FAQ Y ACLARACIONES EXTENSION PRIMERA ERA 2022

EXPE 12-120 Sir Gwain
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, tus Caballeros pueden atacar cuando entran en juego.

Aclaración: Mientras este Aliado este en juego, todas los Aliados Caballeros que controles pueden atacar el turno que entran en juego. Este Aliado puede atacar cuando entra en juego por efecto de su misma habilidad, ya que es raza Caballero. Si cambia de controlador no puede atacar ese mismo turno, debido a que no está entrando en juego nuevamente. Los Aliados que entran antes que Sir Gwain el mismo turno que este Aliado entra en juego, no pueden ser declarados atacantes, ya que la habilidad de este Aliado es continua y comienza a funcionar mientras Sir Gwain este en juego.

EXPE 15-120 Dragón Oriental
Habilidad: Puede bloquear Aliados Imbloqueables. Mientras este Aliado esté en juego, tus Dragones pueden atacar cuando entran en juego y ganan 1 a la fuerza.

Aclaración: Puede bloquear Aliados Imbloqueables. Mientras este Aliado este en juego, todos tus Aliados Dragones pueden atacar el turno que entran en juego. Mientras este Aliado este en juego, todos los Aliados Dragones que controles ganan 1 a la Fuerza. Este Aliado puede atacar cuando entra en juego por efecto de su misma habilidad, ya que es raza Dragón. Si cambia de controlador no puede atacar ese mismo turno, debido a que no está entrando en juego nuevamente. Los Aliados que entran antes que Dragón Oriental el mismo turno que entra este Aliado, no pueden ser declarados atacantes, ya que la habilidad de este Aliado es continua y comienza a funcionar, mientras Dragón Oriental este en juego.

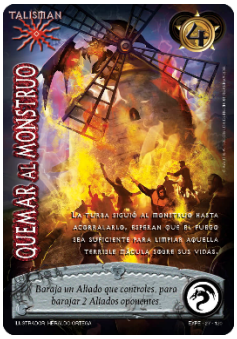
EXPE 16-120 Hydra
Habilidad: Cuando entra en juego, roba una carta de tu Mazo Castillo. En tu Fase Final, puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entre en juego, roba 1 carta. Mientras este Aliado este en juego, en tu Fase Final, una vez por turno, puedes barajar una carta (sin mostrarla a tu oponente) de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

EXPE 26-120 Kukudh
Habilidad: Cada vez que un Vampiro que controles haga daño de combate, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo. Luego, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Mientras este Aliado este en juego, cada vez que un Aliado Vampiro que controles haga daño de Combate al Mazo Castillo oponente, tu oponente bota 1 carta de su Mazo. Luego, puedes barajar 1 carta (sin mostrarla a tu oponente) de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Por cada Aliado Vampiro que haga daño de Combate al Mazo Castillo oponente, tu oponente debe botar 1 carta. Luego, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. No es necesario barajar cartas cada vez que se dispare la habilidad de este Aliado.

FAQ Y ACLARACIONES EXTENSION PRIMERA ERA 2022



EXPE 27-120 Quemar al Monstruo
Habilidad: Baraja un Aliado que controles, para barajar 2 Aliados oponentes.

Aclaración: Baraja un Aliado que controles. Luego, baraja 2 Aliados oponentes. Una vez jugado este Talismán, si no es anulado, debes barajar un Aliado que controles. Luego, baraja 2 Aliados oponentes en el Mazo Castillo de su dueño. Si no controlas Aliados, no puedes jugar esta carta. Si tu oponente solo controla 1 Aliado, no puedes jugar esta carta.

EXPE 33-120 Scarlet
Habilidad: Una vez por turno, puedes elegir un Aliado oponente para que pierda la habilidad y no pueda bloquear hasta la Fase Final.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes tuya o de tu oponente, una vez por turno, un Aliado oponente pierde su habilidad. Si activas esta habilidad en tu Fase de Vigilia, el Aliado pierde su habilidad y no puede ser declarado bloqueador este turno.

EXPE 34-120 Licántropo
Habilidad: Una vez por turno, puedes destruir un Licántropo que controles para que tu oponente bote tantas cartas de su Mazo Castillo como coste tenga el Aliado destruido.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes tuya o de tu oponente, una vez por turno, puedes destruir otro Aliado Licántropo que controles. Luego, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Coste tenga el Aliado destruido.

EXPE 44-120 Brujo de Salamanca
Habilidad: Una vez por turno, puedes destruir un Tótem o un Aliado que controles para que tu oponente bote 3 cartas. Luego, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes tuya o en la de tu oponente, puedes destruir un Tótem u otro Aliado que controles para que tu oponente bote 3 cartas. Luego, roba 1 carta. Si no destruyes un Tótem o un Aliado, no puedes robar cartas. Robas cartas por esta habilidad es opcional, por lo que puedes elegir no robar una carta.

FAQ Y ACLARACIONES EXTENSION PRIMERA ERA 2022

EXPE 52-120 Amaru
Habilidad: Cuando Amaru entra en juego, copia la fuerza y habilidad de un Aliado en juego permanentemente.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, copia la fuerza y habilidad de otro Aliado en juego. Este Aliado copia la fuerza del Aliado, si el Aliado tiene un bono de fuerza permanente, Amaru copia también ese bono, no copia la habilidad de entrada de un Aliado (se puede identificar este tipo de habilidades por la frase “Cuando este Aliado entre en juego”). Copiar la habilidad y la fuerza no termina en la Fase Final.

EXPE 66-120 Ivar Ragnarsson
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, tus demás Barbaros pueden atacar cuando entran en juego y ganan 1 a la fuerza.

Aclaración: Mientras este Aliado este en juego, los demás Aliados Bárbaros que controles, pueden atacar el turno que entran en juego. Mientras este Aliado este en juego, los demás Bárbaros que controles ganan 1 la Fuerza. Los Aliados que entran antes que Ivar Ragnarsson el mismo turno que entra este Aliado, no pueden ser declarados atacantes, ya que la habilidad de este Aliado es continua y comienza a funcionar, mientras Ivar Ragnarsson este en juego.

EXPE 73-120 Asaltar Santuario
Habilidad: Gana el control de un Tótem o Arma oponente.

Aclaración: Gana el control de un Arma o Tótem que controle tu oponente. Este efecto no termina en la Fase Final. Para ganar el control de un Arma oponente, debes controlar al menos un Aliado y que no porte Arma. Si no controlas Aliados, cuando juegues este Talismán, solo puedes ganar el control de un Tótem. Si tu oponente no controla Tótems y tú no controlas Aliados, no puedes jugar esta carta.

EXPE 88-120 Karib
Habilidad: Mientras este Aliado este en juego, cada vez que juegues un Arma, todos tus Aliados ganan 1 a la fuerza permanentemente.

Aclaración: Mientras este Aliado este en juego, cada vez que juegues un Arma, todos los Aliados que controles ganan 1 a la Fuerza permanentemente. Independiente si juegas un Arma bajo un Aliado oponente o un Aliado que controles, de todas formas, se dispara el bono de fuerza. El bono de fuerza no termina en la Fase Final. Un Arma es jugada cuando se paga su Coste de Oros y sus costes adicionales, luego se ve si no es anulado y después es puesto en juego.

FAQ Y ACLARACIONES EXTENSION PRIMERA ERA 2022

EXPE 109-120 Yama Bushi
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes barajar hasta dos Campeones de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Luego, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego, puedes barajar hasta dos Aliados Campeón de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Luego, si barajaste uno o más Aliados Campeón por esta habilidad, roba 1 carta. Si no barajas Aliados Campeón de tu Cementerio, no puedes robar 1 carta por la habilidad de este Aliado.

EXPE 120-120 Sakura
Habilidad: Una vez por turno, si un Aliado que controles es destruido, baraja una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cada vez que un Aliado que controles sea destruido, una vez por turno, baraja una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Si un Aliado es destruido, puedes barajar ese mismo Aliado por la habilidad de este Oro. Si varios Aliados son destruidos al mismo tiempo, solo puedes barajar un Aliado por la habilidad de este Oro.