el daño de combate total realizado por los Aliados oponentes, puedes jugar 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. Una vez pasado ese daño, juegas **Arlequin** para que tu oponente bote la misma cantidad de cartas de su Mazo Castillo.

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



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

Zona de efectos Permanentes

Esta Zona es una extensión del Cementerio y permite tener un registro de efectos que duran toda la partida, 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**.



Resolución de Talismanes

En Primera Era, cuando los Talismanes son jugados, se resolverá la totalidad de su efecto y posteriormente se resolverán las habilidades que se disparen de las cartas afectadas.

Ejemplo 1: Cancerbero y Elfos Arqueros, primero destruyes el Aliado con el Talismán y luego buscas los dos oros en el mazo castillo, las muestras a tu oponente y por último resuelvas la habilidad de Elfos Arqueros (Robar 3 o botar 3 cartas).

Ejemplo 2: Cuando juegas un **Maelstrom** y en juego tienes una **Ran**, un **Tyr** y tu oponente 2 **Dracula**, primero se barajan todos los Aliados en juego y posteriormente el jugador activo va resolviendo las habilidades de salida de los Aliados, intercalando con el oponente, escogiendo un orden. Por **Ej.:** Primero resolver **Tyr** buscando un Talismán, luego el oponente roba por una carta por la habilidad de **Dracula**, luego tu buscas una carta en el Mazo Castillo oponente y la envías al Cementerio por **Ran** y por último el oponente puede robar por la habilidad del segundo **Dracula**.

Los Talismanes no entran en juego, sino que simplemente se juegan y se resuelven, por lo cual no pueden ser cancelados.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

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:

- Se agrupan todas las cartas que puedan hacerlo. No se pueden agrupar las cartas de forma parcializada.
- 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.**
- 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.**
- Concluyen todos los efectos que digan “hasta el próximo turno” vigentes desde turnos anteriores.



Paso b



Paso c



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

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, Monte Wudang y Nibelungos.

b. El jugador activo puede sólo 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, Tótem de Serpiente, Sisiutl, Kukulcan, entre otras cartas.

Nota: Si juegas una habilidad en tu Fase de Vigilia ya sea del punto c o d, no podrás bajar Oros desde tu Mano, al menos que la habilidad de una carta te lo permita.



Paso a



Paso d



FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024

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.

Fase de Batalla Mitológica

1.- Paso de Declaración de Ataque

Este paso tiene el siguiente orden:

- a. El jugador activo puede declarar Aliados atacantes.
- b. 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”.
- c. Se disparan y resuelven todas las habilidades que interactúen con declaraciones de ataque. **Ejemplo Konaki Jiji, Lilith, Han Xiang Si.**
- d. 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 y 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
ENERO 2024**

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 a 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:

- El jugador activo puede declarar Aliados bloqueadores.
- 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”.
- 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 continúa la batalla mitológica.



Paso c



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

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 ceden 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, Kukulcan, entre otras.

Importante

Si tu oponente declara Aliados atacantes y tu primera acción es jugar un Talismán (que no sea en respuesta al ataque o bloqueo) o activas la habilidad de una carta que tengas en juego que se active en Guerra de Talismanes, ya no podrás declarar tus Aliados bloqueadores.

Lo mismo pasa cuando tu oponente tiene aliados **imbloqueables**. Por ejemplo si tu oponente tiene la carta **Enjambre** y declara ataque, si tu en Guerra de Talismanes destruyes el **Enjambre** con un **Feng Shui**, no podrás declarar bloqueo después, ya que la fase de bloqueo se declara en el paso 2 de la Batalla Mitológica.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

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:

- 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”.
- Se aplican las Reglas de Asignación de Daño de Combate y se resuelve el daño de Combate hecho al mazo castillo oponente.
- Se disparan, resuelven y juegan habilidades o efectos que digan en respuesta a resolver el daño de combate. **Ejemplo: Arlequín y Machitun (con esta ultima no se aplica el paso "d" pero si el paso "e").** Otro ejemplo es la habilidad del Oro Bafometh (Leyendas 2023), cuya habilidad también se aplica en este paso.
- 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.**
- Se disparan y resuelven las habilidades de Aliados destruidos por comparación de sus Fuerzas. **Ejemplo: Baldur, Sif, Elfos Arqueros, Tyr, entre otros.**



Paso c



Paso d



Paso e



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

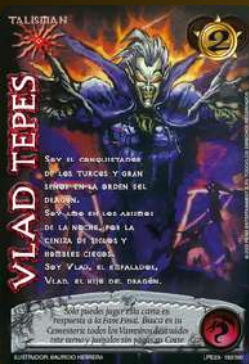
Fase Final

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

- 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, Tumba de Caballero, entre otras.**
- 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". **Ejemplo: Hydra.**
- 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.
- Se disparan y resuelven los efectos que interactúen con Robar cartas. **Ejemplos: Linkuei, Ebisu, Espada de Frey, entre otras.**
- El jugador activo Roba una carta de su Mazo Castillo.
- 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.
- Termina el turno y comienza el turno oponente.



Paso a



Paso b



Paso d



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

Efectos Permanentes

Son aquellas habilidades cuyo efecto es permanente y 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 y 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 y 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**.

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.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

Búsqueda de cartas en Zonas de Juego 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 elegir otra Zona de Juego.

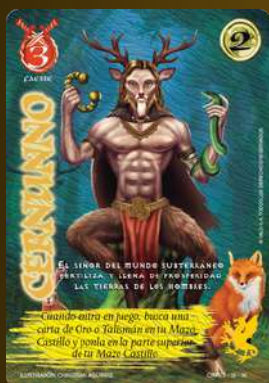
Ejemplo 1: Con Oni, debes indicar si buscarás una copia de este Aliado, en el mazo castillo o en el cementerio, antes de realizar la búsqueda de la copia de este Aliado.

Ejemplo 2. Con Cernuno, debes indicar que tipo de carta buscarás (ya sea Oro o Talismán) antes de intervenir el Mazo Castillo, ya que su habilidad especifica si buscas Oro o Talismán.

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

Búsqueda Fallida

Cuando una carta te indique que puedes buscar un tipo de carta en una Zona de Juego determinada y no encuentras alguna copia de esa carta en esa Zona, se entiende que es una búsqueda fallida. Al no poder completar esta búsqueda, debes mencionar al oponente que no hay cartas de ese tipo en la Zona de Juego donde buscaste la carta.



Barajar cartas del cementerio

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

Ejemplo 1: Con **Hidromiel** debes barajar la cantidad exacta de cartas, por lo que al momento de jugarla debes tener al menos 3 o más cartas en tu Cementerio. (no puedes incluir en las 3 cartas a barajar a la misma **Hidromiel** que esta siendo jugada).

Ejemplo 2: Con **Carmilla**, cuando se resuelva el daño de combate realizado por este Aliado, debes barajar la cantidad exacta de cartas si activas la habilidad de baraje de **Carmilla**, ya que si tienes menos cartas en tu Cementerio que el daño realizado al Mazo Castillo oponente, no podrás barajar cartas y no podrás subir a **Carmilla** a tu mano.

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 la carta **Gnomo**.

Ejemplo 4: Con el Arma **Escudo Real**, que tiene como habilidad dar 2 a la fuerza al portador y que cuando entra en juego, baraja tantas cartas de tu Cementerio igual a la fuerza del Aliado portador, debes barajar la cantidad exacta que tenga el Aliado sumada a la fuerza que le da el Arma. Por ej: si tienes un **Dragón de Magma** que tiene 4 a la fuerza más el bono de 2 que entrega el Arma, debes barajar exactamente 6 cartas. No puedes barajar una cantidad de cartas menor a la fuerza del Aliado.

Interacción con el cementerio

Si por efectos de **Lucha de Golems** o **Eclipse de Dragon** 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 donde se establece la fuerza al contar la cantidad de un tipo de carta.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

Controlador y Dueño

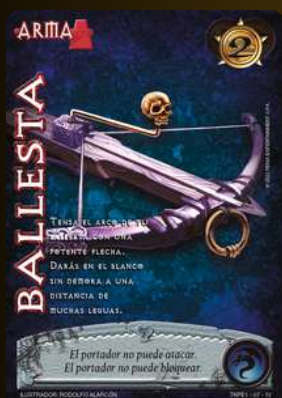
El controlador de una carta es aquel que posee esa carta en juego (Línea de Ataque, Línea de Defensa, Línea de Apoyo, Reserva de Oro o Zona de Oro Pagado). Una carta puede tener múltiples controladores durante la partida. Una vez que una carta sale del juego, esta siempre va a la zona de juego correspondiente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

Ejemplo 1: Con el Arma **Ballesta**, si su dueño porta la carta en un Aliado oponente, mientras esté en juego su controlador será el oponente. Si el Arma o el Aliado portador salen del juego, el Arma vuelve a la zona de juego respectiva del dueño de **Ballesta**.

Ejemplo 2: Con el arma **Espada Envenenada**, si su dueño porta la carta en un Aliado oponente, 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.

Ejemplo 3: El jugador **A** juega una **Ballesta**, 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 y **Templo de Tenochtitlan** solo destruye cartas oponentes (que no sean Oro).



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

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 este haya salido del juego.**

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 utilizó **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 habilidad será disparada por el jugador que controle dicha carta al momento de salir del juego.

Ejemplo 3: Cuando la Arma **Tecpatl** entra en juego gana el control de un Aliado oponente hasta que esta Arma salga del juego. Si esta Arma pierde su habilidad, el Aliado controlado sigue bajo el control del jugador que disparó **Tecpatl**. Si el Aliado que porta **Tecpatl** pasa al control del oponente, el Aliado controlado cuando esta Arma disparó su habilidad sigue bajo su control.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

Bonificador y duplicador de fuerza

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

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



Modificadores y Establecedores de fuerza.

El caso más común dentro del juego en que varias habilidades afecten simultáneamente la fuerza de uno o más Aliados. La regla general es que los Modificadores de Fuerza se superponen 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 se 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**. Aún dando bonos con efectos de Talismanes o habilidades de cartas en juego, siempre quedará en cero **la fuerza del aliado portador de Tetsu-Bichi**.

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.

Ejemplo 3: Con **Marca del Tigre** podrás cancelar la habilidad activada de un Tótem, por ejemplo del **Tótem de Serpiente**, aún estando el Aliado **Nguencuyen** en juego, ya que al cancelar afectas a la habilidad activada y no al Tótem en si.

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

Recordar que los Talismanes no pueden ser cancelados, ya que estos cumplen su efecto y luego van al Cementerio.



¿Cómo se resuelve la habilidad de Draugar, Sir Gwain, Ivar Ragnarson y Dragón 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 atacantes cuando entran en juego. Todos los Aliados que entren en juego después de estos tres 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.

En el caso de **Ivar Ragnarson** su habilidad es aplicada solo para los demás Aliados Barbaros que entren en juego después de él.

Si estos Aliados son intercambiados de controlador, deben pasar por al menos una fase de agrupación para poder ser declarados atacantes nuevamente.

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.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

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: Cuando **Dhampir** entra 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 disparó su primera habilidad.

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

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

Ejemplo 1: Con **Shiro Amakusa** y **Marca del Tigre**, en caso que el oponente juegue un **Trivaldí**, puedo escoger cancelar su habilidad con una de ellas, pero si me anulan la **Marca del Tigre** no puedo cancelar después con **Shiro Amakusa**.

Ejemplo 2: Si tu oponente activa a **Machi** o a **Yaskomo**, podrás cancelar su habilidad más de una vez el mismo turno, ya que su habilidad se activa cada vez que se pague un oro.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

Resolución múltiples 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. Así se sigue 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 1: 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 2: Si tu oponente tiene en juego un **Wurm de la Plaga** y en tu turno bajas desde tu mano un Oro o juegas un Oro con alguna habilidad, como eres el jugador activo, tendrás la prioridad en disparar y resolver la habilidad del Oro. Por ejemplo, si juegas un **Diamante Turquesa** o **Fruto Sagrado**, puedes activar la habilidad del Oro y luego botar las dos cartas por la habilidad de **Wurm de la Plaga**.

Ejemplo 3: En la fase de asignación de daño, si por ejemplo atacaste con **Khan** con una **Espada Celestial** portada y con una **Carmilla**, si ambos Aliados realizaron Daño de combate al Mazo Castillo Oponente, las 3 cartas dispararán su habilidad al mismo tiempo. Con este ejemplo, tú decides de que manera ordenar la resolución de estas habilidades. Por Ej.: primero barajar del Cementerio por **Carmilla**, luego buscar un Aliado con **Khan** y por último robar una carta con **Espada Celestial**.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

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 mas de una habilidad disparada de manera simultanea, 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 Dellinger

- 1.- Activas la habilidad de **Concilio de los Dioses**, destruyendo a **Baldur** y barajando tantas cartas como fuerza tenía este Aliado.
- 2.- Luego como dos habilidades se disparan al mismo tiempo, (**Baldur** y **Dellinger**), tu escoges el orden de resolverlas.

Ejemplo 2: Arco de Ullr, Fuerza Abominable y Araña Troll

- 1.- Con **Arco de Ullr**, buscas un Oro en el Mazo Castillo, lo pones en juego y luego robas una carta por su habilidad.
- 2.- Con **Fuerza Abominable**, muestras un Aliado de raza abominación de tu Mano (Por ej.: **Araña Troll**) y luego ordenas las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo.
- 3.- Por último robas una carta de tu Mazo Castillo por **Araña Troll**.

En este ejemplo hubo una habilidad disparada, que interactúa con otra habilidad disparada, que a la vez dispara una tercera habilidad, pero ninguna de ellas fue de manera simultánea, por lo cual se resuelven desde la primera habilidad disparada hasta la última.

Ejemplo 3: Tienes Meili, Sif y Sakura en juego y tu oponente Elfos Arqueros y Asgard.

- 1.- Con **Meili**, destruyes un **Sif** que controles para destruir un **Elfos Arqueros** que tenga tu oponente en juego.
- 2.- Como se disparan 4 habilidades simultáneamente (**Sif**, **Sakura**, **Elfos Arqueros** y **Asgard**), el jugador activo comenzará resolviendo e va 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 PRIMERA ERA
ENERO 2024**

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.

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 incluso si cada jugador no controla una carta de cada tipo.

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

Ejemplo 3: Con Fuente de Urd, en tu turno, tu oponente destruye todos sus Aliados declarados atacantes en el turno anterior. Tu oponente debe destruir todos sus Aliados declarados atacantes en el turno anterior (que puedan ser destruidos, ej. **Gilgamesh** queda en juego por su habilidad), inclusive si tiene alguna carta en juego que protejan a sus Aliados de Talismanes oponentes, ya que no esta haciendo objetivo a los Aliados si no al jugador.

Ejemplo 4: Con Monte Wudang, tu oponente al comienzo de su Fase de Vigilia (antes de bajar Oro), destruye una carta que controle que no sea Oro.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

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 y Rapto de Idunn, **Galdar** solo copia el efecto de ganar el control de un Aliado oponente por el resto del juego. No copia el coste adicional que tiene la carta, "para jugar esta carta debes destruir un Aliado que controles.

Galdar y Tumba de Caballero, no puedes copiar el efecto de este Talisman con **Galdar** ya que su requisito es que debe ser jugado en la fase final

Galdar y Bendición, al copiar el efecto de este Talisman con **Galdar**, barajas dos cartas y luego podras barajar a **Galdar**.

Galdar no puede ser utilizado para copiar efectos de talismanes en respuesta, o de anulación (Marca de Tigre o Flechero).

Estas interacciones relacionadas a Galdar, tambien son aplicadas al Talismán de la Edicion El Reto "Justa". (TK PE 2024 10/28)



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

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. Si mi oponente 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 vuelven a tu reserva de Oros).

Ejemplo 2: Juego Trilvaldi e intento destruir un **Oberon** oponente (único aliado en juego). 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**.

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



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

Objetivo valido

Ejemplo 4: Si juegas un **Dragón Medieval** o un **Thor**, teniendo 2 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 Medieval** como **Thor** entrarían en juego sin disparar su habilidad de destruir 2 Aliados, ya que por su habilidad indica que deben ser 2 Aliados y no hasta 2 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 losoros pagados vuelve 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.

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**, deberás cambiar el objetivo a este aliado, ya que cumple 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).



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

¿Como se resuelve el efecto 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 juegas **Vigilia de Armas** en este turno, no podrás utilizar la habilidad activada de estas cartas: **Machi**, **Brujo de Salamanca**, **Castillo de Shuri**, entre otras o de alguno de estos Oros como **Halatafi** o **Teatro Kabuki**.

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

Un **Huracan** podría atacar, sigue siendo imbloqueable pero no sería destruido por su habilidad.

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

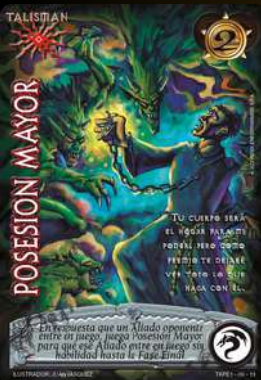
Con **Chacs** si debes descartar tu mano para que pueda entrar en juego. (debes tener al menos una carta en tu mano).

¿Como 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 ese Aliado entre en juego 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.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

¿Como se resuelven las habilidades de cartas tales como Fimbultyr, Quetzacoatl, Runas, entre otras?

En el caso de **Fimbultyr** y **Quetzacoatl** debes tener al menos una carta en tu mano al momento de jugarlas.

Por **Runas**, **Fimbultyr** y **Quetzacoatl**, los jugadores roban cartas al mismo tiempo, de una en una.

Si alguno de los jugadores se queda sin cartas en su Mazo Castillo, este pierde el juego.

Si ambos jugadores comienzan a robar y se quedan sin cartas en el Mazo Castillo al mismo tiempo, será un empate.

Si por algún efecto o habilidad uno de los jugadores o los jugadores no pueden descartar cartas de su Mano, no podrás jugar ni **Fimbultyr** ni **Quetzacoatl**.



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** (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 Kami o Licántropos respectivamente.

En el caso de **Shuai Jiao** no puedes borrar la habilidad de un Aliado que no puede ser afectado por Talismanes.

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.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

¿Como se resuelven habilidades como las de Moroi, Neuri, Lechuza Lunar y Dellinger?

Moroi, una vez por turno y cada vez que otro Aliado Vampiro salga del juego, tu oponente descarta una carta de su Mano (la carta descartada la escoge el oponente).

Neuri, cada vez que otro Aliado Licántropo que controles salga del juego, podrás robar una carta (si salen otros 3 aliados del juego en un turno podrás robar hasta 3 cartas).

Lechuza Lunar, cada vez que otro Aliado 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.

Dellinger, Una vez por turno, **cuando otro Dios que controles** salga del juego, tu oponente debe barajar un Aliado que controle en su Mazo Castillo.

En caso de habilidades o afectos masivos donde se vean afectadas estas cartas y otras en juego, por ejemplo si el oponente juega un **Stribog**, el cual destruye todos los Aliados en juego.

Con **Moroi** no podrás disparar su habilidad de descarte por los Aliados Vampiros que controlas y que están saliendo del juego.

Con **Neuri** no podrás disparar su habilidad de robo por los Aliados Licántropos que controlas y que están saliendo del juego.

Con **Lechuza Lunar** no podrás disparar su habilidad de botar cartas ya que al igual que los otros Aliados Faerie están siendo destruidos al mismo tiempo. Por este motivo no puedes prevenir que salga del juego a menos que la carta destruida sea una carta que no este siendo afectada, por ejemplo un Tótem.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

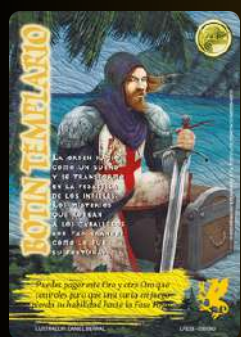
Interacciones de Aliados que no pueden portar Armas y de Aliados que pueden portar más de una Arma.

Por regla general de juego cada Aliado puede ser portador de una Arma, al menos que su habilidad lo restrinja de ser portador o que su habilidad permita portar 2 o más Armas.

No puede portar Armas, Gilgamesh, su habilidad dice que no puede portar Armas, si este Aliado pierde su habilidad, y es portada una Arma sobre este Aliado, queda sobre él. Si en algún momento del juego **Gilgamesh** recupera su habilidad, el Arma debe ser destruida, enviándola al cementerio de su dueño.

Puede portar un Arma extra o puede portar mas de una Arma, en este caso el Aliado puede portar hasta dos Armas, ya sea por su propia habilidad, Ej **Galvarino**, o por alguna carta que le dé esa condición a los Aliados como el **Tótem del Mono**.

Si por algún efecto o habilidad **Galvarino** pierde su habilidad y porta, dos Armas, escoge una ellas y envíala al cementerio. Lo mismo aplica en caso que haya un **Tótem de Mono** y al sacar del juego este Tótem, tienes Aliados portando más de una Arma. Este último también aplica para los Aliados que no tienen limite de Armas.



¿Puedo jugar en Guerra de Talismanes el Aliado buscado en el Cementerio por el Talismán Niú Kánzhe Cáodi?

No, ya que por regla de juego los Aliados solo pueden ser jugados en tu Fase de Vigilia, al 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.**



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

¿Como se resuelven habilidades como las de Diomira, Nazca, Banquete Japonés, Ejercito Enano, entre otras?

En el caso de estas habilidades o efectos debe existir un chequeo en el estado de juego para verificar si sus habilidades cumplen con los requisitos para ser activadas, disparadas o jugadas.

Ejemplo 1: Con Banquete Japonés, para poder jugar este Talismán, debes contar con menos Oros en juego que tu Oponente.

Ejemplo 2: Con Nazca, verificas en tu Fase Final si controlas menos cartas que tu oponente, si es así, puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Ejemplo 3: Con Ejercito Enano, si controlas más Oros que tu Oponente, es Imbloqueable. Si en algún momento del juego pasas a tener menos Oros o la misma cantidad de Oros en juego que tu oponente, este Aliado deja ser imbloqueable.

Ejemplo 4: Con Diomira, al momento de disparar su habilidad al comienzo de la Fase Final, si tienes menos cartas en tu Mano que tu oponente, podrás robar una carta.

En caso de tener 2 o 3 **Diomira** en juego, al comienzo de tu Fase Final, vas disparando de una en una. En caso que al disparar una de ellas tienes la misma cantidad o más cartas en tu mano que tu oponente, no podrás resolver su habilidad de robar una carta.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

¿Puedo atacar con Linna o con un Aliado portador del Arma Nanigata, si mi oponente no tiene Aliados en su línea de defensa?

Linna, dice si ataca debe ser bloqueada.

Nanigata, le da 1 a la fuerza al Aliado portador y si este es declarado atacante debe ser bloqueado.

Si el oponente tiene algún Aliado en su Línea de defensa deberá declarar bloqueo con uno de ellos.

Puedes declarar Ataque con **Linna** o **Nanigata**, aún cuando tu oponente no tenga Aliados en su Línea de defensa o Aliados que no puedan ser declarados bloqueadores por alguna habilidad o efecto.



¿Como se resuelve la habilidad de Lilith?

Cuando declaras ataque o bloqueo con **Lilith**, tu oponente no podrá usar sus habilidades disparadas o activadas en la Batalla Mitológica (ver pasos de la batalla mitológica).

Ejemplo 1: Si **Lilith** bloquea a un **Persival** y pasa daño de combate de ese Aliado, no podrá buscar un Caballero en su Mazo Castillo.

Ejemplo 2: Tu oponente no podrá activar la habilidad de **Teatro Kabuki** en Guerra de talismanes, si **Lilith** ataca o bloquea.

Ejemplo 3: Tu oponente no podrá activar la habilidad del Oro **Bafometh** en la fase de Asignación de Daño, si **Lilith** es declarada atacante.

Lilith no afecta a las habilidades continuas o permanentes, al igual que no afecta a los talismanes.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**



¿Pueden modificar su fuerza los Aliados afectados por la habilidad del Tótem Wanli Changcheng?

Los Aliados declarados atacantes tuyos o de tu oponente que no sean bloqueados, tendrán fuerza 1 hasta la Fase Final por la habilidad del Tótem, que es un establecedor de fuerza.

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 y no podrán recibir bonificadores de fuerza por este turno en Guerra de Talismanes.

Al disparar la habilidad del Tótem, podría ser cancelada, por ejemplo con una **Marca de Tigre**.



¿Como se resuelven las cartas Rapto de Idunn y Gnomos Burlones?

Rapto de Idunn TKPE24 13/28

Para Jugar esta carta debes destruir un Aliado que controles.

Gana el control de un Aliado oponente por el resto del juego.

Este Talismán, al contar con un coste adicional de destruir un Aliado que controles, se resolverá primero la habilidad disparada del Aliado destruido si este tuviera, y posteriormente se resuelve el efecto de este Talismán, de ganar el control de un Aliado oponente.



Gnomos Burlones CRPE3 28/36

Para jugar este Aliado debes destruir un Aliado que controles.

Cuando entra en juego, busca un Faerie en tu Mazo Castillo de coste 2 o mas y ponlo en tu Mano.

Si el Aliado destruido por el coste adicional de **Gnomos Burlones**, tiene una habilidad disparada de salida, primero se resuelve la habilidad de ese Aliado y posteriormente la de **Gnomos Burlones**.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

¿Como es la interacción del Tótem Pagoda Daqin con los Aliados de Coste 2 ?

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

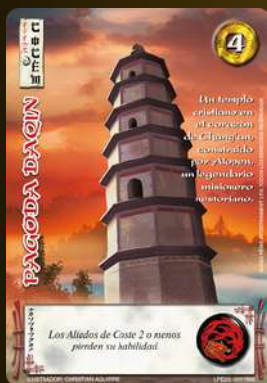
Ejemplo 1: Si **Gente Lunar** se encuentra en tu Cementerio, puedes jugarlo durante tu Fase de Vigilia, pero este al entrar en juego, entrará sin su habilidad. Por esta razón su habilidad de que no puedes descartar cartas de tu Mano cuando este Aliado entra en juego, no podrá ser utilizada.

Ejemplo 2: Con **Dalai Lama**, 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 si se encuentra el Tótem en juego.

Ejemplo 3: Si un **Satiro** es jugado desde tu Mano y esta el Tótem en juego, este Aliado entrará sin su habilidad. Lo mismo sucede si Satiro sale del juego estando el Tótem en juego, saldrá sin su habilidad disparada.

Pagoda Daqin afectará a las habilidades disparadas, continuas y activadas de los Aliados de Coste 2 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 es de Coste 2, estando el Tótem en juego dicho Aliado entra sin habilidad.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

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

Si, cuando juegues 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 no puede ser anulado o por alguna habilidad o efecto no lo permita.

El Talismán jugado por **Tradición Viva**, una vez jugado va al Cementerio del dueño de la carta. (ya sea este anulado o no)

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: Tezcatlipoca 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.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

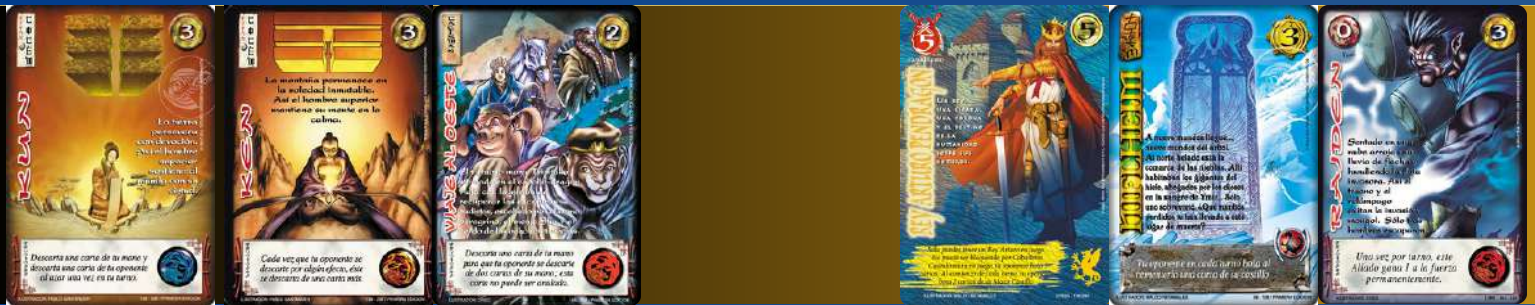
Interacción de los Tótems Kun y Ken

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

Con **Ken**, cada vez que tu oponente se descarte cartas de su Mano por algún efecto, este se descarta de una más.

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

La habilidad del Tótem **Ken**, que afecta al jugador oponente cada vez que éste se descarte cartas de su Mano, no se activará con la habilidad del Tótem **Kun** ya que el que descarta por la habilidad de este último Tótem es 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 es el jugador oponente.



¿Como se resuelven las habilidades de una vez por turno de Rey Arturo Pendragon, Raiden y Niflheim?

Rey Arturo Pendragon: El turno que **Rey Arturo Pendragón** es puesto en juego tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo. No puede ser bloqueado por Aliados de Raza Caballero. En los siguientes turnos, al comienzo de cada uno de ellos, tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.

Niflheim: El turno que este Tótem es puesto en juego tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo. En los siguientes turnos al comienzo de cada uno de ellos tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo.

Si tienes 2 **Niflheim** en juego tu oponente debe botar 2 cartas al comienzo de cada uno de sus turnos y así sucesivamente.

Raiden: Una vez por turno, este Aliado gana 1 a la fuerza permanentemente. **Raiden** gana +1 a la fuerza permanente cuando entra en juego y luego en cada Fase de Agrupación (tuya y oponente).



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

Fe de Erratas

Amuleto de Thor 219/300 Leyendas 2023

Aclaración: Los aliados en juego que no porten Armas tienen Fuerza 0 hasta la Fase Final.

Los Aliados tuyos y oponentes que no porten armas tienen fuerza 0 hasta la Fase Final.

Este Talisman puede ser jugado en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes de ambos jugadores.



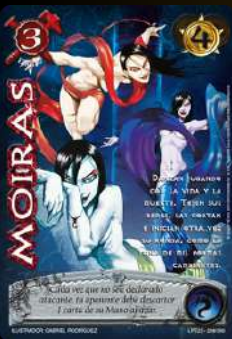
Moiras 258/300 Leyendas 2023

Aclaración: Cada vez que **Moiras** en uno de tus turnos no sea declarado atacante, descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.

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, el descarte se realiza en la fase final (antes de finalizar).



Maza 268/300 Leyendas 2023

Aclaración: Si el Aliado portador hace daño de combate al Mazo Castillo oponente descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.

Solo si el portador hace daño de combate al Mazo Castillo oponente, podrás utilizar la habilidad de Maza.



Marcas de Guerra 261/300 Leyendas 2023

Aclaración: Los jugadores descartan una carta al azar de la Mano del oponente, luego tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.

Cada jugador descarta una carta de la Mano del oponente al azar, comenzando el jugador que juega este Talismán, luego tu oponente bota las 2 cartas.



Fe de Erratas

Ebisu 290/300 Leyendas 2023

Aclaración: En tu Fase Final puedes robar 1 carta extra.

Ebisu sigue considerándose de raza Kami (no Xian)

Kuei Xing 235/300 Leyendas 2023

Aclaración: Cuando entra en juego sube a la Mano un Aliado oponente en juego, a tu elección.

Cuando un Aliado es subido a la Mano siempre va a la Mano del dueño de la carta.

Shen Yi 107/300 Leyendas 2023

Aclaración: Cuando entra en juego busca 1 carta en el Mazo Castillo oponente que no sea Oro y destiérjala.

La carta a desterrar debe ser un Aliado, Arma, Tótem o Talismán.

Sarutahiko 230/300 Leyendas 2023

Aclaración: Cuando entra en juego sube una carta en juego (oponente o tuya) que no sea Oro a la Mano de su dueño (a tu elección).

Solo puedes subir un Aliado, una Arma o Tótem en juego.

Cuando un Aliado, Arma o Tótem en juego es subido a la Mano siempre va a la Mano del dueño de la carta.

Miroku 03/32 Xinnian 2024

Aclaración: Cuando entra en juego, nombra una carta en juego **que no sea Miroku**. Mientras este Aliado esté en juego, la carta nombrada y todas sus copias pierden su habilidad.

La carta nombrada pierde su habilidad en juego y en todas las zonas de juego (Mano, Cementerio, Mazo Castillo, etc) y afecta a ambos jugadores.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

Erratas y Aclaraciones

Oberon (Kit Racial Faerie 2023)

(Aclaración): Cuando este Aliado 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.

Se aclara que solo afecta a cartas oponentes.

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.

Ejemplo: Hodur, baraja y copia una **Morgana**, la carta copiada no puede ser jugada por tu oponente, mientras esta carta se encuentre en juego, **Morgana** (antes **Hodur**).

Si esta carta por alguna habilidad o efecto, pierde su habilidad, la carta copiada puede volver a ser jugada por tu oponente. Cuando esta carta pierde su habilidad, sigue teniendo la raza, coste y fuerza del Aliado copiado.

Yama Bushi (Kit Extensión Espíritu del Dragón 2022)

(Aclaración): 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.

Se aclara que debes barajar al menos una carta para poder robar una carta por la habilidad de este Aliado.

Amaru (Kit Extensión Ira del Nahual 2022)

Habilidad: Cuando Amaru entra en juego, copia la fuerza y habilidad de un Aliado en juego permanentemente.

Aclaración: Amaru solo considera la fuerza impresa y los bonos permanentes que tenga el Aliado copiado.

Si el Aliado copiado tiene una habilidad disparada de entrada, esta no podrá ser utilizada.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**



Yu Huang

Habilidad: Reduce su Coste en 1 por cada Xian en juego. Cuando entra en juego, roba 1 carta.

Aclaración: Yu Huang reduce el Coste por cada Aliado Xian en juego, se consideran Aliados propios y Aliados oponentes.

La reducción de coste es hasta 0.



Konjin

Habilidad: Una vez por turno, puedes elegir un Aliado en juego que no sea Konjin, para que este Aliado gane fuerza igual a la fuerza del Aliado escogido hasta la Fase Final.

Aclaración: La habilidad de Konjin se puede activar en Fase de Vigilia del controlador o en Guerra de Talismanes de ambos jugadores, una vez por turno.

Puedes escoger cualquier Aliado en juego, menos a un Aliado con nombre **Konjin**, ya sea que tu lo controles o tu oponente.



Du Han

Habilidad: Cuando entra en juego, pon un Aliado oponente de Coste 3 o menos en la parte superior del Mazo Castillo de su dueño.

Aclaración: En caso que el Aliado puesto en la parte superior del Mazo castillo porte una o mas armas, el Aliado de igual manera quedará en el tope del mazo y el Arma o las armas posteriormente.



Loke

Habilidad: Cuando entra en juego, copia la habilidad de un Aliado de tu Cementerio por el resto del juego.

Aclaración: Con **Loke** puedes copiar todo tipo de habilidades de Aliados, tanto como Continuas, Activadas y Disparadas, en el caso de estas últimas, no podrás utilizar una habilidad de entrada "Cuando entra en juego" del Aliado copiado, cuando **Loke** entra en juego, pero si podrás utilizar una habilidad disparada de salida, si el Aliado copiado la tuviera.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**

Araña Troll

Aclaración: Cada vez que este Aliado sea mostrado desde tu Mano por un efecto o habilidad de una carta que controles, roba 1 carta. Cada vez que este Aliado sea descartado desde tu Mano por una habilidad que controles o por el efecto de un Talismán jugado por el dueño de Araña Troll, roba 1 carta.

Ejemplo 1: Cuando juegas el Oro **Fuerza Abominable** y 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 la habilidad de **Troll** y una adicional por la habilidad de **Araña Troll**.

Ejemplo 3: Si con el Aliado **Yormungand** descartas una carta de tu Mano para que gane +1 a la fuerza hasta la Fase Final y si la carta descartada es la **Araña Troll**, roba 1 carta.

Ejemplo 4: 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 carta.

Ejemplo 5: 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 6: 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.



**FAQ PRIMERA ERA
ENERO 2024**