



ORÁCULO 2022



REVISIÓN MAYO 2022

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



1-126 Anchancho

Habilidad: Eliges el Aliado de mayor fuerza de tu oponente y lo pones en su cementerio.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye el Aliado oponente de mayor fuerza en juego.

No es a elección. Solo si hay más de un Aliado oponente con la mayor fuerza escoges uno de ellos para que sea destruido.



2-126 Yanomami

Habilidad: Destruye un Aliado oponente a tu elección.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye un Aliado oponente en juego, a elección.



3-126 Auca

Habilidad: En el momento en que tu oponente juegue un Arma desde su mano, puedes jugar esta carta y mandar a su cementerio dicha Arma.

Aclaración: Errata: "Auca puede ser jugada en cualquier momento. Anula un Arma oponente".

En el momento que tu oponente esté jugando una Arma puedes jugar Auca para anularla.

Este Talismán es una interrupción al juego. Se pueden anular las Armas que estén entrando en juego desde la Mano y también las que se ponen en juego desde el Mazo Castillo, Cementerio o Destierro.

El Arma debe ser anulada una vez que se pague el coste y se cumplan las condiciones para que sea jugada.



4-126 Toki

Habilidad: En el momento en que tu oponente juegue un Tótem desde su mano, puedes jugar esta carta y mandar a su cementerio dicho Tótem.

Aclaración: Errata: "Toki puede ser jugado en cualquier momento. Anula un Tótem oponente."

En el momento que tu oponente esté jugando un Tótem puedes jugar Toki para anularlo.

Este Talismán es una interrupción al juego. Se pueden anular los Tótems que están entrando en juego desde la Mano y también los que se ponen en juego desde el Mazo Castillo, Cementerio o Destierro.

El Tótem debe ser anulado una vez que se pague el coste y se cumplan las condiciones para que sea jugado.



5-126 Flechero

Habilidad: En el momento en que tu oponente juegue un Talismán desde su mano, puedes jugar esta carta y mandar a su cementerio dicho Talismán.

Aclaración: Errata: "Flechero puede ser jugado en cualquier momento. Anula un Talismán oponente."

En el momento que tu oponente esté jugando un Talismán puedes jugar Flechero para anularlo.

Este Talismán es una interrupción al juego. Se pueden anular los Talismanes que son jugados desde la Mano y también los que se juegan desde el Mazo Castillo, Cementerio o Destierro.

El Talismán debe ser anulado una vez que se pague el coste y se cumplan las condiciones para que sea jugado.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



6-126 Ira del Nahual

Habilidad: *Todos tus aliados que ataquen son imbloqueables por este turno.*

Aclaración: Al jugar este Talismán tus Aliados que ataquen serán imbloqueables por el turno.

Todos los Aliados que controles que sean declarados atacantes son imbloqueables hasta la Fase Final.

Si juegas Ira del Nahuall en Guerra de Talismanes tus Aliados no harán daño directamente al Mazo Castillo oponente, ya que, fueron bloqueados en la fase anterior.

Al ser imbloqueables, solo ganarían bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.



7-126 Ix Chebel Yax

Habilidad: *Puedes buscar un talismán en tu castillo y ponerlo en tu mano.*

Aclaración: Al jugar Ix Chebel Yax, busca un Talismán en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



8-126 Pachamama

Habilidad: *Puedes buscar un aliado en tu castillo y ponerlo en tu mano.*

Aclaración: Al jugar este Talismán, busca un Aliado en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



9-126 lx Tabai

Habilidad: Si en el turno anterior fuiste atacado, tu oponente deberá mandar al cementerio a uno de sus Aliados.

Aclaración: Solo puedes jugar este Talismán si tu oponente atacó el turno anterior. Tu oponente debe destruir uno de sus Aliados en juego.

Debes jugar este Talismán en tu turno. Tu oponente destruye uno de sus Aliados en juego si atacó el turno anterior.



10-126 Sacrificio Humano

Habilidad: *Por cada aliado en juego, tu oponente debe pagar un oro, si no lo hace debe enviarlo al cementerio.*

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye todos los Aliados oponentes. Para salvarlos tu oponente debe pagar 1 Oro por cada Aliado que tenga en juego.

Puchao y Tesoro de Guayaacán se deben pagar completos, es decir, solo cuentan como 1 Oro para esta habilidad (no se pueden dividir para salvar más de un Aliado).

Cuando se evita que un Aliado vaya al Cementerio éste permanece en juego. El Aliado que es salvado no vuelve a entrar en juego.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



11-126 K' Ak' Na

Habilidad: El oponente descarta 2 cartas de su mano al cementerio y tú robas la carta superior de tu castillo.

Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente descarta 2 cartas de su Mano y tú robas 1 carta de tu Mazo Castillo. Para poder jugar este Talismán tu oponente debe por lo menos tener 2 cartas en la Mano.

Es obligación robar la carta de tu Mazo Castillo y las 2 cartas descartadas son a elección de tu oponente.

Si al momento de jugar este Talismán tu oponente intenta anularlo y tu evitas que sea anulado, pero tu oponente queda con solo 1 carta en la Mano ésta igual debe ser descartada, ya que, la condición para poder jugar a K' Ak' Na fue cumplida.

La versión de "La Ira del Nahual" y de "La Cofradía" se consideran que tienen el mismo nombre para todo efecto de juego.



12-126 Machitún

Habilidad: Reduce a cero todo el daño hecho por tu oponente en este turno.

Aclaración: En respuesta a recibir daño en tu Mazo Castillo juega este Talismán para reducir a 0 el daño hecho por tu oponente.

No recibes daño en tu Mazo Castillo. Puede ser jugada para prevenir cualquier tipo de daño (daño directo o daño de combate).

Los Aliados que fueron declarados atacantes pueden disparar o activar sus habilidades, así como también hacer daño de combate a los Aliados que los bloquearon, solo que la diferencia de fuerza no pasa como daño a tu Mazo Castillo.



13-126 Sotz' Na

Habilidad: En el momento en que tu oponente juegue un aliado desde su mano, puedes jugar esta carta y botar al cementerio a dicho aliado.

Aclaración: Errata: "Sotz' Na puede ser jugado en cualquier momento. Anula un Aliado oponente."

En el momento que tu oponente esté jugando un Aliado puedes jugar Sotz' Na para anularlo.

Este Talismán es una interrupción al juego. Se pueden anular los Aliados que están entrando en juego desde la Mano y también los que se ponen en juego desde el Mazo Castillo, Cementerio o Destierro

El Aliado debe ser anulado una vez que se pague el coste (de ser necesario) y se cumplan las condiciones para que sea jugado.



14-126 Ix Chel

Habilidad: Un aliado que elijas no podrá ser bloqueado en este turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán uno de tus Aliados en juego será imbloqueable por el turno, a elección.

Un Aliado que controles es imbloqueable hasta la Fase Final.

Si juegas Ix Chel en Guerra de Talismanes tu Aliado no harán daño directamente al Mazo Castillo oponente, ya que, fue bloqueado en la fase anterior.

Al ser imbloqueable, solo ganaría bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.



15-126 Xochi Yaoyotl

Habilidad: Un aliado dobla su fuerza hasta el final del turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán uno de tus Aliados dobla su fuerza por el turno, a elección.

Incluyendo los bonos de fuerza. Uno de tus Aliados en juego duplica su fuerza hasta la Fase Final.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



16-126 Ch' Ayin Na

Habilidad: Si en tu turno tienes menos de 5 cartas en tu castillo, puedes tomar las 5 cartas superiores de tu cementerio y barájalas con tu castillo.

Aclaración: Errata: "Solo puedes jugar este Talismán si tienes menos de 5 cartas en tu Mazo Castillo. Puedes barajar 5 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, a elección."

Debes jugar este Talismán en tu turno y solo si tienes menos de 5 cartas en tu Mazo Castillo, es decir, 4, 3, 2 o 1 cartas.

Puedes buscar 5 cartas en tu Cementerio y sin mostrárselas a tu oponente, las barajas en tu Mazo Castillo.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.

Si quedas con 0 cartas en tu Mazo Castillo pierdes el juego.

17-126 Cataratas del Iguazú

Habilidad: Destruye 2 aliados en juego y juega otro turno después de éste.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye 2 de tus Aliados en juego y luego juega un turno extra.

Debes jugar este Talismán en tu turno. Vuelves a jugar otro turno completo (con todas sus fases) saltándote el turno de tu oponente. Al terminar el turno extra el juego se sigue desarrollando normalmente.

Tanto en el turno en que juegas Cataratas del Iguazú como en el turno extra puedes robar para finalizar tu turno como si fuera un turno normal.

Los Aliados deben ir al Cementerio para poder jugar el turno extra.

18-126 Revolución de los Objetos

Habilidad: Busca una carta de aliado en el castillo de tu oponente y ponla en juego en tu línea de defensa.

Aclaración: Al jugar este Talismán busca un Aliado en el Mazo Castillo oponente y ponlo en juego en tu Línea de Defensa, sin pagar su coste.

El Aliado debe ubicarse en la Línea de Defensa y no puede ser declarado atacante este turno (a menos que una habilidad o efecto se lo permita). Si juegas Revolución de los Objetos en Guerra de Talismanes el Aliado no puede ser declarado bloqueador.

Cuando un Aliado sale del juego siempre va a la zona respectiva del propietario, es decir: Cementerio, Mazo Castillo, Mano o Destierro del dueño de la carta.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.

La versión de "La Ira del Nahual" y de "La Cofradía" tienen el mismo nombre, pero distinta habilidad. Debes respetar el máximo de copias permitido en el Mazo Castillo (entre ambas versiones).

19-126 Rito del Dorado

Habilidad: Descártate de 2 cartas y busca dosoros en tu castillo para ponerlos en tu mano.

Aclaración: Al jugar este Talismán, descarta 2 cartas de tu Mano para buscar 2 cartas de Oro en tu Mazo Castillo, debes mostrárselos a tu oponente y luego ponlos en tu Mano.

Para poder jugar este Talismán debes por lo menos tener 2 cartas en la Mano.

Deben ser 2 Oros para poder ponerlos en tu Mano. En caso de tener solo uno o ninguno, debes realizar la búsqueda de igual modo y avisar a tu oponente que no cuentas con más cartas de Oros en tu Mazo Castillo.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.

20-126 Reducción de Cabeza

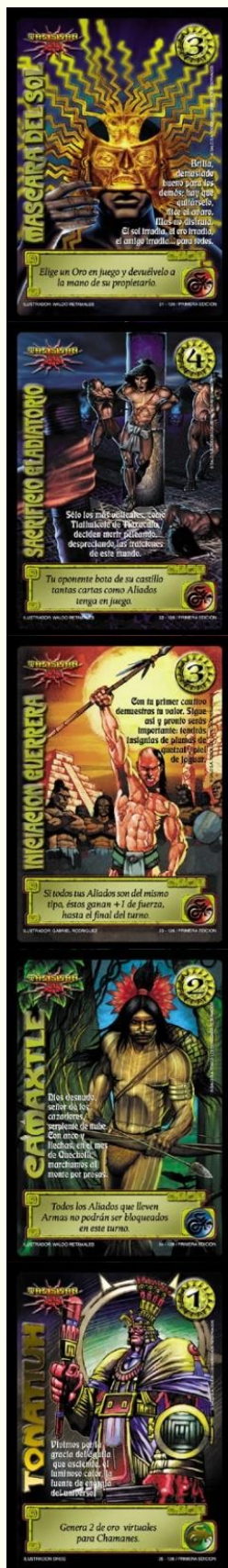
Habilidad: Si tu oponente tiene todos sus Oros ocupados, destruye uno de ellos enviándolo al cementerio.

Aclaración: Sólo puedes jugar este Talismán si tu oponente tiene todos sus Oros pagados. Destruye 1 carta de Oro de tu oponente, a elección.

Para poder jugar este Talismán tu oponente debe tener todos sus Oros en juego en la zona de Oro Pagado.

Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, puedes destruir uno de ellos con Reducción de Cabeza.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



21-126 Máscara del Sol

Habilidad: Elige un Oro en juego y devuélvelo a la mano de su propietario.

Aclaración: Al jugar este Talismán sube 1 Oro en juego (oponente o tuyo) a la Mano, a elección.

Cuando un Oro en juego es subido a la Mano siempre va a la Mano del dueño de la carta.

22-126 Sacrificio Gladiatorio

Habilidad: Tu oponente bota de su castillo tantas cartas como Aliados tenga en juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente bota de su Mazo Castillo tantas cartas como Aliados tenga en juego.

Por cada Aliado que tu oponente controle debe botar 1 carta de su Mazo Castillo.

23-126 Iniciación Guerrera

Habilidad: Si todos tus Aliados son del mismo tipo, éstos ganan +1 de fuerza, hasta el final del turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán si todos tus Aliados en juego son de la misma raza ganan +1 a la fuerza por el turno.

Solo si todos los Aliados que controles son de la misma raza ganan 1 de fuerza hasta la Fase Final.

24-126 Camaxtle

Habilidad: Todos los Aliados que lleven Armas no podrán ser bloqueados en este turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán tus Aliados en juego que porten Armas serán imbloqueables por el turno.

Todos los Aliados que controles que sean portadores de una o más Armas son imbloqueables hasta la Fase Final.

Si juegas Camaxtle en Guerra de Talismanes tus Aliados con Armas no harán daño directamente al Mazo Castillo oponente, ya que, fueron bloqueados en la fase anterior.

Al ser imbloqueables, solo ganarían bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.

25-126 Tonatiuh

Habilidad: Genera 2 oros virtuales para Chamanes.

Aclaración: Al jugar este Talismán genera 2 Oros Virtuales para jugar Aliados de raza Chamán por el turno.

Puedes pagar habilidades de Chamanes con Tonatiuh.

Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



26-126 Cacería del Peyolt

Habilidad: Genera 2 oros virtuales para Talismanes, Armas o Tótems.

Aclaración: Al jugar este Talismán genera 2 Oros Virtuales para jugar Talismanes, Armas o Tótems por el turno. Puedes pagar habilidades de Armas, Tótems y Talismanes con Cacería del Peyolt.

Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden.



27-126 Huáscar y Atahualpa

Habilidad: Todos tus aliados defensores no reciben daño en este turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán tus Aliados declarados bloqueadores no reciben daño de combate por este turno. Primero debes declarar bloqueo y luego en Guerra de Talismanes juega Huáscar y Atahualpa para que tus Aliados que fueron declarados bloqueadores no puedan ser destruidos por daño de combate.

Tus Aliados pueden ser destruidos por habilidades o efecto de cartas.

Si los Aliados oponentes superan en fuerza a tus Aliados la diferencia pasará como daño a tu Mazo Castillo y tus Aliados no serán destruidos.

Si los Aliados oponentes igualan en fuerza a tus Aliados no pasará daño a tu Mazo Castillo y solo los Aliados oponentes serán destruidos.



28-126 Macuñ

Habilidad: Elige un Chamán en tu cementerio y cámbialo por uno que esté en juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye uno de tus Chamanes en juego, luego busca un Aliado de raza Chamán en tu Cementerio y ponlo en juego sin pagar su coste.

Si el Chamán al ser destruido dispara una habilidad ésta se realiza primero y luego se pone en juego el otro Chamán.

El Chamán destruido debe ir al Cementerio para poner el Chamán del Cementerio en juego. No puede ser el mismo Chamán que estas destruyendo. Si puede ser otra copia de ese mismo Aliado de raza Chamán que tengas en el Cementerio.

El Chamán que es puesto en juego, se considera una carta nueva, por lo cual, debe cumplir sus condiciones para entrar en juego y puede disparar o activar sus habilidades al entrar en juego.

El Aliado debe ubicarse en la Línea de Defensa y no puede ser declarado atacante este turno (a menos que una habilidad o efecto se lo permita). Si juegas Macuñ en Guerra de Talismanes el Aliado no puede ser declarado bloqueador.



29-126 Ah Puch

Habilidad: Destruye todos tus Aliados en juego y pon gratis un Aliado en juego desde tu mano.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye todos tus Aliados en juego y juega un Aliado desde tu Mano reduciendo su coste a 0, es decir, será gratis.

Para poder jugar este Talismán debes tener por lo menos 1 Aliado en juego.

El Aliado debe ubicarse en la Línea de Defensa y no puede ser declarado atacante este turno (a menos que una habilidad o efecto se lo permita). Si juegas Ah Puch en Guerra de Talismanes el Aliado no puede ser declarado bloqueador.

El Aliado reduce el coste solo por el turno en que Ah Puch es jugado.

La reducción de coste es hasta un mínimo de 0 y una vez jugadas las cartas mantienen sus costes impresos.



30-126 Xochiquetzal

Habilidad: Un Aliado dobla su fuerza por este turno, si está defendiendo.

Aclaración: Al jugar este Talismán uno de tus Aliados declarado bloqueador dobla su fuerza por el turno, a elección.

Incluyendo los bonos de fuerza. Solo si uno de tus Aliados está bloqueando (lo cual es distinto a que esté en Línea de Defensa) duplica su fuerza hasta la Fase final.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



31-126 Tótem de Perro

Habilidad: Elige un tipo de Aliado en juego y todos tus Aliados serán de ese tipo.

Aclaración: Cuando entra en juego escoge una raza de Aliado en juego. Mientras Tótem de Perro esté en juego todos tus Aliados serán de esa raza.

Solo tus Aliados en juego serán de la raza escogida mientras este Tótem permanezca en juego.

Cuando un Aliado por efecto o habilidad de una carta cambie de raza, esta será la nueva raza o reemplazará a la impresa hasta que el Aliado salga del juego o el efecto deje de aplicarse.



32-126 Tótem del Cóndor

Habilidad: Todos tus aliados son imbloqueables.

Aclaración: Mientras Tótem del Cóndor esté en juego todos tus Aliados serán imbloqueables.

Todos los Aliados que controles son imbloqueables mientras este Tótem permanezca en juego.

Si Tótem del Cóndor sale del juego en Guerra de Talismanes tus Aliados dejan de ser imbloqueables, pero no pueden volver a ser bloqueados, ya que, la Declaración de Bloqueo es una fase anterior ésta.



33-126 Tótem de Conejo

Habilidad: Si un Aliado que tengas en juego es destruido, para salvarlo puedes destruir este Tótem.

Aclaración: En el momento que uno de tus Aliados sea destruido puedes destruir Tótem del Conejo para Salvarlo.

Este Tótem actúa como una interrupción al juego. Puedes destruirlo en cualquier momento para evitar que uno de tus Aliados vaya al Cementerio desde el juego.

Los Aliados que como condición deben ir al Cementerio para cumplir su habilidad pueden ser salvados, pero no harían efectiva su habilidad.

Cuando se evita que un Aliado vaya al Cementerio éste permanece en juego. El Aliado que es salvado no vuelve a entrar en juego.

Ejemplo: Groostlang debe ir al Cementerio para que puedas buscar una carta de Oro en tu Mazo Castillo y ponerla en juego.



34-126 Tótem del Águila

Habilidad: Te cuesta un oro menos jugar Chamanes.

Aclaración: Mientras Tótem del Águila esté en juego te cuesta 1 Oro menos jugar Aliados de raza Chamán.

El coste de tus Chamanes se reduce en 1 de Oro mientras el Tótem permanezca en juego.

Si tienes 2 Tótem del Águila en juego el coste de tus Chamanes se reduce en 2 de Oro y así sucesivamente.

La reducción de coste es hasta un mínimo de 0 y una vez jugadas las cartas mantienen sus costes impresos.



35-126 Tótem de Guanaco

Habilidad: A tu oponente le cuesta un Oro más jugar sus cartas.

Aclaración: Mientras Tótem de Guanaco esté en juego a tu oponente le cuesta 1 Oro más jugar sus cartas.

El coste de las cartas de tu oponente aumenta en 1 de Oro mientras el Tótem permanezca en juego.

Tu oponente no debe pagar 1 de Oro adicional por habilidades de sus cartas. Tampoco por los Oros que baja o pone en juego, ya que, los Oros no tienen Coste.

Si tienes 2 Tótem de Guanaco en juego tu oponente debe pagar 2 Oros adicionales por cada carta que juegue y así sucesivamente.

La versión de "La Ira del Nahual" y de "La Cofradía" se consideran que tienen el mismo nombre para todo efecto de juego.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



36-126 Tótem de Cocodrilo

Habilidad: *Tu oponente, antes de poner en juego un Oro, debe pagarlo con otro.*

Aclaración: Mientras Tótem del Cocodrilo esté en juego tu oponente para bajar un Oro a la Reserva de Oro debe pagarlo con otro antes.

Tu oponente debe pagar 1 Oro primero para poder bajar otro mientras este Tótem permanezca en juego.

Si no tienes cartas de Oro en juego no podrás bajar más Oros. No se puede pagar la habilidad de Tótem de Cocodrilo generando Oros Virtuales, ya que, bajar Oro desde la Mano es la primera acción que se debe realizar en la Fase de Vigilia.

Tu oponente puede poner Oros en juego por habilidades o efectos de cartas. También puede generar Oros Virtuales.

Si tienes 2 Tótem del Cocodrilo en juego tu oponente debe pagar 2 Oros para bajar uno y así sucesivamente.

Ejemplo: Tu oponente puede poner Oros en juego por cartas como Cuernos de Adumla o Arco de Ullr sin tener que pagarlo con otro antes.



37-126 Tótem del Mono

Habilidad: *Todos tus aliados pueden llevar un arma extra.*

Aclaración: Mientras Tótem del Mono esté en juego tus Aliados pueden portar un Arma extra.

Todos los Aliados que controles pueden portar 1 Arma adicional mientras este Tótem permanezca en juego. Tus Aliados que pueden portar un Arma ahora pueden portar 2 Armas y los que pueden portar dos Armas ahora pueden portar 3 Armas.

No significa que tus Aliados puedan portar un Arma gratis.

Si los Aliados que puede portar más de un Arma pierden esa habilidad. Las Armas permanecen en juego, ya que, la condición para ser portadas ya fue cumplida.

Si tienes 2 Tótem del Mono en juego tus Aliados pueden portar 3 Armas y así sucesivamente.



38-126 Tótem del Jaguar

Habilidad: *Todos tus aliados ganan +1 de fuerza.*

Aclaración: Mientras Tótem del Jaguar esté en juego tus Aliados gana + 1 a la fuerza.

Todos los Aliados que controles ganan 1 de fuerza mientras este Tótem permanezca en juego.

Si tienes 2 Tótem del Jaguar en juego tus Aliados ganan +2 a la fuerza y así sucesivamente.



39-126 Tótem del Puma

Habilidad: *Ningún jugador puede bajar más oros. Cualquier jugador puede botar 3 cartas de su mazó para destruir este Tótem.*

Aclaración: Mientras Tótem del Puma esté en juego no se pueden bajar Oros. Los jugadores pueden botar 3 cartas de su Mazó Castillo para destruir este Tótem.

Los jugadores no pueden bajar más Oros mientras este Tótem permanezca en juego. Cualquier jugador puede destruirlo botando 3 carta de su Mazó Castillo.

Esta habilidad puedes activarla en tu turno en Fase de Vigila o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.

Si comienza tu turno y Tótem del Puma no fue destruido no podrás bajar Oro, ya que, bajar Oro desde la Mano es la primera acción que se debe realizar en la Fase de Vigilia.

Se pueden poner Oros en juego por efecto de habilidades de cartas. También se puede generar Oros Virtuales.

Ejemplo: Se pueden poner Oros en juego por cartas como Cuernos de Adumla o Arco de Ullr.



40-126 Tótem de Serpiente

Habilidad: *Por cada Aliado que te ataque, tu oponente deberá botar una carta de su mazó al final del ataque.*

Aclaración: Mientras Tótem de Serpiente esté en juego por cada Aliado que te ataque tu oponente debe botar 1 carta de su Mazó Castillo, una vez finalizado el ataque.

Después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño, tu oponente debe botar de su Mazó Castillo igual número de cartas a la cantidad de sus Aliados declarados atacantes mientras este Tótem permanezca en juego.

Si por efecto de una habilidad en respuesta el ataque es cancelado tu oponente no debe botar cartas de su Mazó Castillo.

Por el contrario, si en Batalla Mitológica los Aliados son devueltos a la Línea de Defensa tu oponente igual debe botar 1 carta por cada Aliado que te atacó, ya que, los Aliados se consideran que fueron declarados atacantes.

Si tienes 2 Tótem de Serpiente en juego tu oponente debe botar 2 cartas por cada uno de sus Aliados declarados atacantes y así sucesivamente.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



41-126 Insignia de Toqui

Habilidad: *Su portador es del tipo que elijas.*

Aclaración: Cuando entra en juego escoge una raza. El portador será de la raza elegida mientras porte el Arma. No es necesario elegir una raza de Aliado en juego. Mientras el Arma permanezca en juego el Aliado no podrá cambiar de raza.

Cuando un Aliado por efecto o habilidad de una carta cambie de raza, esta será la nueva raza o reemplazará a la impresa hasta que el Aliado salga del juego o el efecto deje de aplicarse.



42-126 Atlatl

Habilidad: *Su portador gana +3 a la fuerza y no puede ser bloqueado.*

Aclaración: El portador es imbloqueable y gana +3 a la fuerza.



43-126 Tepoztopilli

Habilidad: *Su portador puede bloquear cartas imbloqueables.*

Aclaración: El portador puede bloquear Aliados imbloqueables.

No significa que el portador pueda bloquear a más de un Aliado oponente imbloqueable a la vez (a menos que una habilidad o efecto se lo permita).

No puede ser bloqueado es lo mismo que imbloqueable para todo efecto de juego.



44-126 Boleadoras

Habilidad: *Su portador puede bloquear a más de un Aliado oponente.*

Aclaración: El portador puede bloquear a más de un Aliado oponente a la vez.

No es necesario agotar su fuerza. Puede bloquear tantos Aliados oponentes como quieras.

Si el portador bloquea a 2 o más Aliados oponentes y la suma de la fuerza de todos ellos supera la del portador de Boleadoras éste es destruido y la diferencia pasará como daño a tu Mazo Castillo.

Si el Aliado portador iguala en fuerza a los Aliados oponentes bloqueados tanto los Aliados oponentes como el portador serán destruidos y no pasará daño a tu Mazo Castillo.

El jugador defensor escoge el orden en que el portador bloqueará a los Aliados oponentes.



45-126 Cerbatana

Habilidad: *Si su portador es bloqueado tu oponente se descarta de todas las cartas de su mano.*

Aclaración: Si el portador es bloqueado tu oponente debe descartarse todas las cartas de su Mano.

Si el portador ataca y se le asigna un bloqueador tu oponente debe descartarse la Mano.

Si por efecto de una habilidad en respuesta el ataque es cancelado tu oponente no debe descartarse la Mano.

La Mano debe ser descartas al momento de la declaración de bloqueo.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



46-126 Honda

Habilidad: Su portador gana +1 de fuerza y no puede ser bloqueado.

Aclaración: El portador es imbloqueable y gana +1 a la fuerza.



47-126 Macahuítl

Habilidad: Siempre que este Aliado haga daño al castillo oponente, puedes buscar una carta de Oro en tu castillo y ponerlo en juego.

Aclaración: Si el portador hace daño al Mazo Castillo oponente puedes buscar una carta de Oro en tu Mazo Castillo y ponerla en juego en tu Reserva de Oro.

Solo cuando el portador ataca y hace daño al Mazo Castillo oponente puedes buscar 1 Oro en tu Mazo Castillo y ponerlo en juego.

Esta habilidad no se dispara por habilidades o efectos de cartas que hagan daño directo al Mazo Castillo oponente.

Si la fuerza del portador o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad.

Los Oros deben cumplir sus condiciones para ser puestos en juego.



48-126 Maza

Habilidad: Siempre que este Aliado haga daño a un castillo, toma una carta al azar de la mano de tu oponente y mándala al cementerio.

Aclaración: Si el portador hace daño al Mazo Castillo oponente descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente. Sin mirar la Mano de tu oponente.

Solo cuando el portador ataca y hace daño al Mazo Castillo oponente puedes descartar 1 carta de la Mano de tu oponente.

Esta habilidad no se dispara por habilidades o efectos de cartas que hagan daño directo al Mazo Castillo oponente.

Si la fuerza del portador o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad.



49-126 Arco y Flechas

Habilidad: Este Aliado gana fuerza igual al número de Oros que tengas en juego.

Aclaración: El portador gana fuerza igual al número de cartas de Oro que tengas en juego.

El Aliado portador gana +1 a la fuerza por cada Oro que tenga tanto en la Reserva de Oro como en la zona de Oro Pagado.

Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, solo ganaría 1 de fuerza por cada uno de ellos.

Los Oros Virtuales no cuentan cómo cartas de Oro.



50-126 Tecpatl

Habilidad: El aliado portador de esta Arma es imbloqueable.

Aclaración: El portador es imbloqueable.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



51-126 Cueva de Quicaví

Habilidad: Si es destruido, todos tus Aliados en juego ganan +1 de fuerza permanentemente.

Aclaración: Si es destruido tus Aliados en juego ganan +1 a la fuerza permanentemente.

Si es destruido por habilidades de cartas el bono de fuerza permanente se aplica en ese momento, pero si es destruido por daño de combate el bono de fuerza permanente se aplica después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

Los bonos de fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá la bonificación.

52-126 Huitzil

Habilidad: Una vez por turno paga uno de Oro y destruye un aliado de fuerza 1 o menos.

Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 1 de Oro para destruir un Aliado en juego (oponente o tuyo) de fuerza 1 o menos, a elección.

Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.

53-126 Machi

Habilidad: Paga uno de Oro y un Aliado oponente tiene fuerza cero hasta el final del turno.

Aclaración: Puedes pagar 1 de Oro para que un Aliado oponente en juego tenga fuerza 0 hasta la Fase Final, a elección.

Esta habilidad puedes activarla tantas veces como quieras, pero si lo haces en Guerra de Talismanes debes respetar la sucesión de prioridades, es decir, solo puedes pagar 1 de Oro y luego la prioridad pasa a tu oponente, y así sucesivamente hasta que ninguno de los jugadores juegue más Talismanes o active habilidades de cartas.

El próximo modificador de fuerza que se aplique sobre el Aliado prevalece sobre Machi.

54-126 Inca Yupanqui

Habilidad: Por cada Tótem que esté bajo tu control este Chamán gana +1 de fuerza.

Aclaración: Inca Yupanqui gana 1 de fuerza por cada Tótem que tengas en juego.

Su fuerza es variable y depende en todo momento del número de Tótems que controles.

55-126 Tacan

Habilidad: Si es destruido, los otros Chamanes que controles ganan +1 de fuerza permanentemente.

Aclaración: Si es destruido tus Aliados de raza Chamán en juego ganan +1 a la fuerza permanentemente.

Si es destruido por habilidades de cartas el bono de fuerza permanente se aplica en ese momento, pero si es destruido por daño de combate el bono de fuerza permanente se aplica después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

Los bonos de fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá la bonificación.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



56-126 Pahuatun

Habilidad: *Para que entre en juego debes descartarte de una carta de tu mano (Imbloqueable).*

Aclaración: Para entrar en juego debes descartar 1 carta de tu Mano.

Cada vez que juegues a Pahuatun descarta una carta de tu Mano.

Si no tienes cartas en la Mano no lo puedes jugar.

Si Pahuatun es anulado igual debes descartar 1 carta de tu Mano, aunque no entre en juego.



57-126 Itzam Na

Habilidad: *Puedes bloquear cartas imbloqueables.*

Aclaración: Puede bloquear Aliados imbloqueables.

No significa que pueda bloquear a más de un Aliado oponente imbloqueable a la vez (a menos que una habilidad o efecto se lo permita). Tampoco que mientras Itzam Na esté en juego tus Aliados adquieran la habilidad de bloquear Aliados imbloqueables.

No puede ser bloqueado es lo mismo que imbloqueable para todo efecto de juego.



58-126 Nanahuatzin

Habilidad: *Para entrar en juego bota al cementerio dos cartas de tu castillo. (Imbloqueable. Carta única)*

Aclaración: Para entrar en juego debes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo. Nanahuatzin es imbloqueable.

Cada vez que juegues a Nanahuatzin bota dos cartas de tu Mazo Castillo.

Si Nanahuatzin es anulado igual debes botar las 2 cartas de tu Mazo Castillo, aunque no entre en juego.

Nanahuatzin es Carta Única.



59-126 Kenos

Habilidad: Puedes destruirlo cuando quieras y un Aliado oponente tendrá fuerza 0 hasta el final del turno.

Aclaración: Puedes destruirlo para que un Aliado oponente en juego tenga fuerza 0 hasta la Fase Final.

Si Kenos es destruido por habilidades de carta o por daño de combate no puedes activar su habilidad.

Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.

El próximo modificador de fuerza que se aplique sobre el Aliado prevalece sobre Kenos.



60-126 Cin Teotl

Habilidad: Si bloquea gana +1 de fuerza hasta el final del turno.

Aclaración: Al ser declarado bloqueador gana +1 a la fuerza por el turno.

Si bloquea gana 1 de fuerza hasta la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 3, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Cin Teotl.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



61-126 Wiraqocha

Habilidad: Si ataca y hace daño al castillo oponente puedes buscar un Chamán en tu castillo y ponerlo en tu mano.

Aclaración: Si hace daño al Mazo Castillo oponente, puedes buscar un Aliado de raza Chamán en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponerlo en tu Mano.

Solo cuando Wiraqocha ataca y hace daño al Mazo Castillo oponente puedes activar su habilidad. Esta habilidad no se dispara por habilidades o efectos de cartas que hagan daño directo al Mazo Castillo oponente.

Si la fuerza de Wiraqocha o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



62-126 Huehue Teotl

Habilidad: Por cada Chamán que tengas en juego este Chamán gana +1 de fuerza.

Aclaración: Huehue Teotl gana +1 a la fuerza por cada Aliado de raza Chamán que tengas en juego.

Su fuerza es variable y depende en todo momento del número de Chamanes que controles.

Huehue Teotl se bonifica así mismo con 1 de fuerza por efecto de su misma habilidad, ya que, es raza Chamán.

Si uno de tus Aliados de raza Chamán sale del juego en Guerra de Talismanes el bono de fuerza se pierde de inmediato, pero si son destruidos por daño de combate el bono de fuerza se pierde después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

La versión de “La Ira del Nahual” y de “La Cofradía” se consideran que tienen el mismo nombre para todo efecto de juego.



63-126 Kalku

Habilidad: Cuando entra en juego tu oponente bota 3 cartas de su castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego bota 3 cartas del Mazo Castillo oponente.



64-126 Runa Urutrungu

Habilidad: Cuando entra en juego puedes buscar un Tótem y ponerlo en juego.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar un Tótem en tu Mazo Castillo y ponerlo en juego sin pagar su coste.

El Tótem debe ubicarse en la Línea de Apoyo y permanece ahí hasta que por una habilidad o efecto salga del juego.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



65-126 Apu Illa

Habilidad: Puede llevar un Arma gratis.

Aclaración: Puede portar un Arma sin pagar su coste.

Cuando Apu Illa no sea portador de un Arma puedes portarle un Arma gratis.

Si gana la Habilidad de portar más de un Arma y ya es portador de una no podrás hacerlo gratis.

Ejemplo: Si le portas Espada de Frey a Apu Illa no debes pagar su coste.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



66-126 Kukulcan

Habilidad: Una vez por turno, pagando uno de Oro, puedes ver la carta superior de cualquier castillo.

Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 1 de Oro para mirar la primera carta de algún Mazo Castillo.

Puedes mirar la primera carta del Mazo Castillo oponente o tuyo y luego debes devolverla a su lugar.

Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.



67-126 Inti

Habilidad: Cuando entra en juego destruye 2 oros de tu oponente.

Aclaración: Cuando entra en juego destruye 2 Oros oponentes, a elección.

Deben ser 2 cartas de Oro para poder destruirlas.

Puchao y Tesoro de Guayacan son cartas de Oro, por lo cual, pueden ser destruidas ambas con Inti.

Inti es Carta Única.



68-126 Tezcatlipoca

Habilidad: Cuando entra en juego busca un Tótem en tu cementerio y ponlo en tu mano.

Aclaración: Cuando entra en juego, buscar un Tótem en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.

La versión de "La Ira del Nahual" y "La Cofradía" tienen el mismo nombre, pero distinta habilidad. Debes respetar el máximo de copias permitido en el Mazo Castillo (entre ambas versiones).



69-126 Joon

Habilidad: Gana +1 de fuerza por cada Aliado que te ataque hasta el final del turno.

Aclaración: Joon gana +1 a la fuerza por cada Aliado oponente declarado atacante hasta la Fase Final.

Su fuerza es variable y depende en todo momento del número de Aliados oponentes que estén atacando.

No gana bono de fuerza por los Aliados oponentes que estén en la Línea de Ataque y no hayan sido declarados atacantes.



70-126 Cipatonal y Oxmoco

Habilidad: Si es destruido, devuelve 3 cartas a elección de tu cementerio a tu castillo.

Aclaración: Si es destruido busca 3 cartas en tu Cementerio y sin mostrarlas a tu oponente barájalas en tu Mazo Castillo, a elección.

Deben ser 3 cartas para poder barajarlas en tu Mazo Castillo. Cipatonal y Oxmoco no puede ser barajado porque debe ir al Cementerio para hacer efectiva su habilidad.

Si es destruido por habilidades de cartas se barajan las 3 cartas en tu Mazo Castillo en ese momento, pero si es destruido por daño de combate las cartas se barajan las 3 cartas en tu Mazo Castillo después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

No se pueden barajar otros Aliados que fueron destruidos ese mismo turno por daño de combate en Batalla Mitológica.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



71-126 Cunas

Habilidad: *Imbloqueable.*

Aclaración: Cunas es imbloqueable.



72-126 Tlaloques

Habilidad: Gana +2 de fuerza por cada Chamán en juego.

Aclaración: Tlaloques gana +2 a la fuerza por cada Aliado de raza Chamán que controles.

Su fuerza es variable y depende en todo momento del número de Chamanes que tengas en juego.

Si un Aliado de raza Chamán sale del juego en Guerra de Talismanes el bono de fuerza se pierde de inmediato, pero si son destruidos por daño de combate el bono de fuerza se pierde después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

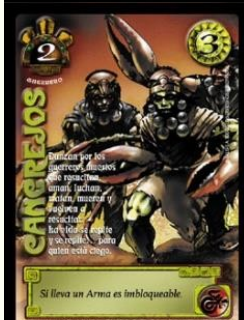


73-126 Galvarino

Habilidad: *Puede llevar un Arma extra.*

Aclaración: Galvarino puede portar 1 Arma adicional, es decir, puede portar 2 Armas.

Si un Aliado que puede portar más de un Arma pierde la habilidad. Las Armas permanecen en juego, ya que, la condición para ser portadas ya fue cumplida.



74-126 Cangrejos

Habilidad: Si lleva un Arma es imbloqueable.

Aclaración: Si Cangrejos porta una o más Armas es imbloqueable.

Si el Arma es destruida en Guerra de Talismanes el portador no podrá volver a ser bloqueado, ya que, la Declaración de Bloqueo es una fase anterior ésta.



75-126 Tzitzimime

Habilidad: *Puede atacar cuando entra en juego (Imbloqueable).*

Aclaración: Puede atacar cuando entra en juego. Tzitzimime es imbloqueable.

Si cambia de controlador no puede atacar ese mismo turno, debido a que, no está entrando en juego nuevamente.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



76-126 Huracán

Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego, al final del turno en que ataque es destruido. (Imbloqueable)

Aclaración: Puede atacar cuando entra en juego. Si ataca debe ser destruido al final del turno. Huracán es imbloqueable. Solo el turno en que sea declarado atacante debe ser destruido en la Fase Final.

Si cambia de controlador no puede atacar ese mismo turno, debido a que, no está entrando en juego nuevamente.

En el momento que debas destruir este Aliado por efecto de su habilidad podrás salvarlo con cartas como Tótem de Conejo o Amor de Valkyria.



77-126 Rumiñahui

Habilidad: Puede atacar el turno que entra en juego.

Aclaración: Puede atacar cuando entra en juego.

Si cambia de controlador no puede atacar ese mismo turno, debido a que, no está entrando en juego nuevamente.



78-126 Caupolicán

Habilidad: Cuando entra en juego busca un Tótem en tu cementerio y ponlo en tu mano.

Aclaración: Cuando entra en juego, busca un Tótem en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.



79-126 Chacs

Habilidad: Para entrar en juego descártate de todas las cartas de tu mano. (Carta única).

Aclaración: Para entrar en juego debes descartar las cartas de tu Mano.

Cada vez que juegues a Chacs descártate de todas las cartas de tu Mano.

Para poder poner este Aliado en juego debes por lo menos tener 1 carta en la Mano.

Si no tienes cartas en tu Mano no lo puedes jugar.

Si Chacs es anulado igual debes descartar las cartas de tu Mano, aunque no entre en juego.

Chacs es Carta Única.



80-126 Guajiro

Habilidad: Cuando ataca gana +1 de fuerza hasta el final del turno.

Aclaración: Al ser declarado atacante gana +1 a la fuerza por el turno.

Si ataca gana 1 de fuerza hasta el final la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 3, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Guajiro.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



81-126 Cabracán

Habilidad: Destruye esta carta y luego destruye un Tótem de tu oponente.

Aclaración: Puedes destruirlo para destruir un Tótem oponente, a elección.

Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.

Si Cabracán es destruido por habilidades de carta o por daño de combate no puedes activar su habilidad.



82-126 Guerrero Águila

Habilidad: Por cada guerrero destruido, gana +1 de fuerza permanentemente.

Aclaración: Cada vez que un Aliado de raza Guerrero en juego (tuyo y oponente) sea destruido gana +1 a la fuerza permanentemente.

Mientras Guerrero Águila esté en juego gana 1 de fuerza permanente por cada Guerrero destruido tanto por habilidades de cartas como por daño de combate. No significa que Guerrero Águila gane bono de fuerza por los Guerreros que estén en tu Cementerio.

Los bonos de fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá la bonificación.



83-126 Lautaro

Habilidad: Cuando entra en juego destruye todos tus Aliados en juego. Por cada Aliado destruido, Lautaro gana +1 de fuerza permanentemente. (Imbloqueable)

Aclaración: Cuando entra en juego destruye todos tus Aliados en juego. Por cada Aliado destruido gana +1 a la fuerza permanentemente. Lautaro es imbloqueable.

Lautaro solo gana 1 de fuerza permanente por los Aliados destruidos por efecto de su misma habilidad. No significa que Lautaro gane bono de fuerza por los Aliados que estén en tu Cementerio.

Los bonos de fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá la bonificación.

Fuerza "x" se considera 0 para todo efecto de juego.



84-126 Etsa

Habilidad: No puede ser bloqueado por Chamanes.

Aclaración: Etsa no puede ser bloqueados por Aliados de raza Chamán.

No significa que sea imbloqueable, por lo que, no ganaría bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.



85-126 Karib

Habilidad: Llevar Armas en este aliado te cuesta un Oro menos.

Aclaración: Puede portar Armas pagando 1 menos de Oro.

Cada vez que le portes un Arma reduce su coste en 1 de Oro.

Si Karib no es portador de un Arma puedes portarle una reduciendo su coste en 1 de Oro.

Si gana la habilidad de portar más de un Arma y ya es portador de una, también reduce el coste.

Ejemplo: Si le portas Espada de Frey a Karib solo debes pagar 2 de Oro.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



86-126 Cihuate Teotl

Habilidad: Gana +1 de fuerza por cada arma que tengas en juego.

Aclaración: Cihuate Teotl gana +1 a la fuerza por cada Arma que tengas en juego.

Su fuerza es variable y depende en todo momento del número de Armas que controles.

Si tu oponente porta Ballesta a un Aliado tuyo si cuenta como fuerza para Cihuate Teotl, ya que, ahora eres tú quien pasa a controlar esa Arma.



87-126 Ñamandu

Habilidad: Cuando entra en juego puedes verle la mano a tu oponente.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes mirar la Mano de tu oponente.

Tu oponente debe mostrar todas las cartas en su Mano.



88-126 Peri Pillán

Habilidad: Puede llevar un Arma extra.

Aclaración: Peri Pillán puede portar 1 Arma adicional, es decir, puede portar 2 Armas.

Si un Aliado que puede portar más de un Arma pierda la habilidad. Las Armas permanecen en juego, ya que, la condición para ser portadas ya fue cumplida.



89-126 Umoara

Habilidad: Puede llevar un arma extra.

Aclaración: Umoara puede portar 1 Arma adicional, es decir, puede portar 2 Armas.

Si un Aliado que puede portar más de un Arma pierda la habilidad. Las Armas permanecen en juego, ya que, la condición para ser portadas ya fue cumplida.



90-126 Acihuatl

Habilidad: Puede bloquear a más de un aliado.

Aclaración: Acihuatl puede bloquear a más de un Aliado oponente a la vez.

No es necesario agotar su fuerza. Puede bloquear tantos Aliados oponentes como quieras.

Si bloquea a 2 o más Aliados oponentes y la suma de la fuerza de todos ellos supera la de Acihuatl, éste será destruido y la diferencia en daño pasará a tu Mazo Castillo.

Si este Aliado iguala en fuerza a los Aliados bloqueados, tanto Acihuatl como los Aliados oponentes serán destruidos y no pasará daño a tu Mazo Castillo.

El jugador defensor escoge el orden en que bloqueará a los Aliados oponentes.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



91-126 Tlaca Tecolotl

Habilidad: Cuando entra en juego, roba 4 cartas de tu castillo y descarta 2 de tu mano.

Aclaración: Cuando entra en juego roba 4 cartas de tu Mazo Castillo y descarta 2 cartas de tu Mano.

No es necesario que descartes dos de las mismas cartas que robaste. Solo si no tienes más cartas en tu Mano debes descartar 2 de las cartas que robaste.



92-126 Centzon Tocohtin

Habilidad: Puede llevar un Arma extra.

Aclaración: Centzon Tocohtin puede portar 1 Arma adicional, es decir, puede portar 2 Armas.

Si un Aliado que puede portar más de un Arma pierda la habilidad. Las Armas permanecen en juego, ya que, la condición para ser portadas ya fue cumplida.



93-126 Ahu Kin

Habilidad: Cuando entra en juego destruye un arma en juego.

Aclaración: Cuando entra en juego destruye un Arma en juego (oponente o tuya), a elección.



94-126 Quetzalcoatl Retorna

Habilidad: Gana +1 de fuerza si ataca.

Aclaración: Al ser declarado atacante gana +1 a la fuerza por el turno.

Si ataca gana 1 de fuerza hasta la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 3, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Quetzalcoatl Retorna.



95-126 Chasqui

Habilidad: No puede atacar. Si recibe daño para ser destruido, puedes pagar un oro para que siga en juego.

Aclaración: Chasqui no puede atacar. Solo puede ser declarado bloqueador. Si es destruido por daño de combate puedes pagar 1 de Oro para salvarlo, es decir, para evitar vaya al Cementerio desde el juego.

Si es destruido por una habilidades o efectos de cartas no puedes salvarlo.

Si Chasqui bloquea a un Aliado oponente y éste lo supera en fuerza, la diferencia pasará como daño a tu Mazo Castillo, pero Chasqui no será destruido por daño de combate y permanecerá en juego (siempre que hayas pagado 1 de Oro).

Cuando se evita que un Aliado vaya al Cementerio éste permanece en juego. El Aliado que es salvado no vuelve a entrar en juego.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



96-126 Tlazolteotl

Habilidad: Cuando entra en juego destruye los aliados de todos los jugadores que tengan 2 o menos de fuerza.

Aclaración: Cuando entra en juego destruye todos los Aliados que controlen los jugadores que tengan fuerza 2 o menos. Incluyendo los bonos de fuerza. Todos los Aliados en juego (tuyos y oponentes) que tengan fuerza 2, 1 o 0 son destruidos.



97-126 Tsachila

Habilidad: Sin habilidad



98-126 Killa

Habilidad: Sin habilidad



99-126 Shuar

Habilidad: Sin habilidad



100-126 Moctezuma

Habilidad: *Solo puede bloquear.*

Aclaración: Moctezuma no puede atacar. Solo puede ser declarado bloqueador.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



101-126 Basilisco

Habilidad: Cuando entra en juego, elige un tipo de Aliado y Basilisco no podrá ser bloqueado por éste.

Aclaración: Cuando entra en juego escoge una raza de Aliado. Basilisco no puede ser bloqueado por la raza elegida. Puedes elegir cualquier tipo de raza. No es necesario que haya un Aliado en juego con la raza nombrada. No significa que sea imbloqueable, por lo que, no ganaría bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.

102-126 Camahueto

Habilidad: Después de atacar vuelve a la línea de defensa.

Aclaración: Vuelve a Línea de Defensa una vez finalizado el ataque. Después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

Si Camahueto es destruido en Batalla Mitológica no vuelve a la Línea de Defensa.

103-126 Cuchivilu

Habilidad: Cuando entra en juego todas tus bestias gana +1 de fuerza permanentemente.

Aclaración: Cuando entra en juego tus Aliados de raza Bestia ganan +1 a la fuerza permanentemente.

Cuchivilu se bonifica así mismo con 1 de fuerza permanente por efecto de su misma habilidad, ya que, es raza Bestia.

Los bonos de fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá la bonificación.

104-126 Cuero

Habilidad: Mientras esté en juego todas tus Bestias son imbloqueables.

Aclaración: Mientras Cuero esté en juego todos tus Aliados de raza Bestia son imbloqueables.

Todas las Bestias que controles serán imbloqueables mientras este Aliado permanezca en juego.

Cuero es imbloqueable por efecto de su misma habilidad, ya que, es raza Bestia.

Si Cuero sale del juego en Guerra de Talismanes tus Bestias dejan de ser imbloqueables, pero no pueden volver a ser bloqueadas, ya que, la Declaración de Bloqueo es una fase anterior ésta.

105-126 Caballo Marino

Habilidad: Si ataca gana +1 de fuerza por turno.

Aclaración: Al ser declarado atacante gana +1 a la fuerza por el turno.

Si ataca gana 1 de fuerza hasta la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 3, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Caballo Marino.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



106-126 Amaru
Habilidad: Sin habilidad



107-126 Chinivilu

Habilidad: Si es destruido, una Bestia que elijas gana +2 de fuerza por el resto del juego.

Aclaración: Si es destruido otra Bestia que controles gana +2 a la fuerza permanentemente.

Debes tener otro Aliado de raza Bestia en juego para que pueda ganar el bono de fuerza permanente.

Si es destruido por habilidades de cartas el bono de fuerza permanente se aplica en ese momento, pero si es destruido por daño de combate el bono de fuerza permanente se aplica después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

Los bonos de fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá la bonificación.



108-126 Cuauhtemoc

Habilidad: Si es bloqueado, puedes buscar un Arma en tu castillo y ponerla en tu mano.

Aclaración: Si es bloqueado puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo, debes mostrársela a tu oponente y luego ponerla en tu Mano.

Si ataca y le asignan un Aliado bloqueador puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo.

El Arma debe ser buscada al momento de la declaración de bloqueo.



109-126 Puchao

Habilidad: Devuelve un oro a tu mano, luego pon esta carta en tu reserva de oro. Al utilizarlo cuenta como 2 oros.

Aclaración: Para entrar en juego debes subir 1 carta de Oro a tu Mano. Al momento de utilizarlo cuenta como 2 Oros.

Si no tienes Oros en juego no lo puedes bajar desde tu Mano o poner en juego por efecto de habilidades.

Puchao se considera una carta de Oro y si pierde la habilidad cuenta solamente como 1 Oro.

No se pueden dividir los Oros (no son Oros Virtuales de libre disposición), es decir, puedes pagar una carta de coste 1 o 2, pero no dos cartas de coste 1.

No puede ser usado como Oro Inicial, ya que, para ser puesto en juego debe cumplir su habilidad.



110-126 Tesoro de Guayacán

Habilidad: Destruye dos aliados en juego y pon esta carta en tu reserva de oro. Al utilizarlo cuenta como 3 oros.

Aclaración: Para entrar en juego debes destruir 2 de tus Aliados en juego. Al momento de utilizarlo cuenta como 3 Oros.

Si no tienes Aliados en juego no lo puedes bajar desde tu Mano o poner en juego por efecto de habilidades.

Tesoro de Guayacán se considera una carta de Oro y si pierde la habilidad cuenta solamente como 1 Oro.

No se pueden dividir los Oros (no son Oros Virtuales de libre disposición), es decir, puedes pagar una carta de coste 1, 2 o 3, pero no tres cartas de coste 1.

No puede ser usado como Oro Inicial, ya que, para ser puesto en juego debe cumplir su habilidad.

Los Aliados deben ir al Cementerio para poder colocar este Oro en juego.

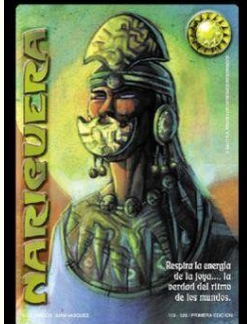
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



111-126 Trapel Acucha
Habilidad: *Sin habilidad*



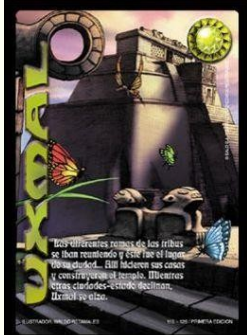
112-126 Collar de Maní
Habilidad: *Sin habilidad*



113-126 Nariguera
Habilidad: *Sin habilidad*

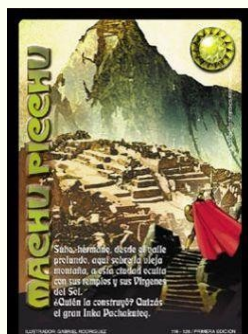


114-126 Señor de Sipan
Habilidad: *Sin habilidad*

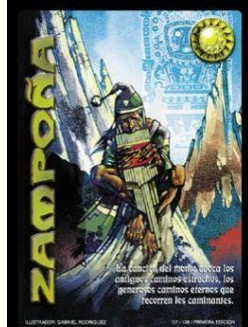


115-126 Uxmal
Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



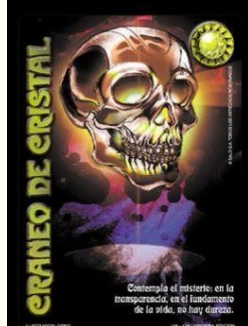
116-126 Machu Picchu
Habilidad: Sin habilidad



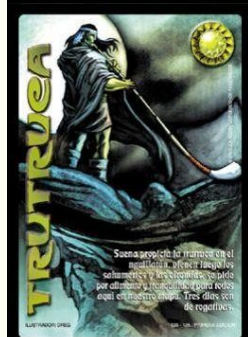
117-126 Zampoña
Habilidad: Sin habilidad



118-126 Tzolkin
Habilidad: Sin habilidad

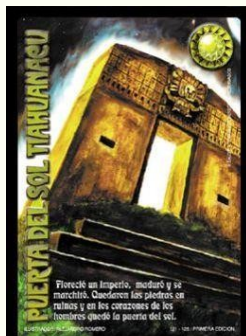


119-126 Cráneo de Cristal
Habilidad: Sin habilidad

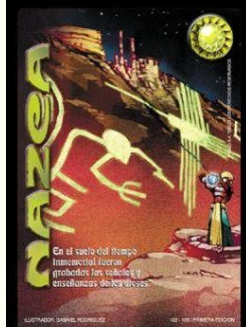


120-126 Trutruca
Habilidad: Sin habilidad

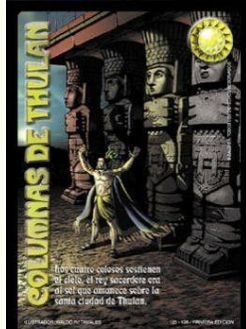
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



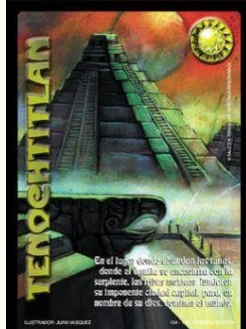
121-126 Puerta del Sol Tiahuanacu
Habilidad: Sin habilidad



122-126 Nazca
Habilidad: Sin habilidad



123-126 Columnas de Thulan
Habilidad: Sin habilidad

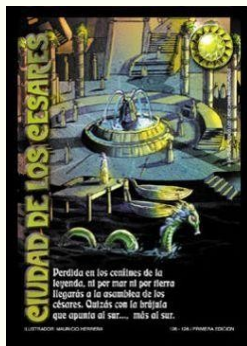


124-126 Tenochtitlan
Habilidad: Sin habilidad



125-126 El Dorado
Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



126-126 Ciudad de los Césares

Habilidad: *Sin habilidad*