



Documento Actualizado de Reglas Mitos y Leyendas CCG Abril 2005

Sección 1: Introducción

El Documento de Reglas Actualizado 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. El presente documento debe ser usado como una ayuda en caso de confusiones y conceptos errados. De la misma manera, el presente documento es una guía oficial, y deberá usarse como una ayuda tanto para jueces como para jugadores.

Este documento se compone de las siguientes secciones:

Sección 1: Introducción

Sección 2: Cartas Prohibidas

Sección 3: Lista de Observación

Sección 4: Cartas con Errata (Cartas que tienen un cambio radical en su texto de juego, como aumento de coste, cambio de habilidad, etc.).

Sección 5: Clarificación de Cartas (Cartas que tienen su texto de juego clarificado para una mayor comprensión).

Sección 6: Otras Clarificaciones (Clarificaciones de términos de juego)

Sección 7: Lista de Cartas Promo de II Era.

A menos que se indique lo contrario, todas las aclaraciones y erratas de este documento son oficiales siete días después de la publicación de este documento.

Las cartas en este documento poseen un sistema de frecuencia que será utilizado en todos los documentos y ediciones oficiales de Mitos y Leyendas. Al momento de revisar el documento, es necesario tener en cuenta el siguiente esquema:

SS	:	Espada Sagrada
CS	:	Cruzadas
HE	:	Helénica
EM	:	Imperio
SD	:	Hijos de Daana
HL	:	Tierras Altas
DR	:	Dominios de Ra
CR	:	Encrucijada
PE	:	Carta Promo Español
P	:	Carta Promo Inglés y Alemán

El número de coleccionista está determinado de la siguiente manera:

XX – YY/ZZZ

Donde "XX" corresponde a la sigla de la edición; "YY" al número de la carta y "ZZZ" al número total de cartas dentro la edición. En las futuras listas de cartas, éstas aparecerán descritas de acuerdo a este sistema.

Cualquier duda o aclaración respecto de cartas, por favor enviar a staffmyl@salo.cl



Sección 2: Cartas Prohibidas

Por el momento, no existe ninguna carta prohibida en los torneos de Segunda Era o Imperio.

Sección 3: Lista de Observación

De manera constante, el Staff de Desarrollo de Mitos y Leyendas está monitoreando el metagame existente en todo tipo de torneos, en búsqueda de 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 Staff de Desarrollo está analizando la carta. Sin embargo, que una carta esté en la Lista de Observación, no implica que ésta no pueda ser jugada o que reciba alguna clarificación o errata. Solamente quiere decir que está en análisis.

Las siguientes cartas están en Observación por el Staff de Desarrollo:

- | | |
|-----------------------|--------------|
| - Atlántida | HE – 73/236 |
| - Mercaderes Fenicios | HE – 199/236 |
| - Kurick el Picto | SD – 93/236 |
| - Guerrero Fianna | SD – 105/236 |
| - Benu | DR – 184/236 |
| - Tenochtitlán | GJ – 57/236 |

Sección 4: Cartas con Errata (Por edición)

Las cartas que aparezcan en esta lista deben usar su texto de juego de acuerdo a lo que diga este documento. En este sentido, este documento tiene prioridad sobre el texto impreso.

Fuente del Saber

HL – 77/128

Tótem

C: 4 / -x-

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

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

Ojo Udyat

CR – 42/128

-x- / -x-

Dice: 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.

Debe decir: 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.



Sección 5: Clarificación de Cartas

Las cartas que aparezcan en esta lista deben usar su texto de juego de acuerdo a lo que diga este documento. En este sentido, este documento tiene prioridad sobre el texto original.

Sir Bedivere

SS – 14/236

Aliado / Caballero

C: 4 / F: 2

H: En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes nombrar un Aliado y mirar la Mano de tu oponente. Si lo tiene en su Mano puedes ponerlo en juego bajo tu control sin pagar su coste, mientras permanezca en juego.

Clarificación: Se aclara que se debe mirar la mano de tu oponente para comprobar si el Aliado está en la mano.

Dragón de Luz

SS – 19/236

Aliado / Dragón

C: 5 / F: 3

H: En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Si lo haces, Dragón de Luz no puede ser declarado atacante este turno.

Clarificación: La habilidad de Dragón de Luz sólo puede usarse en la Fase de Vigilia.

Dragón de Plata

SS – 22/236

Aliado / Dragón

C: 6 / F: 3

H: En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 1 Oro para robar 1 carta.

En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 2 Oros para que tu oponente descarte una carta de su Mano.

En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 3 Oros para que tu oponente bote 2 cartas.

Clarificación: En la versión original, las habilidades se daban a entender dentro de una opción, siendo que podrían activarse las tres. Por lo tanto, se aclara la carta de acuerdo a eso.

El Poeta

SS – 37/236

Aliado / Faerie

C: 3 / F: 2

H: Cuando entra en juego, nombra una carta para que no pueda ser jugada mientras El Poeta esté en juego.

Clarificación: Se reemplaza el término “bajar” por jugar, ya que puede nombrarse cualquier carta incluso Talismán.



Each Usige
SS – 39/236
Aliado / Faerie
C: 3 / F: 2

H: En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes pagar el Coste de Oro de una carta en tu Cementerio para barajarla en tu Mazo Castillo.

Clarificación: No se pueden barajar Oros, ya que los Oros no tienen Coste. Cualquier otra carta se puede barajar, incluso las que tienen Coste 0.

Capa de Invisibilidad
SS – 52/236
Talismán
C: 2 / -x-

H: Juega 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.

Clarificación: Revisar sección 5 para término “en respuesta” y “dueño”

Herrero
SS – 225/236
Oro

-x- / -x-

H: Herrero genera 2 Oros para jugar Armas.
Si Herrero pierde su habilidad, Destrúyelo.

Clarificación: No puedes usar la habilidad de Herrero y generar 1 Oro extra.

Siroco
CS – 10/64
Talismán
C: 5 / -x-

H: Juega Siroco sólo en tu Fase de Vigilia. Busca en un Cementerio oponente una carta de Aliado de Fuerza 3 o menos y ponlo en tu Línea de Defensa. Cuenta como uno de tus Aliados mientras permanezca en juego.

Clarificación: Debes pagar el Coste de Oro de la carta que buscas con Siroco.

Hera
HE – 5/236
Aliado / Olímpico
C: 5 / F: 2

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

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



Arde Troya
HE – 45/236

Talismán

C: 1 / -x-

H: Anula o cancela una carta que afecte a los Oros en juego. Si la carta es cancelada, destrúyela.

Si juegas Arde Troya en el turno oponente, éste pasa directamente a la Fase Final.

Clarificación: Esta carta recibe una nueva clarificación. Esta vez, se ha analizado de manera detallada la carta y se ha determinado que la interpretación más lógica es aquella que permite cancelar habilidades que afecten a Oros en juego, o anular cartas que afecten a los Oros en juego. En el caso de una cancelación, la carta debe ser destruida. En el caso de una anulación, la carta debe ser enviada al Cementerio. Este cambio es efectivo inmediatamente.

Escudo de Atenea

HE – 63/236

Arma

C: 3 / -x-

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

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

Afrodita

HE – 76/236

Aliado / Olímpico

F: 3 / C: 1

H: En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes nombrar un tipo de carta que no sea Talismán, mira la parte superior de tu Mazo Castillo y si es de ese tipo puedes ponerla en juego sin pagar su coste, si no lo es, barájala en tu Mazo Castillo.

Clarificación: Se aclara que la carta debe ser barajada en caso de no ser del tipo nombrado.

Temístocles

HE – 87/236

Aliado / Héroe

C: 3 / F:1

H: Cuando Temístocles entra en juego, nombra una carta para que ésta y todas sus copias pierdan su habilidad mientras Temístocles permanezca en juego.

Clarificación: No puedes nombrar a Temístocles porque la fuente del efecto no puede perder su habilidad producto de su mismo efecto.



Idmón el Adivino

HE – 92/236

Aliado / Héroe

C: 3 / F: 1

H: En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes mirar la carta superior de tu Mazo Castillo, si es un Aliado de raza Héroe, puedes ponerla en juego sin pagar su coste, si no lo es, envía la carta al Cementerio.

Clarificación: Se aclara que la habilidad de esta carta es sólo una vez por turno.

César Augusto

EM – 3/64

Aliado / Héroe

C: 4 / F: 2

H: Puedes subir César Augusto a tu Mano para anular una carta que no sea Talismán.

Clarificación: Se aclara que la habilidad de esta carta no es en respuesta.

Calígula

EM - 19/64

Aliado / Héroe

C: 5 / F: 1

H: El turno que Calígula entra en juego todas las cartas en juego se consideran aliados de fuerza 1 de habilidad Indestructible. Éstos deben atacar o bloquear. En la Fase Final, todas las cartas vuelven a su posición anterior.

Clarificación: En la Fase Final, todas las cartas vuelven a su condición y posición original.

Red de Gladiador

EM – 53/64

Arma

C: 2 / -x-

H: En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes hacer que todos los jugadores descarten una carta de su Mano. Si lo haces, el portador de Red de Gladiador no puede ser declarado atacante este turno.

Clarificación: Se aclara la habilidad siguiendo el mismo concepto que la carta SS – 19/236

Tutatis

SD – 12/236

Aliado / Desafiante

C: 1 / F: 4

H: No puedes jugar a Tutatis si no tienes más de un Aliado en juego. Si Tutatis es declarado atacante todos tus Aliados habilitados para atacar deben hacerlo.

Clarificación: Sólo pueden ser declarados atacantes los que estén habilitados para atacar.



Figol El Druida
SD – 37/236
Aliado / Defensor
C: 3 / F: 2

H: Si Figol el Druida es declarado bloqueador, todos los aliados oponentes que fueron declarados atacantes vuelven a la Línea de Defensa.

Clarificación: Si Figol bloquea, no es Destruído. Cualquier otro efecto que se active producto del bloqueo se activa normalmente. Figol no cancela el ataque, ya que el ataque, después de la activación de su habilidad, continúa con sus siguientes pasos: Declaración de Bloqueo (no se asigna ningún aliado para bloquear ya que no hay atacantes); Guerra de Talismanes (siguiendo las reglas para jugar Talismanes); y Asignación de Daño (que es cero, ya que no hay atacantes).

Averix el Sabio
SD – 40/236
Aliado / Defensor
C: 4 / F: 2

H: Mientras Averix el Sabio esté en juego, tu oponente no puede activar efectos que duren hasta el Final del Turno o hasta la Fase Final.

Clarificación: Tu oponente no puede activar ningún efecto que dure hasta el Final del Turno o hasta la Fase Final, independientemente de que su duración esté implícita o explícita en la carta. Esta carta prohíbe que tu oponente juegue efectos cuya duración sea hasta el Final del Turno o hasta la Fase Final.

Maldición Danaan
SD – 45/236
Talismán
C: 3 / -x-

H: Cancela una habilidad activada o disparada de un Aliado oponente, tu oponente debe descartar una carta de su Mano.

Clarificación: Revisar sección número 5 para definición de habilidades y definición de Cancelar.

Tier-na-moe
SD – 68/236
Tótem
C: 4 / -x-

H: En respuesta a que uno de tus Aliados sea destruido, puedes ponerlo bajo Tier-na-moe, máximo 3 Aliados.

Clarificación: Las habilidades de los Aliados bajo Tier-na-moe pueden usarse, salvo aquellas que tengan como coste y/o condición que el Aliado salga del juego. Aliados bajo Tier-na-moe no pueden ser afectados por cartas o habilidades que afecten a cartas en juego, ya que los Aliados bajo Tier-na-moe no se consideran en juego.



Niña de la Suerte
SD – 76/236
Aliado / Desafiante
C: 3 / F: 1

H: Cuando entra en juego, ambos jugadores muestran la primera carta de su Mazo Castillo y las intercambian, esas cartas pueden ser jugadas sin pagar su coste. En la Fase Final, si un jugador no jugó la carta, barájala en el Mazo Castillo de su dueño.

Clarificación: Las cartas mostradas con Niña de la Suerte deben cumplir con todos los requerimientos que tengan, como costes adicionales o fases específicas en que se puedan jugar. Por ejemplo, en el caso de un Oro, no se puede jugar de acuerdo a las reglas establecidas.

Gibberling
SD – 98/236
Aliado / Sombra
C: 3 / F: 3

H: Puede atacar el turno en que entra en juego, si lo hace, no puede ser agrupado mientras esté en juego.

Clarificación: Si ataca en el turno en que entró en juego, no puede ser agrupado mientras esté en juego.

Duelo de Poetas
SD – 189/236
Talismán
C: 3 / -x-

H: Juega Duelo de Poetas sólo en la Fase Final. Agrupa un Aliado que porte un Arma.

Clarificación: Se aclara esta carta de acuerdo a las reglas actuales.

Kenneth I
HL – 21/128
Aliado / Defensor
C: 2 / F: 1

H: Puedes desterrar a Kenneth I para que una carta y todas sus copias pierdan su habilidad hasta la Fase Final.

Clarificación: Kenneth I hace que cualquier carta pierda su habilidad. Sin embargo, se ajusta a las reglas relativas a en qué momento se debe jugar una carta. En este caso, la habilidad de Kenneth I sólo puede utilizarse en la Fase de Vigilia de su controlador o en cualquier Guerra de Talismanes.

La Traición de MacAlpin
HL – 26/128
Talismán
C: 1 / -x-

H: Prevé que uno de tus Aliados salga del juego.

Clarificación: Revisar sección 5 para el término “prevenir”.



Espada Lunar

HL – 37/128

Arma

C: 3 / -x-

H: Mientras Espada Lunar esté en juego, Destierra cualquier carta que entre en juego sin que se haya pagado su coste.

Clarificación: Las cartas de coste 0 no pueden ser Desterradas con la habilidad de Espada Lunar. Asimismo, cualquier efecto que tenga la carta Desterrada que se active cuando la carta entra en juego, se cumple.

Tótem de Macha

HL - 121/128

Tótem

C: 4 / -x-

H: Mientras Tótem de Macha esté en juego, Macha gana 2 a la Fuerza y es Imbloqueable.

Clarificación: Si bien Macha cancela los modificadores de Fuerza, éste Tótem en particular se sobrepone la habilidad, al referirse a la fuente del efecto.

Amón

DR – 1/236

Aliado / Eterno

C: 4 / F: 3

H: Única. Las habilidades oponentes que afecten a Amón cuestan 2 Oros adicionales. Mientras Amón este en juego, en tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes pagar 4 Oros para buscar un Aliado de raza Eterno de coste 5 o menos y ponerlo en juego sin pagar su coste.

Clarificación: El Aliado de raza Eterno puede ser buscado en el Cementerio, Mazo Castillo o Zona de Destierro.

Apophis

DR – 5/236

Aliado / Eterno

C: 5 F: 4

H: Única. Todos los demás Aliados pierden su habilidad. Cada vez que tu oponente juegue una carta que no sea Oro, debe botar 3 cartas.

Clarificación: Los Aliados que entran en juego lo hacen sin su habilidad.

Akenathon

DR – 15/236

Aliado / Faraón

C: 4 / F: 3

H: Única. Tus demás Aliados no pueden ser afectados por habilidades oponentes.

Clarificación: Teniendo a Akenathon en juego, no puedes redirigir habilidades a otro de tus Aliados, ya que Akenathon no lo permite. El único objetivo válido es Akenathon.



Imoteph

DR – 28/236

Aliado / Sacerdote

C: 5 / F: 2

H: Única. Cuando entra en juego, nombra una carta para que ésta y todas sus copias pierdan su habilidad mientras Imoteph esté en juego. En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes pagar 2 Oros para buscar un Tótem en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponerlo en tu Mano. Puedes botar 3 cartas para prevenir que Imoteph salga del juego.

Clarificación: Ver HL – 87/236. Revisar en sección 5 definición de “prevenir”.

Takelot

DR – 34/236

Aliado / Sacerdote

C: 3 / F: 2

H: Cuando entra en juego, nombra una carta para que ésta y todas sus copias pierdan su habilidad mientras Takelot esté en juego. Puedes pagar 2 Oros para prevenir que Takelot sea Destruído o Desterrado por una habilidad oponente.

Clarificación: Ver HL – 87/236. Revisar en sección 5 definición de “prevenir”.

Ser de Arena

DR – 124/236

Talismán

C: 2 / -x-

H: Elige un Oro de tu Reserva y ponlo en tu Línea de Defensa, este Oro pierde su habilidad hasta la Fase Final y se considera un Aliado con fuerza igual al número de Oros en tu Reserva. En la Fase Final, si permanece en juego, ponlo en tu Reserva de Oro.

Clarificación: Se aclara que esta carta se refiere a los Oros de tu Reserva.

Cruz Templaria

PE – 003

Oro

-x- / -x-

H: En tu Fase de Vigilia, puedes Desterrar a Cruz Templaria para buscar una carta de Aliado en tu Mazo Castillo y ponerla en juego. En la Fase Final, ese Aliado debe ser Desterrado.

Clarificación: Se aclara la carta de acuerdo a las reglas actuales.

Helénica

PE – 011

Aliado / -x-

C: 1 / F: 1

H: Puedes pagar el Coste de Oro de un Aliado para Anularlo.

Clarificación: Se aclara especificando que la habilidad no es “en respuesta”.



Tuatha de Danaan

PE – 016

Aliado / -x-

C: 2 / F: 2

H: Única. En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes subir Tuatha de Danaan a la Mano para robar 2 cartas.

Clarificación: Se aclara que la habilidad es sólo una vez por turno.

Letanía

PE – 018

Oro

-x- / -x-

H: Puedes subir Letanía a tu Mano para prevenir que uno de tus Oros sea afectado por una habilidad oponente.

Clarificación: La habilidad de Letanía no es “en respuesta”, y tampoco anula la habilidad.

Relámpago Arcano

PE – 021

Talismán

C: 1 / -x-

H: Redirige un efecto oponente que afecte una de tus cartas a otra carta en juego. Tu oponente bota tantas cartas como coste tenga la nueva carta afectada.

Clarificación: Se modifica la redacción de la carta para hacerla más comprensible frente a los nuevos conceptos. Además, se aclara que la cantidad de cartas a botar es de acuerdo al coste de la última carta afectada.

Sección 6: Otras Clarificaciones

Controlador / Dueño

Una carta *controlada* es la que se ubica las zonas de juego de un jugador respectivo, incluyendo su mano y Mazo Castillo. Por lo tanto, ése es su *controlador*. Si una carta pasa de una zona de juego a la zona de juego oponente, cambia de *controlador*; si esta carta sale del juego, vuelve al control de su dueño, yendo directamente a la zona de juego donde fuese enviada.

Una carta pertenece al jugador controlador del Mazo Castillo en el que esa carta comenzó el juego, incluyendo el Oro Inicial.

Habilidades.

Existen tres tipos de habilidades:

Habilidades Activadas: Son aquellas habilidades que requieren del pago de un coste para utilizarlas, siendo el controlador el que paga el coste o declara la acción activadora. Las habilidades activadas son siempre opcionales. Ejemplos de habilidades activadas son la habilidad de robar 2 cartas de El Gran Zeus (Única. Indestructible. En tu Fase de Vigilia, puedes robar hasta 2 cartas.); o la de Cronos (Única. En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 4 Oros para destruir un Aliado oponente. En respuesta a finalizar tu turno, puedes agrupar tus cartas.)

Una habilidad activada se identifica por la palabra “Puedes” o por el coste de activación.



Las habilidades activadas sólo pueden ser utilizadas en Fase de Vigilia de su controlador o en Guerra de Talismanes, a menos que la carta indique lo contrario.

Habilidades Disparadas: Son aquellas habilidades que se activan cuando se cumple la *condición activadora*, un evento que no depende del controlador de la carta y que dispara la habilidad sin que medie la voluntad de su controlador. Una habilidad disparada se identifica a través de las palabras “Si” o “Cuando”. Un ejemplo es *Bárbaros Enfurecidos* (Si no tienes otro Aliado Dragón en juego, destruye Bárbaros Enfurecidos al final de este turno.) o la de Dragón de Magma (Cuando Dragón de Magma entra en juego, destruye un Aliado oponente).

Habilidades Continuas: Son aquellas habilidades cuyo efecto es constante, que las pueden limitar tanto habilidades de otras cartas y/o condiciones de juego, como la propia habilidad. La manera de identificar una habilidad continua es a través de la palabra “Mientras”, que hace referencia a las condiciones necesarias para que funcione la habilidad. La condición básica para que funcione una habilidad es que la carta esté en juego, por lo tanto, se asume que el término “mientras esté en juego” y similares no serán expuestos en el texto de juego.

La cantidad de veces que una habilidad pueda utilizarse está establecida en el texto de juego de la carta. En el caso de las habilidades activadas, puede no estar especificada la cantidad de veces que pueda utilizarse. En esos casos, la habilidad en cuestión puede ser utilizada tantas veces como el coste sea pagado.

Para que una habilidad pueda jugarse, deben cumplirse todos los requisitos establecidos en el texto de juego. Después de esto, una habilidad puede ser utilizada, sin perjuicio de que pueda o no tener efecto. Es decir, las habilidades deben cumplir el 100% de esos requisitos, lo que no implica que se deba cumplir el 100% de sus efectos.

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 activación o uso de la habilidad, y los efectos que pueda producir no están condicionados por ese texto.

Bajar / Poner en Juego / Jugar.

Bajar una carta tiene el mismo significado que *ponerla en juego*, es decir, colocar la carta en cualquiera de estas zonas de juego: Línea de Ataque, Línea de Defensa, Línea de Apoyo, Zona de Oro Pagado, Zona de Reserva de Oro. Cualquier referencia que se haga a *bajar una carta*, quiere decir que la carta está siendo puesta en juego.

Jugar una carta: La acción de pagar el coste de una carta, mostrarla a tu oponente y cumplir sus habilidades. Si la carta es un Aliado, Arma, Tótem u Oro, después de jugarla, es *puesta en juego*, ya que los Aliados, Armas, Tótems y Oros son cartas permanentes, es decir, que permanecen en juego desde el momento en que entran en juego hasta que una condición de juego y/o habilidad de otra carta haga que salga del juego, ya sea destruyéndola, desterrándola, barajándola o subiéndola a la Mano.

Toda carta, al ser jugada, debe serlo pagando su coste, sin importar desde qué zona sea jugada. La excepción está explícita en la carta.



Prevenir / Cancelar / Anular

Prevenir: Es la acción de evitar que un efecto se cumpla sobre una carta(s) en juego, un Tipo(s) de carta, un jugador(es), zona de juego o fase(s) del juego. Sin embargo, la habilidad de *prevenir* no impide que la carta active sus demás habilidades, que estén separadas por punto aparte o seguido. Prevenir funciona como una suerte de “escudo”, que protege a su objetivo.

Cancelar: Es la acción de evitar que una carta cumpla el efecto de su habilidad. Al cancelar una carta, ninguno de sus efectos se cumple, y ninguna habilidad que se relacione con el efecto cancelado puede activarse. Cuando se cancela un ataque, los aliados permanecen en la línea de ataque, pero dejan de atacar. La cancelación siempre funciona para habilidades en juego. Las habilidades de talismanes son anuladas, no canceladas.

Anular: Es la acción de evitar que una carta entre en juego. Por regla general, cuando una carta es anulada es enviada al Cementerio de su dueño.

La cancelación de una carta funciona sobre la fuente del efecto, es decir, la habilidad. En cambio, la prevención funciona sobre el objetivo del efecto, es decir, la carta afectada.

En Respuesta.

Las habilidades en respuesta son un tipo de habilidades que pueden jugarse sólo cuando se cumple la *condición de activación*, que se reconoce por el texto que sigue a continuación de “En respuesta”. Este tipo de habilidades siempre funciona una vez cumplido el efecto de la *condición de activación*. Por regla general, una habilidad en respuesta siempre se juega una vez que se han cumplido los efectos de la condición que ésta requeriría para jugarse. De la misma manera, las habilidades en respuesta siempre se juegan inmediatamente después de que se cumplió el efecto, y es por eso mismo que sólo puede jugarse una habilidad “en respuesta” por cada condición.

Respecto a las habilidades que se juegan *en respuesta a una fase*, éstas se juegan de acuerdo a las reglas relativas a jugar cartas o utilizar habilidades dentro de cada fase.

Efectos.

Los efectos son la consecuencia de las habilidades de las cartas. Es recomendable comprender a fondo los distintos tipos de habilidades antes de revisar esta sección.

1. Tipos de Efectos.

Efectos Dirigidos: Son un tipo de efecto que afecta a cartas específicas, y no a todas las cartas de un Tipo. Un efecto dirigido puede tener muchos objetivos, pero esos objetivos tienen que estar definidos en el texto de juego. Por ejemplo, la habilidad de *Dragón de Magma* (Cuando entra en juego, destruye un Aliado oponente) tiene un efecto dirigido, ya que si bien puede Destruir *cualquier* Aliado oponente, sólo puede ser uno. De la misma manera, la habilidad de *Aed* (Cuando entra en juego, puedes subir a la Mano de tu oponente 2 de sus Aliados) también tiene un efecto dirigido, ya que si bien sube a la Mano 2 Aliados oponentes, esos Aliados tienen que especificarse al momento en que la carta entra en juego.

Cuando se cancela o anula un efecto dirigido, se cancela o anula la totalidad del efecto, aunque tenga más de un objetivo.

Efectos Universales: Los Efectos Universales afectan a todas las cartas en juego, a todas las cartas de un Tipo(s), o a todos los jugadores, zona de juego o fase(s) del juego. Ejemplos de efectos universales son *Eolo* (Cuando entra en juego, destruye todas las cartas en juego a excepción de Eolo) y *Qadesh* (Destruye todos los Aliados en juego. Tu oponente puede pagar 5 Oros para anular esta carta).

Cuando se cancela o anula un efecto dirigido, se cancela o anula la totalidad del efecto, aunque tenga más de un objetivo.



2. Duración de los Efectos.

La duración en tiempo de juego de los efectos es absolutamente variable, dependiendo tanto de lo que indique la carta fuente del efecto como de las condiciones de juego o bien de las habilidades y efectos de otras cartas.

3. Cumplimiento de los Efectos.

El cumplimiento de los efectos es absolutamente variable. Es decir, los efectos pueden cumplirse en porcentajes del 0% al 100%, dependiendo tanto de lo que indique la carta fuente del efecto como de las condiciones de juego o bien de las habilidades y efectos de otras cartas.

4. Fuente del Efecto / Objetivo(s) del Efecto.

Fuente del Efecto es la carta cuya habilidad está siendo utilizada con el fin de cumplir dicho efecto.

Objetivo del Efecto es la(s) carta(s) en juego, las carta(s) de un Tipo(s), a uno o más jugadores, zona de juego o fase(s) del juego que está(n) que sería(n) afectada(s) por dicho efecto.

La Fuente del Efecto nunca puede ser el Objetivo del mismo Efecto.

Daño Directo / Daño de Combate

El Daño Directo es aquel daño que se hace a través del cumplimiento del efecto de la habilidad de una carta, y siempre tiene el verbo **botar** escrito en su texto de juego.

El Daño de Combate es aquel daño que hacen los Aliados durante la etapa de Asignación de Daño de la Fase de Batalla Mitológica.

Si una carta hace referencia al "daño" como término, ésta se refiere exclusivamente al Daño de Combate.

Reducción de Coste

El efecto de reducir el coste de una o más cartas funciona desde cualquier zona de juego. Es decir, si una carta reduce el coste de una carta cualquiera, la carta reduce su Coste de Oro sin importar en qué zona de juego se encuentre. Es decir, cartas como Curandera (Mientras Curandera esté en juego, el coste de tus cartas se reduce en 1) reducen el Coste de Oro de todas tus cartas, sin importar en qué zona se encuentren. Las excepciones se especifican en la habilidad de la carta.

Redirigir.

Habilidad especial que permite cambiar el objetivo de un efecto dirigido. La habilidad de redirigir se juega al momento en que se eligen los objetivos para este tipo de efectos, antes de su resolución.

Afectar.

Una carta es afectada cuando cualquiera de sus condiciones originales cambia por efecto de otra carta, como por ejemplo, la modificación de su fuerza impresa, la reducción de su coste, el cambio de la raza en un aliado, la pérdida de habilidad, el traslado de la mano o una zona de juego a otra ubicación, etc. Al afectar, las cartas que están siendo afectadas deben ser un objetivo válido en el caso de los efectos dirigidos.



Sección 7: Lista de Cartas Promo

La siguiente es la lista de Cartas Promo oficial de II Era. En ciertos formatos, hay algunas cartas que no pueden utilizarse. Además, luego del nombre de cada carta le sigue la edición a la que pertenecen. Para efectos de torneo, como formato de bloque o Imperio, estas cartas pertenecen a esa edición.

PE - 001	Cruz Templaria - Espada Sagrada
PE - 002	Simón de Montfort - Espada Sagrada
PE - 003	Federico Barbarroja - Espada Sagrada
PE - 004	Maza de Guerra - Espada Sagrada
PE - 005	Mensajero de la Libertad - Espada Sagrada
PE - 006	Cruzada de los Niños - Espada Sagrada
PE - 007	Espada Sagrada - Espada Sagrada
PE - 008	Cruzadas - Cruzadas
PE - 009	Helénica - Helénica
PE - 010	Imperio - Imperio
PE - 011	Micenas - Helénica
PE - 012	Fundación de Tebas - Helénica
PE - 013	Hijos de Daana - Hijos de Daana
PE - 014	Tuatha de Danaan - Hijos de Daana
PE - 015	Bran - Hijos de Daana
PE - 016	Letanía - Tierras Altas
PE - 017	Tierras Altas - Tierras Altas
PE - 018	Minas de Gruash - Tierras Altas
PE - 019	Dominios de Ra - Dominios de Ra
PE - 020	Dendera - Dominios de Ra
PE - 021	Relámpago Arcano - Dominios de Ra
PE - 022	Colosos Hititas - Dominios de Ra
PE - 023	Seshat - Dominios de Ra
PE - 024	Encrucijada - Encrucijada
PE - 025	Abismo - Encrucijada
PE - 026	Consumir las Aguas - Encrucijada
PE - 027	Escudo Celestial - Encrucijada

Existe además una lista de cartas promocionales en inglés y alemán. Estas cartas sólo pueden utilizarse en torneos oficiales donde se permita el uso de cartas en inglés o alemán. En esta lista está descrita la lista en inglés, pero las versiones en alemán tienen el mismo número de frecuencia.

P - 001	Lautaro - Brotherhood
P - 002	Nahual's Wrath - Brotherhood
P - 003	Sacred Sword - Sacred Sword
P - 004	Sir Lamorak - Sacred Sword
P - 005	Golden Dom - Sacred Sword
P - 006	Treacherous Crossroad - Sacred Sword
P - 007	Crusades - Crusades
P - 007	Henry II - Crusades
P - 008	Theodore II - Crusades