ORÁCULO 2026

EL RETO

REVISIÓN FEBRERO 2026

Mitos y Leyendas y Salo son marcas registradas de Fenix Entertainment S.P.A.
Todos los derechos reservados a las entidades correspondientes.

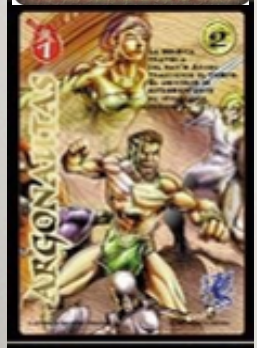
ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



1-126 Odín
Habilidad: Única. Cuando juegues este Talismán destierralo. Busca una carta en tu Mazo Castillo y ponla en tu Mano.
Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Cuando juegues este Talismán, aunque sea anulado debe ser desterrado.
Busca una carta de cualquier tipo en tu Mazo Castillo Castillo y sin mostrarla a tu oponente ponla en tu Mano. Luego, baraja tu Mazo Castillo.
Odín recibe un rework en su habilidad en las cartas especiales Aniversario MYL 25 años.



2-126 Espada Real
Habilidad: Todos tus Aliados ganan +1 a la fuerza mientras este oro esté en juego.
(No puede ser destruido por habilidades de aliados oponentes). (Carta Única).
Aclaración: Mientras este Oro esté en juego, los Aliados que controles ganan 1 a la Fuerza.
Este Oro no puede ser destruido por efectos de Aliados que controle tu oponente.
Todos los Aliados que controles ganan 1 de Fuerza mientras este Oro permanezca en juego.
Puede ser destruido por efectos de Armas, Tótems, Talismanes y otros Oros.
Sólo puedes tener una copia de este Oro en tu Mazo Castillo.



3-126 Argonautas
Habilidad: *Sin habilidad*



4-126 Rey Mono
Habilidad: *Sin habilidad*



5-126 Groostlang
Habilidad: *Puedes destruir este Aliado para buscar un oro en tu Mazo Castillo y ponerlo en juego.*
Aclaración: Puedes destruir este Aliado para buscar una carta de Oro en tu Mazo Castillo y ponerla en juego en tu Reserva de Oros. Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.
Si Groostlang es destruido por habilidades o efectos de cartas o por daño de combate no puedes activar su habilidad.
Los Oros deben cumplir sus condiciones para ser puestos en juego.
Groostlang recibe la raza Dragón en el Kit de extensión de El Reto.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



6-126 Gorgonas
Habilidad: *Una carta de tu oponente que tú elijas tiene fuerza "0" hasta el final del turno.*
Aclaración: Un Aliado controlado por tu oponente tendrá Fuerza 0 hasta la Fase Final.
El próximo modificador de fuerza que se aplique sobre el Aliado afectado por Gorgonas prevalece sobre Gorgonas.



7-126 Guerrero Jaguar
Habilidad: *Cuando ataca, gana +1 a la fuerza hasta el final del turno.*
Aclaración: Cuando este Aliado sea declarado atacante gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final, es decir, tendrá Fuerza 2, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre este Aliado.



8-126 Lámpara Mágica
Habilidad: Si este Oro esta en tu Reserva de Oros, puedes desterrarlo para mirar las 3 cartas inferiores de tu Mazo Castillo. Pon una en tu Mano y el resto en tu Cementerio.
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), si este Oro esta en tu Reserva de Oros, puedes desterrarlo para mirar las 3 últimas cartas de tu Mazo Castillo, pon una de esas 3 cartas en tu Mano y las otras 2 envíalas a tu Cementerio.
Lámpara Mágica recibe habilidad en Leyendas 4.0.



9-126 Pegaso
Revisar Oráculo de la Ira del Nahual.



10-126 Grifo
Revisar Oráculo de la Ira del Nahual.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



11-126 Ser Abominable
Habilidad: *Una vez por turno puedes elegir un Aliado en juego y copiar su habilidad y su Fuerza hasta la Fase Final.*
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes copiar la habilidad y la Fuerza de un Aliado en juego (tuyo u oponente) hasta la Fase Final. Este Aliado copia la Fuerza que tenga elegido, con su Fuerza base y los modificadores de Fuerza que tenga dicho Aliado ya sea por efectos o habilidades permanentes, activadas, disparadas o continuas. Ser Abominable no copia habilidades disparadas de entrada, pero si podrás utilizar las habilidades disparadas de salida que tenga el Aliado copiado. Este Aliado no copia el nombre o la raza del Aliado elegido.
Ser Abominable recibe un rework en su habilidad en las cartas especiales de Aniversario MYL 25 años.



12-126 Búfalo Blanco
Habilidad: Los Aliados que controles ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. En tu Fase Final, roba 1 carta.
Aclaración: Todos los Aliados que controles ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
En tu Fase Final, roba 1 carta. El robo de la carta en la Fase Final por el efecto de este Talismán no es opcional, es obligatorio, al menos que algún efecto o habilidad no lo permita.
Búfalo Blanco recibe un rework en su habilidad en Toolkit 2023.



13-126 Tesoro del Rey
Habilidad: *Sin habilidad*



14-126 Trauko
Revisar Oráculo de la Ira del Nahual.



15-126 Seth
Habilidad: Mira la Mano de tu oponente y elige una carta que no sea Oro. La carta elegida y todas sus copias no podrán ser jugadas en el próximo turno por tu oponente.
Aclaración: Mira la Mano de tu oponente, elige una carta de ahí que no sea Oro. La carta elegida y todas sus copias no podrán ser jugadas por tu oponente en su próximo turno.
Si juegas este Talismán en Guerra de Talismanes en el turno de tu oponente, tu oponente no podrá jugar la carta elegida y sus copias en el próximo turno, el cual sería el próximo turno del jugador que juega este Talismán.
Seth recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



16-126 Ogro
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, los Aliados oponentes pierden 1 a la Fuerza.
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, todos los Aliados que controle tu oponente pierden 1 a la Fuerza. La habilidad de este Aliado es continua, por lo cual si pierde su habilidad o sale del juego, los Aliados controlados por tu oponente dejan ser afectados por la habilidad de este Aliado.
Ogro recibe un rework en el Kit Racial Faerie 2023.



17-126 Vampiro
Revisar Oráculo de Mundo Gótico



18-126 Demonio
Habilidad: *Para ponerla en juego, debes botar 4 cartas de tu castillo.*
Aclaración: Para entrar en juego debes botar 4 cartas de tu Mazo Castillo. Cada vez que juegues a Demonio bota cuatro cartas de tu Mazo Castillo. Si Demonio es anulado igual debes botar 4 cartas de tu Mazo Castillo, aunque no entre en juego.
Coste "x" se considera 0 para todo efecto de juego. Demonio es Carta Única.



19-126 Centauro
Habilidad: Cada vez que ataca gana +1 a la fuerza permanentemente.
Aclaración: Cada vez que este Aliado sea declarado atacante gana 1 a la Fuerza permanentemente. El bono de 1 a la Fuerza permanente lo gana este Aliado en la Fase de declaración de ataque. En el primer turno que ataque este Aliado queda con 2 a la Fuerza. Si al otro turno nuevamente es declarado atacante, atacará con 3 de fuerza y así sucesivamente, siempre que no estén actuando otros modificadores de Fuerza sobre este Aliado. 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.



20-126 Gnomos Burlones
Habilidad: Para jugar esta carta debes destruir un Aliado que controles. Cuando entra en juego, busca un Aliado Faerie de Coste 2 o mas en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Mano.
Aclaración: Para jugar este Aliado, además de pagar su Coste en Oro debes pagar su Coste adicional donde debes destruir un Aliado que controles.
Cuando este Aliado entra en juego, busca un Aliado de raza Faerie de Coste 2 o más en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.
Si el Aliado destruido por el Coste adicional de este Aliado, tiene una habilidad disparada de salida, primero se resolverá esa habilidad y luego la habilidad disparada de entrada de Gnomos Burlones.
Gnomos Burlones recibe un rework en su habilidad en Kit racial Faerie 2023.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



21-126 Fruto Sagrado
Habilidad: Cuando entra en juego, baraja 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.
Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, elige 2 cartas de tu Cementerio, muéstraselas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo.
No puedes barajar una sola carta de tu Cementerio, deben ser 2 cartas.
Cuando este Oro entra en juego, si no tienes 2 cartas para ser barajadas en tu Cementerio no puedes disparar y resolver su habilidad.
Fruto Sagrado recibe habilidad en Leyendas 3.0.



22-126 Oráculo de Delfos
Habilidad: *Al entrar en juego agrega 5 cartas de oro.*
Aclaración: Este Talismán genera 5 Oros Virtuales por el turno. No significa que debas buscar 5 cartas de Oro de tu Mazo Castillo y ponerlas en juego. **Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden. Oráculo de Delfos es Carta Única.**



23-126 Escudo Real
Habilidad: El portador gana 2 a la Fuerza. Cuando entra en juego, baraja tantas cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo como Fuerza tenga el Aliado portador.
Aclaración: El portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Cuando esta Arma entra en juego, elige tantas cartas de tu Cementerio como Fuerza tenga el Aliado portador (incluyendo el bono de Fuerza continua que entrega esta Arma), muéstraselas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo.
No puedes barajar una cantidad menor de cartas de tu Cementerio a la Fuerza que tenga el Aliado portador de esta Arma.
Escudo Real recibe un rework pasando de Oro a Arma en Leyendas 3.0.



24-126 Ek Chuah
Habilidad: *Cuando ataca, también deben hacerlo todos los aliados habilitados para atacar.*
Aclaración: Para poder atacar con Ek Chuah debes declarar ataque con todos tus Aliados que estén habilitados para atacar. Un Aliado habilitado para atacar es aquel que pasó por una Fase de Agrupación del controlador y además no tenga una habilidad o efecto que no le permita atacar. Los Aliados que hayan entrado en juego ese mismo turno no pueden ser declarados atacantes (a menos que una habilidad o efecto se lo permita).



25-126 Prometeo
Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



26-126 Talos
Habilidad: *Sin habilidad*



27-126 Mara
Habilidad: *Si es destruido, devuélvelo a tu mano.*
Aclaración: Si este Aliado es destruido desde el juego devuélvelo a la Mano de dueño. Mara primero va al Cementerio y luego a la Mano, por lo cual, si no puedes jugar con tu Cementerio no podrá volver a tu Mano.



28-126 Caleuche
Habilidad: *Las cartas del oponente no pueden bloquear en este turno.*
Aclaración: En respuesta a la declaración de bloqueo de tu oponente, juega este Talismán para cancelar el bloqueo oponente. Caleuche al cancelar el bloqueo, los Aliados declarados bloqueadores no pueden disparar sus habilidades que digan “al bloquear o al ser declarado bloqueador” o similares.
Si la fase de Declaración de Bloqueo es cancelada las fases posteriores a ésta si curren.



29-126 Tagaro y Suque
Habilidad: *Sin habilidad*

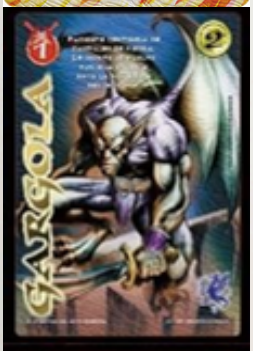


30-126 Los Titanes
Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



31-126 Hutzilopochtli
Habilidad: Elige un Aliado que controles para que gane 3 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Aclaración: Un Aliado que controles gana 3 a la Fuerza hasta la Fase Final. Una vez finalizado el turno, el Aliado pierde el bono de Fuerza que le entrega este Talismán.
El próximo modificador de Fuerza que se aplique sobre el Aliado afectado prevalece sobre Hutzilopochtli.



32-126 Gárgola
Habilidad: *Sin habilidad*



33-126 Joyas de la Corona
Habilidad: *Sin habilidad*



34-126 Unicornio
Habilidad: Sólo puedes jugar este Aliado si controlas 3 o más Oros. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes generar 1 Oro para jugar Aliados, hasta la Fase Final.
Sólo puedes activar un Unicornio por turno.
Aclaración: Si controlas 3 o más cartas de Oro puedes jugar a este Aliado. Si controlas 2 o menos cartas de Oro no puedes jugar a este Aliado.
Sólo una vez por turno y en tu Fase de Vigilia, puedes generar 1 Oro virtual para jugar Aliados. El oro virtual generado dura hasta la Fase Final.
Sólo puedes activar la habilidad de una copia de este Aliado por turno.
Unicornio recibe un rework en su habilidad y la raza Faerie en la colección racial Faerie 2025.



35-126 Pájaro de Trueno
Habilidad: Sin habilidad.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



36-126 Perseo
Habilidad: Sólo puede ser bloqueado por Aliados Caballero. Cuando entra en juego, elige un Aliado o Tótem que controle tu oponente. La carta elegida pierde su habilidad hasta que salga del juego.
Aclaración: Este Aliado sólo puede ser bloqueado por Aliados oponentes de Raza Caballero, para efectos del juego este Aliado no es Imbloqueable.
Cuando este Aliado entra en juego, elige un Aliado o un Tótem controlado por tu oponente. El Aliado o Tótem elegido pierde su habilidad mientras la carta afectada esté en juego. Sólo afecta a una copia en juego del Aliado o Tótem. Si el Aliado o Tótem afectado sale del juego y vuelve a entrar en juego, este entrará con su habilidad.
Perseo recibe un rework en colección racial Caballero 2025.



37-126 Sirenas
Habilidad: *Bota dos cartas de tu castillo, y una carta de tu oponente no puede atacar o bloquear en este turno.*
Aclaración: En respuesta a la declaración de ataque o bloqueo oponente puedes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo para cancelar el ataque o bloqueo de un Aliado oponente. Esta habilidad la puedes activar cuantas veces quieras, pero si fueras a cancelar más de 1 Aliado oponente debes botar todas las cartas de una sola vez. Sirenas cancela el ataque, por lo que, el Aliado declarado atacante no puede disparar sus habilidades que digan "al atacar o ser declarado atacante" o similares. Sirenas cancela el bloqueo, por lo que, el Aliado declarado bloqueador no pueden disparar sus habilidades que digan "al bloquear o ser declarado bloqueador". **Si uno o todos los Aliados que fueron declarados atacantes o bloqueadores se les cancela el ataque o bloqueo individualmente, no cancela la Fase de declaración de bloqueo o declaración de ataque y las fases posteriores en la Batalla Mitológica si suceden. Sirenas recibe la raza Faerie en Leyendas 2.0.**



38-126 Sátiro
Habilidad: Cuando entra o salga del juego, tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente bota las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo.
Cuando este Aliado salga del juego, tu oponente bota las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo.
Satiro recibe una habilidad y la Raza Faerie en el Kit Racial Faerie 2023.



39-126 Final del Arcoíris
Habilidad: *Sin habilidad*



40-126 Hefesto
Habilidad: Busca un Arma en tu Mazo Castillo y ponla en tu Mano. La próxima Arma que juegues este turno, no puede ser anulada.
Aclaración: Busca un Arma en tu Mazo Castillo, muéstrala a tu oponente y ponla en tu Mano. La próxima Arma que juegues este turno no puede ser anulada.
Hefesto recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



41-126 Sko´Yo
Revisar Oráculo de la Ira del Nahual.



42-126 Lothar
Habilidad: Sólo puedes jugar esta carta en respuesta a la Fase Final. Los jugadores buscan en su Cementerio todos los Aliados destruidos este turno y los juegan sin pagar su Coste.
Aclaración: En respuesta a la Fase Final juega este Talismán para que todos los Aliados destruidos en este turno (tuyos y oponentes) sean puestos en juego en la Línea de Defensa sin pagar su coste. Los Aliados que son puestos en juego se consideran cartas nuevas, por lo cual, deben cumplir sus condiciones para entrar en juego (de lo contrario permanecerán en el Cementerio) y pueden disparar o activar sus habilidades al entrar en juego. Las habilidades ocurren en el siguiente orden: primero las continuas, después las disparadas y por último las activadas. Si varias habilidades se disparan simultáneamente al entrar en juego, el jugador activo resuelve primero una de ellas y luego el oponente una de las suyas, así sucesivamente hasta que todas las habilidades sean resueltas.



43-126 Atlas
Habilidad: *Atlas solo puede bloquear; para destruirlo es necesario doblar su fuerza.*
Aclaración: Atlas no puede atacar. Solo puede ser declarado bloqueador. Para poder ser destruido es necesario que el Aliado al cual bloquee deba igualar el doble de la fuerza de Atlas. Atlas no puede ser destruido por efectos o habilidades de cartas.
Ejemplo: La fuerza de Atlas es 2, cuando Atlas bloquea a un Aliado de fuerza 3, Atlas permanece en juego y la diferencia pasa como daño, es decir, botas 1 carta de tu Mazo Castillo. Si Atlas recibe 3 a la fuerza, su fuerza será 5, por lo cual, será necesario un Aliado con fuerza 10 para poder destruirlo por daño de combate.



44-126 Khnum
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego, en este turno todos los aliados son imbloqueables.
Aclaración: Puede atacar cuando entra en juego. Todos tus Aliados son imbloqueables en este turno. Solo por el turno en que Khnum entra en juego todos tus Aliados serán imbloqueables hasta la Fase Final. Todos tus Aliados serán imbloqueables incluso si no atacan. Khnum también será imbloqueable por efecto de su misma habilidad. Si Khnum sale del juego en Guerra de Talismanes tus Aliados no dejaran de ser imbloqueables por este turno. Los demás turnos en que Khnum ataque tus Aliados no serán imbloqueables.



45-126 Armadura Dorada
Habilidad: El portador gana 1 a la Fuerza. Puedes desterrar esta Arma para anular un Talismán o Tótem de Coste 3 o menos.
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza.
Puedes desterrar esta Arma para anular un Talismán de Coste 3 o menos.
Puedes desterrar esta Arma para anular un Tótem de Coste 3 o menos.
Armadura Dorada deja de ser Oro y pasa ser un Arma en la Toolkit Premium 2023.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



46-126 Cancerbero
Habilidad: *Destruye un Aliado que controles. Luego, busca 2 Oros en tu Mazo Castillo y ponlos en tu Mano.*
Aclaración: Destruye un Aliado que controles. Luego, si el Aliado fue destruido, busca 2 cartas de Oro en tu Mazo Castillo, debes mostrárselos a tu oponente y luego ponerlas en tu Mano. En caso de tener sólo un Oro en tu Mazo no podrás ponerlo en tu Mano ya que debes resolver el efecto de este Talismán por completo, deben ser 2 Oros a buscar, debes avisar a tu oponente que no cuentas con más cartas de Oros en tu Mazo Castillo. Lo mismo sucede si no encuentras ninguna carta de Oro.
El Aliado debe ir al Cementerio para poder buscar los 2 Oros en tu Mazo Castillo.
Se buscan los Oros en el Mazo Castillo y luego si el Aliado al ser destruido dispara una habilidad de salida, ésta se resuelve.



47-126 Thor
Revisar Oráculo de Ragnarok



48-126 Manuk
Habilidad: Cuando es declarado bloqueador, gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Cuando es declarado atacante, pierde 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Aclaración: Cuando este Aliado sea declarado bloqueador, en la Fase de Declaración de bloqueo gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Cuando este Aliado sea declarado atacante, en la Fase de Declaración de ataque pierde 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Manuk recibe un rework en su habilidad y la Raza Caballero en la colección racial Caballero 2025.



49-126 Kornos
Habilidad: *Solo puede ser bloqueada por caballeros.*
Aclaración: Kornos solo puede ser bloqueado por Aliados de raza Caballero.
No significa que sea imbloqueable, por lo que, no ganaría bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.



50-126 Rosa de los Vientos
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente bota 1 carta por cada copia de este Oro bajo tu control.
Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como copias de este Oro (con habilidad) controles.
La copia que esta siendo jugada y por la cual se dispara la habilidad de entrada de este Oro, también es considerada para el daño directo de su habilidad.
Rosa de los Vientos recibe una habilidad en Kit de Batalla Pagano Leyendas 4.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



51-126 Sisiutil
Revisar Oráculo de la Ira del Nahual



52-126 Hombre de Piedra
Revisar Oráculo de la Ira del Nahual.



53-126 Baal
Habilidad: Destierra un Tótem o un Arma en juego. Luego, si tienes 3 o menos cartas en tu Mano, puedes robar 2 cartas.
Aclaración: Destierra un Tótem o un Arma en juego (tuya u oponente). Luego, si desterraste un Tótem o un Arma en juego y tienes 3 o menos cartas en tu Mano, puedes robar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo.
Baal recibe un rework en su habilidad en la Toolkit 2025.



54-126 Bunyip
Habilidad: Para jugar este Aliado, debes destruir un Aliado que controles.
Aclaración: Para jugar este Aliado, debes destruir un Aliado que tengas en juego.
Destruir un Aliado que controles, es parte del Coste adicional que tiene este Aliado, por lo cual no puede entrar en juego si no destruyes un Aliado que controles.
Bunyip recibe un rework en su habilidad en la colección racial Dragón 2023.



55-126 Dragón Medieval
Habilidad: Imbloqueable. Puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego, destruye dos Aliados oponentes.
Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado entra en juego, destruye 2 Aliados que controle tu oponente.
Si tu oponente tiene sólo 1 Aliado en juego, ese Aliado no puede ser destruido por la habilidad disparada de Dragón Medieval.
Si tu oponente tiene 2 o más Aliados en juego, debes si o si destruir 2 Aliados, siempre y cuando sean objetivos validos.
No es necesario que tu oponente controle Aliados para jugar a Dragón Medieval.
Dragón Medieval recibe un rework en su habilidad en el Kit de Extensión El Reto 2022.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



56-126 Gilgamesh
Habilidad: No puede portar Armas. Sólo puede salir del juego por daño de combate.
Aclaración: Este Aliado no puede portar Armas. Este Aliado sólo puede salir del juego por daño de combate, por lo cual no puede salir del juego por la habilidad o efectos de cartas al menos que esa carta haga en una primera instancia que este Aliado pierda su habilidad.
Gilgamesh recibe una habilidad y la Raza Caballero en la colección racial Caballero 2023.



57-126 Gigante Andino
Habilidad: *Sin habilidad*



58-126 Ninfas
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar una copia de Ninfas en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponerla en tu Mano.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar una copia de este Aliado en tu Mazo Castillo o Cementerio, muéstrasela a tu oponente y ponla en tu Mano. Cuando dispares la habilidad de entrada de este Aliado, debes indicar a tu oponente, en que Zona de juego buscarás, si será en tu Mazo Castillo o en tu Cementerio.
Ninfas recibe un rework en su habilidad y la raza Faerie en el Kit de extensión Cofradía 2022.



59-126 Ave Fénix
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes poner 2 cartas de tu Cementerio en la parte inferior de tu Mazo Castillo en cualquier orden. Si este Aliado está en tu Cementerio, puedes desterrar otras 2 cartas de tu Cementerio para ponerlo en tu Mano.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir 2 cartas de tu Cementerio, mostrarlas a tu oponente y ponerlas en la parte inferior de tu Mazo Castillo en el orden que quieras. No puedes elegir sólo 1 carta, deben ser 2.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), si este Aliado está en tu Cementerio, puedes desterrar otras 2 cartas que tengas en tu Cementerio para poner este Aliado en tu Mano. Puedes activar esta habilidad más de una vez por turno.
Fenix recibe una habilidad y la raza Faerie en la colección racial Faerie 2025.



60-126 Cáliz Sagrado
Habilidad: *Sin habilidad*

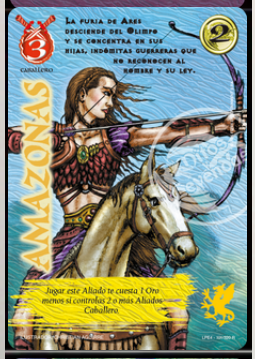
ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



61-126 Oannes
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.
La habilidad disparada de entrada de este Aliado es opcional, por lo cual tu decides si disparar o no su habilidad cuando entra en juego.
Oannes recibe un rework y la raza Faerie en su habilidad en Leyendas 4.0.



62-126 Tentenvilu-Coicoivilu
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes barajar un Aliado que controle tu oponente en el Mazo Castillo de su dueño.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir un Aliado que controle tu oponente y barajarlo en el Mazo Castillo de su dueño.
Si el Aliado barajado tiene una habilidad disparada de salida, primero será barajado en el Mazo Castillo de su dueño y luego será resuelta su habilidad disparada de salida.
Tentenvilu-Coicoivilu recibe una habilidad y la raza Dragón en Leyendas 4.0.



63-126 Amazonas
Habilidad: Jugar este Aliado te cuesta 1 Oro menos si controlas 2 o más Aliados Caballero.
Aclaración: Si controlas 2 o más Aliados de raza Caballero, jugar este Aliado te cuesta 1 Oro menos.
La reducción de Coste sólo se aplica al momento de jugar la carta, ya que para efectos del juego siempre prevalecerá el Coste impreso que tenga la carta ya que las cartas entran en juego con su Coste impreso.
Amazonas recibe un rework y la raza Caballero en su habilidad en Leyendas 4.0.



64-126 Hadas
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar una copia de Hadas en tu Mazo Castillo y ponerla en juego.
Aclaración: Cuando Hadas entra en juego, puedes buscar una copia de este Aliado en tu Mazo Castillo y juégala sin pagar su Coste.
Cuando juegues esta carta, si decides buscar una copia y se encuentra en el Mazo Castillo, si o si debes jugarla. Si disparas su habilidad y no encuentras copias de este Aliado, debes informar a tu oponente que no tienes más copias de Hadas y de todas formas debes barajar el Mazo Castillo.
Hadas se considera un Aliado de raza Faerie desde el kit de extensión de El Reto.



65-126 Cíclope
Habilidad: Única. Cuando juegues esta carta, destierrala. Descarta 2 cartas al azar de la Mano de tu oponente.
Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Cuando juegues este Talismán aunque sea anulado, debe ser desterrado.
Descarta 2 cartas al azar de la Mano de tu oponente. No puedes jugar este Talismán si tu oponente tiene una sola carta en su Mano.
Cíclope recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



66-126 Monedas de Oro
Habilidad: Puedes pagar este Oro y otro Oro que controles para robar 1 carta. (Carta Única).
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes pagar este Oro y otro Oro que controles, para robar la primera carta de tu Mazo Castillo.
Sólo puedes tener una copia de este Oro en tu Mazo Castillo.
Moneda de Oro recibe habilidad en el Kit de extensión Cofradía 2022.



67-126 Anubis
Habilidad: *Destruye a Anubis y regresa una carta de tu cementerio a la línea de defensa.*
Aclaración: Puedes destruirlo para poner en juego un Aliado de tu Cementerio en la Línea de Defensa sin pagar su coste. El Aliado debe ubicarse en la Línea de Defensa y no puede ser declarado atacante este turno (a menos que una habilidad o efecto se lo permita). Si activas la habilidad de Anubis en Guerra de Talismanes el Aliado que es puesto en juego no puede ser declarado bloqueador. El Aliado que es puesto en juego, se considera una carta nueva, por lo cual, debe cumplir sus condiciones para entrar en juego y puede disparar o activar sus habilidades al entrar en juego. Si Anubis es destruido por habilidades de cartas o por daño de combate no puedes activar su habilidad.
Anubis debe ir al Cementerio para hacer efectiva su habilidad. Anubis es Carta Única.



68-126 Hombre Lobo
Revisar Oráculo de Mundo Gótico.



69-126 Fenrir
Revisar Oráculo de Mundo Gótico.



70-126 Kali
Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



71-126 Marduk
Habilidad: Cuando entra en juego, baraja 4 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Si sale del juego, puedes robar 1 carta.
claración: Cuando este Aliado entra en juego, elige 4 cartas de tu Cementerio, muéstraselas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo. Deben ser 4 cartas, no puedes barajar menos cartas por la habilidad de este Aliado. Si hay 4 o más cartas en tu Cementerio debes resolver la habilidad de este Aliado al menos que una habilidad o efecto no lo permita. Cuando este Aliado salga del juego por la habilidad o efecto de una carta o por daño de combate, puedes robar 1 carta.
Marduk recibe un rework en su habilidad en la colección racial Caballero 2023.



72-126 Lilith
Revisar Oráculo de Mundo Gótico.



73-126 Diamante Turquesa
Habilidad: Cuando entra en juego, busca una copia de este Oro en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Mano.
Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, busca una copia de este Oro en tu Mazo Castillo, muéstrasela a tu oponente y ponla en tu Mano.
Si no tienes más copias de este Oro en tu Mazo Castillo debes informar a tu oponente y será búsqueda fallida.
Si ya controlas las copias permitidas de este Oro en juego, no debes realizar la búsqueda en tu Mazo Castillo.
Diamante Turquesa recibe una habilidad en Kit de extensión Cofradía 2022.



74-126 Viracocha
Habilidad: *Al jugarla, una carta oponente no puede atacar o bloquear.*
Aclaración: En respuesta a la declaración de ataque o bloqueo oponente juega este Talismán para cancelar el ataque o bloqueo de un Aliado oponente. Viracocha al cancelar el ataque de un Aliado declarado atacante, este no puede disparar sus habilidades que digan “al atacar o ser declarado atacante” o similares. Viracocha al cancelar el bloqueo de un Aliado declarado bloqueador, ese Aliado no puede disparar sus habilidades que digan “al bloquear o ser declarado bloqueador” o similares. **Si uno o todos los Aliados que fueron declarados atacantes o bloqueadores se les cancela el ataque o bloqueo individualmente, este Talismán no cancela estas Fases y las fases posteriores a estas.**



75-126 Osiris
Habilidad: Mientras esté en juego, tus tótems no podrán ser destruidos.
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego tus cartas de Tótem en juego no pueden ser destruidos por habilidades o efectos de cartas ya que sea jugadas por jugador oponente o por el jugador controlador de este Aliado.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



76-126 Medusa
Revisar Oráculo de la Ira del Nahual



77-126 Nibelungos
Habilidad: Al comienzo de tu Fase de Vigilia, si este Aliado está en tu Cementerio, puedes ponerlo en tu Mano.
Aclaración: Al comienzo de tu Fase de Vigilia, antes de bajar Oro, si este Aliado está en tu Cementerio, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.
Nibelungos recibe una habilidad y la raza Faerie en la colección racial Faerie 2023.



78-126 Anchimallen
Habilidad: *Envía al cementerio una carta al azar de la mano de tu oponente.*
Aclaración: Descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.
Al ser al azar la carta a descartar debe ser descartada sin mirar la Mano de tu oponente.



79-126 Estatua de Oro
Habilidad: *Sin habilidad*



80-126 Ymir
Habilidad: *Los aliados del oponente no pueden atacar en este turno.*
Aclaración: En respuesta a la declaración de ataque juega este Talismán para cancelar el ataque oponente. Ymir cancela el ataque, por lo que, los Aliados declarados atacantes no pueden disparar sus habilidades que digan “al atacar o al ser declarado atacante” o habilidades similares que tengan esos Aliados.
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 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



81-126 Hadas Guerreras
Habilidad: Cuando es declarado atacante, todos los Aliados que controles son Imbloqueables, hasta la Fase Final.
Aclaración: Cuando este Aliado es declarado atacante, todos los Aliados que controles (incluyendo a Hadas Guerreras) son Imbloqueables hasta la Fase Final.
La habilidad de este Aliado se dispara en la Fase de declaracion de ataque.
Hadas Guerreras se considera un Aliado de raza Faerie desde Leyendas 3.0.



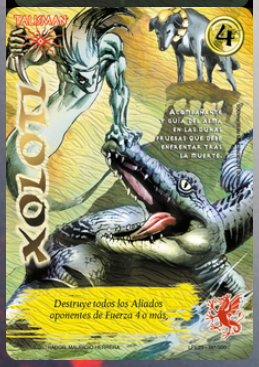
82-126 Loki
Habilidad: Mira la mano de tu oponente. Luego, tu oponente descarta una carta de su Mano.
Aclaración: Mira la Mano de tu oponente. Luego, tu oponente descarta una carta de su Mano. Si este Talismán no es anulado, mira la Mano de tu oponente, luego, tu oponente debe descartar una carta de su Mano a su elección. Si solo tiene una carta en su Mano, debe descartar esa carta. No puedes jugar este Talismán si tu oponente no tiene cartas en su Mano.
Loki recibe un rework en su habilidad en Kit de extensión Cofradía 2022.



83-126 Ícaro
Habilidad: *Puedes robar una carta de tu castillo.*
Aclaración: Roba la primera carta de tu Mazo Castillo.



84-126 Duende
Habilidad: Cuando entra en juego tu oponente bota 4 cartas de su mazo castillo.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente bota las primeras 4 cartas de su Mazo Castillo.
Duende se considera de raza Faerie desde Leyendas 3.0.



85-126 Xolotl
Habilidad: *Destruye todos los Aliados oponentes de Fuerza 4 o más.*
Aclaración: Destruye todos los Aliados controlados por tu oponente que tengan Fuerza 4 o más. Todos los Aliados controlados oponentes que tengan Fuerza 4 y superior a 4 son destruidos.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



86-126 Bárbaro
Revisar Oraculo de Ragnarok



87-126 Vishnu
Habilidad: *Destruye un oro de tu oponente.*
Aclaración: Destruye 1 carta de Oro oponente, a elección. Puede estar en la Reserva de Oro o en la zona de Oro Pagado. Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, puedes destruir uno de ellos por el efecto de Vishnu.



88-126 Isis
Habilidad: *Sin habilidad*



89-126 La Quimera
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes mirar las 3 cartas superiores de tu castillo y devolverlas en cualquier orden. Luego, tu oponente bota 1 carta.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego mira las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo. Luego pon esas 3 cartas en el tope de tu Mazo en el orden que quieras. Si lo haces, tu oponente bota la primera carta de su Mazo Castillo.
La Quimera recibe un rework en su habilidad y la raza Dragón en la colección racial Dragón 2025.



90-126 Gnomo
Habilidad: Cuando entre o salga del juego, baraja dos cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, elige 2 cartas de tu Cementerio, muéstralas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo.
Cuando este Aliado salga del juego, elige 2 cartas de tu Cementerio, muéstralas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo.
Si este Aliado entra o sale del juego, debes barajar si o si 2 cartas, la habilidad no es opcional. Si tienes 1 o menos cartas en el Cementerio, no puedes disparar su habilidad.
Gnomo recibe una habilidad y la raza Faerie en el Kit de extensión El Reto 2022.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



91-126 Pan-Gu
Habilidad: *Busca un carta "Talismán" en tu cementerio y ponla en tu mano.*
Aclaración: Busca un Talismán en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.



92-126 Beowulf
Habilidad: Cuando es declarado atacante, si controlas 2 o más Aliados Caballero, este Aliado gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Aclaración: Cuando este Aliado sea declarado atacante, si controlas 2 o más Aliados de raza Caballero, en la Fase de declaración de ataque gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Dentro de los 2 o más Aliados que tiene como requisito para poder disparar su habilidad, puedes considerar a este Aliado, ya que es un Aliado que controlas.
Beowulf recibe una habilidad y la raza Caballero en la colección racial Caballero 2023.



93-126 Portal Celestial
Habilidad: *Sin habilidad*



94-126 Aquiles
Habilidad: *Un Aliado defensor gana 3 de Fuerza hasta el final del turno.*
Aclaración: Uno de los Aliados que controles que sea declarado bloqueador este turno gana 3 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Este Talismán sólo puede ser jugado a uno de tus Aliados que éste bloqueando, lo cual es distinto a un Aliado que esté en Línea de Defensa.
Este Talismán debe ser jugado en Guerra de Talismanes, cuando uno de tus Aliados haya sido declarado bloqueador en este turno.



95-126 El Basajaun
Habilidad: Cada vez que otro Aliado Faerie entre en juego bajo tu control, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, cada vez que otro Aliado de raza Faerie entre en juego bajo tu control, puedes elegir 1 carta en tu Cementerio, muéstrasela a tu oponente y barajala en tu Mazo Castillo.
La habilidad de este Aliado, puede ser utilizada más de una vez por turno, cada vez que un Aliado Faerie entre en juego bajo tu control.
El Basajaun recibe un rework en su habilidad y raza Faerie en la colección racial Faerie 2023.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



96-126 Caballero Blanco
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego, baraja una carta de tu Cementerio o tu oponente bota 2 cartas.
Aclaración: Este Aliado puede atacar el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado entra en juego, debes elegir entre barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo o que tu oponente bote 2 cartas de su Mazo Castillo. Si eliges barajar una carta de tu Cementerio, esta primero debe ser mostrada a tu oponente y luego es barajada en tu Mazo Castillo.
Caballero Blanco recibe una habilidad y la raza Caballero en el Kit de extensión El Reto 2022.



97-126 Invunche
Habilidad: *Las cartas oponentes pierden un punto de fuerza en este turno.*
Aclaración: Los Aliados que controle tu oponente pierden 1 de Fuerza hasta la Fase Final.



98-126 Vikingo
Revisar Oráculo de Ragnarok



99-126 Serpiente Emplumada
Revisar Oráculo de la Ira del Nahual



100-126 Esfinge
Habilidad: *La Esfinge no puede atacar, solo defender.*
Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante. Este Aliado sólo puede ser declarado bloqueador.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



101-126 Jinas
Habilidad: Busca un Talismán o un Aliado de coste 4 o menos en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Mano.
Aclaración: Busca una carta de Talismán o un Aliado de Coste 4 o menos en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.
Cuando vayas a buscar la carta por el efecto de este Talismán, debes indicar si buscarás un Talismán o un Aliado.
Jinas recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



102-126 Kordrag
Habilidad: Este Aliado puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego, destruye un Aliado que no sea Caballero.
Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado entra en juego, destruye un Aliado en juego (tuyo u oponente) que no sea un Aliado de raza Caballero. La habilidad de esta carta no es opcional, por lo que debes destruir un Aliado en juego si hay un objetivo valido.
No es condición que haya un Aliado en juego para destruir para jugar este Aliado.
Kordrag recibe un rework en su habilidad y la raza Caballero en el Kit de extensión Cofradía 2022.



103-126 Arpía
Habilidad: *Dos cartas oponentes pierden un punto de fuerza por este turno.*
Aclaración: Elige 2 Aliados controlados por tu oponente para que pierdan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.



104-126 Hydra
Habilidad: Cuando entra en juego, roba una carta de tu Mazo Castillo. En tu Fase Final, puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.
Aclaración: Cuando este Aliado entre en juego, roba 1 carta, esta primera habilidad no es opcional por lo cual es obligación robar 1 carta.
Mientras este Aliado este en juego, en tu Fase Final y sólo una vez por turno, puedes elegir una carta de tu Cementerio, muéstrasela a tu oponente y barajala en tu Mazo Castillo.
Hydra recibe una habilidad y la raza Dragón en el Kit de extensión de El Reto.



105-126 Kel-Essuf
Habilidad: Cuando entra en juego, toma la primera carta de tu mazo castillo. Si esta carta es un aliado ponla en juego, de lo contrario bótala al cementerio.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego muestra la primera carta de tu Mazo Castillo. Si es un Aliado ponlo en juego en tu Línea de Defensa sin pagar su coste, de lo contrario envia esa carta al Cementerio. Si es cualquier otra carta, es decir, Arma, Tótem, Oro o Talismán debes enviarlo a tu Cementerio. Es obligación poner en juego el Aliado.
El Aliado debe cumplir sus condiciones para ser puesto en juego, de lo contrario debe ser enviado al Cementerio. El Aliado debe ubicarse en la Línea de Defensa y no puede ser declarado atacante este turno (a menos que una habilidad o efecto se lo permita). Si pones en juego este Aliado por efecto de una habilidad en Guerra de Talismanes, el Aliado mostrado por Kel-Essuf no puede ser declarado bloqueador.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



106-126 Hércules
Habilidad: *Un aliado gana 3 de fuerza permanentemente.*
Aclaración: Un Aliado que controles gana 3 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.



107-126. Caballero Negro
Habilidad: *Cuando entra en juego, todos los demás Caballeros que controles gana 1 a la Fuerza permanentemente.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego tus demás Aliados de raza Caballero que controles ganan 1 a la Fuerza permanentemente. Caballero Negro no gana el bono de Fuerza permanente. Si tienes otras copias de Caballero Negro en juego si reciben el bono de Fuerza permanente. Los bonos de Fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca bonificado este en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá la bonificación.
Caballero Negro se considera un Aliado de raza Caballero desde la colección racial Caballero 2023.



108-126 Chon-Chon
Habilidad: *El oponente bota dos cartas de su castillo.*
Aclaración: Tu oponente bota las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo.

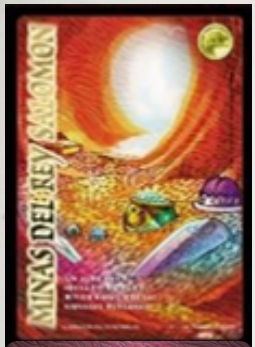


109-126 Vampiro Oriental
Habilidad: Roba 2 cartas. Luego, descarta 1 carta de tu Mano.
Aclaración: Roba las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo. Luego, debes descartar 1 carta de tu Mano. No es necesario que descartes una de las mismas cartas que robaste. Sólo si no tienes más cartas en tu Mano debes descartar 1 de las cartas que robaste.
Si algún efecto o habilidad no te permite descartar cartas de tu Mano de igual manera puedes jugar este Talismán, debido que el descartar no es requisito para jugar este Talismán y el luego se resolverá en lo medida de lo posible.



110-126 Pincoya
Habilidad: *Un Aliado en juego gana +1 de fuerza permanentemente.*
Aclaración: Un Aliado en juego (oponente o tuyo) gana 1 a la Fuerza permanentemente. Los bonos de Fuerza permanentes sólo duran mientras el Aliado bonificado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá esa bonificación.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



111-126 Minas del Rey Salomón
Habilidad: *Sin habilidad*



112-126 Bruja Carabusse
Habilidad: Un Aliado que controle tu oponente no puede ser declarado bloqueador hasta que salga del juego.
Aclaración: Elige un Aliado controlado por tu oponente, este Aliado no podrá ser declarado bloqueador mientras este en juego.
El efecto de este Talismán sólo durará mientras el Aliado afectado permanezca en juego.
Si el Aliado afectado sale del juego y vuelve a entrar en juego podrá ser declarado bloqueador, al menos que su habilidad o algún otro efecto no lo permita.
Bruja Carabusse recibe un rework en su habilidad en el Kit de Batalla Pagano Leyendas 4.0



113-126 Haiwatha
Habilidad: Busca una carta en tu Cementerio y ponla en tu Mano.
Aclaración: Elige una carta en tu Cementerio y sin mostrarla a tu oponente, ponla en tu Mano.



114-126 Zeus
Habilidad: *Zeus te permite robar 6 cartas de tu mazo castillo.*
Aclaración: Roba las primeras 6 cartas de tu Mazo Castillo. Es obligatorio robar las 6 cartas de tu Mazo Castillo.
Zeus es Carta Única, por lo cual sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo.



115-126 Poseidón
Habilidad: Roba 2 cartas. Luego, bota 1 carta de tu Mazo Castillo.
Aclaración: Roba las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo. Luego, bota la primera carta de tu Mazo Castillo.
Poseidón recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



116-126 Minotauro
Habilidad: Por cada aliado que tengas en juego, gana +1 a la fuerza.
Aclaración: Este Aliado gana 1 a la Fuerza por cada Aliado que controles. Su fuerza es variable y depende en todo momento del número de Aliados que controles. Minotauro se bonifica así mismo con 1 de Fuerza por efecto de su misma habilidad. Si uno de tus Aliados sale del juego en Guerra de Talismanes el bono de fuerza se pierde de inmediato, pero si son destruidos por daño de combate el bono de fuerza se pierde después de resolver el daño en la Fase de Asignación de Daño.



117-126 Cizin
Habilidad: *Tiene fuerza igual al número de cartas "oro" que tengas en juego.*
Aclaración: La Fuerza de Cizin será igual al número de cartas de Oro que controles. Su fuerza es variable y depende en todo momento de la cantidad de los Oros que tengas tanto en la Reserva de Oro como en la zona de Oro Pagado. Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, solo ganaría 1 de fuerza por cada uno de ellos. **Fuerza "x" se considera 0 para todo efecto de juego. Los Oros Virtuales no cuentan cómo cartas de Oro.**



118-126 Merlín
Habilidad: Busca un Caballero en tu Mazo Castillo y juégalo sin pagar su Coste.
Aclaración: Busca un Aliado de raza Caballero en tu Mazo Castillo y juégalo bajo tu control sin pagar su coste. El Aliado debe ubicarse en la Línea de Defensa y no puede ser declarado atacante este turno (a menos que una habilidad o efecto se lo permita).
Si juegas Merlín en Guerra de Talismanes el Aliado no puede ser declarado bloqueador.



119-126 Melusina
Habilidad: Cada vez que un Aliado entre en juego bajo tu control, este Aliado gana 1 a la fuerza permanentemente.
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, cada vez que otro Aliado entre en juego bajo tu control, este Aliado gana 1 a la Fuerza permanentemente.
La habilidad de este Aliado se puede disparar más de una vez por turno, cada vez que cada otro Aliado entre en juego bajo tu control.
Melusina reciba la raza Faerie en kit Racial Faerie 2023.



120-126 Berserker
Revisar Oráculo de Ragnarok.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



121-126 Hades
Habilidad: Intercambia un Aliado que controles por un Aliado que controle tu oponente por el resto del juego.
Aclaración: Intercambia de controlador uno de tus Aliados por uno controlado por tu oponente en juego. Los Aliados al ser intercambiados deben ubicarse en la Línea de Defensa de los nuevos controladores y no pueden ser declarados atacantes este turno.
Si juegas Hades en Guerra de Talismanes los Aliados no pueden ser declarados bloqueadores. Los Aliados que cambian de controlador no están entrando en juego nuevamente, por lo cual, no dispararían sus habilidades que digan “cuando entra en juego o al entrar en juego”. Cuando los Aliados salen del juego es el controlador quien dispara su habilidad, y la resuelve una vez que llega a la zona de destino respectiva de su dueño.



122-126 Cuerno de la Abundancia
Habilidad: *Sin habilidad*



123-126 Brujo Chilote
Revisar Oráculo Ira del Nahual



124-126 Zusano
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Porta un arma sin pagar su coste.
Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Puede portar un Arma reduciendo su coste a 0. Cuando Zusano no sea portador de un Arma puedes portarle un Arma gratis. Si gana la habilidad de portar más de un Arma y ya es portador de una no podrás jugar esa segunda Arma sin pagar su Coste. Si cambia de controlador no puede atacar ese mismo turno, debido a que, no está entrando en juego nuevamente. Ejemplo: Si le portas Espada de Frey a Zusano no debes pagar su coste.



125-126 Eshu
Habilidad: *Sin habilidad*

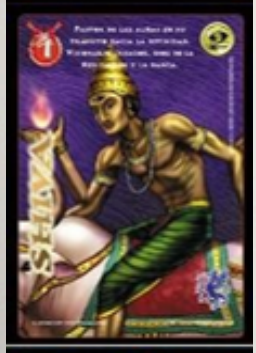
ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



126-126 El Alicanto
Revisar Oráculo de la Ira del Nahual



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



128-174 Shiva
Habilidad: *Sin habilidad*



129-174 Maui
Revisar Oráculo Ira del Nahual



130-174 Hermes
Habilidad: *Si tu oponente bloquea, tu eliges quién bloquea a Hermes.*
Aclaración: Si tu oponente declara bloqueo puedes escoger quien bloqueará a Hermes. No significa que deba ser bloqueado. Solo si tu oponente designa bloqueo con un Aliado a Hermes, puedes elegir otro de sus Aliados para que bloquee en su lugar. El Aliado debe estar habilitado para bloquear. Un Aliado habilitado para bloquear es aquel que ésta en la Línea de Defensa y además no tenga una habilidad o efecto que no le permita bloquear.

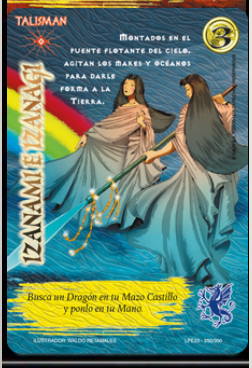
ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



131-174 Indra
Habilidad: *Mira la mano de tu oponente, puedes descartarle una carta de oro.*
Aclaración: Mira la Mano de tu oponente. Si tiene cartas de Oro puedes descartarle una, a tu elección. Tu oponente debe mostrar todas las cartas de su Mano. Si tiene más de una carta de Oro en la Mano solo descartas una de ellas.



132-174 Isthar
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando hace Daño al Mazo Castillo oponente, sube este Aliado a la Mano de su dueño.
Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, en la Fase de Asignación de daño debes subir este Aliado a la Mano de su dueño.
Isthar recibe un rework en su habilidad y la raza Caballero en Leyendas 4.0.



133-174 Izanami e Izanagi
Habilidad: Busca un Dragón en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Mano.
Aclaración: Busca un Aliado de raza Dragón en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.
Izanami e Izanagi recibe un rework en Leyendas 3.0.



134-174 Apolo
Habilidad: *Una carta en juego pierde todas sus habilidades por este turno.*
Aclaración: Nombra una carta en juego. Ésta y todas sus copias pierden la habilidad hasta la Fase Final. Tanto las copias de tu oponente como las tuyas perderán su habilidad hasta la Fase Final. Las cartas que pueden perder la habilidad son Aliados, Armas, Tótems y Oros. No puedes nombrar Talismanes. Cuando una carta pierde la habilidad pierde todas las habilidades que haya adquirido.



135-174 Tlaloc
Revisar Oráculo de la Ira del Nahual.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



136-174 Krishna
Habilidad: *Al entrar en juego, descartas la carta superior de tu castillo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, debes botar la primera carta de tu Mazo Castillo.



137-174 Odiseo
Habilidad: *Al jugarlo, gana +1 a la fuerza; si tienes dos o más Odiseo en juego, son imbloqueables.*
Aclaración: Errata: *"Cuando entra en juego, gana +1 a la fuerza permanentemente. Si tienes 2 o más copias de Odiseo en juego son imbloqueables."* Solo él gana 1 de fuerza permanente, es decir, entrará en juego con 2 de fuerza. Al controlar 2 o más copias de Odiseo, todos tus Odiseos serán imbloqueables.



138-174 Kasewats
Revisar Oráculo de la Ira del Nahual.



139-174 Sir Galahad
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Oro o un Arma en tu Cementerio y ponerla en tu Mano.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir una carta de Oro o un Arma de tu Cementerio, muéstrasela a tu oponente y ponla en tu Mano.
Cuando dispares la habilidad de entrada de este Aliado, debes indicar que tipo de carta buscarás en tu Cementerio, si es que será un Oro o un Arma.
Sir Galahad recibe un rework en su habilidad y la raza Caballero en colección racial Caballero 2023.



140-174 Caballo de Troya
Habilidad: Nombra un Aliado o Arma que controle tu oponente. Tu oponente no puede jugar más copias de la carta nombrada por el resto del juego.
Aclaración: Nombra un Aliado o un Arma que controle tu oponente. Tú oponente no podrá jugar más copias de la carta nombrada por el resto del juego.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



141-174 Sigurd
Habilidad: Sólo puede ser bloqueado por Caballeros. Cuando entra en juego, destierra dos cartas del Cementerio oponente.
Aclaración: Este Aliado sólo puede ser bloqueado por Aliados de raza Caballero. No se considera Imbloqueable para efecto del juego.
Cuando este Aliado entra en juego, elige 2 cartas a tu elección del Cementerio oponente y envíalas a su Zona de destierro. Deben ser 2 cartas, no puedes desterrar sólo 1 carta.
Sigurd recibe un rework en su habilidad y la raza Caballero en la colección racial Caballero 2023.



142-174 Rey Midas
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes poner un Oro de tu Mano en tu Zona de Oro pagado.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes poner un Oro de tu Mano en tu Zona de Oro pagado. Los Oros deben cumplir sus condiciones para ser puestos en juego.
Ejemplo: Si juegas un Puchao desde tu Mano con la habilidad de este Aliado, debes subir otro Oro que controles a tu Mano.
Rey Midas recibe un rework en su habilidad y la raza Caballero en la colección racial Caballero 2023.



143-174 Orejona
Habilidad: Sólo puedes jugar este Talismán en tu turno. Tu oponente no podrá agrupar los Oros que controle el próximo turno.
Aclaración: Sólo puedes jugar este Talismán en tu turno (en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes en tu turno).
Tu oponente en su próximo turno no podrá agrupar sus cartas de Oro que controle. Tu oponente podrá jugar y utilizar los Oros que tenga en su Reserva de Oros.
Orejona recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



144-174 Mimi
Habilidad: *Sin habilidad*



145-174 Yggdrasil
Habilidad: *Elige las cinco cartas superiores de tu cementerio y barájalas con tu castillo.*
Aclaración: Errata: *"Baraja 5 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, a elección."*
Elige 5 cartas en tu Cementerio, muéstraselas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo. No puedes jugar este Talismán si tienes 4 o menos cartas en tu Cementerio.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



146-174 Quetzalcoatl
Habilidad: Cuando entra en juego, los jugadores descartan su Mano y roban 4 cartas.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, todos los jugadores descartan su Mano y roban las primeras 4 cartas de su Mazo Castillo.
Cuando este Aliado entra en juego para disparar su habilidad de entrada, los jugadores deben tener al menos una carta en su Mano para que sea descartada. Si uno de los jugadores no tiene cartas en su Mano, no puedes disparar su habilidad de entrada.
Luego, si ambos jugadores descartan al menos 1 carta de su Mano, roban de una en una las cartas de su Mazo Castillo y al mismo tiempo hasta robar 4 cartas, si un jugador se queda sin cartas en su Mazo Castillo, ese jugador pierde el juego.
Si ambos jugadores se quedan sin cartas en su Mazo Castillo al mismo tiempo, queda en empate.
Quetzalcoatl recibe un rework pasando de un Talismán a un Aliado en la colección racial Dragón 2023.



147-174 Dragón Oriental
Habilidad: Puede bloquear Aliados Imbloqueables. Mientras este Aliado esté en juego, tus Dragones pueden atacar cuando entran en juego y ganan 1 a la fuerza.
Aclaración: Este Aliado puede bloquear Aliados Imbloqueables.
Mientras este Aliado este en juego, todos tus Aliados de raza Dragón pueden atacar el turno que entran en juego. Mientras este Aliado este en juego, todos los Aliados de raza Dragón que controles ganan 1 a la Fuerza. Este Aliado puede atacar cuando entra en juego por efecto de su misma habilidad, ya que es un Aliado de raza Dragón.
Los Aliados que entran antes que Dragón Oriental el mismo turno que este Aliado entra en juego, pueden ser declarados atacantes, ya que la habilidad de este Aliado es continua.
Dragón Oriental recibe un rework en su habilidad y la raza Dragón en el Kit de extensión El Reto 2022.



148-174 Humbaba
Habilidad: Cuando es destruido, puedes subir un Aliado en juego a la Mano de su dueño.
Aclaración: Cuando este Aliado sea destruido por la habilidad o el efecto de una carta o destruido por daño de combate, puedes subir un Aliado en juego (tuyo u oponente) a la Mano de su dueño, a tu elección.
Humbaba recibe un rework en su habilidad y la raza Dragón en Leyendas 4.0.



149-174 Kelpie
Revisar Oráculo Mundo Gotico



150-174 Haiit
Habilidad: Genera 2 Oros hasta la Fase Final.
Aclaración: Genera 2 Oros Virtuales por este turno. **Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden.**

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



151-174 Kraken
Habilidad: Cuando es declarado atacante, duplica su Fuerza hasta la Fase Final. Puedes destruir otro Aliado que controles para prevenir que este Aliado sea barajado o desterrado.
Aclaración: Cuando este Aliado es declarado atacante, en la Fase de Asignación de ataque este Aliado duplica su Fuerza hasta la Fase Final.
Los modificadores de Fuerza que se apliquen posteriormente a este Aliado, prevalecerán sobre su habilidad disparada de duplicar la Fuerza.
Cuando este Aliado fuera ser desterrado o barajado desde el juego por una habilidad o efecto jugado por el controlador de este Aliado o por el oponente, puedes destruir otro Aliado que controles para prevenirlo.
Kraken recibe un rework en su habilidad y la raza Dragón en la colección racial Dragón 2025.



152-174 Matador de Dragones
Habilidad: Busca en el Mazo Castillo oponente un Aliado y destierralo. Luego, tu oponente bota 2 cartas.
Aclaración: Busca una carta de Aliado en el Mazo Castillo oponente y envíalo a su Zona de destierro. Luego, tu oponente bota las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo.
Matador de Dragones recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



153-174 Hombre Pájaro
Habilidad: *Cuando entra en juego, cada jugador muestra su mano y descarta un talismán, si tiene alguno.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, cada jugador muestra su Mano y se descarta de un Talismán, si es que tienen alguno. Se debe mostrar toda la Mano y no sólo el Talismán que se van a descartar. El Talismán descartado es a elección de cada jugador. Si algún jugador no tiene Talismanes en la Mano no debe descartar nada.



154-174 Rey Arturo
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, tus Caballeros ganan 1 a la fuerza. Cuando Rey Arturo ataca, los Caballeros que lo acompañan ganan 1 a la fuerza hasta la Fase Final.
Aclaración: Mientras este Aliado este en juego, todos los Aliados de raza Caballero que controles ganan 1 a la Fuerza. Cuando este Aliado sea declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque, los demás Aliados Caballeros que sean declarados atacantes junto a este Aliado, ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si este Aliado sale del juego en Guerra de Talismanes, el bono de Fuerza ganado en la Fase de declaración de ataque durará hasta la Fase Final.
Rey Arturo recibe un rework en su habilidad y la raza Caballero en la colección racial Caballero 2023.



155-174 Hunahpu y Xbalanque
Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



156-174 Guillermo Tell
Habilidad: Nombra una carta. Luego, mira la Mano de tu oponente y si tiene la carta nombrada en su Mano, la descarta.
Aclaración: Nombra una carta de cualquier tipo. Luego, mira la Mano de tu oponente, si tiene la carta nombra, descarta una copia de esta.



157-174 Balder
Habilidad: *Si es destruido, devuélvelo a tu mano.*
Aclaración: Si este Aliado es destruido desde el juego devuélvelo a tu Mano.
Balder primero va al Cementerio y luego a la Mano, por lo tanto, si no puedes jugar tu Cementerio no podrá volver a tu Mano.



158-174 Sir Gawain
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, tus Caballeros pueden atacar cuando entran en juego.
Aclaración: Mientras este Aliado este en juego, todos los Aliados de raza Caballero que controles pueden atacar el turno que entran en juego. Este Aliado puede atacar cuando entra en juego por efecto de su misma habilidad, ya que es un Aliado de raza Caballero. Los Aliados que entran antes que este Aliado el mismo turno que entra en juego, también pueden ser declarados atacantes.
Este Aliado y los demás Aliados de raza Caballero que entren en juego despues de Él, pueden ser declarados atacantes el turno que entra en juego.
Sir Gawain recibe habilidad y la raza Caballero en el kit de extensión El Reto 2022.



159-174 Hada Viviana
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, los jugadores sólo pueden declarar ataque con un Aliado.
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, cada jugador puede declarar ataque con un sólo Aliado que controle en cada turno.
Hada Viviana recibe un rework en su habilidad y la raza Faerie en Leyendas 4.0.



160-174 Sedna
Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



161-174 Caja de Pandora
Habilidad: *Cada jugador muestra la carta superior de su castillo. Si es un aliado, es puesto en juego, si no, la carta es descartada.*
Aclaración: Cada jugador debe mostrar la primera carta de su Mazo Castillo. Si es un Aliado, este es puesto en juego en la Línea de Defensa sin pagar su coste. Si no, la carta es enviada al Cementerio. Si el Aliado mostrado no puede ser jugado o entrar en juego por algun efecto o habilidad, se utilizará el efecto de reemplazo de este Talismán, enviando a ese Aliado al Cementerio de su dueño.
El Aliado jugado debe ser puesto en la Línea de Defensa y no puede ser declarado atacante este turno (a menos que una habilidad o efecto se lo permita). Si juegas Caja de Pandora en Guerra de Talismanes y logras jugar un Aliado, ese Aliado no puede ser declarado bloqueador.



162-174 Walkirias
Habilidad: *Puedes jugarla en cualquier momento del juego. Anula una carta jugada por tu oponente enviándola al cementerio. (Carta única).*
Aclaración: Walkirias puede ser jugada en cualquier momento. Anula una carta oponente. En el momento que tu oponente esté jugando una carta puedes jugar Walkirias para anularla. Este Talismán es una interrupción al juego. Se pueden anular los Aliados, Armas, Tótems y Talismanes. La carta debe ser anulada una vez que se pague el coste y se cumplan las condiciones para que sea jugada.
No se pueden anular las cartas de Oro. Walkirias es Carta Única.



163-174 Afrodita
Habilidad: Mira las 3 primeras cartas del Mazo Castillo oponente. Luego, destierra 1 de esas y pon el resto en cualquier orden en la parte superior de su Mazo Castillo.
Aclaración: Mira las primeras 3 cartas del Mazo Castillo oponente, sin mostrárselas a tu oponente. Luego, destierra 1 de esas 3 cartas y pon las otras 2 en el tope del Mazo Castillo oponente en el orden que quieras.
No puedes jugar este Talismán si tu oponente tiene menos de 3 cartas en su Mazo Castillo.
Afrodita recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



164-174 Fu Hi
Habilidad: Un Aliado oponente declarado atacante no hace daño de Combate este turno.
Aclaración: En la Asignación de Daño un Aliado controlado oponente declarado atacante no hace daño a tu Mazo Castillo este turno. El Aliado que fue declarado atacante puede disparar o activar su habilidad, así como también hacer daño de combate al Aliado que lo bloqueo, solo que la diferencia de Fuerza no pasa como daño al Mazo Castillo.



165-174 Millalobo
Revisar Oráculo de la Ira del Nahual.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



166-174 Nugua
Habilidad: Sólo puedes jugar este Aliado desde tu Mano. Gana 1 a la Fuerza por cada Dragón en tu Cementerio.
Aclaración: Este Aliado sólo puede ser jugado desde tu Mano.
Mientras este Aliado esté en juego, gana 1 a la Fuerza por cada Aliado de raza Dragón que tengas en tu Cementerio.
La habilidad de este Aliado es continua, por lo cual la bonificación se chequeará cada vez que hayan interacciones con tu Cementerio.
Nugua recibe habilidad y la raza Dragón en la colección racial Dragón 2023.



167-174 Cernunno
Habilidad: Cuando entra en juego, busca una carta de Oro o Talismán en tu Mazo Castillo y ponla en la parte superior de tu Mazo Castillo.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, busca una carta de Oro o un Talismán en tu Mazo Castillo y pon la carta buscada en el tope de tu Mazo Castillo.
Cuando entra en juego, debes indicar a tu oponente el tipo de carta que buscarás, ya sea una carta de Oro o una carta de Talismán.
Cernunno recibe habilidad y la raza Faerie en la colección racial Faerie 2023.



168-174 Horus
Habilidad: Baraja un Aliado oponente en juego en el Mazo Castillo de su dueño.
Aclaración: Baraja un Aliado controlado por tu oponente en el Mazo Castillo de su dueño. Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



169-174 Dagón
Habilidad: Cuando entra en juego, mira una carta al azar de la Mano de tu oponente.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, elige una carta de la Mano de tu oponente al azar y mírala.
Dagón recibe un rework en su habilidad y la raza Dragón en la colección racial Dragón 2023.



170-174 Conejo Escriba
Habilidad: *Por el resto del juego, tu oponente juega con la mano descubierta.*
Aclaración: Tu oponente debe jugar mostrando su Mano por el resto del juego.
Este es un efecto permanente. Tu oponente debe jugar mostrando todas las cartas de su Mano en todo momento. Si por una habilidad o efecto debes descartar una carta al azar a tu oponente no se puede escoger directamente, ya que, se debe cumplir que la carta sea descartada al azar.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO Y EL RETO EXTENSIÓN



171-174 Goblins
Habilidad: Si este Aliado es bloqueado, el Aliado que lo bloquee pierde 1 a la fuerza hasta la Fase Final.
Aclaración: Si este Aliado es bloqueado por un Aliado oponente, el Aliado que lo bloquee pierde 1 a la Fuerza hasta la Fase Final, este efecto se dispara en la fase de declaración de bloqueo y durará hasta la Fase Final.
Si posteriormente se resuelve un efecto de una carta que modifique la Fuerza del Aliado afectado, esta prevalecerá sobre la habilidad de Goblins.
Goblins recibe un rework en su habilidad y la raza Faerie en el Kit de extensión de El Reto 2022.



172-174 Wondjinas
Habilidad: *Por este turno todas las cartas en juego cambian su fuerza por valor en oro.*
Aclaración: Todos los Aliados en juego (tuyos y oponentes) cambian su fuerza por su coste por este turno. Solo intercambian la fuerza por el coste impresos en los Aliados. El efecto dura hasta el final la Fase Final.
Ejemplo: Si tú tienes en juego un Aliado 3-5 y tu oponente un Aliado 5-2. Tu Aliado pasará a tener fuerza 5 y coste 3, y el de tu oponente fuerza 2 y coste 5.
El próximo modificador de Fuerza que se aplique sobre el Aliado prevalece sobre Wondjinas.



173-174 Pixies
Habilidad: Sólo puede ser jugada en tu turno. El próximo turno, tu oponente no podrá jugar Talismanes, Armas ni Tótem, hasta la Fase Final.
Aclaración: Este Talismán sólo puede ser jugado en tu turno.
Tu oponente en su próximo turno no podrá jugar cartas de Talismanes, Armas o Tótem hasta su Fase Final.



174-174 Narciso
Habilidad: *Solo puede atacar si tu oponente tiene menos cartas en su mano que tú.*
Aclaración: Para poder ser declarado atacante debes tener más cartas en la Mano que tu oponente. Si tienes igual o menor cantidad de cartas en la Mano que tu oponente no puede atacar.
Una vez que fue declarado atacante la cantidad de cartas que tengas en tu Mano se vuelve irrelevante.



Oráculo El Reto Extendido

FEBRERO 2026

Mitos y Leyendas y Salo son marcas registradas de Fenix Entertainment S.P.A.
Todos los derechos reservados a las entidades correspondientes.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Acto de Fé
Habilidad: Única. Cuando juegues este Talismán, destiérralo. Anula una carta que no sea Oro. Luego, agrupa 2 Oros que controles.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Cuando juegues este Talismán aunque sea anulado debes desterrarlo.
Anula una carta (Aliado, Arma, Talismán o Tótem) que no sea Oro. Luego, pon 2 Oros de tu Zona de Oro pagado en tu Reserva de Oros.



Agravain
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego, puedes mostrar un Aliado Caballero o Arma de tu Mano para que tu oponente bote 2 cartas.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes mostrar un Aliado de raza Caballero o un Arma de tu Mano para que tu oponente bote las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo. Cuando este Aliado entra en juego, si no tienes Aliados de raza Caballero en tu Mano para mostrar no podrás disparar su habilidad de entrada.



Albion
Habilidad: Cuando entra en juego, elige una raza. Los Aliados de la raza escogida ganan 1 a la Fuerza cuando son declarados atacantes.

Aclaración: Cuando Albion entra en juego, debes elegir una raza. Mientras este Tótem esté en juego, cuando los Aliados de la raza escogida (tuyos u oponentes) son declarados atacantes, ellos ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Si por alguna habilidad o efecto de alguna carta este Tótem pierde su habilidad en Guerra de Talismanes o sale del juego, los Aliados bonificados por la habilidad de este Tótem, seguirán teniendo la bonificación ya que su habilidad ya se disparó en la fase de declaración de ataque.



Aliento Ardiente
Habilidad: Única. Cuando juegues este Talismán destierralo. Destruye todos los Aliados de Coste 2 o menos.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Cuando juegues este Talismán, aunque sea anulado, debe ser desterrado. Destruye todos los Aliados en juego (tuyos y oponentes) que tengan Coste 2 o menos (Coste 0, 1 y 2). Si dos o más habilidades se disparan al mismo tiempo de los Aliados destruidos, comienza disparando el jugador activo alternando con su oponente, una habilidad a la vez, hasta que todas sean resueltas.



Altar de Hadas
Habilidad: Sólo puedes tener un Altar de Hadas en juego. Mientras este Tótem esté en juego, jugar Talismanes te cuesta 1 Oro menos.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Tótem en juego.
Mientras este Tótem esté en juego, Te cuesta 1 Oro menos jugar Talismanes.
La reducción de Coste sólo se aplica al momento de jugar la carta, ya que para efectos de juego siempre prevalecerá el Coste impreso que tenga la carta jugada, en caso que tu oponente quiera anular el Talismán jugado.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Altar Sacro
Habilidad: Cuando entra en juego, destierra la carta superior del Mazo Castillo oponente. Puedes desterrar este Tótem para buscar un Aliado en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Tótem entra en juego, envía a la Zona de destierro oponente la primera carta de su Mazo Castillo.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes desterrar este Tótem para buscar un Aliado en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.



Anfiptero
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, genera 1 Oro para jugar Dragones.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, En tu Fase de Vigilia y sólo una vez por turno, genera 1 Oro virtual para jugar Aliados de raza Dragón.
El Oro virtual generado, durará hasta la Fase Final.



Artegall
Habilidad: Para que este Aliado pueda ser declarado atacante o bloqueador, debes botar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando actives la habilidad de Artegall, de botar la primera carta de tu Mazo Castillo para que pueda ser declarado atacante, no podrás realizar más acciones en tu Fase de Vigilia, ya que esta Fase se dará por terminada y pasarás a la Fase de Declaración de ataque.
Cuando tu oponente declare uno o más Aliados declarados atacantes, puedes botar la primera carta de tu Mazo Castillo, para declarar a Artegall como un Aliado bloqueador.



Avalon
Habilidad: Puedes desterrar este Tótem, para barajar un Aliado oponente de Coste 2 en el Mazo Castillo de su dueño.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes desterrar este Tótem, para barajar un Aliado oponente en juego de Coste 2 en el Mazo Castillo de su dueño.



Bayard
Habilidad: Sube una carta que controles a la Mano de su dueño. Luego, baraja 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Elige una carta que controles (Aliado, Arma, Oro o Tótem) y subela a la Mano de su dueño. Luego, elige 2 cartas en tu Cementerio, muéstralas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo. No puedes barajar 1 carta, deben ser 2.
Si no tienes cartas en tu Cementerio para barajar de igual manera puedes jugar este Talismán para subir una carta que controles a la Mano de su dueño.
Si la carta subida a la Mano, luego vuelve a entrar en juego en ese mismo turno, entra como una carta nueva.
Si la carta subida a la Mano, tiene una habilidad disparada de salida, se podrá resolver una vez que hayas resuelto por completo el efecto de este Talismán.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Bedd y Ddraig
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes desterrar 1 carta de tu Mano para buscar en tu Mazo Castillo 1 carta del mismo tipo y ponerla en tu Mano. Luego, si sólo controlas Aliados Dragón, tu oponente bota 1 carta.

Aclaración: Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes desterrar 1 carta de tu Mano para buscar una carta del mismo tipo de la carta desterrada en tu Mazo Castillo, debes mostrarla a tu oponente y luego ponerla en tu Mano.
Si la primera habilidad fue resuelta y si sólo controlas Aliados de raza Dragón, tu oponente bota la primera carta de su Mazo Castillo.



Bendición
Habilidad: Baraja 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Luego, baraja este Talismán en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Elige 2 cartas de tu Cementerio, muéstraselas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo, luego, baraja este Talismán en tu Mazo Castillo.



Boores
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes descartar un Caballero o un Arma de tu Mano, para destruir una carta oponente de Coste 3 o menos.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes descartar un Aliado de raza Caballero o un Arma de tu Mano, para destruir una carta que controle tu oponente que no sea Oro, de Coste 3 o menos.
La habilidad de entrada de Boores es opcional por lo cual puedes disparar o no su habilidad cuando entra en juego.



Botin Templario
Habilidad: Puedes pagar este Oro y otro Oro que controles para que una carta en juego pierda su habilidad hasta la Fase Final.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes pagar este Oro y otro Oro que controles para que una carta en juego (tuya u oponente) pierda su habilidad hasta la Fase Final.
La habilidad de este Oro puede afectar a Aliados, Armas, Oros o Tótem que se encuentren en juego.



Brunor
Habilidad: Imbloqueable. Cuando entra en juego, mira la Mano de tu oponente. Luego, descarta una carta que no sea un Oro de Coste 3 o menos de la Mano de tu Oponente.

Aclaración: Brunor no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Cuando este Aliado entra en juego, mira la Mano de tu oponente. Luego, descarta una carta que no sea Oro de Coste 3 o menos de la Mano de tu oponente.
Brunor no descarta cartas de Oro, ya que la carta a descartar debe tener Coste, ya sea Coste 0, 1, 2 o 3.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Caballero Hospitalario
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno y si controlas uno o más Armas, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, si controlas 1 o más Armas, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo. Si no controlas Armas no puedes activar la habilidad de este Aliado.



Caballero Templario
Habilidad: La siguiente Arma que juegues este turno reduce su Coste en 2 Oros. Cuando este Aliado porte un Arma, descarta una carta al azar de la Mano de tu oponente.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, la siguiente Arma que juegues este turno, te cuesta 2 Oros menos.
Mientras este Aliado esté en juego, cada vez que porte un Arma, descarta una carta al azar de la Mano de tu oponente. Esta habilidad puede ser utilizada más de una vez por turno, cada vez que este Aliado porte un Arma.



Caballo de Mar
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo por cada Faerie que controles. Luego, descarta 1 carta de tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo por cada Aliado de raza Faerie que controles (incluyendo a este Aliado). Luego, descarta 1 carta de tu Mano. Cuando entra en juego, si decides robar cartas, debes robar exactamente un número de cartas igual a la cantidad de Aliados de raza Faerie que controles incluyendo a este Aliado.



Caballo Pesadilla
Habilidad: Cuando entre o salga del juego, puedes barajar 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Luego, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir 2 cartas de tu Cementerio, muéstraselas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo. Luego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.
Cuando este Aliado salga del juego, puedes elegir 2 cartas de tu Cementerio, muéstraselas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo. Luego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.



Cador
Habilidad: Cuando es declarado atacante, gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Cada vez que entre en juego otro Aliado Caballero o un Arma bajo tu control, puedes botar 1 carta del Mazo Castillo oponente.

Aclaración: Cuando este Aliado sea declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Cada vez que otro Aliado de raza Caballero o un Arma entre en juego bajo tu control, puedes botar 1 carta del Mazo Castillo oponente. Si el Aliado de raza Caballero o el Arma es anulada al ser jugado tu oponente no tendrá que botar 1 carta ya que la carta debe entrar en juego bajo tu control. Lo mismo si juegas un Arma a un Aliado controlado por tu oponente no debe botar 1 carta, pero si tu oponente juega un Arma a uno de tus Aliados y esta entra en juego, tu oponente debe botar 1 carta de su Mazo Castillo.
Si el Aliado Caballero o el Arma jugada tiene una habilidad disparada de entrada, tu eliges el orden que se resolverán estas habilidades, si primero la de Cador o la del Aliado Caballero o Arma que esta entrando en juego.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Caelia
Habilidad: Cuando entra en juego, cada jugador muestra la primera carta de su Mazo Castillo. El jugador que muestre la carta de mayor Coste puede robar 1 carta.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, cada jugador debe mostrar la primera carta de su Mazo Castillo. El jugador que muestre la carta de mayor Coste, puede robar la primera carta de su Mazo Castillo. Si ambos jugadores muestran una carta de Oro o del mismo Coste, ninguno de los jugadores podrán robar 1 carta.



Carnwennan
Habilidad: Su portador gana 2 a la Fuerza. Cuando entra en juego, puedes destruir un Tótem en juego.

Aclaración: El portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Cuando esta Arma entra en juego, puedes destruir un Tótem en juego (tuyo u oponente)



Circulo de Piedra
Habilidad: Cuando entra en juego, destruye 2 cartas que controle tu oponente con el mismo Coste. Puedes destruir este Tótem para desterrar 1 carta del Cementerio oponente. Luego, si controlas 1 o más Aliados Faerie, destierra 1 carta adicional.

Aclaración: Cuando este Tótem entra en juego, elige 2 cartas que controle tu oponente que tengan el mismo Coste impreso, esas cartas son destruidas. Deben ser 2 cartas del mismo Coste que sean objetivo válido.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Tótem para desterrar 1 carta del Cementerio oponente. Luego, si desterraste 1 carta y si controlas 1 o más Aliados de raza Faerie, destierra 1 carta adicional del Cementerio oponente.



Clarent
Habilidad: El portador gana 2 a la Fuerza. Cuando entra en juego, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Coste tenga el Aliado portador.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Cuando esta Arma entra en juego, tu oponente debe botar tantas cartas de su Mazo Castillo como Coste tenga el Aliado portador de esta Arma.



Cocatriz
Habilidad: No puede ser declarado atacante. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes elegir un Aliado que controle tu oponente para que no pueda ser declarado bloqueador este turno.

Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante. Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes elegir un Aliado controlado por tu oponente, para que el Aliado elegido no pueda ser declarado bloqueador por este turno.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Conquistador
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando este Aliado sea destruido, puedes destruir un Aliado oponente de Fuerza igual o menor a la Fuerza de este Aliado.

Aclaración: Este Aliado puede atacar el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado sea destruido por daño de combate o por el efecto o la habilidad de una carta (tuya u oponente) puedes destruir un Aliado que controle tu oponente de Fuerza igual o menor a la Fuerza que tenga este Aliado cuando sea destruido.



Constantine III
Habilidad: Sólo puedes tener un Constantine III en juego. Puedes desterrar este Aliado para anular un Talismán de Coste 3 o menos.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego.
Cuando tu oponente juegue un Talismán de Coste 3 o menos, puedes desterrar este Aliado para anular a dicho Talismán.



Cuerno de Elfo
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, puedes pagar este Oro para generar 2 Oros para jugar cartas de Tótem. Sólo puedes activar un Cuerno de Elfo por turno.

Aclaración: Para utilizar la habilidad de este Oro en tu Fase de Vigilia para jugar cartas de Tótem, debes pagarlo primero para generar 2 Oros para jugar Tótem, luego puedes jugar un Tótem utilizando los 2 Oros generados por la habilidad de este Oro. Sólo puedes activar una copia este Oro por turno.
Puedes utilizar este Oro para pagar el Coste de Aliados, Armas o Talismanes, contando como un Oro normal.



Dama del Lago
Habilidad: Sólo puedes tener una Dama del Lago en juego. Cuando entra en juego, puedes buscar un Arma o Tótem en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano. Luego, agrupa 3 Oros que controles.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de Dama del Lago en juego.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Arma o un Tótem en tu Mazo Castillo, mostrar la carta buscada a tu oponente y ponerla en tu Mano. Luego, si realizaste la búsqueda puedes agrupar 3 Oros que controles.
Cuando este Aliado entra en juego, debes indicar si buscarás un Arma o un Tótem antes de realizar la búsqueda en tu Mazo Castillo.



Descanso del Rey
Habilidad: Anula una carta oponente de Coste 3 o menos que no sea Talismán. Luego, pon la carta anulada en la Mano de dueño.

Aclaración: En el momento que tu oponente juegue un Arma, Tótem o Aliado de Coste 3 o menos, juega Descanso del Rey para anular a dicha carta. La carta anulada en vez de ser enviada al Cementerio, va a la Mano de su dueño.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Dinas Emrys
Habilidad: Paga 1 de Oro para que un Aliado en juego gane o pierda 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Mientras este Tótem este en juego, en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes pagar 1 Oro para que un Aliado en juego (tuyo u oponente) gane o pierda 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. La habilidad este Tótem puede ser activada más de una vez por turno, cada vez que pagues su coste de activación de pagar 1 Oro.



Diomira
Habilidad: Al comienzo de tu Fase Final, si tienes menos cartas en tu Mano que tu oponente, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Mientras este Tótem esté en juego, en tu Fase Final, si tienes menos cartas en tu Mano que tu oponente, puede robar 1 cartas. Si al disparar la habilidad de este Tótem tienes la misma cantidad de cartas que tu oponente no podrás robar una carta. Si controlas más de una copia de Diomira en juego, y disparas su habilidad, por cada copia de este Tótem tendrás que chequear la cantidad de cartas en tu Mano y en la de tu oponente para poder robar una carta.



Draco
Habilidad: Si este Aliado es destruido, tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado sea destruido por daño de combate o sea destruido por el efecto de un Talismán, tu oponente bota las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo.



Draco Encantado
Habilidad: Imbloqueable. Cuando entre o salga del juego, puedes elegir entre que tu oponente bote una carta o desterrar una carta del Cementerio oponente.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir entre que tu oponente bote la primera carta de su Mazo Castillo o elegir una carta del Cementerio oponente y enviarla a su Zona de destierro.
Cuando este Aliado salga del juego, puedes elegir entre que tu oponente bote la primera carta de su Mazo Castillo o elegir una carta del Cementerio oponente y enviarla a su Zona de destierro.



Dragón Blanco
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Si controlas 2 o más Dragones de Coste 3 o más, gana 1 a la Fuerza.

Aclaración: Este Aliado puede atacar el turno que entra en juego.
Si controlas 2 o más Aliados de raza Dragón de Coste 3 o más, Este Aliado gana 1 a la Fuerza. La habilidad continua de modificación de Fuerza debe ser chequeada cada vez que un Aliado de raza Dragón de Coste 3 o más entre o salga del juego.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Dragón de Magma
Habilidad: Cuando entra en juego, destruye un Aliado oponente.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, elige un Aliado que controle tu oponente y destruyelo.
Esta habilidad no es opcional. Si hay solo 1 Aliado oponente en juego éste debe ser destruido si es objetivo valido. No es condición para que Dragón de Magma entre en juego que destruya un Aliado oponente.



Dragón de Sombra
Habilidad: Si hace daño al Mazo Castillo oponente, puedes destruir un Arma o un Tótem en juego.

Aclaración: Si este Aliado hace daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes elegir un Arma o un Tótem en juego (tuyo u oponente). El Tótem o Arma elegida debe ser estruida.



Dragón Demonio
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Mientras este Aliado esté en juego, no puede ser afectado por Talismanes. Si controlas 3 o más Aliados Dragón, jugar este Aliado te cuesta 1 Oro menos.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Mientras este Aliado esté en juego, no podrá ser afectado por Talismanes (ya sea jugados por ti o por tu oponente).
Si controlas 3 o más Aliado de raza Dragón, te cuesta 1 menos jugar este Aliado.



Dragón Rojo
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Dragón de Coste 3 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado de raza Dragón de Coste 3 o menos en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.



Espada de Cristal
Habilidad: Puedes pagar este Oro para barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo o para que un Aliado pierda 1 de fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Si controlas 1 o más Aliados de raza Faerie, en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes pagar este Oro de tu Reserva de Oro a tu Zona de Oro Pagado y elige una: baraja una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo o que un Aliado en juego (tuyo u oponente) pierda 1 a la Fuerza, hasta la Fase Final. Si eliges barajar una carta de tu Cementerio, esta debe ser mostrada a tu oponente y luego es barajada en tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Espada del Caos
Habilidad: El portador gana 1 a la Fuerza. Cuando entra en juego, roba 2 cartas. Luego, descarta una carta de tu Mano.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza.
Cuando esta Arma entra en juego, el robar 2 cartas no es opcional, por lo cual debes robar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo. Luego, debes descartar una carta de tu Mano. Si esta Arma es jugada bajo uno de los Aliados que controle tu oponente, quien dispara la habilidad de entrada será tu oponente, ya que el controlador del Arma es quien debe disparar su habilidad.



Espada Templaria
Habilidad: El portador pierde 2 a la Fuerza. El portador pierde su habilidad.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma pierde 2 a la Fuerza.
El Aliado portador de esta Arma pierde su habilidad.
Recordar que las Armas pueden ser portadas tanto por Aliados controlados por el jugador dueño del Arma o ser puesta sobre Aliados controlados por el oponente.



Excalibur
Habilidad: El portador gana 3 a la Fuerza. Sólo puede ser portada por Caballeros.
Una vez durante tu turno, puedes botar una carta de tu Mazo para que el portador gane Fuerza igual al Coste de la carta botada.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 3 a la Fuerza.
Esta Arma sólo puede ser portada por Aliados de raza Caballero.
Sólo una vez en tu turno (en tu Fase de Vigilia o en tu turno en Guerra de Talismanes), puedes botar la carta superior de tu Mazo Castillo para que el Aliado portador de esta Arma gane un bono de Fuerza igual al Coste de la carta botada.



Falso Grial
Habilidad: Cuando un Aliado que controle tu oponente sea destruido, puedes pagar este Oro para desterrarlo.

Aclaración: Cuando un Aliado que controle tu oponente sea destruido por daño de combate o sea destruido por el efecto de una carta, puedes pagar este Oro para que el Aliado destruido sea enviado a la Zona de destierro.
Si el Aliado portaba 1 o más Armas cuando fue destruido, por la habilidad de este Oro sólo podrás desterrar ese Aliado destruido no así las Armas que portaba.



Flamberge
Habilidad: El portador gana 2 a la Fuerza. Una vez por turno, puedes mostrar un Caballero de tu Mano para mirar las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo y ordenarlas.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes mostrar un Aliado de raza Caballero de tu Mano para mirar las primeras 3 cartas de tu Mazo Castillo (sin mostrarlas a tu oponente) y devuélvelas a la parte superior en el orden que quieras.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Flechas Ardientes
Habilidad: Tu oponente bota 3 cartas de su Mazo Castillo. Luego, baraja 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Tu oponente bota las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo. Luego, elige una carta en tu Cementerio, muestrala a tu oponente y barajala en tu Mazo Castillo. Si tienes al menos 1 carta en tu Cementerio, esta debe ser barajada por el efecto de este Talismán. No puedes barajar este mismo Talismán por el efecto de su habilidad, pero si puedes barajar otra copia que ya tengas en tu Cementerio.



Flores de Sangre
Habilidad: Destierra un Aliado en juego. Luego, ambos jugadores botan cartas igual a la Fuerza del Aliado desterrado.

Aclaración: Destierra un Aliado en juego (tuyo u oponente). Luego, ambos jugadores botan tantas cartas como Fuerza tenga el Aliado desterrado. Las cartas se botan de una en una, al mismo tiempo. Si algún jugador se queda sin cartas en su Mazo Castillo, ese jugador pierde la partida. Si ambos jugadores se quedan sin cartas en su Mazo Castillo al mismo tiempo, es un empate.



Fresno Yggdrasil
Habilidad: Única. Cuando entra en juego, sube a la Mano de su dueño todos los Aliado en juego. Mientras este en juego, aumenta en 1 el Coste de los Aliados de Coste 2 o menos.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Tótem en tu Mazo Castillo.
Cuando este Tótem entra en juego, sube a la Mano de su dueño todos los Aliados en juego. Mientras este Tótem esté en juego, aumenta en 1 el Coste de los Aliados de Coste 2 o menos. Solo por los Aliados de Coste 0, Coste 1 y Coste 2, los jugadores tendrán que pagar 1 Oro adicional. Los Aliados que tengan Coste impreso de 2, 1 o 0, y sean jugados por alguna habilidad o efecto de otra carta sin pagar su Coste, tendrán que pagar 1 Oro por la habilidad de este Tótem.



Gaheris
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano. La próxima Arma que juegues este turno reduce en 1 su Coste hasta la Fase Final.

Aclaración: Cuando Gaheris entra en juego, puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo, mostrarla a tu oponente y ponerla en tu Mano. La próxima Arma que juegues este mismo turno que entró Gaheris en juego reduce su Coste en 1.
La habilidad de Gaheris es opcional por lo cual puedes disparar o no su habilidad cuando entra en juego.



Galehaut
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego o sea destruido, puedes buscar 1 Aliado Caballero de Coste 2 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar 1 Aliado de raza Caballero en tu Mazo Castillo de Coste 2 o menos, mostrarselo a tu oponente y ponerlo en tu Mano.
Cuando este sea destruido por un efecto o habilidad de una carta (tuya u oponente), puedes buscar 1 Aliado de raza Caballero en tu Mazo Castillo de Coste 2 o menos, mostrarselo a tu oponente y ponerlo en tu Mano

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Gareth
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Si hace daño al Mazo Castillo oponente, tu oponente bota 1 carta.

Aclaración: Este Aliado puede declarado atacante el turno que entra en juego.
Si este Aliado hace daño de combate al Mazo Castillo oponente, tu oponente bota la primera carta de su Mazo Castillo.



Glashtyn
Habilidad: Cuando entra en juego, nombra una carta que no sea Oro. Mientras este Aliado esté en juego, la carta nombrada y todas sus copias no pueden ser jugadas por tu oponente. Puedes pagar 2 Oros para prevenir que este Aliado sea destruido.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, nombra una carta que no sea Oro.
Mientras este Aliado esté en juego, la carta nombras y todas sus copias no podrán ser jugadas por tu oponente.
Si este Aliado fuera a ser destruido por algún efecto o habilidad de una carta (tuya u oponente) puedes pagar 2 Oros para prevenirlo.



Hechicera
Habilidad: Una vez por turno, puedes pagar 2 Oros para buscar un Talismán en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) sólo una vez por turno, puedes pagar 2 de Oro para buscar un Talismán en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.
Hechicera se considera un Aliado de raza Faerie.



Hidra de la Niebla
Habilidad: Cuando sea declarado atacante o bloqueador, un Oro en juego pierde su habilidad hasta la Fase Final.

Aclaración: Cuando este Aliado sea declarado atacante, elige un Oro en juego (tuyo u oponente) para que pierda su habilidad hasta la Fase Final.
Cuando este Aliado sea declarado bloqueador, elige un Oro en juego (tuyo u oponente) para que pierda su habilidad hasta la Fase Final.
La habilidad de este Aliado sólo afecta a una copia de una carta de Oro en juego.



Ictiocentauro
Habilidad: Una vez por turno, puedes barajar un Faerie que controles para buscar un Talismán de coste 2 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), una vez por turno, puedes barajar este u otro Aliado de raza Faerie que controles para buscar en tu Mazo Castillo un Talismán de Coste 2 o menos, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano. Luego, baraja tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Inkanyamba
Habilidad: Al comienzo de cada Fase de Agrupación, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego en cada Fase de Agrupación (en tu turno o en el turno de tu oponente), tu oponente bota la primera carta de su Mazo Castillo.



Jinete de Dragón
Habilidad: Cuando entra en juego, busca un Tótem en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, busca un Tótem en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.
Debes realizar la búsqueda cuando este Aliado entra en juego, ya que su habilidad no es opcional.



Justa
Habilidad: Solo puedes jugar este Talismán en tu turno. Copia el efecto de un Talismán de Coste 3 o menos que no sea Justa desde cualquier Cementerio.

Aclaración: Sólo puedes jugar Justa en tu turno (en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes en tu turno).
Copia el efecto de un Talismán de Coste 3 o menos que no sea Justa de cualquier Cementerio (tuyo u oponente).
Justa solo copia el efecto del Talismán copiado, no copia requisitos.



Knochen
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes jugar un Dragón que no sea Knochen de tu Cementerio sin pagar su coste. Ese Aliado puede atacar cuando entra en juego y en la Fase Final es destruido.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes jugar un Aliado de raza Dragón que no sea Knochen de tu Cementerio sin pagar su Coste. Ese Aliado puede atacar el turno que entra en juego y en la Fase Final debe ser destruido.
El Aliado jugado puede atacar cuando entra en juego e independiente si ataca o no, debe ser destruido en la Fase Final. Si Knochen sale del juego antes de la Fase Final, de todas formas, el Aliado jugado por su habilidad debe ser destruido en la Fase Final. Si Knochen pierde su habilidad antes de la Fase Final, de todas formas, el Aliado jugado por su habilidad es destruido en la Fase Final.



Lamorak
Habilidad: Sólo puedes tener un Lamorak en juego. En tu Fase Final, si este Aliado esta en tu Linea de Defensa, puedes botar cartas del Mazo Castillo oponente igual a la cantidad de Aliados Caballero que controles.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego.
En tu Fase Final, si este Aliado esta en tu Linea de Defensa, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Aliados de raza Caballero controles.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Lancelot
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes mostrar un Aliado Caballero de tu Mano para robar 2 cartas.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes mostrar un Aliado de raza Caballero de tu Mano para robar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo. Si Lancelot entra en juego y no tienes un Aliado de Raza Caballero para mostrar de tu Mano, no puedes disparar su habilidad de entrada. Si disparas esta habilidad debes robar exactamente 2 cartas.



Las Musas
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes elegir entre que tu oponente bote 1 carta, barajar 1 de tu Cementerio en tu Mazo Castillo o desterrar 1 carta del Cementerio oponente.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia y sólo una vez por turno, puedes elegir una de las siguientes habilidades: que tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo; elegir una carta de tu Cementerio, mostrarla a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo o desterrar 1 carta del Cementerio oponente.



Lechuza Lunar
Habilidad: Cada vez que otro Faerie salga del juego, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo. Puedes destruir otra carta que no sea Oro para prevenir que este Aliado salga del juego.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, cada vez que otro Aliado de raza Faerie en juego (tuyo u oponente) salga del juego, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo.
Cuando este Aliado vaya a salir del juego, puedes destruir una carta que controles que no sea Oro para prevenirlo.



Llamada Feérica
Habilidad: Única. Anula una carta de Coste 1 o menos.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Anula una carta de Coste 1 o menos, puedes anular una carta de Coste 1 o de Coste 0.
Este Talismán es una interrupción del juego, por lo cual lo puedes jugar en cualquier momento para Anular una carta oponente de Coste 1 o menos.



Madre de Dragones
Habilidad: Destierra una carta oponente en juego que no sea Oro (Carta Única).

Aclaración: Destierra una carta que controle tu oponente que no sea Oro. La carta desterrada es puesta en la Zona de Destierro de su dueño.
Madre de Dragones es carta única, por lo cual solo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Mago Merlin
Habilidad: Una vez por turno, puedes pagar 3 de Oro para jugar un Talismán de tu Mazo Castillo o Cementerio sin pagar su Coste.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) y sólo una vez por turno, puedes pagar 3 Oros para jugar un Talismán de tu Mazo Castillo o Cementerio sin pagar su Coste.
El Talismán jugado por este Aliado puede ser anulado.
Cuando actives la habilidad de este Aliado, debes elegir si jugarás el Talismán desde tu Cementerio o Mazo Castillo.



Maledisant
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Si hace daño al Mazo Castillo oponente y controlas 2 o más Faeries, puedes buscar 1 carta en el Mazo Castillo oponente y ponerla en su Cementerio.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego. Si este Aliado hace daño de combate al Mazo Castillo oponente y si controlas 2 o más Aliados de raza Faerie en juego (incluyendo a este Aliado), puedes buscar 1 carta en el Mazo Castillo oponente y enviarla a su Cementerio.



Mandoble purificador
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes jugar una copia de esta Arma desde tu Cementerio sin pagar su Coste. Su portador gana 2 a la Fuerza y no puede ser destruido por Talismanes.

Aclaración: Cuando esta Arma entra en juego, puedes jugar una copia de esta Arma desde tu Cementerio bajo tu control sin pagar su Coste.
El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza y no podrá ser destruido por Talismanes, ya sean que sean jugador por ti o por tu oponente.



Mano Feerica
Habilidad: Cuando juegues este Talismán, destiérralo. Tu oponente bota 1 carta por cada Faerie que controles.

Aclaración: Cuando juegues este Talismán, aunque sea anulado debe ser desterrado. Tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Aliados de raza Faerie controles.



Máscara de Tiamath
Habilidad: Si está en tu Reserva de Oros y sólo controlas Aliados Dragón, los Aliados que controle tu oponente pierden 1 a la Fuerza cuando sean declarados bloqueadores, hasta la Fase Final.

Aclaración: Si este Oro esta en tu Reserva de Oros y si sólo controlas Aliados de raza Dragón, los Aliados oponentes que sean declarados bloqueadores pierden 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. La habilidad de este Oro se dispara en la Fase de asignación de bloqueo y durará hasta la Fase Final, aunque posteriormente este Oro sea pagado. Si controlas 2 copias de este Oro y cumples con los requisitos para disparar su habilidad, los Aliados oponentes que sean declarados bloqueadores perderán 2 a la Fuerza y así sucesivamente si controlas 3 copias.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Maugris
Habilidad: Cuando entre o salga del juego, puedes elegir otro Aliado en juego para que gane o pierda 1 a la Fuerza permanentemente.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir otro Aliado en juego (tuyo u oponente) para que el Aliado elegido gane o pierda 1 a la Fuerza permanentemente.
Cuando este Aliado salga del juego, puedes elegir otro Aliado en juego (tuyo u oponente) para que el Aliado elegido gane o pierda 1 a la Fuerza permanentemente.



Monstruo del Lago
Habilidad: No puede ser declarado bloqueador. Una vez en tu turno, puedes barajar una carta de tu Mano para barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo o para que tu oponente bote 2 cartas.

Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado bloqueador.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes barajar una carta de tu Mano (sin mostrarla a tu oponente) para elegir entre: tomar 3 cartas de tu Cementerio, mostrarlas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo o que tu oponente bote 2 cartas de su Mazo Castillo.



Morgana
Habilidad: Sólo puedes tener a una Morgana en juego. Una vez por turno, puedes destruir un Aliado que controles para destruir un Aliado oponente.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) y sólo una vez por turno, puedes destruir este Aliado u otro Aliado que controles para destrui un Aliado que controle tu oponente.



Morgause
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes descartar 1 carta de tu Mano para barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Al disparar la habilidad de entrada de Morgause, debes tener al menos 3 cartas en tu Cementerio antes de realizar el descarte de la carta por su habilidad. Si tienes 3 o más cartas en tu Cementerio, podrás descartar 1 carta de tu Mano cuando Morgause entra en juego para elegir 3 cartas de tu Cementerio, mostrarselas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo.
Al momento de resolver su habilidad, dentro de las 3 cartas barajadas puedes considerar la carta descartada por su habilidad de entrada.



Nieblas Profundas
Habilidad: Destierra una carta del Cementerio oponente. Luego, busca en el Cementerio y Mazo Castillo oponente todas las copias de esa carta y destierralas.

Aclaración: Elige una carta de cualquier tipo del Cementerio de tu oponente y destierrala. Luego, destierra las demás copias que tenga tu oponente en su Cementerio y todas las copias de la carta desterrada que encuentres en su Mazo Castillo. Si la carta desterrada es una carta única, no debes intervenir el Mazo Castillo de tu oponente por el efecto de este Talismán.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Oberon
Habilidad: Cuando entra en juego, baraja una carta oponente que no sea Oro y todas sus copias en juego en el Mazo Castillo de su dueño.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, elige una carta que controle tu oponente que no sea Oro y barajala en el Mazo Castillo de su dueño. Luego baraja todas las copias de la carta elegida que controle tu oponente en el Mazo Castillo de su dueño.



Persival
Habilidad: Si hace daño al Mazo Castillo oponente puedes buscar un Caballero en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cada vez que este Aliado haga daño de Combate al Mazo Castillo oponente, puedes buscar un Aliado de raza Caballero en tu Mazo Castillo, muestraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano. Luego, baraja tu Mazo Castillo.



Pridwen
Habilidad: Si su portador es un Aliado Caballero gana 1 a la Fuerza. Cuando entra en juego, hasta 2 Aliados que controles ganan 1 a la Fuerza permanentemente.

Aclaración: El portador de esta Arma, si es un Aliado de raza Caballero gana 1 a la Fuerza.
Cuando esta Arma entra en juego, hasta 2 Aliados distintos de cualquier raza que controles ganan 1 a la Fuerza permanentemente.



Rayo de Indra
Habilidad: Única. Destierra la primera carta del Mazo Castillo oponente. Luego, baraja este Talismán en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Destierra la primera carta del Mazo Castillo oponente. Luego, en vez de enviar este Talismán a tu Cementerio barajalo en tu Mazo Castillo.



Regresar la Espada
Habilidad: Busca un Arma en tu Cementerio y ponla en tu Mano o sube a la Mano de su dueño un Arma en juego.

Aclaración: Elige un Arma en tu Cementerio, muestrasela a tu oponente y ponla en tu Mano o sube un Arma en juego (tuya u oponente) a la Mano de su dueño.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Reina Guinevere
Habilidad: Una vez por turno, genera 2 Oros para jugar Armas. Una vez por turno, genera 1 Oro para jugar Aliados Caballero.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), este Aliado genera 2 Oros para jugar Armas y 1 Oro para jugar Aliados de raza Caballero.
Los Oros virtuales generados por la habilidad de este Aliado pueden ser utilizados para pagar el Coste de Armas o Aliados Caballero, no pagar pagar Coste de activación de Armas o Aliados Caballeros.
Los Oros virtuales generados por la habilidad de este Aliado duran hasta la Fase Final



Renaud
Habilidad: Cuando entre o salga del juego, puedes poner una carta que no sea Talismán de tu Cementerio en la parte superior de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir un Aliado o un Arma o un Oro o un Tótem de tu Cementerio, muéstralo a tu oponente y ponlo en la parte superior de tu Mazo Castillo.
Cuando este Aliado salga del juego, puedes elegir un Aliado o un Arma o un Oro o un Tótem de tu Cementerio, muéstralo a tu oponente y ponlo en la parte superior de tu Mazo Castillo.



Rey Arturo Pendragon
Habilidad: Sólo puedes tener un Rey Arturo en juego. No puede ser bloqueado por Caballeros. Cuando entra en juego, tu oponente bota 2 cartas. Al comienzo de cada turno, tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego.
Este Aliado no ser bloqueado por Aliados de raza Caballero.
Cuando este Aliado entra en juego tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.
En cada Fase de Agrupación (en tu turno y en el turno de tu oponente), tu oponente bota las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo.



Roldan
Habilidad: No puede bloquear. No puede ser destruido por Talismanes.

Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado bloqueador.
Este Aliado no podrá ser destruido por efecto de Talismanes, tanto jugador por el jugador controlador de este Aliado o por el oponente.



Rueda del Año
Habilidad: Única. Cada vez que tu oponente active y resuelva la habilidad de uno de sus Oros debe botar 1 carta de su Mazo Castillo.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Oro en tu Mazo Castillo.
La habilidad disparada de Rueda del Año podrá ser utilizada cada vez que tu oponente active y resuelva la habilidad de uno de sus Oros, luego tu oponente bota la primera carta de su Mazo Castillo.
La habilidad de este Oro puede dispararse más de una vez por turno, siempre y cuando tu oponente active y resuelva la habilidad activada de uno de sus Oros.
Cuando tu oponente active la habilidad de uno de sus Oros y su habilidad es cancelada, no tendrá que botar una carta por la habilidad de Rueda del Año.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Rusalka
Habilidad: Cuando entra en juego, mueve un Aliado oponente a su Línea de Ataque. Cuando este Aliado sea destruido, puedes agrupar un Oro que controles.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, mueve un Aliado que controle tu oponente de su Línea de Defensa a su Línea de Ataque.
Cuando este Aliado sea destruido por daño de combate o sea destruido por el efecto de una carta, puedes agrupar un Oro que tengas en tu Zona de Oro pagado, poniendo en tu Reserva de Oros.



San Jordi
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Arma o un Caballero de Coste 2 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en el tope de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando San Jordi entra en juego, puedes buscar un Arma de Coste 2 o menos o a un Aliado de raza Caballero de Coste 2 o menos en tu Mazo Castillo, mostrarlo a tu oponente y luego ponerlo en el tope de tu Mazo Castillo.
Cuando vayas a realizar la búsqueda por la habilidad de este Aliado debes indicar que tipo de carta buscarás, ya sea un Arma o un Aliado Caballero.



Shenlong
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Oro en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Reserva de Oros.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar una carta de Oro en tu Mazo Castillo, mostrarlo a tu oponente y ponerlo en tu Reserva de Oros. Luego, baraja tu Mazo Castillo. El Oro buscado por la habilidad de este Aliado puede ser un Oro con o sin habilidad.
Si el Oro jugado tiene algún requisito este debe ser cumplido.



Sir Tristan
Habilidad: Cuando entra en juego, baraja una carta al azar de la Mano de tu oponente en su Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, elige una carta al azar de la Mano de tu oponente y barajala en su Mazo Castillo.
Si tu oponente sólo tiene una carta en su Mano al momento de jugar este Aliado, tu oponente deberá barajar esa carta en su Mazo Castillo.
Si tu oponente no tiene cartas en su Mano de igual manera puedes jugar a este Aliado, solamente que no podrás disparar su habilidad de entrada.



Sluagh
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno y si este Aliado está en tu Cementerio, puedes pagar 2 Oros para ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Si este Aliado esta en tu Cementerio, en tu Fase de Vigilia y sólo una vez por turno, puedes pagar 2 Oros, para poner este Aliado desde tu Cementerio a tu Mano. Sólo puedes activar un Sluagh por turno.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Tiamath
Habilidad: Imbloqueable. Una vez por turno, puedes barajar un Dragón de tu Mano para robar 2 cartas de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) y sólo una vez por turno, puedes mostrar un Aliado de raza Dragón de tu Mano y barájarlo en tu Mazo Castillo. Luego, roba 2 cartas.



Titania
Habilidad: Una vez por turno, un Aliado que controles gana Fuerza hasta la Fase Final igual a la cantidad de Aliados controles.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) y sólo una vez por turno, puedes activar la habilidad de este Aliado para darle a un Aliado que controles un bono de Fuerza igual a la cantidad de Aliados que controles hasta la Fase Final.
El bono de Fuerza puede ser dado a cualquier Aliado que controles, incluyendo a este mismo Aliado, ya que es un Aliado que controlas.



Torre de Cristal
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Luego, puedes mirar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo y devolverlas en cualquier orden.

Aclaración: Una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes elegir una carta de tu Cementerio, muéstresela a tu oponente y barajala en tu Mazo Castillo. Luego, solo si barajaste 1 carta de tu Cementerio, puedes mirar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo y devolverlas en el orden que quieras.



Torre del Olvido
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes desterrar una carta del Cementerio oponente.

Aclaración: Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes elegir una carta del Cementerio de tu oponente y enviarla a su Zona de Destierro.



Torre Oscura
Habilidad: Puedes destruir este Oro para que un Caballero gane 2 a la fuerza permanentemente.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Oro desde tu Reserva de Oros o de tu Zona de Oro pagado, para que un Aliado Caballero que controles gane 2 a la Fuerza permanentemente. Los bonos de Fuerza permanentes duran hasta que el Aliado bonificado este en juego, si sale del juego y vuelve a entrar, no entrará en juego con dicho bono permanente.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Tótem de Behir
Habilidad: Una vez por turno, puedes mostrar un Dragón de tu Mano para que tu oponente bote una carta de su Mazo Castillo y tú barajes una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) y sólo una vez por turno, puedes mostrar un Aliado de raza Dragón de tu Mano para que tu oponente bote la primera carta de tu Mazo Castillo. Luego, elige una carta de tu Cementerio, muéstrasela a tu oponente y barajala en tu Mazo Castillo.



Traicionar
Habilidad: Gana el control de un Aliado de Coste 3 o menos que controle tu oponente hasta la Fase Final. Este Aliado puede ser declarado atacante este turno.

Aclaración: Elige un Aliado que controle tu oponente de Coste 3 o menos y gana el control del Aliado elegido hasta la Fase Final. Este Aliado puede ser declarado atacante este turno.
No puedes elegir un Aliado que no puede ser declarado atacante por el efecto de este Talismán.



Truenos
Habilidad: Única. Cada jugador baraja un Aliado que controle en el Mazo Castillo de su dueño. Luego, cada jugador bota 3 cartas.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Cada jugador elige un Aliado que controle en el Mazo Castillo de su dueño. Luego, cada jugador bota 3 cartas de su Mazo Castillo.
Este Talismán no afecta directamente a los Aliados ya que afecta a los jugadores.
Para que este Talismán pueda ser jugado cada jugador debe tener al menos un Aliado como objetivo valido que pueda ser barajado en el Mazo Castillo de su dueño.



Wyrm de la Plaga
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, cada vez que un Oro entra en juego tu oponente bota 2 cartas.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, cada vez que un Oro (tuyo u oponente) entre en juego, tu oponente bota las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo. Esta habilidad se dispara más de una vez por turno, cada vez que un Oro entre en juego.



Wyvern Negro
Habilidad: Sólo puedes tener un Wyvern Negro en juego. Los Dragones de Coste 2 o menos que controles ganan 1 a la Fuerza.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego.
Mientras este Aliado esté en juego, los Aliados de raza Dragón que controles de Coste 2 o menos, ganan 1 a la Fuerza.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA EL RETO EXTENDIDO



Y Ddraig Goch
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente bota 3 cartas. Cada vez que juegues un Dragón de Coste 2 o menos tu oponente bota 1 carta.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente debe botar las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo. Cada vez que juegues un Aliado de raza Dragón de Coste 2 o menos tu oponente debe botar la primera carta de tu Mazo Castillo. Si tienes 2 o mas copias de este Aliado en juego y juegas un Aliado de Coste o menos, tu oponente debe botar 1 carta por cada copia de Y Ddraig Goch que tengas en juego. La carta debe ser botada cuando juegues un Aliado de raza Dragón de Coste 2 o menos y si este Aliado tiene una habilidad disparada de entrada se resuelve despues. Si el Aliado de raza Dragón de Coste 2 o menos es anulado de igual tu oponente debe botar 1 carta por la habilidad de Y Ddraig Goch.



Y Ddraig Wen
Habilidad: Cuando entre o salga del juego, puedes robar 1 carta. Mientras este Aliado esté en juego, los Aliados de coste 2 o menos que controle tu oponente no pueden ser declarados atacantes.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes robar 1 carta.
Cuando este Aliado salga del juego, puedes robar 1 carta.
Mientras este Aliado esté en juego, los Aliados controlados por tu oponente de Coste 2 o menos (Coste 2, 1 y 0), no pueden ser declarado atacantes. Esta habilidad solo afectará a los Aliados controlados por tu oponente que tengan como Coste impreso de 2, 1 o 0. No debe ser considerado la reducción de Coste que hayan tenido los Aliados oponentes al ser jugados.



Zweihander
Habilidad: Cada vez que su portador sea declarado atacante o bloqueador, este duplica su Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Cada vez que el Aliado portador de esta Arma sea declarado atacante, duplica su Fuerza hasta la Fase Final.
Cada vez que el Aliado portador de esta Arma sea declarado bloqueador, duplica su Fuerza hasta la Fase Final.