

Documento de Preguntas frecuentes Guerreros del Sol.

1. Camazotz GDS 011-150

- **Aliado-Bestia**
- **C:2 F:3**

Habilidad:

Única. Furia. Una vez por turno cuando otro Aliado Bestia fuera a ser Destruído, puedes Desterrar un Aliado Bestia de tu Cementerio para prevenirlo. Cuando se Destruído, puedes Robar dos cartas y Descartar una.

Aclaración:

La primera Habilidad de Camazotz se puede utilizar en respuesta a una Habilidad o Talismán que afecte a la carta que quieres prevenir que salga del juego o también se puede utilizar para prevenir que un Aliado Bestia sea destruido en asignación de Daño por diferencia de Fuerza. Aun cuando Camazotz igual fuera a ser Destruído en Asignación de Daño.

2. Tenochtitlan GDS 008 – 150

- **Tótem**
- **C:2**

Habilidad:

Única. Sí fueras a botar cartas por una carta oponente, bota una carta menos. En respuesta a que fueras a recibir daño, puedes desterrarlo para prevenirlo y barajar hasta esa misma cantidad de cartas de tu cementerio.

Aclaración:

Este tótem tiene 2 Habilidades, la primera es una Habilidad continua que se aplica durante la recepción de los puntos de daño. Durante la batalla mitológica los Aliados harían un punto de daño menos al Castillo, eso quiere decir que botas una carta menos por cada Aliado que realice daño al Castillo. La otra instancia donde se aplica es cuando una carta hace daño directo al Castillo, ahí el daño también se reduce en 1, por ejemplo, si con Enmerkar tu oponente te hace botar 2 cartas con Tenochtitlan en el Campo de Batalla botarías solo una carta.

La segunda Habilidad es una Habilidad Disparada que se puede usar en los pasos de prevención de utilizar una Habilidad, en el Paso de Respuesta de prevención de Jugar una carta o en la Asignación de Daño de la batalla mitológica después del cálculo de daño de los Aliados. Como el daño en la Asignación de Daño se efectúa en un solo bloque, se considera el Daño total al Castillo a ser barajado teniendo en cuenta la reducción aplicada por la Habilidad Continua en el cálculo de Daño.

Por ejemplo:

Jugador 1 tiene en juego 3 Aliados de Fuerza 3 y Jugador 2 tiene en Juego solo Tenochtitlan, jugador 1 declara ataque con sus 3 Aliados, durante el calculo del daño los Aliados realizarían un punto de Daño al Castillo oponente menos, realizando 2 puntos de daño cada Aliado.

Luego en Asignación de Daño el Jugador 2 puede utilizar la segunda Habilidad de Tenochtitlan para prevenir esos 6 de Daño y Barajar de su Cementerio 6 cartas.

3. Quinto Sol GDS 026-150

- **Talismán.**
- **C:2**

Habilidad:

Elige un: Baraja y/o Destierra hasta tres cartas de los Cementerios o el daño de un Aliado es enviado al Destierro este turno. Luego busca en tu Castillo un Aliado Sombra y ponlo en tu mano.

Aclaración:

Los daños enviados al Destierro disparan Habilidades que tengan como condición realizar daño al Castillo oponente.

4. Viracocha

- **Aliado - Eterno**
- **C:2 F:3**

Habilidad:

Furia. No puede ser Destruído ni Desterrado por Aliados. Cuando sea Destruído, puedes buscar en tu Castillo un Aliado Eterno y ponerlo en tu mano.

Aclaración:

Viracocha no es Destruído en Asignación de Daño por comparación de Fuerza.

5. Xalpen

- **Aliado - Sombra**
- **C:1 F:2**

Habilidad:

Una vez por turno, si solo controlas Aliados Sombra, puedes Desterrar una carta que no sea Oro de un Cementerio. Luego un Aliado Oponente pierde Fuerza igual al coste de esa carta.

Aclaración:

Como los objetivos se realizan en el paso A de utilizar una Habilidad, para poder utilizar la Habilidad de Xalpen es necesario que tu oponente controle al menos un Aliado que pueda modificar su fuerza para poder utilizar la Habilidad.

6. Huayramama

- **Aliado - Dragón**
- **C:2 F:3**

Habilidad:

Una vez por turno, Puedes Descartar una carta para cancelar el ataque de un Aliado oponente o que un Aliado no pueda bloquear este turno. Luego si tienes menos cartas en la mano que tu oponente, puedes robar una carta.

Aclaración:

La Habilidad de Huayramama al ser activada puede ser utilizada en Guerra de Talismanes o en Vigilia. La segunda opción puede seleccionar un Aliado que tu controles para que no pueda bloquear, ya que, no especifica un Aliado oponente.

7. Chasqui

- **Talismán**
- **C:1**

Habilidad:

Un Aliado gana Furia por el turno. Si ese Aliado hace daño este turno, puedes Robar dos cartas.

Aclaración:

Si el Jugador 1 declara ataque con un Aliado, el Jugador 2 puede en Guerra de Talismanes jugar Chasqui haciendo objetivo al Aliado oponente para que gane Furia. En asignación de daño el controlador del efecto del talismán (el jugador 2) puede robar 2 cartas.

8. Tenoch

- **Aliado - Caballero**
- **C:2 F2**

Habilidad:

Imbloqueable. Cuando entra en juego puedes destruir un Aliado de coste 2 o menos y Robar una carta.

Aclaración:

Para poder utilizar las Habilidades debes poder seleccionar los Objetivos Validos necesarios, en este caso si Tenoch entra en juego, y no hay Aliados Dragones de coste 2 o menos este no podrá utilizar su Habilidad, por lo que no podría Robar una carta.