

## Documento Actualizado de Reglas

Última actualización 11 de noviembre de 2005

### Introducción

El Documento Actualizado de Reglas es un suplemento de reglas oficiales, realizado con el fin de aclarar conceptos y servir como una guía oficial de aclaraciones de cartas y reglas de juego. Este documento es la autoridad final en caso de conflictos de reglas, y debe ser usado como una ayuda para resolver conflictos de reglas y conceptos errados. Este documento no contiene todas las reglas de Mitos y Leyendas. Para eso te recomendamos revisar el último Manual Oficial Actualizado.

Este documento se divide en varias secciones:

Lista de Observación  
Cartas Prohibidas  
Errata de Cartas  
Clarificación de Cartas  
Clarificación de Reglas y Conceptos

El Documento de Reglas se actualiza mensualmente, y es oficial a contar del día siguiente a su publicación.

Hemos realizado el mayor de los esfuerzos para cubrir todas las situaciones de juego que pudieran generar un problema. Pero si hay alguna situación que no esta contemplada en este Documento, envíanos un mail a [staffmyl@sal0.cl](mailto:staffmyl@sal0.cl) para analizar el problema. Tu ayuda será muy agradecida.

### Lista de Observación

De manera constante, el Equipo de Desarrollo de Mitos y Leyendas está monitoreando el metagame existente en todo tipo de torneos, buscando cualquier carta o combinación que pudiera afectar de manera crítica la jugabilidad en Mitos y Leyendas. Cualquier carta que cumpla con alguna de las condiciones mencionadas anteriormente, será incluida en la Lista de Observación, como señal de que el Equipo de Desarrollo está monitoreando intensivamente la carta. Sin embargo, la inclusión de una carta en la Lista de Observación no quiere decir que no puede usarse en torneos o que vaya a recibir alguna aclaración o errata. Solamente está siendo analizada.

Las siguientes cartas están en observación por el Equipo de Desarrollo:

Nombre	Edición	Número de Coleccionista
Cazar Ñandú	Vendaval	VE – 153/180
Tiillán-Tlapallán	Guerrero Jaguar	GJ – 63/236
Armadura de Águila	Guerrero Jaguar	GJ – 65/236

### Cartas Prohibidas

Las siguientes cartas no pueden ser utilizadas en torneos de Formato Imperio.

Nombre	Edición	Número de Coleccionista
Lanzadera de Atl	Guerrero Jaguar	GJ – 74/236
Nuh	Encrucijada	249/364

---

## Errata de Cartas

### **Dragón Dorado**

Espada Sagrada, 47/236

#### **Texto Original:**

Dragón Dorado puede ser jugado en cualquier momento para anular una carta. Carta Única.

#### **Nuevo Texto:**

Única.

Anula una carta que no sea Oro.

#### **Comentario:**

Con la aparición del nuevo formato Segunda Era: Ragnarok, esta carta demostró ser demasiado desequilibrante, por lo que se restringe su rango de acción para que no pueda anular Oros.

### **Amergin el Druida**

Hijos de Daana, 39/236

#### **Texto Original:**

En respuesta a que uno de tus Aliados sea barajado en el Mazo Castillo, puedes buscar un Aliado en tu Cementerio y ponerlo en juego sin pagar su coste.

#### **Nuevo Texto:**

Cada vez que uno de tus Aliados en juego sea barajado en el Mazo Castillo, puedes jugar una carta de Aliado desde tu Cementerio sin pagar su coste.

#### **Comentario:**

Con el texto anterior, era confuso determinar cuándo se podía usar la habilidad de Amergin, problema que se soluciona con el nuevo texto.

### **Guerrero Fianna**

Hijos de Daana, 105/236

#### **Texto Original:**

En tu Fase de Vigilia paga un Oro por cada Aliado declarado atacante.

#### **Nuevo Texto:**

Para declarar ataque, debes pagar 1 Oro por cada Aliado declarado atacante.

#### **Comentario:**

Se corrige en qué momento debes pagar Oros y cuál es la verdadera habilidad.

### **Fuente del Saber**

Tierras Altas, 313/364

#### **Texto Original:**

En tu Fase de Vigilia, puedes descartar un Talismán para buscar otro en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponerlo en tu Mano.

#### **Nuevo Texto:**

En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes descartar un Talismán para buscar otro en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponerlo en tu Mano.

#### **Comentario:**

Se restringe la habilidad a sólo una vez por turno, evitando combinaciones de juego desequilibrantes.

### **Ramsés II**

Dominios de Ra, 17/236

#### **Texto Original:**

Ramsés II no puede ser declarado bloqueador. En tu Fase de Vigilia, puedes descartar una carta para que Ramsés II sea Indestructible e Indesterrable hasta tu próxima Fase de Vigilia. En respuesta a que sea bloqueado, puedes elegir que haga Daño al Mazo Castillo oponente como si no hubiera sido bloqueado. Carta Única.

#### **Nuevo Texto:**

Única.

No puede ser declarado bloqueador.

En tu Fase de Vigilia, puedes descartar una carta para que Ramsés II sea Indestructible e Indesterrable hasta el comienzo de tu próxima Fase de Vigilia.

En la Asignación de Daño, puedes hacer que Ramsés II haga daño al Mazo Castillo como si no hubiera sido bloqueado.

---

**Comentario:**

El daño que asigna Ramsés II es daño de combate, sigue siendo bloqueado, y de cualquier manera es absorbido con la habilidad especial **Absorción**.

**Bennu**

Dominios de Ra, 184/236

**Texto Original:**

En tu Fase de Vigilia, puedes destruir a Bennu para tomar un Aliado de raza Sacerdote de coste 3 o menos de su Cementerio y ponerlo en juego sin pagar su coste.

**Nuevo Texto:**

En tu Fase de Vigilia, puedes destruir a Bennu para jugar una carta de Aliado *Sacerdote* de coste 3 o menos que no sea Bennu desde tu Cementerio sin pagar su coste.

**Comentario:**

Se restringe la habilidad para que no puedas jugar nuevamente a Bennu, evitando combinaciones de juego desequilibrantes.

**Ojo Udyat**

Encrucijada, 278/364

**Texto Original:**

En respuesta a que tu oponente juegue una carta, si Ojo Udyat está en tu Reserva de Oro, puedes desterrarlo para buscar una carta de Tótem o de Orbe en tu Mazo Castillo y ponerlo en juego sin pagar su coste.

**Nuevo Texto:**

Cada vez que un oponente ponga en juego una carta, si Ojo Udyat está en tu Reserva de Oro, puedes desterrarlo para jugar una carta de Tótem o de Orbe desde tu Mazo Castillo. *(Debes pagar el Coste de Oro de la carta jugada.)*

**Comentario:**

Se restringe la habilidad eliminando la frase *sin pagar su coste*, evitando combinaciones de juego desequilibrantes.

**Tlaltecuhтли**

Guerrero Jaguar, GJ – 21/236

**Texto Original:**

Cuando Tlaltecuhтли salga del juego, puedes jugar una carta de Aliado de coste 4 o menos de tu Cementerio sin pagar su coste.

**Nuevo Texto:**

Cuando Tlaltecuhтли salga del juego, puedes jugar una carta de Aliado de coste 4 o menos que no sea Tlaltecuhтли de tu Cementerio sin pagar su coste.

**Pryderi**

Compendium, CO – 12/128

**Comentario:** Existe un error en el nombre de la carta, ya que decía **Pridery**. El nombre de la carta es **Pryderi**.

**Fergus**

Compendium, CO – 24/128

**Comentario:** Existe un error en la raza del Aliado, ya que decía *desafiante*. La raza de esta carta es *defensor*.

**Capa de Invisibilidad**

Compendium, CO – 31/128

**Texto Original:**

Sólo puedes jugar Capa de Invisibilidad en respuesta a que tu oponente ponga en juego una carta. Baraja esa carta en el Mazo Castillo de su dueño.

**Nuevo Texto:**

Sólo puedes jugar Capa de Invisibilidad en respuesta a que tu oponente ponga en juego una carta que no sea Oro.

Baraja esa carta en el Mazo Castillo de su dueño.

**Comentario:**

---

Hay un error en la redacción de la carta. No puedes barajar Oros con Capa de Invisibilidad.

### **Ettin**

Compendium, CO – 45/128

#### **Texto Original:**

En respuesta a que Ettin sea declarado atacante, puedes jugar una carta de Aliado de Fuerza 2 o menos desde tu Mazo Castillo sin pagar su coste.

#### **Nuevo Texto:**

En respuesta a que Ettin sea declarado atacante, puedes jugar una carta de Aliado de Fuerza 2 desde tu Mazo Castillo sin pagar su coste.

**Comentario:** Hay un error en la redacción de la carta.

### **Aed Finn**

Compendium, CO – 54/128

**Comentario:** Existe un error en la raza del Aliado, ya que decía *desafiante*. La raza de esta carta es *defensor*.

### **Espada Macedonia**

Compendium, CO – 86/128

#### **Texto Original:**

El portador gana 2 a la Fuerza y puede portar un Arma extra.

#### **Nuevo Texto:**

El portador gana 1 a la Fuerza y puede portar un Arma extra.

**Comentario:** Hay un error en la redacción de la carta.

### **Shompalahue**

Vendaval, VE – 25/180

#### **Texto Original:**

Única.

En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes pagar 2 Oros para elegir una habilidad activada o continua de una carta de Aliado o Tótem de tu Cementerio para que Shompalahue tenga esa habilidad hasta tu próxima Fase de Agrupación.

#### **Nuevo Texto:**

Única.

En tu Vigilia, una vez por turno, puedes pagar 2 Oros para elegir una habilidad activada o continua de una carta de Aliado o Tótem de tu Cementerio para que Shompalahue tenga esa habilidad hasta el comienzo de tu próximo turno.

### **Cuzco**

Vendaval, VE – 44/180

#### **Texto Original:**

Errante.

En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes jugar un Aliado de tu Mano sin pagar su coste, ese Aliado pierde su habilidad y tiene Furia, en la Fase Final es destruido.

#### **Nuevo Texto:**

Errante.

En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes jugar un Aliado de tu Mano sin pagar su coste, ese Aliado pierde su habilidad y tiene Furia, en la Fase Final es destruido, este efecto no puede ser prevenido.

### **Capitán Inca**

Vendaval, VE – 59/180

#### **Texto Original:**

Cuando Capitán Inca entra en juego, puedes barajar uno de tus Aliados en juego en tu Mazo Castillo para buscar una carta de Aliado que no sea Capitán Inca en tu Mazo Castillo o Cementerio y jugarlo.

#### **Nuevo Texto:**

Única.

Cuando Capitán Inca entra en juego, puedes barajar uno de tus Aliados en juego en tu Mazo Castillo para jugar una carta de Aliado desde tu Mazo Castillo o Cementerio que no sea Capitán Inca.

---

### **Aconcagua**

Vendaval, VE – 104/180

#### **Texto Original:**

Cada vez que un oponente ponga en juego una carta que no sea Oro, debe subir a la mano de su dueño una carta que controle que no sea Oro.

#### **Nuevo Texto:**

Sólo una vez por turno, cuando un oponente ponga en juego una carta que no sea Oro, debe subir a la mano de su dueño una carta que controle que no sea Oro.

### **Piuchén**

Vendaval, VE – 133/180

#### **Texto Original:**

Furia.

Cada vez que se juegue una carta, Piuchen gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

#### **Nuevo Texto:**

Furia.

Sólo una vez por turno, cuando se juegue una carta, Piuchen gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

### **Plumas Nobles**

Vendaval, VE – 179/180

#### **Texto Original:**

En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 3 Oros para convertir a Comercio Inca en un Aliado de Fuerza 3 que tiene Furia, hasta la Fase Final. (Mueve ese Aliado a tu Línea de Defensa. No deja de ser un Oro.)

#### **Nuevo Texto.**

En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 3 Oros para convertir a Plumas Nobles en un Aliado de Fuerza 3 que tiene Furia, hasta la Fase Final. (Mueve ese Aliado a tu Línea de Defensa. No deja de ser un Oro.)

### **Cuerpo de Cometa**

Barbarie, BA – 142/260

#### **Texto Original:**

Relámpago (Esta carta puede ser jugada al comienzo de cualquier Fase o paso del Juego).

La siguiente carta que juegues durante este Turno, tiene la habilidad Relámpago.

#### **Nuevo Texto.**

Relámpago (Esta carta puede ser jugada al comienzo de cualquier Fase o paso del Juego).

La siguiente carta que juegues durante este Turno que no sea Oro, tiene la habilidad Relámpago.

### **Conquistador Tiahuanacu**

Colección Juego Organizado, OP – 44

#### **Texto Original:**

Furia.

En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes botar 2 cartas para buscar una carta Única o Promocional en tu Mazo Castillo y ponerla en tu mano.

#### **Nuevo Texto**

Única. Furia.

En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes botar 2 cartas para buscar una carta Única o Promocional en tu Mazo Castillo y ponerla en tu mano.

### **Lanza de Bacabs**

Promocional, PE – 031

#### **Texto Original**

Maquinaria.

En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para buscar una carta en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponerla en tu Mano.

#### **Nuevo Texto**

Maquinaria. Tamaño 3 (Para utilizar las habilidades de esta carta, debes controlar al menos 3 Aliados).

En tu Vigilia, una vez por turno, puedes pagar un Oro para buscar una carta en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponerla en tu Mano.

## Clarificación de Cartas

### El Poeta

Espada Sagrada, 37/236

Aliado, Faerie

Coste 3, Fuerza 2

**Cuando entra en juego, nombra una carta para que no pueda ser jugada mientras el Poeta está en juego.**

De acuerdo a las reglas actuales, se reemplaza el término 'bajar' por 'jugar'. De esta manera, se pueden nombrar Talismanes con la habilidad de esta carta.

### Herrero

Espada Sagrada, 225/236

Oro

**Herrero genera 2 Oros para jugar Armas.**

**Si Herrero fuera a perder su habilidad, en vez de eso, destrúyelo.**

No puedes generar 1 Oro y 2 Oros para jugar Armas al mismo tiempo.

### Siroco

Cruzadas, 246/300

Talismán

Coste 5

**Sólo puedes jugar Siroco en tu Fase de Vigilia.**

**Juega una carta de Aliado de Fuerza 3 o menos desde un Cementerio oponente a tu Línea de Defensa. Cuenta como uno de tus Aliados por el resto del juego.**

Debes pagar el coste de oro de la carta que juegas con Siroco.

### Hera

Helénica, 5/236

Aliado, Olímpico

Coste 5, Fuerza 2

**Si Hera es afectada por una habilidad oponente, puedes redirigir esa habilidad a una carta oponente en juego.**

Si utilizas la habilidad de Hera, ésta no resulta afectada por la habilidad oponente. El nuevo objetivo debe seguir siendo válido.

### Escudo de Atenea

Helénica, 45/236

Arma

Coste 3

**Si el portador de Escudo de Atenea es afectado por una habilidad oponente, puedes redirigir esa habilidad a una carta oponente en juego.**

Si utilizas la habilidad del Arma, el portador no resulta afectado por la habilidad oponente. El nuevo objetivo debe seguir siendo válido.

### César Augusto

Imperio, 239/300

Aliado, Héroe

Coste 4, Fuerza 2

**Puedes subir César Augusto a tu mano para anular una carta que no sea Talismán.**

Se actualiza la redacción de esta carta.

---

### **Tutatis**

**Hijos de Daana, 12/236**

**Aliado, Desafiante**

**Coste 1, Fuerza 4**

**Sólo puedes jugar a Tutatis si controlas más de un Aliado en juego.**

**Cuando Tutatis ataque, todos los Aliados habilitados para atacar deben hacerlo.**

La habilidad de Tutatis no afecta a Aliados **guardianes** o que hayan entrado en juego ese mismo turno.

### **Figol el Druida**

**Hijos de Daana, 37/236**

**Aliado, Defensor**

**Coste 3, Fuerza 2**

**Cada vez que Figol el Druida bloquee, regresa todos los Aliados atacantes oponentes a la Línea de Defensa.**

La habilidad de Figol no finaliza la Batalla Mitológica, sino que hace que el ataque no tenga atacantes. De esta manera, existe una Guerra de Talismanes, donde cada jugador tiene la posibilidad de usar habilidades, y una Asignación de Daño, donde el daño es 0. La única forma de terminar la Batalla Mitológica antes de la Asignación de Daño es cancelándolo.

### **Averix el Sabio**

**Hijos de Daana, 40/236**

**Aliado, Defensor**

**Coste 4, Fuerza 2**

**Tu oponente no puede usar habilidades activadas que duren hasta la Fase Final.**

Independientemente de que la duración de cada habilidad esté explícita o implícita en la carta, tu oponente no podrá usarlas. Esto no incluye habilidades continuas o disparadas.

### **Tier-na-moe**

**Hijos de Daana, 68/236**

**Tótem**

**Coste 4**

**No puedes tener más de 3 Aliados bajo Tier-na-moe.**

**Cada vez que uno de tus Aliados sea destruido, puedes ponerlo bajo Tier-na-moe.**

**Cuando Tier-na-moe salga del juego, envía todas las cartas de Aliado bajo Tier-na-moe al Cementerio.**

Puedes usar las habilidades de los Aliados bajo el Tótem, con la excepción de aquellas habilidades que tengan como requisito que el Aliado se mueva de una zona de juego a otra. Los Aliados bajo Tier-na-moe no son objetivos válidos, ya que éstos no se consideran en juego, ya que son las habilidades las que pueden ser afectadas, no la carta en si.

### **Gibberling**

**Hijos de Daana, 98/236**

**Aliado, Sombra**

**Coste 3, Fuerza 3**

**Furia.**

**Si Gibberling ataca el turno en que entra en juego, no puede ser agrupado mientras esté en juego.**

La segunda habilidad de Gibberling sólo se dispara si ataca el turno que entra en juego.

### **Duelo de Poetas**

**Hijos de Daana, 189/236**

**Talismán**

**Coste 3**

---

**Sólo puedes jugar Duelo de Poetas en la Fase Final.  
Agrupa un Aliado que porte Arma.**

Se actualiza la redacción de esta carta.

**Kenneth I**  
Tierras Altas, 257/364  
Aliado, Defensor  
Coste 2, Fuerza 1  
**Puedes desterrar a Kenneth I para nombrar una carta. Esa carta y todas sus copias pierden su habilidad hasta la Fase Final.**

De acuerdo a las reglas actuales, no quedaba claro de qué manera funcionaba realmente esta carta. Con la redacción actual, se entiende que es una habilidad activada, y que al no establecer momento de activación puede activarse tanto en la Fase de Vigilia de su controlador como en Guerra de Talismanes.

**Espada Lunar**  
Tierras Altas, 273/364  
Arma  
Coste 3  
**Cuando una carta que no tenga coste 0 entre en juego sin que se haya pagado su coste, destiérala.**

La habilidad no impide que se cumplan habilidades que se disparen cuando la carta entra en juego, ya que ésta efectivamente entra en juego, y luego es desterrada.

**Tótem de Macha**  
Tierras Altas, 357/364  
Tótem  
Coste 4  
**Macha gana 2 a la Fuerza y es Imbloqueable.**

Al referirse a la fuente del efecto, esta carta se sobrepone al efecto de Macha.

**Amón**  
Dominios de Ra, 1/236  
Aliado, Eterno  
Coste 4, Fuerza 3  
Única.  
**Las habilidades oponentes que afecten a Amón cuestan 2 Oros adicionales.  
En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes pagar 4 Oros para jugar un Aliado Eterno de coste 5 o menos desde tu Mazo Castillo, Cementerio o Zona de Destierro sin pagar su coste.**

Se aclara que el Aliado puede ser jugado desde cualquier ubicación.

**Apophis**  
Dominios de Ra, 5/236  
Aliado, Eterno  
Coste 5, Fuerza 4  
Única.  
**Todos los demás Aliados pierden su habilidad.  
Cada vez que tu oponente juegue una carta que no sea Oro, debe botar 3 cartas.**

La habilidad continua de Apophis afecta antes que puedas usar cualquier habilidad de un Aliado, por lo que los Aliados que tienen habilidades que se disparan cuando entran en juego no pueden usarlas.

---

### **Akenathon**

**Dominios de Ra, 15/236**

**Aliado, Faraón**

**Coste 4, Fuerza 3**

**Única.**

**Tus demás Aliados no pueden ser afectados por habilidades oponentes.**

La habilidad de Akenathon hace que tus Aliados no sean objetivos válidos para habilidades oponentes.

### **Ser de Arena**

**Dominios de Ra, 124/236**

**Talismán**

**Coste 2**

**Elige un Oro que controles en tu Reserva de Oro. Ese Oro pierde su habilidad y se convierte en un Aliado de Fuerza X, donde X es igual al número de Oros que controles en tu Reserva, hasta la Fase Final. (Mueve ese Aliado a tu Línea de Defensa. No deja de ser un Oro.)**

En la Fase Final, el Oro regresa a la ubicación en la que se encontraba originalmente. No puedes mover cartas de una posición a otra sin que una habilidad o una regla de juego te lo permita.

### **Hogar de Demonios**

**Compendium, CO – 31/128**

**Talismán**

**Coste 6**

**Cada jugador juega todas las cartas de Aliado que tenga en su respectiva Zona de Destierro sin pagar su coste. (Sigue las reglas normales de prioridad para la activación de efectos.)**

Las cartas entran en juego al mismo tiempo, pero la resolución de efectos ocurre de acuerdo a la sección 14 de este Documento.

### **Huáscar**

**Vendaval, VE – 2/180**

**Aliado, Caballero**

**Coste 3, Fuerza 2**

**Cuando Huáscar entra en juego, elige un Aliado en juego para que Huáscar tenga esa habilidad por el resto del juego.**

Huáscar adquiere todas las habilidades que tenga ese Aliado en su texto de juego. Si alguna de las habilidades hace referencia a la carta original, usa el nombre de Huáscar en vez del nombre original.

### **Tenten Vilu**

**Vendaval, VE – 16/180**

**Aliado, Dragón**

**Coste 4, Fuerza 4**

**Los jugadores sólo pueden jugar un Aliado por turno.**

Una vez que entra Tenten Vilu en juego, no puedes jugar Aliados en ese mismo turno, ya que la habilidad verifica si ya se han jugado Aliados, aunque Tenten Vilu no haya sido jugada todavía.

### **Basilisco Chilote**

**Vendaval, VE – 20/180**

**Aliado, Dragón**

**Coste 3, Fuerza 3**

**Imbloqueable.**

**Puedes pagar 2 Oros para prevenir que Basilisco Chilote salga del juego por una habilidad oponente.**

**Cada vez que Basilisco Chilote sea afectado por una habilidad oponente, gana X a la Fuerza hasta la Fase Final, donde X es igual al Coste de Oro de la carta que lo afectó.**

---

Basilisco Chilote es afectado de todas formas por el efecto, ya que la habilidad solamente previene que éste salga del juego, no que sea afectado.

#### **Trauko**

**Vendaval, VE – 26/180**

**Aliado, Sombra**

**Coste 3, Fuerza 2**

**Única.**

**Sólo una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para cancelar la habilidad de una carta. La habilidad de esa carta y la de todas sus copias no pueden ser utilizadas hasta la Fase Final.**

Trauko cancela todos los tipos de habilidades que existen en Mitos y Leyendas. Además, la segunda parte de su habilidad establece una prohibición para que la habilidad cancelada pueda volver a utilizarse durante ese mismo turno.

#### **Ngechen**

**Vendaval, VE – 22/180**

**Aliado, Desafiante**

**Coste 4, Fuerza 5**

**Cada vez que Ngechen sea declarado atacante, puedes elegir un Aliado oponente para que lo bloquee.**

**Cada vez que Ngechen destruya un Aliado durante la Batalla Mitológica, destierra ese Aliado.**

La segunda habilidad de Ngechen sólo puede ser utilizada en caso de que éste destruya por daño de combate, o por alguna habilidad que éste haya adquirido por efecto de alguna carta. Esto se especifica en el juego de la siguiente manera:

***Ejemplo:** Un Arma dice "El portador tiene la habilidad: "Cada vez que este Aliado sea bloqueado, destruye el Aliado bloqueador". En este caso, si Ngechen utiliza esta habilidad, puedes utilizar la habilidad para desterrar el Aliado bloqueador.*

#### **Magnate Inca**

**Vendaval, VE – 63/180**

**Aliado, Caballero**

**Coste 3, Fuerza 2**

**Puedes desterrar a Magnate Inca para cancelar la habilidad disparada de un Aliado, luego destierra ese Aliado.**

Cuando una carta se refiera a un tipo de habilidad, se refiere explícitamente a ese tipo de habilidad. Ya que ciertas habilidades continuas que tengan condiciones de uso pueden funcionar como si fueran habilidades disparadas. Las habilidades disparadas se reconocen por el uso de las palabras "cuando" y "si".

***Ejemplo:** Cazador Yagán dice: "Cuando Cazador Yagán entra en juego, mira la mano de un oponente y descártale un Aliado y todas sus copias." En este caso, la habilidad es disparada, por lo que podrías cancelar la habilidad con Magnate Inca y desterrar a Cazador Yagán. Yoalox dice: "Mientras todos tus Aliados en juego sean Desafiantes, Yoalox es Imbloqueable." En este caso, si en algún momento del juego tienes un Aliado que no sea Desafiante, y luego todos tus Aliados son Desafiantes, Yoalox no es objetivo válido para Magnate Inca, ya que su habilidad es continua.*

#### **Plumas Nobles**

**Vendaval, VE – 179/180**

**Oro**

**En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 3 Oros para convertir a Plumas Nobles en un Aliado de Fuerza 3 que tiene Furia, hasta la Fase Final. (Mueve ese Aliado a tu Línea de Defensa. No deja de ser un Oro.)**

En la Fase Final, Plumas Nobles regresa a la ubicación en la que se encontraba originalmente. No puedes mover cartas de una posición a otra sin que una habilidad o una regla de juego te lo permita.

---

***Ejemplo:** Si activas la habilidad de Plumas Nobles y éste está en tu Zona de Oro Pagado al momento de convertirse, en la Fase Final, cuando vuelve a ser un Oro, volverá a la zona de origen, es decir, a la Zona de Oro Pagado.*

**Cruz Templaria**  
Promocional, PE – 001  
Oro

**En tu Fase de Vigilia, puedes desterrar a Cruz Templaria para jugar una carta de Aliado desde tu Mazo Castillo. En la Fase Final, destierra ese Aliado.**

Se actualiza la redacción de esta carta.

**Helénica**  
Promocional, PE – 011  
Aliado  
Coste 1, Fuerza 1  
**Puedes pagar el Coste de Oro de un Aliado para anularlo.**

Se actualiza la redacción de esta carta.

**Letanía**  
Promocional, PE – 018  
Oro  
**Puedes subir Letanía a tu mano para prevenir que uno de tus Oros sea afectado por una habilidad oponente.**

Se actualiza la redacción de esta carta.

**Relámpago Arcano**  
Promocional, PE – 021  
Talismán  
Coste 1  
**Redirige un efecto oponente que afecte una de tus cartas a otra carta en juego. Tu oponente bota X cartas, donde X es igual al coste de la nueva carta afectada.**

Se actualiza la redacción de esta carta.

## **Clarificación de Reglas y Conceptos**

### **1. Controlador y Dueño.**

Una carta *controlada* por un jugador es la que se encuentra ubicada en alguna zona de juego de un jugador respectivo, es decir, Línea de Defensa, Línea de Ataque, Línea de Apoyo, Mazo Castillo, Reserva de Oro, Zona de Oro Pagado, Destierro, Cementerio, Zona de Efectos Permanentes y Mano.

El *dueño* de una carta es aquel jugador que comienza el juego con esa carta en su Mazo Castillo, incluyendo el Oro Inicial.

Si una carta se mueve de una zona de juego a otra, el controlador de esa zona controla esa carta.

***Ejemplo:** Am-Heh dice "Juega a Am-Heh en la Línea de Defensa oponente. Mientras Am-Heh esté en juego tus demás Aliados pierden 2 a la Fuerza." En este caso, al ser jugado en la Línea de Defensa oponente, es tu oponente el que ahora controla a Am-Heh. Por esta misma razón, la segunda habilidad de Am-Heh afecta a tu oponente, ya que se refiere al controlador de la carta.*

El controlador de una carta puede cambiar varias veces durante el transcurso de una partida. Sin embargo, nunca puede cambiar el dueño de una carta determinada.

Cuando una carta sale del juego, es enviada a la respectiva zona de juego de su dueño. Un jugador que no es dueño de una carta sólo puede ser el controlador de dicha carta mientras está en juego.

---

## 2. Texto de Juego.

Es la versión escrita de la habilidad que está ubicada en la parte inferior de la carta, llamada *caja de texto* y no corresponde específicamente a la habilidad, sino a la descripción de ésta. Por lo tanto, la utilización de una habilidad, y los efectos que pueda producir no están condicionados por ese texto.

## 3. Prevención, Cancelación y Anulación.

**3.1. Prevención.** Es la acción de evitar el cumplimiento de un efecto sobre un objetivo válido. La prevención debe jugarse al momento en que la carta va a ser afectada, no antes o después, y sólo funciona sobre el efecto específico que afecta al objetivo, y no a los demás efectos que pudiera tener la habilidad. La prevención funciona como un escudo que protege al objetivo una sola vez por cada prevención jugada.

**3.2. Cancelación.** Es la acción de evitar la utilización de una acción de juego. Se entiende como acción de juego la utilización de habilidades en juego o la declaración de fases de juego. Al cancelar una acción de juego, ninguno de sus efectos se cumple, y ninguna habilidad que se relacione con la acción cancelada puede activarse o dispararse. Al cancelar una fase de juego, se pasa directamente a la siguiente fase.

La cancelación debe jugarse al momento en que la acción de juego va a utilizarse.

**3.3. Anulación.** Es un tipo de habilidad que debe jugarse al momento en que la carta a anular se está jugando, luego de que se hayan pagado todos sus costes. Al anular una carta, la envías al Cementerio de su dueño, y en el caso de los Talismanes, impides que se utilicen las habilidades de ese Talismán.

## 4. En Respuesta, Cada vez.

Muchas cartas tienen en su texto de juego la frase 'en respuesta'. Las habilidades de estas cartas sólo pueden utilizarse cuando ocurre el evento que permite su activación, que es la frase siguiente a 'en respuesta'. Sólo puedes utilizar una habilidad 'en respuesta' por cada acción de juego, y éstas siempre son opcionales, es decir, deben ser declaradas por su controlador.

*Ejemplo: Macuñ es un Talismán que dice "Sólo puedes jugar Macuñ en respuesta a que una de tus cartas en juego sea destruida o barajada por una habilidad oponente." Sólo puedes jugar un Talismán en respuesta a este evento, aunque tengas más de un Macuñ en tu mano.*

Algunas cartas de la edición Vendaval en adelante tienen la palabra 'cada vez'. Este término funciona de la misma manera que 'en respuesta'.

## 5. Daño Directo, Daño de Combate.

**5.1. Daño Directo.** Es el daño que se hace a través del cumplimiento del efecto de la habilidad de una carta, y siempre tiene la palabra "botar" en su texto de juego.

**5.2. Daño de Combate.** Es el daño que realizan los Aliados durante el paso de Asignación de Daño de la Fase de Batalla Mitológica.

Si una carta hace referencia al "daño" sin especificar si es de combate o directo, se refiere al daño de combate.

**5.2.1. Fuentes de Daño.** El daño de combate se asigna en bloques, de acuerdo al daño que cada Aliado asigna al Mazo Castillo. Esto es importante para efectos de determinar habilidades que se relacionan con el daño de combate hecho por un Aliado. De cualquier manera, el daño de combate se asigna una sola vez, en un solo paso.

*Ejemplo: Fanfir dice: "Cada vez que haga daño a un Mazo Castillo, ese daño es enviado al Destierro." Si Fanfir es declarado atacante junto con un Aliado de Fuerza 3 y ninguno es bloqueado, 3 puntos de daño del total de 6 que se asignan al Mazo Castillo deben ser enviados al Destierro. El jugador defensor debe declarar si los 3 primeros puntos son enviados al Destierro o al Cementerio.*

Cuando existe una reducción de daño, es el jugador defensor el que decide qué puntos de daño son reducidos y de qué Aliados. La reducción siempre es respecto al total, y no sobre una fuente en particular, salvo que se especifique lo contrario.

*Ejemplo: En el mismo caso anterior, el jugador defensor tiene en juego Yelmo Godo que dice: "El daño de combate a tu Mazo Castillo se reduce en 5." El jugador defensor debe decidir qué puntos de daño son reducidos del total, pudiendo reducir 3 puntos de daño de Fanfir (y así evitar enviar daño*

---

al Destierro) y 2 del Aliado de Fuerza 3. Al funcionar sobre el total del daño, la reducción puede realizarse de la manera que desee el jugador defensor.

#### 6. Modificación de Coste.

El efecto de modificar el coste de una o más cartas funciona desde cualquier zona de juego. Es decir, si una carta modifica el coste de otras cartas, modifica su coste de oro sin importar en qué zona de juego se encuentra esa carta.

***Ejemplo:** Curandera dice: "Mientras Curandera esté en juego, tus cartas reducen en 1 su coste." Al no especificar una ubicación desde donde se reduce el coste, tus cartas reducen su coste sin importar en qué zona de juego se encuentren, incluso si están en tu mano.*

#### 7. Redirigir.

Es una acción que permite cambiar el objetivo de un efecto dirigido. Al redirigir el efecto de una habilidad, tomas el control del efecto y puedes usarlo como si tú lo estuvieras jugando. Para redirigir el efecto debes hacerlo al momento en que se eligen los objetivos para la habilidad que quieres redirigir. De la misma manera, debes mantener objetivos válidos, como si tú estuvieras jugando la carta o utilizando la habilidad que quieres redirigir.

***Ejemplo:** Fergus dice: "En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes destruir el Aliado oponente de mayor fuerza." Relámpago Arcano dice: "Redirige un efecto oponente que afecte una de tus cartas a otra carta en juego. Tu oponente bota X cartas, donde X es igual al coste de la nueva carta afectada." Si tu oponente activa la habilidad de Fergus, puedes jugar Relámpago Arcano para redirigir el efecto dirigido de Fergus y usarlo como si tú hubieras activado la habilidad. Es decir, debes elegir el Aliado oponente de mayor fuerza que tenga tu oponente.*

#### 8. Afectar.

Una carta es afectada cuando cualquiera de sus condiciones originales cambia por efecto de otra carta. Al afectar, las cartas que están siendo afectadas deben ser un objetivo válido en el caso de los efectos dirigidos.

Si una carta o habilidad no especifica a qué cartas dentro de qué zona están siendo afectadas por el efecto, debe entenderse que solamente está afectando a objetivos en juego, excepto en el caso de la reducción de coste.

***Ejemplo:** Campo de Juego dice: "Tus Aliados ganan 1 a la Fuerza." Al no especificar una ubicación específica, debe entenderse que Campo de Juego sólo afecta a tus Aliados que están en juego.*

Solamente son afectadas las cartas que están en juego. Cualquier habilidad que se refiera a otras zonas de juego o a cartas que no están en juego, afectan a los jugadores. Las cartas que están en juego son las cartas que están en la Línea de Ataque, Línea de Defensa, Línea de Apoyo, Zona de Oro Pagado y Zona de Reserva de Oro.

***Ejemplo:** Atenea dice: "Cuando entra en juego, baraja 4 cartas de tu Cementerio a tu Mazo Castillo". En este caso, es el jugador el que está siendo afectado, no las cartas en el Cementerio ni el Cementerio en sí.*

Cuando una carta se refiere a un jugador o a varios jugadores, son éstos los que están siendo afectados por las cartas. Los jugadores nunca afectan a sus cartas.

***Ejemplo:** Derribador Olmeca dice: "En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, un oponente debe destruir una de sus cartas que no sea Oro". Derribador Olmeca afecta a un oponente, no a las cartas de ese oponente. De la misma manera, ese oponente no afecta a sus cartas al momento de cumplir la habilidad de Derribador Olmeca.*

---

### 9. Mover cartas de una Zona de Juego a otra.

Cuando un efecto te dice que muevas una carta de una Zona de Juego a otra, sólo puedes moverla dentro de las Zonas de Juego del controlador de la carta, a menos que el efecto te permita explícitamente moverla a una Zona de Juego que no sea del controlador de la carta.

***Ejemplo:** Tierra Celeste dice: “En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 1 Oro para mover un Aliado de la Línea de Defensa a la Línea de Ataque.” Como no establece explícitamente que puedes moverla a una Línea de Ataque diferente a la del dueño de la carta, sólo puedes moverla a la Línea de Ataque de su controlador.*

***Ejemplo:** Alejandro Magno dice: “En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 4 Oros para mover un Aliado oponente a tu Línea de Defensa.” Esta carta te permite explícitamente mover la carta desde la Zona de Juego de su controlador hacia tu Zona de Juego, por lo que la acción es legal, y tú pasas a ser el nuevo controlador de la carta.*

Mover cartas no tiene una duración. Es una acción de juego, que implica un movimiento. Por lo tanto, no es un efecto que dure un tiempo determinado, sino que es, una acción que una vez realizada, finaliza. Es por esta razón que un Aliado atacante no se agrupa en la Fase Final, o las cartas barajadas en un Mazo Castillo desde un Cementerio no vuelven a éste en la Fase Final.

### 10. Utilizar.

Utilizar es un término que abarca los tres tipos de habilidades de cartas en juego. Cuando una carta se refiera a “utilizar una habilidad”, se refiere tanto a activar una habilidad, disparar una habilidad o cuando una habilidad continua comienza a funcionar.

***Ejemplo:** Aquitania es un Tótem de la edición Barbarie que dice: “Tus Oponentes deben botar 2 cartas de su Mazo Castillo para utilizar las habilidades de sus Aliados.” Al referirse al término utilizar, abarca los 3 tipos de habilidades de cartas en juego; por lo tanto, tus oponentes deberán botar 2 cartas cada vez que una habilidad de uno de sus Aliados se dispare, se active o comience a funcionar una habilidad continua.*

### 11. Referencias.

Todas las cartas se refieren a su controlador, a menos que haga referencia a otro jugador, o te de la posibilidad de elegir a un jugador.

### 12. Portador No Válido.

Cuando el portador de un Arma deja de cumplir los requerimientos para portar esa Arma, como ser un Aliado, o cualquier otro requerimiento establecido en el texto de juego del Arma o del Aliado, el Arma es enviada al Cementerio de su dueño.

***Ejemplo:** Plumas Nobles es un Oro que dice “En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 3 Oros para convertir a Plumas Nobles en un Aliado de Fuerza 3 que tiene Furia, hasta la Fase Final”. Si juegas un Arma en Plumas Nobles mientras es un Aliado, en la Fase Final el Arma es enviada al Cementerio, ya que Plumas Nobles deja de ser Aliado, y por lo tanto no es un Portador válido para el Arma.*

### 13. Enviar cartas de una Zona de Juego a otra Zona de Juego.

Enviar una carta de una Zona de Juego a otra, es tomar esa carta y ponerla en la Zona de Juego especificada por la habilidad. Cuando se envía una carta, no se destruye, ni se destierra, ni se baraja, etc. Solamente se envía, pero sigue siendo afectada y saliendo del juego en el caso de que estuviera en juego. Este tipo de efecto se explicita en la carta.

### 14. Resolución de los Efectos.

En el caso de que dos o más efectos se resuelvan al mismo tiempo, es necesario seguir estas reglas: En primer lugar, comenzando por el jugador que tiene la prioridad en el turno, cada efecto se resuelve uno a uno. Es decir, el jugador elige cuál de todos los efectos disponibles se resuelve en primer lugar, luego la prioridad pasa al jugador a la izquierda, que elige un efecto que controle para que se resuelva, y así sucesivamente.

---

Si un efecto hace que finalice el turno, los demás efectos pendientes no se resuelven. De la misma manera, si un efecto hace que la fuente de otro efecto no esté en juego al momento de su resolución, ese efecto tampoco se resuelve.

### **15. Pasos para jugar una carta.**

Para jugar una carta, debes seguir los siguientes pasos, en orden correlativo:

1. Muestra la carta que quieres jugar a todos los jugadores.
2. Paga su Coste de Oro o cualquier otro coste alternativo que pudiera tener la carta.
3. Paga cualquier coste adicional que pudiera tener la carta.
- 4.1 En este momento la carta se considera jugada para todos los efectos de juego.
- 4.2. En este momento, comenzando por el jugador a tu izquierda, cada jugador tiene la opción de anular la carta. Si el primer jugador decide no anular la carta, la prioridad para anular la carta pasa al jugador que esté a su izquierda, y así sucesivamente. Si la carta es anulada, es enviada al Cementerio de su dueño.
- 4.3. Si la carta no es anulada, en el caso de los Talismanes, se resuelven sus efectos. En el caso de los Aliados, éstos entran en juego.

### **16. Pasos para utilizar una habilidad.**

Para utilizar una habilidad, debes seguir los siguientes pasos, en orden correlativo:

1. Declara la acción de la habilidad que quieres utilizar, teniendo en cuenta que debes cumplir con cualquier requerimiento que tenga la habilidad para poder declararla.
  2. Paga cualquier coste que tenga esta habilidad. Este coste puede ser un requisito para utilizar la habilidad, o una acción obligatoria.
  3. En este momento, cualquier jugador puede cancelar la habilidad.
  4. Si ningún jugador cancela la habilidad, ésta se considera utilizada, y a partir de este momento el efecto se libera de la fuente.
  5. Cualquier jugador puede redirigir el efecto hacia otro objetivo válido.
  6. Cualquier jugador puede prevenir el efecto de la habilidad sobre el objetivo válido.
  7. El efecto se resuelve, cumpliéndose en la medida de lo posible.
  8. Pueden utilizarse habilidades y/o jugar cartas en respuesta a la resolución del efecto.
-

## 16. Resumen del Turno

### 0. Comienzo del Turno

- Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo de la fase.

### 1. Agrupación

- Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo de la fase.
- Todas las cartas vuelven a su posición original.

### 2. Vigilia

- Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo de la fase.
- El jugador activo puede jugar una carta Oro desde su Mano.
- El jugador activo puede jugar una o más cartas de Aliado, Arma, Tótem o Talismán de su Mano, o utilizar habilidades.

### 3. Batalla Mitológica

#### A. Ataque

- Los Aliados en la Línea de Defensa del jugador activo pueden ser declarados atacantes, para esto deben moverse a la Línea de Ataque del jugador activo.
- Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo de la fase de Batalla Mitológica o del Paso de Ataque.

#### B. Bloqueo

- Los Aliados en la Línea de Defensa del jugador defensor pueden ser declarados bloqueadores. El bloqueo se realiza uno contra uno.
- Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo del Paso de Bloqueo.

#### C. Guerra de Talismanes

- Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo del Paso de Guerra de Talismanes.
- Comenzando por el jugador defensor, se pueden jugar Talismanes y utilizar habilidades.

#### D. Asignación de Daño

- Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo del Paso de Asignación de Daño.
- Calcula el daño hecho a los Aliados y al Mazo Castillo. Destruye todos los Aliados que hayan recibido daño igual a su Fuerza.

### 4. Fase Final

- Jugar cartas o utilizar habilidades que digan o puedan ser jugadas al comienzo de la Fase Final.
  - Todos los efectos que duran hasta la Fase Final concluyen.
  - El jugador activo roba una carta y termina su turno.
-