



ORÁCULO 2022



REVISIÓN MAYO DE 2022

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



1-236 Hotei

Habilidad: Cada Kami gana +1 de fuerza mientras este aliado esté en juego.

Aclaración: Errata: "Mientras Hotei esté en juego tus Aliados de raza Kami en juego ganan +1 a la fuerza."

Todos tus Kamis en juego ganan 1 de fuerza mientras este Aliado permanezca en juego.

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



2-236 Hoori

Habilidad: Cuando este aliado entre en juego podrás buscar una carta en tu castillo y ponerla en tu mano.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar 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.



3-236 Sarutahiko

Habilidad: Cuando este aliado entre en juego podrás devolver a la mano de su propietario una carta a tu elección (esta carta no afecta oros en juego).

Aclaración: Cuando entra en juego sube una carta en juego (oponente o tuya) a la Mano que no sea Oro, a elección. Solamente puede ser Aliado, Arma o Tótém.

Cuando un Aliado, Arma o Tótém en juego es subido a la Mano siempre va a la Mano del dueño de la carta.



4-236 Iha Naga

Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente destruye un Tótém a tu elección.

Aclaración: Cuando entra en juego destruye un Tótém oponente en juego, a elección.



5-236 Hachiman

Habilidad: Cuando entra en juego envía al cementerio un aliado oponente que no porte un arma, a elección.

Aclaración: Cuando entra en juego destruye un Aliado oponente en juego que no sea portador de una o más Armas, a elección.

Esta habilidad no es opcional. Si hay solo 1 Aliado oponente en juego y no porta Armas éste debe ser destruido.

No es condición para que Hachiman entre en juego que destruya un Aliado oponente.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN

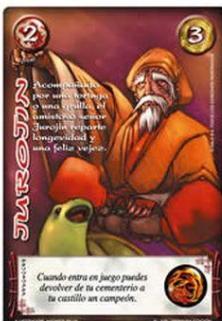
6-236 Jurojin

Habilidad: Cuando entra en juego puedes devolver de tu cementerio a tu castillo un campeón.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar un Aliado de raza Campeón en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego barajalo en tu Mazo Castillo.

Sin importar las subdivisiones de razas puedes barajar cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.

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



7-236 Kojin

Habilidad: Destruye este Kami para que tus aliados ganen +2 a la fuerza por este turno.

Aclaración: Puedes destruirlo para que tus Aliados en juego ganen +2 a la fuerza por el turno.

El bono de fuerza dura hasta la Fase Final.

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



8-236 Fukurukojo

Habilidad: Imbloqueable. Cuando se resuelva el daño, y si este aliado hace daño al castillo oponente, podrás elegir entre descartar dos cartas de la mano oponente al azar o bien botar las cartas del daño efectuado.

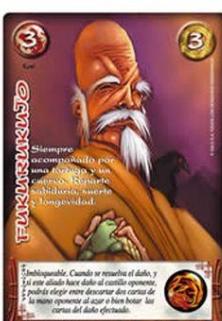
Aclaración: Si hace daño al Mazo Castillo oponente puedes elegir entre pasar el daño al Mazo Castillo o descartar 2 cartas al azar de la Mano de tu oponente. Fukurukojo es imbloqueable.

No significa que además de pasar el daño puedas descartar 2 cartas de la Mano de tu oponente. Tampoco que pase el daño dos veces al Mazo Castillo oponente.

Tu oponente debe por lo menos tener 2 cartas en la Mano para poder descartarlas.

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



9-236 Okuni Nushi

Habilidad: Por cada Tótem que tengas en juego este Kami gana +2 a la fuerza.

Aclaración: Okuni Nushi gana +2 a la fuerza por cada Tótem que tengas en juego.

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



10-236 Oho Yama

Habilidad: Solo puede bloquear. Cuando bloquea gana +3 a la fuerza hasta el final del turno.

Aclaración: Oho Yama no puede atacar. Solo puede ser declarado bloqueador. Si bloquea gana +3 a la fuerza por el turno.

Si es declarado bloqueador gana 3 de fuerza hasta la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 5, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Oho Yama.



ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



11-236 Ninigi no Mikoto

Habilidad: En batalla mitológica otorga 3 oros virtuales para jugar talismanes.

Aclaración: Al ser declarado atacante o bloqueador genera 3 Oros virtuales para jugar Talismanes por el turno.

Si Ninigi No Mikoto sale del juego en Batalla Mitológica los Oros virtuales generados desaparecen.

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



12-236 Amatsu Mara

Habilidad: Cuando entra en juego elige un aliado oponente y cualquier efecto o habilidad que reciba uno de estos aliados automáticamente lo recibe el otro.

Aclaración: Cuando entra en juego escoge un Aliado oponente en juego. Éste y Amatsu Mara recibirán los mismos efectos mientras ambos permanezcan en juego.

Cualquier habilidad o efecto que reciba uno de los Aliados (Amatsu Mara y el Aliado oponente elegido) lo recibirá el otro automáticamente. Si uno de los Aliados es destruido, barajado, subido a la Mano o desterrado por efecto de la habilidad de una carta, el otro también será destruido, barajado, subido a la Mano o desterrado respectivamente.

Esta habilidad no se hace efectiva cuando los Aliados son destruidos por daño de combate.

Si hay otra copia del Aliado oponente elegido, éste no se vería afectado por la habilidad de Amatsu Mara.

Ejemplo: Si uno de estos Aliados porta un Arma, automáticamente el otro también ganará el bono o la habilidad otorgada por el Arma.



13-236 Sengen

Habilidad: Cuando entra en juego este Kami, puedes tomar hasta 8 cartas de tu mano y barajarlas con tu Castillo, para luego robar el mismo número de cartas.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes barajar hasta 8 cartas de tu Mano en tu Mazo Castillo y luego roba el mismo número de cartas.

Es obligatorio robar la misma cantidad cartas que barajaste de tu Mano con un máximo de 8 cartas, es decir, si barajaste toda tu Mano que hasta ese momento tenías 9 cartas, igualmente deberás robar 8 cartas de tu Mazo Castillo.

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

Ejemplo: Si tienes 7 cartas en tu Mano cuando Sengen entra en juego, puedes barajar 5 de esas cartas en tu Mazo Castillo y luego debes robar 5 cartas de tu Mazo Castillo.



14-236 Inari

Habilidad: Puedes descartarte de una carta de tu mano y este aliado gana un bono de fuerza igual al coste en oro de la carta descartada. Una vez por turno.

Aclaración: Una vez por turno puedes descartar una carta de tu Mano para que gane fuerza igual al coste de la carta descartada por el turno.

El bono de fuerza dura 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.

Ejemplo: Si descartas el Aliado Titán Licántropo (Fuerza 12 – Coste 10). Inari ganará 10 de fuerza hasta el final del turno, es decir, tendrá fuerza 13, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Inari.



15-236 Susano Wa

Habilidad: Imbloqueable. No tiene límite de armas.

Aclaración: Puede portar más de un Arma. Susano Wa es imbloqueable.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



16-236 Ryujin

Habilidad: Mientras esté en juego todos tus Kami ganan +1 de fuerza y pueden bloquear hasta dos aliados oponentes.

Aclaración: Mientras esté en juego todos tus Aliados de raza Kami ganan +1 a la fuerza y pueden bloquear 2 Aliados oponentes a la vez.

Ryujin se bonifica así mismo con 1 de fuerza y puede bloquear 2 Aliados oponentes al mismo tiempo por efecto de su misma habilidad, ya que, es de raza Kami.

Si bloquea a 2 Aliados oponentes y la suma de la fuerza de ambos supera la de Ryujin, éste será destruido y la diferencia en daño pasará a tu Mazo Castillo.

Si este Aliado iguala a la suma de la fuerza de los Aliados bloqueados, tanto Ryujin como los Aliados oponentes serán destruidos y no pasará daño a tu Mazo Castillo.

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



17-236 Izanami

Habilidad: Mientras este Kami esté en juego, tus demás Kami no pueden ser afectados por talismanes en batalla mitológica.

Aclaración: Mientras Izanami esté en juego tus demás Aliados de raza Kami no pueden ser afectados por Talismanes en Batalla Mitológica.

Tus demás Kamis que controles no podrán ser afectados por Talismanes en Batalla Mitológica mientras este Aliado permanezca en juego. En las demás fases tus Aliados de raza Kami si pueden ser afectados por Talismanes.

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



18-236 Kagutsuchi

Habilidad: Para entrar en juego debes descartar una carta de tu mano.

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

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

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

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



19-236 Bishamon

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

Aclaración: Bishamon gana +1 a la fuerza por cada Aliado de raza Kami que tengas en juego.

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

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

Si uno de tus Aliados de raza Kami 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.



20-236 Benten

Habilidad: Todos tus Kami después de atacar vuelven a la línea de defensa, mientras esté en juego este aliado.

Aclaración: Mientras esté en juego tus Aliados de raza Kami después de atacar vuelven a la Línea de Defensa.

Vuelven a Línea de Defensa una vez finalizado el ataque mientras este Aliado permanezca en juego. Después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

Benten también puede volver a la Línea de Defensa por efecto de su misma habilidad, ya que, es de raza Kami.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



21-236 Raiden

Habilidad: Todos tus turnos gana +2 a la fuerza permanentemente.

Aclaración: Todos tus turnos gana +2 a la fuerza permanentemente.

El turno que es puesto en juego gana 2 de fuerza permanente, es decir, entra en juego con 2 de fuerza. En tus siguientes turnos, al inicio de cada uno de ellos ganarán +2 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.



22-236 Amateratsu

Habilidad: Una vez en tu turno y en la fase de reagrupar podrás barajar una carta de tu cementerio con tu castillo.

Aclaración: En respuesta a tu Fase de Agrupación y mientras Amateratsu esté en juego puedes buscar una carta de tu Cementerio y sin mostrársela a tu oponente, barájala en tu Mazo Castillo.

En cada una de tus Fases de Agrupación puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo mientras este Aliado permanezca en juego.

Si tienes 2 o más Amateratsu en juego puedes activar la habilidad de todos ellos en respuesta a tu Fase de Agrupación. **Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.**



23-236 Daikoku

Habilidad: Hasta dos veces por turno toma un talismán de tu mano y barájalo con tu castillo, luego roba 2 cartas de tu castillo.

Aclaración: Hasta 2 veces por turno puedes barajar un Talismán de tu Mano en tu Mazo Castillo y luego robar 2 cartas de tu Mazo Castillo.

Es obligatorio robar las 2 cartas de tu Mazo Castillo. El Talismán debes mostrárselo a tu oponente antes de barajarlo en tu Mazo Castillo.

Esta habilidad la puedes activar en tu turno tanto en Fase de Vigilia como 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.



24-236 Hoderi

Habilidad: En respuesta a un ataque oponente. Cuando asigne a tus aliados defensores y este aliado esté en la línea de ataque, éste puede volver a la línea de defensa para ser asignado como defensor.

Aclaración: En respuesta al ataque oponente puede volver a la Línea de Defensa y ser declarado bloqueador.

Hoderi debe estar habilitado para bloquear. Si por una habilidad o efecto está impedido de bloquear no podrá volver a la Línea de Defensa.

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.



25-236 Momotaro

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

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

Tu oponente debe mostrar todas las cartas en su Mano.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



26-236 Fujin

Habilidad: Cuando entra en juego puedes destruir cualquier arma en juego. Luego puedes robar una carta.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes destruir un Arma en juego, luego puedes robar una carta.

Puedes destruir un Arma en juego, pero solo si destruyes un Arma en juego podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo.



27-236 Uzume

Habilidad: Cuando entra en juego elige un tótem oponente y éste es barajado en su mazo-castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego baraja un Tótem oponente en juego en su Mazo Castillo, a elección.

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



28-236 Suku Na Biko

Habilidad: Descarta una carta de tu mano para que este aliado gane +2 de fuerza por este turno.

Aclaración: Puedes descartar 1 carta de tu Mano para que gane +2 a la fuerza por el turno.

El bono de fuerza dura hasta la Fase Final.

Esta habilidad puedes activar tantas veces como quiera, pero si la activas en Guerra de Talismenes debes respetar la sucesión de prioridades, es decir, solo puedes descartar 1 carta de tu Mano y luego la prioridad pasa a tu oponente, y así sucesivamente hasta que ninguno de los jugadores juegue más Talismenes o active habilidades de cartas.



29-236 Da Yu

Habilidad: Puede bloquear a más de un aliado.

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

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

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

Si este Aliado iguala a la suma de la fuerza de los Aliados bloqueados, tanto Da Yu como los Aliados oponentes serán destruidos y no pasará daño a tu Mazo Castillo.

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



30-236 Izanagi

Habilidad: Puede portar más de un arma. Siempre que se le juegue un arma podrás robar una carta de tu castillo.

Aclaración: Errata: “Puede portar más de un arma. Siempre que se le porte un arma podrás robar una carta de tu castillo”.

Advertencia: Tú dejas portar más de un Arma. Siempre que se le porte un Arma podrás robar una carta de tu Castillo. Izanagi no tiene límite de Armas. Cada vez que se le porte un Arma a este Aliado podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo. Si varias habilidades se disparan al mismo tiempo cuando un Arma entra en juego y éstas provienen de un mismo controlador, éste puede escoger el orden en que se resolverán.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



31-236 Raiko

Habilidad: Puede portar más de un arma.

Aclaración: Raiko no tiene límite de Armas.

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



32-236 Tsuki Yumi

Habilidad: Puedes destruir este Kami para darle a otro aliado un bono de fuerza igual a la fuerza de este Kami.

Aclaración: Puedes destruirlo para que uno de tus Aliados en juego gane un bono igual a la fuerza de Tsuki Yumi por el turno, a elección.

El bono de fuerza dura hasta la Fase Final.

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



33-236 Ebisu

Habilidad: Si este Kami está en juego podrás robar hasta dos cartas más al final de tu turno.

Aclaración: Mientras Ebisu esté en juego puedes robar hasta 2 cartas extras al final del turno.

Esta habilidad es opcional. Puedes elegir no robar cartas extras o robar entre 1 a 2 cartas extra de tu Mazo Castillo al final del turno.

Si eliges robar las 2 cartas extras, estarías robando 3 cartas en total al finalizar tu turno.

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



34-236 San Xiang

Habilidad: Si tienes a más de tres Xian en juego esta carta es imbloqueable.

Aclaración: Si tienes en juego 3 o más Aliados de raza Xian, San Xiang es imbloqueable.

San Xiang se considera a sí mismo para su habilidad, ya que, es de raza Xian.

Si uno o más de tus Aliados de raza Xian sale del juego en Guerra de Talismanes San Xiang dejará de ser imbloqueables, pero no puede volver a ser bloqueado, ya que, la Declaración de Bloqueo es una fase anterior a ésta.



35-236 Huang Fei Hu

Habilidad: Cuando entra en juego pasa al control de tu oponente; durante cada turno su controlador bota una carta de su castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego pasa al control de tu oponente. Mientras Huang Fei Hu esté en juego el controlador debe botar 1 carta de su Mazo Castillo.

Huang Fei Hu primero entra en juego y luego cambia de controlador, por lo que, si su habilidad disparada es cancelada quedará bajo tú control.

El turno que es puesto en juego el controlador bota 1 carta de su Mazo Castillo al final del turno. En los siguientes turnos, al comienzo de cada uno de ellos el controlador bota 1 carta de su Mazo Castillo.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



36-236 Huang Di

Habilidad: Cuando entra en juego podrás ver las tres siguientes cartas de cualquier castillo y ordenarlas como quieras.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes mirar las 3 primeras cartas de algún Mazo Castillo y devuélvelas en el orden que quieras.

Puedes mirar las 3 primeras cartas del Mazo Castillo oponente o tuyo y luego debes devolverlas a su lugar en cualquier orden.



37-236 Li Tien

Habilidad: Cuando entra en juego puedes buscar hasta tres talismanes en tu cementerio y barajarlos con tu castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar hasta 3 Talismanes en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego barájalo en tu Mazo Castillo.

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



38-236 Yu Ren

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

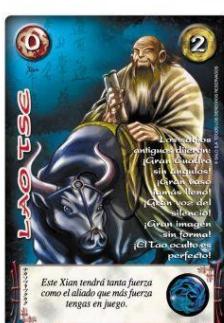
Aclaración: Cuando entra en juego busca un Aliado de raza Xian en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego pongo en tu Mano.



39-236 Lan Cai He

Habilidad: Destruye este Xian para que un aliado atacante vuelva a la línea de defensa.

Aclaración: En respuesta al ataque oponente puedes destruirlo para que un Aliado oponente vuelva a la Línea de Defensa. Si por efecto de una habilidad en respuesta los Aliados fueron devueltos a la Línea de Defensa, éstos se consideran que fueron declarados atacantes y pueden disparar o activar sus habilidades.



40-236 Lao Tse

Habilidad: Este Xian tendrá tanta fuerza como el aliado que más fuerza tengas en juego.

Aclaración: La fuerza de Lao Tse será igual a la del Aliado que más fuerza tengas en juego.

Su fuerza no es variable. Siempre depende de otro Aliado (que no sea Lao Tse) que controle.

Lao Tse no puede recibir bonos de fuerza, ya que, su habilidad es un establecedor de fuerza.

Si no tienes más Aliados en juego (distinto a Lao Tse) su fuerza será 0.

Ejemplo: Si tienes 2 copias de este Aliado en juego, ambos tendrán fuerza 0. Si posteriormente bajas un Tchi Yeu, ambos Lao Tse tendrán fuerza 5. Si le portas Ánima Negra a uno de los Lao Tse (asumiendo que tu oponente tiene 7 cartas en la Mano), el portador del Arma no modificará su fuerza (la habilidad de Lao Tse siempre dependerá de otro Aliado distinto que tengas en juego) y ambas copias de Lao Tse seguirán teniendo 5 de fuerza o equivalente a la fuerza de Tchi Yeu en ese momento. Por el contrario, si portas Ánima Negra a Tchi Yeu (mismo ejemplo anterior) tanto las copias de Lao Tse como Tchi Yeu tendrán todos 12 de fuerza, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Tchi Yeu.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



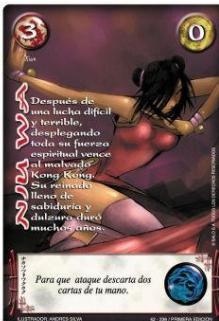
41-236 Yuan Shueh

Habilidad: Paga uno de oro y un aliado oponente pierde 1 de fuerza una vez por turno.

Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 1 de Oro para que un Aliado oponente en juego pierda 1 de fuerza por el turno, a elección.

El bono de fuerza dura 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.



42-236 Niu Wa

Habilidad: Para que ataque descarta dos cartas de tu mano.

Aclaración: Para atacar debes descartar 2 cartas de tu Mano.

Para que Niu Wa pueda ser declarado atacante descarta dos cartas de tu Mano.

Las cartas deben ser descartadas antes de la declaración de ataque. Si no tienes por lo menos 2 cartas en la Mano no puedes atacar.



43-236 Cai Shen

Habilidad: Si este aliado es destruido barájalo en tu castillo.

Aclaración: Si es destruido desde el juego barájalo en tu Mazo Castillo.

Cai Shen primero va al Cementerio y luego debes barajarlo en tu Mazo Castillo, por lo cual, si no puedes jugar con tu Cementerio no podrás barajarlo en tu Mazo Castillo.



44-236 Fu Xi

Habilidad: Una vez en tu turno, cuando reagrupes busca dos talismanes idénticos en tu mazo castillo y ponlos en tu mano.

Aclaración: En respuesta a tu Fase de Agrupación y mientras Fu Xi este en juego puedes buscar 2 copias del mismo Talismán en tu Mazo Castillo, debes mostrárselos a tu oponente y luego ponerlos en tu Mano.

En cada una de tus Fases de Agrupación puedes buscar 2 Talismanes con el mismo nombre en tu Mazo Castillo y ponlos en tu Mano mientras este Aliado permanezca en juego.

Debe por lo menos haber 2 copias del Talismán en el Mazo Castillo para poder ponerlos en tu Mano. Los Talismanes que son Cartas Únicas no pueden ser buscados.

Si tienes 2 o más Fu Xi en juego puedes activar la habilidad de todos ellos en respuesta a tu Fase de Agrupación.

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

Ejemplo: Puedes buscar 2 Flecheros, 2 Hidromiel, pero no Odín porque es Carta Única.



45-236 Shan Heshang

Habilidad: Cuando entra en juego puedes elegir de tu oponente una carta de aliado de fuerza 2 o menos y barajarla en su mazo.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes barajar un Aliado oponente en juego de fuerza 2 o menos, a elección.

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

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

No es condición para que Shan Heshang entre en juego que baraje un Aliado oponente.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



46-236 Guan Ti

Habilidad: Cuando entra en juego puedes elegir de tu oponente una carta de aliado de fuerza 6 o menos y barajarla en su mazo; luego tu oponente se descarta de una carta de su mano.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes barajar un Aliado oponente en juego de fuerza 6 o menos, a elección. Luego tu oponente se descarta 1 carta de su Mano.

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

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

Solo si barajaste un Aliado oponente en juego tu oponente deberá descartarse 1 carta de su Mano.

No es condición para que Guan Ti entre en juego que baraje un Aliado oponente.



47-236 Heng-O

Habilidad: Cuando juegues este Xian puedes poner hasta cinco cartas debajo de este aliado y podrás jugarlas como si estuvieran en tu mano.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes poner hasta 5 cartas de tu Mano debajo de este Aliado. Estas cartas pueden ser jugadas como si estuviesen en tu Mano.

Si una habilidad o efecto cuenta la cantidad de cartas en la Mano para todo efecto de juego las cartas debajo de Heng-O no se consideran que están en la Mano.

Si Heng-O sale del juego las cartas debajo de él van a la misma zona que este Aliado.

Si Heng-O cambia de controlador las cartas debajo de él pasan a ser controladas también por ese jugador.

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

No significa que puedas ir colocándole cartas debajo de él, en todos los turnos.

Las cartas son puestas debajo solo cuando entra en juego y si Heng-O pierde la habilidad no puedes jugar esas cartas.

48-236 Wang Mu Nang Nang

Habilidad: Destruye este Xian para destruir a todos los aliados que tengan la misma fuerza que él.

Aclaración: Puedes destruirlo para destruir todos los Aliados que tengan la misma fuerza que Wang Mu Nang Nang. Incluido los bonos de fuerza. Serán destruidos todos los Aliados en juego (tuyos y oponentes) que tengan la misma fuerza que este Aliado.

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

Ejemplo: Si activas su habilidad serán destruidos todos los Aliados en juego con fuerza igual a 3, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Wang Mu Nang Nang.



49-236 He Xian Gu

Habilidad: En batalla mitológica puedes descartar una carta de tu castillo para que este aliado sea imbloqueable.

Aclaración: Al ser declarado atacante o bloqueador puedes botar 1 carta de tu Mazo Castillo para que sea imbloqueable por el turno.

Si ataca puedes botar 1 carta de tu Mazo Castillo para que sea imbloqueable hasta la Fase Final, es decir, no podrá ser bloqueado.

Si bloquea puedes botar 1 carta de tu Mazo Castillo para que sea imbloqueable, lo cual no significa que puede bloquear Aliados oponentes imbloqueables (a menos que una habilidad o efecto se lo permita).

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



50-236 Fan Kui

Habilidad: Despues de reagrupar puedes ver la mano de tu oponente o pagar uno de oro para buscar una carta de oro en tu mazo castillo y ponerla en tu mano.

Aclaración: En respuesta a tu Fase de Agrupación y mientras Fan Kui este en juego puedes elegir entre mirar la Mano de tu oponente o pagar 1 de Oro para buscar una carta de Oro en tu Mazo Castillo, debes mostrársela a tu oponente y luego ponerla en tu Mano, a elección.

En cada una de tus Fases de Agrupación puedes mirar la Mano de tu oponente o pagar 1 de Oro para buscar una carta de Oro en tu Mazo Castillo y ponla en tu Mano mientras este Aliado permanezca en juego.

Si escogiste buscar una carta de Oro en tu Mazo Castillo la puede bajar ese mismo turno.

Si tienes 2 o más Fan Kui en juego puedes activar la habilidad de todos ellos en respuesta a tu Fase de Agrupación.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



51-236 Lei Kung

Habilidad: Antes de entrar en juego nombra un Xian que tengas en juego y éste entra en juego como dicho xian.

Aclaración: Antes de entrar en juego nombra un Aliado de raza Xian que tengas en juego. Este Aliado entra en juego como una copia completa de dicho Xian.

Si el Xian copiado tiene una habilidad que diga “cuando entra en juego o al entrar en juego”, Lei Kung también disparará esa habilidad.

Cuando un Aliado copia completamente a otro, éste se transforma en una copia impresa de la carta. Copiando la fuerza, el coste, la habilidad, el nombre y su raza (si es que tiene). Además, copia todos los efectos permanentes que tenga el Aliado.

Lei Kung mantiene la fuerza, el coste, la habilidad, el nombre y la raza copiada hasta que salga del juego.



52-236 Shen Yi

Habilidad: Cuando entra en juego, busca una carta en el castillo oponente que no sea un oro y destírrala.

Aclaración: Cuando entra en juego busca 1 carta en el Mazo Castillo oponente que no sea Oro y destírrala. Debe ser un Aliado, Arma, Tótem o Talismán.

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



53-236 Sun Wu Kung

Habilidad: Una vez por turno cada vez que bloquee a un aliado oponente paga uno de oro y este Xian tendrá uno más de fuerza que el aliado que está atacando.

Aclaración: En respuesta a tu Declaración de Bloqueo puedes pagar 1 de Oro y este Aliado tendrá 1 más de fuerza que el Aliado bloqueado.

Su fuerza no es variable. Si después de activar la habilidad el Aliado al cual bloquea recibe bono de fuerza, Sun Wu Kung no volverá a tener 1 más de fuerza que el Aliado que esté atacando.

Si tienes 2 o más Sun Wu Kung en juego puedes activar la habilidad de todos ellos en respuesta a tu Declaración de Bloqueo.



54-236 Lu Dong Pin

Habilidad: Una vez por turno paga uno de oro y una carta en juego pierde todas sus habilidades por este turno.

Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 1 de Oro y nombrar 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.

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.

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.



55-236 Panku

Habilidad: Cuando entra en juego este Xian tendrá la habilidad de un Tótem que esté en tu línea de apoyo por el resto del juego.

Aclaración: Cuando entra en juego copia la habilidad de uno de tus Tótems en juego permanentemente.

Este Aliado no se considera Tótem. Solo copia la habilidad de un Tótem en tu Línea de Apoyo.

Si una habilidad o efecto cuenta la cantidad de Tótems que controlas para todo efecto de juego Panku no se considera una carta de Tótem.

Si el Tótem copiado tiene una habilidad que diga “puedes destruirlo o si es destruido”. Panku si podría disparar o activar esa habilidad.

Ejemplo: Si este Aliado copia la habilidad de Tótem de Conejo puedes destruir a Panku para salvar uno de tus Aliados que vaya a ser destruido.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



56-236 Men Shen

Habilidad: Cuando entra en juego puedes elegir de tu oponente una carta de oro con habilidad y barajarla en su mazo.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes barajar una carta de Oro que tenga habilidad de tu oponente en juego, a elección.

Cuando este Aliado es puesto en juego baraja un Oro oponente con habilidad que esté en la Reserva de Oro o zona de Oro pagado.

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

No puedes barajar los Oros sin habilidad (sin caja de texto). Tampoco los Oros que por una habilidad o efecto hayan perdido su habilidad.



57-236 Kuel Xing

Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente sube a su mano una carta de aliado en juego que tú elijas.

Aclaración: Cuando entra en juego sube a la Mano un Aliado oponente en juego, a elección.

Cuando un Aliado es subido a la Mano siempre va a la Mano del dueño de la carta.



58-236 Zhang Guo Lao

Habilidad: Cuando este Xian entra en juego tu oponente sube a su mano dos cartas que tengas en juego.

Aclaración: Cuando entra en juego tu oponente debe subir 2 cartas que tenga en juego a su Mano.

Deben ser 2 cartas para poder subirlas a la Mano y son a elección de tu oponente.

No es necesario que ambas cartas sean del mismo tipo. Si una de esas cartas es un Aliado que porta un Arma, el Arma también se sube a la Mano por estar anexada al Aliado portador.

Ambas cartas son subidas a la Mano al mismo tiempo.

No es condición para que Zhang Guo Lao entre en juego subir 2 cartas a la Mano de tu oponente.

Ejemplo: Si tu oponente tiene en juego 2 Aliados y uno solo de ellos porta un Arma. Tu oponente puede subir ambos Aliados a la Mano incluyendo la Arma (por estar portada en uno de ellos) o puede subir la Arma (sin el Aliado portado) y el otro Aliado que no es portador de un Arma.



59-236 Han Xiang Zi

Habilidad: En batalla mitológica genera tres oros virtuales para jugar talismanes.

Aclaración: Al ser declarado atacante o bloqueador genera 3 Oros virtuales para jugar Talismanes por el turno.

Si Han Xiang Zi sale del juego en Batalla Mitológica los Oros virtuales 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.



Habilidad: Este Xian puede Bloquear a dos aliados a la vez y recibe todo el daño del ataque de tu oponente. Puedes descartar tres cartas de tu castillo para que este aliado no reciba daño de combate.

Aclaración: Zhong Kui puede bloquear a 2 Aliados oponentes al mismo tiempo y recibe todo daño hecho por los Aliados bloqueados. Puedes botar 3 cartas de tu Mazo Castillo para que este Aliado no reciba daño de combate.

Si bloquea 1 o 2 Aliados oponentes recibe el daño de los Aliados que bloquea, es decir, no botas cartas de tu Mazo Castillo, pero si la suma de la fuerza de ambos Aliados bloqueados supera a la de Zhong Kui, éste es destruido.

En caso de que el ataque sea con más de 2 Aliados, el resto del daño pasará al Mazo Castillo si es que no fue bloqueado, ya que, Zhong Kui solo recibe el daño de hasta 2 Aliados oponentes.

Si este Aliado es destruido por daño de combate puedes botar 3 cartas de tu Mazo Castillo para salvarlo, es decir, para evitar que sea destruido. Si es destruido por una habilidad o efecto de cartas no puedes salvarlo.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



66-236 Baije

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

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

Tu oponente debe mostrar todas las cartas en su Mano.



67-236 Mono de Hierro

Habilidad: Cada vez que no sea bloqueado este aliado, tu oponente se descarta de tres cartas.

Aclaración: Si no es bloqueado tu oponente se descarta 3 carta de su Mano.

Si ataca y no se le asigna un bloqueador a este Aliado tu oponente debe descartarse 3 carta de la Mano.

Deben ser 3 cartas para poder descartarlas y son a elección de tu oponente.

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

Las cartas se descartan al momento de la declaración de bloqueo.



68-236 Yama Bushi

Habilidad: Cuando entra en juego puedes devolver de tu cementerio a tu castillo un campeón. Luego baraja tu castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar un Aliado de raza Campeón en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego barájalo en tu Mazo Castillo.

Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.

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



69-236 Nemuri Kyoshiro

Habilidad: Mientras este campeón esté en juego todos tus demás campeones gana +1 de fuerza.

Aclaración: Mientras Nemuri Kyoshiro esté en juego todos tus demás Aliado de raza Campeón gana +1 a la fuerza.

Todos tus demás Campeones que controles ganan 1 de fuerza mientras este Aliado permanezca en juego.

Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.



70-236 Huang Zhong

Habilidad: Mientras esté en juego este campeón, tus demás campeones no serán afectados por talismanes en batalla mitológica.

Aclaración: Mientras Huang Zhong esté en juego tus demás Aliados de raza Campeón no pueden ser afectados por Talismanes en Batalla Mitológica.

Tus demás Campeones que controles no podrán ser afectados por Talismanes en Batalla Mitológica mientras este Aliado permanezca en juego. En las demás fases tus Aliados de raza Campeón si pueden ser afectados por Talismanes.

Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



71-236 Zato Ichi

Habilidad: Al final de tu turno, si todos los aliados que tienes en juego no son campeones destruye este aliado.

Aclaración: Si tus Aliados en juego no son todos de raza Campeón debes destruirlo al final del turno.

Si todos los Aliados que controlas no son Campeones debes destruirlo en la Fase Final.

Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samuráí, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.

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



72-236 Lin Kuei

Habilidad: Al final de tu turno si este campeón está en juego podrás robar una carta extra.

Aclaración: Mientras Lin Kuei esté en juego puedes finalizar tu turno robando 1 carta extra.

Esta habilidad es opcional. Puedes elegir robar o no robar la carta extra de tu Mazo Castillo al final del turno.

Si eliges robar la carta extra, estarías robando 2 cartas en total al finalizar tu turno.

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



73-236 Geisha

Habilidad: Cada turno que no sea declarado atacante, tu oponente elige entre descartarse de una carta de su mano o botar de su castillo una carta.

Aclaración: Cada vez que en tus turnos no sea declarado atacante tu oponente escoge entre botar 1 carta de su Mazo Castillo o descartarse 1 carta de su Mano.

El turno que entra en juego tu oponente elige entre botar 1 carta de su Mazo Castillo o descartar 1 carta de su Mano al final del turno. En tus siguientes turnos en que no ataque tu oponente elige entre botar 1 carta de su Mazo Castillo o descartar 1 carta de su Mano en la Fase Final. Si atacas con otros Aliados tu oponente elige entre botar 1 carta de su Mazo Castillo o descartar 1 carta de su Mano al momento de la declaración de ataque.

Si no está habilitado para atacar por efecto o habilidades de cartas, igualmente tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo o descartar 1 carta de su Mano al final del turno.



74-236 Ma Chao

Habilidad: Paga tres de oro y un aliado oponente no podrá utilizar sus habilidades de texto en batalla mitológica.

Aclaración: Mientras Ma Chao este en juego y en respuesta a que un Aliado oponente dispare o active una habilidad en Batalla Mitológica puedes pagar 3 de Oro para cancelar esa habilidad.

Ma Chao no cancela habilidades continuas o permanentes.

Cuando una habilidad es cancelada todos los costes asociados a ella deben quedar pagados.



75-236 Shiro Amakusa

Habilidad: Destruye un aliado en respuesta a jugar la habilidad de un aliado, ésta se cancela y dicho aliado es barajado en el mazo castillo.

Aclaración: Errata "Destruye este aliado para anular la habilidad jugada por un Aliado oponente".

En respuesta a que un Aliado oponente dispare o active una habilidad puedes destruirlo para cancelar esa habilidad. Shiro Amakusa no cancela habilidades continuas o permanentes.

Cuando una habilidad es cancelada todos los costes asociados a ella deben quedar pagados.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



76-236 Cao Cao

Habilidad: Puede bloquear a dos aliados atacante.

Aclaración: Cao Cao puede bloquear a 2 aliados oponentes a la vez.

No es necesario agotar su fuerza. Puede bloquear 2 Aliados oponentes al mismo tiempo.

Si bloquea 2 Aliados oponentes y la suma de la fuerza de ambos supera la de Cao Cao, éste será destruido y la diferencia en daño pasará a tu Mazo Castillo.

Si este Aliado iguala a la suma de la fuerza de los Aliados bloqueados, tanto Cao Cao como los Aliados oponentes serán destruidos y no pasará daño a tu Mazo Castillo.

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



77-236 Kunoichi

Habilidad: Cuando asigne el bloqueo, paga uno de oro y bloquee a un aliado extra.

Aclaración: En respuesta a la Declaración de Bloqueo puedes pagar 1 de Oro para bloquear un Aliado extra.

Si pagaste para bloquear a más de un Aliado oponente y la suma de la fuerza de todos ellos supera la de Kunoichi, éste será destruido y la diferencia en daño pasará a tu Mazo Castillo.

Si pagaste para bloquear a más de un Aliado oponente y este Aliado iguala a la suma de la fuerza de todos los Aliados bloqueados, tanto Kunoichi como los Aliados oponentes serán destruidos y no pasará daño a tu Mazo Castillo.

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



78-236 Guan Yu

Habilidad: Cuando entra en juego tus demás campeones gana +2 a la fuerza por el resto del juego.

Aclaración: Cuando entra en juego tus demás Aliados de raza Campeón ganan +2 a la fuerza permanentemente.

Cada vez que Guan Yu que entra en juego todos tus demás Campeones que controlas ganan 2 de fuerza permanente. Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.

Guan Yu no gana el bono de fuerza permanente. Si tienes otras copias de Guan Yu en juego, éstos si reciben el bono de fuerza permanente.

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



79-236 Liu Bei

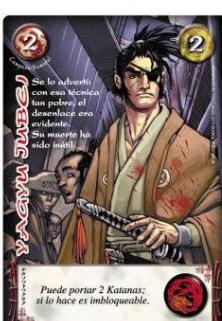
Habilidad: Cuando entra en juego toma las tres cartas superiores de tu cementerio y barájala con tu castillo.

Aclaración: Errata: "Cuando entra en juego baraja 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, a elección".

Cuando entra en juego busca 3 en tu Cementerio y sin mostrárselas a tu oponente, las barajas en tu Mazo Castillo.

Deben ser 3 cartas para poder barajarlas en tu Mazo Castillo.

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



80-236 Yagyu Jubei

Habilidad: Puede portar 2 Katanas; si lo hace es imbloqueable.

Aclaración: Errata: "Yagyu Jubei puede portar 2 Armas. Si porta 2 Katanas es imbloqueable."

Solo si es portador de 2 Katanas será imbloqueable y mientras estas Armas permanezcan en juego.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



81-236 Hattori Hanzo

Habilidad: Cuando entra en juego elige entre buscar un campeón en tu castillo o robar dos cartas de tu castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego escoger entre robar 2 cartas de tu Mazo Castillo o buscar un Aliado de raza Campeón en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.

Si elegiste robar es obligatorio robar 2 cartas de tu Mazo Castillo.

En caso de buscar un Aliado de raza Campeón y no tenerlo, debes realizar la búsqueda de igual modo y avisar a tu oponente que no cuentas con Campeones en tu Mazo Castillo.

Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.

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



82-236 Zhang Fei

Habilidad: Puede bloquear cartas imbloqueables.

Aclaración: Zhang Fei 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).



83-236 Tammo

Habilidad: Mientras este campeón esté en juego, todos los talismanes que se jueguen serán desterrados.

Aclaración: Mientras Tammo esté en juego los Talismanes (tuyo y oponentes) al ser jugados son desterrados.

Todos los Talismanes que sean jugados serán desterrados mientras este Aliado permanezca en juego.

Los Talismanes después que se resuelvan, en vez de ir al Cementerio van directo al Destierro.

Si un Talismán es anulado igualmente será desterrado.



84-236 Miyamoto Musashi

Habilidad: Puede portar 2 Katanas, si lo hace es imbloqueable.

Aclaración: Errata: "Miyamoto Musashi puede portar 2 Armas. Si porta 2 Katanas es imbloqueable."

Solo si es portador de 2 Katanas será imbloqueable y mientras estas Armas permanezcan en juego.



85-236 Hua Mu Lan

Habilidad: Si ataca gana +2 a la fuerza hasta el final del turno.

Aclaración: Al ser declarado atacante gana +2 a la fuerza por el turno.

Si ataca gana 2 de fuerza hasta la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 5, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Hua Mu Lan.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



86-236 Tomoe Gozen

Habilidad: Para que pueda atacar paga dos de oro.

Aclaración: Para poder ser declarado atacante debes pagar 2 de Oro.

Cada vez que quieras atacar con Tomoe Gozen paga 2 Oros para poder hacerlo.

No significa que pueda atacar el turno que entra en juego.



87-236 Sasaki Kojiro

Habilidad: Paga uno de oro y destruye un aliado oponente que sea imbloqueable.

Aclaración: Puedes pagar 1 de Oro para destruir un Aliado oponente en juego que sea imbloqueable.

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 1 de Oro y luego la prioridad pasa a tu oponente, y así sucesivamente hasta que ninguno de los jugadores juegue más Talismanes o active habilidades de cartas.

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



88-236 13 Héroes Shaolin

Habilidad: Cuando entra en juego elige un nivel de fuerza; los aliados oponentes que tengan esa fuerza no podrán bloquear a este campeón. Esta carta no se considera imbloqueable.

Aclaración: Cuando entra en juego escoge un número de fuerza. Los Aliados oponentes que tengan esa fuerza no podrán bloquear a este Aliado. 13 Héroes Shaolin no se considera imbloqueable.

Incluyendo los bonos de fuerza. Todos los Aliados oponente que tenga la misma fuerza que el número elegido no pueden bloquear a 13 Héroes Shaolin.

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

Ejemplo: Si eliges el número 3 todos los Aliados oponentes que tengan fuerza 3 no podrán boquear a 13 Héroes Shaolin.



89-236 Benkei

Habilidad: Destruye este campeón y un campeón que tengas en juego no recibe daño este turno.

Aclaración: Puedes destruirlo para que uno de tus Aliados de raza Campeón en juego no reciba daño de combate este turno.

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

Si uno de tus Campeones es destruido por daño de combate puedes destruir este Aliado para salvarlo, es decir, para evitar que vaya al Cementerio desde el juego. Si el Aliado de raza Campeón es destruido por habilidades o efectos de cartas no puedes salvarlo.

Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samuráí, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.

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



90-236 Zhao Yun

Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego.

Aclaración: Puede atacar cuando entra en juego.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



91-236 Jimmu Tenno

Habilidad: Paga tres de oro y gana +1 a la fuerza.

Aclaración: Puedes pagar 3 de Oro para que gane +1 a la 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 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.



92-236 Pa Yu Feng

Habilidad: Si este campeón es destruido reagrupa un oro.

Aclaración: Si es destruido agrupa una de tus cartas de Oro en juego.

Al ser destruido mueve un Oro de tu zona de Oro Pagado a la Reserva de Oro.

Si es destruido por habilidades de cartas debes agrupar 1 Oro en ese momento, pero si es destruido por daño de combate debes agrupar 1 Oro después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.



93-126 47 Ronin

Habilidad: Cuando entra en juego, este campeón busca otro campeón igual a éste en tu castillo y ponlo en juego.

Aclaración: Cuando entra en juego busca un 47 Ronin en tu Mazo Castillo y ponlo en juego sin pagar su coste.

Cada vez que 47 Ronin sea puesto en juego busca otra copia de este Aliado en tu Mazo Castillo y ponlo en juego en tu Línea de Defensa.

En caso de buscar un 47 Ronin 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.



94-236 Nomi no Sukune

Habilidad: Si es destruido en combate es desterrado.

Aclaración: Si es destruido por daño de combate es desterrado.

Una vez finalizado el ataque. Despues de resolver el daño si fue destruido por daño de combate, debes desterrarlo. Nomi no Sukune primero va al Cementerio y luego al Destierro, por lo cual, si no puedes jugar tu Cementerio no podrá ser desterrado.

Si es destruido por habilidades o efectos de cartas no debe ser desterrado.



95-236 Shue Yuen

Habilidad: Una vez por turno copia la habilidad de un campeón Shaolin en juego.

Aclaración: Errata: "Una vez por turno puedes copiar la habilidad de un Campeón en juego".

Shue Yuen no dispara habilidades de Aliados que digan "Cuando entra en juego o Al entrar en juego". La habilidad copiada dura hasta la Fase Final.

Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samuráي, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.

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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



96-236 Li Sou

Habilidad: Gana +1 a la fuerza por cada campeón-shaolin en juego.

Aclaración: Errata: "Li Sou gana +1 a la fuerza por cada Campeón que tengas en juego".

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

Li Sou se bonifica así mismo con 1 de fuerza por efecto de su misma habilidad, ya que, es de raza Campeón.

Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samuráí, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.

Si uno de tus Aliados de raza Campeón 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.



97-236 Bai Yu Feng

Habilidad: Si hace daño al mazo-castillo oponente destierra 3 cartas a elección del cementerio oponente.

Aclaración: Si hace daño al Mazo Castillo oponente busca 3 cartas en el Cementerio oponente y destierralas, a elección.

Tu oponente debe tener por lo menos 3 cartas en su Cementerio para poder desterrarlas.

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



98-235 Shinobi

Habilidad: Cuando entra en juego busca un arma en tu mazo-castillo y ponla en tu mano.

Aclaración: Cuando entra en juego busca 1 Arma en tu Mazo Castillo, debes mostrársela a tu oponente y luego ponla en tu Mano.

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



99-236 Wong Fei Hung

Habilidad: Destierra este aliado y todos tus aliados en juego ganan +1 de fuerza por este turno.

Aclaración: Puedes desterrarlo para que tus Aliados en juego ganen +1 a la fuerza por el turno.

El bono de fuerza dura hasta la Fase Final.

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



100-236 Gallo Celestial

Habilidad: Cuando entra en juego podrás barajar en tu castillo hasta dos aliados de tu cementerio. Luego baraja tu castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar hasta 2 Aliados en tu Cementerio, debes mostrárselos a tu oponente y luego barájalo en tu Mazo Castillo.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



101-236 Oni

Habilidad: Cuando entra en juego puedes buscar una copia de esta criatura en tu castillo o cementerio y ponerla en tu mano.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar un Oni en tu Mazo Castillo o Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponerlo en tu Mano.

Si juegas otra copia de Oni no es necesario que busque en el mismo lugar, pero si escogiste buscar en el Mazo Castillo después no puedes buscar en el Cementerio y viceversa.

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



102-236 Geon Si

Habilidad: Puedes destruir este aliado para barajar en su castillo un aliado oponente en juego.

Aclaración: Puedes destruirlo para barajar un Aliado oponente en juego, a elección.

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

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



103-236 Cienpiés

Habilidad: Puedes destruir este aliado para darle +3 a la fuerza a un aliado en juego.

Aclaración: Puedes destruirlo para que un Aliado que controla gane +3 a la fuerza por el turno.

El bono de fuerza dura hasta la Fase Final.

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



104-236 Bruja de la Montaña

Habilidad: Si hace daño al castillo oponente, puedes robar una carta.

Aclaración: Si hace daño al Mazo Castillo oponente puedes robar una carta de tu Mazo Castillo.

Una vez finalizado el ataque podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo. Despues de resolver el daño en la Fase de Asignación de Daño.

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



105-236 Xing Tien

Habilidad: Paga tres de oro para que gane +1 a la fuerza permanente.

Aclaración: Puedes pagar 3 de Oro para que gane +1 a la fuerza permanentemente.

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.

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 ESPÍRITU DE DRAGÓN



106-236 Ninyo

Habilidad: En batalla mitológica destruye este aliado para que todas tus demás criaturas ganen +2 a la fuerza por este turno.

Aclaración: Mientras este en juego, en Batalla Mitológica puedes destruirlo para que tus demás Aliados de raza Criaturas en juego ganen +2 a la fuerza por el turno.

El bono de fuerza dura hasta la Fase Final.

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

Ejemplo: Destruye a Ninyo en Guerra de Talismanes para que todas las Criaturas que controles ganen 2 de fuerza hasta el final del turno.



107-236 Konaki Jiji

Habilidad: Cada vez que ataca puedes robar una carta de tu castillo.

Aclaración: Si ataca puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Cuando la asignes como atacante puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

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



108-236 Gui

Habilidad: Si es bloqueado roba una carta de tu castillo.

Aclaración: Si es bloqueado roba 1 carta de tu Mazo Castillo.

Si ataca y se le asigna un bloqueador a este Aliado roba 1 carta de tu Mazo Castillo.

La carta se roba al momento de la declaración de bloqueo.



109-236 Kappa

Habilidad: Si es destruido destierra tres cartas del cementerio oponente que tú elijas.

Aclaración: Si es destruido busca 3 cartas en el Cementerio oponente y destírralas, a elección.

Tu oponente debe por lo menos tener 3 cartas en su Cementerio para poder desterrarlas.

Si es destruido por habilidades de cartas las 3 cartas del Cementerio oponente se destierran en ese momento, pero si es destruido por daño de combate las 3 cartas del Cementerio oponente se destierran después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.



110-236 Lung

Habilidad: En batalla mitológica genera dos oros virtuales para jugar habilidades de criaturas.

Aclaración: Al ser declarado atacante o bloqueador genera 2 Oros virtuales para pagar habilidades de Aliados de raza Criaturas por el turno.

Si Lung sale del juego en Batalla Mitológica los Oros virtuales 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



111-236 Gui Xian

Habilidad: *Imbloqueable, cuando entra en juego puedes buscar una copia de esta criatura del cementerio o castillo y ponerla en juego.*

Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar un Gui Xian en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponerlo en juego sin pagar su coste.

Cada vez que Gui Xian sea puesto en juego puedes buscar otra copia de este Aliado en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponlo en juego en tu Línea de Defensa.

No es necesario que todas las copias busquen en el mismo lugar, pero si elegiste buscar con una de ellas en el Mazo Castillo después no puedes buscar en el Cementerio y viceversa.

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

Cada copia de Gui Xian dispara su habilidad de manera independiente.



112-236 Fu

Habilidad: *Mientras este aliado esté en juego siempre que juegues una criatura descarta una carta al azar de la mano de tu oponente.*

Aclaración: Mientras Fu esté en juego cuando juegues un Aliado de raza Criaturas descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.

Sin mirar la Mano del oponente.

Cada vez que juegues una Criatura descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente mientras este Aliado permanezca en juego. Fu no dispara su propia habilidad al entrar en juego.

Si el Aliado es anulado igualmente debes descartar una carta al azar de la Mano de tu oponente.



113-236 Baku

Habilidad: *No puede bloquear.*

Aclaración: Baku no puede bloquear. Solo puede ser declarado atacante.



114-236 Feng-Huang

Habilidad: *En batalla mitológica paga uno de oro hasta dos veces y baraja con tu castillo la carta que deseas de tu cementerio.*

Aclaración: Mientras este en juego, hasta 2 veces por turno en Batalla Mitológica puedes pagar 1 de Oro para barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, a elección.

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

Ejemplo: En Guerra de Talismanes puedes pagar 1 de Oro, para buscar una carta en tu Cementerio y sin mostrársela a tu oponente, la barajas en tu Mazo Castillo.



115-236 Tchi Yeu

Habilidad: *Para atacar paga 1 de oro.*

Aclaración: Para poder ser declarado atacante debes pagar 1 de Oro.

Cada vez que quieras atacar con Tchi Yeu paga 1 Oros para poder hacerlo.

No significa que pueda atacar el turno que entra en juego.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



116-236 Kitsune

Habilidad: Si ataca y no es bloqueada mira la mano de tu oponente.

Aclaración: Si no es bloqueado mira la Mano de tu oponente.

Si ataca y no le asigna bloqueador a este Aliado mira la Mano de tu oponente.

Tu oponente debe mostrar todas las cartas de su Mano.

Las cartas se miran al momento de la declaración de bloqueo.



117-236 Yosei

Habilidad: Paga dos de oro y un aliado bajo tu control será imbloqueable por este turno.

Aclaración: Puedes pagar 2 Oros para que uno de tus Aliados en juego sea imbloqueable por el turno.

Pagando 2 de Oro un Aliado que controles será imbloqueable 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.

Si activas su habilidad en Guerra de Talismanes tus Aliados no harán daño directamente al Mazo Castillo oponente, ya que, fueron bloqueados en la fase anterior a ésta.

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



118-236 Tanuki

Habilidad: Una vez por turno y en tu fase de reagrupar, baraja una carta de tu cementerio con tu castillo o roba una carta de tu mazo castillo.

Aclaración: En respuesta a tu Fase de Agrupación y mientras Tanuki este en juego puedes elegir entre robar 1 carta de tu Mazo Castillo o buscar una carta en tu Cementerio y sin mostrarla a tu oponente, barájala en tu Mazo Castillo.

Si tienes 2 o más Tanuki en juego puedes activar la habilidad de todos ellos en respuesta a tu Fase de Agrupación.



119-236 Chang Shih

Habilidad: Paga uno de oro y este aliado gana +1 a la fuerza.

Aclaración: Puedes pagar 1 de Oro para que gane +1 a la 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 1 de Oro y luego la prioridad pasa a tu oponente, y así sucesivamente hasta que ninguno de los jugadores juegue más Talismanes o active habilidades de cartas.



120-236 Serpiente Blanca

Habilidad: Destruye esta carta y una criatura que tengas en juego no recibe daño este turno.

Aclaración: Puedes destruirlo para que uno de tus Aliados de raza Criaturas en juego no reciba daño de combate este turno.

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

Si una de tus Criaturas es destruida por daño de combate puedes destruir este Aliado para salvarlo, es decir, para evitar que vaya al Cementerio desde el juego. Si un Aliado de raza Criaturas es destruido por habilidades o efectos de cartas no puedes salvarlo.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



121-236 Kilin

Habilidad: Paga uno de oro en batalla mitológica y mira la mano de tu oponente.

Aclaración: Mientras este en juego puedes pagar 1 de Oro en Batalla Mitológica para mirar la Mano de tu oponente. Tu oponente debe mostrar todas las cartas en su Mano.

Ejemplo: En Guerra de Talismánes puedes pagar 1 de Oro para mirar la Mano de tu oponente.



122-236 Yurei

Habilidad: Si es destruido roba una carta.

Aclaración: Si es destruido roba 1 carta de tu Mazo Castillo.

Si es destruido por habilidades de cartas robas 1 carta de tu Mazo Castillo en ese momento, pero si es destruido por daño de combate robas 1 carta de tu Mazo Castillo después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.



123-236 Kong Kong

Habilidad: Siempre que ataca tus criaturas ganan un +1 de fuerza por el turno.

Aclaración: Si ataca tus Aliados de raza Criaturas en juego gana +1 a la fuerza por el turno.

Si es declarado atacante las Criaturas que controlas ganan 1 de fuerza hasta la Fase Final. Todos tus Aliados de raza Criaturas ganan el bono de fuerza incluso si no atacaron.

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

Al atacar Kong Kong se bonifica así mismo con 1 de fuerza por efecto de su misma habilidad, ya que, es de raza Criaturas.



124-236 Nurikabe

Habilidad: Solo puede bloquear.

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



125-236 Tengu

Habilidad: Solo puede ser asignado como atacante si lo acompañan dos aliados.

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

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



126-236 Grulla

Habilidad: Cuando entra en juego paga uno de oro y puede atacar de inmediato.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes pagar 1 de Oro para que pueda atacar el turno que entra en juego.

Debes pagar 1 de Oro cuando es puesto en juego de lo contrario no podrás hacerlo después.

Si cambia de controlador no puedes pagar 1 de Oro para que pueda atacar ese mismo turno, debido a que, no está entrando en juego nuevamente.



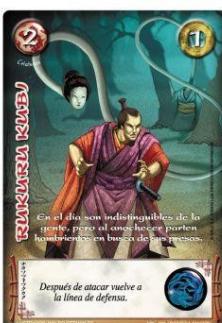
127-236 Isun Boshi

Habilidad: Si es destruido mira la mano de tu oponente.

Aclaración: Si es destruido mira la Mano de tu oponente.

Tu oponente debe mostrar todas las cartas de su Mano.

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



128-236 Rukuru Kubi

Habilidad: Despues de atacar vuelve a la linea de defensa.

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

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



129-236 Shachihoko

Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego.

Aclaración: Puede atacar cuando entra en juego.

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



130-236 Jujitsu

Habilidad: Anula una carta jugada por tu oponente, a menos que este se descarte de dos cartas de su castillo.

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

En el momento que tu oponente esté jugando una carta puedes jugar Jujitsu 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.

Este Talismán puede ser anulado si tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.

No se pueden anular las cartas de Oro.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



131-236 Bushido

Habilidad: Cada uno de tus aliados gana por este turno un bono de fuerza igual al número de cartas que tengas en tu mano.

Aclaración: Al jugar este Talismán todos tus Aliados ganan 1 de fuerza por cada carta que tengas en tu Mano por el turno. El bono de fuerza no es variable. Se cuentan las cartas que tengas en la Mano en el momento y ese será el bono de fuerza que ganaran tus Aliados en juego hasta la Fase Final.

Una vez que se resuelva Bushido puedes seguir jugando cartas de tu Mano sin modificar el bono de fuerza otorgado.

El próximo modificador de fuerza que se aplique sobre los Aliados prevalece sobre Bushido.

Tus Aliados que entran en juego después de que se resuelva Bushido no reciben el bono de fuerza.

Ejemplo: Si al jugar Bushido tienes 6 cartas en tu Mano todos los Aliados que controles ganan 6 de fuerza hasta el final del turno.



132-236 Kayakujutsu

Habilidad: Elige un oro oponente, éste pierde todas sus habilidades de texto y luego destrúyelo.

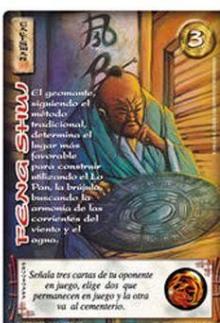
Aclaración: Al jugar este Talismán una carta de Oro oponente en juego pierde su habilidad y luego es destruido, a elección. Puede estar en la Reserva de Oro o en la zona de Oro Pagado.

Puchao y Tesoro de Guayacán son cartas de Oro, por lo cual, puedes destruir uno de ellos con Kayakujutsu.

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.

Solo si el Oro oponente perdió la habilidad podrás destruirlo.

No puedes destruir los Oros sin habilidad (sin caja de texto). Tampoco los Oros que por una habilidad o efecto hayan perdido su habilidad.



133-236 Feng Shui

Habilidad: Señala tres cartas de tu oponente en juego, elige dos que permanecen en juego y la otra va al cementerio.

Aclaración: Al jugar este Talismán elige 3 cartas oponentes en juego y destruye una de ellas, a elección.

Puede ser Oro, Aliado, Arma o Tótem.

Para poder jugar este Talismán tu oponente debe tener por lo menos 3 cartas en juego.

Ejemplo: Si al jugar Feng Shui tu oponente tiene 1 Aliado y 2 Oros en juego, debes destruir uno de ellos.



134-236 Dokuenjutsu

Habilidad: Tu oponente manda al cementerio dos cartas que tenga en juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente destruye 2 cartas que tenga en juego.

Deben ser 2 cartas para poder ser destruidas y son a elección de tu oponente.

No es necesario que ambas cartas sean del mismo tipo. Pueden ser Oros, Aliados, Armas o Tótems.

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



135-236 Kawarimi

Habilidad: En respuesta a declarar un ataque, juega esta carta y cancelas el ataque de tu oponente.

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

Kawarimi 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 ocurren y se pasa directamente a la Fase Final.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



136-236 Chi Kung

Habilidad: En respuesta a declarar un aliado atacante en juego, juega esta carta y cancela su habilidad de texto por este turno.

Aclaración: En respuesta a la Declaración de Ataque juega este Talismán para cancelar la habilidad de un Aliado atacante en juego (oponente o tuyo) por este turno.

El Aliado declarado atacante no puede disparar sus habilidades que digan "al atacar o ser declarado atacante". Tampoco puede activar sus habilidades hasta la Fase Final.

Cuando una habilidad es cancelada todos los costes asociados a ella deben quedar pagados.



137-236 Pak Hok Cha

Habilidad: Por este turno el siguiente talismán que se juegue será anulado.

Aclaración: Al jugar Pak Hok Cha el siguiente Talismán que sea jugado es anulado por este turno.

El Talismán que se juegue después de Pak Hok Cha sea resuelto, ya sea, tuyo o del oponente será anulado.

El efecto de este Talismán dura hasta la Fase Final.



138-236 Marca del Tigre

Habilidad: Juega este talismán en respuesta a que una carta oponente utilice su habilidad de texto. La cancelas por este turno.

Aclaración: En respuesta a que tu oponente dispare o active la habilidad de una carta juega este Talismán para cancelarla por este turno.

La carta no puede disparar o activar sus habilidades hasta la Fase Final. Marca del Tigre no cancela habilidades continuas o permanentes.

Cuando una habilidad es cancelada todos los costes asociados a ella deben quedar pagados.



139-236 Sepukku

Habilidad: Busca una carta de aliado en el castillo oponente y destírrala.

Aclaración: Al jugar este Talismán busca un Aliado en el Mazo Castillo oponente y envíalo al Destierro.

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



140-236 Kyudo

Habilidad: Roba tres cartas de tu castillo, muéstralas a tu oponente y este destierra dos de esas cartas y la otra queda en tu mano.

Aclaración: Al jugar este Talismán muestra las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo. Tu oponente elige 2 de ellas para que sean enviadas al Destierro y la otra carta debes ponerla en tu Mano.

No es al azar, tu oponente escoge mirando las cartas que va a Desterrar.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



141-236 Asesino del Emperador

Habilidad: En respuesta a jugar un aliado, este se considera imbloqueable, puede atacar en este turno y es destruido al final del turno.

Aclaración: En respuesta a que juegues un Aliado éste puede atacar cuando entra en juego y será imbloqueable. Al final del turno debe ser destruido.

Si el Aliado sale del juego en Batalla Mitología o por efecto de una habilidad que no sea Asesino del Emperador y vuelve a entrar en juego éste no deberá ser destruido en la Fase Final.

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



142-236 Pao Chuan Fa

Habilidad: En respuesta a que tú declares un ataque, el siguiente talismán que juegue tu oponente en este turno será anulado.

Aclaración: En respuesta a tu declaración de ataque juega Pao Chuan Fa para que el próximo Talismán que juegue tu oponente en este turno sea anulado.

El Talismán que tu oponente juegue después de Pao Chuan Fa sea resuelto será anulado.

El efecto de este Talismán dura hasta la Fase Final.



143-236 Kage Aruki Jutsu

Habilidad: Juega esta carta en respuesta a que tu oponente juegue un aliado, descarta una carta de tu oponente al azar.

Aclaración: En respuesta a que tu oponente juegue un Aliado descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.

Sin mirar la Mano de tu oponente.



144-236 Saimin no Jutsu

Habilidad: En el próximo turno tu oponente no podrá atacar, luego podrás robar una carta.

Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente no podrá atacar el próximo turno y luego puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Juega este Talismán en tu turno para que en el próximo turno tu oponente no pueda atacar y luego podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

La carta de tu Mazo Castillo se roba de inmediato.



145-236 Kibidango

Habilidad: Un aliado en juego iguala su fuerza con su valor en oro.

Aclaración: Al jugar este Talismán un Aliado en juego (oponente o tuyo) iguala su fuerza con su coste por el turno.

La fuerza del Aliado pasará a ser su coste hasta la Fase Final.

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

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN

146-236 Iaido

Habilidad: Destruye un arma a tu elección.

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



147-236 Okinawa Te

Habilidad: En respuesta a que un aliado oponente gane un bono de fuerza, cancelas ese efecto por este turno.

Aclaración: En respuesta a que un Aliado oponente reciba un bono de fuerza juega este Talismán para cancelarlo por este turno.

Los bonos de fuerza recibidos antes de que se juegue Okinawa Te no se ven afectados. Tampoco los bonos de fuerza continuos o permanentes.



148-236 Kendo

Habilidad: Tu oponente destruye un aliado con fuerza mayor a su valor de oro.

Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente destruye uno de sus Aliados en juego que tenga fuerza mayor a su coste. El Aliado destruido es a elección de tu oponente.

Para poder jugar este Talismán tu oponente debe tener en juego por lo menos un Aliado que tenga mayor fuerza que coste.

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

Ejemplo: Un Aliado oponente en juego que tenga fuerza 3 y coste 2.



149-236 Saku Arai

Habilidad: Duplica la fuerza de un arma para un aliado bajo tu control por este turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán duplica la bonificación de un Arma que porte uno de tus Aliados por el turno.

Esto significa que dobla el bono de fuerza que entrega el Arma al portador hasta las Fase Final.

Ejemplo: Si uno de tus Aliados de raza Campeón al portar Katana gana +5 a la fuerza, en vez de eso ahora ganará +10 a la fuerza. Una vez finalizado el turno, el Arma volverá a bonificar con solo 5 de fuerza.



150-236 Niten Ichi Ryu

Habilidad: Al jugar este talismán tú eliges entre destruir todos los aliados en juego o que todos los jugadores se descarten su mano.

Aclaración: Al jugar este Talismán escoge entre destruir todos los Aliados en juego (tuyos y oponentes) o descartar la Mano de todos los jugadores (incluida la tuya).

Si varias habilidades se disparan al mismo tiempo al ser destruidas, primero se resuelve una sola de tus habilidades y luego una sola de tu oponente, así sucesivamente hasta que se resuelvan todos los efectos disparados.



ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



151-236 Acupuntura

Habilidad: Puedes barajar de tu cementerio con tu castillo tantas cartas como oros tenga tu oponente en juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán puedes barajar de tu Cementerio en tu Mazo Castillo tantas cartas como Oros controle tu oponente, a elección.

Baraja 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo por cada Oro que tu oponente tenga tanto en la Reserva de Oro como en la zona de Oro Pagado.

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

Los Oros Virtuales no cuentan cómo cartas de Oro.



152-236 Descubrir al Zorro

Habilidad: Juega esta carta en respuesta a que entre en juego un aliado oponente que afecte los oros. Este aliado entrará en juego sin su habilidad.

Aclaración: En respuesta a que entre en juego un Aliado oponente que afecte Oros juega ese Talismán para que ese Aliado entre en juego sin habilidad.

Este Talismán solo puede ser jugado en respuesta a Aliados que afecten Oros cuando entran en juego. Tales como Inti, Salome o Falsa Cautiva.

No se puede jugar este Talismán al Aliado Mithra, ya que, al momento de entrar en juego éste no está afectando los Oros (el destruir 2 Oros es la condición para poder jugarlo y se debe realizar antes de entrar en juego). Tampoco al Aliado Tsachila, ya que, afecta los Oros en el siguiente turno.

Ejemplo: Si tu oponente juega Inti y en respuesta tu juegas Descubrir el Zorro. Inti perderá la habilidad de destruir 2 Oros al entrar en juego, pero igualmente entrará en juego como un Aliado de Fuerza 3 y Coste 3.

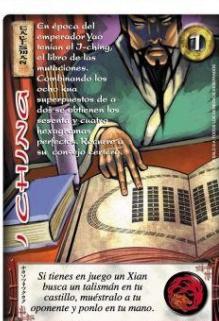
153-236 I Ching

Habilidad: Si tienes en juego un Xian busca un talismán en tu castillo, muéstralos a tu oponente y ponlo en tu mano.

Aclaración: Juega I Ching si tienes un Xian en juego para buscar un Talismán en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.

Para poder jugar este Talismán debes por lo menos controlar un Xian. No es necesario que todos tus Aliados en juego sean de raza Xian.

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



154-236 Tche Ma Tien

Habilidad: En respuesta a si durante el juego tienes, después de resolverse, el daño en tu castillo, menos de 3 cartas, baraja tu cementerio con tu castillo.

Aclaración: En respuesta a después de resolver en tu Mazo Castillo, si tienes menos de 3 cartas en tu Mazo Castillo juega este Talismán para barajar todas las cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Para poder jugar este Talismán debes tener 1 o 2 cartas en tu Mazo Castillo. Puede ser jugada para cualquier tipo de daño (daño directo o daño de combate). Tche Ma Tien no podrá ser barajado, ya que, una vez resuelto debe ir al Cementerio.

Si no puedes jugar con el Cementerio no podrás barajar tu Cementerio con tu Mazo Castillo.

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



155-236 Kage Bun Shin No Jutsu

Habilidad: Si todos tus aliados en juego son de la misma raza son imbloqueables por este turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán si tus Aliados en juego son de la misma raza serán imbloqueables por el turno.

Si todos los Aliados que controles son de la misma raza son imbloqueables hasta la Fase Final.

Si juegas Kage Bun Shin No Jutsu en Guerra de Talismanes tus Aliados no harán daño directamente al Mazo Castillo oponente, ya que, fueron bloqueados en la fase anterior a ésta.

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

Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.

Si juegas Aliados después de resolverse Kage Bun Shin No Jutsu esos Aliados no serán imbloqueables.

Tus Aliados de una misma raza que ya estaban en juego al momento de jugar Kage Bun Shin No Jutsu no dejaran de ser imbloqueables si después juegas Aliados de otras razas.

No es condición para poder jugar este Talismán tener más de 1 Aliado en juego.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



156-236 Lung Chuan-Fa

Habilidad: Todas tus cartas pueden bloquear cartas imbloqueables y ganan +2 a la fuerza por este turno.

Aclaración: En respuesta al ataque oponente juega este Talismán para que tus Aliados puedan bloquear Aliados imbloqueables y ganen +2 a la fuerza por el turno.

Incluyendo si no fueron declarados bloqueadores. Todos tus Aliados en juego ganan 2 de fuerza y adquieren 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 designar a tus Aliados como bloqueadores 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.



157-236 Técnica de un Dedo

Habilidad: Todo el daño que recibiría tu castillo lo recibe un aliado que tengas en juego.

Aclaración: En respuesta a recibir daño en tu Mazo Castillo todo ese daño lo recibe un Aliado que tengas en juego.

Todo el daño lo recibirá un Aliado que controles, es decir, no botas cartas de tu Mazo Castillo.

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

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

Si el daño recibido en tu Mazo Castillo es igual o mayor a la fuerza del Aliado éste será destruido.



158-236 Yabusame

Habilidad: Tu oponente bota de su castillo las cuatro cartas superiores. Este talismán no puede ser anulado.

Aclaración: Al jugar Yabusame bota 4 cartas del Mazo Castillo oponente. Este Talismán no puede ser anulado.



159-236 Kitsune-Tsuki

Habilidad: Tu oponente bota de su mazo tantas cartas como oro tenga en juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán bota del Mazo Castillo oponente tantas cartas como Oros controle tu oponente.

Bota 1 carta del Mazo Castillo oponente por cada carta de Oro que tu oponente tenga tanto en la Reserva de Oro como en la zona de Oro Pagado.

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

Los Oros Virtuales no cuentan cómo cartas de Oro.



160-236 Ken Nage

Habilidad: Tu oponente se descarta de toda su mano (única).

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

Tu oponente debe descartar todas las cartas de su Mano.

Ken Nage es Carta Única.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



161-236 Fu Chuan-Fa

Habilidad: Por este turno, un aliado en juego gana + 1 de fuerza por cada carta de oro que tengas en juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán un Aliado en juego (oponente o tuyo) gana fuerza igual al número de Oros que controles, a elección.

Un Aliado en juego gana 1 de fuerza por cada carta de Oro que tengas tanto en la Reserva de Oro como en la zona de Oro Pagado hasta la Fase Final.

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

Los Oros Virtuales no cuentan como cartas de Oro.



162-236 Yingzhao Chuan-Fa

Habilidad: Juegas un turno extra o destruye dos cartas oponentes en juego a tu elección.

Aclaración: Al jugar este Talismán escoge entre jugar un turno extra o destruir 2 cartas oponentes en juego, a elección. Si eliges un turno extra vuelve a jugar otro turno completo (con todas sus fases) saltándote el turno de tu oponente. Al terminar el turno extra el juego se sigue desarrollando normalmente.

Tanto en el turno en que juegas Yingzhao Chuan-Fa como en el turno extra puedes robar una carta para finalizar tu turno como si fuera un turno normal.

En caso de destruir 2 cartas oponentes en juego no es necesario que ambas sean del mismo tipo. Pueden ser Oros, Aliados, Armas o Tótems.

Para poder jugar un turno extra debes jugar este Talismán en tu turno.



163-236 Tradición Viva

Habilidad: La siguiente carta que juegues tendrá costo cero y no podrá ser anulada.

Aclaración: Al jugar este Talismán la próxima carta que juegues no podrá ser anulada y reducirá su coste a 0, es decir, será gratis.

La carta reduce su coste solo por el turno en que Tradición Viva es jugado.

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



164-236 Banquete Japones

Habilidad: Una carta de oro genera el doble por este turno.

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

Solo uno de tus Oros en la Reserva de Oro genera el doble hasta la Fase Final. Los Oros en la zona de Oro Pagado no cuentan para esta habilidad, tampoco los Oros Virtuales.

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

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



165-236 Viaje al Oeste

Habilidad: Descarta una carta de tu mano para que tu oponente se descarte de dos cartas de su mano; esta carta no puede ser anulada.

Aclaración: Al jugar Viaje al Oeste descarta 1 carta de tu Mano y luego tu oponente debe descartarse 2 cartas de su Mano. Este Talismán no puede ser anulado.

Deben ser 2 cartas para poder descartarlas y son a elección de tu oponente.

Para poder jugar este Talismán debes por lo menos tener 1 carta en tu Mano.

Solo puedes descartar 1 carta de tu Mano al momento de jugar esta habilidad.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



166-236 Tang Lang Chuan-fa

Habilidad: Al terminar este turno si no atacas bota 4 cartas del castillo oponente.

Aclaración: En respuesta a tu Fase Final y solo si no atacaste este turno, juega este Talismán para botar 4 cartas del Mazo Castillo oponente.

Para poder jugar este Talismán no debes declarar ataque este turno.



167-236 Ge Xiang Weng

Habilidad: En respuesta a jugar un talismán, evitas que este vaya al cementerio después de ser jugado. Este talismán no puede ser nuevamente jugado en este turno.

Aclaración: En respuesta a que juegues un Talismán juega Ge Xiang Weng para evitar que ese Talismán vaya al Cementerio. El Talismán no puede ser jugado nuevamente en este turno.

El Talismán que es devuelto a la Mano no pasa por el Cementerio.

Si el Talismán es anulado igual puede volver a tu Mano, aunque no se haya resuelto.



168-236 Palma de Hierro

Habilidad: Busca una carta en el castillo oponente que no sea oro y destírrala.

Aclaración: Al jugar este Talismán busca una carta en el Mazo Castillo oponente que no sea Oro y destírrala.

Debe ser un Aliado, Arma, Tótém o Talismán.

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



169-236 Kage Gakure Jutsu

Habilidad: Busca dos cartas en el castillo oponente y destírralas, luego roba una carta.

Aclaración: Al jugar este Talismán busca 2 cartas en el Mazo Castillo oponente y destírralas. Luego roba 1 carta de tu Mazo Castillo.

No es necesario que ambas cartas sean del mismo tipo. Pueden ser Oros, Aliados, Armas, Tótems o Talismanes.

Para poder jugar este Talismán tu oponente debe tener por lo menos 2 cartas en su Mazo Castillo.

Si desterraste 2 cartas del Mazo Castillo oponente es obligatorio robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

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



170-236 Banquete Chino

Habilidad: Busca dos cartas de oro en tu cementerio y barájalas con tu castillo.

Aclaración: Al jugar este Talismán busca 2 Oros en tu Cementerio, debes mostrártelos a tu oponente y luego barájalo en tu Mazo Castillo.

Debe haber por lo menos 2 cartas de Oro en tu Cementerio para poder barajarlas en tu Mazo Castillo.

Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, puedes barajar ambas con Banquete Chino.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



171-236 Cha No Yu

Habilidad: Devuelve un oro a elección a la mano de tu oponente.

Aclaración: Al jugar este Talismán sube 1 carta de Oro oponente a la Mano, 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 subir uno de ellos con Cha No Yu.



172-236 Kyusho

Habilidad: Mira la mano de tu oponente y descarta una carta de su mano que no sea un oro.

Aclaración: Al jugar este Talismán mira la Mano de tu oponente. Si tiene cartas que no sean Oros descártale una, a elección.

Tu oponente debe mostrar todas las cartas de su Mano.

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



173-236 Sake

Habilidad: Puedes robar una carta extra al final del turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán puedes finalizar tu turno robando 1 carta extra.

Esta habilidad es opcional. Puedes escoger robar o no robar la carta extra de tu Mazo Castillo al final del turno.

Si eliges robar la carta extra, estarías robando 2 cartas en total al finalizar tu turno.

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



174-236 Nukewaza

Habilidad: Si en el turno anterior fuiste atacado, tu oponente bota de su castillo tantas cartas como aliados te hayan atacado.

Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente debe botar de su Mazo Castillo igual número de cartas a la cantidad de sus Aliados declarados atacante el turno anterior.

Juega este Talismán en tu turno. Por cada Aliado que te haya atacado el turno anterior tu oponente debe botar 1 carta de su Mazo Castillo.

Ejemplo: Si en el turno anterior te atacaron 5 Aliados oponentes bota 5 cartas del Mazo Castillo oponente.



175-236 Marca de Dragón

Habilidad: Si tienes en juego un campeón busca un arma en tu castillo y ponla en tu mano.

Aclaración: Juega este Talismán si tienes un Aliado de raza Campeón en juego para buscar un Arma en tu Mazo Castillo, debes mostrársela a tu oponente y luego ponla en tu Mano.

Para poder jugar este Talismán debes por lo menos controlar un Campeón. No es necesario que todos tus Aliados en juego sean de raza Campeón.

Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



176-236 Zui Chuan Fa

Habilidad: Si todos los aliados atacantes no llevan Armas, no recibes daño en este turno.

Aclaración: Juega este Talismán y si todos los Aliados oponentes declarados atacantes este turno no portan Armas no recibes daño en tu Mazo Castillo.

Juega Zui Chuan Fa en Guerra de Talismanes para no recibir daño, es decir, no botas cartas de tu Mazo Castillo. Solo si los Aliados oponentes atacantes no son portadores de una o más Armas.

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



177-236 Dispositivo Espinoso

Habilidad: Tú destruyes dos cartas de oro a elección.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye 2 Oros en juego (oponentes o tuyos), a elección.

Puedes destruir 2 Oros oponente, 2 Oros tuyos o 1 Oro oponente y 1 Oro tuyo, pero siempre deben ser 2 Oros para poder destruirlos.

Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, puedes destruir ambas con Dispositivo Espinoso.



178-236 Vencer sin Luchar

Habilidad: Tu oponente debe elegir entre mandar un aliado al cementerio o un oro que tenga en juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente debe escoger entre destruir una carta de Oro o un Aliado que tenga en juego.

Para poder jugar este Talismán tu oponente debe tener ambos tipos de cartas en juego, es decir, un Aliado y un Oro.



179-236 Técnica de la Medialuna

Habilidad: Destruye un aliado oponente a tu elección.

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



180-236 Hombres de Madera

Habilidad: Un aliado gana +1 de fuerza por este turno.

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

El bono de fuerza dura hasta la Fase Final.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



181-236 She Chuan Fa

Habilidad: En respuesta a que un aliado vaya al cementerio, este es desterrado.

Aclaración: En respuesta a que un Aliado en juego (ponente o tuyo) sea destruido juega este Talismán para que ese Aliado sea Desterrado.

El Aliado primero va al Cementerio y luego al Destierro, por lo cual, si no puedes jugar con tu Cementerio no podrá ser Desterrado.

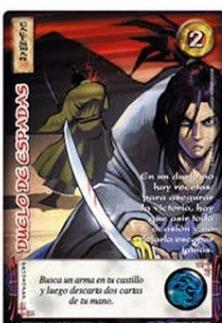


182-236 Entrenamiento en Pilares

Habilidad: Roba dos cartas de tu castillo y descarta dos cartas de tu mano.

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

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



183-236 Duelo de Espadas

Habilidad: Busca un arma en tu castillo y luego descarta dos cartas de tu mano.

Aclaración: Errata: "Descarta dos cartas de tu Mano para busca un Arma en tu Mazo Castillo".

Al jugar este Talismán descarta 2 cartas de tu Mano y luego busca un Arma en tu Mazo Castillo, debes mostrársela a tu oponente y luego ponla en tu Mano.

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



184-236 Kamasama No Jutsu

Habilidad: Destruye una carta bajo tu control y tu oponente destruye una del mismo tipo.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye una carta que controles y luego tu oponente debe destruir una del mismo tipo.

Si tu oponente no tiene una carta del mismo tipo en juego no debe destruir nada.

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



185-236 Entrenar Multitudes

Habilidad: Si tu oponente no juega más de tres cartas en el próximo turno, éste bota una carta de su castillo.

Aclaración: Al jugar este Talismán en el próximo turno si tu oponente no juega más de 3 cartas debe botar 1 carta de su Mazo Castillo.

Debes jugar este Talismán en tu turno. Si tu oponente en su turno no juega al menos 4 cartas (sin importar el tipo de cartas) bota 1 carta de su Mazo Castillo en la Fase Final.

No es necesario que todas las cartas que juegue tu oponente sean del mismo tipo. Pueden ser Oros, Aliados, Armas, Tótems y Talismanes.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



186-236 Makimono

Habilidad: En respuesta a que una carta copie habilidades o se convierta en otra, destruye esa carta.

Aclaración: En respuesta a que entre en juego una carta que se convierte en una copia completa de otra carta o que una carta copie habilidades de otra carta juega este Talismán para destruir esa carta.

Cuando una carta copia habilidades de otra carta, ésta primero activa su habilidad y luego es destruida.

Cuando entra en juego una carta que se convierte en una copia completa de otra carta, ésta primero entra en juego, dispara su habilidad y luego es destruida.

Ejemplo: Juega Makimono a cartas como Ser Abominable o Hodur.



187-236 Cometa

Habilidad: Si tu oponente tiene en juego tres cartas de oro más que tú, éste elige uno de sus oros y lo destruye.

Aclaración: Al jugar este Talismán si tu oponente tiene en juego 3 Oros más que tú. Éste debe destruir uno Oro que controle.

Puede estar en la Reserva de Oro o en la zona de Oro Pagado y es a elección de tu oponente.

Para jugar este Talismán debes tener al menos 3 cartas de Oro menos en juego que tu oponente.

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



188-236 Hou Chuan Fa

Habilidad: Esta carta puede ser anulada si tu oponente paga 1 de oro; si no es anulada mira la carta superior del castillo oponente.

Aclaración: Este Talismán puede ser anulado si tu oponente paga 1 de Oro. Al jugar Hou Chuan Fa mira la primera carta del Mazo Castillo oponente.



189-236 Yuki Onna

Habilidad: Al entrar en juego puede destruir un arma a tu elección.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes destruir un Arma en juego (ponente o tuya), a elección.



190-236 Perla de Dragón

Habilidad: Destruye un tótem a tu elección.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye un Tótem en juego (ponente o tuyo), a elección.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN

191-236 Chien

Habilidad: Durante tu fase de reagrupar busca un oro en tu cementerio y barájalo con tu castillo una vez por turno.

Aclaración: En respuesta a tu Fase de Agrupación y mientras Chien esté en juego busca una carta de Oro en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego barájalo en tu Mazo Castillo.

En cada una de tus Fases de Agrupación busca un Oro en tu Cementerio y barájalo en tu Mazo Castillo mientras este Tótem permanezca en juego.

Si tienes 2 o más Chien en juego puedes activar la habilidad de todos ellos en respuesta a tu Fase de Agrupación.



192-236 Kun

Habilidad: Descarta una carta de tu mano y descarta una carta de tu oponente al azar una vez en tu turno.

Aclaración: Una vez en tu turno puedes descartar 1 carta de tu Mano y luego descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.

Una vez por turno y solo en tu turno.



193-236 Monte Kun Lun

Habilidad: Paga 1 de oro una vez por turno y destruye un aliado imbloqueable a tu elección.

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

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

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



194-236 Pa Kua Tai Chi

Habilidad: Los jugadores no pueden robar cartas al finalizar su turno.

Aclaración: Mientras Pa Kua Tai Chi esté en juego los jugadores no pueden robar cartas para finalizar su turno.

Los jugadores se saltan el paso de robar en la Fase Final mientras este Tótem permanezca en juego.

En las demás fases de juego los jugadores si se pueden robar cartas.

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



195-236 Kan

Habilidad: Los talismanes que descarten o boten cartas no pueden ser anulados por tu oponente.

Aclaración: Mientras Kan esté en juego los Talismanes que descarten cartas de la Mano o boten cartas del Mazo Castillo no podrán ser anulados por tu oponente.

Tu oponente no puede anular los Talismanes que descarten cartas de la Mano o boten cartas del Mazo Castillo mientras este Tótem permanezca en juego.



ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



196-236 Sun

Habilidad: Una vez en tu turno, paga dos de oro y busca una carta en tu castillo y ponla en tu mano. Después tu oponente bota una carta de su castillo.

Aclaración: Una vez en tu turno puedes pagar 2 de Oro para buscar una carta en tu Mazo Castillo y sin mostrársela a tu oponente, la pones en tu Mano. Luego bota 1 carta del Mazo Castillo oponente.

Esta habilidad la puedes activar el mismo turno que Sun entra en juego siempre que tengas los Oros para pagarla. **Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.**

Una vez por turno y solo en tu turno.



197-236 Li

Habilidad: Paga tres de oro y destruye todas las cartas en juego.

Aclaración: Puedes pagar 3 de Oro para destruir todas las cartas en juego (tuyas y oponentes).

Todas las cartas son destruidas al mismo tiempo (Aliados, Armas, Tótems y Oros). Incluyéndose también Li.

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 varias habilidades se disparan al mismo tiempo al ser destruidas, primero se resuelve una sola de tus habilidades y luego una sola de tu oponente, así sucesivamente hasta que todas las habilidades sean resueltas.

Si algún jugador tiene en juego una carta que proteja un determinado tipo de carta solamente esa carta será destruida y no las cartas que protege.

Ejemplo: Si tienes en juego el Tótem Alfheim, al activar la habilidad de Li todas las cartas en juego serán destruidas (incluido Alfheim) pero tus cartas de Oro permanecerán en juego.



198-236 Ken

Habilidad: Cada vez que tu oponente se descarte por algún efecto, éste se descarta de una carta más.

Aclaración: Mientras Ken esté en juego si tu oponente descarta una o más cartas de su Mano por algún efecto, éste debe descartarse 1 carta más de su Mano.

Cada vez que tu oponente descarte cartas de su Mano por una habilidad o efecto de carta deberá descartarse 1 carta adicional de su Mano mientras este Tótem permanezca en juego.

Es solo 1 carta adicional. No una carta por cada carta que descarte y es a elección de tu oponente.

Si tienes 2 Ken en juego cada vez que tu oponente descarte cartas de su Mano deberá descartarse 2 cartas adicionales y así sucesivamente.

El descarte por exceso no dispara esta habilidad.



199-236 Tui

Habilidad: Los ojos oponentes pierden todas sus habilidades de texto.

Aclaración: Mientras Tui esté en juego las cartas de Oro oponente en juego pierden sus habilidades.

Los Oros oponentes en la Reserva de Oro y zona de Oro pagado pierden la habilidad mientras este Tótem permanezca 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.

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

Tui solo hace perder la habilidad de los Oros en juego.



200-236 Chen

Habilidad: Tu oponente al final de cada fase de reagrupación bota de su castillo dos cartas.

Aclaración: En respuesta a la Fase de Agrupación y mientras Chen esté en juego tu oponente debe botar 2 cartas de su Mazo Castillo.

En cada Fase de Agrupación (oponente y tuya) tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo mientras este Tótem este en juego.

Las fases están siempre presentes y no se pueden saltar (a menos que una habilidad o efecto diga lo contrario).

Si tienes 2 Chen en juego tu oponente debe botar 4 cartas de su Mazo Castillo en tu Fase de Agrupación, 4 cartas más en su Fase de Agrupación y así sucesivamente.

La Fase de Agrupación ocurre incluso si algún jugador no agrupa sus cartas.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



201-236 Pala de Monje

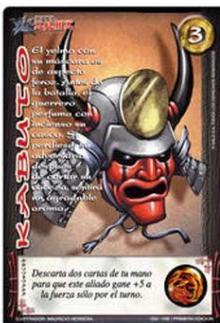
Habilidad: Cuando juegues esta arma busca dos armas en tu castillo o cementerio y ponlas en tu mano.

Aclaración: Errata: "Cuando esta Arma entre en juego busca dos Armas en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponlas en tu Mano".

Cuando entra en juego busca 2 Armas en tu Mazo Castillo o Cementerio, debes mostrárselas a tu oponente y luego ponlas en tu Mano.

Deben ser 2 Armas para poder ponerlas en tu Mano.

Si elegiste buscar en el Mazo Castillo no puedes buscar en el Cementerio y viceversa. Ambas Armas deben ser buscadas en la misma zona.



202-236 Kabuto

Habilidad: Descarta dos cartas de tu mano para que este aliado gane +5 a la fuerza solo por el turno.

Aclaración: Puedes descartar 2 cartas de tu Mano para que el Aliado portador gane +5 a la 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 descartar 2 cartas de tu Mano 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.



203-236 Yoroí

Habilidad: Su portador gana +2 de fuerza. Descarta esta arma en batalla mitológica para que los aliados oponentes vuelvan a la línea de defensa en respuesta a un ataque.

Aclaración: El portador gana +2 a la fuerza. En respuesta a la Declaración de Ataque puedes descartar esta Arma de tu Mano para que los Aliados oponentes vuelvan a la Línea de Defensa.

Puedes activar la habilidad de Yoroí descartándola de la Mano y devolver los Aliados oponentes de la Línea de Ataque a la Línea de Defensa en respuesta a un ataque.

Yoroí no cancela el ataque, por lo cual, los Aliados oponentes se consideran que fue declarados atacantes y pueden disparar o activar sus habilidades. Las fases posteriores a ésta si ocurren.

Cuando esta Arma es portada en uno de tus Aliados solo gana 2 de fuerza.

No puedes destruir Yoroí para activar su habilidad si está portada en uno de tus Aliados en juego.



204-236 Sai

Habilidad: Puedes destruir esta arma y tu oponente botar de su castillo tantas cartas como fuerza tenga este aliado.

Aclaración: Destruye esta Arma y tu oponente debe botar tantas cartas de su Mazo Castillo como fuerza tenga el Aliado portador.

Si está portada en uno de tus Aliados en juego. Puedes destruirla para botar 1 carta del Mazo Castillo oponente por cada punto de fuerza que tenga el Aliado portador en ese momento (incluido los bonos de fuerza).

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.

Ejemplo: Si le portas esta Arma al Aliado Hymir (Fuerza 10 – Coste 8). Al destruir Sai, tu oponente debe botar 10 cartas de su Mazo Castillo.



205-236 Bo

Habilidad: Esta arma cuando entra en juego y si su portador es asignado como atacante podrás robar una carta de tu castillo.

Aclaración: Cuando entra en juego roba 1 carta de tu Mazo Castillo. Si el portador es declarado atacante puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Cuando esta Arma es puesta en juego y cada vez que el portador ataque podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Cuando designes como atacante al portador puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



206-236 Fu Tao

Habilidad: Su portador gana -3 a la fuerza.
Aclaración: El portador pierde 3 de fuerza.



207-236 Espada Celestial

Habilidad: Su portador no puede ser bloqueado. Este aliado no se considera imbloqueable para efectos en juego.
Aclaración: El portador es imbloqueable. El Aliado portador no puede ser afectado por habilidades que afecten Aliados imbloqueables.

Ser afectado significa que no puede ser Destruido, Desterrado, Barajado y subido a la Mano. Tampoco puede recibir bonos de fuerza, modificar su coste, perder la habilidad, impedir su ataque o bloqueo, cambiar de raza o controlador por habilidades de cartas que afecten Aliados imbloqueables.

Ejemplo: Si le portas Espada Celestial a uno de tus Aliados en juego éste será imbloqueable, pero no ganaría bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.

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



208-236 Kusari Gama

Habilidad: Quien bloquee este aliado gana -5 a la fuerza.

Aclaración: El Aliado que bloquee al portador de Kusari Gama pierde 5 de fuerza por el turno.

El Aliado oponente que sea asignado como bloqueador del Aliado portador perderá 5 a la fuerza hasta la Fase Final.



209-236 Shuriken

Habilidad: Su portador debe atacar todos los turnos o su controlador descarta tres cartas de su castillo.

Aclaración: El portador debe atacar en todos los turnos del controlador. Si uno de los turnos no ataca el controlador debe botar 3 carta de su Mazo Castillo.

En los turnos en que no ataques bota 3 cartas de su Mazo Castillo en la Fase Final. Si atacas con otros Aliados bota 3 cartas de su Mazo Castillo al momento de la declaración de ataque.

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.

No es condición que el Aliado al cual le portes esta Arma deba estar habilitado para atacar.

Ejemplo: Si le portas Shuriken a un Geri y Freki oponente. Tu oponente bota 3 cartas de su Mazo Castillo en cada uno de sus turnos, ya que, no puede ser declarado atacante.



210-236 Escudo y Espada

Habilidad: Su portador gana +1 a la fuerza por cada Arma en juego. Destruye esta arma antes de jugar un talismán y este no podrá ser anulado; su portador gana +2 a la fuerza permanentemente.

Aclaración: El portador gana +1 a la fuerza por cada Arma en juego (tuya y oponente). Puedes destruir esta Arma antes de jugar un Talismán para que no pueda ser anulado. Si destruyes Escudo y Espada por efecto de su habilidad el Aliado portador gana +2 a la fuerza permanentemente.

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.

Mientras esta Arma esté en juego el portador gana 1 de fuerza, ya que, Escudo y Espada cuenta para su misma habilidad. Si Escudo y Espada es destruido por una habilidad o efecto de carta no puedes activar su habilidad. Solo si es destruida por su misma habilidad el Aliado portador gana 2 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 ESPÍRITU DE DRAGÓN



211-236 Katana

Habilidad: Si su portador es un campeón/samurái gana + 5 a la fuerza; de no ser así, su portador gana + 2 a la fuerza.
Puedes tener más de 3 copias de esta carta.

Aclaración: Errata: "Si el portador es un Aliado de raza Campeón gana +5 a la fuerza, de lo contrario, solo gana +2 a la fuerza. Puedes tener más de 3 copias de esta Arma en tu Mazo Castillo".

Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.

Si el portador de Katana es otro tipo de raza (distinto a Campeón o no tiene raza) gana 2 de fuerza.



212-236 Guan Dao

Habilidad: Su portador gana + 2 a la fuerza. Si éste es Guan Yu, además una vez por turno pagando 2 de oro busca una carta en tu mazo castillo y ponla en tu mano.

Aclaración: El portador gana +2 a la fuerza. Si el portador es Guan Yu una vez por turno puedes pagar 2 de Oro para buscar una carta en tu Mazo Castillo y sin mostrarla a tu oponente, la pones en tu Mano.

Si el portador de esta Arma no es Guan Yu no puedes activar su habilidad y solo ganaría 2 de fuerza mientras Guan Dao permanezca en juego.

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.



213-236 Tetsu-Bishi

Habilidad: Su portador tiene fuerza cero.

Aclaración: El portador tendrá fuerza 0.

La habilidad de Tetsu-Bishi es un establecedor de fuerza, por lo tanto, el Aliado portador no puede recibir bonos de fuerza mientras porte esta Arma.

La fuerza del portador de Tetsu-Bishi siempre será 0.



214-236 Coraza China

Habilidad: Este aliado gana + 2 a la fuerza si todos los aliados que tienes en juego son de la misma raza.

Aclaración: El portador de Coraza China gana +2 a la fuerza si todos tus Aliados en juego son de la misma raza.

Solo si todos los Aliados que controles son de la misma raza el Aliado portador gana 2 de fuerza.

Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.



215-236 Gao Jie Bien

Habilidad: Su portador es imbloqueable; al final del turno que ataque destrúyelo.

Aclaración: El portador es imbloqueable. Si el Aliado portador ataca debe ser destruido al final del turno.

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

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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



216-236 Martillo Shaolín
Habilidad: *Su portador pierde 1 a la fuerza.*
Aclaración: El portador pierde 1 de fuerza.



217-236 Nanigata
Habilidad: *Su portador gana +1 a la fuerza.*
Aclaración: El portador gana 1 de fuerza.



218-236 Kunai
Habilidad: *Su portador gana +2 a la fuerza.*
Aclaración: El portador gana 2 de fuerza.

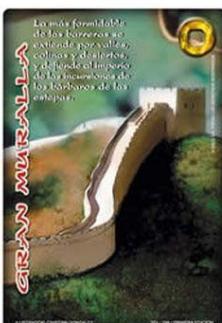


219-236 Shuko
Habilidad: *Su portador no puede cambiar de controlador.*
Aclaración: El portador no puede cambiar de controlador.
Ejemplo: El Talismán Hades no puede seleccionar como objetivo valido al portador de Shuko.



220-236 Nunchaku
Habilidad: *Su portador, cuando bloquee gana +2 de fuerza.*
Aclaración: Si el portador bloquea gana +2 a la fuerza por el turno.
 Si el portador es declarado bloqueador gana 2 de fuerza hasta la Fase Final.

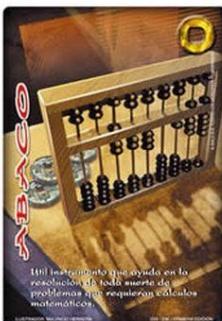
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



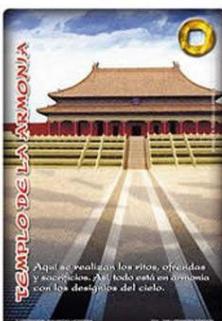
221-236 Gran Muralla
Habilidad: Sin habilidad



222-236 Monedas Imperiales
Habilidad: Sin habilidad



223-236 Abaco
Habilidad: Sin habilidad

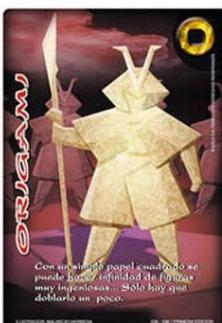


224-236 Templo de la Armonía
Habilidad: Sin habilidad



225-236 Calabaza del Inmortal
Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



226-236 Origami
Habilidad: Sin habilidad



227-236 Teatro Noh No
Habilidad: Sin habilidad



228-236 Bonsái
Habilidad: Sin habilidad



229-236 Kiku
Habilidad: Sin habilidad



230-236 Sakura
Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



231-236 Ching His
Habilidad: Sin habilidad



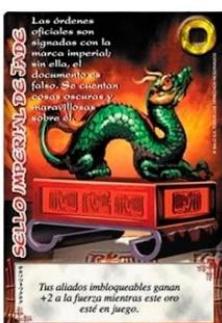
232-236 Templo Shaolin
Habilidad: Sin habilidad



233-236 Yasakani
Habilidad: Al final de cada turno puedes reagrupar este Oro.
Aclaración: En respuesta a tu Fase Final puedes agrupar este Oro.
Si Yasakani está en la zona de Oro Pagado puedes agruparlo a tu Reserva de Oro para poder usarlo en el siguiente turno.
No es una acción automática debes declarar la activación de la habilidad de Yasakani.
Primero debes agrupar Yasakani y luego robar para finalizar tu turno.



234-236 Teatro Kabuki
Habilidad: Destruye este oro y elige un aliado oponente. Tu oponente lo sube a su mano.
Aclaración: Puedes destruirlo para subir a la Mano un Aliado oponente en juego, a elección.
Si Teatro Kabuki es destruido por una habilidad o efecto de carta no puedes activar su habilidad.
Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.
Si el Aliado porta un Arma, ésta también es subida a la Mano por estar portada a él.
Cuando un Aliado es subido a la Mano siempre va a la Mano del dueño de la carta.
Cuando un Arma es subida a la Mano siempre va a la Mano del dueño de la carta.



235-236 Sello Imperial de Jade
Habilidad: Tus aliados imbloqueables ganan +2 a la fuerza mientras este oro esté en juego.
Aclaración: Mientras Sello Imperial de Jade esté en juego tus Aliados imbloqueables gana +2 a la fuerza.
Solo tus Aliados que sean imbloqueables ganan 2 de fuerza mientras este Oro permanezca en juego.
Si tienes 2 Sello Imperial de Jade en juego tus Aliados imbloqueables ganan +4 a la fuerza y así sucesivamente.
No puede ser bloqueado es lo mismo que imbloqueable para todo efecto de juego.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



236-236 Go

Habilidad: Destruye este oro para destruir una carta de oro oponente que tenga alguna habilidad de texto.

Aclaración: Puedes destruirlo para destruir un Oro oponente en juego que tenga habilidad de texto.

Destruye a Go y luego destruye una carta de Oro oponente en la Reserva de Oro o en la zona de Oro pagado que tenga habilidad.

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

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

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

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.

No puedes destruir los Oros sin habilidad (sin caja de texto). Tampoco los Oros que por una habilidad o efecto hayan perdido su habilidad.