



ORÁCULO 2022



REVISIÓN MAYO 2022

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



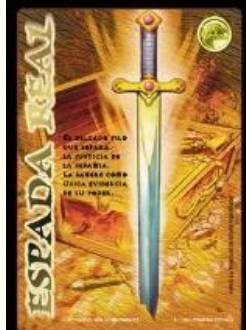
1-126 Odín

Habilidad: Busca una carta de tu castillo y ponla en tu mano (luego debes volver a 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.

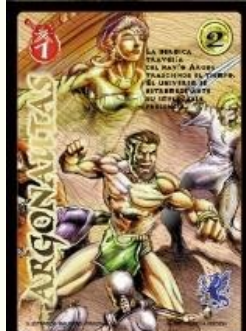
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.

Odín es Carta Única.



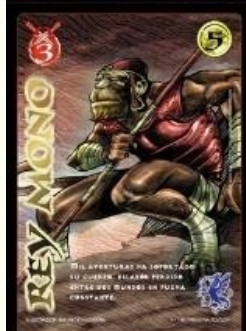
2-126 Espada Real

Habilidad: Sin habilidad



3-126 Argonautas

Habilidad: Sin habilidad



4-126 Rey Mono

Habilidad: Sin habilidad



5-126 Groostlang

Habilidad: Puedes destruirlo, buscar un oro en tu castillo y ponerlo en juego.

Aclaración: Puedes destruirlo para buscar una carta de Oro en tu Mazo Castillo y ponerla en juego en tu Reserva de Oro. 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 Groostlang es destruido por habilidades de carta o por daño de combate no puedes activar su habilidad.

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

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



6-126 Gorgonas

Habilidad: Una carta de tu oponente que tú elijas tiene fuerza "0" 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.

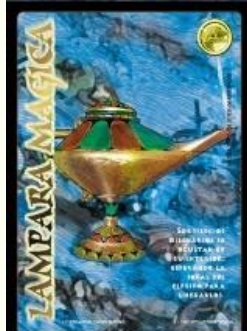


7-126 Guerrero Jaguar

Habilidad: Cuando ataca, gana +1 a la fuerza hasta el final del turno.

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

Si ataca gana 1 de fuerza hasta la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 2, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Guerrero Jaguar.



8-126 Lámpara Mágica

Habilidad: Sin habilidad



9-126 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.



10-126 Grifo

Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



11-126 Ser Abominable

Habilidad: Una vez por turno puedes copiar la fuerza y habilidades de un aliado en juego.

Aclaración: Una vez por turno puedes copiar la fuerza y habilidad de un Aliado en juego (oponente o tuyo).

Ser Abominable 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 la Fase Final.

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.

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

Ejemplo: Puedes copiar la fuerza y habilidad de un Einheryar oponente, pero Ser Abominable solamente pasaría a tener Fuerza 4 y la caja de texto del Aliado copiado, ya que, no podría disparar su habilidad.

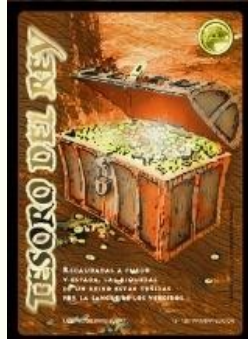


12-126 Búfalo Blanco

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.



13-126 Tesoro del Rey

Habilidad: Sin habilidad



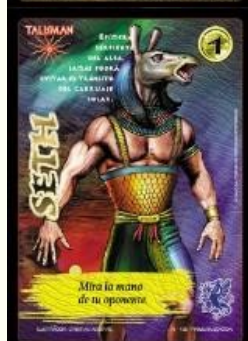
14-126 Trauko

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.



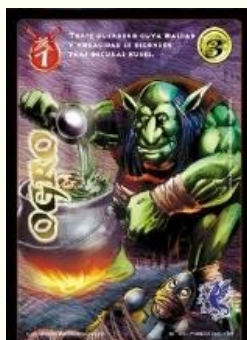
15-126 Seth

Habilidad: Mira la mano de tu oponente.

Aclaración: Al jugar este Talismán mira la Mano de tu oponente.

Tu oponente debe mostrar todas las cartas de su Mano.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



16-126 Ogro

Habilidad: Sin habilidad



17-126 Vampiro

Habilidad: Bota X cartas de tu castillo (máximo 5) y gana un punto de fuerza por cada carta botada permanentemente.

Aclaración: Cuando entra en juego, bota "X" cartas de tu Mazo Castillo (máximo 5 cartas) y por cada carta botada, gana +1 a la fuerza permanentemente.

Esta habilidad puedes activarla solo al entrar en juego y botar hasta 5 cartas de tu Mazo Castillo.

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.

La fuerza "X" se considera 0 para todo efecto de juego.

Ejemplo: Si botas 3 cartas de tu Mazo Castillo, Vampiro tendrá fuerza 3, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Vampiro.



18-126 Demonio

Habilidad: Para ponerla en juego, debes botar 4 cartas de tu castillo.

Aclaración: Para entrar en juego debes botar 4 cartas de tu Mazo Castillo.

Cada vez que juegues a Demonio bota cuatro cartas de tu Mazo Castillo.

Si Demonio es anulado igual debes botar 4 cartas de tu Mazo Castillo, aunque no entre en juego.

Coste "X" se considera 0 para todo efecto de juego.

Demonio es Carta Única.



19-126 Centauro

Habilidad: Sin habilidad



20-126 Gnomos Burlones

Habilidad: Destruye una carta de aliado en juego.

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

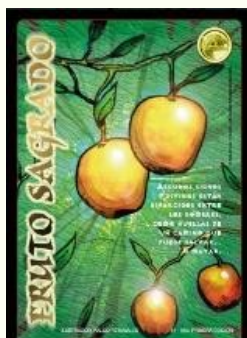
Cada vez que juegues a Gnomos Burlones destruye un Aliado que tengas en juego.

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.

Coste "X" se considera 0 para todo efecto de juego.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



21-126 Fruto Sagrado
Habilidad: Sin habilidad



22-126 Oráculo de Delfos

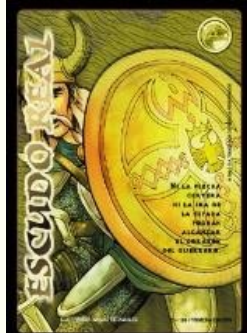
Habilidad: Al entrar en juego agrega 5 cartas de oro.

Aclaración: Al jugar este Talismán genera 5 Oros Virtuales por el turno.

No significa que debas buscar 5 cartas de Oro de tu Mazo Castillo y ponerlas en juego.

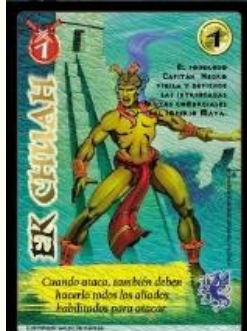
Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden.

Oráculo de Delfos es Carta Única.



23-126 Escudo Real

Habilidad: Sin habilidad



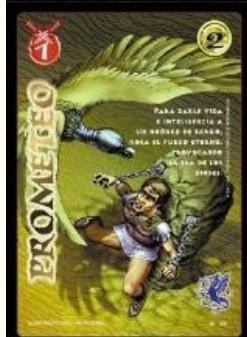
24-126 Ek Chuah

Habilidad: Cuando ataca, también deben hacerlo todos los aliados habilitados para atacar.

Aclaración: Para poder atacar con Ek Chuah debes declarar ataque con todos tus 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.

Los Aliados que hayan entrado en juego ese mismo turno no pueden ser declarados atacantes (a menos que una habilidad o efecto se lo permita).



25-126 Prometeo

Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



26-126 Talos

Habilidad: Sin habilidad



27-126 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.



28-126 Caleuche

Habilidad: Las cartas del oponente no pueden bloquear en este turno.

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

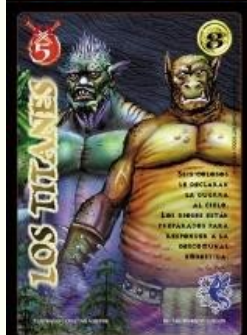
Caleuche cancela el bloqueo, por lo que, los Aliados declarados bloqueadores no pueden disparar sus habilidades que digan "al bloquear o ser declarado bloqueador".

Si la fase de Declaración de Bloqueo es cancelada las fases posteriores a ésta si curren.



29-126 Tagaro y Suque

Habilidad: Sin habilidad



30-126 Los Titanes

Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN

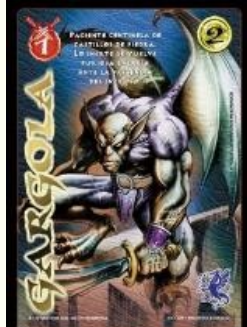


31-126 Hutzilopochtli

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

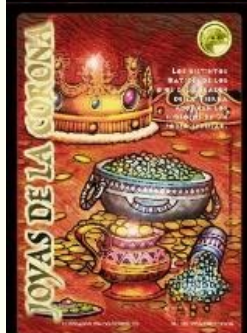
Aclaración: Al jugar este Talismán un Aliado que controles gana +3 a la fuerza por el turno, a elección. El bono de fuerza dura hasta la Fase Final.

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



32-126 Gárgola

Habilidad: *Sin habilidad*



33-126 Joyas de la Corona

Habilidad: *Sin habilidad*



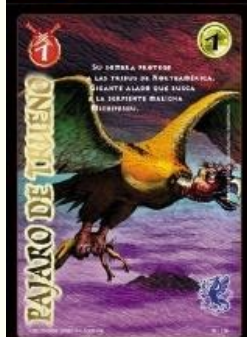
34-126 Unicornio

Habilidad: *Al sacrificarlo genera un oro en el 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.

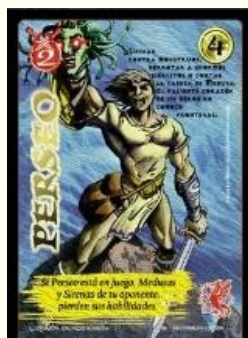
Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden.



35-126 Pájaro de Trueno

Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



36-126 Perseo

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

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



37-126 Sirenas

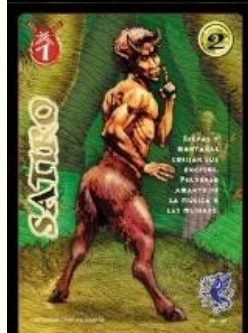
Habilidad: Bota dos cartas de tu castillo, y una carta de tu oponente no puede atacar o bloquear en este turno.

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".

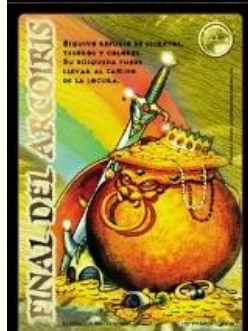
Sirenas cancela el bloqueo, por lo que, el Aliado declarado bloqueador no pueden disparar sus habilidades que digan "al bloquear o ser declarado bloqueador".

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.



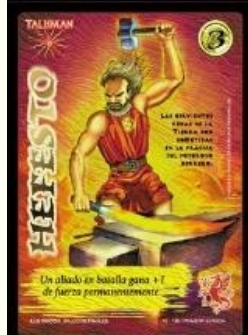
38-126 Sático

Habilidad: Sin habilidad



39-126 Final del Arcoiris

Habilidad: Sin habilidad



40-126 Hefesto

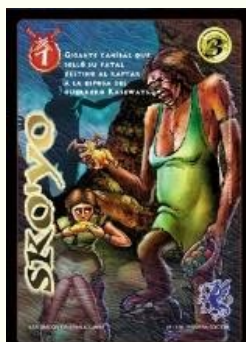
Habilidad: Un aliado en batalla gana +1 de fuerza permanentemente.

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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



41-126 Sko Yo

Habilidad: Sin habilidad



42-126 Lothar

Habilidad: Las cartas de aliados destruidos en este turno vuelven al juego (a la línea de defensa).

Aclaración: En respuesta a la Fase Final juega este Talismán para que todos los Aliados destruidos en este turno (tuyos y oponentes) sean puestos en juego en la Línea de Defensa sin pagar su coste.

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

Los Aliados 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 se disparan simultáneamente al entra en juego, el jugador activo resuelve primero una de ellas y luego el oponente una de las suyas, así sucesivamente hasta que todas las habilidades sean resueltas.

Todos los Aliados disparan sus habilidades al entrar en juego.



43-126 Atlas

Habilidad: Atlas solo puede bloquear; para destruirlo es necesario doblar su fuerza.

Aclaración: Atlas no puede atacar. Solo puede ser declarado bloqueador. Para poder ser destruido es necesario que el Aliado al cual bloquee deba igualar el doble de la fuerza de Atlas.

Atlas no puede ser destruido por efectos o habilidades de cartas.

Ejemplo: La fuerza de Atlas es 2, cuando Atlas bloquea a un Aliado de fuerza 3, Atlas permanece en juego y la diferencia pasa como daño, es decir, botas 1 carta de tu Mazo Castillo. Si Atlas recibe +3 a la fuerza, su fuerza será 5, por lo cual, será necesario un Aliado con fuerza 10 para poder destruirlo por daño de combate.



44-126 Khnum

Habilidad: Sin habilidad



45-126 Armadura Dorada

Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



46-126 Cancerbero

Habilidad: Destruye un aliado en juego y puedes buscar 2 cartas de oro en tu 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 ponerlas 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.

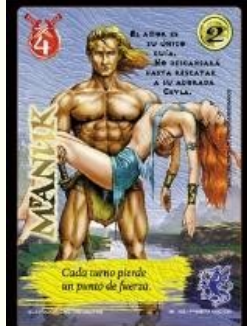
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.

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



47-126 Thor

Habilidad: Sin habilidad



48-126 Manuk

Habilidad: Cada turno pierde un punto de fuerza.

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.

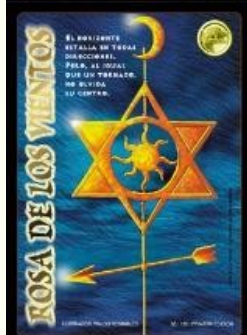


49-126 Kornos

Habilidad: Solo puede ser bloqueada por caballeros.

Aclaración: Kornos solo puede ser bloqueados por Aliados de raza Caballero.

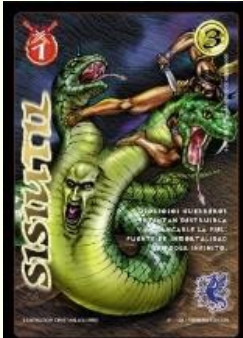
No significa que sea imbloqueable, por lo que, no ganaría bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.



50-126 Rosa de los Vientos

Habilidad: Sin habilidad

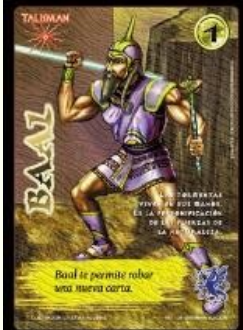
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



51-126 Sisiutil
Habilidad: Sin habilidad



52-126 Hombre de Piedra
Habilidad: Sin habilidad



53-126 Baal
Habilidad: Baal te permite robar una nueva carta.
Aclaración: Al jugar este Talismán roba 1 carta de tu Mazo Castillo.

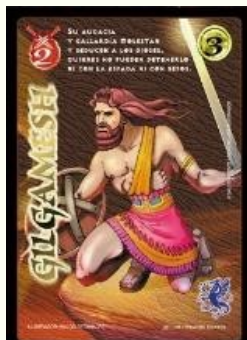


54-126 Bunyip
Habilidad: Cuando entra en juego destruye uno de tus aliados.
Aclaración: Cuando entra en juego destruye 1 Aliado que controles, a elección. Si no tienes más Aliados en juego debes destruir a Bunyip.

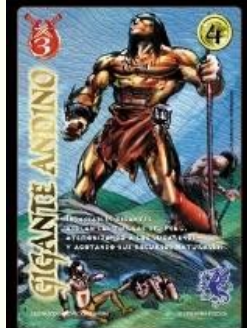


55-126 Dragón Medieval
Habilidad: Este dragón no puede ser bloqueado.
Aclaración: Dragón Medieval es imbloqueable.

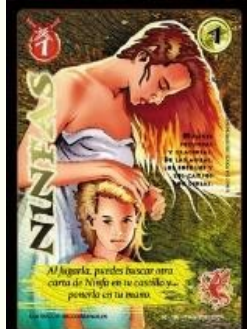
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



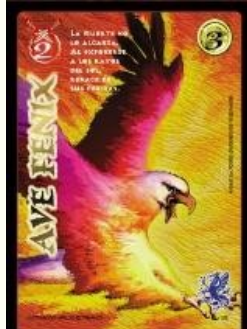
56-126 Gilgamesh
Habilidad: Sin habilidad



57-126 Gigante Andino
Habilidad: Sin habilidad



58-126 Ninfas
Habilidad: Al jugarla, puedes buscar otra carta de Ninfa en tu castillo y ponerla 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.



59-126 Ave Fénix
Habilidad: Sin habilidad



60-126 Cáliz Sagrado
Habilidad: Sin habilidad

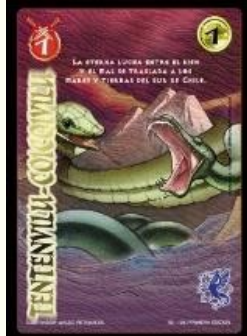
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



61-126 Oannes

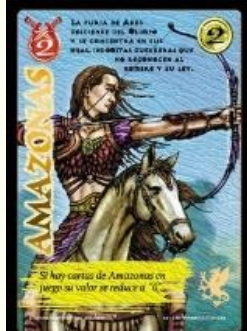
Habilidad: Al jugarlo puedes robar una carta.

Aclaración: Errata: "Cuando entra en juego puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo".



62-126 Tentenvilu-Coicoivilu

Habilidad: Sin habilidad

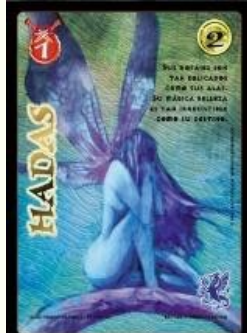


63-126 Amazonas

Habilidad: Si hay cartas de Amazonas en juego su valor se reduce a "0".

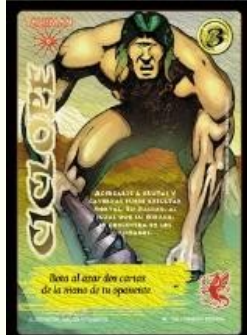
Aclaración: Si hay otra copia de Amazonas en juego (oponente o tuya) el coste de ésta Amazonas se reduce a 0. Mientras haya una Amazonas en juego, las demás Amazonas ya sean tuyas o del oponente serán gratis.

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



64-126 Hadas

Habilidad: Sin habilidad



65-126 Cíclope

Habilidad: Bota al azar dos cartas de la mano de tu oponente.

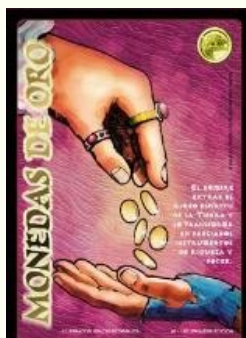
Aclaración: Al jugar este Talismán descarta 2 cartas al azar de la Mano de tu oponente.

Sin mirar la Mano de tu oponente.

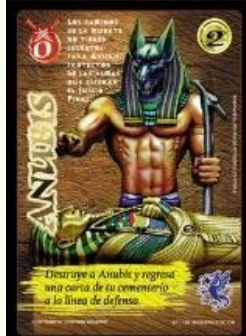
Para poder jugar este Talismán tu oponente debe por lo menos tener 2 cartas en la Mano.

Si al momento de jugar este Talismán tu oponente intenta anularlo y tú evitas que Cíclope 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 Cíclope fue cumplida.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



66-126 Monedas de Oro
Habilidad: Sin habilidad



67-126 Anubis

Habilidad: Destruye a Anubis y regresa una carta de tu cementerio a la línea de defensa.

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.



68-126 Hombre Lobo

Habilidad: Sin habilidad

Hombre Lobo es raza Licántropo.



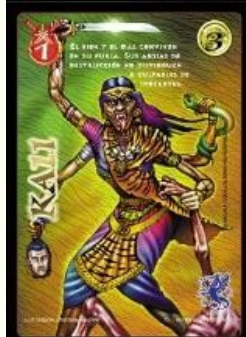
69-126 Fenrir

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.



70-126 Kali

Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



71-126 Marduk

Habilidad: *Si hay algún dragón en juego, gana +3 a la fuerza.*

Aclaración: Si hay un Aliado de raza Dragón en juego (oponente o tuyo) Marduk gana +3 a la fuerza.

Esta habilidad no es acumulativa, es decir, no gana 3 de fuerza por cada Dragón en juego.

Mientras haya un Dragón en juego la fuerza de Marduk será 6, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Marduk.



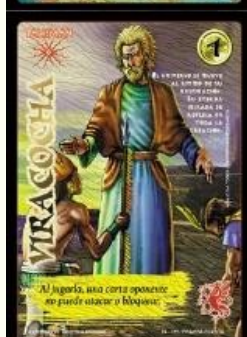
72-126 Lilith

Habilidad: *Sin habilidad*



73-126 Diamante Turquesa

Habilidad: *Sin habilidad*



74-126 Viracocha

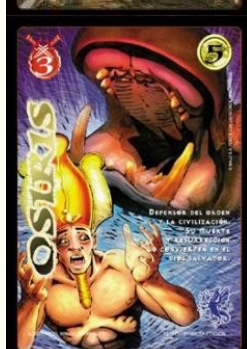
Habilidad: *Al jugarla, una carta oponente no puede atacar o bloquear.*

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.



75-126 Osiris

Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



76-126 Medusa

Habilidad: Paga 3 de oro, y una carta oponente no puede atacar en este turno.

Aclaración: En respuesta a la declaración de ataque puedes pagar 3 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.

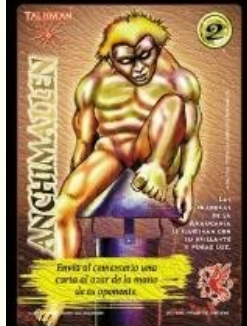
Medusa cancela el ataque, por lo que, los Aliados declarados atacantes no pueden disparar sus habilidades que digan “al atacar o ser declarado atacante”.

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.



77-126 Nibelungos

Habilidad: Sin habilidad

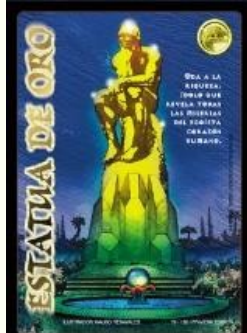


78-126 Anchimallen

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.



79-126 Estatua de Oro

Habilidad: Sin habilidad



80-126 Ymir

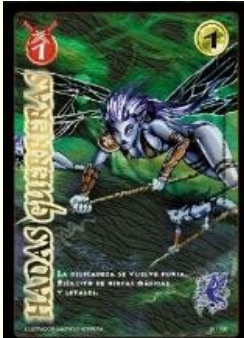
Habilidad: Los aliados del oponente no pueden atacar en este turno.

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

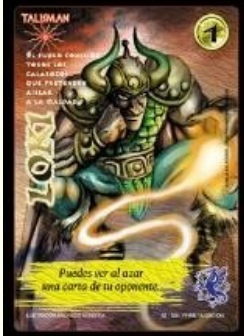
Ymir cancela el ataque, por lo que, los Aliados declarados atacantes no pueden disparar sus habilidades que digan “al atacar o ser declarado atacante”.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



81-126 Hadas Guerreras
Habilidad: *Sin habilidad*



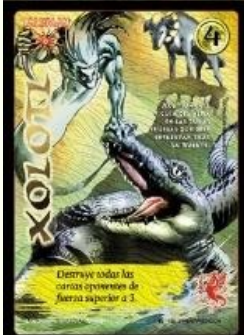
82-126 Loki
Habilidad: *Puedes ver al azar una carta de tu oponente.*
Aclaración: Al jugar este Talismán puedes mirar 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.



83-126 Ícaro
Habilidad: *Puedes robar una carta de tu castillo.*
Aclaración: Al jugar este Talismán puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

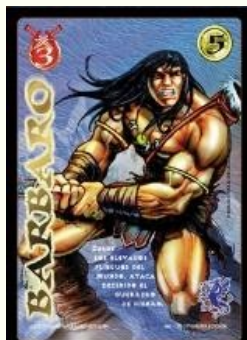


84-126 Duende
Habilidad: *Sin habilidad*



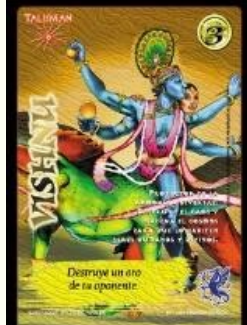
85-126 Xolotl
Habilidad: Destruye todas las cartas oponentes de fuerza superior a 3.
Aclaración: Al jugar este Talismán destruyes todos los Aliados oponente de fuerza superior a 3, incluyendo los bonos de fuerza.
 Todos los Aliados oponentes en juego que superen 3 de fuerza, es decir, de fuerza 4 o mayor son destruidos.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



86-126 Bárbaro

Habilidad: Sin habilidad



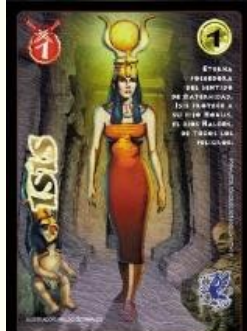
87-126 Vishnu

Habilidad: Destruye un oro de tu oponente.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye 1 Oro 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 Vishnu.



88-126 Isis

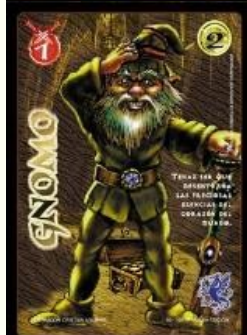
Habilidad: Sin habilidad



89-126 La Quimera

Habilidad: Mira las tres cartas superiores de tu 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.



90-126 Gnomo

Habilidad: Sin habilidad

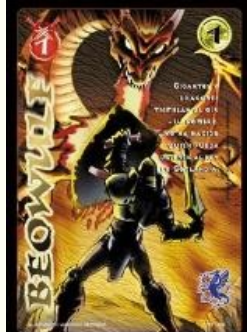
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



91-126 Pan-Gu

Habilidad: Busca un carta "Talismán" en tu cementerio y ponla 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.



92-126 Beowulf

Habilidad: Sin habilidad



93-126 Portal Celestial

Habilidad: Sin habilidad



94-126 Aquiles

Habilidad: Un aliado defensor gana +3 de 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.



95-126 El Basajaun

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 El Basajaun pueda atacar que haya un Aliado oponente habilitado para bloquearlo.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



96-126 Caballero Blanco
Habilidad: Sin habilidad



97-126 Invunche
Habilidad: Las cartas oponentes pierden un punto de fuerza en 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.



98-126 Vikingo
Habilidad: Sin habilidad



99-126 Serpiente Emplumada
Habilidad: La Serpiente Emplumada no puede ser bloqueada.
Aclaración: La Serpiente Emplumada es imbloqueable.



100-126 Esfinge
Habilidad: La Esfinge no puede atacar, solo defender.
Aclaración: La Esfinge no puede atacar. Solo puede ser declarado bloqueador.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



101-126 Jinas

Habilidad: Mira las 6 cartas superiores de tu castillo y ordénalas como quieras.

Aclaración: Al jugar este Talismán mira las 6 primeras cartas de tu Mazo Castillo y devuélvelas en el orden que quieras.



102-126 Kordrag

Habilidad: Todos tus aliados se consideran caballeros cuando Kordrag está en juego.

Aclaración: Mientras Kordrag esté en juego todos los Aliados que controles serán de raza Caballero.

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.



103-126 Arpia

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.



104-126 Hydra

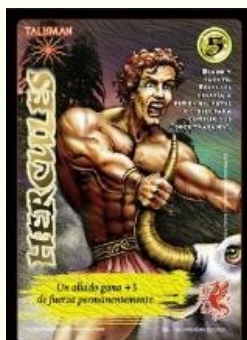
Habilidad: Sin habilidad



105-126 Kel-Essuf

Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



106-126 Hércules

Habilidad: *Un aliado gana +3 de fuerza permanentemente.*

Aclaración: Al jugar este Talismán un Aliado que controles gana +3 a la fuerza permanentemente, a elección.

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.



107-126. Caballero Negro

Habilidad: *Al entrar en juego, todos los demás caballeros ganan +1 de fuerza permanentemente.*

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

Cada vez que Caballero Negro entra en juego todos tus demás Caballeros que controles ganan 1 de fuerza permanente.

Caballero Negro no gana el bono de fuerza permanente. Si tienes otras copias de Caballero Negro en juego éstos sí 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.



108-126 Chon-Chon

Habilidad: *El oponente bota dos cartas de su castillo.*

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



109-126 Vampiro Oriental

Habilidad: *Roba dos cartas y bota una de tu mano.*

Aclaración: Al jugar este Talismán roba 2 cartas de tu Mazo Castillo y descarta 1 cartas de tu Mano.

No es necesario que descartes una de las mismas cartas que robaste. Solo si no tienes más cartas en tu Mano debes descartar 1 de las cartas que robaste.



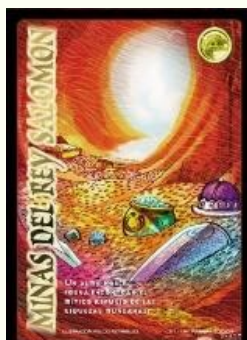
110-126 Pincoya

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

Aclaración: Al jugar este Talismán un Aliado en juego (oponente o tuyo) gana +1 a la fuerza permanentemente, a elección.

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 EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



111-126 Minas del Rey Salomón
Habilidad: Sin habilidad



112-126 Bruja Carabusse
Habilidad: Una carta oponente no puede bloquear en este turno.
Aclaración: En respuesta a la declaración de bloqueo juega este Talismán para cancela el bloqueo de un Aliado oponente. Bruja Carabusse 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 bloqueadores se les cancela el bloqueo individualmente, esto no cancela las fases posteriores en la Batalla Mitológica.



113-126 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.



114-126 Zeus
Habilidad: Zeus te permite robar 6 cartas de tu mazo castillo.
Aclaración: Al jugar este Talismán roba 6 cartas de tu Mazo Castillo.
Es obligatorio robar las 6 cartas de tu Mazo Castillo.
Zeus es Carta Única.



115-126 Poseidón
Habilidad: Mira la carta superior del mazo de tu oponente.
Aclaración: Al jugar este Talismán mira la primera carta del Mazo Castillo oponente.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



116-126 Minotauro
Habilidad: Sin habilidad



117-126 Cizin
Habilidad: Tiene fuerza igual al número de cartas "oro" que tengas en juego.
Aclaración: La fuerza de Cizin será igual al número de cartas de Oro que controles.
Su fuerza es variable y depende en todo momento de la cantidad de los Oros que tengas 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.



118-126 Merlín
Habilidad: Busca una carta de Caballero en tu 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.



119-126 Melusina
Habilidad: Sin habilidad



120-126 Berserker
Habilidad: Berserker no puede ser bloqueado.
Aclaración: Berserker es imbloqueable.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



121-126 Hades

Habilidad: *Elige una carta de aliado en juego y cámbiala por una de tu oponente (solo por el juego).*

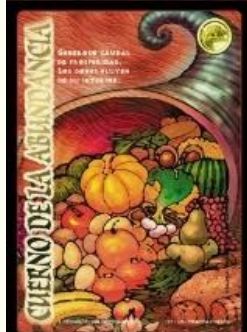
Aclaración: Al jugar este Talismán cambia de controlador uno de tus Aliados por uno de tu oponente en juego, a elección. Los Aliados deben ubicarse en la Línea de Defensa de los nuevos controladores y no pueden ser declarados atacantes este turno. Si juegas Hades en Guerra de Talismanes los Aliados no 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.



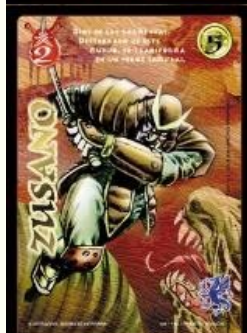
122-126 Cuerno de la Abundancia

Habilidad: *Sin habilidad*



123-126 Brujo Chilote

Habilidad: *Sin habilidad*



124-126 Zusano

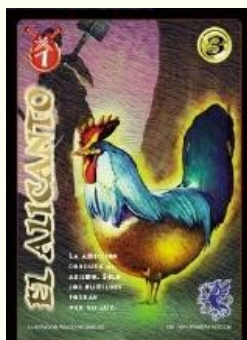
Habilidad: *Sin habilidad*



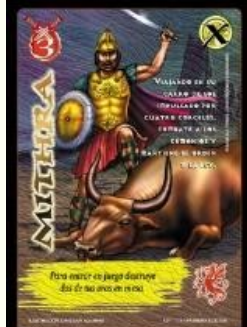
125-126 Eshu

Habilidad: *Sin habilidad*

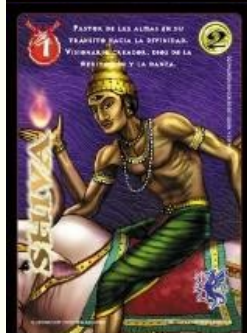
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



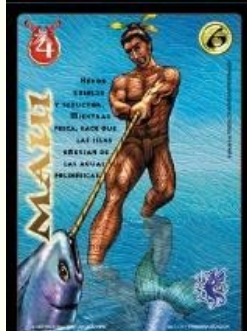
126-126 El Alicanto
Habilidad: Sin habilidad



127-174 Mithra
Habilidad: *Para entrar en juego destruye dos de tusoros en mesa.*
Aclaración: Para entrar en juego debes destruir 2 de tus cartas de Oros que controles. Cada vez que juegues a Mithra destruye dos Oros que tengas en juego. Si no tienes Oros en juego no lo puedes jugar. Si Mithra es anulado igual debes destruir 2 de tus cartas de Oros que controles, aunque no entre en juego. Coste "x" se considera 0 para todo efecto de juego.



128-174 Shiva
Habilidad: Sin habilidad

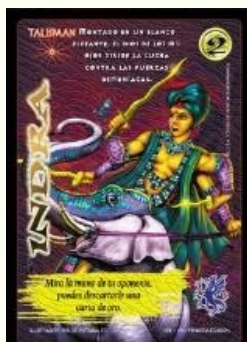


129-174 Maui
Habilidad: Sin habilidad



130-174 Hermes
Habilidad: *Si tu oponente bloquea, tu eliges quién bloquea a Hermes.*
Aclaración: Si tu oponente declara bloqueo puedes escoger quien bloqueará a Hermes. No significa que deba ser bloqueado. Solo si tu oponente designa bloqueo con un Aliado a Hermes, puedes elegir otro de sus Aliados para que bloquee en su lugar. El Aliado debe estar habilitado 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



131-174 Indra

Habilidad: Mira la mano de tu oponente, puedes descartarle una carta de oro.

Aclaración: Al jugar este Talismán mira la Mano de tu oponente. Si tiene cartas de Oro puedes descartarle una, a elección. Tu oponente debe mostrar todas las cartas de su Mano.

Si tiene más de una carta de Oro en la Mano solo descartas una de ellas.



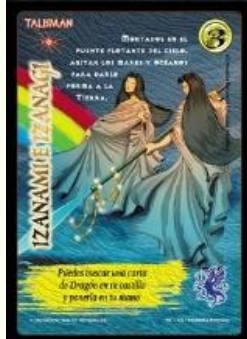
132-174 Isthari

Habilidad: Después de atacar, si no es destruido, es devuelto a la mano.

Aclaración: Después de atacar si no fue destruido debes subirlo a la Mano.

Debes subirlo a la Mano una vez finalizado el ataque. Después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

Si Isthari es destruido en Batalla Mitológica no es devuelto a la Mano.

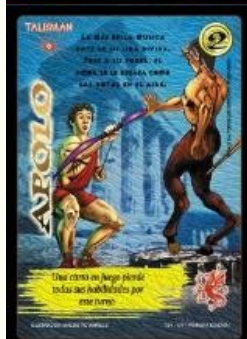


133-174 Izanami e Izanagi

Habilidad: Puedes buscar una carta de Dragón en tu castillo y ponerla en tu mano.

Aclaración: Al jugar este Talismán, puedes buscar un Aliado de raza Dragón en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.

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



134-174 Apolo

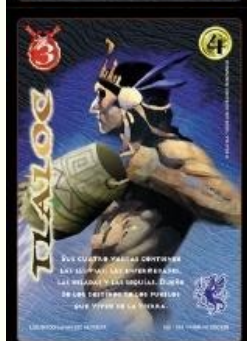
Habilidad: Una carta en juego pierde todas sus habilidades por este turno.

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.



135-174 Tlaloc

Habilidad: Sin habilidad

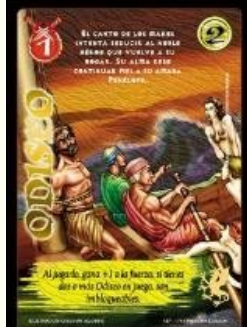
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



136-174 Krishna

Habilidad: Al entrar en juego, descartas la carta superior de tu castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego bota 1 carta de tu Mazo Castillo.



137-174 Odiseo

Habilidad: Al jugarlo, gana +1 a la fuerza; si tienes dos o más Odiseo en juego, son imbloqueables.

Aclaración: Errata: "Cuando entra en juego, gana +1 a la fuerza permanentemente. Si tienes 2 o más Odiseo en juego son imbloqueables."

Solo él gana 1 de fuerza permanente, es decir, entrará en juego con 2 de fuerza. Al controlar 2 o más copias de Odiseo, todos tus Odiseos serán imbloqueables.



138-174 Kasewats

Habilidad: Debe atacar todos los turnos.

Aclaración: Kasewats debe atacar en todos tus turnos en que esté habilitado para atacar.

No significa que pueda atacar cuando entra en juego (a menos que una habilidad o efecto se lo permita).

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.

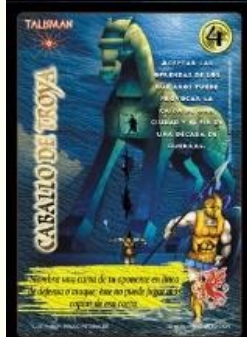


139-174 Sir Galahad

Habilidad: Si se considera caballero gana +1 a la fuerza.

Aclaración: Si se considera de raza Caballero gana +1 a la fuerza por el turno.

Si adquiere la raza Caballero por una habilidad o efecto gana 1 de fuerza hasta la Fase Final.



140-174 Caballo de Troya

Habilidad: Nombra una carta de tu oponente en línea de defensa o ataque; éste no puede jugar más copias de esa carta.

Aclaración: Al jugar este Talismán nombra una carta que esté en la Línea de Ataque o Defensa oponente. Éste no puede jugar más copias de esa carta.

Es un efecto permanente. Al nombrar una carta tu oponente no podrá jugarla por el resto del juego.

Solo se pueden nombrar Aliados y Armas que tu oponente tenga en juego.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



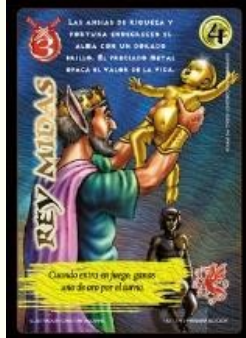
141-174 Sigurd

Habilidad: Si es destruido por una carta oponente, ésta es también destruida.

Aclaración: Si es destruido por una carta oponente, ya sea, Aliados, Armas, Oros o Tótems ésta también debe ser destruida.

Esta habilidad se dispara tanto si es destruido por habilidades de cartas como por daño de combate.

Ejemplo: Si Sigurd bloquea a un Aliado oponente de mayor fuerza y por comparación de fuerzas resulta destruido, el Aliado oponente también debe ser destruido (la diferencia de fuerzas pasa como daño a tu Mazo Castillo).



142-174 Rey Midas

Habilidad: Cuando entra en juego, ganas uno de oro por el turno.

Aclaración: Cuando entra en juego genera 1 Oro Virtual 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.



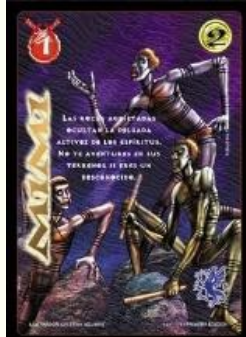
143-174 Orejona

Habilidad: Losoros de tu oponente no pueden ser reagrupados el siguiente turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán los Oros de tu oponente no pueden ser agrupados en el siguiente turno.

Debes jugar Orejona en tu turno para que tu oponente en su próxima Fase de Agrupación, no pueda agrupar sus Oros.

Los Oros de tu oponente permanecerán en la zona de Oro Pagado. Aun así, tu oponente puede bajar y poner Oros en juego, pero solo utilizar los que estén en la Reserva de Oro. También puedes generar y utilizar Oros virtuales.



144-174 Mimi

Habilidad: Sin habilidad



145-174 Yggdrasil

Habilidad: Elige las cinco cartas superiores de tu cementerio y barájalas con tu castillo.

Aclaración: Errata: "Baraja 5 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, a elección."

Al jugar este Talismán, busca 5 cartas en tu Cementerio y sin mostrárselas a tu oponente, las barajas en tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



146-174 Quetzalcoatl

Habilidad: Una carta imbloqueable puede ser bloqueada en este turno.

Aclaración: En respuesta al ataque oponente juega este Talismán para que uno de tus Aliados pueda bloquear Aliados imbloqueables por el turno.

Uno de tus Aliados en juego adquiere la habilidad de bloquear Aliados imbloqueables hasta la Fase Final.

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

Debes designarlo como bloqueador en la fase de Declaración de Bloqueo de lo contrario no podrás hacerlo en las fases posteriores a ésta.

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



147-174 Dragón Oriental

Habilidad: Puede bloquear cartas imbloqueables.

Aclaración: Dragón Oriental puede bloquear Aliados imbloqueables.

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

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



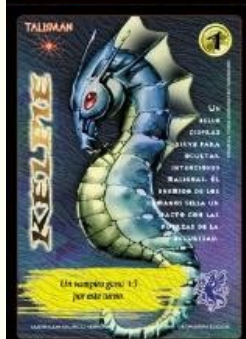
148-174 Humbaba

Habilidad: Si es destruido, devuelve una carta oro de tu oponente a su mano.

Aclaración: Si es destruido sube una carta de Oro oponente a su Mano, a elección.

Puede estar en la Reserva de Oro o en la zona de Oro Pagado.

Si es destruido por habilidades de cartas el Oro oponente se sube a la Mano en ese momento, pero si es destruido por daño de combate el Oro oponente se sube a la Mano después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.



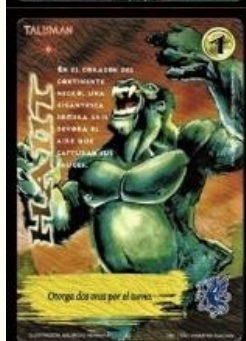
149-174 Kelpie

Habilidad: Un vampiro gana +3 por este turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán uno de tus Aliados de raza Vampiro en juego gana +3 a la fuerza por el turno.

El bono de fuerza dura hasta la Fase Final.

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



150-174 Haiit

Habilidad: Otorga dosoros 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



151-174 Kraken

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

Aclaración: Si es declarado atacante gana +1 a la fuerza por el turno.

Si ataca gana 1 de fuerza hasta la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 5, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Kraken.

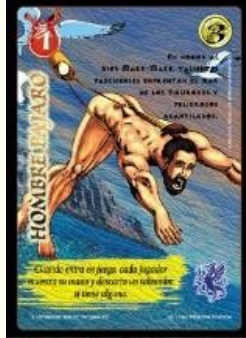


152-174 Matador de Dragones

Habilidad: Puedes buscar un dragón en el castillo de tu oponente y descartarlo al cementerio.

Aclaración: Al jugar este Talismán puedes buscar un Aliado de raza Dragón en el Mazo Castillo oponente y enviarlo al Cementerio.

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



153-174 Hombre Pájaro

Habilidad: Cuando entra en juego, cada jugador muestra su mano y descarta un talismán, si tiene alguno.

Aclaración: Cuando entra en juego, cada jugador muestra su Mano y se descarta de un Talismán, si es que tiene alguno.

Se debe mostrar toda la Mano y no solo el Talismán que se van a descartar. El Talismán descartado es a elección de cada jugador.

Si algún jugador no tiene Talismanes en la Mano no debe descartar nada.

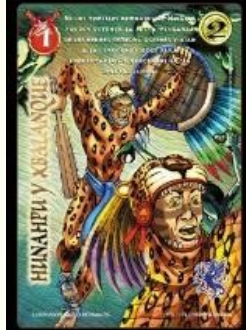


154-174 Rey Arturo

Habilidad: Cuando ataca, todos los caballeros que lo acompañan ganan +1 de fuerza por el turno.

Aclaración: Si es declarado atacante todos los Aliados de raza Caballero que ataquen junto con Rey Arturo ganan +1 a la fuerza hasta la Fase Final.

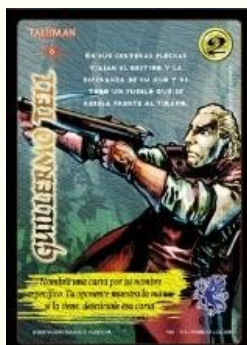
El bono de fuerza se otorga al momento de la declaración de ataque. Si Rey Arturo sale del juego en Batalla Mitológica el bono de fuerza no se pierde.



155-174 Hunahpu y Xbalanque

Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



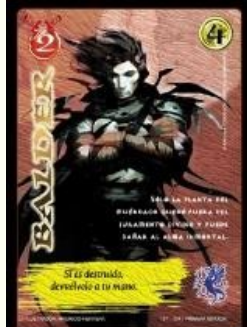
156-174 Guillermo Tell

Habilidad: *Nombra una carta por su nombre específico. Tu oponente muestra su mano; si la tiene, descártale esa carta.*

Aclaración: Al jugar este Talismán nombra una carta. Tu oponente muestra su Mano y si la tiene, se la descarta.

Tu oponente debe mostrar toda su Mano y no solo la carta que se va descartar.

Si tiene más copias de la misma carta solo descartas una de ellas.

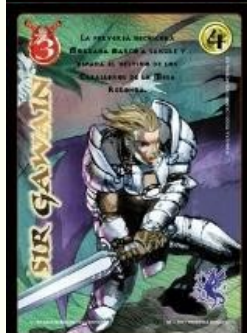


157-174 Balder

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

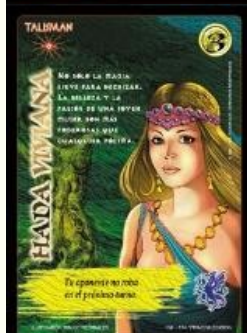
Aclaración: Si es destruido desde el juego devuélvelo a tu Mano.

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



158-174 Sir Gawain

Habilidad: *Sin habilidad*



159-174 Hada Viviana

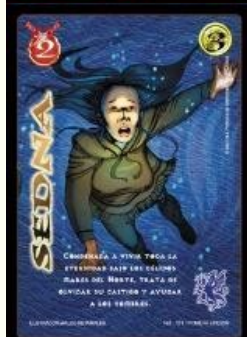
Habilidad: *Tu oponente no roba en el próximo turno.*

Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente no podrá robar para finalizar en el próximo turno.

Debes jugar Hada Viviana en tu turno, para que tu oponente en el próximo turno no pueda finalizar, es decir, no puede robar para terminar su turno.

Tu oponente puede robar por habilidades o efectos de cartas durante el turno.

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



160-174 Sedna

Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



161-174 Caja de Pandora

Habilidad: Cada jugador muestra la carta superior de su castillo. Si es un aliado, es puesto en juego, si no, la carta es descartada.

Aclaración: Al jugar este Talismán cada jugador debe mostrar la primera carta de su Mazo Castillo. Si es un Aliado, es puesto en juego en la Línea de Defensa sin pagar su coste. Si no, la carta es enviada al Cementerio.

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 juegas Caja de Pandora en Guerra de Talismanes el Aliado no puede ser declarado bloqueador.

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



162-174 Walkirias

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

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.

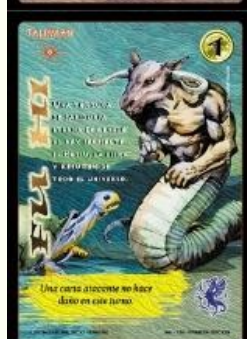
Walkirias es Carta Única.



163-174 Afrodita

Habilidad: Mira las tres cartas superiores del castillo de tu oponente y ordénalas como quieras.

Aclaración: Al jugar este Talismán mira las 3 primeras cartas del Mazo Castillo oponente y devuélvelas en el orden que quieras.

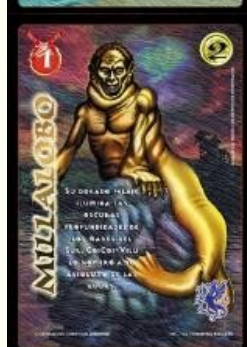


164-174 Fu Hi

Habilidad: Una carta atacante no hace daño en este turno.

Aclaración: En respuesta a la Asignación de Daño un Aliado oponente no hace daño al Mazo Castillo.

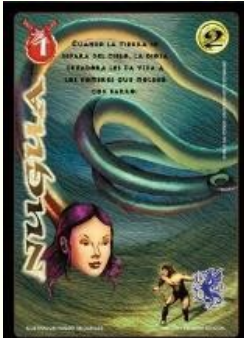
El Aliado que fue declarado atacante puede disparar o activar su habilidad, así como también hacer daño de combate al Aliado que lo bloquea, solo que la diferencia de fuerza no pasa como daño al Mazo Castillo.



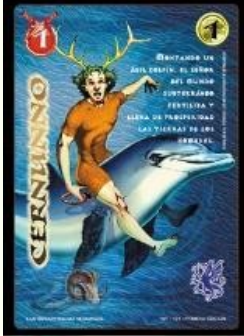
165-174 Millalobo

Habilidad: Sin habilidad

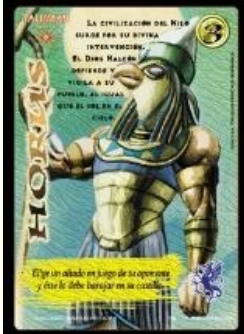
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



166-174 Nugua
Habilidad: *Sin habilidad*



167-174 Cernunno
Habilidad: *Sin habilidad*



168-174 Horus
Habilidad: *Elige un aliado en juego de tu oponente y éste debe barajarlo en su castillo.*
Aclaración: Al jugar este Talismán baraja un Aliado oponente en juego en su Mazo Castillo, a elección.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



169-174 Dagón
Habilidad: Cuando entra en juego, debes mostrar tu mano a tu oponente.
Aclaración: Cuando entra en juego debes mostrar la Mano a tu oponente.
 Debes mostrar todas las cartas de tu Mano.



170-174 Conejo Escriba
Habilidad: *Por el resto del juego, tu oponente juega con la mano descubierta.*
Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente debe jugar mostrando su Mano por el resto del juego. Es un efecto permanente. Tu oponente debe jugar mostrando todas las cartas de su Mano en todo momento. 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.
Una vez resuelto se va a la zona de Efectos Permanentes.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



171-174 Goblines

Habilidad: Si un aliado oponente lo bloquea, éste pierde 1 de fuerza por el turno.

Aclaración: Si es bloqueado por un Aliado oponente éste pierde 1 de fuerza por el turno.

Solo el Aliado que bloquea a Goblines pierde 1 de fuerza hasta la Fase Final.



172-174 Wondjinas

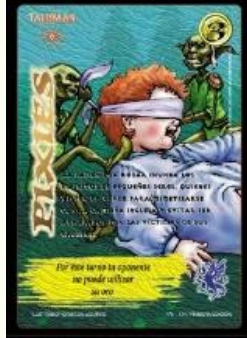
Habilidad: Por este turno todas las cartas en juego cambian su fuerza por valor en oro.

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.



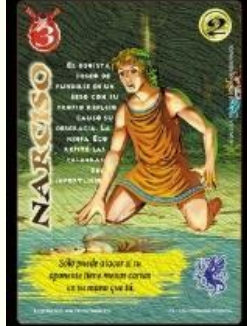
173-174 Pixies

Habilidad: Por este turno tu oponente no puede utilizar su oro.

Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente no podrá utilizar Oros por este turno.

Solamente en el turno que juegues Pixies, tu oponente no puede hacer ningún efecto con sus cartas de Oro.

Si puede generar y utilizar Oros virtuales.



174-174 Narciso

Habilidad: Solo puede atacar si tu oponente tiene menos cartas en su mano que tú.

Aclaración: Para poder ser declarado atacante debes tener más cartas en la Mano que tu oponente.

Si tienes igual o menor cantidad de cartas en la Mano que tu oponente no puede atacar.

Una vez que fue declarado atacante la cantidad de cartas en la Mano se vuelve irrelevante.