



ORÁCULO 2022



REVISIÓN MAYO 2022

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN

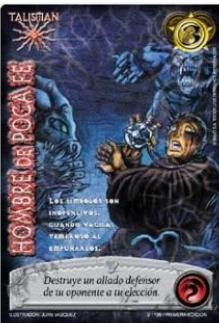


1-126 Pozo del Juramento

Habilidad: Destruye un aliado oponente que esté atacando.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye un Aliado oponente que haya sido declarado atacante en este turno, a elección.

Este Talismán solo puede ser jugado a un Aliado oponente que éste atacando, lo cual es distinto a un Aliado que esté en Línea de Ataque.



2-126 Hombre de Poca Fe

Habilidad: Destruye un aliado defensor de tu oponente a tu elección.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye un Aliado oponente que haya sido declarado bloqueador en este turno, a elección.

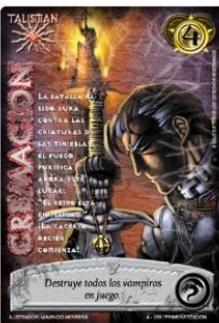
Este Talismán solo puede ser jugado a un Aliado oponente que éste bloqueando, lo cual es distinto a un Aliado que esté en Línea de Defensa.



3-126 Dominación

Habilidad: Un aliado oponente que elijas no puede atacar el próximo turno.

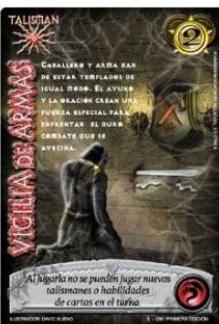
Aclaración: Al jugar este Talismán un Aliado oponente no puede atacar el próximo turno, a elección. Juega este Talismán en tu turno y un Aliado oponente que tu escojas no podrá atacar el próximo turno.



4-126 Cremación

Habilidad: Destruye todos los vampiros en juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye todos los Aliados de raza Vampiro en juego (tuyos y oponentes).



5-126 Vigilia de Armas

Habilidad: Al jugarla no se pueden jugar nuevos talismanes o habilidades de cartas en el turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán no se pueden jugar más Talismanes y las demás cartas (Aliados, Armas, Tótems y Oros) no pueden usar sus habilidades por este turno.

No se pueden disparar o activar habilidades después de jugar Vigilia de Armas. Lo mismo ocurre para cartas nuevas, ya sea, para entrar en juego o cuando entran en juego.

Todo efecto de habilidad que se haya resuelto antes, no se verá afectado. Tampoco se ven afectadas las habilidades continuas y permanentes.

Las condiciones para poner una carta en juego no deben ser cumplidas este turno.

Ejemplo: Si después de que se resuelva Vigilia de Armas, juegas a Chacs en este turno no debes descartar tu Mano para que entre en juego.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



6-126 Prueba de Fuego

Habilidad: Destruye un vampiro en juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye un Aliado de raza Vampiro en juego (ponente o tuyo), a elección.



7-126 Marcas de Guerra

Habilidad: Todos los jugadores descartan una carta de su mano al azar.

Aclaración: Al jugar este Talismán los jugadores descartan una carta de su Mano al azar.

Para poder jugar este Talismán cada jugador debe tener por lo menos una carta en su Mano.



8-126 Lucha de Golems

Habilidad: Durante el resto del juego, los contendores no pueden jugar con el cementerio.

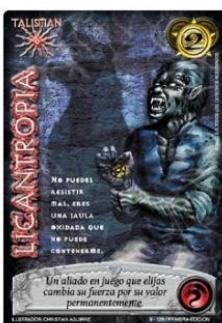
Aclaración: Al jugar este Talismán los jugadores no pueden jugar con su Cementerio por el resto del juego.

Es un efecto permanente. Los jugadores no pueden interactuar directamente con el Cementerio.

Si una carta para ir a otra zona debe pasar por el Cementerio y no puedes jugar con él, no puede ir a esa zona.

Una vez resuelto se va a la zona de Efectos Permanentes.

Ejemplo: No se pueden barajar cartas del Cementerio con el Mazo Castillo, devolver cartas del Cementerio a la Mano, poner en juego cartas desde el Cementerio, copiar habilidades de cartas que esté en el Cementerio o desterrar cartas del Cementerio.



9-126 Licantropía

Habilidad: Un aliado en juego que elijas cambia su fuerza por su valor permanentemente.

Aclaración: Al jugar este Talismán un Aliado en juego (ponente o tuyo) cambia su fuerza por su coste permanentemente, a elección.

Solo intercambia la fuerza y coste impreso en el Aliado. El efecto dura hasta que el Aliado salga del juego.

Ejemplo: Si tu oponente tiene Huracán en juego pasaría a ser un Aliado de fuerza 0 y coste 3, pero al ser imbloqueable seguirá ganando bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.



10-126 Ofuscación

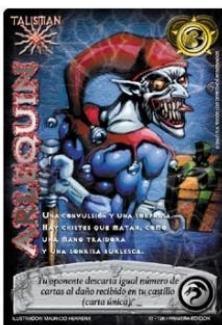
Habilidad: Todos los aliados oponentes deben atacar el próximo turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán todos los Aliados oponentes deben atacar el próximo turno.

Este Talismán debes jugarlo en tu turno para que tu oponente en su turno deba atacar con todos sus Aliados que estén habilitados para atacar.

Un Aliado habilitado para atacar es aquel que pasó por una Fase de Agrupación del controlador y además no tenga una habilidad o efecto que no le permita atacar.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



11-126 Arlequín

Habilidad: Tu oponente descarta igual número de cartas al daño recibido en tu castillo (carta única).

Aclaración: En respuesta a despues de resolver el daño en tu Mazo Castillo juega este Talismán para que tu oponente bote de su Mazo Castillo igual número de cartas al daño recibido.

El efecto se resuelve de inmediato. Puede ser jugada para devolver cualquier tipo de daño (daño directo o daño de combate).

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

Arlequín es Carta Única.



12-126 Oráculo Zíngaro

Habilidad: Todas tus cartas de oro generan el doble de oro por un turno (carta única).

Aclaración: Al jugar este Talismán tus cartas de Oro en juego generan el doble por el turno.

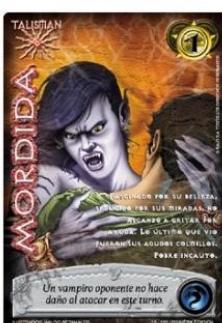
Solo tus Oros en la Reserva de Oro generan el doble hasta el final del turno. Los Oros en la zona de Oro Pagado no cuentan para esta habilidad, tampoco los Oros Virtuales.

Cada Oro individualmente cuenta como 2 Oros (no son Oros Virtuales de libre disposición). Si pagas una carta de coste 1, el oro generado por Oráculo de Zíngaro se pierde.

Puchao y Tesoro de Guayacán cuentan como 3 y 4 Oros respectivamente, ya que, al jugar este Talismán se consideran solo las cartas de Oro y no cuantos Oros cuenten al ser utilizados.

Drakkar cuenta como 2 Oros para pagar el coste de Aliados y como 3 Oros para jugar Armas, Tótems o Talismanes.

Oráculo Zíngaro es Carta Única.



13-126 Mordida

Habilidad: Un vampiro oponente no hace daño al atacar en este turno.

Aclaración: En respuesta a la Asignación de Daño juega este Talismán para que un Aliado oponente de raza Vampiro no pueda hacer daño al Mazo Castillo, a elección.

El Vampiro que fue declarado atacante puede disparar o activar su habilidad, así como también hacer daño de combate al Aliado que lo bloqueo, solo que la diferencia de fuerza no pasa como daño al Mazo Castillo.



14-126 Luna Llena

Habilidad: Los Licántropos ganan +1 de fuerza por este turno.

Aclaración: Errata: "Al jugar este Talismán tus Aliados de raza Licántropo en juego ganan +1 a la fuerza por el turno."

Todos los Licántropos que controlan ganan 1 de fuerza hasta la Fase Final.



15-126 Custodio

Habilidad: Los vampiros no hacen daño en este turno.

Aclaración: En respuesta a la Asignación de Daño juega este Talismán para que los Aliados de raza Vampiro oponentes no puedan hacer daño al Mazo Castillo.

Los Vampiros 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 al Mazo Castillo.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



16-126 Estigma

Habilidad: *Un aliado oponente vuelve a la línea de defensa.*

Aclaración: En respuesta a la declaración de ataque juega este Talismán para que un Aliado oponente vuelve a la Línea de Defensa, a elección.

Estigma no cancela el ataque, por lo cual, el Aliado oponente se considera que fue declarado atacante y puede disparar o activar sus habilidades.



17-126 Stribog

Habilidad: *Son destruidos todos los aliados en juego de los jugadores que participan.*

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye todos los Aliados que controlen los jugadores.

Todos los Aliados en juego (tuyos y oponentes) son destruidos.

Si un Aliado baraja cartas del Cementerio al ser destruido si podría barajar a Stribog porque al momento de resolverse su habilidad, Stribog se considera que está en el Cementerio.



18-126 Daimon

Habilidad: *Un aliado duplica su fuerza y al final del turno debe ser destruido.*

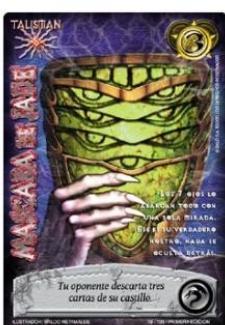
Aclaración: Al jugar este Talismán uno de tus Aliados duplica su fuerza y al final del turno debe ser destruido, a elección. Incluyendo los bonos de fuerza. Uno de tus Aliados en juego dobla su fuerza hasta la Fase Final.

Si el Aliado sale del juego en Batalla Mitología o por efecto de una habilidad que no sea Daimon y vuelva a entrar en juego, éste no deberá ser destruido al final del turno.

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

Las condiciones de juego deben ser verificadas en las zonas de juego públicas.

Para jugar Daimon el Aliado debe cumplir las condiciones, es decir, poder ser destruido en la Fase Final.



19-126 Máscara de Jade

Habilidad: *Tu oponente descarta tres cartas de su castillo.*

Aclaración: Al jugar este Talismán bota 3 cartas del Mazo Castillo oponente.



20-126 Máscara de oro

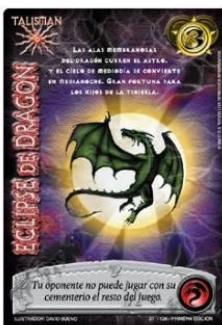
Habilidad: *Después de atacar, tus aliados vuelven a la línea de defensa.*

Aclaración: Juega este Talismán después de atacar en Guerra de Talismanes para que tus Aliados vuelvan a la Línea de Defensa.

Tus Aliados vuelven a Línea de Defensa una vez finalizado el ataque. Despues de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

Tus Aliados que son destruidos en Batalla Mitológica no vuelven a la Línea de Defensa.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



21-126 Eclipse de dragón

Habilidad: Tu oponente no puede jugar con su cementerio el resto del juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán tú oponente no podrá jugar con su Cementerio por el resto del juego.

Es un efecto permanente. Tu oponente no puede interactuar directamente con su Cementerio.

Si una carta para ir a otra zona debe pasar por el Cementerio y no puedes jugar con él, no puedes ir a esa zona.

Una vez resuelto se va a la zona de Efectos Permanentes.

Ejemplo: No se pueden barajar cartas del Cementerio con el Mazo Castillo, devolver cartas del Cementerio a la Mano, poner en juego cartas desde el Cementerio, copiar habilidades de cartas que esté en el Cementerio o desterrar cartas del Cementerio.



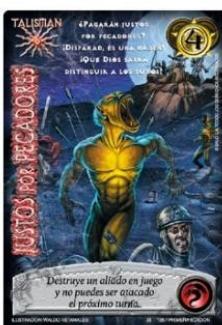
22-126 Dama de hierro

Habilidad: Destruye dos cartas de Oro de tu oponente.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye 2 Oros oponentes, a elección.

Deben ser 2 cartas de Oros para poder destruirlas.

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

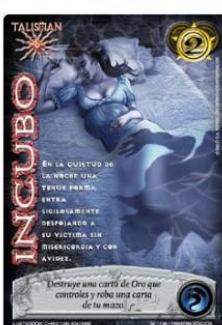


23-126 Justos por Pecadores

Habilidad: Destruye un aliado en juego y no puedes ser atacado el próximo turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye uno de tus Aliados y no podrás ser atacado el próximo turno.

Juega este Talismán en tu turno, destruye uno de tus Aliados en juego y luego el próximo turno no podrás ser atacado. Para poder jugar este Talismán debes tener por lo menos un Aliado en juego.



24-126 Incubo

Habilidad: Destruye una carta de Oro que controlas y roba una carta de tu mazo.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye un Oro que tengas en juego y roba 1 carta de tu Mazo Castillo.

El Oro debe ir al Cementerio para poder robar una Carta de tu Mazo Castillo.

Se roba la carta del Mazo Castillo y luego si el Oro al ser destruido dispara una habilidad ésta se realiza.



25-126 Amanecer

Habilidad: Baraja tu mano con tu mazo y roba la misma cantidad de cartas que tenías en tu mano.

Aclaración: Al jugar este Talismán baraja tu Mano en tu Mazo Castillo y luego roba la misma cantidad que tenías en tu Mano.

No es opcional. Debes robar la misma cantidad cartas que tenías en tu Mano.

Ejemplo: Si tienes 6 cartas en tu Mano las barajas en tu Mazo Castillo y luego robas 6 cartas de tu Mazo Castillo.

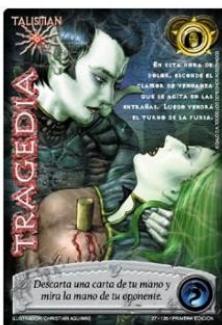
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



26-126 Presencia Maligna

Habilidad: *Mira la mano de tu oponente y éste se descarta de todos los talismanes que tenga.*

Aclaración: Al jugar este Talismán mira la Mano de tu oponente. Si tiene Talismanes debe descartárselos todos. Tu oponente debe mostrar todas las cartas de su Mano y no solo los Talismanes que se va a descartar. Si tiene más de una copia de un mismo Talismán, también debe descartárselos. Si tu oponente no tiene Talismanes en la Mano no debe descartar nada.



27-126 Tragedia

Habilidad: *Descarta una carta de tu mano y mira la mano de tu oponente.*

Aclaración: Al jugar este Talismán descarta 1 carta de tu Mano y luego mira la Mano de tu oponente. Tu oponente debe mostrar todas las cartas en su Mano. Para poder jugar este Talismán debes por lo menos tener 1 carta en tu Mano.



28-126 Tumba de caballero

Habilidad: *Al final de tu turno puedes robar más de una carta; si lo haces, te descartas de tantas cartas como hubieses robado de más.*

Aclaración: Al jugar este Talismán puedes robar más de una carta de tu Mazo Castillo al final del turno, pero si lo haces debes descartar las cartas extras que robaste.

No es necesario que descartes las mismas cartas que robaste. Solo si no tienes más cartas en la Mano debes descartar las que robaste.

Ejemplo: Si robas 2 cartas extras al final del turno debes descartar 2 cartas. Las cuales pueden ser las mismas u otras que tengas en tu Mano.



29-126 Rappagan-Mekabk

Habilidad: *Busca una carta de aliado en el mazo de tu oponente y ponla bajo tu control solo por el juego.*

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 Rappagan-Mekabk 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.



30-126 Juego Eterno

Habilidad: *Destruye un Arma o Tótem en juego.*

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye un Arma o Tótem en juego (oponente o tuya), a elección.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



31-126 Yelmo

Habilidad: Su portador se considera imbloqueable.

Aclaración: El portador es imbloqueable.



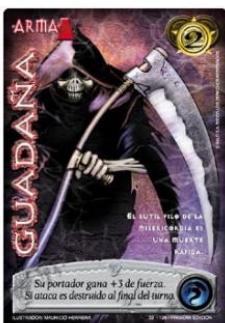
32-126 Escudo Hiperbóreo

Habilidad: Su portador, si no es destruido después de atacar, vuelve a la línea de defensa.

Aclaración: Si el portador no es destruido después de atacar vuelve a la Línea de Defensa.

El portador vuelve a Línea de Defensa una vez finalizado el ataque mientras el Arma permanezca en juego. Despues de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

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



33-126 Guadaña

Habilidad: Su portador gana +3 de fuerza. Si ataca es destruido al final del turno.

Aclaración: El portador gana +3 a la fuerza. Si ataca debe ser destruido al final del turno.

Solo el turno en que el portador sea declarado atacante debe ser destruido en la Fase Final.

En el momento que debas destruir el Aliado portador por la habilidad del Arma podrás salvarlo con cartas como Tótem de Conejo o Amor de Valkyria.



34-126 Hacha de Enoch

Habilidad: Si su portador es destruido, es barajado en su mazo y el arma destruida.

Aclaración Si el portador es destruido debe ser barajado en el Mazo Castillo y el Arma es destruida.

Cuando un Aliado en juego es barajado siempre va al Mazo Castillo del dueño de la carta.

Cuando un Arma en juego es destruida siempre va al Cementerio del dueño de la carta.



35-126 Guantelete

Habilidad: El portador intercambia fuerza por su coste de Oro.

Aclaración: El portador cambia su fuerza por su coste.

Solo intercambia la fuerza y coste impresos en el Aliado portador. El efecto dura mientras el Aliado porte el Arma.

Ejemplo: Si le portas Guantelete a un Huracán oponente pasaría a ser un Aliado de fuerza 0 y coste 3. Pero seguirá ganando bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



36-126 Ballesta

Habilidad: Su portador no puede atacar o bloquear.

Aclaración: El portador no puede atacar y tampoco bloquear.

Son ambas acciones, es decir, no podrá ser declarado atacante ni bloqueador mientras porte el Arma.

Si el Arma es destruida en Fase de Vigilia y el Aliado portador pasa por una Fase de Agrupación previamente, no es necesario esperar un turno para que pueda atacar.

Si el Arma es destruida en Guerra de Talismanes, el Aliado portador no puede ser declarado bloqueador, ya que, la Declaración de Bloqueo es una fase anterior ésta.



37-126 Espada Envenenada

Habilidad: Si el portador ataca es destruido al final del turno.

Aclaración: Si el portador ataca debe ser destruido al final del turno.

Solo el turno en que el portador sea declarado atacante debe ser destruido en la Fase Final.

Al momento que debas destruir el Aliado portador por la habilidad del Arma podrás salvarlo con cartas como Tótem de Conejo o Amor de Valkyria.



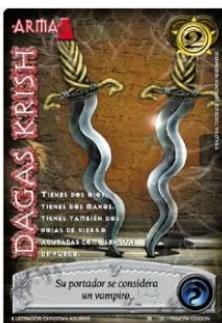
38-126 Ánima Negra

Habilidad: Su portador gana +1 de fuerza por cada carta en la mano de tu oponente.

Aclaración: El portador gana +1 a la fuerza por cada carta en la Mano de tu oponente.

El bono de fuerza es variable y depende en todo momento del número de cartas en la Mano de tu oponente.

El portador no recibe bonificación si tu oponente no tiene cartas en la Mano.



39-126 Dagas Krish

Habilidad: Su portador se considera un vampiro.

Aclaración: El portador es raza Vampiro.

El Aliado será de raza Vampiro mientras porte Dagas Krish.

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.



40-126 Martillo y Estacas

Habilidad: Su portador no puede ser bloqueado por vampiros.

Aclaración: El portador no puede ser bloqueado por Aliados de raza Vampiro.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



41-126 Tótem de la Fecundidad

Habilidad: Cada jugador roba una carta extra en su turno.

Aclaración: Mientras Tótem de la Fecundidad esté en juego los jugadores deben robar 1 carta extra al final de su turno.

Esta habilidad es obligatoria. Cada jugador al finalizar su turno debe robar 2 cartas.

Si hay 2 Tótem de la Fecundidad en juego cada jugador debe robar 3 cartas al finalizar su turno y así sucesivamente.

Si por una habilidad o efecto no puedes robar al finalizar el turno no podrás robar cartas extras.



42-126 Tótem del Vacío

Habilidad: Los jugadores solo pueden jugar un talismán cada turno.

Aclaración: Mientras Tótem del Vacío esté en juego los jugadores pueden jugar 1 Talismán por turno.

Los jugadores solo podrán jugar 1 Talismán cada turno mientras este Tótem permanezca en juego.



43-126 Tótem de Sangre

Habilidad: Paga un Oro y un vampiro de tu oponente no puede atacar en su turno.

Aclaración: Puedes pagar 1 de Oro para que un Aliado oponente de raza Vampiro no pueda atacar el próximo turno, a elección.

Esta habilidad debes activarla en tu turno y la puedes pagar tantas veces que quieras.

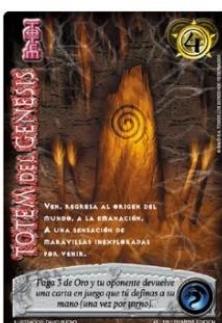


44-126 Tótem de la Iluminación

Habilidad: Paga dos Oros y destruye un Tótem oponente (una vez por turno).

Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 2 de Oros 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.



45-126 Tótem del Génesis

Habilidad: Paga 3 de Oro y tu oponente devuelve una carta en juego que tú definas a su mano (una vez por turno).

Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 3 de Oro para subir una carta oponente en juego a su Mano, a elección.

Puede ser Oro, Aliado, Arma o Tótem.

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 tu oponente porta un Arma a un Aliado tuyo no podrás subirla a la Mano, ya que, ahora eres tú quien pasa a controlar esa Arma.

Cuando un Arma en juego es subida siempre va a la Mano del dueño de la carta.

Solo se pueden subir a la Mano las cartas que tu oponente controla.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



46-126 Tótem del Olvido

Habilidad: Descarta una carta de tu mano y genera dos Oros (una vez por turno).

Aclaración: Una vez por turno puedes descartar 1 carta de tu Mano para generar 2 Oros Virtuales por el turno. 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.

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



47-126 Tótem de la Desesperanza

Habilidad: Paga 3 de Oro y tu oponente descarta una carta de su mano (una vez por turno).

Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 3 de Oro para que tu oponente se descarte 1 carta de su Mano. La carta descartada es a elección de tu oponente.

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.



48-126 Tótem Último

Habilidad: Paga un Oro y anula la habilidad de todas las armas en juego (una vez por turno).

Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 1 de Oro para que todas las Armas en juego pierdan la habilidad por el turno. Las Armas en juego (tuyas y oponentes) pierden sus habilidades hasta la Fase Final. Si un Arma entrará en juego después de que se activó el efecto de este Tótem, esa Arma no perdería 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.

Si activas esta habilidad en el turno oponente. Las Armas perdería su habilidad, pero si éstas en alguna fase anterior dispararon o activaron una habilidad, esa habilidad no se vería afectada.

Ejemplo: Si activas esta habilidad en Fase de Vigilia y atacas con un Aliado que porta Espada de Frey, el portador no recibiría bono de fuerza por el Arma y tampoco podría disparar su habilidad de robar 1 carta extra al final del turno. Por el contrario, si activas esta habilidad en Guerra de Talismanes y atacaste con el Aliado que porta Espada de Frey, el portador no recibirá bono de fuerza por el Arma, pero si podrías robar una carta extra al final del turno.



49-126 Tótem de Fuego

Habilidad: Paga un Oro y destruye un arma oponente (una vez por turno).

Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 1 de Oro para destruir un Arma oponente en juego, 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 tu oponente porta un Arma a un Aliado tuyo no podrás destruirla, ya que, ahora eres tú quien pasa a controlar esa Arma.

Cuando un Arma en juego es destruida siempre va al Cementerio del dueño de la carta.

Solo se pueden destruir las Armas que tu oponente controla.



50-126 Tótem de Vitalidad

Habilidad: Tus aliados ganan +1 de fuerza cuando defienden.

Aclaración: Mientras Tótem de Vitalidad esté en juego tus Aliados ganan +1 a la fuerza cuando bloquean por el turno.

Tus Aliados declarados bloqueadores ganan 1 de fuerza hasta la Fase Final mientras este Tótem permanezca en juego. Tus Aliados que esté en Línea de Defensa y no están bloqueando, no ganan el bono de fuerza.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



51-126 Knochen

Habilidad: Puede bloquear a más de un aliado oponente hasta acabar su fuerza.

Aclaración: Puede bloquear a más de un Aliado oponente hasta agotar su fuerza.

Si Knochen supera en fuerza a los Aliados que bloquee solo los Aliados oponentes serán destruidos. Por el contrario, si los Aliados oponente igualan la fuerza de Knochen todos serán destruidos.

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

Ejemplo: Puede bloquear 2 Aliados oponentes de fuerza 2. Puede bloquear 5 Aliados oponentes de fuerza 1. No puede bloquear 2 Aliados de fuerza 3 porque lo estarían superando en fuerza.



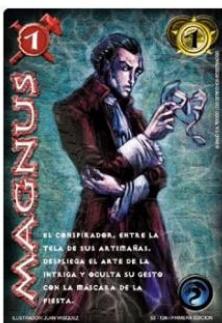
52-126 Dragón de Sombra

Habilidad: Si ataca y hace daño a un castillo, destruye un Tótem a elección.

Aclaración: Si hace daño al Mazo Castillo oponente destruye un Tótem en juego (oponente o tuyo), a elección.

Solo cuando Dragón de Sombra 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 Dragón de Sombra o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad.



53-126 Magnus

Habilidad: Sin habilidad



54-126 Lupo

Habilidad: Sin habilidad



55-126 Licántropo

Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



56-126 Jauría

Habilidad: Cuando entra en juego puedes buscar una carta de licántropo en tu mazo y ponerla en tu mano.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar una carta de Reino o un Aliado de raza Licántropo en tu Mazo y ponerla en tu Mano.

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



57-126 Guevadan

Habilidad: Destruye un licántropo que controlas y gana +1 de fuerza.

Aclaración: Errata: Fuerza 3 – Coste 4 “Cuando Guevadan entra en juego, baraja tantas cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, como Licántropos controles”.

Cuando entra en juego baraja tantas cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo como Aliados de raza Licántropos tengas en juego, a elección. Guevadan se considera a sí mismo para efecto de su habilidad.

No puedes barajar menos cartas de la cantidad de Licántropos que controles.

Ejemplo: Si al momento de jugarlo tienes 5 Licántropos en juego (incluido Guevadan), busca 5 cartas en tu Cementerio y



58-126 Gólem

Habilidad: Sin habilidad



59-126 Gólem Sombrío

Habilidad: Sin habilidad



60-126 Espectro

Habilidad: Cuando entra en juego, puedes ver la siguiente carta de alaún mazo.

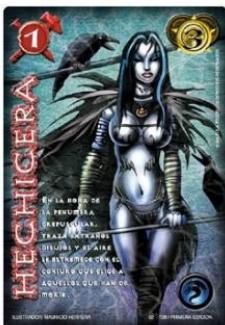
Aclaración: Cuando entra en juego puedes mirar la primera carta de algún Mazo Castillo

Aclaración: Cuando entra en juego puedes tirar la primera carta de algún Mazo Castillo.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



61-126 Zombies
Habilidad: Sin habilidad



62-126 Hechicera
Habilidad: Sin habilidad



63-126 Campesina
Habilidad: Sin habilidad



64-126 Pastor
Habilidad: Sin habilidad



65-126 Draco
Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



66-126 Salamandra
Habilidad: *Sin habilidad*



67-126 Tritón
Habilidad: *Sin habilidad*



68-126 Bestia
Habilidad: *Sin habilidad*



69-126 Abominación
Habilidad: *Sin habilidad*



70-126 Igor
Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



71-126 Kaín

Habilidad: Todos los vampiros que controles ganan +1 de fuerza cuando ataquen.

Aclaración: Cuando tus Aliados de raza Vampiro atacuen ganan +1 a la fuerza por el turno.

Solo tus Vampiros declarados atacantes ganan 1 de fuerza hasta la Fase Final. Los Vampiros que estén en Línea de Ataque y no estén atacando, no ganan el bono de fuerza.

El bono de fuerza se otorga al momento de la declaración de ataque. Si Kaín sale del juego en Batalla Mitológica el bono de fuerza no se pierde.

Si Kaín ataca se bonifica así mismo con 1 de fuerza por efecto de su misma habilidad, ya que, es raza Vampiro.



72-126 Kasim

Habilidad: Puede atacar el turno en que es puesto 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.



73-126 Conde Shatten

Habilidad: Paga uno de Oro y un aliado oponente a tu elección, debe atacar el próximo turno.

Aclaración: Puedes pagar 1 de Oro para que un Aliado oponente deba atacar el próximo turno, a elección.

Esta habilidad debes activarla en tu turno y la puedes pagar tantas veces como quieras. El Aliado oponente debe estar habilitado para atacar.

Un Aliado habilitado para atacar es aquel que pasó por una Fase de Agrupación del controlador y además no tenga una habilidad o efecto que no le permita atacar.



74-126 Ekimmu

Habilidad: Si algún turno ataca o bloquea, destrúyelo al final de ese turno.

Aclaración: Si ataca o bloquea debe ser destruido al final del turno.

Solo en el turno que sea declarado atacante o bloqueador debe ser destruido en la Fase Final.

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.



75-126 Strix

Habilidad: Si ataca, debe ser acompañado por un aliado.

Aclaración: Para poder atacar con Strix debes declarar ataque al menos con 1 Aliados más.

Si el Aliado declarado atacante junto a Strix sale del juego en Batalla Mitológica, el ataque no es cancelado, debido a que, ya se cumplió la condición para que sea declarado atacante.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



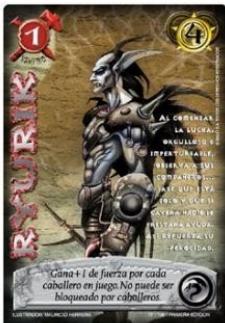
76-126 Hiedra Espino

Habilidad: Si es destruido en combate, el oponente se descarta de una carta de su mano.

Aclaración: Si es destruido por daño de combate tu oponente se descarta 1 carta de su Mano.

Solo si es destruido en Batalla Mitológica y la carta descartada es a elección de tu oponente.

Si Hiedra Espino es destruido por una habilidad o efecto de carta no puedes activar su habilidad.



77-126 Ryurik

Habilidad: Gana +1 de fuerza por cada caballero en juego. No puede ser bloqueado por caballeros.

Aclaración: Ryurik gana +1 a la fuerza por cada Aliado de Raza Caballero en juego (tuyos y oponentes). No puede ser bloqueado por Aliados de raza Caballero.

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



78-126 Falsa Cautiva

Habilidad: Al entrar en juego, destruye una de tus cartas Oro.

Aclaración: Cuando entra en juego destruye 1 Oro que controles.

Al ponerlo en juego si tienes cartas de Oro en juego debes destruir uno de ellos. Si Falsa Cautiva es anulada no debes destruir 1 Oro que controles.

No es condición para que Falsa Cautiva entre en juego tener Oros en juego.



79-126 Fetiche

Habilidad: Tiene fuerza igual al número de cartas de oro de tu oponente.

Aclaración: La fuerza de Fetiche será igual al número de cartas Oro que tú oponente controle.

Activación: La fuerza de Fénix será igual al número de cartas Oro que tu oponente controle.

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

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

Fuerza x se considera 0 para todo efecto de juego.
Los Ores Virtuales no cuentan como cartas de Ora.



80-126 Khan

Habilidad: Si ataca y hace daño al castillo de tu oponente, puedes buscar una carta de vampiro y ponerla en tu mano.

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

Solo cuando Khan 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 Khan o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad por habilidades o efectos de cartas que hagan daño directo al Mazo Castillo oponente.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido ésta debe ser barajada.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



81-126 Lester

Habilidad: Para entrar en juego, descarta dos cartas de tu mano.

Aclaración: Para entrar en juego debes descartar 2 cartas de tu Mano.

Cada vez que juegues a Lester descarta dos cartas de tu Mano.

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

Si Lester es anulado igual debes descartar 2 cartas de tu Mano, aunque no entre en juego.



82-126 Rasputin

Habilidad: Al atacar, destruye una carta de Oro que controles y gana +1 de fuerza por el turno.

Aclaración: Si es declarado atacante puedes destruir una de tus cartas de Oro para que gane 1 de fuerza por el turno.

El bono de fuerza dura hasta la Fase Final.

Esta habilidad la puedes activar cuantas veces quieras, pero si fueras a destruir más de un Oro debes destruirlos todos de una sola vez.

Ejemplo: Al atacar si destruyes 4 cartas de Oro gana 4 de fuerza hasta el final del turno.



83-126 Nosferatu

Habilidad: Si hace daño al castillo del oponente, éste destruye un aliado en juego.

Aclaración: Si hace daño al Mazo Castillo oponente, tu oponente destruye uno de sus Aliados en juego.

Solo cuando Nosferatu 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 Nosferatu o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad.

El efecto se resuelve solo en el turno que Nosferatu hizo daño al Mazo Castillo oponente.



84-126 Moiras

Habilidad: No puede ser bloqueado por caballeros.

Aclaración: Moiras no puede ser bloqueado por Aliados de raza Caballero.

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



85-126 Issler

Habilidad: Tiene fuerza igual al número de cartas en la mano de tu oponente.

Aclaración: La fuerza de Issler es igual al número de cartas en la Mano de tu oponente.

Su fuerza es variable y depende en todo momento de las cartas que tenga tu oponente en su Mano.

Si tu oponente no tiene cartas en la Mano, Issler tendrá fuerza 0, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Issler.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



86-126 Xamedhi

Habilidad: Si ataca, el próximo turno no puede volver a la línea de defensa.

Aclaración: Si fue declarado atacante en tu próximo turno no podrá volver a la Línea de Defensa.

Si ataca no puede ser agrupado en tu próximo turno.

Se debe quedar un turno adicional en la Línea de Ataque. No significa que esté atacando.



87-126 Natasha

Habilidad: Sin habilidad



88-126 Enjambre

Habilidad: Sin habilidad



89-126 Mesalina

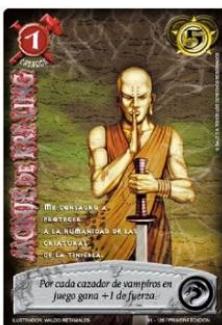
Habilidad: Sin habilidad



90-126 Lucy

Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



91-126 Monje de Kri-Ling

Habilidad: Por cada cazador de vampiros en juego gana +1 de fuerza.

Aclaración: Errata: "Monje de Kri-Ling gana +1 a la fuerza por cada Cazador que tengas en juego."

Su fuerza es variable y depende en todo momento del número de Aliados de raza Cazador que controles.

Monje de Kri-Ling se bonifica así mismo con 1 de fuerza por efecto de su misma habilidad, ya que, es raza Cazador.

Si uno de tus Aliados de raza Cazador sale del juego en Guerra de Talismán 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.



92-126 Casandra

Habilidad: Puede llevar dos armas.

Aclaración: Casandra 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.



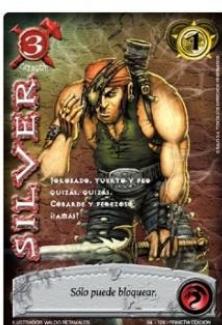
93-126 Roy

Habilidad: El vampiro que lo bloquea pierde uno de fuerza por el turno.

Aclaración: El Aliado de raza Vampiro que lo bloquea pierde 1 de fuerza por el turno.

Si es bloqueado por un Aliado de raza Vampiro éste pierde 1 de fuerza hasta la Fase Final.

Cuando Roy es bloqueado por otros Aliados que no sean de raza Vampiro éstos no pierden fuerza.



94-126 Silver

Habilidad: Solo puede bloquear.

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



95-126 Krana

Habilidad: Cuando entra en juego tu oponente descarta una carta de su castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego bota 1 carta del Mazo Castillo oponente.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



96-126 Corazón de León

Habilidad: Cuando ataca este aliado gana +1 a la fuerza.

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 Corazón de León.



97-126 Tribunal

Habilidad: Si ataca y no es bloqueado, gana +1 de fuerza por el turno.

Aclaración: Si no es bloqueado gana +1 a la fuerza por el turno.

Si ataca y no se le asigna un bloqueador a este Aliado gana 1 de fuerza hasta la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 3, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Tribunal.

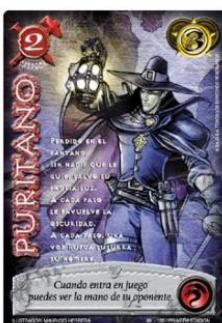


98-126 Scarlet

Habilidad: Cuando bloquea, duplica su fuerza.

Aclaración: Si es declarado bloqueador duplica su fuerza por el turno.

Incluyendo los bonos de fuerza. Si bloquea dobla su fuerza hasta la Fase Final.

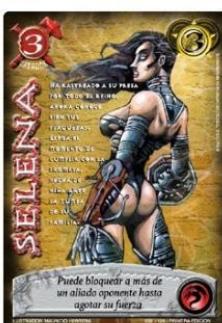


99-126 Puritano

Habilidad: Cuando entra en juego puedes ver la mano de tu oponente.

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

Tu oponente debe mostrar todas las cartas en su Mano.



100-126 Selena

Habilidad: Puede bloquear a más de un aliado oponente hasta agotar su fuerza.

Aclaración: Puede bloquear a más de un Aliado oponente hasta agotar su fuerza.

Si Selena supera en fuerza a los Aliados que bloquea, solo los Aliados oponentes serán destruidos. Por el contrario, si los Aliados oponente igualan la fuerza de Selena, todos serán destruidos.

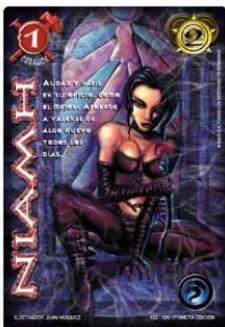
El jugador defensor escoge el orden en que bloqueará a los Aliados oponentes.

Ejemplo: Puede bloquear 3 Aliados oponentes de fuerza 1. No puede bloquear 2 Aliados de fuerza 2 porque lo estarían superando en fuerza.

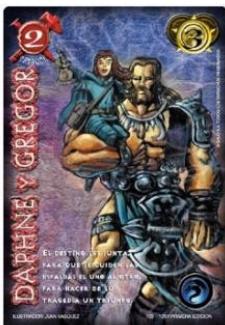
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



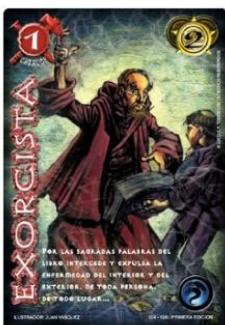
101-126 Armstrong
Habilidad: Sin habilidad



102-126 Niamh
Habilidad: Sin habilidad



103-126 Daphne y Gregor
Habilidad: Sin habilidad



104-126 Exorcista
Habilidad: Sin habilidad



105-126 Rugdraige
Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



106-126 Zara
Habilidad: *Sin habilidad*



107-126 Kemsa
Habilidad: *Sin habilidad*



108-126 Karl
Habilidad: *Cuando bloquea, cambia su fuerza por coste.*
Aclaración: Si es declarado bloqueador cambia su fuerza por su coste por el turno.
Solo intercambia la fuerza y coste impreso cuando bloquea. El efecto dura hasta la Fase Final.

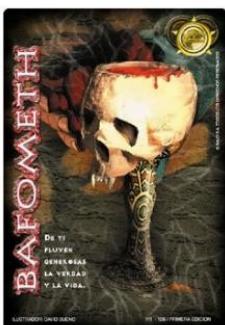


109-126 Linna
Habilidad: *Sin habilidad*

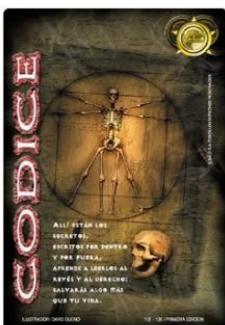


110-126 Emboscada
Habilidad: *Si ataca y no es bloqueado destruye un Oro de tu oponente.*
Aclaración: Si no es bloqueado destruye una carta de Oro de tu oponente, a elección.
Si ataca y no se le asigna un bloqueador a este Aliado debes destruir 1 Oro que tu oponente controle.
El Oro debe ser destruido al momento de la declaración de bloqueo.

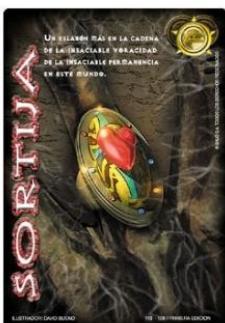
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



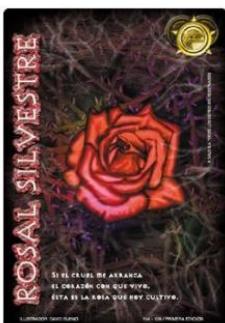
111-126 Bafometh
Habilidad: *Sin habilidad*



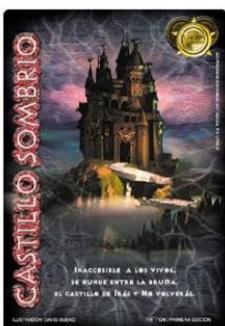
112-126 Código
Habilidad: *Sin habilidad*



113-126 Sortija
Habilidad: *Sin habilidad*



114-126 Rosal Silvestre
Habilidad: *Sin habilidad*



115-126 Castillo Sombrío
Habilidad: *Sin habilidad*

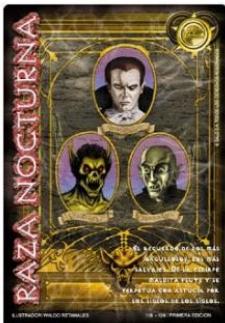
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



116-126 Cripta
Habilidad: *Sin habilidad*



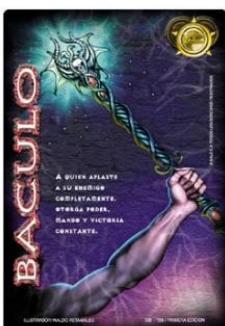
117-126 Agua Sagrada
Habilidad: *Sin habilidad*



118-126 Raza Nocturna
Habilidad: *Sin habilidad*

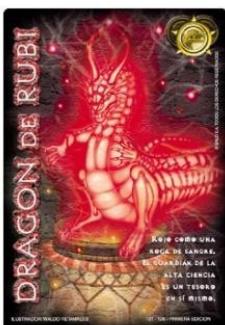


119-126 Corona Imperial
Habilidad: *Sin habilidad*

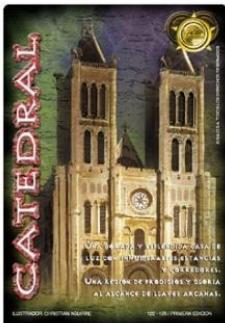


120-126 Báculo
Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



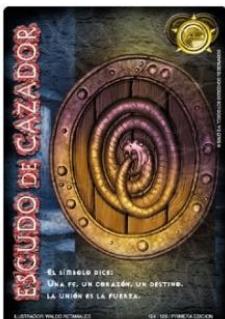
121-126 Dragón de Rubí
Habilidad: *Sin habilidad*



122-126 Catedral
Habilidad: *Sin habilidad*



123-126 Candelabro
Habilidad: *Sin habilidad*

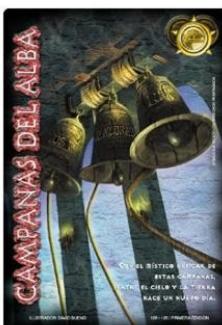


124-126 Escudo de Cazador
Habilidad: *Sin habilidad*



125-126 Escudo de Vampiro
Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN

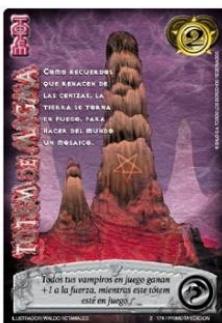


126-126 Campanas del Alba
Habilidad: Sin habilidad



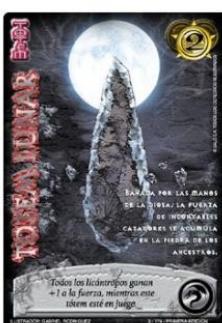
1-174 Tótem de la Penumbra

Habilidad: Jugar un arma cuesta 1 oro más, mientras este tótem esté en juego.
Aclaración: Mientras Tótem de la Penumbra esté en juego cuesta 1 Oro más jugar las Armas. El coste de las Armas (tuyas y oponentes) aumenta en 1 de Oro mientras este Tótem permanezca en juego. No se debe pagar 1 de Oro adicional por habilidades de las Armas. Si hay 2 Tótem de la Penumbra en juego el coste de las Armas aumenta en 2 de Oro y así sucesivamente.



2-174 Tótem de Magma

Habilidad: Todos tus vampiros en juego ganan +1 a la fuerza, mientras este tótem esté en juego.
Aclaración: Mientras Tótem de Magma esté en juego tus Aliados de raza Vampiro en juego ganan +1 a la fuerza. Todos los Vampiro que controlas ganan 1 de fuerza mientras este Tótem permanezca en juego.



3-174 Tótem Lunar

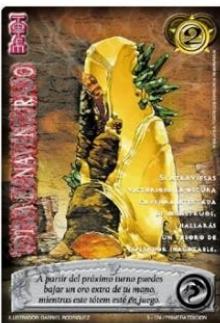
Habilidad: Todos los licántropos ganan +1 de fuerza, mientras este tótem esté en juego.
Aclaración: Errata: "Mientras Tótem Lunar esté en juego tus Aliados de raza Licántropo en juego ganan +1 a la fuerza." Todos los Licántropos que controlas ganan 1 de fuerza mientras este Tótem permanezca en juego.



4-174 Tótem del Bosque

Habilidad: Jugar cartas de licántropos, mientras este tótem esté en juego.
Aclaración: Errata: "Mientras Tótem del Bosque esté en juego te cuesta 1 Oro menos jugar Aliados de raza Licántropo." El coste de tus Licántropos se reduce en 1 de Oro mientras este Tótem permanezca en juego. Si tienes 2 Tótem del Bosque en juego el coste de tus Licántropos 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



5-174 Tótem Bienaventurado

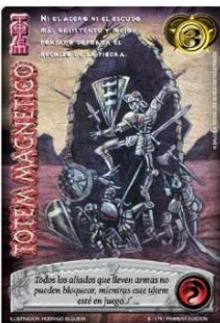
Habilidad: A partir del próximo turno puedes bajar un oro extra de tu mano, mientras este tótem esté en juego.

Aclaración: Mientras Tótem Bienaventurado esté en juego puedes bajar una carta de Oro extra desde tu Mano a la Reserva de Oro.

Puedes bajar 2 Oros en cada uno de tus turnos (sin afectar el límite de Oros por turno) mientras este Tótem permanezca en juego.

Los Oros se bajan al inicio de la Fase de Vigilia y el Oro adicional debes bajarlo inmediatamente después del primer Oro, de lo contrario no podrás hacerlo después.

Si tienes 2 Tótem Bienaventurado en juego podrás bajar 2 Oros adicionales en cada uno de tus turnos y así sucesivamente.



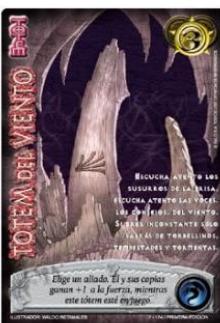
6-174 Tótem Magnético

Habilidad: Todos los aliados que lleven armas no pueden bloquear, mientras este tótem esté en juego.

Aclaración: Mientras Tótem Magnético esté en juego los Aliados que porten un Arma no podrán bloquear.

Los Aliados en juego (tuyos y oponentes) que sean portadores de una o más Armas, no pueden ser declarados bloqueadores mientras este Tótem permanezca en juego.

Si en Guerra de Talismanes es destruida un Arma que porta un Aliado, éste ya no podrá bloquear, debido a que, la fase de Declaración de Bloqueo es anterior a esta.



7-174 Tótem del Viento

Habilidad: Elige un aliado. Él y sus copias gana +1 a la fuerza, mientras este tótem esté en juego.

Aclaración: Errata: "Cuando entra en juego nombra un Aliado. Tus copias del Aliado nombrado ganan 1 de fuerza mientras Tótem del Viento esté en juego."

No es necesario que el Aliado nombrado esté en juego. Solo tus copias en juego ganan 1 de fuerza mientras este Tótem permanezca en juego.



8-174 Tótem de Salamandras

Habilidad: Antes de atacar, tu oponente debe destruir un aliado que controle mientras este tótem esté en juego.

Aclaración: Mientras Tótem de Salamandras esté en juego tu oponente debe destruir 1 de sus Aliados en juego para poder atacar.

En el momento que tu oponente fuese a declarar ataque debe destruir primero 1 Aliado que controle mientras este Tótem permanezca en juego.

Para poder declarar ataque tu oponente debe por lo menos tener 2 Aliados en juego (el que debe destruir para atacar y el que debe ser declarado atacante). No significa que si tienes solo 1 Aliado en juego puedas declarar ataque con el mismo Aliado que debes destruir.

Si tienes 2 Tótem de Salamandras en juego tu oponente antes de atacar debe destruir 2 de sus Aliados en juego y así sucesivamente.

Esta habilidad hace objetivo al jugador, por lo cual, si tu oponente tiene Asgard en juego no dispararía su habilidad.



9-174 Tótem de Hierro

Habilidad: Los aliados que llevan armas no pueden atacar, mientras este tótem esté en juego.

Aclaración: Mientras Tótem de Hierro esté en juego los Aliados que porten un Arma no podrán atacar.

Los Aliados en juego (tuyos y oponentes) que sean portadores de una o más Armas no pueden ser declarados atacantes mientras este Tótem permanezca en juego.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



10-174 Tótem Rúnico

Habilidad: Tu oponente juega con su mano descubierta, mientras este tótem esté en juego.

Aclaración: Mientras Tótem Rúnico esté en juego tu oponente debe jugar mostrando su Mano.

Tu oponente debe jugar mostrando todas las cartas su Mano en todo momento mientras este Tótem permanezca en juego.

Si por una habilidad o efecto debes descartar una carta al azar a tu oponente no se puede escoger directamente, ya que, se debe cumplir que la carta sea descartada al azar.



11-174 Evocación

Habilidad: Puedes buscar un aliado en tu castillo y ponerlo en la línea de defensa. Al final del turno éste es destruido.

Aclaración: Al jugar este Talismán puedes buscar un Aliado en tu Mazo Castillo y ponlo en juego sin pagar su coste. Al final del turno debe ser destruido.

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 Evocación en Guerra de Talismanes el Aliado no puede ser declarado bloqueador.

Si el Aliado sale del juego en Batalla Mitológica o por efecto de una habilidad que no sea Evocación y vuelve a entrar en juego, éste no deberá ser destruido al final del turno.

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

Las condiciones de juego solo se verifican en las zonas de juego públicas.

No es condición para jugar Evocación que el Aliado debe ser destruido en la Fase Final.



12-174 Espectro de Dragón

Habilidad: Descarta tres cartas de la parte superior del castillo de tu oponente.

Aclaración: Al jugar este Talismán bota 3 cartas del Mazo Castillo oponente.



13-174 Ataque Suicida

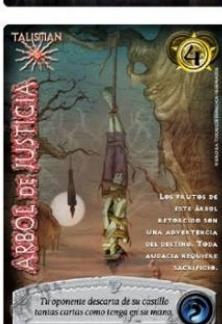
Habilidad: Despues de atacar ganas otro turno extra. Si no ganas en ese turno pierdes el juego (carta única).

Aclaración: Juega este Talismán después de atacar en Guerra de Talismanes para jugar un turno extra. Si no ganas en ese turno pierdes el juego.

Vuelves a jugar otro turno completo (con todas sus fases) saltándote el turno de tu oponente. Si no ganas en el turno extra, pierdes el juego.

El turno en que juegas Ataque Suicida debes robar al final de tu turno como si fuera un turno normal. En el turno extra debes ganar antes de que se acabe el turno, es decir, si finalizas pierdes el juego.

Ataque Suicida es Carta Única.



14-174 Árbol de Justicia

Habilidad: Tu oponente descarta de su castillo tantas cartas como tenga en su mano.

Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo por cada carta que tenga en su Mano.

Ejemplo: Si tu oponente tiene 4 cartas en su Mano debe bota 4 cartas de su Mazo Castillo.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN

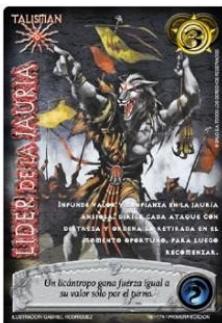


15-174 Dycom el Recaudador

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

Aclaración: Al jugar este Talismán, puedes buscar una carta de Oro en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponerla en tu Mano.

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



16-174 Líder de la Jauría

Habilidad: Un licántropo gana fuerza igual a su valor solo por el turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán uno de tus Aliados de raza Licántropo en juego gana Fuerza igual a su Coste por el turno.

Ejemplo: Si tienes en juego al Aliado Jauría (Fuerza 3 – Coste 4) gana 4 de fuerza hasta el final del turno, es decir, tendrá fuerza 7, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Jauría.



17-174 Piromanía

Habilidad: Puedes buscar un talismán en el castillo de tu oponente y botarlo al cementerio justo con todas las copias de ésta.

Aclaración: Al jugar Piromanía puedes buscar un Talismán con todas sus copias en el Mazo Castillo oponente y enviarlos al Cementerio.

Envías al Cementerio todas las copias que están disponible en el Mazo Castillo oponente del Talismán buscado. Si el Talismán es Carta Única solo envías esa copia al Cementerio.

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



18-174 Ermitaño

Habilidad: Solo una vez por juego: Nombra un talismán, tu oponente no podrá utilizarlo por esta partida.

Aclaración: Al jugar Ermitaño nombra un Talismán. Tu oponente no podrá jugar todas las copias del Talismán nombrado por el resto del juego.

Es un efecto permanente. Puedes tener las 3 copias de Ermitaño en tu Mazo Castillo, pero cada uno lo puedes jugar solo una vez por juego. Ermitaño no puede ser jugado nuevamente, independiente que la zona de Efectos Permanentes sea una extensión del Cementerio. Esto significa que no puede salir de ahí, es decir, no puede ser barajado, subido a la Mano, desterrado o copiada su habilidad.

Una vez resuelto se va a la zona de Efectos Permanentes y no podrá salir de ahí.

Ejemplo: Si Ermitaño se jugó y está en la zona de Efectos Permanentes. Para jugar un Hidromiel, debes tener por lo menos 3 cartas en el Cementerio (Ermitaño no podría ser contado en el número de cartas de condición para jugar hidromiel). Si Ermitaño está tu Cementerio y todavía no ha sido jugado. Puedes copiarlo con Galdar, pero ahora sería este último quien se iría a la zona de Efectos Permanente y no podría salir de ahí.

19-174 Fragua

Habilidad: Genera 3 oros virtuales para jugar armas solamente por el turno.

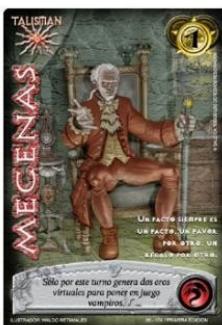
Aclaración: Al jugar este Talismán generas 3 Oros Virtuales para jugar Armas por el turno.

Solamente para jugar Armas. No se pueden pagar habilidades de Armas con Fragua.

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 MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



20-174 Mecenas

Habilidad: Solo por este turno genera dos oros virtuales para poner en juego vampiros.

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

Solamente para pagar el coste de Vampiros. No se pueden pagar habilidades de Aliados con Mecenas.

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



21-174 Trofeo de Guerra

Habilidad: Solo por este turno genera dos oros virtuales para poner en juego licántropos.

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

Solamente para pagar el coste de Licántropos. No se pueden pagar habilidades de Aliados con Trofeo de Guerra.

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



22-174 Alas Negras

Habilidad: No puede ser bloqueado. Si no tienes otros vampiros en juego, déstruye al final del turno.

Aclaración: Alas Negras es imbloqueable. Si no tienes otros Aliados de raza Vampiro en juego debes destruirlo en la Fase Final.

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.



23-174 Salome

Habilidad: Cuanto entra en juego destruye un oro de tu oponente.

Aclaración: Cuanto entra en juego destruye 1 Oro de tu oponente, a elección.

Puede estar en la Reserva de Oro o 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 Salome.



24-174 Dux

Habilidad: No puede ser bloqueados por caballeros.

Aclaración: Dux no puede ser bloqueados por Aliados de raza Caballero.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



25-174 Vampiro del Desierto

Habilidad: *Debe atracar cuando es puesto en juego.*

Aclaración: Vampiro del Desierto debe atacar el turno que entra en juego.

Es obligatorio, pero no es necesario que ataque de inmediato. Puedes jugar otras cartas después de jugarlo, pero debe atacar el turno que entró en juego.

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



26-174 Bestia Acechando

Habilidad: *Si ataca debe ser bloqueado.*

Aclaración: Si es declarado atacante tu oponente está obligado a bloquearlo. Siempre que tenga Aliados en Línea de Defensa para hacerlo y estos estén habilitados para bloquear.

Un Aliado habilitado para bloquear es aquel que ésta en la Línea de Defensa y además no tenga una habilidad o efecto que no le permita bloquear.

No es condición para que Bestia Acechando pueda atacar que haya un Aliado oponente habilitado para bloquearlo.



27-174 Judy

Habilidad: *Sin habilidad*



28-174 Itazzy

Habilidad: *Gana +1 de fuerza por cada vampiro en juego.*

Aclaración: Errata: "Itazzy gana +1 a la fuerza por cada Vampiro que tengas en juego."

Su fuerza es variable y depende en todo momento del número de Aliados de raza Vampiro que controles.

Itazzy se bonifica así mismo con 1 de fuerza por efecto de su misma habilidad, ya que, es raza Vampiro.

Si uno de tus Aliados de raza Vampiro 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.

Itazzy es raza Vampiro.



29-174 Jinete de Dragón

Habilidad: *Puede llevar dos armas.*

Aclaración: Jinete de Dragón 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN

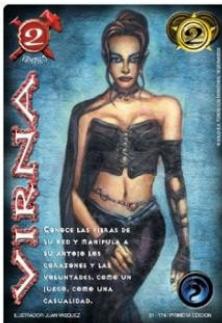


30-174 Rafaceny

Habilidad: El total de puntos de ataque de tu oponente se reduce a 4 y no pueden ser bloqueados.

Aclaración: En respuesta a la Asignación de Daño juega este Talismán para que el total de puntos de daño hecho por tu oponente a tu Mazo Castillo se disminuya a 4 y no pueden ser reducido más que eso.

Ejemplo: Si tu oponente te ataca y el daño total hasta ese momento es 12. Este Talismán disminuye ese daño a 4 y no se puede reducir más que eso, es decir, debes botar 4 cartas de tu Mazo Castillo.



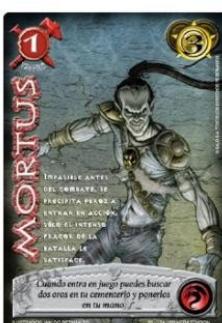
31-174 Virna

Habilidad: Sin habilidad



32-174 Dinella

Habilidad: Sin habilidad



33-174 Mortus

Habilidad: Cuando entra en juego puedes buscar dos oros en tu cementerio y ponerlos en tu mano.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar 2 cartas de Oros en tu Cementerio, debes mostrártelos a tu oponente y luego ponlos en tu Mano.

Deben ser 2 Oros para poder ponerlos en tu Mano.



34-174 Alimaña

Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN

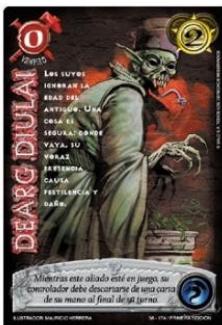


35-174 Von Krieg

Habilidad: Puede atacar cuando 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.



36-174 Dearg Diulai

Habilidad: Mientras este aliado esté en juego, su controlador debe descartarse de una carta de su mano al final de su turno.

Aclaración: Mientras Dearg Diulai esté en juego el controlador se descarta 1 carta de su Mano al final del turno.

En la Fase Final si eres el controlador de Dearg Diulai debes descartar 1 carta de tu Mano.

Este Aliado no lo puedes jugar directamente en la Línea de Defensa oponente. Para cambiarlo de controlador debes hacerlo con cartas como Hades.



37-174 Vlad Tepes

Habilidad: Tus vampiros destruidos en este turno vuelven a la línea de defensa.

Aclaración: En respuesta a la Fase Final juega este Talismán para que todos tus Aliados de raza Vampiro destruidos en este turno sean puestos en juego en la Línea de Defensa sin pagar su coste.

Tus Vampiros primero van al Cementerio y luego vuelven al juego, por lo tanto, si no puedes jugar con tu Cementerio, no podrán volver al juego.

Tus Vampiros que son puesto en juego se consideran cartas nuevas, por lo cual, deben cumplir sus condiciones para entrar en juego (de lo contrario permanecerán en el Cementerio) y pueden disparar o activar sus habilidades al entrar en juego.

Las habilidades ocurren en el siguiente orden: primero las continuas, después las disparadas y por último las activadas.

Si varias habilidades de un mismo jugador se disparan simultáneamente al entra en juego, el controlador de esas habilidades escogerá el orden en que se resuelven.

Todos tus Vampiros disparan sus habilidades al entrar en juego.

38-174 Calixto

Habilidad: Puede llevar un arma pagando 2 menos de oro.

Aclaración: Puede portar un Arma pagando 2 menos de Oro.

Cuando Calixto no sea portadora de un Arma puedes portarle un Arma reduciendo su coste en 2 de Oro.

Si gana la habilidad de portar más de un Arma y ya es portadora de una, no puede reducir el coste.

Ejemplo: Si le portas Espada de Frey a Calixto solo debes pagar 1 de Oro.



39-174 Cachorro

Habilidad: Sin habilidad



ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



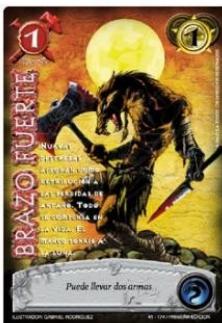
40-174 Titán Licántropo

Habilidad: No puede ser bloqueado. Cuando entra en juego bota todas las cartas de tu mano al cementerio.

Aclaración: Cuando entra en juego descarta todas las cartas de tu Mano. Titán Licántropo es imbloqueable.

Al ponerlo en juego si tienes cartas en la Mano debes descartarlas todas. Si Titán Licántropo es anulado no debes descartar las cartas de tu Mano.

No es condición para que Titán Licántropo entre en juego tener cartas en la Mano.



41-174 Brazo Fuerte

Habilidad: Puede llevar dos Armas.

Aclaración: Brazo Fuerte 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.



42-174 Rastreador

Habilidad: Sin habilidad



43-174 Licántropos Salvajes

Habilidad: Solo puede ser bloqueado por licántropos.

Aclaración: Licántropos Salvajes solo puede ser bloqueado por Aliados de raza Licántropos.

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

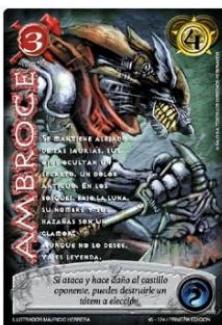


44-174 Guardia del Escudo

Habilidad: Solo puede bloquear.

Aclaración: Guardia del Escudo no puede atacar. Solo puede ser declarado bloqueador.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



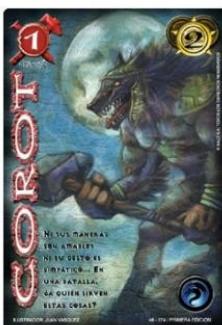
45-174 Ambroce

Habilidad: Si ataca y hace daño al castillo oponente, puedes destruirle un tótem a elección.

Aclaración: Si hace daño al Mazo Castillo oponente puedes destruir un Tótem oponente, a elección.

Solo cuando Ambroce 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 Ambroce o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad.



46-174 Corot

Habilidad: Sin habilidad



47-174 Fribert

Habilidad: Puedes destruirlo cuando deseas; produce oro igual al número de licántropos que tengas en juego, solo por el turno.

Aclaración: Puedes destruirlo para generar Oros Virtuales igual a la cantidad de Aliados de raza Licántropos que tengas en juego por el turno. Fribert no se considera a sí mismo para efecto de su habilidad.

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

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



48-174 Van Helsing

Habilidad: Cuando entra en juego, todos tus demás cazadores ganan +1 de fuerza permanentemente.

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

Cada vez que Van Helsing entra en juego todos tus demás Cazadores que controles ganan 1 de fuerza permanente.

Van Helsing no gana el bono de fuerza permanente. Si tienes otras copias de Van Helsing en juego éstos si reciben el bono de fuerza permanente.

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.