DOCUMENTO DE PREGUNTAS FRECUENTES PRIMERA ERA

EL RETO

MUNDO GÓTICO

LA IRA DEL NAHUAL

Ragnarok

LA COFRADIA

Espíritu de Dragón

FAQ JULIO 2024

Documento de Preguntas Frecuentes

Queridos Jugadores:

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

Este documento recopila e intenta responder las dudas más recurrentes realizadas por los jugadores de este bloque, en relación a cartas en especifico 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 aplicadarán los mismos criterios a futuras cartas que tengan una habilidad similar.

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

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

Ultima Actualización Julio 2024.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo



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

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

EL RETO

FAQ JULIO 2024

¿Cómo se resuelve la habilidad de Sir Gwain y Dragón Oriental con Aliados que entraron antes que ellos en el mismo turno?

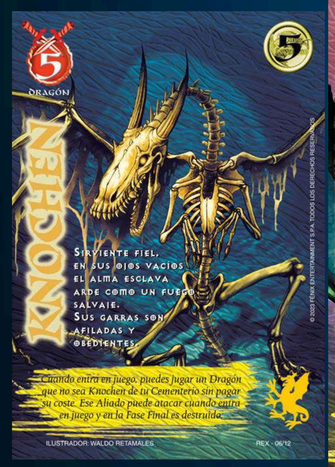
Este tipo de habilidad continua que tienen Sir Gwain y Dragón Oriental se verifica cada vez que un Aliado entra en juego, por ende, si la fuente del efecto, no estaba en el Campo de Batalla al momento de jugar dicho Aliado, este no podrá ser declarado atacante, aunque haya sido jugado antes en este mismo turno.

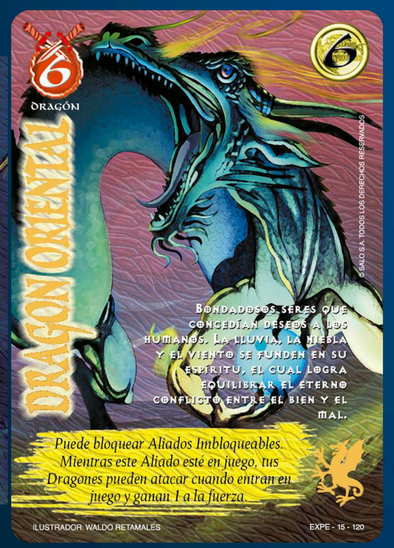
Los Aliados **Sir Gwain y Dragón Oriental**, pueden ser afectados por su propia habilidad ya que se aplica la regla de la autoreferencia, por lo cual pueden atacar cuando entran en juego.

En el caso de jugar un Knochen y traer del Cementerio a Dragón Oriental, el Knochen jugado no podrá ser declarado atacante este turno, si lo podrá hacer Dragón Oriental y todos los Aliados que entren después de Él en este turno.
La bonificación continua de 1 a la fuerza que entrega Dragón Oriental es recibida por todos los Aliados dragones que controles (incluido Dragón Oriental) mientras esté en juego.

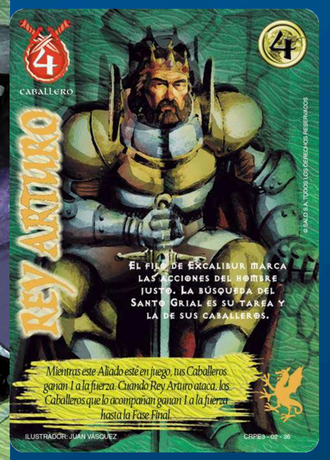
Si estos Aliados son intercambiados de controlador, deben pasar por al menos una fase de agrupación para poder ser declarados atacantes nuevamente.

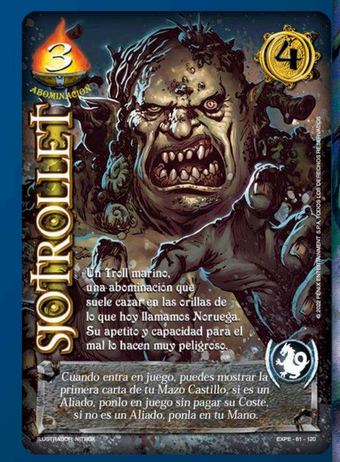
Esta regla aplica tambien a Aliados como Draugar e Ivar Ragnarsson de la edición Ragnarok.













Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

¿En que momento del juego pueden ser utilizados los Talismanes Caleuche, Ymir, Viracocha y Bruja Carabusse?

Este tipo de Talismanes se jueguen en respuesta a la declaración de bloqueo o ataque, segun el efecto que tengo cada uno.

Caleuche, en respuesta a la declaración de bloqueo oponente, juega este Talismán para cancelarlo. No se disparán habilidades de Aliados que digan "Al bloquear" o "Cuando es declarado bloqueador" o similares.
Al cancelar la declaración de bloqueo oponente, las fases posteriores a esta si ocurren.

Ymir, en respuesta de la declaración de ataque oponente, puedes jugar este Talismán para cancelarlo. No se podrán disparar habilidades de Aliados que digan "al declarar ataque" o "al ser declarado atacante" o similares.
Al cancelar la declaración de ataque, los Aliados vuelven a la linea de defensa y las fases posteriores no ocurren.

Viracocha, en respuesta de la declaración de ataque o bloqueo de un Aliado oponente, puedes jugar este Talismán para cancelarlo. Solo puedes cancelar el ataque o bloqueo de un Aliado con este Talismán

Bruja Carabusse, en respuesta a la declaración de bloqueo oponente, juega este Talismán para cancelarlo. Solo puedes cancelar el bloqueo de un Aliado con este Talismán









FAQ JULIO 2024

Resolución múltiples Habilidades Disparadas

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

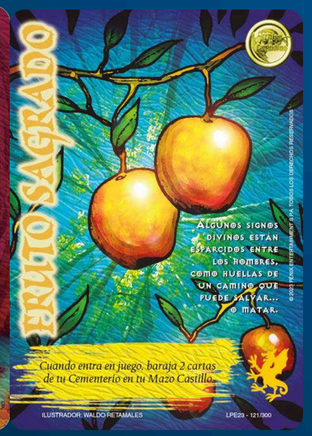
Ejemplo 1: Si tu oponente tiene en juego un **Wyrm de la Plaga** y en tu turno bajas desde tu Mano un Oro o juegas un Oro con alguna habilidad, como eres el jugador activo, tendrás la prioridad en disparar y resolver la habilidad del Oro primero. Por ejemplo, si juegas un **Diamante Turquesa o Fruto Sagrado,** puedes activar la habilidad del Oro y luego botar las dos cartas por la habilidad de **Wyrm de la Plaga,** o escoger primero resolver la habilidad del Aliado y luego resolver la habilidad del Oro jugado.

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

Ejemplo 3: En la Fase de Asignación de daño al resolverse el daño y si este turno atacaste con **Persival** portando una **Espada Celestial** y con una **Carmilla**, y ambos Aliados realizaron Daño de combate al Mazo Castillo Oponente, las 3 cartas dispararán su habilidad al mismo tiempo, por lo cual, tú decides de que manera ordenar la resolución de estas 3 habilidades. Por Ej.: primero barajar cartas del Cementerio por **Carmilla**, luego buscar un Aliado Caballero por la habilidad de **Persival** y por último robar una carta de tu Mazo Castillo por la habilidad de **Espada Celestial.**

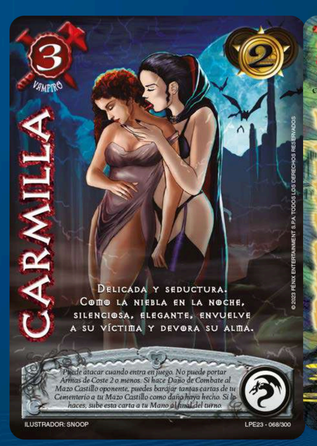


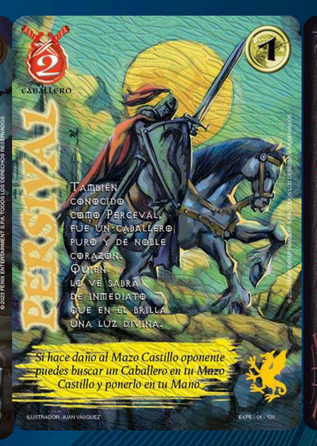














¿Como se resuelven las interacciones del Talismán Justa?

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

Justa - Mano Faerica, si Justa copia el efecto de la Mano Faerica, una vez resuelto, Justa queda en el cementerio.

Justa - Hidromiel, Cuando **Justa** copia el efecto de **Hidromiel**, tienes que tener al menos 3 cartas en tu Cementerio para poder copiarlo y no puedes considerar a Justa dentro de las 3 cartas a barajar.

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

Justa - Rapto de Idunn, **Justa** 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.

Justa - Tumba de Caballero, no podras copiar el efecto de este Talismán con Justa, ya que Tumba del Caballero tiene en su efecto indica que solo puede ser jugado en la Fase Final.

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



FAQ JULIO 2024

¿Como se aplica la Autoreferencia en Primera Era?

Una carta puede ser usada para pagar el Coste de activación de su propia habilidad o puede disparar su habilidad de entrada sobre si misma. Este 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 un Aliado que controles, ya sea a otro Aliado o a la misma Morgana para destruir un Aliado oponente.

Ejemplo 2: Con **Ictiocentauro** puedes barajarlo a el mismo, para buscar un Talismán de Coste 2 o menos en tu Mazo Castillo.

Ejemplo 3: Con **Dhampir** puedes hacer objetivo al mismo Dhampir sobre su habilidad de entrada de subir un Aliado en juego a la Mano de su dueño para que tu oponente bote cartas.

Ejemplo 4: Con **Licántropo**, puedes activar su habilidad destruyendo a un Aliado que controles, ya sea a otro Aliado o a este mismo Aliado para que tu oponente bote tantas cartas como Coste tenga el Aliado destruido.

Ejemplo 5: Con **Brujo de Salamanca**, puedes destruir un Tótem o un Aliado que controles (incluyendo a este Aliado), para que tu oponente bota 3 cartas de su Mazo Castillo y luego puedas robar 1 carta.



FAQ JULIO 2024

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

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

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

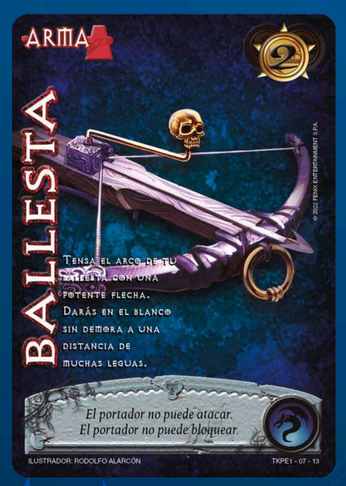
Ejemplo 1: Con las Armas **Espada Templaria y Ballesta**, si su dueño la porta en un Aliado oponente, mientras esté en juego su controlador será el oponente. Si el Arma o el Aliado portador salen del juego, el Arma vuelve a la zona de juego respectiva del dueño de estas Armas.

Ejemplo 2: Con el Arma **Espada Envenenada**, si su dueño la porta sobre 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 cartas de su Mazo Castillo. Cuando el Arma salga del juego vuelve a la zona correspondiente del dueño

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

Hay Armas que disparán sus habilidades cuando entran en juego, y quien las disparará será el controlador de dicha Arma, más allá que el que la haya jugado haya sido su dueño.









FAQ JULIO 2024

Interacciones de cambio de controlador

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

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 linea de defensa del nuevo controlador (no pueden ser declarados atacantes o bloqueadores) y en el próximo turno del jugador que utilizó Hades, podría declarar atacante al aliado intercambiado al pasar por una Fase de Agrupación.

Si el Aliado intercambiado 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, luego va a la Zona de juego del dueño de la carta.







Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

¿Como se resuelven los Talismanes que interactuan con habilidades disparadas de los Aliados afectados?

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.

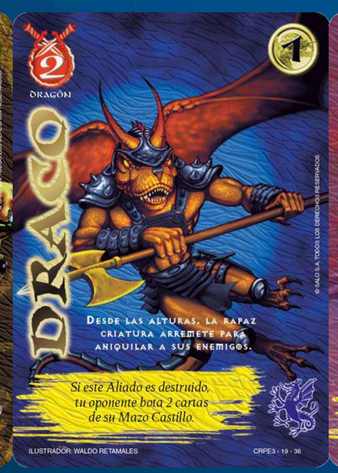
Ejemplo 1: Cancerbero y Gnomo, primero destruyes un Aliado que controles con el Talismán, luego buscas dos cartas de Oro en tu Mazo Castillo, las muestras a tu oponente, barajas tu Mazo Castillo y por último resuelvas la habilidad disparada de salida de Gnomos, barajando 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Para poder resolver la habilidad de este Aliado, debes tener al menos otras 2 cartas en tu Cementerio ya que Gnomo no puede ser barajado por su propia habilidad, pero si podrías considerar barajar al Talismán Cancerbero.

Ejemplo 2: Lo mismo sucede cuando las interacciones del Talismán Cancerbero con Aliados como Draco o Marduk, donde primero se resuelve el Talismán por completo y luego podrás disparar la habilidad que tu oponente bote 2 cartas con Draco o con Marduk de robar una carta de tu Mazo Castillo.

Ejemplo 3: Cuando se juega un Maesltrom, nombrando Aliado y en juego había un Dracula, un Tyr, entre otros Aliados, primero se barajan todos los Aliados en juego (queda resuelto el Talismán) y posteriormente se van disparando las habilidades de los Aliados comenzando por el jugador activo y alternando con el oponente consecutivamente, hasta que todas las habilidades disparadas de los Aliados afectados sean resueltas.

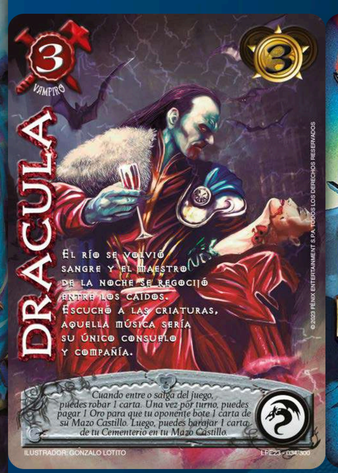














Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

¿Como se resuelven y en que momento puedo jugar los Talismanes tales como Lothar y Vlad Tepes?

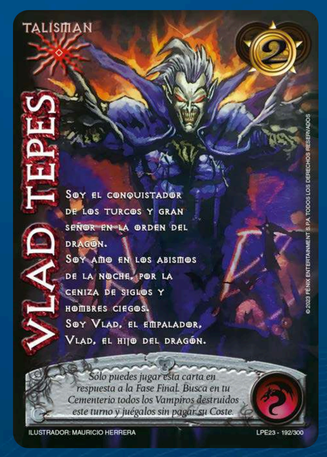
Lothar: Las cartas de Aliados destruidos en este turno vuelven al juego (a la línea de defensa).
Aclaración: En respuesta a la Fase Final juega este Talismán para que todos los Aliados destruidos en este turno (tuyos y oponentes) sean puestos en juego en la Línea de Defensa sin pagar su coste.

Los Aliados que son puestos en juego se consideran cartas nuevas, por lo cual, deben cumplir sus condiciones para entrar en juego (de lo contrario permanecerán en el Cementerio) y pueden disparar o activar sus habilidades al entrar en juego.
Las habilidades ocurren en el siguiente orden: primero las continuas, después las disparadas y por último las activadas.
Si varias habilidades se disparan simultáneamente al entrar en juego, el jugador activo resuelve primero una de ellas y luego el oponente una de las suyas, así sucesivamente hasta que todas las habilidades sean resueltas.
Todos los Aliados disparan sus habilidades al entrar en juego.

Vlad Tepes: Tus vampiros destruidos en este turno vuelven a la línea de defensa.
Aclaración: En respuesta a la Fase Final juega este Talismán para que todos tus Aliados de raza Vampiro destruidos en este turno sean puestos en juego en la Línea de Defensa sin pagar su Coste.

Tus Aliados Vampiros que son puestos en juego se consideran cartas nuevas, por lo cual, deben cumplir sus condiciones para entrar en juego (de lo contrario permanecerán en el Cementerio) y pueden disparar o activar sus habilidades al entrar en juego.
Las habilidades ocurren en el siguiente orden: primero las continuas, después las disparadas y por último las activadas.
Si varias habilidades de un mismo jugador se disparan simultáneamente al entra en juego, el controlador de esas habilidades escogerá el orden en que se resuelven.





FAQ JULIO 2024

Erratas y Aclaraciones



Oberon (Kit Racial Faerie 2023)

Habilidad: Cuando entra en juego, baraja una carta oponente que no sea Oro y todas las copias en juego en el Mazo Castillo de su dueño.

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.

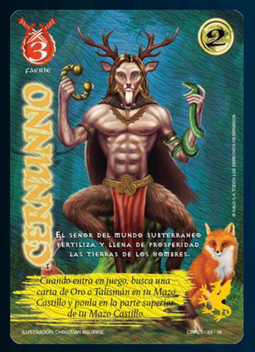
Se aclara que Oberon solo afecta a cartas oponentes.



Gnomos Burlones (Kit Racial Faerie 2023)

Habilidad: Para jugar esta carta debes destruir un Aliado que controles. Cuando entra en juego, busca un Faerie en tu Mazo Castillo de Coste 2 o más y ponlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando juegues este Aliado y pagues su coste adicional de destruir un Aliado que controles, primero se resuelve la habilidad disparada del Aliado destruido (si este la tuviera) y luego se resuelve la habilidad disparada de Gnomos Burlones, cuando entra en juego.



Cernunno (Kit Racial Faerie 2023)

Habilidad: Cuando entra en juego, busca una carta de Oro o Talismán en tu Mazo Castillo y ponla en la parte superior de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando esté Aliado entra en juego, busca una carta de Oro o Talismán en tu Mazo Castillo, muestralo a tu oponente y luego ponla dicha carta en la parte superior de tu Mazo Castillo. Antes de realizar la busqueda, debes escoger el tipo de carta a buscar, ya sea esta un Oro o un Talismán, una vez mencionado, puedes buscar la carta en tu Mazo Castillo.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Reina Guinivere (Carta Promo Kit Racial Caballero 2023)

Habilidad: Una vez por turno, genera 2 Oros para jugar Armas. Una vez por turno genera 1 Oro para jugar Caballeros.

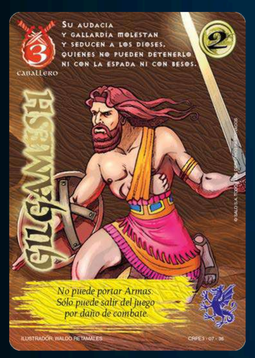
Aclaración: En tu fase de Vigilia y una vez por turno puedes generar 2 Oros para jugar Armas, ya sea en tus Aliados o Aliados oponentes.
En tu Fase de Vigilia y una vez por turno puedes generar 1 Oro para jugar Aliados de raza Caballero.



Rey Arturo Pendragon (Leyendas 2022)

Habilidad: Solo puedes tener un Rey Arturo en juego. Cada turno tu oponente bota de su Castillo las dos cartas superiores. Este Aliado no puede ser bloqueado por Caballeros.

Aclaración: Solo puedes controlar una copia de este Aliado en juego.
Cuando entra en juego tu oponente bota dos cartas. Tu oponente bota las primeras dos cartas de su Mazo Castillo en cada Fase de Agrupación.
Rey Arturo Pendragon solo puede ser bloqueado por Aliados de raza Caballero.



Gilgamesh (Kit Racial Caballero 2023)

Habilidad: No puede portar Armas. Solo puede salir del juego por daño de combate.

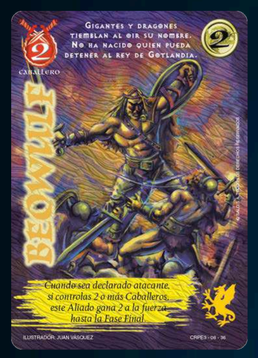
Aclaración: Este Aliado no puede portar Armas. Si pierde su habilidad, puedes portarle Armas a este Aliado, pero si vuelve a recuperar su habilidad, el Arma debe ser destruida.
Solo puede salir del juego por daño de combate, ya sea bloqueando o siendo bloqueado por un Aliado oponente que tenga la misma o una mayor fuerza que Gilgamesh.
Si se juega una carta que destruya todos los Aliados en juego, no afectará a Gilgamesh ya que este solo saldrá del juego por daño de combate.
Si Gilgamesh pierde su habilidad, podrá salir del juego por algun efecto o habilidades de cartas.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Beowulf (Kit Racial Caballero 2023)

Habilidad: Cuando sea declarado atacante, si controlas dos o más Caballeros, este Aliado gana 2 a la fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: En la Fase de declaración de ataque y si controlas dos o más Aliados de raza Caballero, este Aliado gana 2 a la fuerza hasta la Fase Final.
El bono de fuerza permanecerá hasta la Fase Final, aun siendo que en Guerra de Talismanes pierda su habilidad o que al dueño de este Aliado le saquen Aliados Caballeros del juego, quedando solamente Beowulf en juego, debido que el bono se fuerza lo obtiene con su habilidad disparada, cuando este Aliado es declarado atacante.



Mascara de Tiamath (Kit de Extensión El Reto)

Habilidad: Si está en tu Reserva de Oros y sólo controlas Dragones, los Aliados oponentes pierden 1 a la Fuerza cuando bloquean.

Aclaración: Mientras este Oro esté en tu reserva, si sólo controlas Aliados de raza Dragón, los Aliados oponentes declarados bloqueadores pierden 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
La habilidad de este Oro es continua, por lo que, si en Guerra de Talismanes este Oro pasa a la Zona de Oro pagado, los Aliados oponentes dejan de perder 1 a la Fuerza. Si este Oro es pagado y reagrupado por una habilidad o efecto en Guerra de Talismanes, los Aliados oponentes vuelven a tener el bono negativo.



Espada de Cristal (Kit de extensión El Reto / Kit Medieval 2023)

Habilidad: Si controlas 1 o mas Faeries, puedes pagar este Oro para barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo o para que un Aliado pierda 1 a la fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: En el producto Kit Medieval 2023, se aclara que para poder activar la habilidad de Espada de Cristal, debes controlar al menos un Aliado de raza Faerie.
Al momento de pagar este Oro (moverlo de tu Reserva de Oros a tu Zona de Oro pagado), puedes escoger entre barajar cualquier carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo o que un Aliado en juego pierda 1 a la fuerza hasta la Fase Final.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Hydra (Kit extensión El Reto 2022 - Kit Racial Dragón 2023)

Habilidad: Cuando entra en juego, roba una carta de tu Mazo Castillo. En tu Fase Final, puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego, debes robar una carta de tu Mazo Castillo.
En cada una de tus fases finales, puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.



Quetzalcoatl (Kit Racial Dragón 2023)

Habilidad: Cuando entra en juego, los jugadores descartan su Mano y roban 4 cartas.

Aclaración: Cuando entra en juego, ambos jugadores descartan su Mano y luego roban 4 cartas de tu Mazo Castillo.
Cuando este Aliado entra en juego, ambos jugadores deben descartar al menos una carta de su Mano y luego roban 4 cartas de su Mazo Castillo. Si no hay descarte de al menos una carta de la Mano de cada jugador, ninguno de ellos podrá robar cartas de su Mazo Castillo.
Las cartas robadas por ambos jugadores, se roban de una en una al mismo tiempo, si uno de los jugadores se queda sin cartas en su Mazo Castillo pierde el juego. Si ambos jugadores se quedan sin cartas en su Mazo Castillo al mismo tiempo, queda en empate.



Dragón Medieval (Rework Kit de extensión El Reto 2022)

Habilidad: Imbloqueable. Puede Atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego, destruye dos Aliados oponentes.

Aclaración: Imbloqueable, este Aliado no puede ser bloqueado.
Puede atacar el turno que este Aliado entra en juego.
Cuando entra en juego, debes destruir dos Aliados oponentes, no puedes destruir un solo Aliado.
No es requisito para que este Aliado entre en juego destruir dos Aliados oponentes. Puede entrar en juego sin destruir 2 Aliados, solamente si no hay objetivos validos.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Wondjinas (Edición El Reto)

Habilidad: Por este turno todas las cartas en juego cambian su fuerza por valor en oro.

Aclaración: Al jugar este Talismán todos los Aliados en juego (tuyos y oponentes) cambian su fuerza por su coste por este turno. Solo intercambian la fuerza que tengan por el coste impresos en los Aliados. Este efecto dura hasta la Fase Final.
Si un Alido tiene Coste 3 y Fuerza 6, dicho Aliado pasa a tener Coste 6 y Fuerza 3. en caso que el Aliado sufra variaciones de su Fuerza ya sea con Bonificaciones continuas o permanentes al terminar el turno dicho Aliado vuelve a su Coste impreso.



Botin Templario (Leyendas 2023)

Habilidad: Puedes pagar este Oro y otro Oro que controles para que una carta en juego pierda su habilidad hasta la Fase Final.

Aclaración: Puedes pagar Botin Templario y otro Oro que controles para que una carta en juego (tuya u oponente) pierda su habilidad hasta la Fase Final. Una vez finalizado el turno la carta afectada recupera su habilidades de texto.



Escudo Real (Leyendas 2023)

Habilidad: El portador gana 2 a la fuerza. Cuando entra en juego, baraja tantas cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo igual a la fuerza del Aliado portador.

Aclaración: El portador de Escudo Real gana 2 a la fuerza. Cuando Escudo Real entra en juego, debes barajar tantas cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo como fuerza tenga el Aliado portador de esta Arma. Al momento de considerar la fuerza del Aliado, debes agregar la fuerza que agrega esta Arma al Aliado. Si al momento de jugar esta Arma resulta que tienes menos cartas en tu Cementerio que la fuerza del Aliado portador no podrás barajar dichas cartas, pero de igual manera podrás jugar el Arma debido que las habilidades en Primera Era se resuelven en un 0% o en un 100%, siempre y cuando hayan objetivos validos para resolver la habilidad.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Aliento Ardiente (Leyendas 2023)

Habilidad: Única. Cuando juegues este Talismán destierralo. Destruye todos los Aliados de Coste 2 o menos.

Aclaración: Carta única. Cuando juegues este Talismán destierralo, debe ser desterrado aunque sea Anulado por tu oponente. Destruye todos los Aliados en juego de Coste 2 o menos.



Diomira (Leyendas 2023)

Habilidad: Al comienzo de tu Fase Final, si tienes menos cartas en tu Mano que tu oponente, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Al comenzar de tu Fase Final, si tienes menos cartas en tu Mano que tu oponente, puede robar 1 cartas. Si al activar la habilidad de este Tótem tienes la misma cantidad de cartas que tu oponente no podrás robar una carta. Si controlas mas de una copia de Diomira en juego, y activas mas de uno al comienzo en la Fase Final, por cada activación de este Tótem tendrás que chequear la cantidad de cartas en tu Mano y en la de tu oponente para poder robar una carta.



Fresno Yggdrasil (Leyendas 2023)

Habilidad: Única. Cuando entra en juego, sube a la Mano de su dueño todos los Aliados en juego. Mientras esté en juego, aumenta en 1 el Coste de los Aliados de Coste 2 o menos.

Aclaración: Carta Única. Cuando este Tótem entra en juego, sube a la Mano de su dueño todos los Aliados en juego. Mientras este Tótem esté en juego, aumenta en 1 el Coste de los Aliados de Coste 2 o menos. Solo por los Aliados de Coste 0, Coste 1 y Coste 2, tendrás que pagar 1 Oro adicional.
La habilidad de Fresno Yggdrasil que aumenta en uno 1 el Coste de los Aliados de Coste 2 o menos, Los Aliados que tengan Coste impreso de 2, 1 o 0, y sean jugados sin pagar su Coste, tendrán que pagar 1 Oro por la habilidad de este Tótem.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo



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

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

MUNDO GÓTICO

FAQ JULIO 2024

Mitos y Leyendas

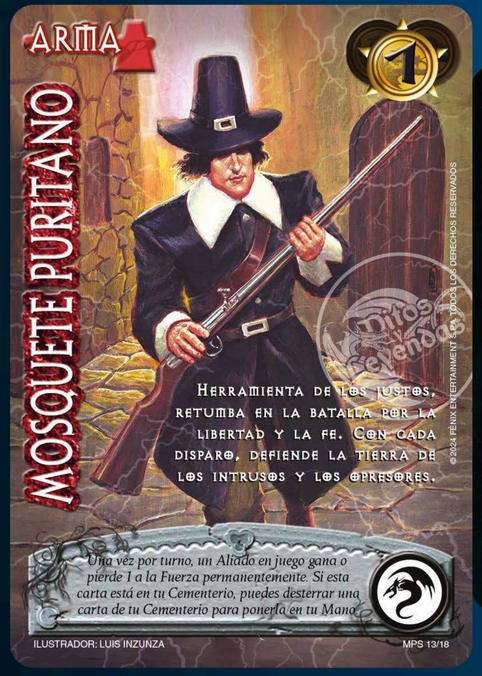
salo

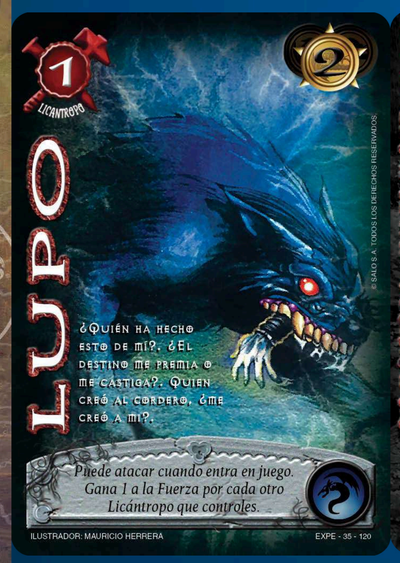
¿Mosquete Puritano puede afectar negativamamente las bonificaciones continuas que tengan los Aliados?

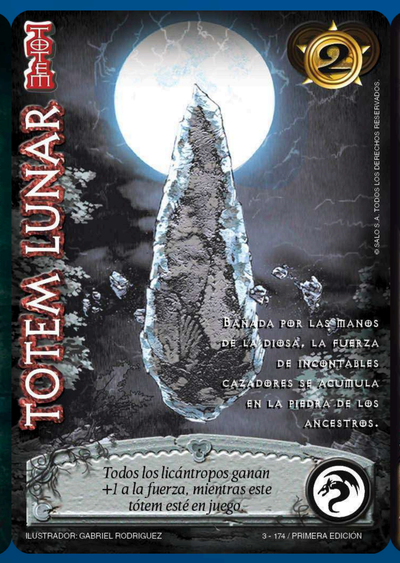
Esta Arma que sale en el contenido del producto Mundos Perdidos: Horrores de Salem, que tiene una habilidad activada, la cual la puedes utilizar una vez por turno, ya sea en tu Fase de Vigilia o Guerra de Talismanes tanto en tu turno como en el turno oponente, solo puede afectar a la fuerza impresa que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

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

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











Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

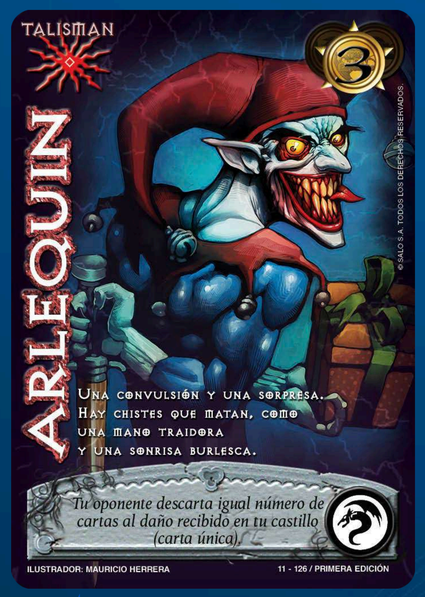
¿Puedo utilizar a Arlequin y Machitun tanto con habilidades de daño directo y por el daño de combate?

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, Tótem de Serpiente, entre otras.

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

Ejemplo 2: En la fase de Asignación de Daño, puedes jugar Machitun 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 JULIO 2024

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

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



Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

¿Como se resuelve el efecto del Talismán Vigilia de Armas?

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

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

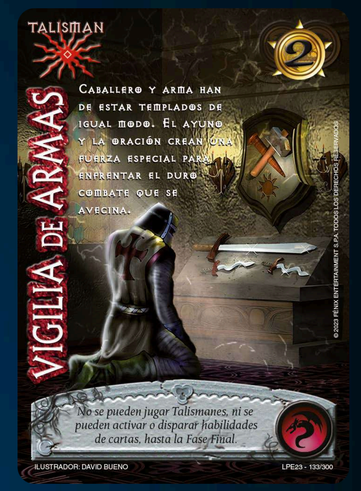
Ejemplo 1: Si juegas Vigilia de Armas en este turno, no podrás utilizar la habilidad activada de es cartas tales como Machi, Brujo de Salamanca, Castillo de Shuri, entre otras o de alguno de estos Oros como Halatafl o Teatro Kabuki.

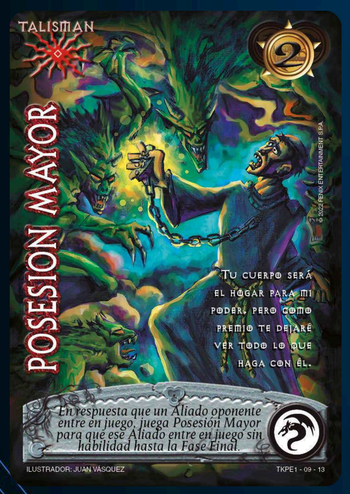
Ejemplo 2: En este turno si juegas Vigilia de armas, luego decides jugar los Aliados Huracan, Maui y Chacs.

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

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

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





¿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 dicho Aliado entre sin su habilidad hasta la Fase Final
Si ese Aliado tiene más de una habilidad, no podrá utilizar ninguna de ellas hasta la Fase Final.

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

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

Erratas y Aclaraciones



Beerwolf (Kit Racial Licántropo 2021)

Habilidad: Cuando entra en juego, puedes barajar 2 aliados oponentes en juego. Luego descarta 2 cartas de tu mano.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes barajar 2 Aliados oponente en juego y luego debes descartar hasta 2 cartas de tu Mano.

Solo si barajaste 2 Aliados oponentes debes descartar 2 cartas de tu Mano. No podrás barajar un solo Aliado, deben ser 2 si o si. No es condición para que Beerwolf entre en juego barajar 2 Aliados oponentes, por lo cual puede entrar en juego sin disparar su habilidad.
Si al momento de resolver su habilidad quedas con una 1 carta en tu Mano, esta deberá ser descartada de igual manera. La habilidad de Beerwolf de barajar dos Aliados oponentes igual quedará resuelta si no tienes cartas en tu Mano para descartar o si jugaste un Gente Lunar en este turno antes de jugar a Beerwolf.



Gran Coyote (Mundos Perdidos: Horres de Salem)

Habilidad: Solo puedes tener un Gran Coyote en juego. Cuando entra en juego, puedes barajar una carta en juego de Coste 3 o menos en el Mazo Castillo de su dueño. Luego, descarta 2 cartas de tu Mano.

Aclaración: Solo puedes controlar una copia en juego de este Aliado. Cuando entra en juego puedes barajar una carta en juego (tuya u oponente) de Coste 3 o menos en el Mazo Castillo de su dueño. Si barajaste una carta en juego de Coste 3 o menos, deberas descartar hasta 2 cartas de tu Mano.
Si al momento de jugar Gran Coyote, no tienes cartas en tu mano para descartar, igualmente podrás jugarlo y disparar su habilidad. Si al momento de resolver la habilidad de Gran Coyote, tienes una carta en tu Mano esta igual debe ser descartada. No es condición para que Gran Coyote entre en juego barajar una carta en juego de Coste 3 o menos, por lo cual puede entrar en juego sin disparar su habilidad.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

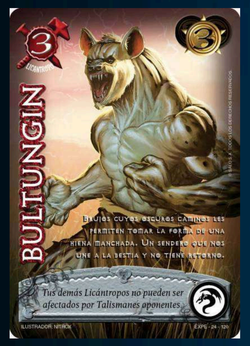
Erratas y Aclaraciones



Neuri (Leyendas 2023)

Habilidad: Cuando entra en juego, roba 1 carta. Luego descarta 1 carta de tu Mano. Mientras Neuri esté en juego, cada vez que otro Licántropo que controles salga del juego, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Cuando entra en juego debes robar 1 carta, luego descarta 1 de tu Mano. Si jugaste Gente Lunar en este turno y luego juegas Neuri, robas 1 carta pero no tendrás que descartar 1 carta.
Cada vez que otro Licántropo que controles salga del juego, puedes robar 1 carta. Esta habilidad se puede activar mas de una vez por turno, ya que si salen 3 Aliados que controles de raza Licántropo del juego, puedes robar por 1, 2 o 3 si asi lo decides hacerlo, siempre y cuando Neuri esté en juego.
Si todos tus Aliados que controles de raza Licántropo salen del juego al mismo tiempo, incluyendo a Neuri por alguna habilidad o efecto, no podrás robar cartas ya que Neuri debe estar en juego para poder activar su habilidad.



Bultungin (Kit de extensión Mundo Gótico)

Habilidad: Tus demás Licántropos no pueden ser afectados por Talismanes oponentes.

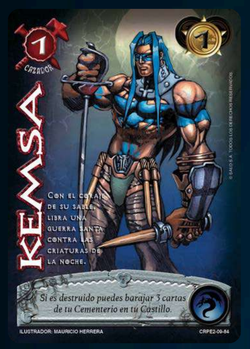
Aclaración: Tus demás Aliados Licántropos no pueden ser afectados por Talismanes oponentes, mientras Bultungin esté en juego.
Ser afectado significa que no puede ser Destruido, Desterrado, Barajado y subido a la Mano. Tampoco pueden recibir bonificaciones de fuerza, perder la habilidad, cambiar de raza o de controlador por la habilidad de un Talismán. Si controlas dos o mas copias de este Aliado, ninguno de ellos pueden ser afectados por Talismanes oponentes.
Bultungin solo proteje a tus demás Aliados Licántropos de Talismanes oponentes que hagan objetivo a tus Aliados, no protegerá a tus Aliados Licántropos de aquellos Talismanes que afectar al jugador o a los jugadores como Fuente de Urd, Duelo en el tejado, Mirada de Berserker, entre otros.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

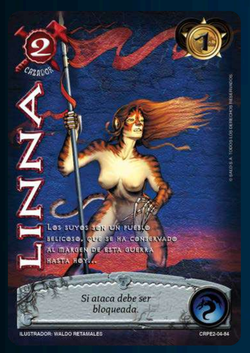
Erratas y Aclaraciones



Kemsa (Edición Mundo Gótico / Cofradía)

Habilidad: Si va al cementerio desde el juego, podrás recuperar 3 cartas a elección de tu cementerio y barajarlas en tu castillo.

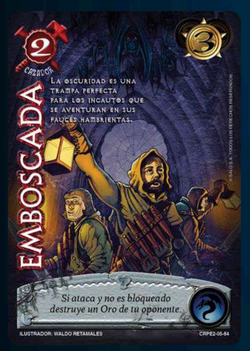
Aclaración: Si es destruido puedes buscar 3 cartas en tu Cementerio y sin mostrarlas a tu oponente, barájalas en tu Mazo Castillo, a elección. Deben ser 3 cartas para poder barajarlas en tu Mazo Castillo. Kemsa no puede ser barajado porque debe ir al Cementerio para hacer efectiva su habilidad.
Si es destruido por habilidades de cartas se barajan las 3 cartas en tu Mazo Castillo en ese momento, pero si es destruido por daño de combate las 3 cartas se barajan en tu Mazo Castillo después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño. No se pueden barajar otros Aliados que fueron destruidos ese mismo turno por daño de combate en Batalla Mitológica.



Linna (Edición Mundo Gótico / Cofradía)

Habilidad: Si ataca debe ser bloqueada.

Aclaración: Si es declarado atacante tu oponente está obligado a bloquearlo. Siempre que tenga Aliados en Línea de Defensa para hacerlo y estos estén habilitados para bloquear.
Un Aliado habilitado para bloquear es aquel que ésta en la Línea de Defensa y además no tenga una habilidad o efecto que no le permita bloquear. No es condición para que Linna pueda atacar que haya un Aliado oponente habilitado para bloquearlo.



Emboscada (Edición Mundo Gótico / Cofradía)

Habilidad: Si ataca y no es bloqueado destruye un Oro oponente.

Aclaración: Si es declarado atacante y no es bloqueado, destruye una carta de Oro de tu oponente, a elección. El Oro debe ser destruido al momento de la declaración de bloqueo, cuando se chequea que este Aliado no fue bloqueado por otro Aliado oponente.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

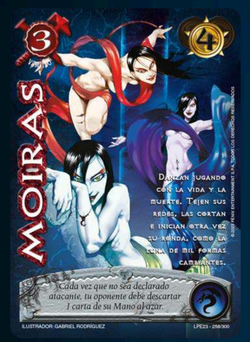
Erratas y Aclaraciones



Lilith (Leyendas 2022)

Habilidad: Si ataca o bloquea, tu oponente no podrá activar o disparar habilidades de cartas, en Batalla Mitologica.

Aclaración: Si Lilith es declarado atacante o declarado bloqueador, tu oponente no podrá activar habilidades activadas o disparadas, durante la batalla mitologica por este turno. Habilidades activadas como las de Halatalf, Teatro Kabuki o Brujo de Salamanca o habilidades disparadas de salida como la de Satiro, Tyr, Sif, entre otras.



Moiras (Leyendas 2023)

Habilidad: Cada vez que no sea declarado atacante, tu oponente debe descartar 1 carta de su Mano al Azar.

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).



Moroi (Leyendas 2023)

Habilidad: Una vez por turno, cada vez que otro Vampiro que controles salga del juego, tu oponente descarta una carta de su Mano.

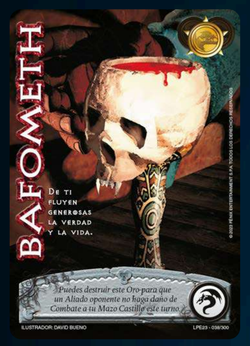
Aclaración: Una vez por turno, cuando otro Aliado Vampiro que controles salga del juego, tu oponente escoge una carta de su Mano y la descarta enviandola a su Cementerio.
Si se juega una habilidad o un efecto que afecte a todos tus Aliados Vampiros, incluyendo a Moroi, no podrás activar la habilidad de descarte que tiene este Aliado, ya que debe estar en juego para poder utilizar su habilidad.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Bafometh (Leyendas 2023)

Habilidad: Puedes destruir este Oro para que un Aliado oponente no haga daño de Combate a tu Mazo Castillo este turno.

Aclaración: En la Fase de Asignación de daño puedes destruir a Bafometh, para que un Aliado oponente no haga daño de Combate a tu Mazo Castillo por este turno. Esta habilidad se dispara solamente en la Fase de Asignación de daño, no en Guerra de Talismanes. Este Oro no deja en fuerza cero al Aliado oponente, solo que no hará daño de Combate, por lo cual no podrá activar habilidades relacionadas al daño de Combate.



Salem (Horrores de Salem 2024)

Habilidad: Solo puedes tener un Salem en juego. Una vez por turno, cuando tu oponente juegue un Aliado, debe descartar 1 carta de su Mano.

Aclaración: Solo puedes controlar una copia de Salem en juego. Una vez por turno, cuando tu oponente juegue un Aliado, este debe descartar 1 carta de su Mano. Si al momento de jugar un Aliado tu oponente no tiene cartas en su Mano de igual manera puede hacerlo, ya que no es una habilidad de requisito para jugar a dicho Aliado.
La interacción con este Tótem y el Aliado jugado, muestras el Aliado a jugar, pagas su Coste, descartas una carta de tu Mano si la tuvieras y luego el Aliado podrá activar su habilidad disparada si asi la tuviera.



Claviceps Purpurea (Horrores de Salem 2024)

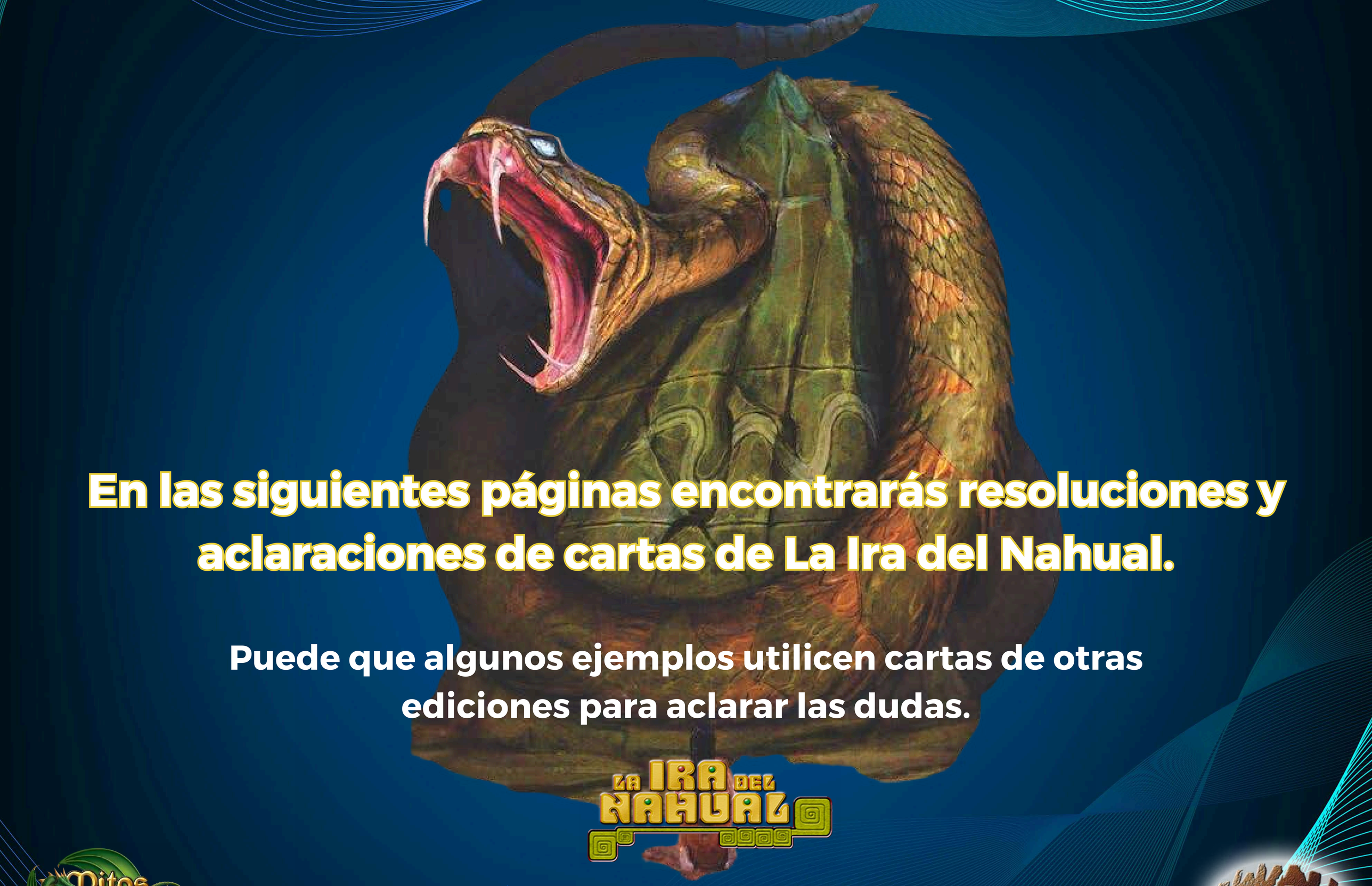
Habilidad: Si este Oro está en tu reserva de Oros, puedes barajar este Oro en el Mazo Castillo de su dueño para que un Aliado oponente pierda 2 a la fuerza y su habilidad hasta la Fase Final.

Aclaración: Puedes activar la habilidad de este Oro si se encuentra en tu reserva de Oros, lo barajas en en Mazo Castillo de su dueño para escoger un Aliado oponente, para que pierda 2 a la fuerza y su habilidad hasta la Fase Final. Si al momento de activar la habilidad de Oro, es cancelada la habilidad, de igual manera debes barajarlo como coste de activación pero no podrás resolver su habilidad de restar 2 a la fuerza y de quitar la habilidad al Aliado oponente.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo



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

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

FAQ JULIO 2024

¿Como funcionan las cancelaciones de habilidades?

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

Ejemplo 1: Si con Marca de Tigre cancelas la habilidad de destruir de **Templo de Tenochtlitlan**, el Tótem de igual manera debe ser desterrado ya que es parte del Coste de activación de esta carta.

Ejemplo 2: 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 evitas que la habilidad activada se resuelva y no estas afectando al Tótem en si.

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



FAQ JULIO 2024

¿Como funciona la reducción de costes para efectos del juego?

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

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

Ejemplo 2: Si jugaste desde tu Mano un Neuri, un Gente Lunar, 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 todos los Aliados en juego 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 y 4 respectivamente.

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



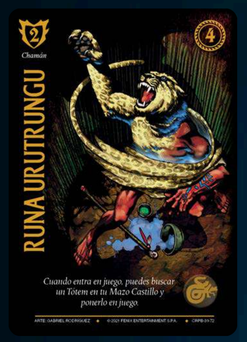






FAQ JULIO 2024

¿Como se resuelven cartas como Tezcaltlipoca, Runa Urutrungu y Macuñ?



Runa Urutrungu (Edición Ira del Nahual)

Habilidad: Cuando entra en juego, busca un tótem en tu cementerio y ponlo en tu línea de apoyo.

Aclaración: Cuando entra en juego busca un Tótem en tu Cementerio y ponerlo en juego sin pagar su coste. El Tótem debe ubicarse en la Línea de Apoyo y permanece ahí hasta que por una habilidad o efecto salga del juego.



Tezcaltlipoca (Edición Cofradía)

Habilidad: Cuando entra en juego, busca un tótem en tu cementerio y ponlo en tu línea de apoyo.

Aclaración: Cuando entra en juego busca un Tótem en tu Cementerio y ponerlo en juego sin pagar su coste. El Tótem debe ubicarse en la Línea de Apoyo y permanece ahí hasta que por una habilidad o efecto salga del juego.



Macuñ (Edición Ira del Nahual)

Habilidad: Elige un Chamán en tu cementerio y cámbialo por uno que esté en juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye uno de tus Chamanes en juego, luego busca un Aliado de raza Chamán en tu Cementerio y ponlo en juego sin pagar su coste.
Si el Chamán al ser destruido dispara una habilidad ésta se realiza primero y luego se pone en juego el otro Chamán. El Chamán destruido debe ir al Cementerio para poner el Chamán del Cementerio en juego. No puede ser el mismo Chamán que estas destruyendo. Si puede ser otra copia de ese mismo Aliado de raza Chamán que tengas en el Cementerio. El Chamán que es puesto en juego, se considera una carta nueva, por lo cual, debe cumplir sus condiciones para entrar en juego y puede disparar o activar sus habilidades al entrar en juego. El Aliado debe ubicarse en la Línea de Defensa y no puede ser declarado atacante este turno (a menos que una habilidad o efecto se lo permita).
Si juegas Macuñ en Guerra de Talismanes el Aliado no puede ser declarado bloqueador.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Sacrificio Humano (Edición La Ira del Nahual)

Habilidad: Por cada aliado en juego, tu oponente debe pagar un oro, si no lo hace debe enviarlo al cementerio.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye todos los Aliados oponentes. Para salvarlos tu oponente debe pagar 1 Oro por cada Aliado que tenga en juego.
Puchao y Tesoro de Guayacán se deben pagar completos, es decir, solo cuentan como 1 Oro para esta habilidad (no se pueden dividir para salvar más de un Aliado).
Cuando se evita que un Aliado vaya al Cementerio éste permanece en juego. El Aliado que es salvado no vuelve a entrar en juego.



Cataratas del Iguazu (Edición La Ira del Nahual)

Habilidad: Destruye 2 aliados en juego y juega otro turno después de éste.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye 2 de tus Aliados en juego y luego juega un turno extra.
Debes jugar este Talismán en tu turno. Vuelves a jugar otro turno completo (con todas sus fases) saltándote el turno de tu oponente. Al terminar el turno extra el juego se sigue desarrollando normalmente. Tanto en el turno en que juegas Cataratas del Iguazú como en el turno extra puedes robar para finalizar tu turno como si fuera un turno normal.
Los Aliados deben ir al Cementerio para poder jugar el turno extra.



Rito del Dorado (Rework Leyendas 2023)

Habilidad: Busca 2 Oros en tu Mazo Castillo y ponlos en tu Mano. Luego, descarta 2 cartas de tu Mano.
Aclaración: Cuando lo juegues busca 2 cartas de Oro en tu Mazo Castillo, muestralas a tu oponente, luego descarta 2 cartas de tu Mano a tu elección, por último baraja tu Mazo Castillo.
Deben ser 2 cartas de Oro las que debes buscar, si solo te queda una carta de Oro no podrás ponerla en tu Mano y avisar a tu oponente, lo mismo si no te quedan cartas de Oros.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Puchao (Edición Ira del Nahual)

Habilidad: Devuelve un oro a tu mano, luego pon esta carta en tu reserva de oro. Al utilizarlo cuenta como 2 oros.

Aclaración: Para jugar esta carta debes subir un Oro que controles a la Mano de su dueño. Al momento de utilizarlo cuenta como 2 Oros.
Puchao se considera una carta de Oro y si pierde la habilidad cuenta solamente como 1 Oro.
No se pueden dividir los Oros (no son Oros Virtuales de libre disposición), es decir, puedes pagar una carta de coste 1 o 2, pero no dos cartas de coste 1.



Ocelote (Edición Ira del Nahual)

Habilidad: Al comienzo de tu Fase de Agrupación, si este Oro esta en tu Cementerio, puedes desterrar una carta de tu Cementerio para ponerlo en tu Mano.

Aclaración: En respuesta a tu Fase de Agrupación, si este Oro esta en tu Cementerio, puedes desterrar una carta de tu Cementerio para ponerlo en tu Mano.
Si tienes 2 o más Ocelote del Templo en tu Cementerio en tu Fase de Agrupación, puedes activar mas de uno para ponerlo en tu Mano.
La Fase de Agrupación es automática, por tanto, ocurre incluso si algún jugador no agrupa sus cartas.



Nazca (Leyendas 2023)

Habilidad: Al comienzo de tu Fase Final, si controlas menos cartas que tu oponente, puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Al comienzo de tu Fase Final, si controlas menos cartas que tu oponente en juego (considerado Oros, Aliados, Tótem y Armas), puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Si controlas menos o la misma cantidad de cartas que tu oponente no podrás barajar.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Xochi Yaoyotl (Leyendas 2023)

Habilidad: Hasta 2 Aliados que controles duplican su Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Hasta 2 Aliados que controles duplican su Fuerza hasta el final del turno. Puedes jugar este Talismán si controlas solo un Aliado. Al jugar este Talismán tus Aliados duplican su fuerza por el turno, incluyendo los bonos de fuerza continuos que estos tengan. Si juegas en el mismo turno otra copia de este Talismán y escoges a los mismos Aliados que ya duplicaron su fuerza, para la segunda copia jugada será considerada la fuerza ya duplicada de ese Aliado. Este Talismán no se verá afectado por habilidades o efectos, que afecten las bonificaciones de los Aliados ya que este Talismán es un duplicador de fuerza.



Forma de Jaguar (Leyendas 2023)

Habilidad: Única. Destierra un Aliado oponente declarado atacante. Luego, tu oponente busca un Oro en su Mazo Castillo y lo pone en su Zona de Oro pagado.

Aclaración: Carta única. Puedes jugar este Talismán en Guerra de Talismanes, el turno que tu oponente declare a sus Aliados atacantes, destierra uno de ellos, luego tu oponente deberá buscar un Oro en su Mazo Castillo y lo pone en juego en su Zona de Oro pagado. Por último tu oponente baraja su Mazo Castillo. Si el Oro jugado tiene alguna habilidad disparada de entrada esta será resuelta una vez resuelto este Talismán.



Subir el Volcán (Mundos Perdidos: Cuidad de los Cesares)

Habilidad: Muestra las 4 primeras cartas de tu Mazo Castillo. Elige un Aliado y ponlo en tu Mano, pon el resto en tu Cementerio o en la parte inferior de tu Mazo Castillo en cualquier orden.

Aclaración: Cuando juegues este Talismán, debes mostrar las 4 primeras cartas de tu Mazo Castillo, escoge un Aliado dentro de esas 4 cartas, luego pon el resto en tu Cementerio o en la parte inferior de tu Mazo Castillo, en el orden que desees.
En el caso que muestres las 4 primeras cartas de tu Mazo Castillo y no salga Aliado, escoge entre poner esas 4 cartas en tu Cementerio o en la parte inferior de tu Mazo Castillo, en el orden que desees.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Ciudad de los Cesares (Mundos Perdidos: Cuidad de los Cesares)

Habilidad: Sólo puedes tener una Ciudad de los Cesares en juego. En tu Fase Final, si jugaste uno o más Aliados este turno, puedes robar una carta.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Tótem en juego. En tu Fase Final si jugaste uno o más Aliados este turno, mientras este Tótem estaba en juego, puedes robar una carta.
Se aclara que la habilidad disparada de este Tótem se resuelve en la Fase Final y que este Tótem debe estar ya en juego, al momento de jugar uno o mas Aliados para poder disparar su habilidad.



Melimoyu (Mundos Perdidos: Cuidad de los Cesares)

Habilidad: El primer Aliado que juegues en cada turno puede atacar cuando entra en juego.

Aclaración: El primer Aliado que juegues en cada uno de tus turnos, puede ser declarado atacante el turno que entra en juego. Solo el primer Aliado que juegues en cada turno. No estas obligado a declarar ataque con el primer Aliado que juegues en cada uno de tus turnos, mientras este Tótem este en juego. Si un Aliado cambia de controlador no se verá beneficiado por la habilidad de este Tótem ya que no esta siendo jugado, solo esta cambiando de controlador.



Lanza Astral (Mundos Perdidos: Cuidad de los Cesares)

Habilidad: Solo puedes tener una Lanza Astral en juego. Si el portador es el único Aliado declarado atacante, gana 4 a la fuerza hasta la Fase Final. Si el portador atacó este turno, al comienzo de la Fase Final destierra este Aliado.

Aclaración: Solo puedes controlar una copia de esta Arma en juego. Si el Aliado portador de esta Arma es el único Aliado declarado atacante, este gana 4 a la fuerza hasta la Fase Final.
Si el portador de esta Arma es declarado atacante este turno, al comienzo de la Fase Final debes desterrar al Aliado portador.
Si le portas esta Arma a un Huracán, este será desterrado por la habilidad del Arma, ya que en la Fase Final se resuelve primero la habilidad del Arma.
Si le portas esta Arma a un Grifo, el Aliado primero será barajado, ya que Grifo dispara su habilidad en la Fase de asignación de daño y el Arma al comienzo de la Fase Final.

FAQ JULIO 2024

Erratas y Aclaraciones



Kuyen (Mundos Perdidos: Cuidad de los Cesares)

Habilidad: El daño directo aumenta en 1. Una vez por turno, puedes destruir un Tótem que controles para que un Aliado oponente no haga daño a tu Mazo Castillo hasta la Fase Final.

Aclaración: El daño directo para ambos jugadores aumenta en 1. Cada vez que se active o dispare una habilidad o efecto de daño directo, el jugador o los jugadores afectados deben botar 1 carta adicional. Al ser una habilidad continua, debes botar una carta adicional por cada habilidad disparada o activada resuelta o por cualquier efecto de Talismanes.
En la Fase de Asignación de daño, puedes destruir un Tótem de controles para que un Aliado oponente no haga daño de combate a tu Mazo Castillo por este turno.



Huascar (Mundos Perdidos: Cuidad de los Cesares)

Habilidad: Si es el primer Aliado que pones en juego, puedes buscar un Oro y un Arma en tu Mazo Castillo y ponerlos en tu Mano. Cuando es declarado atacante gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Si es el primer Aliado que entra en juego bajo tu control, puedes buscar un Oro y un Arma en tu Mazo Castillo, debes mostrárselos a tu oponente y luego ponlos en tu Mano.
No es necesario que lo bajes en el primer turno, mientras no juegues otros Aliados antes, podrás disparar su habilidad. Si es anulado siendo el primer Aliado jugado (este va al Cementerio y no entra en juego), puedes jugar otra copia al siguiente turno y poder disparar su habilidad, ya que la habilidad se dispara cuando es el primer Aliado que entra bajo tu control. Cuando este Aliado es declarado atacante gana 1 a la fuerza hasta la Fase Final.



Alto Cesar (Mundos Perdidos: Cuidad de los Cesares)

Habilidad: Cuando ataca, si es el único Aliado declarado este turno, puedes buscar un Guerrero en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado es declarado atacante y es el único Aliado declarado atacante, puedes buscar un Aliado de raza Guerrero en tu Mazo Castillo, mostrarlo a tu oponente y ponerlo en tu Mano, luego baraja tu Mazo Castillo. La habilidad de este Aliado se dispara en la Fase de declaración de ataque, cuando se hace el chequeo que fue el único Aliado declarado atacante.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo



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

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

Ragnarok

FAQ JULIO 2024

Mitos y Leyendas

salo

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

Hay cartas que entran en juego o que se encuentran en juego, que cuando disparan o activan su habilidad, interactúan con otras habilidades disparadas y en alguno de esos casos con 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 Dellingr

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

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

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

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

b.- Como se disparan 4 habilidades simultáneamente **(Sif, Sakura, Elfos Arqueros y Asgard)**, el jugador activo comenzará resolviendo 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 JULIO 2024

Interacciones del Aliado Araña Troll (Leyendas 2023)

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

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

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

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

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



FAQ JULIO 2024

Interacción donde se afecta 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 **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, 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 3: 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 tiene Aliados en juego.

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 JULIO 2024

¿Como se resuelven las interacciones de Prevención?

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

Gna (Mundos Perdidos: La Saga de Volsung) Una vez por turno puedes destruir una carta que controles que no sea Oro para prevenir que este Aliado salga del juego.

Helheim (Rework Leyendas 2023) Una vez por turno, puedes botar 3 cartas de tu Mazo Castillo para prevenir que un Aliado que controles sea destruido o barajado.

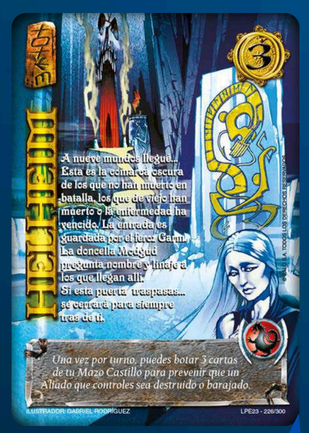
L**echuza Lunar (Kit Medieval 2023)** Cada vez que otro Faerie salga del juego, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo. Puedes destruir otra carta que controles que no sea Oro para prevenir que este Aliado salga del juego.

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

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

Con **Lanza de Odín (Rework Leyendas 2022)** puedes descartar una carta de tu Mano para prevenir que el Aliado portador sea destruido.













FAQ JULIO 2024

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

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

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

Ejemplo 2: Con el Aliado **Lytir**, puedes mirar las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo, pones una en tu Mano, otra en el tope y la tercera en tu Cementerio. No podrás disparar su habilidad al entrar en juego, si tienes una o dos cartas en tu Mazo Castillo. Esto mismo aplicaria para habilidades como del Aliado **Adivina** o el Oro **Cazadores implacables.**

Ejemplo 3: Con el Aliado Signy, puedes mirar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo cuando entra y sale del juego , poniendo una en tu Mano y la otra en tu Cementerio, si solo tienes una carta en tu Mazo Castillo no podrás disparar su habilidad. Lo mismo aplica con la habilidad activada del Tótem **Jobokku**.









Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Objetivo Válido

Las habilidades en Primera Era son resueltas en un 0% o en un 100%, por lo cual si una carta puede resolverse habiendo objetivos válidos, debe ser resuelta, mientras no tenga en su habilidad la palabra puedes.
Si una carta cuando entra en juego dispara su habilidad y esta no puede ser resuelta o no hay objetivos válidos, la carta podrá entrar en juego pero no dispara su habilidad de entrada.
Si juegas un Talismán y te das cuentas que no hay objetivos validos se retrotrae la jugada, agrupando los Oros pagados y poniendo ese Talismán en tu Mano.

Ejemplo 1: Con el Arma **Gram**, que cuando la juegas debes destruir una carta en juego de Coste 3 o más, si tu oponente no tiene un objetivo válido, debes seleccionar una de tus cartas en juego para que sea afectada si la tuvieras, inclusive la misma Gram, ya que es un objetivo válido. Lo mismo aplica al Aliado **Gran Coyote**.

Ejemplo 2: Con el Talismán **Sangre de Dragón** que puedes poner un Aliado en juego en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño, si tu oponente no tiene un objetivo válido, tendrás que barajar un Aliado que controles si lo tuvieras. Si no existe objetivo válido, devuelves los Oros pagados por este Talismán a tu Reserva de Oro y luego pon este Talismán en tu Mano. Lo mismo aplicaria para el Talismán **Juicios de Salem**.

Ejemplo 3: Con el Talismán **Justa,** que solo puede ser jugado en tu turno, puedes copiar el efecto de un Talismán de Coste 3 o menos desde cualquier Cementerio. Si lo juegas y hay un Talismán de Coste 3 o menos en cualquiera de los Cementerios deberas copiar su efecto y resolver Justa. Si llegas a jugarlo en el turno oponente o no hay objetivo válido para resolver Justa, esta es devuelta a tu Mano y los Oros pagados por Justa volverán a la reserva de Oros.









FAQ JULIO 2024

Erratas y Aclaraciones



Hodur (Edición Ragnarok)

Aclaración: Cuando Hodur entra en juego baraja un Aliado oponente. Hodur se convierte en una copia total del aliado barajado. Tu oponente no podrá jugar El Aliado barajado 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.



Thor (Rework Leyendas 2023)

Habilidad: Única. Cuando entra en juego, destruye 2 Aliados oponentes.

Aclaración: Thor se considera una carta única. Cuando Thor entra en juego, destruye 2 Aliados oponentes en juego. Al momento de jugar a Thor tu oponente debe tener al menos 2 Aliados como objetivo valido para poder disparar su habilidad de entrada. Thor puede entrar en juego sin disparar su habilidad siempre y cuando no hayan objetivos validos. Thor se considera Aliado de raza Dios.



Loke (Leyendas 2023)

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 disparada de entrada “Cuando entra en juego” del Aliado copiado, pero si podrás utilizar una habilidad disparada de salida, si el Aliado copiado la tuviera.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Mani (Edición Ragnarok)

Habilidad: Si ataca, tu oponente debe descartarse de dos cartas de su castillo. Para evitar esta habilidad tu oponente puede descartarse de tres cartas de su mano. (Imbloqueable, carta única).

Aclaración: Si es declarado atacante tu oponente debe botar 2 cartas de su Mazo Castillo. Para evitar esta habilidad tu oponente debe descartarse 3 cartas de su Mano.
Si por efecto de una habilidad en respuesta el ataque es cancelado, tu oponente no debe botar 2 cartas de su Mazo Castillo. El efecto se resuelve al momento de la declaración de ataque.



Sigurd Ring (Mundos Perdidos: La Saga de Volsung)

Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar 2 Armas en tu Mazo Castillo, pon una en tu Mano y la otra en tu Cementerio. Cada vez que juegues un Arma, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Cuando entra en juego, puedes buscar 2 Armas en tu Mazo Castillo, si solo tienes un Arma en tu Mazo Castillo no podrás ponerla en tu Mano, deben ser 2 Armas. Luego debes mostrarlas, pon una en tu Mano y la otra dejala en el Cementerio. Por último baraja tu Mazo Castillo.
Cada vez que juegues un Arma, podrás robar la primera carta de tu Mazo Castillo, si juegas más de un Arma en el mismo turno, puedes robar por cada Arma jugada. Primero debes robar la carta al jugar el Arma por la habilidad de este Aliado y luego podrás disparar la habilidad del Arma si la tuviera.



Sigmund (Mundos Perdidos: La Saga de Volsung)

Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Si porta un Arma gana 2 a la Fuerza y no puede ser destruido.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego. Si este Aliado porta un Arma gana 2 a la Fuerza por su habilidad y gana además la bonificación que le pueda entregar el Arma portada. Además si porta un Arma este Aliado no puede ser destruido, ya que sea por habilidades de cartas en juego, efectos de Talismanes o las reglas del daño de combate.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Hel (Rework Leyendas 2023)

Habilidad: Cuando entra en juego, baraja 4 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Una vez por turno, puedes pagar 4 de Oro para barajar 4 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando Hel entra en juego, baraja 4 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, deben ser 4 cartas, no podrás barajar cartas si en tu Cementerio tienes menos de 4 cartas.
Una vez por turno en tu Fase de Vigilia o Guerra de Talismanes, o en el turno oponente en Guerra de Talismanes puedes pagar 4 Oros, para barajar 4 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.



Brokk (Edición Ragnarok)

Habilidad: Si es la primera carta que pones en juego, podrás buscar dos cartas de Oro en tu castillo y ponerlas en tu mano.
A**claración: Errata:** “Si es la primera carta de Aliado que pones en juego, podrás buscar dos cartas de Oro en tu Mazo Castillo y ponerlas en tu Mano”.
Si es el primer Aliado que entra en juego bajo tu control, puedes buscar 2 Oros en tu Mazo Castillo, debes mostrárselos a tu oponente y luego ponerlos en tu Mano.
No es necesario que lo bajes en el primer turno mientras no juegues otros Aliados antes podrás cumplir con su habilidad. Puedes bajar y poner Oros en juego, también jugar Talismanes, Armas y Tótems sin que su habilidad sea afectada.



Bruja Lobo (Mundos Perdidos: La Saga de Volsung)

Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes generar 2 Oros para jugar Abominaciones de Coste 4 o más. Una vez por turno cuando juegues un Aliado de Coste 3 o más, puedes robar 1 carta.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia y una vez por turno, puedes generar 2 Oros virtuales para pagar el Coste de Aliados de raza Abominación de Coste 4 o más.
Una vez por turno cuando juegues un Aliado de Coste 3 o más, podrás robar la primera carta de tu Mazo Castillo. Por el Aliado **Garm** tambien podrás robar si lo juegas desde tu Cementerio por su habilidad de pagar 2 Oros, ya que para efectos del juego su Coste impreso sigue siendo 3.

FAQ JULIO 2024

Erratas y Aclaraciones



Fimbultyr (Edición Ragnarok)

Habilidad: Todos los jugadores se descartan de su mano y roban 5 cartas de su castillo.

Aclaración: Al jugar este Talismán los jugadores descartan su Mano y luego roban 5 cartas de su Mazo Castillo. Es obligatorio robar las 5 cartas del Mazo Castillo.
Para poder jugar este Talismán ambos jugadores deben tener por lo menos 1 carta en la Mano.
Ambos jugadores comienzan a robar las cartas al mismo tiempo, de una en una. Si uno de ellos al momento de robar se queda sin cartas en el Mazo Castillo, perderá el juego.
Si ambos jugadores comienzan a robar y se quedan sin cartas en el Mazo Castillo al mismo tiempo, será un empate. Si quedas con 0 cartas en tu Mazo Castillo pierdes el juego.



Runas (Edición Ragnarok)

Habilidad: Ambos jugadores roban cartas de su castillo hasta tener 8 cartas en la mano.

Aclaración: Al jugar este Talismán los jugadores deben robar cartas de su Mazo Castillo hasta tener 8 cartas en la Mano. Ambos jugadores comienzan a robar las cartas al mismo tiempo. Si uno de ellos al momento de robar se queda sin cartas en el Mazo Castillo, perderá el juego.
Si ambos jugadores comienzan a robar y se quedan sin cartas en el Mazo Castillo al mismo tiempo,



Rapto de Idunn (Toolkit Justa 2024)

Habilidad: Para jugar esta carta debes destruir un Aliado que controles. Gana el control de un Aliado oponente por el resto del juego.

Aclaración: 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 en juego.
Si por Ejemplo pagas su Coste y su Coste adicional de destruir un Aliado que controles y ese Aliado es una Sif, resuelves la habilidad disparada de salida de Sif barajando un Aliado oponente, y al momento de resolver Rapto de Idunn tu oponente no tiene Aliados en juego, este Talismán no tiene efecto y enviado al Cementerio de su dueño.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Juramentos de los Héroes (Rework kit de extensión Ragnarok)

Habilidad: Cancela un Ataque oponente. Luego baraja una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo por cada Aliado oponente en juego.

Aclaración: : En respuesta a la declaración de ataque oponente, juega este Talismán para cancelarlo. Juramento de los Héroes cancela el ataque, por lo que, los Aliados declarados atacantes no pueden disparar sus habilidades que digan “al atacar o ser declarado atacante”. y estos son devueltos a la linea de defensa. Si la Fase de Declaración de Ataque es cancelada las fases posteriores a ésta no ocurren y se pasa directamente a la Fase Final.



Amuleto de Thor (Rework Leyendas 2023)

Habilidad: Los Aliados oponentes que no porten Armas tiene Fuerza 0 hasta la Fase Final.

Aclaración: : Los Aliados en juego (tuyos y oponentes) que no porten Armas tendrán Fuerza 0 hasta la Fase Final. Este Talismán puede ser jugado en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en turno oponente). Los Aliados afectados por este Talismán pueden recibir bonificadores de Fuerza posteriormente en este mismo turno, ya sea por efectos de Talismanes o por habilidades que actives o dispares. Ejemplo: puedes jugar un Kelpie o un Huitzilopochtli.



Forma de Lobo (Mundos Perdidos: La Saga de Volsung)

Habilidad: Elige un Aliado que controles para que gane 3 a la Fuerza y sea Imbloqueable hasta la Fase Final. En la Fase Final puedes robar una carta.

Aclaración: : Si juegas este Talismán en tu Fase de Vigilia, un Aliado que controles gana 3 a la Fuerza y será Imbloqueable hasta la Fase Final. Si juegas este Talismán en Guerra de Talismanes sobre un Aliado que controles y este fue bloqueado, dicho Aliado gana 3 a la Fuerza e Imbloqueable, pero seguirá siendo bloqueado por el Aliado oponente, ya que no puedes deshacer un bloqueo en Guerra de Talismanes. Si juegas este Talismán en tu turno puedes robar una en tu Fase Final, si lo juegas en el turno oponente, puedes robar una carta en la Fase Final oponente.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Niflheim (Edición Ragnarok)

Habilidad: Tu oponente en cada turno bota al cementerio una carta de su castillo.

Aclaración: Mientras Niflheim esté en juego en cada turno tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo. Al comienzo de cada turno tu oponente debe bota 1 carta de su Mazo Castillo mientras este Tótem permanezca en juego. 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 u oponente debe botar 2 cartas al comienzo de cada uno de sus turnos y así sucesivamente.



Yotumheim (Rework Kit de Extensión Ragnarok)

Habilidad: Mientras este Tótem esté en juego, cuando tu oponente juegue un Aliado debe botar 2 cartas de su Mazo Castillo.

Aclaración: Cada vez que tu oponente juegue un Aliado, no importando la Zona de juego de donde sea jugado el Aliado, ya sea desde la Mano, Cementerio, Mazo Castillo, tu oponente debe botar 2 cartas de su Mazo Castillo por cada Aliado jugado. Tu oponente juega el Aliado, luego bota 2 cartas de su Mazo Castillo y al entrar en juego puede utilizar su habilidades disparadas de entrada si este las tuviera. Si controlas 2 o más copias de este Tótem tu oponente debe botar 2 cartas por cada uno de ellos, cada vez que juegue un Aliado.



Puertas del Valhalla (Toolkit Puertas del Valhalla 2024)

Habilidad: Solo puedes tener un Puerta del Valhalla en juego. Una vez por turno, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo, por cada Aliado que haya sido declarado atacante este turno.

Aclaración: Solo puedes controlar una copia de este Tótem en juego. En Guerra de Talismanes (tuya u oponente) y una vez por turno, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo, por cada Aliado declarado atacante este turno (en tu turno o en el turno oponente).

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Lanza Krokspjot (Kit de extensión Ragnarok)

Habilidad: El portador gana 3 a la Fuerza. Una vez por turno, si sólo controlas Aliados de la misma raza, puedes cambiar el portador de esta Arma.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 3 a la Fuerza. En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno u oponente), si todos los Aliados que controlas son de la misma raza, puedes cambiar el portador de esta Arma a otro Aliado en juego en juego (tuyo u oponente).
No puedes cambiar esta Arma de portador, cuando el Aliado portador vaya a ser objetivo de una habilidad que lo saque del juego.



Guante de Hierro (Rework Leyendas 2023)

Habilidad: El portador gana 2 a la Fuerza. Si el portador es declarado atacante, no puede salir del juego hasta la Fase Final.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza. Si el Aliado portador de Guantes de Hierro es declarado atacante, este no podrá salir del juego hasta la Fase Final. Si en Guerra de Talismanes tu oponente le borra la habilidad a esta Arma, solo quitara la bonificación continua que esta entrega al Aliado, ya que la segunda habilidad ya fue disparada en la Fase de declaración de ataque, por lo cual el Aliado no podrá salir del juego, aunque el Arma pierde su habilidad en Guerra de Talismanes.



Gambantein (Rework Leyendas 2023)

Habilidad: El portador gana 1 a la Fuerza. Si el portador ataca, puedes mirar las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo, pon una en tu Mano y el resto, barajalas en tu Mazo Castillo.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza. Si el Aliado portador de Gambantein es declarado atacante, puedes mirar las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo, pon una de esas 3 cartas en tu Mano, luego ponla en tu Mano sin mostrarla y por último baraja las otras 2 cartas en tu Mazo Castillo. La habilidad de esta Arma se activa en la Fase de declaración de ataque.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Ataúd de Marfil (Edición Ragnarok)

Habilidad: Puedes destruir este Oro para que genere el doble en este turno.

A**claración: Errata:** “Puedes destruirlo para generar 2 Oros Virtuales el final del turno.”
Si Ataúd de Marfil es destruido por una habilidad o efecto de una carta no puedes activar su habilidad. Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden. No es necesario que Ataúd de Marfil esté en la Reserva de Oro para poder destruirlo.



Horda Bárbara (Kit Racial Bárbaro)

Habilidad: Una vez por turno y si un Bárbaro de coste 3 o más entra en juego, puedes barajar un Bárbaro de tu cementerio en tu mazo Castillo.

Aclaración: Una vez por turno y si un Aliado de raza Bárbaro de coste 3 o más es puesto en juego (oponente o tuyo) podrás barajar un Bárbaro que esté en tu Cementerio con tu Mazo Castillo, a elección. Si tienes 2 o más Horda Bárbara en juego puedes activar la habilidad de todos ellos en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes, pero cada Horda Bárbara solo una a la vez por turno.



La Saga de Volsung (Mundo Perdidos: La Saga de Volsung)

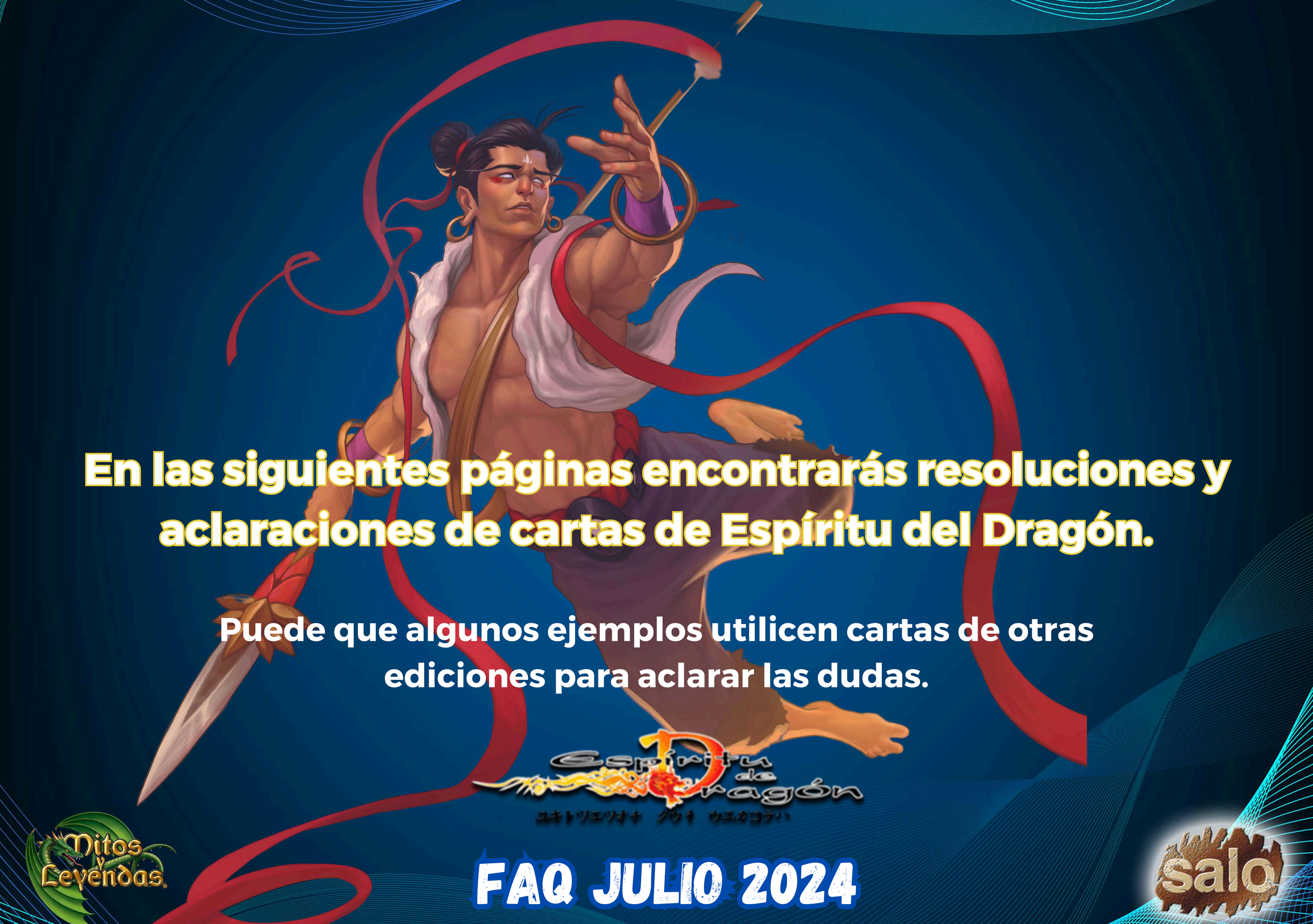
Habilidad: En tu Fase de Vigilia puedes pagar este Oro para generar 2 Oros para jugar Armas. Sólo puedes activar un La Saga de Volsung por turno.

A**claración:** En tu Fase de Vigilia puedes pagar a La Saga de Volsung, para generar dos Oros para pagar el Coste de las Armas, ya sean estas jugadas en tus Aliados o Aliados oponentes. Si tienes mas de una copia de este Oro en juego, solo puedes activar la habilidad de una sola La Saga de Volsung. Puedes utilizar este Oro pagar pagar el Coste de Aliados, Tótems, Talismanes pero contará como un Oro, al igual si pierde su habilidad y quieres utilizarlo para pagar el Coste de Armas o si quieres utilizar una segunda copia en el mismo turno para pagar el Coste de una segunda Arma.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo



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

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

Espíritu de Dragón

FAQ JULIO 2024

Mitos y Leyendas

salo

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

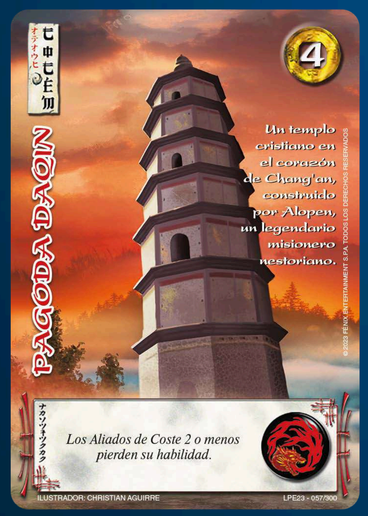
El Tótem **Pagoda Daqin (Leyendas 2023)** tiene una habilidad continua, donde los Aliados de Coste 2 o menos en juego pierden su habilidad. Esta habilidad será mientras este Tótem esté en juego.

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

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

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

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









FAQ JULIO 2024

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

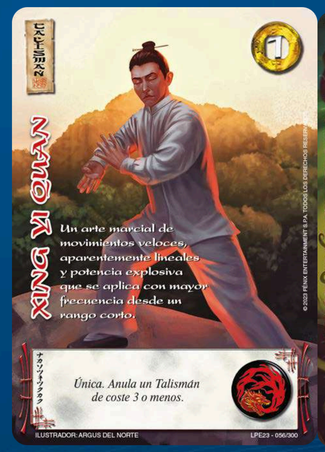
Si, ya que cuando se juegue una carta que por su habilidad o efecto juegue otra carta sin pagar su coste, esta ultima podrá ser anulada.

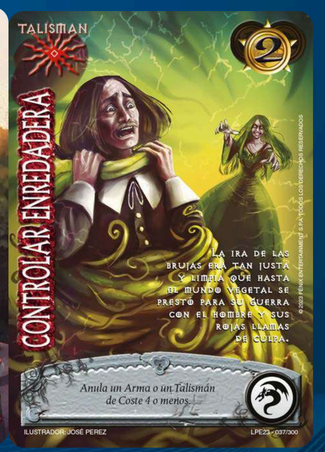
Ejemplo 1: Con **Tradición Viva**, que busca un Talismán que no sea **Tradición Viva** en tu Mazo Castillo y lo juegas sin pagar su Coste.
El Talismán jugado puede ser anulado por un **Flechero** y si es de coste 4 o menos con **Controlar Enredadera** o con **Xing Yi Quan** si el Talismán jugado es de Coste 3 o menos.
No podrás anular el Talismán jugado por **Tradición Viva**, si este en su habilidad menciona que no puede ser anulado o por alguna habilidad o efecto 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: Tezcaltlipoca o Runa Urutrungu, con estos Aliados puedes jugar un Tótem sin pagar su coste, uno desde el Cementerio y otro desde el Mazo Castillo respectivamente. Este Tótem puede ser anulado por ejemplo por un **Toki** siendo este enviado al Cementerio del dueño de la carta.







FAQ JULIO 2024

Interacciones de los Tótems Kun y Ken

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

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

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

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

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







FAQ JULIO 2024

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

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

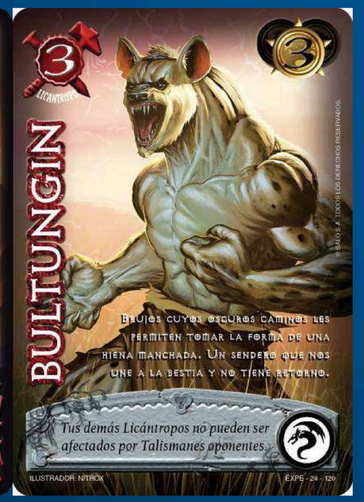
En el caso de **Shuai Jiao** no puedes borrar la habilidad de un Aliado que no puede ser afectado por Talismanes, ya que el efecto de que un Aliado pierda su habilidad es afectar.

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

En el caso de **Fuente de Urd**, que en tu turno, tu oponente destruye los Aliados que hayan sido declarado atacantes en el turno anterior, al ser un Talismán que afecta al jugador, los Aliados son destruidos por tu oponente por lo cual si puedes ser afectados por este Talismán, mas allá que esté **Bultungin** en juego en caso que sea Aliados Licántropos los que estan siendo destruidos.













Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

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 querer elegir otra Zona de Juego si hubo una busqueda fallida.**

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

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

Cada vez que busques una carta de un tipo especifico, 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 o del tipo buscado, 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.
Ejemplo: Si con **Tue Tue**, buscas una copia de este Aliado en tu Mazo Castillo, debes ponerlo en tu Mano si encuentras una copia de este, solo si no encuentras una copia de este Aliado en tu Mazo Castillo, se considerará busqueda fallida.









Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

saio



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

Los Aliados declarados atacantes tuyos o de tu oponente que no sean bloqueados, tendrán fuerza 1 hasta la Fase Final por la habilidad 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** o una carta similar.



¿Tui también afecta la habilidad de Ocelote del Templo?

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



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

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

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Yu Huang (Rework Kit de Extensión Espíritu de Dragón)

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 los Aliados que controles y los Aliados oponentes de Raza Xian para la reducción de Coste.

La reducción de Coste es hasta 0.



Konjin (Leyendas 2023)

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 (que controles u oponente), menos a un Aliado que tenga nombre **Konjin**. Konjin gana un bono de fuerza igual a la fuerza del Aliado escogido, la cual se suma a la fuerza base que tenga Konjin al momento que actives su habilidad.
La bonificación ganada por Konjin por su habilidad activada es hasta la Fase Final.



Du Han (Leyendas 2023)

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 de su dueño, porte una o mas Armas, el Aliado de igual manera quedará en el tope del mazo y el Arma o las armas posteriormente.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Tsao Guojiu (Edición Espíritu de Dragón)

Habilidad: : Cuando entra en juego este Xian tendrá la habilidad de uno de tus oros en juego permanentemente.

Aclaración: Cuando entra en juego copia la habilidad de un Oro que controles. Este Aliado no se considera Oro para efectos del juego, sólo copia la habilidad de un Oro en tu Reserva de Oro o Zona de Oro pagado. Si una habilidad o efecto cuenta la cantidad de Oros que controles para todo efecto de juego Tsao Guojiu no se consideran una carta de Oro en juego. No podrás copiar habilidades de Oro que tengan como Coste de activación que tenga que ser pagado (Monedad de Oro y Knarr), o que especifiquen que la carta debe ser un Oro (Yasakani y Halatafl). Si podrás copiar por ejemplo Oros como Sakura, Espada Real y Sello Imperial de Jade, que no especifica su habilidad que deben ser Oros para activar o disparar sus habilidades.



Yama Bushi (Rework Kit Extensión Espíritu de Dragón 2022)

Habilidad: Cuando entra en juego, puedes barajar hasta dos Campeones de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Luego, puedes robar una carta de tu Mazo Castillo.

(Aclaración): Cuando entra en juego puedes barajar hasta dos Aliados Campeones de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, luego si barajas uno o más Aliados puedes robar una carta.
Se aclara que debes barajar al menos un Aliado Campeón para poder robar una carta de tu Mazo Castillo por la habilidad de este Aliado.



Miroku (Xinnian 2024)

Habilidad: Cuando entra en juego, nombra una carta en juego. Mientras este Aliado esté en juego, la carta nombrada y todas sus copias pierden su habilidad.

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.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Tetsu - Bishi (Edición Espíritu de Dragón)

Habilidad: Su portador tiene fuerza cero.

Aclaración: El portador tendrá fuerza 0. La habilidad de Tetsu-Bishi es un establecedor de fuerza, por lo tanto, el Aliado portador no puede recibir bonos de Fuerza mientras porte esta Arma. La fuerza del portador de Tetsu-Bishi siempre será 0.



Bo (Edición Espíritu de Dragón)

Habilidad: Esta arma cuando entra en juego y si su portador es asignado como atacante podrás robar una carta de tu castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego roba 1 carta de tu Mazo Castillo. Si el portador es declarado atacante puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.
Cuando esta Arma es puesta en juego y cada vez que el portador ataque podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo. Cuando designes como atacante al portador puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.
El efecto se resuelve al momento de la declaración de ataque.



Castillo de Shuri (Kit de Extensión Espíritu de Dragón)

Habilidad: Una vez por turno, puedes barajar 2 cartas con distinto nombre de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o turno oponente), puedes escoge 2 cartas con distinto nombre de tu Cementerio, muestralas a tu oponente y luego barajalas tu Mazo Castillo.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Erratas y Aclaraciones



Sakura (Kit de Extensión Espíritu de Dragón)

Habilidad: Una vez por turno, si un Aliado que controles es destruido, baraja una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Una vez por turno (en tu turno y en el turno oponente), cuando un Aliado que controles sea destruido, puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Con Sakura puedes barajar el mismo Aliado que esta siendo destruido. Si controlas más de una copia de este Oro en juego, puedes activar todas las copias de este Oro al momento que unos de tus Aliados sea destruido.



Los Cinco Anillos (Kit de Extensión Espíritu de Dragón)

Habilidad: Si este Oro está en tu Reserva de Oros y tienes 3 o menos cartas en tu Mano, puedes desterrarlo para robar 2 cartas.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia y en Guerra de Talismanes (en tu turno o en turno oponente), si tienes 3 o menos cartas en tu Mano, puedes activar la habilidad de este Oro, desterrandolo y robando las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo. Si este Oro es cancelado por ejemplo con una Marca de Tigre, el Oro se va al destierro por su Coste de activación y no podrás robar dos cartas.



Zhin Ren (Toolkit Justa 2024)

Habilidad: Puedes destruir este Oro y pagar 2 Oros para descartar una carta al azar de la Mano de tu oponente.

Aclaración: Puedes destruir este Oro desde tu Zona de Oro Pagado o de tu Reserva de Oros y pagar otros 2 Oros que tengas en juego para descartar una carta al azar de la Mano de tu oponente.

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Fe de Erratas



Ebisu (Leyendas 2023)

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

Ebisu sigue considerándose de raza Kami (no Xian)



Kuei Xing (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 (Leyendas 2023)

Aclaración: Cuando entra en juego busca 1 carta en el Mazo Castillo oponente que no sea Oro y destiérrala.
La carta a desterrar debe ser un Aliado, Arma, Tótem o Talismán.



Sarutahiko (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.



Raiden (Rework Kit de Extensión Espíritu del Dragón)

Aclaración: 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).

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo



En las siguientes páginas encontrarás resoluciones y aclaraciones de cartas de La Cofradia

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

La Cofradia

Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

¿En que ediciones se pueden utilizar las cartas Templo de Tenochtitlán y Torre del Olvido en el formato Racial Edición?

Las cartas Torre del Olvido y Templo de Tenochtitlán fueron lanzadas en el producto Toolkit Premium 2023, y son las primeras y únicas cartas del bloque de Primera Era que pueden ser utilizadas en mas de una edición, ya que estas cartas pertenecen a la edicióne de La Cofradía, edición que contiene cartas de Aliados y soporte para las primeras 3 ediciones de este bloque, por lo cual, tanto Torre del Olvido y Templo de Tenochtitlán pueden ser utilizadas en la edición El Reto, Mundo Gotico y la Ira del Nahual, en las copias que puedan ser permitadas según el formato vigente





Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

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.

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 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 el Aliado **Drácula** una vez por turno, puedes pagar un Oro para que tu oponente bote 1 carta, luego baraja una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Ejemplo 2: Con el Oro **Vampiros Amenazantes** te pide un requisito de activación que todos los Aliados que controles sean de la raza Vampiro, si es asi, puedes pagarlo para que tu oponente bote una carta de su Mazo Castillo, luego si la carta botada es un Aliado, puedes barajar un Aliado de raza Vampiro de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

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 esta carta 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 1: Ogro: Mientras este Aliado esté en juego, los Aliados oponentes pierden 1 a la fuerza.

Ejemplo 2: Tótem de Jaguar: Todos tus Aliados ganan 1 a la fuerza mientras este Tótem este en juego.

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.

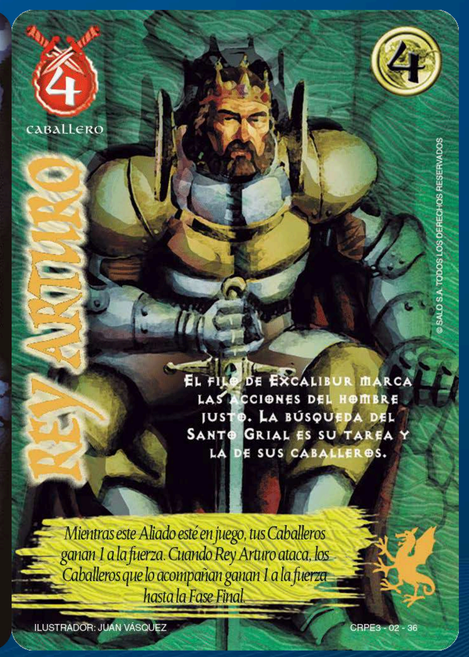
Ejemplo 1: Espada de Frey, que indica que cada vez que su portador ataque (fase de ataque), podrás robar una carta extra al final de tu turno (fase final). Con esto, robarás la carta incluso si el aliado sale del juego en Guerra de Talismanes, por que ya se disparó la condición de que el Aliado portador 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.







Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Fases del juego

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 se agrupan de manera automática**, por lo que si no agrupas alguna de tus cartas y realizas algun acción posteriormente podrás devolverla a tu Linea de Defensa o Reserva de Oro. 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.

Paso b





Paso c





Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Fases del juego

Fase de Vigilia

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

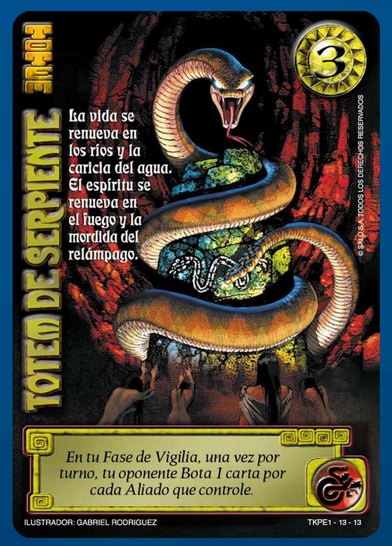
Nota: Si juegas una habilidad en tu Fase de Vigilia ya sea del punto c o d, no podrás bajar Oros desde tu Mano, al menos que la habilidad de una carta te lo permita.

Paso a





Paso d





Mitos y Leyendas

FAQ JULIO 2024

salo

Fases del juego

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.

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 linea de defensa y se pasa directo a fase final.

Fases del juego

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:

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 continúa la batalla mitológica.







FAQ JULIO 2024

Fases del juego

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 Mitologica.

Fases del juego
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”.

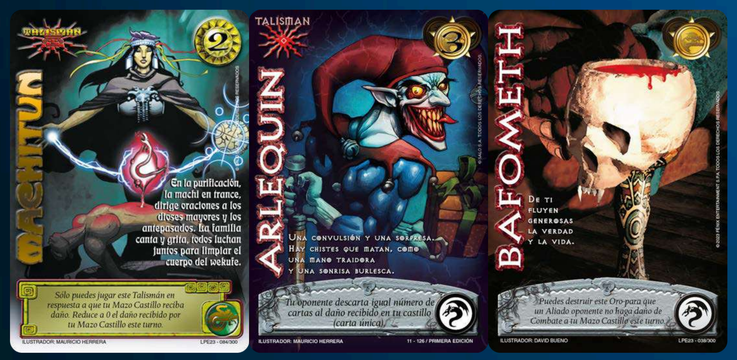
b. Se aplican las Reglas de Asignación de Daño de Combate y se resuelve el daño de Combate hecho al mazo castillo oponente.

c. Se disparan, resuelven y juegan habilidades o efectos que digan en respuesta a resolver el daño de combate. Ejemplo: **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.

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, Tyr**, entre otros.

Paso c



Paso d



Paso e



FAQ JULIO 2024

Fases del juego

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, Tumba de Caballero,** 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”. Ejemplo: **Hydra y Cuidad de los Cesares.**

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.

Paso a



Paso b



Paso d



FAQ JULIO 2024