

Documento de Preguntas Frecuentes FX - agosto 2025

1. Gran Daana (ROM 018-150)

- Aliado - Eterno
- C:3 F:3

Habilidad:

Cuando entra en juego, busca en tu Castillo un Aliado Eterno o Tòtem y ponlo en tu mano. Puede Desterrar este Aliado de tu Cementerio para que un Aliado no haga daño este turno.

Aclaración:

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.

2. Invidia (ROM 006-150)

- Aliado - Sombra
- C:3 F:3

Habilidad:

Única. Cuando entra en juego, nombra una carta. Busca en el Castillo oponente hasta tres cartas con ese nombre y Destiéralas. Los Aliados que no sean Sombra pierden 1 de Fuerza.

Aclaración:

Los bonificadores de fuerza se aplican en el orden en que fueron resueltos, es decir, respetando la secuencia en que fueron jugados, activados o disparados.

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.

3. Amenaza a los Reinos (ROM 022-150)

- **Talismán**
- **C:4**

Habilidad:

Busca en el Castillo oponente un Aliado y júgalo sin pagar su coste. Ese Aliado gana Furia y en la Fase Final, o si fuera a salir del juego, Barájalo.

Aclaración:

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.

4. Ataque Berserker (ROM 026-150)

- **Talismán**
- **C:1**

Habilidad:

Un Aliado Guerrero gana 2 de Fuerza por el turno. Tu oponente Bota tres cartas.

Aclaración:

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.

5. Alianza Imposible (ROM 027-150)

- **Talismán**
- **C:3**

Habilidad:

Gana el control de un Aliado oponente de coste 2 o menos.

Aclaración:

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.

6. Fuerza de Lugh (ROM 032-150)

- **Talismán**
- **C:2**

Habilidad:

Destruye el Aliado oponente de mayor fuerza. Si lo haces, Destierra o Baraja hasta dos cartas de un Cementerio.

Aclaración:

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.

7. Bruto (ROM 095-150)

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

Habilidad:

Furia. Cuando sea Destruído, tu oponente Bota tres cartas

Aclaración:

El jugador A juega “Alianza Imposible” para ganar el control de Bruto, este se mueve a 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.

8. Harii (ROM 114-150)

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

Habilidad:

Una vez por turno, si tu oponente Botó tres o más cartas este turno, puedes Robar una carta.

Aclaración:

La Habilidad de Harii 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.

9. Yale (ROM 126-150)

- Aliado - Bestia
- C:3 F:3

Habilidad:

Furia. Cuando un Aliado Bestia que controles sea Destruído o Barajado, tu oponente Bota dos cartas.

Aclaración:

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.

10. Grifo Escita (ROM 127-150)

- Aliado - Bestia
- C:1 F:2

Habilidad:

Exhumar (Puedes jugar esta carta desde tu Cementerio pagando su coste. Si es un Talismán, Destiéralo).

Cuando salga del juego, Destiéralo y tu oponente Bota dos cartas.

Aclaración:

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.

11. Ofi3n (ROM 010-150)

- Aliado - Drag3n
- C:4 F:3

Habilidad:

Única. Cuando entra en juego, tu oponente Bota una carta por cada Oro que controles. Una vez por turno, puedes Destruir un Oro que controles para que tu oponente Bote tres cartas.

Aclaraci3n:

Por error de Impresi3n, Ofi3n en el producto 'Reinos Perdidos: Wasteland' su habilidad no es igual al Ofi3n impreso en Roma. Es por esto que se aclara que su habilidad ser3 la impresa en la edici3n Roma, Imperio Inmortal.

12. Ira 3gnea (ROM 025-150)

- Talism3n
- C:2

Habilidad:

No puede ser Anulado. Tu oponente Bota cuatro cartas. Roba dos cartas.

Aclaraci3n:

El efecto de Ira 3gnea 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 t3 al jugarla tienes 2 cartas en el Mazo Castillo, esa partida se considerará un empate.

13. Odiseo (TRO 002-150)

- **Aliado - Guerrero**
- **C:3 F:4**

Habilidad:

Única. Furia. Cuando un Aliado entre en juego bajo el control de tu oponente, si solo controlas Aliados Guerrero, ese jugador Bota dos cartas.

No puede ser Destruído ni Desterrado por Aliados.

Aclaración:

Si Odiseo es declarado Atacante o Bloqueador, en caso de que sea Bloqueado o se declare Bloqueador y su fuerza sea igual o 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.'

14. Rayo (TRO 014-150)

- **Talismán**
- **C:3**

Habilidad:

Única. No puede ser anulada. Destruye una carta que no sea Oro y Destierra hasta tres cartas de un Cementerio.

Aclaración:

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 desterrar al menos una carta en un Cementerio).

15. Don de Gaia (TRO 013-150)

- **Talismán**
- **C:2**

Habilidad:

Única. Exhumar. Cuando lo juegues, Destiéralo.

Anula o Baraja un Aliado oponente. Si un Aliado es Anulado de esta manera, tu oponente Agrupa un Oro.

Aclaración:

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.

16. Las Erinias (TRO 069-150)

- **Talismán**
- **C:2**

Habilidad:

Cada jugador Destruye el Aliado con mayor Fuerza que controle. Si controlas Aliados Bestia puedes Robar una carta.

Aclaración:

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.

17. Misterio de la Esfinge (TRO 029-150)

- **Talismán**
- **C:1**

Habilidad:

Muestra la primera carta de tu Castillo, si es un Talismán ponla en tu mano, sino, Barájala en tu castillo, Roba dos cartas y Descarta una carta.

Aclaración:

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.

18. Clipeus (TRO 141-150)

- **Arma**
- **C:3**

Habilidad:

Cuando el portador ataca o bloquea duplica su Fuerza base por el turno.

Aclaración:

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 portador en el momento en que utiliza la Habilidad de Clipeus. La misma aclaración aplica para el Aliado 'Cadmus' y/o similares.

19. Flechero (LCF-09)

- **Talismán**
- **C:1**

Habilidad:

Para jugarlo, Destierra una carta de tu mano. Anula un Talismán oponente de coste 2 o menos.

Aclaración:

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 Pegaso” con 3 Aliados en mesa, ese Talismán durante el paso “F” tiene coste 1, por lo que puedes anularlo con Flechero.

20. Beber Ambrosía (TRO 136-150)

- **Talismán**
- **C:1**

Habilidad:

Un Aliado gana 2 de Fuerza y se considera un Aliado Eterno por el turno.

Aclaración:

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.

21. Eneas (TRO 077-150)

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

Habilidad:

Furia. Cuando haga daño, si tu oponente Bota uno o más Aliados, puedes Robar una carta.

Aclaración:

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 de ese segundo Eneas.

22. Afrodita Urania (TRO 044-150)

- **Aliado - Eterno**
- **C:3 F:1**

Habilidad:

Indesterrable. Cuando entra en juego, si solo controlas Aliados Eterno, gana el control de un Aliado oponente mientras controles este Aliado. Ese Aliado se considera de raza Eterno.

Aclaración:

Afrodita Urania tiene la habilidad disparada de ganar el control de un Aliado oponente. Este efecto es permanente mientras controles a Afrodita Urania y el cambio de raza a Eterno también lo es. Cuando Afrodita Urania salga del juego (con o sin habilidad) el Aliado regresa al control oponente con su raza original.

23. Ira de Ramsés (EF 076-90)

- Talismán
- C:1

Habilidad:

Para jugar este Talismán, Destruye uno de tus Aliados.

Tu oponente Bota tantas cartas como Fuerza tenga el Aliado Destruído.

Aclaración: ¿Puedo jugar Ira de Ramsés destruyendo a Mordred?

Sólo sería posible si controlas más de una Raza, ya que Mordred tiene una habilidad continua que dice que si solo controlas Sombra, gana 1 a la Fuerza por cada carta en el Destierro oponente y NO puede ser afectado por Talismanes. Por esto mismo, se entiende que pagar el coste destruyendo a Mordred, afecta a la carta. Por lo tanto, si solo controlas Aliados de raza Sombra, no podrás Jugar Ira de Ramsés destruyendo a Mordred para resolver el daño del talismán.

24. Luperca (ROM 012-150)

- Aliado - Bestia
- C:5 F:4

Habilidad:

Única. Los demás Aliados Bestia atacantes que controles ganan 2 de Fuerza. Puedes jugarlo desde tu Cementerio pagando su coste y Barajando un Aliado Bestia que controles.

Aclaración: ¿Necesito atacar con Luperca, para que mis Aliados atacantes ganen el bono de fuerza?

La Ultra Real de Roma, Luperca, dice que “Los demás Aliados Bestia atacantes que controles ganan 2 a la Fuerza”.

Luperca no necesariamente debe atacar para bonificar a los otros Aliados Atacantes.

Se aclara también, que este bono es un efecto continuo que solo funciona en tu turno luego de haber declarado atacantes, cuando se chequea el cambio de estado de juego. DAR sección 5.1.

Se aclara este efecto, en comparación a otro que diga “Cuando este Aliado ataca, tus demás Aliados ...”, en este ejemplo el Aliado sí debe atacar (en comparación al efecto de Luperca).

25. Yale (ROM 126-150)

- Aliado - Bestia
- C:3 F:3

Habilidad:

Furia. Cuando un Aliado Bestia que controles sea Destruído o Barajado, tu oponente Bota dos cartas.

Aclaración: Si tengo a Yale, portando ‘Espada Excalibur’ y juego un removal masivo ¿Qué pasa?

Si por ejemplo, juego “Cruzar el Rubicón” (Baraja todas las cartas en juego que no sean Oro), tengo a Yale portando el Arma ‘Espada Excalibur’ y controlo otros 2 Aliados de raza Bestia, Yale hará daño por su habilidad disparada (seis de daño) sin disparar el arma. Lo anterior, ya que al salir del juego, el Arma deja de ser portada por el Aliado. Pero si Yale se llegase a mantener en juego luego de la resolución del efecto masivo, Yale podrá disparar su habilidad haciendo daño por cada Aliado y además disparando el efecto de Espada Excalibur, permitiendo barajar una carta de tu cementerio y robar una carta cada vez que el portador haga daño.

26. Lilith la Primera (ANIVERSARIO FURIA X - 12)

- Aliado - Sombra
- C:3 F:3

Habilidad:

Cuando entra en juego, si sólo controlas Aliados Sombra, puedes jugar un Talismán del Cementerio oponente, de coste 2 o menos, sin pagar su coste y Desterrarlo.

Aclaración: Si controlo a ‘Morgana’ y juego a Lilith la Primera ¿El Talismán seleccionado tendrá efecto?

El talismán podrá ser objetivo de Lilith la Primera, pero no tendrá efecto. Ya que la habilidad continua de ‘Morgana’ hace que las cartas del cementerio oponente pierdan su habilidad.

27. Bosque de las Mentiras (GUA-205 P)

- Tótem
- C:2

Habilidad:

Solo puedes controlar un Bosque de las Mentiras.

En Guerra de Talismanes, puedes nombrar un tipo de carta. Luego, Baraja tu Castillo y muestra la primera carta. Si es del tipo nombrado, no recibes daño este turno.

Aclaración:

Debe decir:

“Solo puedes controlar un Bosque de las Mentiras.

En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, puedes nombrar un tipo de carta. Luego, Baraja tu Castillo y muestra la primera carta. Si es del tipo nombrado, no recibes daño este turno.”

28. Camazotz (GUE 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.

29. Tenochtitlan (GUE 008 – 150)

- **Tótem**
- **C:2**

Habilidad:

Única. Si 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.

30. Quinto Sol (GUE 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.

31. Viracocha (GUE 044-150)

- **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.

32. Xalpen (GUE 050-150)

- **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.

33. Huayramama (GUE 054-150)

- **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.

34. Chasqui (GUE 067-150)

- **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.

35. Tenoch (GUE 080-150)

- **Aliado - Caballero**
- **C:2 F:2**

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.

36. Daana (GUA 008-150)

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

Habilidad:

Única. Imbloqueable. Una vez por turno, puedes Barajar una carta de tu Cementerio para que otro Aliado Eterno gane 2 de Fuerza por el turno. Los Aliados Eterno que controles no pueden ser afectados por Talismanes en Guerra de Talismanes.

Aclaración:

En guerra de talismanes, los aliados eternos controlados tampoco pueden ser afectados por habilidades activadas de talismanes.

37. Failinis (GUA 016-150)

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

Habilidad:

Furia. Cuando entra en juego, puedes buscar en tu Castillo un Aliado Bestia de Coste 2 y ponerlo en tu mano. Cuando sea Desterrado de tu Cementerio, tu oponente Bota dos cartas.

Aclaración:

Esta carta tiene dos habilidades disparadas, la segunda indica que “cuando sea desterrado de tu cementerio, tu oponente bota dos cartas”. Si Failinis es desterrado desde tu cementerio para pagar el coste de activación de una habilidad, primero se intenta resolver esta habilidad de Failinis antes que la habilidad para la cual se pagó dicho coste de activación. Lo anterior según la sección 4.7 del Documento Actualizado de Reglas (DAR) que indica que primero se resuelven todas las habilidades que interactúen con la habilidad utilizada o el pago de sus costes.

38. Despertar Oscuro (GUA 013 – 150)

- **Talismán**
- **C:3**

Habilidad:

Única. No puede ser Anulado. Destierra un Aliado oponente. Luego, puedes jugar un Aliado de tu Cementerio de igual o menor coste, sin pagar su coste. Ese Aliado gana Furia por el turno.

Aclaración:

Dado que la carta dice en su habilidad “...*Puedes* jugar un Aliado de tu Cementerio de igual o menor coste, sin pagar su coste...” Es posible jugar Despertar Oscuro sin hacer objetivo a un aliado en tu cementerio.

39. Tír Na Nóg (GUA 015-150)

- Tótem
- C:3

Habilidad:

Única. En tu Vigilia, una vez por turno, puedes ordenar las primeras cuatro cartas de tu Castillo y Robar una carta. Una vez por turno, puedes mostrar la primera carta de tu Castillo para que tu oponente Bote cartas igual al coste de esa carta.

Aclaración:

La primera habilidad se puede activar con menos de cuatro cartas en el mazo castillo ya que el Mirar o Mostrar cartas según la sección 8 del DAR se resuelve en medida de lo posible.

La segunda habilidad posee un coste de activación que identificamos por la palabra “*para*” el cual es mostrar la primera carta de tu castillo, por lo que dicha carta debe ser mostrada antes de que el oponente decida si cancelar o no esta habilidad.

40. Regalo Inesperado (NFX - 03)

- Arma
- C:2

Habilidad:

El portador no puede atacar ni bloquear. Al comienzo de tu vigilia, Bota tres cartas.

Aclaración:

Cuando nuestro oponente juega Regalo Inesperado sobre uno de nuestros aliados, nosotros pasamos a ser su controlador, por lo que para efectos del juego esa carta y sus habilidades no se considera una carta oponente ni habilidad oponente.

El daño realizado por Regalo Inesperado no dispara las habilidades del aliado portador que requieran que el aliado haga daño, debido a que la fuente del daño generado es el arma y no el aliado que la porta.

41. Danza Sidhe (GUA 025-150)

- **Talismán**
- **C:2**

Habilidad:

Baraja hasta dos cartas de tu Cementerio y Roba dos cartas. Al comienzo de tu Vigilia, puedes Barajar una carta de tu mano para subir este Talismán de tu Cementerio a tu mano.

Aclaración:

Todas las habilidades que digan al “comienzo de tu vigilia” se disparan al mismo tiempo y se resuelven en el orden que su controlador elija, partiendo por las del jugador activo.

Por ejemplo:

Jugador 1 tiene en juego la carta Regalo Inesperado sobre uno de sus aliados y la carta Danza Sidhe en su cementerio. Al comienzo de su vigilia, dispara la habilidad de ambas cartas y las resuelve en el orden que elija. Si con el daño de Regalo Inesperado cae al cementerio una nueva Danza Sidhe, esa carta no podrá disparar su habilidad, debido a que ya ocurrió el momento en el que disparan todas las habilidades que indiquen “al comienzo de tu vigilia”.

42. Enbarr (GUA 138-150)

- **Talismán**
- **C:1**

Habilidad:

Elige uno; Anula una carta que no se haya jugado desde la mano de un jugador o cada jugador gana el control de todas las cartas de las que sea dueño.

Aclaración:

Si la carta Enbarr es utilizada para que cada jugador gane el control de todas las cartas de las que sea dueño y el Jugador 1 controla armas jugadas por el Jugador 2, es el Jugador 2 quien elige a qué aliados portará dichas armas. Si el Jugador 2 no tiene portadores válidos para ganar el control de las armas, estas son destruidas y van al cementerio de su dueño.

43. Thor Hijo de Odín (FURIA X-05)

- Aliado
- C:3 F:4

Habilidad:

Furia. Una vez por turno, puedes subir un Arma que controles a tu mano para que tu oponente Bote tres cartas. Luego, Genera un Oro para jugar Armas o Aliados Guerrero.

Aclaración:

Si el oponente juega la carta Regalo Inesperado sobre uno de tus aliados, no es posible subirlo a tu mano con el coste de activación de la habilidad de Thor Hijo de Odín, debido a que cuando una carta sale del juego es enviada a la zona de juego respectiva de su dueño, por lo tanto, el regalo inesperado no llegaría a nuestra mano y no puede cumplirse el coste de activación de la habilidad.

44. Castigo de Ra (FURIA X-10)

- Talismán
- C:3

Habilidad:

Exhumar.

Elige uno; Tu oponente Bota cinco cartas o Baraja un Aliado que controles para Barajar hasta dos aliados oponentes y Roba una carta.

Aclaración:

Esta carta te permite elegir entre 2 efectos diferentes. Al declarar que juegas esta carta, debes elegir entre uno de los dos efectos para resolver. Si eliges el segundo efecto que indica "Baraja un Aliado que controles para Barajar hasta dos aliados oponentes y Roba una carta" debes barajar un aliado que controles al pagar el coste de Castigo de Ra y antes de que pueda ser anulado ya que se considera un coste adicional del efecto del talismán, lo podemos identificar por la palabra "*para*" (los costes adicionales se pagan en el paso B2 de los pasos para jugar una carta en el DAR).

45. Reanimar (GUA 240 P)

- **Talismán**
- **C:4**

Habilidad:

Reduce su coste en un Oro por cada Aliado oponente, hasta un mínimo de 1. Juega un Aliado de tu Cementerio sin pagar su coste. Ese aliado no puede ser Anulado.

Aclaración:

Cuando un aliado sea jugado por la carta Reanimar, debe tener habilidad tanto en su zona de origen como en su zona de destino para disparar sus habilidades de entrada en juego. Si una carta en juego hace que las cartas en los cementerios pierdan su habilidad mientras esté en juego, los aliados jugados desde el cementerio por Reanimar entrarán en juego sin habilidad y la recuperan una vez se encuentran en el campo de batalla.

46. Reina Medb (GUA 004-150)

- **Aliado - Caballero**
- **C:3 F:3**

Habilidad:

Única. Imbloqueable. Cuando entra en juego sube hasta un Aliado oponente en juego y un Aliado Caballero de tu Cementerio a la mano de sus dueños. Cuando sea Destruído o Desterrado, busca en tu Castillo un Aliado Caballero y ponlo en tu mano.

Aclaración:

Para poder usar la primera habilidad de Reina Medb es necesario contar con el mínimo de objetivos válidos necesarios para habilidades que requieren objetivo (1), por lo que necesitamos al menos un aliado caballero en nuestro cementerio y al menos un aliado oponente en juego para disparar su habilidad.

47. Dragón Devastador (FURIA X - 03)

- **Aliado-Dragón**
- **C:5 F:6**

Habilidad:

Furia. Cuando haga daño, puedes Destruir hasta un Oro oponente de su Oro Pagado y hasta dos cartas que no sean Oro.

Aclaración:

Cuando Dragón Devastador ataque y sea bloqueado por un aliado oponente de menor fuerza, dicho aliado ya no podrá ser seleccionado para ser destruido por la habilidad disparada de Dragón Devastador, debido a que ese aliado es destruido antes por comparación de sus fuerzas siguiendo las reglas de asignación de daño de combate.

48. Cuervos de Guerra (GUA 023-150)

- **Talismán**
- **C:2**

Habilidad:

Tu oponente Bota tres cartas. Luego puedes Desterrar y/o Barajar hasta cuatro cartas de los cementerios.

Aclaración 1:

El primer paso para jugar una carta es declarar que se jugará la carta y seleccionar los objetivos necesarios, por lo que debemos elegir las cartas que queramos desterrar y/o barajar de los cementerios antes de resolver el talismán. Por lo anterior, no es posible desterrar o barajar cartas que hayan caído al cementerio por el daño del mismo talismán.

Aclaración 2:

Si el Jugador 1 juega la carta Cuervos de Guerra y el Jugador 2 previene el daño que fuera a recibir por el talismán, el Jugador 1 no podrá desterrar y/o barajar las cartas anteriormente elegidas de los cementerios, ya que la habilidad del talismán indica que el Jugador 1 puede barajar y/o desterrar hasta 4 cartas de los cementerios “*luego*” de que el oponente bote 3 cartas y dicha acción no se cumple.

49. Incinerar (EXC 015-150)

- **Talismán**
- **C:2**

Habilidad:

Única. Destierra un Aliado o Tótem y su controlador Bota cartas igual a su Coste.

Aclaración:

Si el oponente previene que su aliado sea desterrado por Incinerar, igualmente debe botar el coste del aliado seleccionado, dado que la habilidad de Incinerar no indica que deba botar cartas igual a su coste “*luego*” de ser desterrado.

50. Tethra (GUA 012-150)

- **Aliado**
- **C:4 F:4**

Habilidad:

Única. Indestructible.

Cuando entra en juego, si sólo controlas Aliados Sombra, Destierra una carta oponente que no sea Oro. Luego, busca en tu Castillo un Aliado de igual o menor coste y ponlo en tu mano.

Los Tótems y Armas oponentes pierden su habilidad.

Aclaración:

Esta carta posee una habilidad disparada que permite desterrar un tótem oponente cuando Tethra entra en juego y otra habilidad continua que indica que los tótems oponentes pierden su habilidad. Dado que las habilidades continuas se anteponen a las habilidades disparadas, con Tethra es posible desterrar un tótem indestructible, debido a que este ya no tendrá esa habilidad.

51. Valhalla (TKFX25 02-26)

- **Tótem**
- **C:3**

Habilidad:

Los Tótem no pueden perder su habilidad. Una vez por turno, cuando este u otro Tótem entre en juego bajo tu control, puedes Barajar hasta tres cartas de tu Cementerio.

Aclaración:

Valhalla posee una habilidad continua que impide que los tótems puedan perder su habilidad. Por otro lado, la carta Tethra posee una habilidad continua que hace que los tótems y armas oponentes pierdan su habilidad. Si ambas cartas están en juego (independiente de cual estaba primero) los tótems no perderán su habilidad. Esto se debe a que todas las habilidades continuas se aplican al mismo tiempo sobre el estado actual de juego, por lo tanto, si una habilidad continua intenta realizar una acción (que los tótems oponentes pierdan su habilidad), es contrarrestada por la habilidad continua que niega dicha acción (los tótems no pueden perder su habilidad).

Otro ejemplo es el siguiente:

Jugador 1 tiene en juego un tótem que mientras esté en juego otorga +1 de fuerza a sus aliados. Jugador 2 juega en su turno un aliado que mientras esté en juego los aliados oponentes no pueden modificar su fuerza. El resultado es que los aliados del jugador 1 ya no tendrán la bonificación de +1 de fuerza debido a que estos ya no pueden modificar su fuerza.

52. Jormundgander (TKFX25 23-26)

- **Aliado**
- **C:5 F:5**

Habilidad:

Furia. Indestructible.

Cuando entra en juego, puedes Barajar hasta dos cartas de tu Cementerio y Robar hasta dos cartas.

Cuando entra en juego, puedes Desterrar una carta oponente que no sea Oro.

Aclaración:

Esta carta posee 2 habilidades con la misma condición disparadora (cuando este aliado entra en juego). Cuando dos o más habilidades disparen al mismo tiempo, el jugador activo elige el orden en el que se resuelven, por lo que puedes elegir qué habilidad resolver primero.

53. Pandemonium (TKFX25 15-26)

- **Tótem**
- **C:2**

Habilidad:

No se puede cancelar las habilidades de Tótem.

Una vez por turno, cuando este u otro Tótem entre en juego bajo tu control, tu oponente Bota cartas igual al coste de ese Tótem.

Aclaración:

Si controlas Pandemonium y juegas un tótem que reduce su coste cuando es jugado (por ejemplo, la carta ‘Salón de Freya’) tu oponente bota cartas igual al coste original de ese tótem, debido a que las cartas entran en juego con su coste impreso (las reducciones de coste solo se aplican durante los pasos para jugar una carta).