

Documento de Preguntas Frecuentes Furia Extendido

Mitos y Leyendas



Gladiador, en las siguientes páginas encontrarás muchas respuestas a tus dudas, este documento es oficial para Mitos y Leyendas, **Furia Extendido**. Y recopila las dudas más frecuentes que podrías llegar a tener cuando estés jugando.

También encontrarás respuestas a las dudas más frecuentes respecto a cartas en específico, y algunas jugadas, interacciones entre una o más cartas o habilidades.

Este documento es de carácter **oficial** y es un complemento al Documento Actualizado de Reglas **DAR** de Furia Extendido vigente.

La última fecha de actualización es de Diciembre 2023, por lo que encontrarás en algunas secciones un símbolo que servirá para destacar las nuevas resoluciones y aclaraciones incluidas en el documento en comparación a su versión anterior.



Actualización Diciembre 2023



FAQ 2023

Explicación de habilidades

En este segmento hablaremos de algunas cartas en particular que necesitan una aclaración para comprender correctamente su uso en base a las reglas del Documento Actualizado de Reglas (DAR).

Muchas de estas explicaciones para los jugadores experimentados ya son parte del día a día en el juego, pero para las nuevas generaciones de Gladiadores, son dudas válidas que deben ser aclaradas para no generar confusiones. Y puedan disfrutar del juego número uno del reino.



Invidia

Aliado - Raza Sombra - ROM 006/150

Coste 3 / Fuerza 3

Los bonificadores de fuerza se aplican en el orden que fueron resueltos, es decir respetando la secuencia en que fueron jugadas, activadas o disparadas.

Ejemplo: **Jugador A** controla a Invidia, **jugador B** declara ataque con **Kay** (Aliado Caballero F:1 C:1 cuando sea declarado atacante gana 2 a la Fuerza). Kay tiene Fuerza de base 1, menos 1 de la habilidad continua de **Invidia** tendría fuerza cero, luego al declarar ataque dispara su habilidad y gana 2 a la fuerza, teniendo fuerza final 2.



Gran Daana

Aliado - Raza Eterno - ROM 018/150

Coste 3 / Fuerza 3

Gran Daana hace que un Aliado no haga daño por el turno, eso significa que el Aliado no asigna daño al Castillo oponente en el Paso de Asignación de Daño ni tampoco hace daño directo a un Castillo.

Cuando un Aliado bajo el efecto de Gran Daana bloquea o es bloqueado, aún puede Destruir al Aliado que bloquea o que lo bloquea porque los Aliados no se hacen daño entre sí, sino que comparan su fuerza.

Si el Aliado afectado por Gran Daana sale del Campo de Batalla y tiene una habilidad disparada que le permita hacer daño directo, el Aliado puede resolver ese efecto, esto debido a que se considera una carta distinta al salir del Campo de Batalla.



Amenaza a los Reinos

Talismán - ROM 022/150

Coste 4

La segunda parte del efecto "en la Fase Final, o si fuera a salir del juego, Barájalo" es un efecto de reemplazo.

Los efectos de reemplazo no afectan a los costes de una habilidad. Es por esto que, si una habilidad activada o disparada con coste, hace que el Aliado salga del juego, ese Aliado es enviado a la zona que indica el coste.

Por ejemplo, si juegas un Anubis desde el Castillo oponente y quieres activar su Habilidad debes pagar el coste, en este caso desterrarlo, al ser un coste de activación no se ve afectado por el efecto de reemplazo de Amenaza a los Reinos. (mismo caso que Nanna).

Un ejemplo distinto es Devastador. Su segunda habilidad es disparada y tiene como efecto que debe ser desterrado en la fase final. Esta habilidad si se ve afectada por el efecto de reemplazo de Amenaza a los Reinos haciendo que Devastador sea barajado en vez de ir al Destierro.



Ataque Berseker

Talismán - ROM 026/150

Coste 1

Para poder jugar este talismán, debe haber al menos un Aliado Guerrero en juego, ya que para poder jugar un Talismán debes poder seleccionar todos los objetivos necesarios.



Alianza Imposible

Talismán - ROM 027/150

Coste 3

Cuando ganas el control de un Aliado, este se mueve a tu Línea de Defensa. Un Aliado sólo puede ser declarado atacante si estuvo bajo tu control desde tu última fase de agrupación.

Los Aliados con Furia no necesitan haber estado en juego desde tu última fase de agrupación para poder atacar, por lo que sí podrá hacerlo el turno que ganas su control



Fuerza de Lugh

Talismán - ROM 032/150

Coste 2

Si el oponente controla dos o más Aliados con la mayor fuerza, el controlador del efecto de Fuerza de Lugh elige que Aliado destruir.

Al momento de jugar el Talismán debes seleccionar tanto el objetivo del Aliado que vas a Destruir como las cartas de los Cementerios que vas a Desterrar o Barajar.



Bruto

Aliado - Raza Guerrero - ROM 095/150

Coste 2 / Fuerza 3

El **jugador A** juega "Alianza Imposible" para ganar el control de Bruto, este se mueve la Línea de Defensa del **Jugador A** y puede atacar ese mismo turno porque posee la Habilidad Furia.

Si Bruto es Destruído mientras está bajo el control del **Jugador A**, este dispararía su Habilidad desde la zona de llegada (el Cementerio del **Jugador B**). De esta forma sería el **jugador A** quien tendría que botar tres cartas



Harri

Aliado - Raza Guerrero - ROM 114/150

Coste 2 / Fuerza 3

La Habilidad de Harri es una Habilidad Activada, por lo que sólo puede ser utilizada en la Vigilia de su controlador o en las Guerras de Talismanes.

Para poder utilizar esta Habilidad Activada es necesario que se haya cumplido la condición de que el Oponente haya botado al menos 3 cartas ese turno.



Yale

Aliado - Raza Guerrero - ROM 126/150

Coste 3 / Fuerza 3

Para efectos de juego "Cuando UN..." se va a considerar un símil de "Cuando este u otro..." Es por esto que cuando múltiples Aliados Bestia son destruidos, incluyendo Yale, el oponente debe Botar dos cartas por cada Aliado, contando a Yale.



Grifo Escita

Aliado - Raza Guerrero - ROM 127/150

Coste 1 / Fuerza 2

La Habilidad Disparada del Grifo Escita es no opcional, por lo que si Grifo Escita sale del Campo de Batalla debe ser Desterrado. Si Grifo Escita es Desterrado del Campo de Batalla de todas formas el oponente tendrá que botar dos cartas.



Ofión

Aliado - Raza Dragón - WAS 08

Coste 4 / Fuerza 3

Por error de Impresión Ofión en el producto Reinos Perdidos: Wasteland su habilidad no es igual al Ofión impreso en Roma.

Es por esto que se aclara que su habilidad **será la impresa** en la edición **Roma**, Imperio Inmortal.



Ira Ignea

Talismán - ROM 025/150

Coste 2.

El efecto de Ira Ignea se debe cumplir en su totalidad, ya que los cambios en el estado de juego se efectúan luego de que la carta es jugada y resuelta completamente. Es por esto que en algunos casos, si tu oponente tiene 4 cartas o menos y tú al jugarla tienes 2 cartas en el Mazo Castillo. Esa partida se considerará un empate.



Odiseo

Aliado Guerrero - TRO 002/150

Coste 3 — Fuerza 3

Si Odiseo es declarado Atacante o Bloqueador. En caso que sea Bloqueado o se declare Bloqueador y su fuerza sea menor al Aliado bloqueado o de quien lo haya bloqueado. Este no será Destruído. Según las **Reglas de Asignación de Daño de Combate, letra F**. Descritos en el DAR (**C4.1**)

Tal como se indica en el 4.1.1 de dicho documento.

*4.1.1 Los Aliados Destruídos como resultado de la comparación de Fuerzas durante la asignación de daño, **se consideran** que fueron **Destruídos** por **Aliados**. Por lo tanto, si la habilidad de un Aliado previene que este sea Destruído por Aliados, ese Aliado no puede ser Destruído durante la Asignación de Daño.*



Rayo

Talismán - TRO 014/150

Coste 3.

Para jugarse **Rayo** deben existir objetivos válidos. Y haber cartas en al menos un Cementerio. El destierro desde esta zona debe seleccionarse al igual que la carta Destruída en juego al momento de jugarse.

- Debe Destruir al menos una carta en juego y al menos una carta en un Cementerio.



Don de Gaia

Talismán - TRO 013/150

Coste 2

Don de Gaia tiene un efecto que se puede aplicar en dos tiempos de juego diferentes.

- El efecto de Anulación es solamente en respuesta.
- El efecto de barajar es solo en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes, cuando tengas la prioridad para jugar o activar alguna habilidad.

En caso de jugarse como Anulación y resolverse, tu oponente agrupará un Oro.



Las Erinias

Talismán - TRO 069/150

Las Erinias es un Talismán que afecta al jugador y no a los Aliados que son destruidos. Es por esto que puedes utilizarlo para destruir Aliados que no pueden ser Afectados por Talismanes, como por ejemplo a **Mordred**.



Misterio de la Esfinge.

Talismán - TRO 029/150

Coste 1.

Este Talismán tiene 2 resoluciones de efectos posibles, determinadas por la carta del tope de tu Castillo.

- En caso de que la carta sea un Talismán lo pones en tu mano.
- En caso de que la carta mostrada no sea un Talismán, la barajas en tu Mazo Castillo, Robas dos cartas y Descartas una.



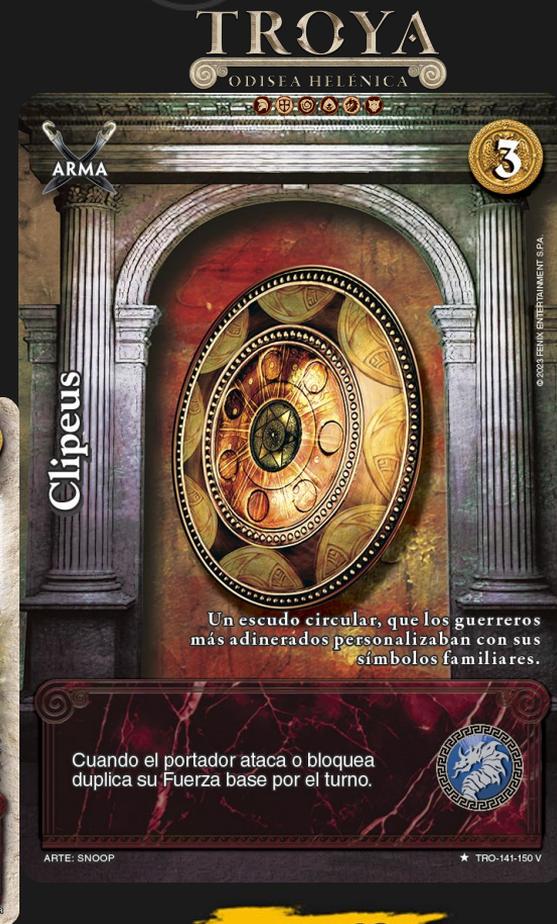
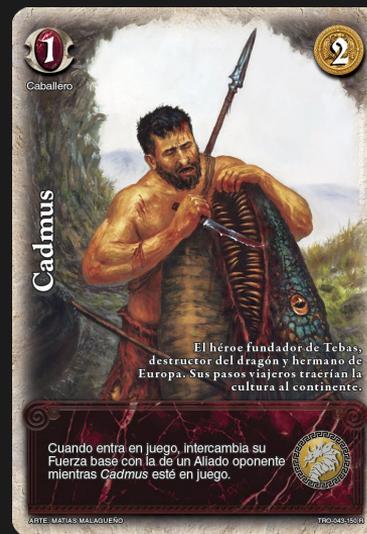
Clipeus

Arma - TRO 141/150

Coste 3.

La fuerza base de un Aliado corresponde a la **fuerza impresa** en la carta. Por lo que no se consideran los modificadores de fuerza que puedan estar afectando al Aliado en el momento en que utiliza la Habilidad de **Clipeus**.

La misma aclaración aplica para el Aliado **Cadmus** y/o similares.



Flechero

Talismán - LCF -09

Coste 1.

Las cartas de anulación se juegan en el paso **F** de Jugar una carta. (Según la Definición del DAR). Es por esto que las cartas de Anulación como flechero, pueden anular cartas que hayan reducido su coste. Por ejemplo si tu oponente está jugando "**Nace Pegasus**" con 3 Aliados en mesa, ese Talismán durante el paso "**F**" tiene coste 1, por lo que puedes anularlo con Flechero.



Afrodita Urania

Aliado Eterno - Coste: 3 Fuerza: 1 TRO - 044/150

La Habilidad de **Afrodita Urania** es una Habilidad disparada. Por lo que una vez entra en juego y se resuelve su efecto, independiente Afrodita pierda su Habilidad, el Aliado vuelve bajo el control oponente cuando Afrodita sale del juego y el Aliado se considera de Raza Eterno, lo que quiere decir que pierde su raza anterior y se considera Eterno.



Beber Ambrosía

Talismán - TRO 136/150

Coste 1

Recordemos que para efectos de juego, **considerar** implica que la característica previa de esa carta se pierde y se cambia por la nueva. En este caso al considerarse de Raza Eterno, si el Aliado era por ejemplo de Raza Bestia, pasará a ser solo Eterno.



Eneas

Aliado Guerrero - TRO 077/150

Coste 1 — Fuerza 2

La habilidad de Eneas se dispara cuando se esté resolviendo el daño, como se explica en el DAR en la sección: **4. Paso de Asignación de Daño.**

En caso de que un jugador ataque con dos copias de Eneas, el jugador atacante deberá definir cual daño de Aliado pasará primero al Cementerio del oponente. Por lo tanto este daño se resolverá uno a uno. Si cae un Aliado del primer Eneas que se esté pasando el daño de combate, solo ese Eneas disparará su habilidad, no así el segundo, que deberá esperar hasta que se esté pasando el daño del segundo daño.



Formatos de juego en Furia Extendido

En general se entiende que hay consensos entre las comunidades de ocupar algunas configuraciones en las construcciones de barajas, por lo tanto en esta sección explicamos las más comunes de uso general, pero sin definir ninguna limitación de cartas, que puedan ser *baneadas* o restringidas.

En esta sección podrás conocer conceptos de construcción de las barajas más comunes de **Furia Extendido**, agradecemos el apoyo y soporte constante de las tiendas y comunidades que se esfuerzan para mantener el juego vivo y las comunidades de jugadores motivadas a seguir jugando.



Antes de partir, ¿cuáles son las Razas de Aliados en Furia Extendido?

Recordemos que en **Furia Extendido** existen 6 Razas de Aliados, que podrás encontrar distribuidas en las ediciones



Guerrero



Caballero



Eterno



Sombra



Dragón



Bestia



Formato: Libre o Full

En este formato puedes construir tu baraja con todas las cartas disponibles de Furia Extendido, mezclando las Razas de los Aliados a tu gusto, además el soporte de Armas, Talismanes, Oros y Tótem puede corresponder a cartas de cualquiera de las ediciones de **Furia Extendido**.

Los Aliados sin raza, pueden ser incluidos sin problema en estas barajas del formato libre o full.



Formato: Racial soporte libre

En este formato, se permite la construcción de la baraja solo con Aliados de una Raza específica, además el soporte de Armas, Tótem, Talismanes y Oros podrá corresponder a **cualquier** edición. Los Aliados sin Raza no son permitidos en este formato, al ser 100% racial.

Ejemplo: Si quiero jugar un mazo **Bestia**, se debe incluir solo Aliados de esta Raza, y los Oros, Armas, Tótem y Talismanes pueden ser de cualquier edición disponible en Furia Extendido.



Formato: Vasallo, Cortesano, Real

Usualmente llamado **VCR**, por sus iniciales. Es un formato que se puede incluir solo cartas de frecuencias: **(V)**asallas, **(C)**ortesanas, **(R)**eales.



En Furia Extendido existen otras frecuencias como las Megareales, Milenarias, Ultra reales, Legendarias y Secretas. Pero en este formato solo se permite la inclusión de **Vasallo, Cortesano y Reales**.



Esta es una alternativa más casual para jugadores que no posean todas las cartas del formato.

Formato: Ragnarok

Al igual que el formato Libre o Full, puedes construir tu baraja con todas las cartas de Furia Extendido, mezclándolas entre sí, sin ningún problema.

La única restricción, es que en este Formato, todas las cartas se considerarán "Carta Única" al momento de incluirlas en la baraja. Por lo tanto no podrás repetir ninguna.

Todas las cartas serán "únicas"





Si tienes dudas que estén fuera de este documento no dudes en rellenar este formulario, nos servirá para complementar este documento si hace falta.

<https://forms.gle/CJveSH8jnEM7RwR39>

Atentamente
Equipo Desarrollo Furia Extendido