



ORÁCULO 2022

La Cofradía

REVISIÓN MAYO DE 2022

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA

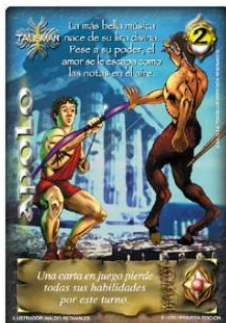


1-170 Anchimallen

Habilidad: *Envía al cementerio una carta al azar de la mano de tu oponente.*

Aclaración: Al jugar este Talismán descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.

Sin mirar la Mano de tu oponente.



2-170 Apolo

Habilidad: *Una carta en juego pierde todas sus habilidades por este turno.*

Aclaración: Al jugar este Talismán nombra una carta en juego. Ésta y todas sus copias pierden la habilidad por el turno.

Tanto las cartas de tu oponente como las tuyas perderán la habilidad hasta la Fase Final.

Las cartas que pueden perder la habilidad son Aliados, Armas, Tótems y Oros. Los Talismanes nunca, puesto que, no entran en juego.

Cuando una carta pierde la habilidad pierde todas las habilidades que haya adquirido. La única excepción son las habilidades que otorgan las Armas a los Aliados.



3-170 Ah Puch

Habilidad: *Destruye todos tus Aliados en juego y pon gratis un Aliado en tu línea de defensa 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.



4-170 Aquiles

Habilidad: *Un aliado defensor gana 3 a la fuerza hasta el final del turno.*

Aclaración: Al jugar este Talismán uno de tus Aliados declarado bloqueador gana +3 a la fuerza por el turno, a elección.

El bono de fuerza dura hasta la Fase Final.

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



5-170 Arpía

Habilidad: *Dos cartas oponentes pierden un punto de fuerza por este turno.*

Aclaración: Al jugar este Talismán 2 Aliados oponentes pierden 1 de fuerza cada uno por el turno, a elección.

Elige 2 Aliados oponentes en juego para que pierdan 1 de fuerza hasta la Fase Final.

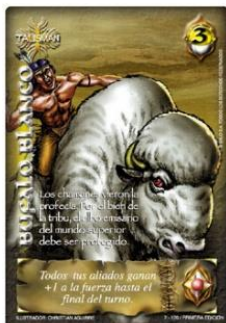
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



6-170 Berserker

Habilidad: Berserker no puede ser bloqueado.

Aclaración: Berserker es imbloqueable.



7-170 Búfalo Blanco

Habilidad: Todos tus aliados ganan +1 a la fuerza hasta el final del turno.

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

Todos los Aliados que controles ganan 1 de fuerza hasta la Fase Final.



8-170 Cacería del Peyotl

Habilidad: Genera 2 oros virtuales para armas o tótems.

Aclaración: Errata: "Genera 2 oros virtuales para Talismanes, Armas o Tótems."

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 Peyotl.

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



9-170 Cancerbero

Habilidad: Destruye uno de tus aliados y puedes buscar 2 cartas oro en tu mazo castillo.

Aclaración: Al jugar este Talismán, destruye un Aliado que controles y puedes buscar 2 cartas de Oro en tu Mazo Castillo, debes mostrárselos a tu oponente y luego ponerlos en tu 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.

El Aliado debe ir al Cementerio para poder buscar los 2 Oros en tu Mazo Castillo.

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

Se buscan los Oros en el Mazo Castillo y luego si el Aliado al ser destruido dispara una habilidad ésta se realiza.



10-170 Conde Shatten

Habilidad: Paga 1 oro, y un aliado oponente 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



11-170 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.



12-170 Chon-Chon

Habilidad: Tu oponente bota 2 cartas de tu mazo castillo.

Aclaración: Errata: "Tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo".

Al jugar este Talismán bota 2 cartas del Mazo Castillo oponente.



13-170 Dominación

Habilidad: Un aliado oponente que tú 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.



14-170 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.



15-170 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. Después 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



16-170 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.



17-170 Fenrir

Habilidad: *Si ataca debe ser acompañado por dos aliados.*

Aclaración: Para poder atacar con Fenrir debes declarar ataque con al menos 2 Aliados más.

Si uno o los dos Aliados declarados atacantes junto a Fenrir salen del juego en Batalla Mitológica el ataque no es cancelado, debido a que, ya se cumplió la condición para poder ser declarado atacante.

Fenrir es raza Licántropo.



18-170 Grifo

Habilidad: *Si hace daño al mazo castillo, deberá ser barajado en tu mazo castillo (imbloqueable).*

Aclaración: Si hace daño al Mazo Castillo oponente debe ser barajado en el Mazo Castillo. Grifo es imbloqueable.

Solo si hace daño al Mazo Castillo oponente debe ser barajado y esta acción se realiza después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

Si por una habilidad o efecto debe ser destruido en la Fase Final, pero hizo daño al Mazo Castillo oponente este turno, primero debe ser barajado antes que destruido.

Si la fuerza de Grifo o el daño realizado este turno es reducido a 0 no debe ser barajado por su propia habilidad.

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



19-170 Guantelete

Habilidad: *Su portador intercambia su fuerza por el coste en 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.



20-170 Guevadan

Habilidad: *Destruye un licántropo que controles 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.

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

Guevadan es raza Licántropo.

Ejemplo: Si al momento de jugarlo tienes 5 Licántropos en juego (incluido Guevadan), busca 5 cartas en tu Cementerio y sin mostrárselas a tu oponente, las barajas en tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



21-170 Hadas

Habilidad: Al entrar en juego, puedes buscar en tu mazo castillo y ponerla en juego.

Aclaración: Errata: “Al entrar en juego, puedes buscar un Hadas en tu mazo castillo y ponerla en juego”.

Cuando entra en juego puedes buscar una Hadas en tu Mazo Castillo y ponerla en juego sin pagar su coste.

Cada vez que Hadas sea puesto en juego puedes buscar otra copia de este Aliado en tu Mazo Castillo y ponerlo en juego en tu Línea de Defensa.

En caso de buscar una Hadas y no tenerlo, debes realizar la búsqueda de igual modo y avisar a tu oponente que no cuentas con más copias de este Aliado en tu Mazo Castillo.

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



22-170 Hades

Habilidad: Elige una carta de aliado y cámbiala por un aliado de tu oponente, solo por el juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán cambia de controlador uno de tus Aliados por uno de tu oponente en juego, a elección.

Los Aliados deben ubicarse en la Línea de Defensa de los nuevos controladores y no pueden ser declarados atacantes este turno. Si juegas Hades en Guerra de Talismanes los Aliados no pueden ser declarados bloqueadores.

Los Aliados que cambian de controlador no están entrando en juego nuevamente, por lo cual, no dispararían sus habilidades que digan “cuando entra en juego o al entrar en juego”.

Si alguno de los Aliados porta un Arma, ésta cambia de controlador junto a ese Aliado.

Todo efecto permanente que tengan los Aliados lo mantienen al cambiar de controlador.

Cuando los Aliados salen del juego siempre van a la zona respectiva del propietario, es decir: Cementerio, Mazo Castillo, Mano o Destierro del dueño de la carta.



23-170 Haiit

Habilidad: Otorga 2 oros virtuales solo por el turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán genera 2 Oros Virtuales por el turno.

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



24-170 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.



25-170 Huehuetotl

Habilidad: Por cada chamán que tengas en juego, este chamán gana +1 a la fuerza.

Aclaración: Huehuetotl 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.

Huehuetotl 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA

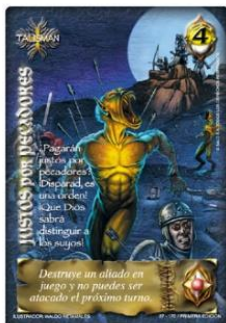


26-170 Invunche

Habilidad: Las cartas oponentes pierden un punto de fuerza por este turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán los Aliados oponente pierden 1 de fuerza por el turno.

Todos los Aliados oponente en juego pierden 1 de fuerza hasta la Fase Final.



27-170 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.



28-170 Kasim

Habilidad: Puede atacar el turno 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.



29-170 Kel-Essuf

Habilidad: Cuando entra en juego, toma la primera carta de tu mazo castillo. Si esta carta es un aliado ponla en juego, de lo contrario bóotala al cementerio.

Aclaración: Cuando entra en juego muestra la primera carta de tu Mazo Castillo. Si es un Aliado pongo en juego en tu Línea de Defensa sin pagar su coste, de lo contrario envíalo al Cementerio.

Si es cualquier otra carta, es decir, Arma, Tótem, Oro o Talismán debes enviarlo a tu Cementerio.

Es obligación poner en juego el Aliado. El Aliado debe cumplir sus condiciones para ser puesto en juego, de lo contrario debe ser barajado en el Mazo Castillo.

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 pones en juego este Aliado por efecto de una habilidad en Guerra de Talismanes, el Aliado mostrado por Kel-Essuf no puede ser declarado bloqueador.



30-170 Licantropía

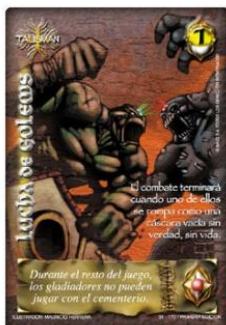
Habilidad: Un aliado en juego que elijas cambia su fuerza por su valor permanentemente.

Aclaración: Al jugar este Talismán un Aliado en juego (oponente 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



31-170 Lucha de Golems

Habilidad: Durante el resto del juego, los gladiadores 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.

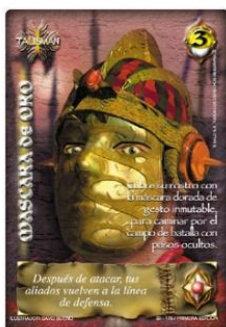


32-170 Luna Llena

Habilidad: Los licántropos ganan +1 a la 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 controles ganan 1 de fuerza hasta la Fase Final.



33-170 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. Después 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.



34-170 Minotauro

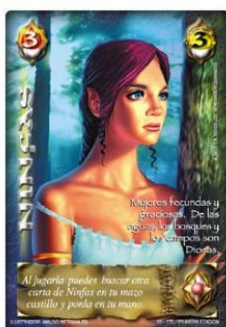
Habilidad: Por cada aliado que tengas en juego, gana +1 a la fuerza.

Aclaración: Minotauro gana +1 a la fuerza por cada Aliado que tengas en juego.

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

Minotauro se bonifica así mismo con 1 de fuerza por efecto de su misma habilidad.

Si uno de tus Aliados 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.



35-170 Ninfas

Habilidad: Al jugarla puedes buscar otra carta de Ninfas en tu mazo castillo y ponla en tu mano.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar una Ninfas en tu Mazo Castillo, debes mostrársela a tu oponente y luego ponerla en tu Mano.

La copia buscada puede ser jugada este mismo turno y disparar su habilidad para buscar otra Ninfas en tu Mazo Castillo.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



36-170 Ogro

Habilidad: Por cada uno de tus turnos que no se declare atacante gana +2 a la fuerza permanentemente.

Aclaración: Cada vez que en tus turnos no sea declarado atacante gana +2 a la fuerza permanentemente.

El turno que entra en juego gana +2 a la fuerza permanente al final del turno. En tus siguientes turnos en que no ataque gana +2 a la fuerza permanente en la Fase Final. Si atacas con otros Aliados gana +2 a la fuerza permanente al momento de la declaración de ataque.

Si no está habilitado para atacar por efecto o habilidades de cartas, igualmente gana +2 a la fuerza permanentemente al final del turno.

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.



37-170 Pegaso

Habilidad: Si Pegaso es destruido, uno de tus aliados gana +1 a la fuerza permanentemente.

Aclaración: Si es destruido uno de tus Aliados en juego gana +1 a la fuerza permanentemente, a elección.

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.



38-170 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.



39-170 Prueba de Fuego

Habilidad: Destruye un vampiro en juego.

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



40-170 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



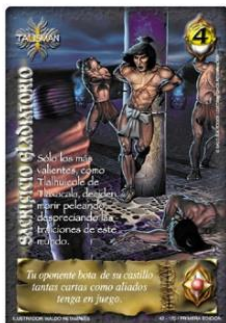
41-170 Rasputín

Habilidad: Para atacar destruye una carta 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.



42-170 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.



43-170 Serpiente Emplumada

Habilidad: Este aliado no puede ser bloqueado.

Aclaración: La Serpiente Emplumada es imbloqueable.



44-170 Shuar

Habilidad: Cuando entra en juego nombra una carta, ésta y sus copias perderán su habilidad por el resto del juego.

Aclaración: Cuando entra en juego nombra una carta. Ésta y sus copias pierden la habilidad por el resto del juego.

Es una habilidad permanente. Tanto las cartas de tu oponente como tuyas perderán la habilidad hasta el final del juego.

No es necesario que la carta nombrada esté en juego. Puede ser Aliado, Arma, Tótem, Talismán u Oro.

Puedes nombrar al mismo Shuar, pero las cartas nombradas anteriormente por él no volverán a tener sus habilidades.

Al nombrar una carta con habilidad permanente como Eclipse de Dragón o Metamorfosis de Loki, si la carta fue jugada antes de que Shuar entrara en juego el efecto permanente no se puede deshacer. Por el contrario, si la carta con habilidad permanente aún no fue jugada ésta quedará sin habilidad por el resto del juego.



45-170 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



46-170 Tótem de Cocodrilo

Habilidad: Tu oponente, antes de poner un oro en juego, 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.

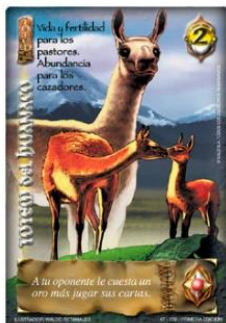
Tu oponente debe pagar 1 Oro primero para poder bajar otro mientras este Tótem permanezca en juego.

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.



47-170 Tótem del Huanaco

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

Aclaración: Mientras Tótem del Huanaco 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 del Huanaco 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.



48-170 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.



49-170 Tótem del Olvido

Habilidad: Descarta una carta de tu mano y genera 2 oros virtuales.

Aclaración: Errata: "Descarta una carta de tu mano y genera 2 oros (una vez por turno)".

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.



50-170 Unicornio

Habilidad: Puedes destruirlo y genera un oro virtual solo por este turno.

Aclaración: Puedes destruirlo para generar 1 Oro Virtual por el turno.

Si Unicornio es destruido por habilidad de carta o por Daño de Combate no puede 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



51-170 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.



52-170 Viracocha

Habilidad: Al jugarla, un aliado oponente a elección no puede atacar o bloquear.

Aclaración: En respuesta a la declaración de ataque o bloqueo juega este Talismán para cancelar el ataque o bloqueo de un Aliado oponente.

Viracocha cancela el ataque, por lo que, el Aliado declarado atacante no puede disparar sus habilidades que digan “al atacar o ser declarado atacante”.

Viracocha cancela el bloqueo, por lo que, el Aliado declarado bloqueador no puede disparar sus habilidades que digan “al bloquear o ser declarado bloqueador”.

Si uno o todos los Aliados que fueron declarados atacantes o bloqueadores se les cancela el ataque o bloqueo individualmente, esto no cancela las fases posteriores en la Batalla Mitológica.



53-170 Xolotl

Habilidad: Destruye todos los aliados oponentes de fuerza superior a 3.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruyes todos los Aliados oponente de fuerza superior a 3, incluyendo los bonos de fuerza.

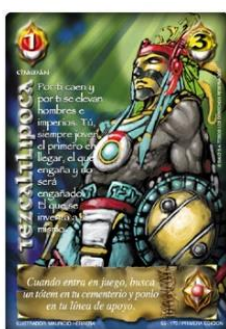
Todos los Aliados oponentes en juego que superen 3 de fuerza, es decir, de fuerza 4 o mayor son destruidos.



54-170 Yelmo

Habilidad: Su portador se considera imbloqueable.

Aclaración: El portador es imbloqueable.



55-170 Tezcatlipoca

Habilidad: Cuando entra en juego, busca un tótem en tu cementerio y ponlo en tu línea de apoyo.

Aclaración: Cuando entra en juego buscar un Tótem en tu Cementerio 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



56-170 Abominación

Habilidad: *Mientras este aliado esté en juego no podrás ser atacado.*

Aclaración: Mientras Abominación esté en juego tu oponente no puede atacar.

Tu oponente no podrá declarar ataque mientras este Aliado permanezca en juego.

Si pones en juego Abominación por efecto de una habilidad en Guerra de Talismanes el ataque no es cancelado.

Para poder declarar ataque tu oponente debe sacar del juego a Abominación (destruyéndolo, barajándolo, desterrándolo o subiéndolo a la Mano) o quitándole la habilidad.



57-170 Anubis

Habilidad: *Destruye a Anubis y regresa un aliado de tu cementerio a la línea de defensa (carta única).*

Aclaración: Puedes destruirlo para poner en juego un Aliado de tu Cementerio en la 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 activas la habilidad de Anubis en Guerra de Talismanes el Aliado que es puesto en juego no puede ser declarado bloqueador.

El Aliado 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.

Si Anubis es destruido por habilidades de cartas o por daño de combate no puedes activar su habilidad.

Anubis debe ir al Cementerio para hacer efectiva su habilidad.

Anubis es Carta Única.



58-170 Arlequín

Habilidad: *Tu oponente bota igual número de cartas al daño recibido en tu mazo castillo.*

Aclaración: En respuesta a después 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.



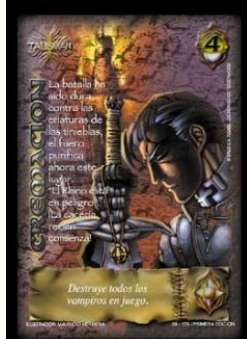
59-170 Brujo Chilote

Habilidad: *Paga 3 de oro y baraja un aliado oponente a elección.*

Aclaración: Puedes pagar 3 de Oro para barajar un Aliado oponente en juego en su Mazo Castillo, a elección.

Esta habilidad puedes activarla tantas veces como quiera, pero si lo haces en Guerra de Talismanes debes respetar la sucesión de prioridades, es decir, solo puedes pagar 3 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.

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



60-170 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).

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



61-170 Cuchivilu

Habilidad: Cuando entra en juego todas tus bestias ganan +1 a la 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.



62-170 Duende

Habilidad: Cuando entra en juego tu oponente bota 4 cartas de su mazo castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego bota 4 cartas del Mazo Castillo oponente.



63-170 El Alicanto

Habilidad: En todos tus turnos gana +1 de fuerza permanentemente.

Aclaración: Todos tus turnos gana +1 a la fuerza permanentemente.

El turno que es puesto en juego gana 1 de fuerza permanente, es decir, entra en juego con 1 de fuerza. En tus siguientes turnos, al inicio de cada uno de ellos ganará +1 a la fuerza permanentemente.

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.



64-170 Enjambre

Habilidad: Los vampiros aliados en juego ganan +1 a la fuerza y no pueden ser bloqueados.

Aclaración: Mientras Enjambre esté en juego tus Aliados de raza vampiro en juego ganan +1 a la fuerza y serán imbloqueables.

Todos los Vampiros que controles ganan 1 de fuerza y son imbloqueables mientras este Aliado permanezca en juego.

Enjambre se bonifica así mismo con 1 de fuerza y gana la habilidad de ser imbloqueable por efecto de su misma habilidad, ya que, es raza Vampiro.

Si Enjambre sale del juego en Guerra de Talismanes tus Vampiros pierden el bono de fuerza y dejan de ser imbloqueables, pero no pueden volver a ser bloqueados, ya que, la Declaración de Bloqueo es una fase anterior ésta.



65-170 Espada Real

Habilidad: Todos tus aliados ganan +1 a la fuerza mientras este oro esté en juego. (No puede ser destruido por habilidades de aliados oponentes). (Carta Única).

Aclaración: Mientras Espada Real esté en juego tus Aliados en juego ganan +1 a la fuerza. No puede ser destruido por habilidades de Aliados oponentes.

Todos los Aliados que controles ganan 1 de fuerza mientras este Oro permanezca en juego. Puede ser destruido por habilidades de Armas, Tótems, Talismanes y otros Oros.

Espada Real es Carta Única.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



66-170 Fetiche

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

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

Su fuerza es variable y depende en todo momento de la cantidad de los Oros que tenga tu oponente 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.

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

Los Oros Virtuales no cuentan cómo cartas de Oro.



67-170 Golem Sombrio

Habilidad: Una vez que este aliado haga daño al mazo castillo oponente, descártale 3 cartas de su mano al azar y además tu oponente busca una carta en su cementerio y la pone en su mano.

Aclaración: Si hace daño al Mazo Castillo oponente descarta 3 cartas al azar de la Mano de tu oponente. Luego tu oponente busca una carta en su Cementerio y sin mostrarla, la pone en su Mano. No es necesario que la carta buscada sea una de las cartas que tu oponente acaba de descartar.

Sin mirar la Mano de tu oponente y deben ser 3 cartas para poder descartarlas.

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

Solo si descartaste 3 cartas de la Mano de tu oponente, éste puede buscar una carta en su Cementerio y ponerla en su Mano.



68-170 Hechicera

Habilidad: Una vez por turno paga 2 oro y busca un talismán en tu mazo castillo y ponlo en tu mano.

Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 2 de Oro para buscar un Talismán en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.

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.

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



69-170 Hombre Lobo

Habilidad: En el próximo licántropo su coste en oro se reducirá a cero.

Aclaración: Cuando entra en juego el próximo Aliado de raza Licántropo que juegues reducirá su coste a 0, es decir, será gratis.

El Licántropo reduce el coste solo por el turno en que Hombre Lobo entra en juego.

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

Hombre Lobo es raza Licántropo.



70-170 Igor

Habilidad: Puede bloquear cartas imbloqueables. Si lo hace duplica su fuerza hasta el final del turno.

Aclaración: Puede bloquear Aliados imbloqueables. Si lo hace duplica su fuerza por el turno.

Incluyendo los bonos de fuerza. Si bloquea a un Aliado oponente imbloqueable dobla su fuerza hasta la Fase Final.

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).

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



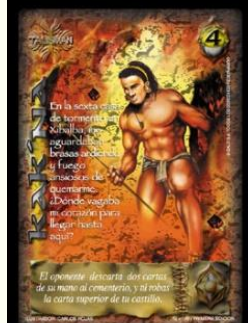
71-170 Inti

Habilidad: Cuando entra en juego, destruye dos cartas oro 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.



72-170 Kak' Na

Habilidad: El oponente descarta dos cartas de su mano al cementerio, y tú robas la carta superior de tu mazotillo.

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 Kak' 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.



73-170 Kaín

Habilidad: Todos los vampiros que controles ganan +1 a la fuerza cuando atacan.

Aclaración: Cuando tus Aliados de raza Vampiro ataquen 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 están 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.



74-170 Kemsá

Habilidad: Si va al cementerio desde el juego, podrás recuperar 3 cartas a elección de tu cementerio y barajarlas en tu mazotillo.

Aclaración: Si es destruido puedes buscar 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. Kemsá 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.

Kemsá es raza Cazador.



75-170 Killa

Habilidad: No se pueden bajaroros mientras este aliado esté en juego.

Aclaración: Mientras Killa esté en juego no se pueden bajar cartas de Oro.

Ninguno de los jugadores puede bajar más Oros mientras este Aliado permanezca en juego.

Se pueden poner Oros en juego por habilidades o efectos de cartas. Los jugadores pueden generar Oros Virtuales.

Si Killa sale del juego debes esperar que sea tu turno nuevamente para bajar Oro, ya que, bajar Oro desde la Mano es la primera acción que se debe realizar en la Fase de Vigilia.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



76-170 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.



77-170 Magnus

Habilidad: Cuando entra en juego descarta una carta de la mano del oponente. Cuando ataca gana +1 a la fuerza por el turno.

Aclaración: Si ataca gana +1 a la fuerza por el turno. Cuando entra en juego descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.

Sin mirar la Mano de tu oponente.

Si es declarado atacante gana 1 de fuerza hasta la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 2, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Magnus.



78-170 Maui

Habilidad: Cuando entra en juego descarta dos cartas de tu mazo castillo y una de tu mano.

Aclaración: Cuando entra en juego debes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo y descartar 1 de tu Mano.

Si al ponerlo en juego no tienes cartas en la Mano solo debes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo.

Si Maui es anulado no debes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo y descartar 1 de tu Mano.

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



79-170 Medusa

Habilidad: Paga 1 de oro y un aliado oponente no podrá atacar este turno.

Aclaración: En respuesta a la declaración de ataque puedes pagar 1 de Oro para cancelar el ataque de un Aliado oponente. Esta habilidad la puedes activar cuantas veces quieras, pero si fueras a cancelar más de 1 Aliado oponente debes pagar todos los Oros de una sola vez.

Medusa cancela el ataque, por lo que, los Aliados declarados atacantes no pueden disparar sus habilidades que digan “al atacar o ser declarado atacante”.

Si uno o todos los Aliados que fueron declarados atacantes se les cancela el ataque individualmente, esto no cancela las fases posteriores en la Batalla Mitológica.



80-170 Melusina

Habilidad: Por cada aliado que entre en juego bajo tu control gana +1 de fuerza permanentemente.

Aclaración: Mientras Melusina esté en juego y cada vez que un Aliado entre en juego bajo tu control, gana 1 de fuerza permanentemente.

Solo gana 1 de fuerza permanente por tus Aliados que entran en juego después que Melusina esté en juego.

Melusina no se bonifica así misma al entrar en juego. Tampoco gana bono de fuerza permanente por tus Aliados que ya estaban en juego antes de poner a Melusina en juego.

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 COFRADÍA



81-170 Merlín

Habilidad: Busca una carta de caballero en tu mazo castillo y ponla en juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán busca un Aliado de raza Caballero en tu Mazo Castillo 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 Merlín en Guerra de Talismanes el Aliado no puede ser declarado bloqueador.

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



82-170 Mesalina

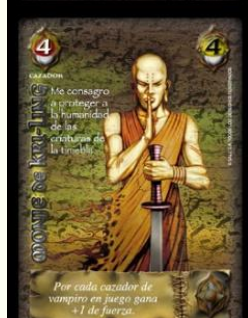
Habilidad: Solo una vez en tu turno paga 2 de oro y descarta una carta de la mano de tu oponente al azar.

Aclaración: Una vez en tu turno puedes pagar 2 de Oro para descartar 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.

Sin mirar la Mano de tu oponente.

Esta habilidad la puedes activar el mismo turno que Mesalina entra en juego siempre que tengas los Oros para pagarlo.

Una vez por turno y solo en tu turno.



83-170 Monje de Kri-ling

Habilidad: Por cada cazador de vampiro 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 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.



84-170 Natasha

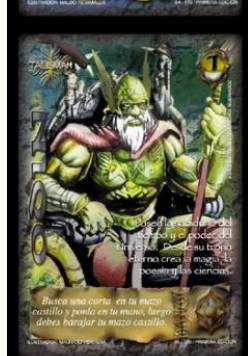
Habilidad: Cada vez que ataque genera 2 oros virtuales solo por el turno.

Aclaración: Si es declarado atacante genera 2 Oros Virtuales por el turno.

Si Natasha sale del juego en Batalla Mitológica los Oros generados no desaparecen.

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

Natasha es raza Vampiro.



85-170 Odín

Habilidad: Busca una carta en tu mazo castillo y ponla en tu mano, luego debes barajar tu mazo castillo.

Aclaración: Al jugar este Talismán, busca una carta en tu Mazo Castillo y sin mostrarla a tu oponente, la pones en tu Mano.

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

Odín es Carta Única.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



86-170 Oráculo

Habilidad: Solo por este turno genera 4 oros virtuales.

Aclaración: Al jugar este Talismán genera 4 Oros Virtuales por el turno.

Oráculo es una carta distinta de Oráculo de Delfos. Puedes tener ambos en tu Mazo Castillo.

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

Oráculo es Carta Única.



87-170 Oráculo Zíngaro

Habilidad: *Todas tus cartas oro generan el doble por un turno.*

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 cuentan 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.



88-170 Pastor

Habilidad: Al entrar en juego puedes robar hasta 3 cartas de tu mazo castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes robar hasta 3 cartas de tu Mazo Castillo.

Esta habilidad es opcional. Puedes elegir no robar cartas o robar entre 1 a 3 cartas de tu Mazo Castillo.



89-170 Revolución de los Objetos

Habilidad: *Busca una carta de aliado en el mazo castillo y ponlo en juego en tu línea de defensa.*

Aclaración: Al jugar este Talismán busca un Aliado en tu Mazo Castillo 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.

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).



90-170 Rvurik

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

Aclaración: Errata: "Ryurik 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.

Ryurik 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



91-170 Sacrificio Humano

Habilidad: Por cada aliado en juego tu oponente debe pagar 1 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 Guayacán 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.



92-170 Salamandra

Habilidad: Mientras este aliado esté en juego paga 1 oro y salva un aliado a elección que haya recibido daño para ser destruido (una vez por turno).

Aclaración: Una vez por turno y mientras Salamandra esté en juego, en el momento que uno de tus Aliados sea destruido por daño de combate puedes pagar 1 de Oro para salvarlo, a elección.

Si el Aliado es destruido por una habilidad o efecto de carta no puedes salvarlo.

Esta habilidad actúa como una interrupción al juego. Puedes pagarla en cualquier momento para evitar que uno de tus Aliados vaya al Cementerio desde el juego si fue destruido por daño de combate.

Salamandra también puede ser salvado de ser destruido por daño de combate por efecto de su misma habilidad (siempre que pagues 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.



93-170 Sotz' Na

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



94-170 Stribog

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

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.



95-170 Thor

Habilidad: Al entrar en juego destruye dos aliados oponentes a elección.

Aclaración: Cuando entrar en juego destruye 2 Aliados oponentes, a elección.

Deben ser 2 Aliados oponentes para poder destruirlos.

Esta habilidad no es opcional. Si hay solo 2 Aliados oponentes en juego éstos deben ser destruidos.

No es condición para que Thor entre en juego destruir 2 Aliados oponentes.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



96-170 Tótem de 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.



97-170 Trauko

Habilidad: *Gana +1 a la fuerza por cada Trauko aliado en juego.*

Aclaración: Trauko gana +1 a la fuerza por cada Trauko que tengas en juego.

Solo gana bono de fuerza por los Traukos que controles (el mismo se da 1 de fuerza) y no por los Traukos oponentes.

Ejemplo: Si tienes 2 Traukos en juego cada uno tendrá 4 de fuerza y si tienes 3 Traukos en juego cada uno tendrá 5 de fuerza, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Trauko.



98-170 Tritón

Habilidad: *Cada vez que entre o salga del juego descarta una carta de la mano oponente al azar.*

Aclaración: Cada vez que Tritón entre o salga del juego descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.

Sin mirar la Mano de tu oponente.

Salir del juego no es solamente al ser destruido. Sino que también cuando es barajado, desterrado o subido a la Mano.



99-170 Vikingo

Habilidad: *Tu oponente no puede jugar talismanes mientras este aliado esté en juego.*

Aclaración: Mientras Vikingo esté en juego tu oponente no puede jugar Talismanes.

Tu oponente no podrá jugar más Talismanes mientras este Aliado permanezca en juego.

Para poder jugar Talismanes tu oponente debe sacar del juego a Vikingo (destruyéndolo, barajándolo, desterrándolo o subiéndolo a la Mano) o quitándole la habilidad.



100-170 Walkirias

Habilidad: *Puedes jugarla en cualquier momento del juego. Anula una carta jugada por tu oponente enviándola al cementerio.*

Aclaración: Walkirias puede ser jugada en cualquier momento. Anula una carta oponente.

En el momento que tu oponente esté jugando una carta puedes jugar Walkirias para anularla.

Este Talismán es una interrupción al juego. Se pueden anular los Aliados, Armas, Tótems y Talismanes.

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

No se pueden anular las cartas de Oro.

Walkirias es Carta Única.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



101-170 Zara

Habilidad: Cuando entra en juego elige un aliado en juego y éste no podrá atacar ni bloquear por el resto del juego.

Aclaración: Cuando entra en juego escoge un Aliado en juego (oponente o tuyo) para que no puede atacar y tampoco bloquear por el resto del juego, a elección.

Son ambas acciones, es decir, no podrá ser declarado atacante ni bloqueador. El efecto dura hasta que el Aliado salga del juego.

Zara es raza Cazador.



102-170 Zusano

Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Porta un arma sin pagar su coste.

Aclaración: Puede atacar cuando entra en juego. Puede portar un Arma reduciendo su coste a 0.

Cuando Zusano 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.

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

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



103-170 Amaru

Habilidad: Al entrar en juego copia la fuerza y habilidad de un chamán en juego.

Aclaración: Cuando entra en juego copia la fuerza y habilidad de un Aliado de raza Chamán en juego (oponente o tuyo) permanentemente, a elección.

Amaru no dispara habilidades de Aliados que digan "cuando entra en juego o al entrar en juego".

No copia la fuerza y habilidades ganadas por el Aliado al portar un Arma. Tampoco copia el nombre o la raza del Aliado.

La fuerza y habilidad copiada duran hasta que Amaru salga del juego.



104-170 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.



105-170 Baal

Habilidad: Puedes robar una carta de tu mazo castillo.

Aclaración: Al jugar este Talismán roba 1 carta de tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



106-170 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 paso 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.



107-170 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.



108-170 Caballo Marino

Habilidad: *Si ataca gana +1 a la fuerza por el 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.



109-170 Cachorro

Habilidad: *Si tienes los 3 cachorros en juego, el costo de los licántropos se reduce a cero.*

Aclaración: Si tienes 3 Cachorros en juego el coste de tus Aliados de raza Licántropo se reducirá a 0, es decir, serán gratis.

No es una habilidad permanente. Mientras controles 3 copias de Cachorro y no se limita a solo un Licántropo por turno.

Cachorro es raza Licántropo.



110-170 Centauro

Habilidad: *Cada vez que ataca gana +1 a la fuerza permanentemente.*

Aclaración: Si ataca gana +1 a la fuerza permanentemente.

Si es declarado atacante gana +1 de fuerza permanente, es decir, atacará con 2 de fuerza. Si al otro turno nuevamente es declarado atacante, atacará con 3 de fuerza y así sucesivamente, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Centauro.

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 COFRADÍA



111-170 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.



112-170 Daphne y Gregor

Habilidad: Antes de atacar, decides si este aliado es imbloqueable.

Aclaración: Antes de atacar puedes elegir si este Aliado será imbloqueable por el turno.

Solo al ser declarado atacante puede ser imbloqueable hasta la Fase Final.

En el turno oponente Daphne y Gregor no es imbloqueable, por lo que, no ganaría bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.



113-170 Dragón de Sombra

Habilidad: Si ataca y hace daño a un castillo, puedes destruir 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.



114-170 Emboscada

Habilidad: Si ataca y no es bloqueado, destruye una carta de oro 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.

Emboscada es raza Cazador.



115-170 Esfinge

Habilidad: La Esfinge no puede atacar, solo defender.

Aclaración: La Esfinge no puede atacar. Solo puede ser declarado bloqueador.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



116-170 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.



117-170 Espectro

Habilidad: Cuando entra en juego, puedes ver la siguiente carta desde algún mazo castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes 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.



118-170 Exorcista

Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente deberá descartar una carta de su mano o botar dos cartas de su mazo castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego tu oponente deberá elegir entre botar 2 cartas de su Mazo Castillo o descartar 1 carta de su Mano.

Si tu oponente no tiene cartas en su Mano debe botar 2 cartas del Mazo Castillo.

Si Exorcista es anulado tu oponente no debe botar 2 cartas de tu Mazo Castillo o descartar 1 carta de su Mano.

No es condición para que Exorcista entre en juego descartar una carta de la Mano o botar dos cartas del Mazo Castillo.



119-170 Gnomos Burlones

Habilidad: Cuando entra en juego debes destruir uno de tus aliados.

Aclaración: Errata: "Para entrar en juego debes destruir 1 Aliado que controles".

Cada vez que juegues a Gnomos Burlones destruye un Aliado que tengas en juego.

Si no tienes Aliados en juego no lo puedes jugar.

Si Gnomos Burlones es anulado igual debes destruir 1 Aliado que controles, aunque no entre en juego.



120-170 Gorgonas

Habilidad: Un aliado oponente que tú elijas tendrá fuerza cero hasta el final del turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán un Aliado oponente tendrá fuerza 0 hasta la Fase Final, a elección.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



121-170 Guerrero Águila

Habilidad: *Por cada guerrero destruido, gana +1 a la 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.



122-170 Hadas Guerreras

Habilidad: *Cuando ataque todos tus aliados serán imbloqueables por este turno.*

Aclaración: Si es declarado atacante todos tus Aliados que lo acompañen son imbloqueables por el turno.

Cada vez que Hadas Guerreras ataque los Aliados que la acompañen al atacar serán imbloqueables hasta la Fase Final. Hadas Guerreras también será imbloqueable por efecto de su misma habilidad.

Si Hadas Guerreras sale del juego en Guerra de Talismanes tus Aliados no dejarán de ser imbloqueables por este turno.

El efecto se dispara al momento de la declaración de ataque.



123-170 Haiwatha

Habilidad: *Devuelve una carta del cementerio a tu mano.*

Aclaración: Al jugar este Talismán, busca una carta en tu Cementerio y sin mostrarla a tu oponente, la pones en tu Mano.



124-170 Hefesto

Habilidad: *Un aliado en batalla mitológica gana +1 de fuerza permanentemente.*

Aclaración: Al jugar este Talismán un Aliado que controles gana +1 a la fuerza permanentemente, a elección.

Debes jugar Hefesto en Guerra de Talismanes para que uno de tus Aliados en juego gane 1 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.



125-170 Honda

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

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



126-170 Ícaro

Habilidad: *Puedes robar una carta de tu mazo castillo.*

Aclaración: Al jugar este Talismán puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.



127-170 Incubo

Habilidad: *Destruye una carta de oro que controles y roba una carta de tu mazo castillo.*

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.



128-170 Karib

Habilidad: *Llevar armas a este aliado te cuesta 1 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.

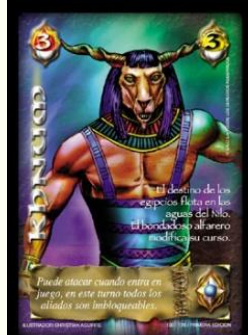


129-170 Karl

Habilidad: *Cuando bloquee cambia su fuerza por su coste.*

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

Solo intercambia la fuerza y coste impreso cuando bloquee. El efecto dura hasta la Fase Final.



130-170 Khnum

Habilidad: *Puede atacar cuando entra en juego, en este turno todos los aliados son imbloqueables.*

Aclaración: Puede atacar cuando entra en juego. Todos tus Aliados son imbloqueables en este turno.

Solo por el turno en que Khnum entra en juego todos tus Aliados serán imbloqueables hasta la Fase Final.

Todos tus Aliados serán imbloqueables incluso si no atacan. Khnum también será imbloqueable por efecto de su misma habilidad.

Si Khnum sale del juego en Guerra de Talismanes tus Aliados no dejaran de ser imbloqueables por este turno.

Los demás turnos en que Khnum ataque tus Aliados no serán imbloqueables.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



131-170 La Quimera

Habilidad: Cuando entra en juego, mira las tres cartas superiores de tu mazo castillo y devuélvelas en el mismo orden.

Aclaración: Cuando entra en juego mira las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo y luego sin alterar el orden debes devolverlas a su lugar.



132-170 Lesther

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 Lesther descarta dos cartas de tu Mano.

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

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



133-170 Lilith

Habilidad: En batalla mitológica, tu oponente no podrá jugar habilidades de cartas.

Aclaración: Al ser declarado atacante o bloqueador tu oponente no podrá usar sus habilidades disparadas o activadas en Batalla Mitológica. Si puede seguir usando sus habilidades continuas o permanentes. Lilith no afecta a los Talismanes.

Cuando Lilith ataca tu oponente **no podrá** usar habilidades que se disparen o activen al bloquear.

Cuando Lilith bloquea tu oponente **si podrá** usar habilidades que se disparen o activen al atacar.

La habilidad de Lilith se dispara al atacar o bloquear, por lo que, si una habilidad se dispara o activa antes de que esto ocurra, esa habilidad no será cancelada.

Lilith es raza Vampiro.

Ejemplo: Si atacas con Lilith tu oponente no podrá destruir sus Oros en Guerra de Talismanes para activar sus habilidades. Por el contrario, si bloqueas con Lilith tu oponente si puede robar 1 carta extra al final del turno por Espada de Frey porque su habilidad se disparó cuando el Aliado portador fue declarado atacante.



134-170 Linna

Habilidad: Si ataca debe ser bloqueada.

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 Linna pueda atacar que haya un Aliado oponente habilitado para bloquearlo.



135-170 Loki

Habilidad: Puedes ver al azar una carta de la mano de tu oponente.

Aclaración: Al jugar este Talismán puedes mirar 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



136-170 Manuk

Habilidad: *Cada turno pierde 1 de fuerza permanentemente.*

Aclaración: Cada turno que Manuk permanezca en juego pierde 1 de fuerza, con un mínimo de 0.

Manuk entrará al juego con fuerza 3. En los siguientes turnos, al inicio de cada uno de ellos perderá 1 de fuerza permanente, es decir, tendrá fuerza 2 y así sucesivamente.

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.



137-170 Mara

Habilidad: *Si es destruido, devuélvelo a tu mano.*

Aclaración: Si es destruido desde el juego devuélvelo a tu Mano.

Mara primero va al Cementerio y luego a la Mano, por lo cual, si no puedes jugar con tu Cementerio no podrá volver a tu Mano.



138-170 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.



139-170 Moiras

Habilidad: *Cada vez que no ataque descarta una carta de tu oponente al azar.*

Aclaración: Cada vez que en tus turnos no sea declarado atacante descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.

Sin mirar la Mano de tu oponente.

El turno que entra en juego descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente al final del turno. En tus siguientes turnos en que no ataque descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente en la Fase Final. Si atacas con otros Aliados descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente al momento de la declaración de ataque.

Si no está habilitado para atacar por efecto o habilidades de cartas, igualmente descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente al final del turno.



140-170 Niamh

Habilidad: *Puedes destruirlo y anula un aliado oponente que esté entrando en juego.*

Aclaración: En el momento que tu oponente esté jugando un Aliado puedes destruir Niamh para anularlo.

Este Aliado actúa como una interrupción al juego. Puedes destruirlo en cualquier momento que tu oponente juegue un Aliado para anularlo.

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

Niamh debe ir al Cementerio para hacer efectiva su habilidad.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



141-170 Nosferatu

Habilidad: Si hace daño al castillo 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.



142-170 Osiris

Habilidad: Mientras esté en juego, tus tótems no podrán ser destruidos.

Aclaración: Mientras Osiris esté en juego tus cartas de Tótem en juego no pueden ser destruidos.

Tus Tótems no podrán ser destruido mientras este Aliado permanezca en juego. Tampoco puedes destruir tus Tótems para activar sus habilidades.



143-170 Pan-Gu

Habilidad: Busca un talismán en tu cementerio y ponlo en tu mano.

Aclaración: Al jugar Pan-Gu, busca un Talismán en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.



144-170 Perseo

Habilidad: Si Perseo está en juego, Medusa y Sirenas de tu oponente pierden sus habilidades.

Aclaración: Mientras Perseo esté en juego los Aliados Medusas y Sirenas de tu oponente pierden su habilidad.

Todas las copias en juego de Medusa y Sirenas oponentes pierden la habilidad mientras este Aliado este en juego.

Cuando una carta pierde la habilidad pierde todas las habilidades que haya adquirido. La única excepción son las habilidades que otorgan las Armas a los Aliados.



145-170 Rugdraige

Habilidad: Cuando entra en juego puedes destruir un vampiro a elección.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes destruir un Aliado de raza Vampiro en juego (oponente o tuyo), a elección.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



146-170 Sirenas

Habilidad: Bota dos cartas de tu castillo, y un aliado oponente no podrá atacar o bloquear en este turno.

Aclaración: En respuesta a la declaración de ataque o bloqueo puedes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo para cancelar el ataque o bloqueo de un Aliado oponente. Esta habilidad la puedes activar cuantas veces quieras, pero si fueras a cancelar más de 1 Aliado oponente debes botar todas las cartas de una sola vez.

Sirenas cancela el ataque, por lo que, el Aliado declarado atacante no pueden disparar sus habilidades que digan “al atacar o ser declarado atacante”.

Sirenas cancela el bloqueo, por lo que, el Aliado declarado bloqueador no pueden disparar sus habilidades que digan “al bloquear o ser declarado bloqueador”.

Si uno o todos los Aliados que fueron declarados atacantes o bloqueadores se les cancela el ataque o bloqueo individualmente, esto no cancela las fases posteriores en la Batalla Mitológica.



147-170 Sisiutil

Habilidad: Paga dos de oro y un aliado gana +2 de fuerza por este turno.

Aclaración: Puedes pagar 2 Oros para que uno de tus Aliados gane 2 de fuerza por el turno.

El bono de fuerza dura hasta la Fase Final.

Esta habilidad puedes activarla tantas veces como quiera, pero si lo haces en Guerra de Talismanes debes respetar la sucesión de prioridades, es decir, solo puedes pagar 2 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.



148-170 Strix

Habilidad: Si ataca debe ser acompañada 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.



149-170 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 del 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.



150-170 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



151-170 Tsachila

Habilidad: En el siguiente turno en que juegues este aliado, tu oponente no podrá jugar, utilizar ni generar Oros.

Aclaración: Cuando entra en juego tu oponente en el próximo turno no podrá jugar, utilizar ni generar Oros.

Juega este Aliado en tu turno para que tu oponente no pueda hacer ningún efecto con sus cartas de Oro en el siguiente turno.

Tu oponente no podrá bajar ni poner Oros en juego. Tampoco puede generar y utilizar Oros virtuales. Puede jugar cartas coste 0 siempre que no afecten los Oros y además puede atacar.

Esta habilidad hace objetivo al jugador, por lo cual, no estaría afectando los Oros directamente.

Tsachila es raza Guerrero.



152-170 Wondjinas

Habilidad: Por este turno los aliados en juego cambian su fuerza por el coste en oro.

Aclaración: Al jugar este Talismán todos los Aliados en juego (tuyos y oponentes) cambian su fuerza por su coste por este turno.

Solo intercambian la fuerza por el coste impresos en los Aliados. El efecto dura hasta el final la Fase Final.

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

Ejemplo: Si tú tienes en juego un Aliado 3-5 y tu oponente un Aliado 5-2. Tu Aliado pasará a tener fuerza 5 y coste 3, y el de tu oponente fuera 2 y coste 5.



153-170 Xamedhi

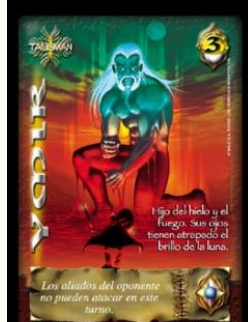
Habilidad: Si ataca, solo en el próximo turno vuelve a la línea de defensa.

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

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.



154-170 Ymir

Habilidad: Los aliados del oponente no pueden atacar en este turno.

Aclaración: En respuesta a la declaración de ataque juega este Talismán para cancelar el ataque oponente.

Ymir cancela el ataque, por lo que, los Aliados declarados atacantes no pueden disparar sus habilidades que digan "al atacar o ser declarado atacante".

Si la fase de Declaración de Ataque es cancelada las fases posteriores a ésta no corren y se pasa directamente a la Fase Final.



155-170 Zombies

Habilidad: No puede ser afectado por talismanes.

Aclaración: Zombies no puede ser afectado por Talismanes.

Ser afectado significa que no puede ser Destruido, Desterrado, Barajado y subido a la Mano. Tampoco puede recibir bonos de fuerza, perder la habilidad, cambiar de raza o controlador por la habilidad de un Talismán.

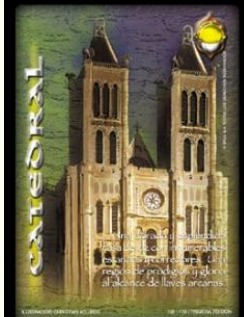
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



156-170 Báculo
Habilidad: Sin habilidad



157-170 Cáliz Sagrado
Habilidad: Sin habilidad



158-170 Catedral
Habilidad: Sin habilidad

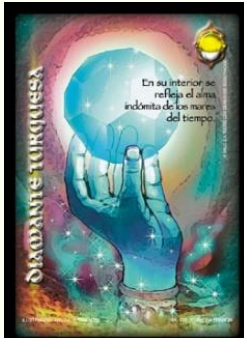


159-170 Collar de Maní
Habilidad: Sin habilidad



160-170 Cripta
Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



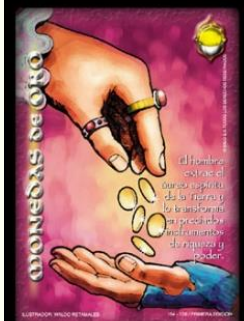
161-170 Diamante Turquesa
Habilidad: Sin habilidad



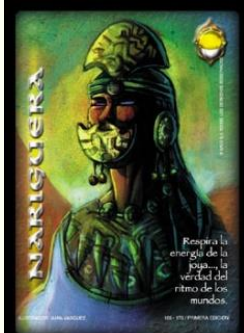
162-170 Escudo Vampiro
Habilidad: Sin habilidad



163-170 Lámpara Mágica
Habilidad: Sin habilidad



164-170 Monedas de Oro
Habilidad: Sin habilidad

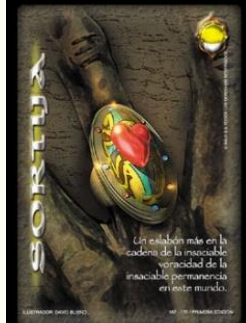


165-170 Nariguera
Habilidad: Sin habilidad

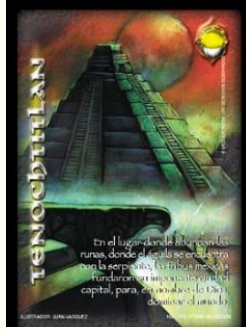
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA LA COFRADÍA



166-170 Portal Celestial
Habilidad: Sin habilidad



167-170 Sortija
Habilidad: Sin habilidad



168-170 Tenochtitlán
Habilidad: Sin habilidad



169-170 Trutruca
Habilidad: Sin habilidad



170-170 Uxmal
Habilidad: Sin habilidad