

ORÁCULO 2026



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 ESPÍRITU DE DRAGÓN



1-236 Hotei
Habilidad: *Cada Kami gana +1 de fuerza mientras este aliado esté en juego.*
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, los Aliados de raza Kami que controles ganan 1 a la Fuerza. Todos tus Aliados de raza Kami que controles ganan 1 de fuerza mientras este Aliado permanezca en juego. Este Aliado se bonifica así mismo con 1 de Fuerza por efecto de su propia habilidad, ya que, es un Aliado de raza Kami que controlas.



2-236 Hoori
Habilidad: *Cuando este aliado entre en juego podrás buscar una carta en tu castillo y ponerla en tu mano.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes buscar una carta en tu Mazo Castillo y sin mostrarla a tu oponente, ponla en tu Mano.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



3-236 Sarutahiko
Habilidad: *Cuando este aliado entre en juego podrás devolver a la mano de su propietario una carta a tu elección (esta carta no afecta oros en juego).*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego elige una carta en juego (oponente o tuya) que no sea Oro. Sube la carta elegida a la Mano de su dueño. Solamente puede ser un Aliado, un Arma o un Tótem. Cuando un Aliado, Arma o Tótem en juego es subido a la Mano siempre va a la Mano del dueño de la carta.



4-236 Iha Naga
Habilidad: *Cuando entra en juego, tu oponente destruye un Tótem a tu elección.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego destruye un Tótem oponente en juego, a tu elección.



5-236 Hachiman
Habilidad: *Cuando entra en juego envía al cementerio un aliado oponente que no porte un arma, a elección.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego destruye un Aliado oponente en juego que no sea portador de 1 o más Armas. Esta habilidad no es opcional. Si hay solo 1 Aliado oponente en juego y no porta Armas éste debe ser destruido.
No es condición para que Hachiman entre en juego que destruya un Aliado oponente.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



6-236 Jurojin
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes devolver de tu cementerio a tu castillo un campeón.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes buscar un Aliado de raza Campeón en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego barájalo en tu Mazo Castillo.



7-236 Kojin
Habilidad: *Destruye este Kami para que tus aliados ganen +2 a la fuerza por este turno.*
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno oponente), puedes destruir este Aliado para que tus Aliados en juego ganen 2 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si Kojin es destruido por habilidades de carta o por daño de combate no puedes activar su habilidad.



8-236 Fukurukujo
Habilidad: *Imbloqueable. En la Asignación de Daño, si este Aliado fuese a hacer daño al Mazo Castillo oponente, puedes descartar 2 cartas de la Mano de tu oponente al azar. Luego, este Aliado no hace daño al Mazo Castillo oponente este turno.*
Aclaración: Si este Aliado fuese hacer daño de Combate al Mazo Castillo oponente (ver 5.3.4 Paso de Asignación de Daño A.1), puedes elegir utilizar su efecto de reemplazo de descartar 2 cartas de la Mano de tu oponente. Si lo haces, este Aliado no hace daño de combate por este turno.
Esta habilidad no se dispara por habilidades o efectos de cartas que hagan daño directo al Mazo Castillo oponente. Si la fuerza de Fukurukujo o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad.



9-236 Okuni Nushi
Habilidad: *Cuando entra en juego, busca un Oro en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Mano. Gana 2 a la Fuerza por cada Tótem que controles.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, busca un Oro en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.
Este Aliado gana 2 a la Fuerza por cada Tótem que tengas en juego.
Su fuerza es variable y depende en todo momento del número de Tótems que controles, por lo cual debe ser chequeada cada vez que entre y salga un Tótem que controles.
Okuni Nushi recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



10-236 Oho Yama
Habilidad: *Hasta 3 veces por turno, puedes pagar 1 Oro o botar una carta de tu Mazo Castillo para que este Aliado gane 1 a la 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), hasta 3 veces por turno, puedes pagar 1 Oro o botar la primera carta de tu Mazo Castillo para que este Aliado gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Oho Yama recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



11-236 Ninigi no Mikoto
Habilidad: *Si ataca o bloquea genera 3 Oros virtuales para jugar Talismanes.*
Aclaración: Si este Aliado es declarado atacante en la Fase de declaración de ataque o si es declarado bloqueador en la Fase de declaración de bloqueo, este Aliado genera 3 Oros virtuales para jugar Talismanes por este turno. Si este Aliado sale del juego en Batalla Mitológica los Oros virtuales generados no desaparecen. Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden.
Ninige No Mikoto recibe un rework en su habilidad en el Kit racial Kami 2022.



12-236 Amatsu Mara
Habilidad: *Cuando entra en juego elige un aliado oponente y cualquier efecto o habilidad que reciba uno de estos aliados automáticamente lo recibe el otro.*
Aclaración: Cuando entra en juego escoge un Aliado oponente en juego. Éste y Amatsu Mara recibirán los mismos efectos mientras ambos permanezcan en juego. Cualquier habilidad o efecto que reciba uno de los Aliados (Amatsu Mara y el Aliado oponente elegido) lo recibirá el otro automáticamente. Si uno de los Aliados es destruido, barajado, subido a la Mano o desterrado por efecto de la habilidad de una carta, el otro también será destruido, barajado, subido a la Mano o desterrado respectivamente. Esta habilidad no se hace efectiva cuando los Aliados son destruidos por daño de combate. Si hay otra copia del Aliado oponente elegido, éste no se vería afectado por la habilidad de Amatsu Mara. **Ejemplo:** Si uno de estos Aliados porta un Arma, automáticamente el otro también ganará el bono o la habilidad otorgada por el Arma.



13-236 Sengen
Habilidad: *Cuando entra en juego, puedes mostrar una carta de tu Mano y barajarla en tu Mazo Castillo para que tu oponente bote tantas cartas como Coste tenga la carta barajada. Luego, puedes robar 2 cartas.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes mostrar una carta de tu Mano que no sea Oro y barajarla en tu Mazo Castillo para que tu oponente bote tantas cartas como Coste tenga la carta barajada. Luego, puedes robar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo. La carta a barajar de tu Mano debe tener Coste, no puede ser un Oro.
Sengen recibe un rework en su habilidad en la colección racial Kami 2025.



14-236 Inari
Habilidad: *Puedes descartarte de una carta de tu mano y este aliado gana un bono de fuerza igual al coste en oro de la carta descartada. Una vez por turno.*
Aclaración: 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 descartar una carta de tu Mano para que este Aliado gane Fuerza igual al coste de la carta descartada hasta la Fase Final.
Ejemplo: Si descartas el Aliado Kami Susano Wa (Fuerza 6– Coste 6). Inari ganará 6 de Fuerza hasta la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 9, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Inari.



15-236 Susano Wa
Habilidad: *Imbloqueable. Si controlas 2 o más Aliados Kami, jugar este Aliado te cuesta 2 Oro menos. Cuando entra en juego, tu oponente bota 1 carta por cada carta en tu Mano.*
Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Si controlas 2 o más Aliados de raza Kami, jugar este Aliado te cuesta 2 Oros menos.
Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como cartas tengas en tu Mano.
Susano Wa recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



16-236 Ryujin
Habilidad: *Mientras esté en juego todos tus Kami ganan +1 de fuerza y pueden bloquear hasta dos aliados oponentes.*
Aclaración: Mientras esté en juego todos tus Aliados de raza Kami ganan 1 a la fuerza y pueden bloquear 2 Aliados oponentes a la vez. Ryujin se bonifica así mismo con 1 de fuerza y puede bloquear 2 Aliados oponentes al mismo tiempo por efecto de su misma habilidad, ya que, es de raza Kami. Si bloquea a 2 Aliados oponentes y la suma de la fuerza de ambos supera la de Ryujin, éste será destruido y la diferencia en daño pasará a tu Mazo Castillo. Si este Aliado iguala a la suma de la fuerza de los Aliados bloqueados, tanto Ryujin como los Aliados oponentes serán destruidos y no pasará daño a tu Mazo Castillo. El jugador defensor escoge el orden en que bloqueará a los Aliados oponentes.



17-236 Izanami
Habilidad: *Mientras este Kami esté en juego, tus demás Kami no pueden ser afectados por talismanes en batalla mitológica.*
Aclaración: Mientras Izanami esté en juego tus demás Aliados de raza Kami no pueden ser afectados por Talismanes en Batalla Mitológica.
Tus demás Kamis que controles no podrán ser afectados por Talismanes en Batalla Mitológica mientras este Aliado permanezca en juego. En las demás fases tus Aliados de raza Kami si pueden ser afectados por Talismanes.
Ser afectado significa que no puede ser Destruido, Desterrado, Barajado y subido a la Mano. Tampoco pueden recibir bonos de fuerza, perder la habilidad, cambiar de raza o controlador por la habilidad de un Talismán.



18-236 Kagatsuchi
Habilidad: *Para entrar en juego debes descartar una carta de tu mano.*
Aclaración: Para que este Aliado pueda entrar en juego debes descartar 1 carta de tu Mano. Cada vez que juegues a Kagutsuchi descarta una carta de tu Mano. Si no tienes cartas en la Mano no puedes jugar a este Aliado.
Si Kagutsuchi es anulado igual debes descartar 1 carta de tu Mano, aunque no entre en juego, ya que es descartar una carta es parte del coste adicional que tiene este Aliado para ser jugado.



19-236 Bishamon
Habilidad: *Por cada Kami que tengas en juego gana 1 a la Fuerza.*
Aclaración: Este Aliado gana 1 a la Fuerza por cada Aliado de raza Kami que controles.
Su fuerza es variable y depende en todo momento del número de Aliados de raza Kami que controles. Este Aliado se bonifica así mismo con 1 de Fuerza por efecto de su misma habilidad, ya que, es de raza Kami. Si uno de tus Aliados de raza Kami sale del juego en Guerra de Talismanes el bono de fuerza se pierde de inmediato, pero si son destruidos por daño de combate el bono de fuerza se pierde después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.



20-236 Benten
Habilidad: *Todos tus Kami después de atacar vuelven a la línea de defensa, mientras esté en juego este aliado.*
Aclaración: En tu Fase Final y si esté Aliado esta en juego tus Aliados de raza Kami que controles que hayan sido declarados atacantes este turno vuelven a la Línea de Defensa.
Este Aliado también puede volver a la Línea de Defensa por el efecto de su misma habilidad, ya que, es de raza Kami que controles. Tus Aliados de raza Kami que son destruidos en Batalla Mitológica no vuelven a la Línea de Defensa.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



21-236 Raiden
Habilidad: *Una vez por turno, este Aliado gana 1 a la fuerza permanentemente.*
Aclaración: Cuando Raiden entra en juego gana 1 a la Fuerza permanentemente.
En cada Fase de agrupación (en tu turno o en el turno de tu oponente) este Aliado gana 1 a la Fuerza permanentemente.
Raiden recibe un rework en los kit de extensión de Espíritu de Dragón.



22-236 Amateratsu
Habilidad: *Cuando entra en juego, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. En cada Fase de Agrupación, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir una carta en tu Cementerio, mostrarla a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo.
Mientras este Aliado este en juego, en cada Fase de Agrupación (tuya y oponente), puedes elegir una carta en tu Cementerio, mostrarla a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo.
Amateratsu recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



23-236 Daikoku
Habilidad: *Una vez por turno, puedes barajar un Talismán de tu Mano en tu Castillo, para robar dos cartas de tu Mazo.*
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno oponente), sólo una vez por turno, puedes tomar un Talismán de tu Mano, mostrárselo a tu oponente y barajarlo en tu Mazo Castillo, luego debes robar las primeras cartas de tu Mazo Castillo.
Daikoku recibe un rework en su habilidad en el Kit racial Kami 2022.



24-236 Hoderi
Habilidad: *Puede atacar cuando entra en juego. En la declaración de ataque oponente, puedes agrupar a este Aliado. Luego, tu oponente bota 1 carta.*
Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
En la Fase de declaración de ataque oponente, puedes agrupar a este Aliado, si lo haces tu oponente bota la primera carta de su Mazo Castillo.
Cuando este Aliado es agrupado por su habilidad en la Fase de declaración de ataque oponente, puede ser declarado bloqueador este turno.
Hoderi recibe un rework en su habilidad en la colección racial Kami 2025.



25-236 Momotaro
Habilidad: *Cuando entra en juego podrás verle la mano a tu oponente.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes mirar la Mano de tu oponente. Tu oponente debe mostrar todas las cartas en su Mano.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



26-236 Fujin
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes destruir cualquier arma en juego, luego puedes robar una carta.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes destruir un Arma en juego (oponente o tuya), a tu elección. Luego, puedes robar 1 carta.
Solo si destruyes un Arma en juego podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo.



27-236 Uzume
Habilidad: *Cuando entra en juego elige un tótem oponente y éste es barajado en su mazo-castillo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego baraja un Tótem que controle tu oponente en el Mazo Castillo de su dueño.



28-236 Suku Na Biko
Habilidad: *Descarta una carta de tu mano para que este aliado gane 2 de Fuerza por este turno.*
Aclaración: Puedes descartar 1 carta de tu Mano para que este Aliado gane 2 a la Fuerza hasta la Fase Final. Esta habilidad la puedes activar tantas veces como quieras, pero si la activas en Guerra de Talismanes debes respetar la sucesión de prioridades, es decir, solo puedes descartar 1 carta de tu Mano y luego la prioridad pasa a tu oponente, y así sucesivamente hasta que ninguno de los jugadores juegue más Talismanes o active habilidades de cartas.



29-236 Da Yu
Habilidad: *Puede bloquear a más de un aliado.*
Aclaración: Este Aliado puede bloquear a más de un Aliado oponente a la vez.
No es necesario agotar su fuerza. Puede bloquear tantos Aliados oponentes como quieras. Si bloquea a 2 o más Aliados oponentes y la suma de la fuerza de todos ellos supera la de Da Yu, éste será destruido y la diferencia en daño pasará a tu Mazo Castillo. Si este Aliado iguala a la suma de la fuerza de los Aliados bloqueados, tanto Da Yu como los Aliados oponentes serán destruidos y no pasará daño a tu Mazo Castillo. El jugador defensor escoge el orden en que bloqueará a los Aliados oponentes.



30-236 Izanagi
Habilidad: *Puede portar más de un arma. Siempre que se le juegue un arma podrás robar una carta de tu castillo.*
Aclaración: Este Aliado puede portar más de un Arma. Izanagi no tiene límite de Armas. Cada vez que se le porte un Arma a este Aliado podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo.
Si varias habilidades se disparan al mismo tiempo cuando un Arma entra en juego y éstas provienen de un mismo controlador, éste puede escoger el orden en que se resolverán.
Si un Aliado que puede portar más de un Arma pierda su habilidad y este porta más de un Arma, deberá dejar sólo una sola en juego y destruir las Armas extras que tenga este Aliado, ya que por reglas los Aliados sólo pueden portar un Arma.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



31-236 Raiko
Habilidad: *Puede portar más de un arma.*
Aclaración: Este Aliado no tiene límite de Armas.
Si un Aliado que puede portar más de un Arma pierda su habilidad y este porta más de un Arma, deberá dejar sólo una sola en juego y destruir las Armas extras que tenga este Aliado, ya que por reglas los Aliados sólo pueden portar un Arma.



32-236 Tsuki Yumi
Yumi Habilidad: *Puedes destruir este Kami para darle a otro aliado un bono de fuerza igual a la fuerza de este Kami.*
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Aliado para que uno de tus Aliados en juego gane un bono igual a la fuerza de este Aliado hasta la Fase Final. Si Tsuki Yumi es destruido por habilidades o efectos de cartas o por daño de combate no puedes activar su habilidad.



33-236 Ebisu
Habilidad: *En tu Fase Final, puedes robar una carta.*
Aclaración: En tu Fase Final, si Ebisu esta en juego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.
Ebisu recibe un rework en su habilidad en el Kit racial Kami 2022.



San Xiang 34-236
Habilidad: *Si tienes a más de tres Xian en juego esta carta es imbloqueable.*
Aclaración: Si controlas 3 o más Aliados de raza Xian, Este Aliado es imbloqueable. San Xiang se considera a sí mismo para su habilidad, ya que, es de raza Xian. Si uno o más de los Aliados de raza Xian que controles sale del juego en Guerra de Talismanes y quedas con menos de 3 Aliados, este Aliado dejará de ser imbloqueables, pero no puede volver a ser bloqueado, ya que, la Declaración de Bloqueo es una fase anterior a ésta.



35-236 Huang Fei Hu
Habilidad: *Cuando entra en juego pasa al control de tu oponente; durante cada turno su controlador bota una carta de su castillo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego pasa al control de tu oponente. Mientras este Aliado esté en juego su controlador debe botar 1 carta de su Mazo Castillo. Huang Fei Hu primero entra en juego y luego cambia de controlador, por lo que, si su habilidad disparada es cancelada quedará bajo tú control.
El turno que es puesto en juego el controlador bota 1 carta de su Mazo Castillo al final de ese turno. En los siguientes turnos, el controlador bota 1 carta de su Mazo Castillo en cada Fase de Agrupación.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



36-236 Huang Di
Habilidad: *Cuando entra en juego podrás ver las tres siguientes cartas de cualquier castillo y ordenarlas como quieras.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes mirar las 3 primeras cartas de algún Mazo Castillo y devuélvelas en el orden que quieras. Puedes mirar las 3 primeras cartas del Mazo Castillo oponente o tuyo y luego debes devolverlas a su lugar en cualquier orden.



37-236 Li Tien
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes buscar hasta tres talismanes en tu cementerio y barajarlos con tu castillo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes buscar hasta 3 Talismanes en tu Cementerio, muéstraselos a tu oponente y luego barájalos en tu Mazo Castillo.



38-236 Yu Ren
Habilidad: *Cuando entra en juego busca un Xian en tu cementerio y ponla en tu mano.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego busca un Aliado de raza Xian en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego pongo en tu Mano.



39-236 Lan Cai He
Habilidad: *Destruye este Xian para que un aliado atacante vuelva a la línea de defensa.*
Aclaración: Puedes destruir este Aliado para que un Aliado que controle tu oponente que haya sido declarado atacante este turno vuelva a su Línea de Defensa. Si por algún efecto o habilidad de una carta que no sea una cancelación de ataque, los Aliados fueron devueltos a la Línea de Defensa, éstos se consideran que fueron declarados atacantes y pueden disparar o activar sus habilidades si las tuvieran, ya que al devolver un Aliado a su Línea de Defensa no estas cancelando su ataque.



40-236 Lao Tse
Habilidad: *Este Xian tendrá tanta fuerza como el aliado que más fuerza tengas en juego.*
Aclaración: La Fuerza de este Aliado será igual a la del Aliado que más fuerza tengas en juego. Su fuerza no es variable. Siempre depende de otro Aliado (que no sea Lao Tse) que controles. Lao Tse no puede recibir bonos de Fuerza, ya que, su habilidad es un establecedor de Fuerza continuo.
Si no tienes más Aliados en juego (distinto a Lao Tse) su fuerza será 0.
Ejemplo: Si tienes 2 copias de este Aliado en juego, ambos tendrán fuerza 0. Si posteriormente bajas un Guan Ti, ambos Lao Tse tendrán fuerza 5. Si le portas el Arma Ji a uno de los Lao Tse, el portador no modificará su Fuerza (ya que la habilidad de Lao Tse siempre dependerá de otro Aliado distinto que tengas en juego) y ambas copias de Lao Tse seguirán teniendo 5 de Fuerza o equivalente a la Fuerza de Tchi Yeu en ese momento. Por el contrario, si portas el Arma Ji a Guan Ti, tanto las copias de Lao Tse como Guan Ti tendrán todos 8 de Fuerza, siempre que no estén actuando otros modificadores de Fuerza sobre Guan Ti.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



41-236 Yuan Shueh
Habilidad: *Paga uno de oro y un aliado oponente pierde 1 de fuerza una vez por turno.*
Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 1 de Oro para que un Aliado oponente en juego pierda 1 de fuerza por el turno, a elección. El bono de fuerza negativo dura hasta la Fase Final. Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.



42-236 Niu Wa
Habilidad: *Para ser declarado atacante debes descartar 2 cartas de tu Mano.*
Aclaración: Para que este Aliado pueda ser declarado atacante debes descartar 2 cartas de tu Mano. Las cartas deben ser descartadass antes de la declaración de ataque. Si no tienes por lo menos 2 cartas en la Mano no puede atacar. Una vez que activas su habilidad de descartar 2 cartas de tu Mano para que sea declarado atacante no puedes realizar mas acciones en tu Fase de Vigilia ya que pases a la fase de declaración de ataque.



43-236 Cai Shen
Habilidad: *Si este Aliado es destruido barájalo en tu Mazo Castillo. Luego, puedes desterrar una carta del Cementerio oponente.*
Aclaración: Si este Aliado es destruido por daño de combate o por el efecto o habilidad de una carta, barájalo en tu Mazo Castillo. Luego, puedes elegir una carta del Cementerio de tu oponente y desterrarla.
Cai Shen recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



44-236 Fu Xi
Habilidad: *Una vez en tu turno, cuando reagrupes busca dos talismanes idénticos en tu mazo castillo y ponlos en tu mano.*
Aclaración: En tu Fase de Agrupación y mientras Fu Xi este en juego puedes buscar 2 copias del mismo Talismán en tu Mazo Castillo, debes mostrárselos a tu oponente y luego ponerlos en tu Mano. En cada una de tus Fases de Agrupación puedes buscar 2 Talismanes con el mismo nombre en tu Mazo Castillo y ponlos en tu Mano mientras este Aliado permanezca en juego. Deben por lo menos haber 2 copias del Talismán en el Mazo Castillo para poder ponerlos en tu Mano. Los Talismanes que son Cartas Únicas no pueden ser buscados por la habilidad de este Aliado. Si tienes 2 o más Fu Xi en juego puedes disparar la habilidad de todos ellos en tu Fase de Agrupación.



45-236 Shan Heshang
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes elegir de tu oponente una carta de aliado defuerza 2 o menos y barajarla en su mazo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes barajar un Aliado que controle tu oponente de Fuerza 2 o menos, a tu elección.
Cuando un Aliado en juego es barajado siempre va al Mazo Castillo del dueño de la carta.
No es condición para que Shan Heshang entre en juego que baraje un Aliado oponente.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



46-236 Guan Ti
Habilidad: *Cuando entra en juego, puedes barajar una carta de Aliado oponente en juego. Luego, tu oponente descarta una carta de su Mano.*
Aclaración: Cuando Guan Ti entra en juego, puedes barajar un Aliado oponente en juego en el Mazo Castillo de su dueño. Luego tu oponente debe descartar 1 carta de su Mano.
Solo si barajaste un Aliado oponente en juego tu oponente deberá descartarse 1 carta de su Mano.
No es condición para que Guan Ti entre en juego que baraje un Aliado oponente.
Guan Ti recibe una mejora en su habilidad en el Kit racial Xian 2022.



47-236 Heng-O
Habilidad: *Cuando entra en juego, puedes mirar la Mano de tu oponente y descartarle un Talisman. Cuando sea barajado desde el juego, puedes robar 1 carta.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes mirar la Mano de tu oponente y descartar 1 Talismán de su Mano a tu elección.
Cuando este Aliado sea barajado desde el juego por una habilidad o efecto, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.
Heng-O recibe un rework en su habilidad en la colección racial Xian 2025.



48-236 Wang Mu Nang Nang
Habilidad: *Destruye este Xian para destruir a todos los aliados que tengan la misma fuerza que él.*
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Aliado para destruir todos los Aliados que tengan la misma Fuerza que Wang Mu Nang Nang.
Si Wang Mu Nang Nang es destruido por habilidades de carta o por daño de combate no puedes activar su habilidad.
Ejemplo: Si activas su habilidad serán destruidos todos los Aliados en juego con fuerza igual a 3, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Wang Mu Nang Nang.



49-236 He Xian Gu
Habilidad: *Puede atacar cuando entra en juego. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes botar 1 carta de tu Mazo Castillo para que este Aliado sea Imbloqueable o no pueda ser destruido hasta la Fase Final.*
Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes botar la primera carta de tu Mazo Castillo para que este Aliado sea Imbloqueable hasta la Fase Final o para que no pueda ser destruido hasta la Fase Final.
He Xian Gu recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



50-236 Fan Kui
Habilidad: *Puede atacar cuando entra en juego. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes desterrar 2 cartas de tu Cementerio para ver la Mano de tu oponente o para buscar un Oro en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.*
Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes desterrar 2 cartas de tu Cementerio para elegir entre ver la Mano de tu oponente o buscar un Oro en tu Mazo Castillo, mostrarselo a tu oponente y ponerlo en tu Mano.
Fan Kui recibe un rework en su habilidad en la colección racial Xian 2025.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



51-236 Lei Kung
Habilidad: *Antes de entrar en juego nombra un Xian que tengas en juego y éste entra en juego como dicho xian.*
Aclaración: Antes de entrar en juego nombra un Aliado de raza Xian que tengas en juego. Este Aliado entra en juego como una copia completa de dicho Xian. Si el Xian copiado tiene una habilidad que diga "cuando entra en juego o al entrar en juego", Lei Kung también disparará esa habilidad. Cuando un Aliado copia completamente a otro, éste se transforma en una copia impresa de la carta. Copiando la fuerza, el coste, la habilidad, el nombre y su raza (si es que la tiene). Además, copia todos los efectos permanentes que tenga el Aliado. Lei Kung mantiene la fuerza, el coste, la habilidad, el nombre y la raza copiada hasta que salga del juego.



52-236 Shen Yi
Habilidad: *Cuando entra en juego, busca una carta en el castillo oponente que no sea un oro y destiérrala.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego busca 1 carta en el Mazo Castillo oponente que no sea Oro y destiérrala. Debe ser un Aliado, Arma, Tótem o Talismán. **Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.**



53-236 Sun Wu Kung
Habilidad: *Una vez por turno cada vez que bloquee a un aliado oponente paga uno de oro y este Xian tendrá uno más de fuerza que el aliado que está atacando.*
Aclaración: En la Declaración de Bloqueo, cuando este Aliado sea declarado bloqueador puedes pagar 1 de Oro para que este Aliado tenga 1 más de fuerza que el Aliado bloqueado. Su fuerza no es variable. Si después de disparar la habilidad el Aliado al cual bloquea recibe bono de Fuerza, Sun Wu Kung no volverá a tener 1 más de Fuerza que el Aliado que esté atacando. Si tienes 2 o más Sun Wu Kung en juego puedes disparar la habilidad de todos ellos en la Declaración de Bloqueo.
Ejemplo: Si el Aliado oponente declarado atacante tiene 5 a la Fuerza y Sun Wu Kung es declarado bloqueador y disparas su habilidad pagando 1 Oro, este último Aliado tendrá 6 a la Fuerza.



54-236 Lu Dong Pin
Habilidad: *Una vez por turno paga uno de oro y una carta en juego pierde todas sus habilidades por este turno.*
Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 1 de Oro y nombrar una carta en juego. Esa y todas sus copias pierden la habilidad por el turno. Tanto las cartas de tu oponente como las tuyas perderán la habilidad hasta la Fase Final. Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes. Las cartas que pueden perder la habilidad son Aliados, Armas, Tótems y Oros. Los Talismanes nunca, puesto que, no entran en juego. Cuando una carta pierde la habilidad pierde todas las habilidades que haya adquirido.



55-236 Panku
Habilidad: *Cuando entra en juego este Xian tendrá la habilidad de un Tótem que esté en tu línea de apoyo por el resto del juego.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego copia la habilidad de uno de tus Tótems en juego permanentemente.
Este Aliado no se considera Tótem. Solo copia la habilidad de un Tótem en tu Línea de Apoyo.
Si el Tótem copiado tiene una habilidad que diga "puedes destruirlo o si es destruido o si destierras este Tótem" o similares. Panku no podría disparar o activar esa habilidad.
Si puedes utilizar habilidad de Tótem copiados como Monte Wudang y Báima Si o con similares habilidades.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



56-236 Men Shen
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes elegir de tu oponente una carta de oro con habilidad y barajarla en su mazo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes barajar una carta de Oro con habilidad que controle tu oponente.
No puedes barajar los Oros sin habilidad (sin caja de texto). Tampoco los Oros que por una habilidad o efecto hayan perdido su habilidad.



57-236 Kuel Xing
Habilidad: *Cuando entra en juego, tu oponente sube a su mano una carta de aliado en juego que tú elijas.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego sube a la Mano un Aliado controlado por tu oponente a tu elección. Cuando un Aliado es subido a la Mano siempre va a la Mano del dueño de la carta.



58-236 Zhang Guo Lao
Habilidad: *Cuando este Xian entra en juego tu oponente sube a su mano dos cartas que tengas en juego.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego tu oponente debe subir 2 cartas que tenga en juego a su Mano. Deben ser 2 cartas para poder subirlas a la Mano y son a elección de tu oponente. No es necesario que ambas cartas sean del mismo tipo. Si una de esas cartas es un Aliado que porta un Arma, el Arma también se sube a la Mano por estar anexada al Aliado portador. Ambas cartas son subidas a la Mano al mismo tiempo.
No es condición para que Zhang Guo Lao entre en juego subir 2 cartas a la Mano de tu oponente.



59-236 Han Xiang Zi
Habilidad: Si ataca o bloquea genera 3 Oros virtuales para jugar Talismanes.
Aclaración: Si este Aliado es declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque genera 3 Oros virtuales para jugar Talismanes hasta la Fase Final.
Si este Aliado es declarado bloqueador, en la Fase de declaración de bloqueo genera 3 Oros virtuales para jugar Talismanes hasta la Fase Final.
Los Oros Virtuales generados por la habilidad de este Aliado sólo serán para jugar Talismanes y duran hasta la Fase Final.
Han Xinag Zi recibe un rework en su habilidad.



60-236 Zhong Kui
Habilidad: *Este Xian puede bloquear a dos aliados a la vez y recibe todo el daño del ataque de tu oponente. Puedes descartar tres cartas de tu castillo para que este aliado no reciba daño de combate.*
Aclaración: Zhong Kui puede bloquear a 2 Aliados oponentes al mismo tiempo y recibe todo daño hecho por los Aliados bloqueados. Puedes botar 3 cartas de tu Mazo Castillo para que este Aliado no reciba daño de combate. Si bloquea 1 o 2 Aliados oponentes recibe el daño de los Aliados que bloquea, es decir, no botas cartas de tu Mazo Castillo, pero si la suma de la fuerza de ambos Aliados bloqueados supera a la de Zhong Kui, éste es destruido. En caso de que el ataque sea con más de 2 Aliados, el resto del daño pasará al Mazo Castillo si es que no fue bloqueado, ya que, Zhong Kui solo recibe el daño de hasta 2 Aliados oponentes. Si este Aliado es destruido por daño de combate puedes botar 3 cartas de tu Mazo Castillo para salvarlo, es decir, para evitar que sea destruido. Si es destruido por una habilidad o efecto de cartas no puedes salvarlo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



61-236 Tsao Guojiu
Habilidad: *Cuando entra en juego este Xian tendrá la habilidad de uno de tus oros en juego permanentemente.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego copia la habilidad de un Oro que controles. Este Aliado no se considera Oro para efectos del juego, sólo copia la habilidad de un Oro en tu Reserva de Oro o Zona de Oro pagado. Si una habilidad o efecto cuenta la cantidad de Oros que controles para todo efecto de juego Tsao Guojiu no se consideran una carta de Oro en juego. No podrás copiar habilidades de Oro que tengan como Coste de activación que tengan que ser pagado (Moneda de Oro y Knarr), o que especifiquen que la carta debe ser destruida (Yasakani y Halatafl). Si podrás copiar por ejemplo Oros como Sakura, Espada Real y Sello Imperial de Jade, que no especifica su habilidad que deben ser Oros para activar o disparar sus habilidades.



62-236 Han Zhongli
Habilidad: *Cuando entra en juego nombra una carta que no sea un oro. Tu oponente muestra su mano y se descarta de esa carta.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego nombra una carta que no sea Oro. Tu oponente muestra su Mano y si tiene la carta nombrada, se la descarta. Tu oponente debe mostrar toda su mano y no solo la carta que se va descartar. Si tiene más copias de la misma carta solo descarta una de ellas.



63-236 Tien Mu
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente elige entre botar 2 cartas de su Mazo Castillo o descartar 1 carta de su Mano.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente debe elegir entre botar las 2 primeras cartas de su Mazo Castillo o enviar una carta de su Mano a su Cementerio.
Esta habilidad afecta al jugador, ya que el debe escoger entre descartar 1 carta de su Mano o botar 2 cartas.
Tien Mu recibe un rework en su habilidad en Xinnian 2025.



64-236 Yu Huang
Habilidad: Reduce su Coste en 1 por cada Xian en juego. Cuando entra en juego, roba 1 carta.
Aclaración: Yu Huang reduce su Coste en 1 por cada Aliado Xian en juego (tuyos y oponentes). Cuando este Aliado entra en juego, roba 1 carta. La habilidad de robar una carta no es opcional, por lo que debes robar una carta cuando este Aliado entra en juego.



65-236 Li Tie Guai
Habilidad: Cuando es *bloqueado, tu oponente se descarta de dos cartas de su mano.*
Aclaración: Si este Aliado es bloqueado tu oponente debe descartar 2 cartas de su Mano.
Si este Aliado es declarado atacante y le asignan un bloqueador a este Aliado, tu oponente debe descartarse 2 cartas de su Mano. Deben ser 2 cartas para poder descartarlas y son a elección de tu oponente.
Las cartas se descartan en la fase declaración de bloqueo, cuando se puede chequear si este Aliado fue bloqueado o no.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



66-236 Baije
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes verle la mano a tu oponente.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes mirar la Mano de tu oponente. Tu oponente debe mostrar todas las cartas en su Mano.



67-236 Mono de Hierro
Habilidad: *Cada vez que no sea bloqueado este aliado, tu oponente se descarta de tres cartas.*
Aclaración: Si este Aliado no es bloqueado tu oponente se descarta 3 carta de su Mano. Si este Aliado es declarado atacante y tu oponente no le asigna un Aliado bloqueador a este Aliado, tu oponente debe descartase 3 cartas de su Mano. Deben ser 3 cartas para poder resolver la habilidad de este Aliado y son a elección de tu oponente. No significa que sea imbloqueable, por lo que, no ganaría bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.
Las cartas se descartan en la fase declaración de bloqueo, cuando se puede chequear si este Aliado fue bloqueado o no.



68-236 Yama Bushi
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes barajar hasta dos Campeones de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Luego, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes barajar hasta 2 (1 o 2) Aliados de raza Campeón de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Luego, si barajaste uno o más Aliados de raza Campeón por la primera habilidad, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo. Si no barajas Aliados de raza Campeón de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, no puedes robar 1 carta por la habilidad de este Aliado.
Yama Bushi recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión de Espiritu de Dragón.



69-236 Nemuri Kyoshiro
Habilidad: *Mientras este campeón esté en juego todos tus demás Campeones gana 1 a la fuerza.*
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego todos tus demás Aliados de raza Campeón que controles ganan 1 a la fuerza. Todos tus demás Campeones que controles ganan 1 de fuerza mientras este Aliado permanezca en juego.



70-236 Huang Zhong
Habilidad: *Mientras esté en juego este campeón, tus demás campeones no serán afectados por talismanes en batalla mitológica.*
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego tus demás Aliados de raza Campeón no pueden ser afectados por Talismanes en Batalla Mitológica. Tus demás Campeones que controles no podrán ser afectados por Talismanes en Batalla Mitológica mientras este Aliado permanezca en juego. En las demás fases tus Aliados de raza Campeón si pueden ser afectados por Talismanes. Si este Aliado pierde su habilidad o sale del juego durante la batalla mitologica, tus Aliados pueden ser afectados por Talismanes.
Ser afectado significa que no puede ser Destruido, Desterrado, Barajado y subido a la Mano. Tampoco pueden recibir bonos de fuerza, perder la habilidad, cambiar de raza o controlador por la habilidad de un Talismán.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



76-236 Cao Cao
Habilidad: *Puede bloquear a dos aliados atacante.*
Aclaración: Este Aliado puede bloquear a 2 aliados oponentes a la vez. No es necesario agotar su fuerza. Puede bloquear 2 Aliados oponentes al mismo tiempo. Si bloquea 2 Aliados oponentes y la suma de la fuerza de ambos supera la de este Aliado, éste será destruido y la diferencia en daño pasará a tu Mazo Castillo. Si este Aliado iguala a la suma de la fuerza de los Aliados bloqueados, tanto Cao Cao como los Aliados oponentes serán destruidos y no pasará daño a tu Mazo Castillo. El jugador defensor escoge el orden en que bloqueará a los Aliados oponentes.



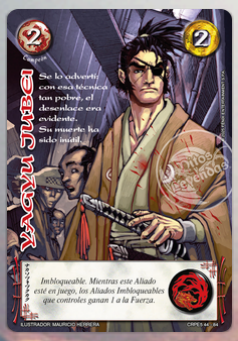
77-236 Kunoichi
Habilidad: Cuando sea declarado atacante, puedes robar 1 carta. Si controlas 4 o más Aliados, este Aliado puede atacar cuando entra en juego.
Aclaración: Cada vez que este Aliado sea declarado atacante, en la Fase de asignación de ataque, puedes robar 1 carta.
Si controlas 4 o más Aliados (incluyendo a este Aliado), este Aliado puede atacar el turno que entra en juego.
Kunoichi recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



78-236 Guan Yu
Habilidad: *Cuando entra en juego tus demás Campeones gana 2 a la fuerza permanentemente.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego tus demás Aliados de raza Campeón que controles ganan 2 a la fuerza permanentemente.
Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.
Guan Yu no gana el bono de fuerza permanente. Si tienes otras copias de Guan Yu en juego, éstos si reciben el bono de fuerza permanente. Los bonos de fuerza permanentes sólo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá el bono permanente.



79-236 Liu Bei
Habilidad: *Cuando entra en juego, baraja 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego elige 3 de tu Cementerio, muéstraselas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo. Deben ser 3 cartas para poder barajarlas en tu Mazo Castillo, no puedes barajar una cantidad menor de cartas.



80-236 Yagyu Jubei
Habilidad: *Imbloqueable. Mientras este Aliado esté en juego, tus Aliados Imbloqueables que controles ganan 1 a la Fuerza.*
Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado.
Mientras este Aliado esté en juego, los Aliados Imbloqueables que controles ganan 1 a la Fuerza. Este Aliado gana 1 a la Fuerza por su propia habilidad por que es Imbloqueable.
Yagyu Jubei recibe un rework en su habilidad en la colección racial Campeón 2025.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



81-236 Hattori Hanzo
Habilidad: *Cuando entra en juego elige entre buscar un campeón en tu castillo o robar dos cartas de tu castillo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego escoger entre robar 2 cartas de tu Mazo Castillo o buscar un Aliado de raza Campeón en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano. Si elegiste robar es obligatorio robar 2 cartas de tu Mazo Castillo. En caso de buscar un Aliado de raza Campeón y no tenerlo, debes realizar la búsqueda de igual modo y avisar a tu oponente que no cuentas con más Aliados de raza Campeón en tu Mazo Castillo.



82-236 Zhang Fei
Habilidad: *Puede bloquear cartas imbloqueables.*
Aclaración: Este Aliado puede bloquear Aliados imboqueables. No significa que pueda bloquear a más de un Aliado oponente imbloqueable a la vez (a menos que una habilidad o efecto se lo permita).



83-236 Tammo
Habilidad: *Mientras Tammo esté en juego, los Talismanes jugados son desterrados.*
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego los Talismanes (tuyos y oponentes) al ser jugados deben desterrados. Todos los Talismanes que sean jugados serán desterrados mientras este Aliado permanezca en juego.
Los Talismanes después que se resuelvan, en vez de ir al Cementerio van directo a la Zona de Destierro. **Si un Talismán es anulado igualmente será desterrado.**
Tammo recibe un rework en su Fuerza y Coste.



84-236 Miyamoto Musashi
Habilidad: Imbloqueable. Cuando entra en juego, puedes buscar un Arma o el Oro Los Cinco Anillos en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.
Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir entre buscar un Arma o la carta de Oro Los Cinco Anillos en tu Mazo Castillo, muestra la carta buscada a tu oponente y ponla en tu Mano.
Miyamoto Musashi recibe un rework en su habilidad en lLeyendas 4.0.



85-236 Hua Mu Lan
Habilidad: *Si ataca gana +2 a la fuerza hasta el final del turno.*
Aclaración: Cuando este Aliado es declarado atacante gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si ataca gana 2 de fuerza hasta la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 5, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre este Aliado.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



86-236 Tomoe Gozen
Habilidad: *Para que pueda atacar paga dos de oro.*
Aclaración: Para que este Aliado pueda ser declarado atacante debes pagar 2 de Oro. Cada vez que quieras atacar con Tomoe Gozen paga 2 Oros para poder hacerlo.
No significa que pueda atacar el turno que entra en juego.



87-236 Sasaki Kojiro
Habilidad: *Paga uno de oro y destruye un aliado oponente que sea imbloqueable.*
Aclaración: Puedes pagar 1 de Oro para destruir un Aliado oponente en juego que sea imbloqueable. Esta habilidad puedes activarla tantas veces como quieras, pero si lo haces en Guerra de Talismanes debes respetar la sucesión de prioridades, es decir, solo puedes pagar 1 de Oro y luego la prioridad pasa a tu oponente, y así sucesivamente hasta que ninguno de los jugadores juegue más Talismanes o active habilidades de cartas.
No puede ser bloqueado es lo mismo que imbloqueable para todo efecto de juego.



88-236 13 Héroes Shaolin
Habilidad: *Cuando entra en juego elige un nivel de fuerza; los aliados oponentes que tengan esa fuerza no podrán bloquear a este campeón. Esta carta no se considera imbloqueable.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego escoge un número de Fuerza. Los Aliados oponentes que tengan esa fuerza no podrán bloquear a este Aliado. 13 Héroes Shaolin no se considera imbloqueable. Todos los Aliados oponente que tengan la misma fuerza que el número elegido no pueden bloquear a 13 Héroes Shaolin. No significa que sea imbloqueable, por lo que, no ganaría bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade. **Ejemplo:** Si eliges el número 3 todos los Aliados oponentes que tengan fuerza 3 no podrán boquear a 13 Héroes Shaolin.



89-236 Benkei
Habilidad: *Destruye este campeón y un campeón que tengas en juego no recibe daño este turno.*
Aclaración: Puedes destruirlo para que uno de tus Aliados de raza Campeón en juego no reciba daño de combate este turno. Si Benkei es destruido por habilidades de carta o por daño de combate no puedes activar su habilidad. Si uno de tus Campeones es destruido por daño de combate puedes destruir este Aliado para prevenirlo, es decir, para evitar que vaya al Cementerio desde el juego. Si el Aliado de raza Campeón es destruido por habilidades o efectos de cartas no puedes salvarlo. Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.
Cuando se evita que un Aliado vaya al Cementerio éste permanece en juego. El Aliado que es prevenido no vuelve a entrar en juego.



890-236 Zhao Yun
Habilidad: *Puede atacar cuando entra en juego.*
Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Si cambia de controlador no puede atacar ese mismo turno, debido a que, no está entrando en juego nuevamente.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



91-236 Jimmu Tenno
Habilidad: *Paga tres de oro y gana +1 a la fuerza.*
Aclaración: Puedes pagar 3 de Oro para que este Aliado gane 1 a la fuerza hasta la Fase Final. Esta habilidad puedes activarla tantas veces como quieras, pero si lo haces en Guerra de Talismanes debes respetar la sucesión de prioridades, es decir, solo puedes pagar 3 de Oro y luego la prioridad pasa a tu oponente, y así sucesivamente hasta que ninguno de los jugadores juegue más Talismanes o active habilidades de cartas.



92-236 Pa Yu Feng
Habilidad: *Si este campeón es destruido reagrupas un oro.*
Aclaración: Si es este Aliado destruido agrupa una de tus cartas de Oro en juego. Al ser destruido mueve un Oro de tu zona de Oro Pagado a la Reserva de Oro. Si es destruido por habilidades de cartas debes agrupar 1 Oro en ese momento, pero si es destruido por daño de combate debes agrupar 1 Oro después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.



93-126 47 Ronin
Habilidad: *Cuando entra en juego, busca una copia de 47 Ronin en tu Castillo y ponla en juego.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego busca una copia de 47 Ronin en tu Mazo Castillo y ponlo en juego sin pagar su coste. Cada vez que 47 Ronin sea puesto en juego busca otra copia de este Aliado en tu Mazo Castillo y ponlo en juego en tu Línea de Defensa.



94-236 Nomi no Sukune
Habilidad: *Si es destruido en combate es desterrado.*
Aclaración: Si este Aliado es destruido por daño de combate debe ser desterrado.
Nomi no Sukune primero va al Cementerio y luego al Destierro, por lo cual, si no puedes jugar tu Cementerio no podrá ser desterrado. Si es destruido por habilidades o efectos de cartas no debe ser desterrado.



95-236 Shue Yuen
Habilidad: *Una vez por turno copia la habilidad de un campeón Shaolin en juego.*
Aclaración: Una vez por turno puedes copiar la habilidad de un Campeón en juego.
Shue Yuen no dispara habilidades de Aliados que digan “Cuando entra en juego o Al entrar en juego”. La habilidad copiada dura hasta la Fase Final. Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.
Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



96-236 Li Sou
Habilidad: Gana 1 a la Fuerza por cada Campeón que controles.
Aclaración: Li Sou gana 1 a la Fuerza por cada Aliado de raza Campeón que controles.
Li Sou gana 1 a la Fuerza por por si mismo, por ser un Aliado de raza Campeón.
La habilidad continua de este Aliado, debe chequearse cada vez que un Aliado Campeón entre y salga del juego.
Li Sou recibe un rework en su habilidad en el Kit racial Campeón 2022.



97-236 Bai Yu Feng
Habilidad: *Si hace daño al mazo-castillo oponente destierra 3 cartas a elección del cementerio oponente.*
Aclaración: Si este Aliado hace daño al Mazo Castillo oponente busca 3 cartas en el Cementerio oponente y destiérralas. Tu oponente debe tener por lo menos 3 cartas en su Cementerio para disparar y resolver la habilidad de este Aliado. Solo cuando Bai Yu Feng ataca y hace daño al Mazo Castillo oponente puedes activar su habilidad. Esta habilidad no se dispara por habilidades o efectos de cartas que hagan daño directo al Mazo Castillo oponente. Si la fuerza de Bai Yu Feng o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad.



98-235 Shinobi
Habilidad: *Cuando entra en juego busca un arma en tu mazo-castillo y ponla en tu mano.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego busca 1 Arma en tu Mazo Castillo, debes mostrársela a tu oponente y luego ponla en tu Mano.



99-236 Wong Fei Hung
Habilidad: *Destierra este aliado y todos tus aliados en juego ganan +1 de fuerza por este turno.*
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes desterrar p a este Aliado para que los Aliados que controles ganen 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si Wong Fei Hung es destruido por habilidades de carta o por daño de combate no puedes activar su habilidad.



100-236 Gallo Celestial
Habilidad: *Cuando entra en juego podrás barajar en tu castillo hasta dos aliados de tu cementerio. Luego baraja tu castillo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes buscar hasta 2 Aliados en tu Cementerio, debes mostrárselos a tu oponente y luego barájalos en tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



101-236 Oni
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes buscar una copia de esta criatura en tu castillo o cementerio y ponerla en tu mano.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes buscar una copia de Oni en tu Mazo Castillo o Cementerio, mostrárselo a tu oponente y luego ponerlo en tu Mano.
Cuando este Aliado entra en juego, debes mencionar primero en que Zona de juego buscarás la copia de Oni, antes de realizar la búsqueda, ya que si eliges buscar en el Mazo Castillo después no podrás buscar en el Cementerio y viceversa.



102-236 Geon Si
Habilidad: *Puedes destruir este aliado para barajar en su castillo un aliado oponente en juego.*
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Aliado para elegir un Aliado controlado por tu oponente y barajarlo en el Mazo Castillo de su dueño. Si Geon Si es destruido por habilidades de cartas o por daño de combate no puedes activar su habilidad.



103-236 Cienpiés
Habilidad: *Puedes destruir este aliado para darle +3 a la fuerza a un aliado en juego.*
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Aliado para que un Aliado que controles gane +3 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Si Cienpiés es destruido por habilidades de carta o por daño de combate no puedes activar su habilidad.



104-236 Bruja de la Montaña
Habilidad: *Si hace daño al castillo oponente, puedes robar una carta.*
Aclaración: Si este Aliado hace daño al Mazo Castillo oponente puedes robar una carta de tu Mazo Castillo. Una vez finalizado el ataque podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo. Después de resolver el daño en la Fase de Asignación de Daño.
Esta habilidad no se dispara por habilidades o efectos de cartas que hagan daño directo al Mazo Castillo oponente. Si la fuerza de Bruja de la Montaña o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad.



105-236 Xing Tien
Habilidad: *Paga tres de oro para que gane +1 a la fuerza permanente.*
Aclaración: Puedes pagar 3 de Oro para que gane 1 a la Fuerza permanentemente. Esta habilidad puedes activarla tantas veces como quieras, pero si lo haces en Guerra de Talismanes debes respetar la sucesión de prioridades, es decir, solo puedes pagar 3 de Oro y luego la prioridad pasa a tu oponente, y así sucesivamente hasta que ninguno de los jugadores juegue más Talismanes o active habilidades de cartas. **Los bonos de fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá la bonificación.**

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



106-236 Ninyo
Habilidad: *En Guerra de Talismanes, puedes destruir este Aliado para que todas las Criaturas ganen 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.*
Aclaración: En Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir a este Aliado para que los demás Aliados de raza Criaturas que controlen ganen 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.



107-236 Konaki Jiji
Habilidad: *Cada vez que ataque puedes robar una carta de tu castillo.*
Aclaración: Si este Aliado es declarado atacante puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo. Cuando la asignes como atacante puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.
El efecto de este Aliado se dispara y se resuelve en la Fase declaración de ataque.



108-236 Gui
Habilidad: *Si es bloqueado roba una carta de tu castillo.*
Aclaración: Si este es bloqueado roba 1 carta de tu Mazo Castillo. Si ataca y se le asigna un bloqueador a este Aliado roba 1 carta de tu Mazo Castillo.
La carta se roba en la Fase de declaración de bloqueo, cuando se puede chequear si este Aliado fue bloqueado para poder disparar su habilidad.



109-236 Kappa
Habilidad: Puedes destruir este Aliado para desterrar 2 cartas del Cementerio oponente.
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Aliado para elegir 2 cartas del Cementerio oponente y enviarlas a su Zona de destierro.
Kappa recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



110-236 Lung
Habilidad: *Sólo puedes tener un Lung en juego. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes generar 2 Oros para jugar Aliados Criaturas o para usar habilidades de Aliados Criaturas que controles, hasta la Fase Final.*
Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego.
Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes elegir entre generar 2 Oros para jugar Aliados de raza Criaturas o para usar habilidades de Aliados de raza Criaturas que controles. Los Oros generados duran hasta la Fase Final.
Lung recibe un rework en su habilidad en la colección racial Criaturas 2025.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



111-236 Gui Xian
Habilidad: Imbloqueable. Cuando entra en juego, puedes buscar una copia de este Aliado en tu Cementerio o Mazo Castillo y jugarla sin pagar su Coste. Si controlas 3 copias de este Aliado, gana 1 a la Fuerza.
Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Cuando Gui Xian entra en juego, puedes buscar una copia de este Aliado en tu Cementerio o Mazo Castillo y jugarla sin pagar su Coste (debes decidir antes de buscar en que Zona de juego buscarás la copia de este Aliado, ya sea en el Cementerio o en el Mazo Castillo).
Mientras controles 3 copias de Gui Xian en juego, cada copia gana 1 a la Fuerza.
Gui Xian recibe un rework en su habilidad en Xinnian 2025.



112-236 Fu
Habilidad: Cuando entra en juego, descarta una carta al azar de la Mano de tu oponente.
Una vez por turno, cuando juegues un Aliado, tu oponente descarta 1 carta de su Mano.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, descarta al azar una carta de la Mano de tu oponente. Mientras este Aliado esté en juego, sólo una vez por turno, cuando juegues un Aliado, tu oponente elige una carta de su Mano y la descarta.
Si el Aliado jugado es anulado igualmente tu oponente debe descartar una carta de su Mano si Fu se encontraba en juego. Si tienes 2 Fu en juego, tu oponente deberá descartar 2 cartas de su Mano cuando juegues un Aliado.
Fu recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



113-236 Baku
Habilidad: *No puede bloquear.*
Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado bloqueador. Solo puede ser declarado atacante.



114-236 Feng-Huang
Habilidad: *En batalla mitológica paga uno de oro hasta dos veces y baraja con tu castillo la carta que desees de tu cementerio.*
Aclaración: Mientras este Aliado este en juego, hasta 2 veces por turno en Batalla Mitológica puedes pagar 1 de Oro para barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, a tu elección.
Ejemplo: En Guerra de Talismanes puedes pagar 1 de Oro, para buscar una carta en tu Cementerio, debes mostrársela a tu oponente y la barajas en tu Mazo Castillo.



115-236 Tchi Yeu
Habilidad: *Para que pueda ser declarado atacante, debes pagar 1 de oro.*
Aclaración: Para que este Aliado pueda ser declarado atacante debes pagar 1 de Oro.
No significa que pueda atacar el turno que entra en juego, al menos que una habilidad o efecto se lo permita y siempre que puedas pagar 1 Oro para que pueda ser declarado atacante.
Cuando pagues el Oro por la habilidad de Tchi Yeu no podrás realizar más acciones de Fase de Vigilia, ya que deberás declarar a este Aliado atacante.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



116-236 Kitsune
Habilidad: *Si ataca y no es bloqueada mira la mano de tu oponente.*
Aclaración: Si este Aliado no es bloqueado mira la Mano de tu oponente. Si ataca y no le asigna bloqueador a este Aliado mira la Mano de tu oponente. Tu oponente debe mostrar todas las cartas de su Mano.
Las cartas se miran en la Fase de declaración de bloqueo, cuando se chequea si este Aliado fue bloqueado o no.



117-236 Yosei
Habilidad: *Mientras este Aliado esté en juego, los Aliados Criaturas que controles ganan 1 a la Fuerza y pueden atacar cuando entran en juego.*
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, todos los Aliados Criaturas que controles ganan 1 a la Fuerza y pueden atacar el turno que entran en juego.
Yosei gana 1 a la Fuerza y puede ser declarada atacante el turno que entra en juego por su propia habilidad.
Los Aliados que entren antes que Yosei en este turno, igual pueden ser declarados atacantes por la habilidad continua de este Aliado.
Si este Aliado cambia de controlador debe pasar al menos por una Fase de agrupación para que vuelva a ser declarado atacante al menos que una habilidad o efecto lo permita.
Yosei recibe un rework en su habilidad en la colección racial Criaturas 2025.



118-236 Tanuki
Habilidad: *Cuando entra en juego y al comienzo de cada Fase de Agrupación, puedes robar una carta o barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castilllo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes elegir entre robar la primera carta de tu Mazo Castillo o elegir una carta de tu Cementerio, mostrarsela a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo.
Mientras este Aliado este en juego, en cada Fase de Agrupación (en tu turno y en el turno de tu oponente puedes elegir entre robar la primera carta de tu Mazo Castillo o elegir una carta de tu Cementerio, mostrarsela a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo.
Tanuki recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



119-236 Chiang Shih
Habilidad: *En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes pagar un Oro para que un Aliado sea Imbloqueable y gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.*
Aclaración: En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para que un Aliado que controles sea Imbloqueable y gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Chiang Shih puede ganar 1 a la Fuerza y ser Imbloqueable por su propia habilidad hasta la Fase Final, siempre y cuando pagues 1 Oro.
Chang Shih recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión de Espíritu de Dragón.



120-236 Serpiente Blanca
Habilidad: *Destruye esta carta y una criatura que tengas en juego no recibe daño este turno.*
Aclaración: Puedes destruirlo para que uno de tus Aliados de raza Criaturas en juego no reciba daño de combate este turno. Si Serpiente Blanca es destruido por habilidades de carta o por daño de combate no puedes activar su habilidad. Si una de tus Criaturas es destruida por daño de combate puedes destruir este Aliado para prevenirlo, es decir, para evitar que vaya al Cementerio desde el juego. Si un Aliado de raza Criaturas es destruido por habilidades o efectos de cartas no puedes prevenirlo.
Cuando se evita que un Aliado vaya al Cementerio éste permanece en juego. El Aliado que es prevenido no vuelve a entrar en juego.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



121-236 Kilin
Habilidad: *Paga uno de oro en batalla mitológica y mira la mano de tu oponente.*
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego puedes pagar 1 de Oro en Batalla Mitológica para mirar la Mano de tu oponente. Tu oponente debe mostrar todas las cartas en su Mano.
Ejemplo: En Guerra de Talismanes puedes pagar 1 de Oro para mirar la Mano de tu oponente.



122-236 Yurei
Habilidad: Si es destruido, puedes robar 2 cartas.
Aclaración: Si este Aliado es destruido por daño de combate o por la habilidad o efecto de una carta (tuya u oponente), puedes robar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo.
Yurei recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



123-236 Kong Kong
Habilidad: *Siempre que ataque tus criaturas ganan un +1 de fuerza por el turno.*
Aclaración: Si este Aliado es declarado atacante tus Aliados de raza Criaturas en juego gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Todos tus Aliados de raza Criaturas ganan el bono de Fuerza incluso si no atacaron. El bono de Fuerza se otorga en la declaración de ataque. Si este Aliado sale del juego en Batalla Mitológica el bono de fuerza no se pierde. Este Aliado se bonifica así mismo con 1 de fuerza por efecto de su misma habilidad, ya que, es un Aliado de raza Criaturas.



124-236 Nurikabe
Habilidad: *Solo puede bloquear.*
Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante. Solo puede ser declarado bloqueador.



125-236 Tengu
Habilidad: *Solo puede ser asignado como atacante si lo acompañan dos aliados.*
Aclaración: Para que este Aliado pueda ser declarado atacante debes declarar ataque con al menos 2 Aliados más. Si uno o los dos Aliados declarados atacantes junto a Tengu salen del juego en Batalla Mitológica el ataque no es cancelado, debido a que, ya se cumplió la condición para poder ser declarado atacante.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



126-236 Grulla
Habilidad: *Cuando entra en juego paga uno de oro y puede atacar de inmediato.*
Aclaración: Cuando entra en juego puedes pagar 1 de Oro para que pueda atacar el turno que entra en juego. Debes pagar 1 de Oro cuando es puesto en juego de lo contrario no podrás hacerlo después. Si cambia de controlador no puedes pagar 1 de Oro para que pueda atacar ese mismo turno, debido a que, no está entrando en juego nuevamente.



127-236 Isun Boshi
Habilidad: *Si es destruido mira la mano de tu oponente.*
Aclaración: Si este Aliado es destruido mira la Mano de tu oponente. Tu oponente debe mostrar todas las cartas de su Mano. Si es destruido por habilidades de cartas mira la Mano de tu oponente en ese momento, pero si es destruido por daño de combate miras la Mano de tu oponente después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.



128-236 Rukuru Kubi
Habilidad: *Después de atacar vuelve a la línea de defensa.*
Aclaración: Si este Aliado fue declarado atacante este turno, en la Fase Final puede volver a la Línea de Defensa. Si Rukuru Kubi es destruido en Batalla Mitológica no vuelve a la Línea de Defensa.



129-236 Shachihoko
Habilidad: *Puede atacar cuando entra en juego.*
Aclaración: Este Aliado puede atacar el turno que entra en juego. Si cambia de controlador no puede atacar ese mismo turno, debido a que, no está entrando en juego nuevamente.



130-236 Jujitsu
Habilidad: *Anulas una carta jugada por tu oponente, a menos que este se descarte de dos cartas de su castillo.*
Aclaración: Jujitsu puede ser jugada en cualquier momento. Anula una carta oponente. En el momento que tu oponente esté jugando una carta puedes jugar Jujitsu para anularla. Este Talismán es una interrupción al juego. Se pueden anular los Aliados, Armas, Tótems y Talismanes. La carta debe ser anulada una vez que se pague el coste y se cumplan las condiciones para que sea jugada. Este Talismán puede ser anulado si tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.
No se pueden anular las cartas de Oro.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



131-236 Bushido
Habilidad: *Cada uno de tus aliados gana por este turno un bono de fuerza igual al número de cartas que tengas en tu mano.*
Aclaración: Todos tus Aliados ganan 1 de fuerza por cada carta que tengas en tu Mano por el turno. El bono de fuerza no es variable. Se cuentan las cartas que tengas en la Mano en el momento que juegas este Talismán y ese será el bono de fuerza que ganaran tus Aliados en juego hasta la Fase Final.
El próximo modificador de fuerza que se aplique sobre los Aliados prevalece sobre Bushido. Tus Aliados que entran en juego después de que se resuelva Bushido no reciben el bono de fuerza.
Ejemplo: Si al jugar Bushido tienes 6 cartas en tu Mano todos los Aliados que controles ganan 6 de fuerza hasta el final del turno.



132-236 Kayakujutsu
Habilidad: *Elige un oro oponente, éste pierde todas sus habilidades de texto y luego destrúyelo*.
Aclaración: Elige una carta de Oro controlada por tu oponente, esté pierde su habilidad y luego es destruido.
Puchao y Tesoro de Guayacán son cartas de Oro, por lo cual, puedes destruir uno de ellos con este Talismán.
Solo si el Oro oponente perdió la habilidad podrás destruirlo.
No puedes destruir los Oros sin habilidad (sin caja de texto). Tampoco los Oros que por una habilidad o efecto hayan perdido su habilidad.



133-236 Feng Shui
Habilidad: Sólo puedes jugar esta carta si tu oponente controla 3 o más cartas. Destruye una carta oponente que no sea Oro.
Aclaración: Sólo puedes jugar este Talismán si tu oponente controla 3 o más cartas (incluyendo Oros). Destruye una carta controlada por tu oponente que no sea Oro.
Para poder jugar este Talismán tu oponente debe controlar al menos 3 cartas, en esas 3 o más cartas puede ser consideradas las cartas de Oro, pero la carta a destruir no puede ser una carta de Oro.
Feng Shui recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



134-236 Dokuenjutsu
Habilidad: *Tu oponente manda al cementerio dos cartas que tenga en juego.*
Aclaración: Tu oponente destruye 2 cartas que tenga en juego. Deben ser 2 cartas para poder jugar este Talismán y son a elección de tu oponente. No es necesario que ambas cartas sean del mismo tipo. Pueden ser Oros, Aliados, Armas o Tótems. Esta habilidad hace objetivo al jugador, por lo cual, si tu oponente tiene Asgard en juego no dispararía su habilidad.



135-236 Kawarimi
Habilidad: *En respuesta a declarar un ataque, juega esta carta y cancelas el ataque de tu oponente.*
Aclaración: En respuesta a la declaración de ataque juega este Talismán para cancelar el ataque oponente. Kawarimi cancela el ataque, por lo que, los Aliados declarados atacantes no pueden disparar sus habilidades que digan “al atacar o ser declarado atacante” o similares. **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 ESPÍRITU DE DRAGÓN



136-236 Chi Kung
Habilidad: *En respuesta a declarar un aliado atacante en juego, juega esta carta y cancela su habilidad de texto por este turno.*
Aclaración: En respuesta a la Declaración de Ataque juega este Talismán para cancelar la habilidad de un Aliado atacante en juego (oponente o tuyo) por este turno. El Aliado declarado atacante no puede disparar sus habilidades que digan “al atacar o ser declarado atacante” o similares.
Cuando una habilidad es cancelada todos los costes asociados a ella deben quedar pagados.



137-236 Pak Hok Cha
Habilidad: *Por este turno el siguiente talismán que se juegue será anulado.*
Aclaración: El siguiente Talismán que sea jugado es anulado por este turno. El Talismán que se juegue después de Pak Hok Cha sea resuelto, ya sea, tuyo o del oponente será anulado. El efecto de este Talismán dura hasta la Fase Final.



138-236 Marca del Tigre
Habilidad: Cancela la habilidad de una carta que controle tu oponente.
Aclaración: Cuando tu oponente active o dispare una habilidad de una de sus cartas en juego, juega este Talismán, para cancelar dicha habilidad. Todos los costes de activación asociados al pago de la habilidad, quedan pagados, pero el efecto de la carta cancelada no será resuelto.



139-236 Sepukku
Habilidad: *Busca una carta de Aliado en el Castillo oponente y destiérrala.*
Aclaración: Busca un Aliado en el Mazo Castillo oponente y envíalo a su Zona de Destierro.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



140-236 Kyudo
Habilidad: Roba 3 cartas. Luego, destierra 1 carta de tu Mano.
Aclaración: Roba las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo. Luego, elige una carta de tu Mano y envíala a tu Zona de destierro.
Kyudo recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



141-236 Asesino del Emperador
Habilidad: *En respuesta a jugar un aliado, este se considera imbloqueable, puede atacar en este turno y es destruido al final del turno.*
Aclaración: En respuesta a que juegues un Aliado éste puede atacar el turno que entra en juego y será imbloqueable hasta la Fase Final por el efecto de este Talismán. Al final del turno ese Aliado debe ser destruido. Si el Aliado sale del juego en Batalla Mitología o por efecto de una habilidad que no sea Asesino del Emperador y vuelva a entrar en juego éste no deberá ser destruido en la Fase Final. En el momento que debas destruir el Aliado por la habilidad de este Talismán podrás prevenirlo con cartas como Tótem de Conejo o Amor de Valkyria.



142-236 Pao Chuan Fa
Habilidad: *En respuesta a que tú declares un ataque, el siguiente talismán que juegue tu oponente en este turno será anulado.*
Aclaración: En respuesta a tu declaración de ataque juega Pao Chuan Fa para que el próximo Talismán que juegue tu oponente en este turno sea anulado. El Talismán que tu oponente juegue después de Pao Chuan Fa sea resuelto será anulado. El efecto de este Talismán dura hasta la Fase Final.



143-236 Kage Aruki Jutsu
Habilidad: *Juega esta carta en respuesta a que tu oponente juegue un aliado, descarta una carta de tu oponente al azar.*
Aclaración: En respuesta a que tu oponente juegue un Aliado puedes jugar este Talismán. Descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente. Sin mirar la Mano de tu oponente.



144-236 Saimin no Jutsu
Habilidad: *Sólo puedes jugar esta carta en tu turno. En el próximo turno, tu oponente no puede declarar atacar. Luego, roba 1 carta.*
Aclaración: Sólo puedes jugar este Talismán en tu turno ya sea en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes. En el próximo turno de tu oponente, este no puede declarar ataque. Luego, debes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.



145-236 Kibidango
Habilidad: *Un Aliado en juego iguala su fuerza con su valor en oro.*
Aclaración: Un Aliado en juego (oponente o tuyo) iguala su Fuerza con su Coste por el turno. La Fuerza del Aliado pasara a ser su Coste hasta la Fase Final.
El próximo modificador de Fuerza que se aplique sobre el Aliado prevalece sobre Kibidango.
Ejemplo: Cuando juegas Kibidango si tu oponente tiene a Huracán en juego éste pasaría a ser un Aliado de Fuerza 0 y Coste 0, pero al ser imbloqueable seguirá ganando bono de Fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



146-236 Iaido
Habilidad: *Destruye un arma a tu elección.*
Aclaración: Destruye un Arma en juego (oponente o tuya), a tu elección.



147-236 Okinawa Te
Habilidad: *En respuesta a que un aliado oponente gane un bono de fuerza, cancelas ese efecto por este turno.*
Aclaración: En respuesta a que un Aliado oponente reciba un bono de fuerza juega este Talismán para cancelarlo por este turno. Los bonos de fuerza recibidos antes de que se juegue Okinawa Te no se ven afectados. Tampoco los bonos de fuerza continuos o permanentes.



148-236 Kendo
Habilidad: Elige un Aliado en juego. Luego, tu oponente bota cartas igual al Coste del Aliado elegido.
Aclaración: Elige un Aliado en juego (tuyo u oponente). Luego, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Coste el Aliado elegido.
Kendo recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



149-236 Saku Arai
Habilidad: *Duplica la fuerza de un arma para un aliado bajo tu control por este turno.*
Aclaración: Al jugar este Talismán duplica la bonificación de un Arma que porte uno de tus Aliados por el turno. Esto significa que dobla el bono de fuerza que entrega el Arma al portador hasta las Fase Final. **Ejemplo:** Si uno de tus Aliados de raza Campeón al portar Katana gana 5 a la fuerza, en vez de eso ahora ganará +10 a la fuerza. Una vez finalizado el turno, el Arma volverá a bonificar con solo 5 de fuerza.



150-236 Niten Ichi Ryu
Habilidad: *Al jugar este talismán tú eliges entre destruir todos los aliados en juego o que todos los jugadores se descarten su mano.*
Aclaración: Con el efecto de este Talismán puedes elegir entre destruir todos los Aliados en juego (tuyos y oponentes) o descartar la Mano de todos los jugadores (incluida la tuya). Si varias habilidades se disparan al mismo tiempo al ser destruidas, primero se resuelve una sola de tus habilidades y luego una sola de tu oponente, así sucesivamente hasta que se resuelvan todos los efectos disparados.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



151-236 Acupuntura
Habilidad: *Puedes barajar de tu cementerio con tu castillo tantas cartas como oros tenga tu oponente en juego.*
Aclaración: Baraja de tu Cementerio en tu Mazo Castillo tantas cartas como Oros controle tu oponente. Baraja 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo por cada Oro que tu oponente tenga tanto en la Reserva de Oros como en la zona de Oro Pagado. Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, solo barajarías 1 carta por cada uno de ellos. **Los Oros Virtuales no cuentan cómo cartas de Oro.**
Cada vez que barajes cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, estas deben ser mostradas a tu oponente.



152-236 Descubrir al Zorro
Habilidad: *Juega esta carta en respuesta a que entre en juego un aliado oponente que afecte los oros. Este aliado entrará en juego sin su habilidad.*
Aclaración: En respuesta a que entre en juego un Aliado oponente que afecte a cartas de Oros en juego juega ese Talismán para que ese Aliado entre en juego sin habilidad.
Este Talismán solo puede ser jugado en respuesta a Aliados que afecten Oros cuando entran en juego. Tales como Inti, Salome o Falsa Cautiva. No se puedes jugar este Talismán al Aliado Mithra, ya que, al momento de entrar en juego éste no está afectando los Oros (el destruir 2 Oros es parte de su Coste adicional para poder jugarlo y se debe realizar antes de entrar en juego). Tampoco al Aliado Tsachila, ya que, afecta los Oros en el siguiente turno.



153-236 I Ching
Habilidad: *Si tienes en juego un Xian busca un talismán en tu castillo, muéstralo a tu oponente y ponlo en tu mano.*
Aclaración: Puedes jugar este Talismán si tienes un Aliado de raza Xian en juego para buscar un Talismán en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.
Para poder jugar este Talismán debes por lo menos controlar un Aliado Xian. No es necesario que todos tus Aliados en juego sean de raza Xian.



154-236 Tche Ma Tien
Habilidad: *En respuesta a si durante el juego tienes, después de resolverse, el daño en tu castillo, menos de 3 cartas, baraja tu cementerio con tu castillo.*
Aclaración: En respuesta a después de resolver daño en tu Mazo Castillo, si tienes menos de 3 cartas en tu Mazo Castillo, puedes jugar este Talismán para barajar todas las cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Para poder jugar este Talismán debes tener 1 o 2 cartas en tu Mazo Castillo. Puede ser jugada para cualquier tipo de daño (daño directo o daño de combate). Tche Ma Tien no podrá ser barajado, ya que, una vez resuelto debe ir al Cementerio. Si no puedes jugar con el Cementerio no podrás barajar tu Cementerio con tu Mazo Castillo. **Si quedas con 0 cartas en tu Mazo Castillo pierdes el juego.**



155-236 Kage Bun Shin No Jutsu
Habilidad: *Si todos tus Aliados en juego son de la misma raza son Imbloqueables por este turno.*
Aclaración: Si todos los Aliados que controlas son de la misma raza serán Imbloqueables hasta la Fase Final. Si juegas Kage Bun Shin No Jutsu en Guerra de Talismanes tus Aliados que fueron bloqueados, seguirán siendo bloqueados, ya que fueron bloqueados en la fase anterior a ésta. Al ser Imbloqueables solo ganarían bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.
Si juegas Aliados después de resolverse Kage Bun Shin No Jutsu esos Aliados no serán Imbloqueables. Los Aliados de una misma raza que estaban en juego al momento de jugar este Talismán no dejaran de ser imbloqueables si después juegas Aliados de otras razas.
No es condición para poder jugar este Talismán tener más de 1 Aliado en juego.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



156-236 Lung Chuan-Fa
Habilidad: Los Aliados declarados bloqueadores ganan 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Aclaración: Los Aliados que controles que fueron declarados bloqueadores en este turno ganan 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Lung Chuan-Fa recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



157-236 Técnica de un Dedo
Habilidad: *Todo el daño que recibiría tu castillo lo recibe un aliado que tengas en juego.*
Aclaración: En respuesta a recibir daño en tu Mazo Castillo todo ese daño lo recibe un Aliado que tengas en juego.
Todo el daño lo recibirá un Aliado que controles, es decir, no botas cartas de tu Mazo Castillo.
No recibes daño en tu Mazo Castillo. Puede ser jugada para cualquier tipo de daño (daño directo o daño de combate).
Para poder jugar este Talismán debes por lo menos tener un Aliado en juego.
Si el daño recibido en tu Mazo Castillo es igual o mayor a la fuerza del Aliado éste será destruido.



158-236 Yabusame
Habilidad: *Tu oponente bota de su castillo las cuatro cartas superiores. Este talismán no puede ser anulado.*
Aclaración: Tu oponente bota las primeras 4 cartas de su Mazo Castillo oponente. Este Talismán no puede ser anulado.



159-236 Kitsune-Tsuki
Habilidad: *Tu oponente bota de su mazo tantas cartas como oro tenga en juego.*
Aclaración: Tu oponente bota de su Mazo Castillo tantas cartas como Oros controle.
Bota 1 carta del Mazo Castillo oponente por cada carta de Oro que tu oponente tenga tanto en la Reserva de Oro como en la zona de Oro Pagado. Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, solo botarías 1 carta por cada uno de ellos. **Los Oros Virtuales no cuentan cómo cartas de Oro.**



160-236 Ken Nage
Habilidad: *Tu oponente se descarta de toda su mano (única).*
Aclaración: Descarta la Mano de tu oponente. Tu oponente debe descartar todas las cartas de su Mano.
Ken Nage es Carta Única, por lo cual sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



161-236 Fu Chuan-Fa
Habilidad: *Por este turno, un aliado en juego gana + 1 de fuerza por cada carta de oro que tengas en juego.*
Aclaración: Un Aliado en juego (oponente o tuyo) gana Fuerza igual al número de Oros que controles hasta la Fase Final. Un Aliado en juego gana 1 de fuerza por cada carta de Oro que tengas tanto en la Reserva de Oro como en la zona de Oro Pagado hasta la Fase Final. Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, solo ganaría 1 de fuerza por cada uno de ellos. **Los Oros Virtuales no cuentan cómo cartas de Oro.**



162-236 Yingzhao Chuan-Fa
Habilidad: *Juegas un turno extra o destruye dos cartas oponentes en juego a tu elección.*
Aclaración: Elige entre jugar un turno extra o destruir 2 cartas que controle tu oponente. Si eliges un turno extra vuelves a jugar otro turno completo (con todas sus fases) saltándote el turno de tu oponente. Al terminar el turno extra el juego se sigue desarrollando normalmente. Tanto en el turno en que juegas Yingzhao Chuan-Fa como en el turno extra debes robar una carta para finalizar tu turno como si fuera un turno normal. En caso de destruir 2 cartas oponentes en juego no es necesario que ambas cartas sean del mismo tipo. Pueden ser Oros, Aliados, Armas o Tótems.
Para poder jugar un turno extra debes jugar este Talismán en tu turno.



163-236 Tradición Viva
Habilidad: Busca un Talismán que no sea Tradición Viva en tu Mazo Castillo y juégalo sin pagar su Coste.
Aclaración: Busca un Talismán en tu Mazo Castillo que no sea tradición Viva en tu Mazo Castillo y juégalo sin pagar su Coste.
El Talismán jugado por el efecto de Tradición Viva puede ser anulado
Tradición Viva recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



164-236 Banquete Japones
Habilidad: Sólo puedes jugar esta carta, si controlas menos Oros que tu oponente. Busca un Oro en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Zona de Oro pagado.
Aclaración: Sólo puedes jugar este Talismán, si controlas menos cartas de Oros que tu oponente (Puchao cuenta como una carta de Oro). Busca un Oro en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Zona de Oro pagado. Si la carta de Oro buscada tiene un requisito debe ser cumplido para poder ser jugado.
Banquete Japones recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



165-236 Viaje al Oeste
Habilidad: *Descarta una carta de tu mano para que tu oponente se descarte de dos cartas de su mano; esta carta no puede ser anulada.*
Aclaración: Descarta 1 carta de tu Mano y luego tu oponente debe descartarse 2 cartas de su Mano. Este Talismán no puede ser anulado. Deben ser 2 cartas para poder descartarlas y son a elección de tu oponente.
Para poder jugar este Talismán debes por lo menos tener 1 carta en tu Mano y que puedas descartar una carta de tu Mano. Si por algún efecto o habilidad de alguna carta no puedes descartar cartas de tu Mano o tu oponente no puede descartar cartas de su Mano, no puedes jugar este Talismán.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



166-236 Tang Lang Chuan-fa
Habilidad: Cuando juegues esta carta destiérrala. Tu oponente bota 4 cartas de su Mazo Castillo.
Aclaración: Cuando juegues este Talismán destiérralo aunque sea anulado.
Tu oponente bota las primeras 4 cartas de su Mazo Castillo.
Tang Lang Chuan-fa recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



167-236 Ge Xiang Weng
Habilidad: *En respuesta a jugar un talismán, evitas que este vaya al cementerio después de ser jugado. Este talismán no puede ser nuevamente jugado en este turno.*
Aclaración: En respuesta a que juegues un Talismán juega Ge Xiang Weng para evitar que ese Talismán vaya al Cementerio una vez que se haya resuelto su efecto. El Talismán no puede ser jugado nuevamente en este turno. El Talismán que es devuelto a la Mano no pasa por el Cementerio.
Si el Talismán es anulado igual puede volver a tu Mano, aunque no se haya resuelto.



168-236 Palma de Hierro
Habilidad: *Busca una carta en el castillo oponente que no sea oro y destiérrala.*
Aclaración: Busca una carta en el Mazo Castillo oponente que no sea Oro y destiérrala. Debe ser un Aliado, Arma, Tótem o Talismán. **Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.**



169-236 Kage Gakure Jutsu
Habilidad: *Busca dos cartas en el castillo oponente y destiérralas, luego roba una carta*.
Aclaración: Busca 2 cartas en el Mazo Castillo oponente y destiérralas. Luego roba 1 carta de tu Mazo Castillo. No es necesario que ambas cartas sean del mismo tipo. Pueden ser Oros, Aliados, Armas, Tótems o Talismanes. Para poder jugar este Talismán tu oponente debe tener por lo menos 2 cartas en su Mazo Castillo. Si desterraste 2 cartas del Mazo Castillo oponente es obligatorio robar 1 carta de tu Mazo Castillo.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



170-236 Banquete Chino
Habilidad: *Busca dos cartas de oro en tu cementerio y barájalas con tu castillo.*
Aclaración: Busca 2 Oros en tu Cementerio, debes mostrárselos a tu oponente y luego barájalos en tu Mazo Castillo. Debe haber por lo menos 2 cartas de Oro en tu Cementerio para poder jugar este Talismán. Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, puedes barajar ambas con Banquete Chino.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



171-236 Cha No Yu
Habilidad: *Devuelve un oro a elección a la mano de tu oponente.*
Aclaración: Sube 1 carta de Oro oponente a la Mano de su dueño. Puede estar en la Reserva de Oro o en la zona de Oro Pagado. Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, puedes subir uno de ellos con este Talismán.



172-236 Kyusho
Habilidad: *Mira la mano de tu oponente y descarta una carta de su mano que no sea un oro.*
Aclaración: Mira la Mano de tu oponente. Si tiene cartas que no sean Oros descártale una, a tu elección. Tu oponente debe mostrar todas las cartas de su Mano. Si tiene más copias de la misma carta solo descartas una de ellas.



173-236 Sake
Habilidad: *Puedes robar una carta extra al final del turno.*
Aclaración: Puedes jugar este Talismán en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talisman (en tu turno o en el turno oponente), para que en tu Fase Final, puedas robar 1 carta.
Si por una habilidad o efecto no puedes robar al finalizar el turno no podrás robar cartas extras.



174-236 Nukewaza
Habilidad: Única. Baraja todas las cartas en juego que no sean Oros en el Mazo Castillo de su dueño.
Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Baraja todas las cartas en juego (tuyas y oponentes) que no sea Oros en el Mazo Castillo de su dueño.
Nukewaza recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión de Espíritu de Dragón y pasa a ser una carta única en Leyendas 4.0.



175-236 Marca de Dragón
Habilidad: *Si tienes en juego un campeón busca un arma en tu castillo y ponla en tu mano.*
Aclaración: Puedes jugar este Talismán si controlas al menos un Aliado de raza Campeón. Busca un Arma en tu Mazo Castillo, debes mostrársela a tu oponente y luego ponla en tu Mano. Para poder jugar este Talismán debes por lo menos controlar un Campeón. No es necesario que todos tus Aliados en juego sean de raza Campeón. Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



176-236 Zui Chuan Fa
Habilidad: *Los Aliados que portan Armas tienen Fuerza 0 hasta la Fase Final.*
Aclaración: Todos los Aliados en juego (tuyos y oponentes) que porten una o más Armas tienen Fuerza 0 hasta la Fase Final.
Zui Chuan Fa recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



177-236 Dispositivo Espinoso
Habilidad: *Tú destruyes dos cartas de oro a elección.*
Aclaración: Destruye 2 Oros en juego (oponentes o tuyos), a elección. Puedes destruir 2 Oros oponente, 2 Oros tuyos o 1 Oro oponente y 1 Oro tuyo, pero siempre deben ser 2 Oros para poder jugar este Talismán. Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, puedes destruir ambas con Dispositivo Espinoso.



178-236 Vencer sin Luchar
Habilidad: Tu oponente bota cartas de su Mazo Castillo, hasta que bote una carta de Aliado.
Aclaración: Tu oponente bota cartas del tope de su Mazo Castillo, una en una, hasta que bote una carta de Aliado.
Si tu oponente se queda sin cartas en su Mazo Castillo, pierde el juego.
Vencer sin Luchar recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



179-236 Técnica de la Medialuna
Habilidad: Destruye un Aliado oponente. Luego, roba 1 carta.
Aclaración: Destruye un Aliado que controle tu oponente, Luego, debes robar la primera carta de tu Mazo Castillo. Si el Aliado oponente a ser destruido es prevenido, no puedes robar 1 carta por el efecto de este Talismán.
Técnica de la Medialuna recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



180-236 Hombres de Madera
Habilidad: *Un aliado gana + 1 de fuerza por este turno.*
Aclaración: Un Aliado que controles gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



181-236 She Chuan Fa
Habilidad: *En respuesta a que un aliado vaya al cementerio, este es desterrado.*
Aclaración: En respuesta a que un Aliado en juego (oponente o tuyo) sea destruido juega este Talismán para que ese Aliado sea Desterrado. El Aliado primero va al Cementerio y luego al Destierro, por lo cual, si no puedes jugar con tu Cementerio no podrá ser Desterrado.



182-236 Entrenamiento en Pilares
Habilidad: *Roba dos cartas de tu castillo y descarta dos cartas de tu mano.*
Aclaración: Roba 2 cartas de tu Mazo Castillo. Luego, descarta 2 cartas de tu Mano. No es necesario que descartes 2 de las mismas cartas que robaste. Solo si no tienes más cartas en tu Mano debes descartar las 2 cartas que robaste.



183-236 Duelo de Espadas
Habilidad: *Busca un arma en tu castillo y luego descarta dos cartas de tu mano.*
Aclaración: Busca un Arma en tu Mazo Castillo, debes mostrársela a tu oponente y luego ponla en tu Mano. Luego, debes descartar 2 cartas de tu Mano.



184-236 Kamasama No Jutsu
Habilidad: *Destruye una carta bajo tu control y tu oponente destruye una del mismo tipo.*
Aclaración: Destruye una carta que controles. Luego, tu oponente debe destruir una carta del mismo tipo. Si tu oponente no tiene una carta del mismo tipo en juego no puedes jugar este Talismán. Esta habilidad hace objetivo al jugador.



185-236 Entrenar Multitudes
Habilidad: *Si tu oponente no juega más de tres cartas en el próximo turno, éste bota una carta de su castillo.*
Aclaración: Sólo puedes jugar este Talismán en tu turno.
Tu oponente en el próximo turno si tu oponente no juega más de 3 cartas debe botar 1 carta de su Mazo Castillo. Si tu oponente en su turno no juega al menos 4 cartas (sin importar el tipo de cartas) bota 1 carta de su Mazo Castillo en la Fase Final. No es necesario que todas las cartas que juegue tu oponente sean del mismo tipo. Pueden ser Oros, Aliados, Armas, Tótems y Talismanes.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



186-236 Makimono
Habilidad: *En respuesta a que una carta copie habilidades o se convierta en otra, destruye esa carta.*
Aclaración: En respuesta a que entre en juego una carta que se convierta en una copia completa de otra carta o que una carta copie habilidades de otra carta, juega este Talismán para destruir esa carta. Cuando una carta copia habilidades de otra carta, ésta primero activa su habilidad y luego es destruida. Cuando entra en juego una carta que se convierta en una copia completa de otra carta, ésta primero entra en juego, dispara su habilidad y luego es destruida.



187-236 Cometa
Habilidad: *Si tu oponente tiene en juego tres cartas de oro más que tú, éste elige uno de sus oros y lo destruye.*
Aclaración: Si tu oponente controla 3 cartas de Oros más que tú. Éste debe elegir uno de ellos y destruirlo. Puede estar en la Reserva de Oro o en la zona de Oro Pagado y es a elección de tu oponente. Para jugar este Talismán debes tener al menos 3 cartas de Oro menos en juego que tu oponente. Esta habilidad hace objetivo al jugador.



188-236 Hou Chuan Fa
Habilidad: *Esta carta puede ser anulada si tu oponente paga 1 de oro; si no es anulada mira la carta superior del castillo oponente.*
Aclaración: Este Talismán puede ser anulado si tu oponente paga 1 de Oro. Si no es anulado, mira la primera carta del Mazo Castillo oponente.



189-236 Yuki Onna
Habilidad: *Al entrar en juego puede destruir un arma a tu elección.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes destruir un Arma en juego (oponente o tuya), a tu elección.



190-236 Perla de Dragón
Habilidad: *Destruye un tótem a tu elección.*
Aclaración: Destruye un Tótem en juego (oponente o tuyo), a tu elección.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



191-236 Chien
Habilidad: *En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes desterrar una carta de tu Mano para buscar una carta en tu Cementerio y ponerla en tu Mano.*
Aclaración: Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes desterrar una carta de tu Mano para elegir una carta en tu Cementerio y sin mostrarla a tu oponente ponerla en tu Mano.
Chien recibe un rework en su habilidad y Coste en la Toolkit Premium 2023.



192-236 Kun
Habilidad: *Descarta una carta de tu mano y descarta una carta de tu oponente al azar una vez en tu turno.*
Aclaración: Sólo una vez en tu turno ya sea en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes, puedes descartar 1 carta de tu Mano para descartar 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.



193-236 Monte Kun Lun
Habilidad: *Paga 1 de oro una vez por turno y destruye un aliado imbloqueable a tu elección.*
Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 1 de Oro para destruir un Aliado en juego (oponente o tuyo) que sea imbloqueable, a tu elección. Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.
No puede ser bloqueado es lo mismo que imbloqueable para todo efecto de juego.



194-236 Pa Kua Tai Chi
Habilidad: *Los jugadores no pueden robar cartas al finalizar su turno.*
Aclaración: Mientras este Tótem esté en juego los jugadores no pueden robar cartas para finalizar su turno. Los jugadores se saltan el paso de robar en la Fase Final mientras este Tótem permanezca en juego. En las demás fases de juego los jugadores si se pueden robar cartas. **Si puedes robar cartas en tu Fase Final por efecto o habilidades de cartas, lo que no puedes hacer es robar la carta que da por finalizado tu turno.**



195-236 Kan
Habilidad: Mientras este Tótem esté en juego, los jugadores sólo pueden robar hasta 1 carta por habilidades o efectos de cartas por turno.
Aclaración: Mientras este Tótem esté en juego, los jugadores no pueden robar más de 1 carta por habilidades o efectos de cartas por turno.
Por ejemplo por el efecto de Hidromiel, podrías barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo pero solo podrás robar 1 carta en vez de 2 cartas.
La habilidad de este Tótem afectado a ambos jugadores.
Kan recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión de Espíritu de Dragón.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



196-236 Sun
Habilidad: *Una vez en tu turno, paga dos de oro y busca una carta en tu castillo y ponla en tu mano. Después tu oponente bota una carta de su castillo.*
Aclaración: Una vez en tu turno puedes pagar 2 de Oro para buscar una carta en tu Mazo Castillo y sin mostrársela a tu oponente, la pones en tu Mano. Luego, tu bota 1 carta de su Mazo Castillo. Esta habilidad la puedes activar el mismo turno que Sun entra en juego siempre que tengas los Oros para pagarlo. Puedes activar esta habilidad en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes en tu turno.



197-236 Li
Habilidad: *Paga tres de oro y destruye todas las cartas en juego.*
Aclaración: Puedes pagar 3 de Oro para destruir todas las cartas en juego (tuyas y oponentes). Todas las cartas son destruidas al mismo tiempo (Aliados, Armas, Tótems y Oros). Incluyéndose también Li. Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes. Si varias habilidades se disparan al mismo tiempo al ser destruidas, primero se resuelve una sola de tus habilidades y luego una sola de tu oponente, así sucesivamente hasta que todas las habilidades sean resueltas. Si algún jugador tiene en juego una carta que proteja un determinado tipo de carta solamente esa carta será destruida y no las cartas que protege.



198-236 Ken
Habilidad: *Cada vez que tu oponente se descarte por algún efecto, éste se descarta de una carta más.*
Aclaración: Mientras Ken esté en juego si tu oponente descarta una o más cartas de su Mano por algún efecto, éste debe descartarse 1 carta más de su Mano.
Cada vez que tu oponente descarte cartas de su Mano por una habilidad o efecto de carta deberá descartarse 1 carta adicional de su Mano mientras este Tótem permanezca en juego. Es solo 1 carta adicional por acción. No es una carta por cada carta que descarte por cada acción y es a elección de tu oponente.
Si tienes 2 Ken en juego cada vez que tu oponente descarte cartas de su Mano deberá descartarse 2 cartas adicionales y así sucesivamente.



199-236 Tui
Habilidad: *Los oros oponentes pierden todas sus habilidades de texto.*
Aclaración: Mientras Tui esté en juego las cartas de Oro oponente en juego pierden sus habilidades. Los Oros oponentes en la Reserva de Oro y zona de Oro pagado pierden la habilidad mientras este Tótem permanezca en juego. Cuando una carta pierde la habilidad pierde todas las habilidades que haya adquirido.
Los Oros deben cumplir sus condiciones para ser puestos en juego. Tui solo hace perder la habilidad de los Oros en juego.



200-236 Chen
Habilidad: *Al comienzo de cada Agrupación, tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.*
Aclaración: En la Fase de Agrupación y mientras Chen esté en juego tu oponente debe botar 2 cartas de su Mazo Castillo. En cada Fase de Agrupación (oponente y tuya) tu oponente debe botar 2 cartas de su Mazo Castillo mientras este Tótem este en juego.
La fase de agrupación sucede aunque uno de los jugadores no tenga Aliados u Oros que agrupar en algún turno (a menos que una habilidad o efecto diga lo contrario).
Si tienes 2 Chen en juego tu oponente debe botar 4 cartas de su Mazo Castillo en tu Fase de Agrupación, 4 cartas más en su Fase de Agrupación y así sucesivamente.
La Fase de Agrupación ocurre incluso si algún jugador no agrupa sus cartas.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



201-236 Pala de Monje
Habilidad: *Cuando juegues esta arma busca dos armas en tu castillo o cementerio y ponlas en tu mano.*
Aclaración: Cuando Pala de Monje entre en juego busca dos Armas en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponlas en tu Mano.
Cuando esta Arma entra en juego busca 2 Armas en tu Mazo Castillo o Cementerio, debes mostrárselas a tu oponente y luego ponlas en tu Mano.
Deben ser 2 Armas para resolver la habilidad de esta Arma, no puede ser una sola.
Si elegiste buscar en el Mazo Castillo no puedes buscar en el Cementerio y viceversa. Ambas Armas deben ser buscadas en la misma zona.



202-236 Kabuto
Habilidad: *Descarta dos cartas de tu mano para que este aliado gane + 5 a la fuerza solo por el turno.*
Aclaración: Puedes descartar 2 cartas de tu Mano para que el Aliado portador gane +5 a la fuerza por el turno. El bono de fuerza dura hasta la Fase Final. Esta habilidad puedes activarla tantas veces como quiera, pero si lo haces en Guerra de Talismanes debes respetar la sucesión de prioridades, es decir, solo puedes descartar 2 cartas de tu Mano y luego la prioridad pasa a tu oponente, y así sucesivamente hasta que ninguno de los jugadores juegue más Talismanes o active habilidades de cartas.



203-236 Yoroi
Habilidad: *Su portador gana + 2 de fuerza. Descarta esta Arma en batalla mitológica para que los Aliados oponentes vuelvan a la línea de defensa en respuesta a un ataque.*
Aclaración: El portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza. En respuesta a la Declaración de Ataque puedes descartar esta Arma de tu Mano para que los Aliados oponentes vuelvan a la Línea de Defensa. Puedes activar la habilidad de Yoroi descartándola de la Mano y devolver los Aliados oponentes de la Línea de Ataque a la Línea de Defensa en respuesta a un ataque. Yoroi no cancela el ataque, por lo cual, los Aliados oponentes se consideran que fueron declarados atacantes y pueden disparar o activar sus habilidades. Las fases posteriores a ésta si ocurren. Cuando esta Arma es portada en uno de tus Aliados solo gana 2 de Fuerza. No puedes destruir Yoroi para activar su habilidad si está portada en uno de tus Aliados en juego.



204-236 Sai
Habilidad: *Puedes destruir esta arma y tu oponente bota de su castillo tantas cartas como fuerza tenga este aliado.*
Aclaración: Destruye esta Arma y tu oponente debe botar tantas cartas de su Mazo Castillo como Fuerza tenga el Aliado portador.
Si está portada en uno de tus Aliados en juego. Puedes destruirla para botar 1 carta del Mazo Castillo oponente por cada punto de fuerza que tenga el Aliado portador en ese momento.
Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.
Ejemplo: Si le portas esta Arma al Aliado Tchi Yeu (Fuerza 5 – Coste 2) y este gana 2 a la Fuerza con el Talismán Changquan. Al destruir Sai, tu oponente debe botar 7 cartas de su Mazo Castillo.



205-236 Bo
Habilidad: *Esta arma cuando entra en juego y si su portador es asignado como atacante podrás robar una carta de tu castillo.*
Aclaración: Cuando esta Arma entra en juego roba 1 carta de tu Mazo Castillo.
Si el portador de esta Arma es declarado atacante, en la declaración de ataque, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo. Cuando esta Arma entra en juego y cada vez que el portador ataque podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo.
El efecto se resuelve en la fase de declaración de ataque.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



206-236 Fu Tao
Habilidad: *Su portador gana -3 a la fuerza.*
Aclaración: El portador de esta Arma pierde 3 a la Fuerza.



207-236 Espada Celestial
Habilidad: El portador gana 2 a la fuerza y es Imbloqueable. Si el portador hace daño al Mazo Castillo oponente, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.
Aclaración: El portador de Espada Celestial gana 1 a la Fuerza y no puede ser bloqueado por Aliados oponentes. Si el Aliado portador de Espada Celestial hace daño de Combate al Mazo Castillo oponente, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.
Espada Celestial recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión de Espíritu de Dragón.



208-236 Kusari Gama
Habilidad: *Quien bloquee este aliado gana -5 a la fuerza.*
Aclaración: El Aliado que bloquee al portador de Kusari Gama pierde 5 de fuerza por el turno. El Aliado oponente que sea asignado como bloqueador del Aliado portador de esta Arma perderá 5 a la fuerza hasta la Fase Final.



209-236 Shuriken
Habilidad: *Su portador debe atacar todos los turnos o su controlador descarta tres cartas de su castillo.*
Aclaración: El portador de esta Arma debe atacar en todos los turnos del controlador.
Si en uno de los turnos ese Aliado no ataca el controlador debe botar 3 cartas de su Mazo Castillo. Si atacas con otros Aliados debes botar las 3 cartas de su Mazo Castillo en la declaración de ataque. Si no declaras ataque en algún turno, las cartas se botan en la Fase Final. Un Aliado habilitado para atacar es aquel que pasó por una Fase de Agrupación del controlador y además no tenga una habilidad o efecto que no le permita atacar. **No es condición que el Aliado al cual le portes esta Arma deba estar habilitado para atacar.**
Ejemplo: Si le portas Shuriken a un Geri y Freki oponente. Tu oponente bota 3 cartas de su Mazo Castillo en cada uno de sus turnos, ya que, no puede ser declarado atacante.



210-236 Escudo y Espada
Habilidad: *Su portador gana + 1 a la fuerza por cada Arma en juego. Destruye esta arma antes de jugar un talismán y este no podrá ser anulado; su portador gana + 2 a la fuerza permanentemente.*
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza por cada Arma en juego (tuyas y oponentes). Esta Arma se considera dentro del bono de Fuerza que entrega su habilidad.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno oponente), puedes destruir esta Arma antes de jugar un Talismán para que no pueda ser anulado.
Si destruyes Escudo y Espada por efecto de su habilidad el Aliado portador gana 2 a la Fuerza permanentemente.
Si Escudo y Espada es destruida por una habilidad o efecto de una carta no puedes activar su habilidad. Solo si es destruida por su propia habilidad el Aliado portador gana 2 de fuerza permanente.
Los bonos de fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá la bonificación permanente.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



211-236 Katana
Habilidad: *Puedes tener más de 3 copias de esta carta en tu Mazo Castillo. El portador gana 2 a la Fuerza. Si es portada por un Campeón, en vez de eso, gana 5 a la Fuerza.*
Aclaración: Si el Aliado portador de esta Arma es un Aliado de raza Campeón gana 5 a la Fuerza, de lo contrario, solo gana 2 a la Fuerza. Puedes tener más de 3 copias de esta Arma en tu Mazo Castillo. Sin importar las subdivisiones de razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja. Si el portador de Katana es otro tipo de raza (distinto a Campeón o no tiene raza) gana 2 de fuerza.



212-236 Guan Dao
Habilidad: El portador gana 2 a la Fuerza. Si el portador es un Campeón, una vez por turno, puedes pagar 2 Oros para buscar un Aliado en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Si el Aliado portador de esta Arma es un Aliado de raza Campeón, puedes pagar 2 Oros para buscar un Aliado en tu Mazo Castillo y muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano. La habilidad de esta Arma puede ser activada una vez por turno, ya sea en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente).
Guan Dao recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



213-236 Tetsu-Bishi
Habilidad: *Su portador tiene fuerza cero.*
Aclaración: El portador de esta Arma tendrá fuerza 0. La habilidad de Tetsu-Bishi es un establecedor de fuerza, por lo tanto, el Aliado portador no puede recibir bonos de fuerza mientras porte esta Arma.
La fuerza del portador de Tetsu-Bishi es continua por lo cual siempre será 0.



214-236 Coraza China
Habilidad: El portador gana 3 a la Fuerza. El portador sólo puede ser bloqueado por Aliados de mayor Fuerza que él.
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 3 a la Fuerza.
El Aliado portador de esta Arma sólo puede ser bloqueado por Aliados que controle tu oponente que superen la Fuerza de este Aliado.
Coraza China recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



215-236 Gao Jie Bien
Habilidad: *Su portador es imbloqueable; al final del turno que ataque destrúyelo.*
Aclaración: El portador de esta Arma es imbloqueable. Si el Aliado portador ataca debe ser destruido en la Fase Final. Solo el turno en que sea declarado atacante debe ser destruido en la Fase Final. En el momento que debas destruir este Aliado por efecto de su habilidad podrás prevenirlo con cartas como Tótem de Conejo o Amor de Valkyria.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



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



217-236 Nanigata
Habilidad: *Su portador gana 1 a la Fuerza. Si su portador es declarado atacante debe ser bloqueado.*
Aclaración: El portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza.
Si el Aliado portador de esta Arma es declarado atacante, tu oponente debe elegir un Aliado que controle y declararlo bloqueador.
El Aliado bloqueador debe estar habilitado para poder hacerlo.
El Aliado de esta Arma puede ser declarado atacante aunque tu oponente no tenga Aliados habilitados para ser declarados bloqueadores.
Nanigata recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



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



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



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

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



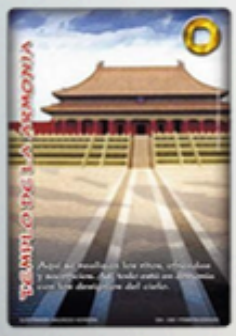
221-236 Gran Muralla
Habilidad: Sin habilidad



222-236 Monedas Imperiales
Habilidad: Sin habilidad



223-236 Abaco
Habilidad: Sin habilidad



224-236 Templo de la Armonía
Habilidad: Sin habilidad



225-236 Calabaza del Inmortal
Habilidad: Cuando entra en juego, si controlas 4 o más Oros, puedes robar 1 carta.
Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, si controlas 4 o más Oros, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.
Cuando juegues este Oro, si controlas 4 Oros (considerando este Oro) o más Oros, puedes robar 1 carta.
Cuando juegues este Oro, si controlas 3 o menos Oros, no podrás robar 1 carta.
Calabaza del Inmortal recibe una habilidad en Leyendas 4.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



226-236 Origami
Habilidad: Sin habilidad



227-236 Teatro Noh No
Habilidad: Sin habilidad



228-236 Bonsái
Habilidad: Sin habilidad



229-236 Kiku
Habilidad: Sin habilidad



230-236 Sakura
Habilidad: Una vez por turno, si un Aliado que controles es destruido, baraja una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.
Aclaración: Cada vez que un Aliado que controles sea destruido, una vez por turno (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Puedes barajar el mismo Aliado que esta siendo destruido por la habilidad disparada de este Oro. Si varios Aliados son destruidos al mismo tiempo, solo puedes barajar una sola carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo por la habilidad de este Oro por turno.
Sakura recibe una habilidad en el Kit de extensión de Espíritu de Dragón.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



231-236 Ching His
Habilidad: Sin habilidad



232-236 Templo Shaolín
Habilidad: Sin habilidad



233-236 Yasakani
Habilidad: Al final de cada turno puedes reagrupar este Oro.
Aclaración: En tu Fase Final puedes agrupar este Oro. Si Yasakani está en la zona de Oro Pagado puedes agruparlo a tu Reserva de Oro. No es una acción automática debes declarar la habilidad disparada de Yasakani.
Yasakani es agrupado en tu Fase Final.



234-236 Teatro Kabuki
Habilidad: *Puedes destruir este oro para subir a la Mano de su dueño un Aliado oponente en juego.*
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno oponente), puedes destruir este Oro para subir a la Mano de su dueño un Aliado controlado por tu oponente.
Puedes destruir este Oro, desde tu Reserva de Oros o de tu Zona de Oro pagado.
Si Teatro Kabuki es destruido por una habilidad o efecto de carta no puedes activar su habilidad.
Si el Aliado porta un Arma, ésta también es subida a la Mano por estar portada a él. Cuando un Aliado es subido a la Mano siempre va a la Mano del dueño de la carta. Cuando un Arma es subida a la Mano siempre va a la Mano del dueño de la carta.



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

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN



236-236 Go
Habilidad: *Destruye este oro para destruir una carta de oro oponente que tenga alguna habilidad de texto.*
Aclaración: Puedes destruir este Oro para destruir un Oro oponente en juego que tenga habilidad de texto. Destruye a Go y luego destruye una carta de Oro oponente en la Reserva de Oro o en la zona de Oro pagado que tenga habilidad. Si Go es destruido por una habilidad o efecto de carta no puedes activar su habilidad. Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes. Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, puedes destruir uno de ellos con Go.
No puedes destruir los Oros sin habilidad (sin caja de texto). Tampoco los Oros que por una habilidad o efecto hayan perdido su habilidad.



Oráculo Espíritu de Dragón Primera Era 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 ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Ama no Fuchigoma
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, jugar Tótem te cuesta 1 Oro menos. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes botar tantas cartas del Mazo Castillo oponente como Tótem controles.

Aclaración: Te cuesta 1 Oro menos jugar Tótem mientras este Aliado esté en juego. Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes botar cartas del Mazo Castillo oponente igual a la cantidad de Tótem controles.



Amanozako
Habilidad: Imbloqueable. Cuando entra en juego, elige un Aliado que controle tu oponente para que no pueda ser declarado atacante en su próximo turno.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Cuando este Aliado entra en juego, elige un Aliado controlado por tu oponente, para que dicho Aliado no pueda ser declarado atacante en el próximo turno de tu oponente.



Ao Guang
Habilidad: Cuando este Aliado salga del juego, puedes jugar una Criatura de Coste 2 o menos desde tu Cementerio sin pagar su Coste.

Aclaración: Cuando este Aliado salga del juego por daño de combate o por el efecto de una carta (tuya u oponente), puedes elegir un Aliado de raza Criatura de Coste 2 o menos de tu Cementerio y jugarlo sin pagar su Coste.



Ataque Dragón
Habilidad: Destierra 2 Aliados en juego. Luego, destierra esta carta.

Aclaración: Destierra 2 Aliados en juego (tuyos u oponentes). Puedes desterrar 2 Aliados controlados por tu oponente o desterrar 2 de tus Aliados en juego o desterrar un Aliado controlado por tu oponente y un Aliado que controles.
Para jugar este Talismán deben haber 2 Aliados en juego como objetivos validos que puedan ser desterrados.
Si este Talismán es anulado no debe ser desterrado.



Bai She Jian
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, puedes jugar esta Arma de tu Cementerio pagando su Coste. El portador gana 2 a la Fuerza.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia, puedes jugar Bai She Jian desde tu Cementerio pagando su Coste. El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Esta Arma puede ser portada en un Aliado que controles o en un Aliado controlado por tu oponente.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Bai Suzhen
Habilidad: Una vez por turno, puedes desterrar una carta de tu Cementerio para desterrar una carta del mismo tipo del Cementerio oponente.

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 elegir una carta en tu Cementerio y desterrarla para desterrar una carta del Cementerio oponente del mismo tipo.



Baigujing
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes barajar tantas cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo como Aliados tengas en tu Zona de destierro.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir tantas cartas de tu Cementerio como cartas de Aliado tengas en tu Zona de Destierro, muestra esas cartas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo.
No puedes barajar menos cartas a la cantidad de Aliados que tengas en tu Zona de destierro. La habilidad de este Aliado es opcional por lo cual puedes elegir disparar o no su habilidad cuando entra en juego



Báima si
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes robar 1 carta. Mientras controles 2 o más Aliados, los Aliados que controle tu oponente pierden 1 a la Fuerza.

Aclaración: Cuando este Tótem entra en juego, puedes elegir robar la primera carta de tu Mazo Castillo.
Mientras este Tótem esté en juego y si controlas 2 o más Aliados, los Aliados controlados por tu oponente pierden 1 a la Fuerza.
Si este Tótem pierde su habilidad o sale del juego, los Aliados controlados por tu oponente recuperan esa bono negativo que entrega este Tótem. Lo mismo sucede si en algún momento el jugador controlador de este Tótem sólo controla 1 Aliado o no controla Aliados.



Baishe Tu Xin
Habilidad: Tu oponente bota 3 cartas. Luego, si controlas Aliados Criaturas, tu oponente bota 1 carta.

Aclaración: Tu oponente bota las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo. Luego, si controlas al menos 1 Aliado de raza Criatura, tu oponente bota 1 carta adicional de su Mazo Castillo.



Bak Mei
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Una vez por turno, puedes desterrar un Aliado que controles para que tu oponente bote 2 cartas.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes desterrar un Aliado que controles para que tu oponente bote las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo. Si el Aliado desterrado tiene una habilidad disparada de salida, primero se resolverá por completo la habilidad de Bak Mei y luego la del Aliado desterrado.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Bashe
Habilidad: Imbloqueable. Sólo puedes tener un Bashe en juego. Cuando entra en juego, pon un Aliado oponente en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño. Luego, tu oponente bota 2 cartas.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego. Cuando este Aliado entra en juego, elige un Aliado controlado por tu oponente y ponlo en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño, para efectos del juego, este Aliado no esta siendo barajado, solo esta saliendo del juego, siendo puesto en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño.
Si no hay un objetivo valido, Bashe de igual manera puede entrar en juego.
Solo si pusiste un Aliado oponente en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño, luego tu oponente bota las 2 primeras cartas de su Mazo Castillo.



Bashō-sen
Habilidad: El portador gana 2 a la Fuerza. Cuando entra en juego, tu oponente descarta una carta de su Mano. Luego, si el portador es un Aliado Xian, puedes desterrar 1 carta de un Cementerio.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Cuando esta Arma entra en juego, tu oponente elige una carta de su Mano y la envía a su Cementerio. Luego, si el Aliado portador de esta Arma es un Aliado de raza Xian, puedes elegir 1 carta de un Cementerio y desterrarla.



Buda Tathagata
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes subir una carta oponente en juego que no sea Oro a la Mano de su dueño. Mientras este Aliado esté en juego esa carta no puede ser jugada.

Aclaración: Cuando Buda Tathagata entra en juego, puedes subir una carta oponente en juego (Aliado, Arma o Tótem) que no sea Oro a la Mano de su dueño. Mientras Buda Tathagata esté en juego, la carta subida a la Mano de su dueño y sus copias, no podrán ser jugadas por tu oponente.
Si Buda Tathagata pierde su habilidad, tu oponente podrá jugar la carta subida a la Mano de su dueño.
Si este Aliado cambia de controlador, la carta subida a la Mano de su dueño, no podrá ser jugada por el oponente del nuevo controlador.



Cabeza de Buey
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes desterrar 1 carta de tu Mano para barajar un Aliado que controle tu oponente de Coste 2 o menos en el Mazo Castillo de su dueño. Luego, puedes buscar a Cara de Caballo en tu Mazo Castillo y ponerlo en la parte superior de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes desterrar 1 carta de tu Mano para elegir un Aliado de Coste 2 o menos (Coste 0, 1 o 2) controlado por tu oponente y barajarlo en el Mazo Castillo de su dueño. Luego, si pudiste barajar un Aliado oponente de Coste 2 o menos, puedes buscar una copia del Aliado Cara de Caballo en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en el tope de tu Mazo Castillo.



Campeones de Oriente
Habilidad: Puedes destruir este Oro para que una carta en juego pierda su habilidad hasta la Fase Final. Si no controlas Campeones, tu oponente puede pagar 2 Oros para cancelar su habilidad.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir a Campeones de Oriente desde tu Zona de Oro pagado o de tu Reserva de Oros para que una carta en juego (tuya u oponente) pierda su habilidad hasta la Fase Final.
Si no controlas al menos un Aliado de raza Campeón en juego, tu oponente puede pagar 2 Oros para cancelar la habilidad de este Oro.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Cara de Caballo
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes botar 2 cartas para que tu oponente descarte 1 carta de su Mano. Luego, puedes buscar a Cabeza de Buey en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes botar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo para tu oponente a su elección envíe a su Cementerio una carta de su Mano. Luego, puedes buscar una copia del Aliado Cabeza de Buey en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.



Castillo de Shuri
Habilidad: Una vez por turno, puedes barajar 2 cartas con distinto nombre de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Mientras este Tótem esté en juego, 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 elegir 2 cartas con distinto nombre de tu Cementerio, muestraselas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo. Si no tienes al menos 2 cartas con distinto nombre en tu Cementerio, no puedes activar la habilidad de este Tótem.



Changquan
Habilidad: Puedes jugar esta carta desde tu Cementerio, si lo haces destierrala. Elige un Aliado que controles para que gane 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Cuando juegues este Talismán desde tu Cementerio, aunque sea anulado debe ser desterrado.
Un Aliado que controles gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.



Chiyome Mochizuki
Habilidad: Este Aliado puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego, los Aliados oponentes pierden 1 a la fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Este Aliado puede atacar el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado entra en juego, los Aliados oponentes pierden 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Una vez disparada la habilidad de entrada de este Aliado, la reducción de Fuerza durará hasta la Fase Final, independiente si este Aliado pierde su habilidad o sale del juego posteriormente.



Ciudad Prohibida
Habilidad: Única. En tu Fase Final, puedes agrupar un Aliado o un Oro que controles.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo.
En tu Fase Final, puedes agrupar un Aliado regresandolo de tu Linea de Ataque a tu Linea de Defensa o agrupar un Oro en tu Zona de Oro pagado a tu Reserva de Oros. Sólo puedes elegir una de las opciones que te entrega este Tótem.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Criaturas Siniestras
Habilidad: Cuando entra en juego, la próxima Criatura que juegues puede atacar al entrar en juego. Puedes destruir este Oro para que una Criatura gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Cuando Criaturas Siniestras entra en juego, el próximo Aliado de raza Criaturas que juegues puede ser declarado atacante en este turno.
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 Zona de Oro pagado o de tu Reserva de Oros para que un Aliado de raza Criaturas que controles gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.



Dalai Lama
Habilidad: Cuando entra en juego, destierra una carta del Cementerio oponente. Si esta carta está en tu Cementerio, puedes desterrar otra carta de tu Cementerio y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, elige una carta del Cementerio de tu oponente y destiérrala. En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), si este Aliado esta en tu Cementerio, puedes desterrar otra carta en tu Cementerio para ponerlo en tu Mano. Puedes poner a este Aliado de tu Cementerio en tu Mano, más de una vez por turno.



Deidades Celestiales
Habilidad: Cuando un Kami que controles sea destruido, puedes pagar a Deidades Celestiales para barajar a ese Kami en tu Mazo. Puedes barajar este Oro para que un Aliado oponente pierda 1 a la Fuerza permanentemente.

Aclaración: Cuando un Aliado de raza Kami que controles sea destruido, puedes pagar este Oro para que dicho Aliado sea barajado en tu Mazo Castillo. Si el Aliado destruido tiene una habilidad disparada de salida, de igual manera puedes resolver dicha habilidad, ya que primero va al Cementerio y luego puede ser barajado en tu Mazo Castillo.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes barajar este Oro de tu Reserva de Oros o de tu Zona de Oro pagado para que un Aliado oponente pierda 1 a la Fuerza permanentemente.



Demonios Araña
Habilidad: Puedes jugar esta carta de tu Cementerio, si lo haces destiérrala. Destierra un Tótem o Arma en juego.

Aclaración: Puedes jugar este Talismán desde tu Cementerio pagando su Coste, si lo haces destiérralo. Si lo juegues desde el Cementerio, aunque sea anulado este Talismán debe ser desterrado.
Elige un Tótem o Arma en juego (tuyo u oponente) y envialo a la Zona de destierro de su dueño.



Dinastia Imperial
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, si sólo controlas Xian, puedes pagar este Oro para desterrar una carta del Cementerio oponente. Luego, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Si sólo controlas Aliados de raza Xian, en tu Fase de Vigilia, puedes mover este Oro de tu Reserva de Oros a tu Zona de Oro pagado, si lo haces destierra una carta del Cementerio oponente. Luego elige 1 carta de tu Cementerio, muéstrasela a tu oponente y barajala en tu Mazo Castillo.
Sólo puedes activar la habilidad de este Oro si tu oponente tiene cartas en su Cementerio que puedan ser desterrar. Sólo si desterraste una carta por la habilidad de este Oro, podrás barajar una carta de tu Cementerio.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Du Han
Habilidad: Cuando entra en juego, pon un Aliado oponente de Coste 3 o menos en la parte superior del Mazo Castillo de su dueño.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, elige un Aliado de Coste 3 o menos controlador por tu oponente en la parte superior del Mazo Castillo de su dueño. Si el Aliado elegido porta una o más Armas, siempre quedará en el tope del Mazo Castillo del dueño el Aliado. Si el Aliado elegido tiene una habilidad de salida, esta se resolverá cuando hayas resuelto la habilidad de Du Han.



Duelo de Ganryu
Habilidad: Busca 2 Armas con distinto nombre en tu Mazo Castillo y ponlas en tu Mano.

Aclaración: Busca hasta 2 Armas con distinto nombre en tu Mazo Castillo, muéstraselas a tu oponente y ponlas en tu Mano. Cuando busques Armas por el efecto de este Talismán, deben ser 2 Armas con distinto nombre de tu Mazo Castillo en tu Mano, si no tienes Armas con distinto nombre, será una búsqueda fallida. Luego baraja tu Mazo Castillo.



Duelo en el Tejado
Habilidad: Cada jugador destruye el Aliado de menor fuerza que controle.

Aclaración: Cada jugador debe destruir el Aliado de menor Fuerza que controle. Si uno de los jugadores controla 2 o más Aliados con la menor Fuerza, elige uno de ellos y lo envía a su Cementerio.
Este Talismán afecta a los jugadores, por lo cual no afecta directamente a los Aliados.
Para jugar este Talismán se debe cumplir el 100% de su requisito para poder jugarlo, esto implica que ambos jugadores controlen al menos un Aliado que pueda ser destruido por el efecto de este Talismán.



Emisario Budista
Habilidad: Sólo puedes tener un Emisario Budista en juego. Cuando entra en juego, puedes jugar un Aliado de coste 3 o menos de tu Cementerio sin pagar su coste.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir un Aliado de Coste 3 o menos de tu Cementerio y jugarlo bajo tu control sin pagar su Coste.



Emperador de Jade
Habilidad: Cuando entra en juego, destierra las primeras 2 del Mazo Castillo oponente.

Aclaración: Cuando Emperador de Jade entra en juego, envía a su Zona de Destierro las primeras 2 cartas del Mazo Castillo oponente.
Emperador de Jade recibe un rework en el Kit racial Xian 2025.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Exorcismo Taoista
Habilidad: Destierra un Aliado del Cementerio oponente. Luego, tu oponente bota 3 cartas.

Aclaración: Elige un Aliado en el Cementerio de tu oponente y destiérralo. Luego, tu oponente bota las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo.



Fan Lihua
Habilidad: No puede ser bloqueado por Aliados de Fuerza 3 o más. Cada vez que ataque, puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo y ponerla en tu Mano.

Aclaración: Este Aliado sólo ser bloqueado por Aliados que controle tu oponente de Fuerza 2 o menor.
Cada vez que este Aliado sea declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque, puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo, mostrarla a tu oponente y ponerla en tu Mano. Luego baraja tu Mazo Castillo.



Feilian
Habilidad: Puedes jugar este Aliado desde tu Cementerio pagando su Coste. Cuando este Aliado es declarado bloqueador, los Aliados que controle tu oponente pierden 1 la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia, puedes jugar a este Aliado pagando su Coste.
Cuando este Aliado sea declarado bloqueador, en la Fase de declaración de bloqueo los Aliados oponente en juego pierden 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si después de haber sido declarado bloqueador, este Aliado sale del juego, los Aliados controlados por tu oponente siguen perdiendo 1 a la Fuerza hasta la Fase Final, debido que ya se disparo la habilidad de este Aliado cuando fue declarado bloqueador.



Fenghuang
Habilidad: Las demás Criaturas que controles son Imbloqueables.

Aclaración: Los demás Aliados de raza Criaturas que controles son Imbloqueables mientras este Aliado esté en juego.
Si este Aliado es sacado del juego en Guerra de Talismanes, tus demás Aliados de raza Criaturas no podrán ser bloqueados, debido que la Fase de asignación de bloqueo es en un paso anterior y dichos Aliados eran Imbloqueables.



Fu Hsi
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo por cada carta en su Destierro.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como cartas tenga en su Zona de destierro.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Futakuchi-onna
Habilidad: En tu Fase de Vigilia y una vez por turno, puedes botar una carta de tu Mazo Castillo para que una Criatura que controles gane 2 a la fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes botar la primera carta de tu Mazo Castillo para que un Aliado de raza Criatura que controles gane 2 a la Fuerza hasta la Fase Final. Este Aliado puede ganar 2 a la Fuerza por su propia habilidad.



Fuzanglong
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes subir un Talismán de Coste 3 o más de tu Cementerio a tu Mano.

Aclaración: Cuando entra en juego, puedes elegir un Talismán de Coste 3 o más en tu Cementerio, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.



Gion Matsuri
Habilidad: Si sólo controlas Aliados Kami, jugar este Talismán te cuesta 1 Oro menos. Mira la Mano de tu oponente y elige un Aliado de ahi. Luego, puedes jugarlo sin pagar su Coste bajo tu control.

Aclaración: Si controlas 1 o más Aliados de raza Kami, jugar este Talismán te cuesta 1 Oro menos, sólo para ser jugado este Talismán se considera esta reducción de Coste ya que para efectos del juego se considera su Coste impreso.
Mira la Mano de tu oponente, elige un Aliado que tenga tu oponente en su Mano. Luego, puedes jugar el Aliado elegido sin pagar su Coste bajo tu control.
El Aliado debe cumplir con los requisitos para poder ser jugado.



Gongbu
Habilidad: No puede ser anulado. No se pueden jugar talismanes hasta la Fase Final.

Aclaración: Este Talismán no puede ser anulado.
No se pueden jugar más Talismanes en este turno hasta la Fase Final.
Ni tu ni tu oponente pueden jugar más Talismanes por este turno hasta la Fase Final.



Gou Zai Kan
Habilidad: Cuando juegues este Talismán, destiérralo. Busca una carta de Coste 3 o menos en tu Mazo Castillo y ponla en tu Mano.

Aclaración: Cuando juegues este Talismán, aunque sea anulado debe ser desterrado.
Busca una carta de Coste 3 o más en tu Mazo Castillo, muéstrasela a tu oponente y ponla en tu Mano.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Gozu Tennō
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Tótem de Coste 3 o menos en tu Mazo Castillo y jugarlo sin pagar su Coste. Luego, tu oponente bota tantas cartas como Coste tenga el Tótem jugado.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes jugar un Tótem de Coste 3 o menos desde tu Mazo Castillo sin pagar su Coste bajo tu control. Luego, si jugaste un Tótem de Coste 3 o menos, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Coste tenga el Tótem jugado.



Guanyin
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cada vez que haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, tu oponente descarta una carta de su Mano.

Aclaración: Este Aliado puede atacar el turno que entra en juego.
Cada vez que este Aliado haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, tu oponente debe descartar una carta de su Mano, a su elección.



Hamsa
Habilidad: Puedes pagar este Oro para mirar la primera carta de tu Mazo Castillo. Luego, pon esa carta en la parte superior o inferior de tu Mazo Castillo.

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 para mirar la primera carta de tu Mazo Castillo. Luego, elige entre poner la carta mirada en el tope o en la parte inferior de tu Mazo Castillo.



Hangaku Gozen
Habilidad: Una vez por turno, cuando entre en juego un Arma bajo tu control, puedes robar 1 carta. Mientras porte un Arma, no puede ser destruido.

Aclaración: Una vez por turno (en tu turno y en el turno oponente) cuando un Arma entre en juego bajo tu control, puedes robar 1 carta.
Mientras este Aliado porte 1 o más Armas, no puede ser destruido ni por daño de combate ni por habilidades o efectos de cartas (tuyas u oponentes)



Hōnengyo
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para que este Aliado gane 1 a la Fuerza permanentemente. Cuando este Aliado sea destruido, tu oponente bota tantas cartas como Fuerza tenga este Aliado.

Aclaración: Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes pagar 1 Oro para que este Aliado gane 1 a la Fuerza permanentemente.
Cuando este Aliado sea destruido por daño de combate o por habilidades o efectos de cartas (tuyas u oponente) tu oponente bota tantas cartas como Fuerza este Aliado al momento que sea destruido.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Horoscopo Chino
Habilidad: Si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes desterrarlo para buscar un Oro en tu Cementerio y ponerlo en tu Reserva de Oros.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes desterrar este Oro para elegir un Oro en tu Cementerio y ponerlo en tu Reserva de Oros.



Houzi Tiaowu
Habilidad: Los Campeones que controles ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final por cada Arma que controles.

Aclaración: Los Aliados de raza Campeón que controles ganan 1 a la Fuerza por cada Arma que controles hasta la Fase Final.
Ejemplo: Si controlas 4 Armas todos tus Aliados de raza Campeón que controles ganan 4 a la Fuerza hasta la Fase Final.



Huanglong
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego, tu oponente bota 3 cartas de su Mazo Castillo. Si entre esas cartas botó a un Aliado baraja una carta de tu Cementerio.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente debe botar las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo. Si entre las 3 cartas botadas, hay uno o más Aliados, debes elegir una carta de tu Cementerio si es que tienes, mostrarla a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo,



Huxian
Habilidad: Hasta 2 veces por turno, puedes desterrar 2 cartas de tu Cementerio 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) y hasta 2 veces por turno, puedes desterrar 2 cartas que tengas en tu Cementerio para que una carta en juego de cualquier tipo (tuya u oponente) pierda su habilidad hasta la Fase Final.



Hwandudaedo
Habilidad: El portador gana 1 a la Fuerza por cada Arma en juego. Cuando entra en juego, puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo y ponerla en tu Mano.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza por cada Arma en juego (tuyas y oponentes).
La bonificación que entrega esta Arma es continua por lo cual se debe chequear cada vez que un Arma entre en juego o salga del juego.
Cuando esta Arma entra en juego, puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo, muestrasela a tu oponente y ponla en tu Mano.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Hwarang
Habilidad: Si controlas 3 o más Campeón, este Aliado gana 2 a la Fuerza.

Aclaración: La habilidad de este Aliado es continua por lo cual debe ser chequeada cada vez que entre o salga un Aliado de raza Campeón que controles. Si controlas 3 o más Aliados (incluyendo a este Aliado) de raza Campeón, este Aliado gana 2 a la Fuerza.



Indra Parjanya
Habilidad: Cuando entra en juego, elige un número. Mientras este Aliado éste en juego, cada vez que tu oponente juegue una carta de Coste igual a ese número, debe botar 2 cartas.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, elige un número. Mientras este Aliado éste en juego, cada vez que tu oponente juegue una carta de Coste igual al número elegido debe botar 2 cartas. Al jugar una carta del Coste elegido, tu oponente paga su Coste en Oro, el Coste adicional y los requisitos que tenga dicha carta, luego bota las 2 cartas, antes de resolver el efecto o la habilidad de la carta jugada.



Ji
Habilidad: El portador gana 3 a la Fuerza. Cuando el portador sea declarado atacante o bloqueador, los demás Aliados que controles no pueden ser afectados por Talismanes oponentes.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 3 a la Fuerza.
Cuando el Aliado portador de esta Arma sea declarado atacante o sea declarado bloqueador, los demás Aliados que controles no pueden ser afectados por Talismanes oponentes hasta la Fase Final.
El Aliado portador de esta Arma si podrá ser afectado por Talismanes.



Jiaolong
Habilidad: Imbloqueable. Cuando sea declarado atacante puedes elegir un Aliado que controle tu oponente para que pierda su habilidad y 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Cuando este Aliado sea declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque puedes elegir 1 Aliado controlado por tu oponente para que pierda su habilidad y 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.



Jin Ji Du Li
Habilidad: Un Aliado que controles no puede salir del juego hasta la Fase Final. Luego, si controlas Criaturas, roba 1 carta de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Un Aliado que controles no puede salir del juego por este turno hasta la Fase Final. Luego, si controlas 1 o más Aliados de raza Criaturas, roba la primera carta de tu Mazo Castillo.
Este Talismán no se juega como una prevención a que un Aliado que controles vaya a salir del juego, debes haber jugado este Talismán antes para que un Aliado objetivo que controles no pueda salir del juego hasta la Fase Final.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



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

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Arma o un Tótem de Coste 3 o menos en tu Mazo Castillo, mostrarlo a tu oponente y ponerlo en tu Mano. Cuando vayas a realizar la búsqueda, debes decidir que tipo de carta buscarás, ya sea un Arma o un Tótem, luego puedes realizar la búsqueda del tipo de carta elegida en tu Mazo Castillo.



Jorogumo
Habilidad: Cuando entra en juego, nombra un tipo de carta. Muestras cartas de tu Mazo Castillo hasta mostrar una carta de ese tipo y ponla en tu Mano. Luego, baraja el resto.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, nombra un tipo de carta (Oro, Arma, Aliado, Talismán o Tótem). Luego muestra cartas del tope de tu Mazo Castillo hasta que muestres una carta del tipo nombrado, pon esa carta en tu Mano y baraja el resto de las cartas mostradas en tu Mazo Castillo.



Jowangsin
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes pagar 2 de Oro para buscar una carta en el Mazo Castillo oponente y desterrarla.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia y sólo una vez por turno, pagando 2 de Oro, puedes buscar cualquier tipo carta en el Mazo Castillo oponente y enviarla a su Zona de Destierro.



Kama de Okinawa
Habilidad: El portador gana 1 a la fuerza. Cuando entra en juego, busca un Oro en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Mano.

Aclaración: El portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza.
Cuando esta Arma entra en juego, busca un Oro en tu Mazo Castillo, muestraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano. La habilidad de esta Arma no es opcional, por lo que debes realizar la búsqueda de un Oro en tu Mazo Castillo.



Kamaitachi
Habilidad: Cuando entra en juego, busca hasta 2 Criaturas de Coste 2 o menos en tu Mazo Castillo y ponlos en tu Mano. Luego, descarta 1 carta de tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, busca en tu Mazo Castillo hasta 2 (1 o 2) Aliados de raza Criaturas de Coste 2 o menos en tu Mazo Castillo, muéstraselos a tu oponente y ponlos en tu Mano. Luego, debes descartar 1 carta de tu Mano. Sólo debes descartar 1 carta de tu Mano, si pusiste al menos Aliados de raza Criatura de tu Mazo Castillo en tu Mano por la habilidad de este Aliado.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Kiyohime
Habilidad: Cuando entra en juego, una Criaturas que controles gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Puedes destruirlo para prevenir que una Criatura que controles sea destruida por efecto de habilidades oponentes.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, una Criaturas que controles (incluyendo a este Aliado) gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Puedes destruir a este Aliado para prevenir que otro Aliado de raza Criaturas que controles sea destruido por habilidades o efectos de cartas oponentes.
No puedes prevenir con este Aliado que otro Aliado Criaturas que controles sea destruida por daño de combate.



Konjin
Habilidad: Una vez por turno, puedes elegir un Aliado en juego que no sea Konjin, para que este Aliado gane Fuerza igual a la Fuerza del Aliado elegido 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), sólo una vez por turno, puedes elegir otro Aliado en juego (tuyo u oponente) que no tenga nombre Konjin para que este Aliado gane tanta Fuerza como tenga el Aliado elegido hasta la Fase Final.
Los modificadores de Fuerza que reciba posteriormente este Aliado prevalecerán al recibido por su habilidad.



Konpira Gongen
Habilidad: Cuando entre o salga del juego, puedes descartar una carta de tu Mano para que tu oponente bote tantas cartas de su Mazo Castillo como Coste tenga la carta descartada. Luego, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes descartar una carta de tu Mano para que tu oponente bote cartas de su Mazo Castillo como Coste tenga la carta descartada. Luego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.
Cuando este Aliado salga del juego, puedes descartar una carta de tu Mano para que tu oponente bote cartas de su Mazo Castillo como Coste tenga la carta descartada. Luego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.



Kuei-Shen
Habilidad: Cuando entra en juego, cada jugador destruye un Aliado que controle. Luego, cada jugador bota una carta de su Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, cada jugador debe destruir un Aliado que controle. Si no tienes más Aliados para destruir, debes destruir a este mismo Aliado. Para poder jugar a este Aliado ambos jugadores deben controlar al menos un Aliado que sea un objetivo válido de la habilidad de Kuei-Shen.
Luego, si ambos Aliados fueron destruidos, cada jugador bota la primera carta de tu Mazo Castillo.



Laohu Qianfuzhe
Habilidad: Puedes desterrar un Kami de tu Mano para jugar esta carta reduciendo su Coste en 2 Oros. Baraja una carta en juego que no sea Oro en el Mazo Castillo de su dueño.

Aclaración: Puedes desterrar un Aliado de raza Kami de tu Mano, para jugar este Talismán reduciendo su Coste en 2. Para efectos del juego este Talismán mantiene su Coste impreso de Coste 4.
Baraja una carta en juego (tuya u oponente) que no sea Oro en el Mazo Castillo de su dueño.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Laoshu Wa
Habilidad: Un Aliado declarado atacante o bloqueador pierde su habilidad y 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Un Aliado en juego (tuyo u oponente) que haya sido declarado atacante o bloqueador en este turno, pierde su habilidad y 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.



Li Shuwen
Habilidad: No puede ser destruido por Talismanes. Cuando es declarado atacante, puedes elegir un Aliado que controle tu oponente para que lo bloquee.

Aclaración: Este Aliado no puede ser destruido por Talismanes. Si puede ser afectado por Talismanes que barajen, suban a la Mano, destierren, pongan en el tope o en la parte inferior del Mazo Castillo a un Aliado.
Cuando este Aliado sea declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque, puedes elegir un Aliado oponente en juego para bloquee a este Aliado. No puedes elegir a un Aliado que no puede ser declarado bloqueador por la habilidad de este Aliado.



Long Nian
Habilidad: Única. Prevén que una carta que controles salga del juego. Luego, baraja 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.
Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Prevén que una carta que controles (Aliado, Arma, Oro o Tótem) salga del juego. Si la carta objetivo tiene una habilidad de salida, esta no se dispara ya que la carta esta siendo prevenida que salga del juego y esta permanece en juego.
Luego, elige una carta de tu Cementerio, muéstrasela a tu oponente y barajala en tu Mazo Castillo.



Longma
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Talismán de Coste 3 o menos en tu Mazo Castillo y jugarlo sin pagar su Coste.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes jugar un Talismán de Coste 3 o menos de tu Mazo Castillo sin pagar su Coste. Si buscas en tu Mazo Castillo y tienes un Talismán de Coste 3 o menos, este debe ser jugado.
Si no tienes algún Talismán de Coste 3 o menos, tienes que avisarle a tu oponente y será una búsqueda fallida.



Longmu
Habilidad: Solo puedes tener un Longmu en juego. Cuando entra en juego, juega un Aliado de Coste 3 o menos de tu Cementerio sin pagar su Coste. Luego, bota 3 cartas de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Solo puedes controlar una copia de este Aliado en juego.
Cuando este Aliado entra en juego, juega un Aliado de Coste 3 o menos de tu Cementerio sin pagar su Coste. Luego, si jugaste un Aliado por la habilidad disparada de Longmu debes botar las primeras 3 cartas de tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Los Cinco Anillos
Habilidad: Si este Oro está en tu Reserva de Oros, y tienes 3 o menos cartas en tu mano, puedes desterrarlo para robar 2 cartas.

Aclaración: Si este Oro esta en tu Reserva de Oros en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) y tienes 3 o menos cartas en tu Mano, puedes desterrarlo para robar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo. Si tienes 4 o más cartas en tu Mano, no puedes desterrar este Oro para robar cartas. Si no tienes cartas en tu Mano o si tienes 1, 2 o 3 cartas en tu Mano, puedes desterrar este Oro para robar 2 cartas.



Lu Junyi
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes robar 1 carta. Puedes desterrar las 2 cartas superiores de tu Mazo Castillo para prevenir que este Aliado sea barajado o destruido.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo. Puedes prevenir que este Aliado sea destruido por habilidades o efectos de cartas (tuyas u oponente) o por daño de combate o cuando sea barajado por habilidades o efectos de cartas (tuyos u oponentes), desterrando las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo. La habilidad de prevención de este Aliado puede ser utilizada más de una vez por turno.



Lùjiaodão
Habilidad: El portador gana 2 a la Fuerza. Cuando tu Mazo Castillo reciba daño de combate, puedes destruir esta Arma para que tu oponente bote 4 cartas.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
En la Asignación de Daño, cuando resuelvas el daño de combate realizado por tu oponente a tu Mazo Castillo, puedes destruir esta Arma para que tu oponente bota las primeras 4 cartas de su Mazo Castillo.



Ma Nián
Habilidad: Única. No puede ser anulado. Busca una carta en tu Mazo Castillo y ponla en tu Mano. Luego, elige entre barajar hasta 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo o que tu oponente bote 3 cartas.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo.
Este Talismán no puede ser anulado.
Busca una carta de cualquier tipo en tu Mazo Castillo y sin mostrarla ponla en tu Mano. Luego, elige si quieres barajar hasta 3 cartas (1, 2 o 3) de tu Cementerio en ti Mazo Castillo o que tu oponente bote las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo.



Ma Yuan
Habilidad: Si controlas 2 o más Aliados, jugar este Aliado te cuesta 2 Oros menos. Cuando entra en juego, los Aliados de Coste 1 que controles ganan 1 a la Fuerza permanentemente.

Aclaración: Puedes reducir el Coste de este Aliado y jugarlo por 2 Oros menos si controlas 2 o más Aliado en juego.
Cuando este Aliado entra en juego, los Aliados que controles de Coste 1 ganan 1 a la Fuerza permanentemente.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Mabu
Habilidad: Puedes jugar este Talismán desde tu Cementerio. Si lo haces, destiérralo. Juega un Totem desde tu Cementerio sin pagar su Coste.

Aclaración: Puedes jugar este Talismán desde tu Cementerio pagando su Coste, si lo haces debes desterrarlo, aunque sea anulado. Elige un Tótem en tu Cementerio y ponlo en juego bajo tu control sin pagar su Coste.



Maestria Wudang
Habilidad: Puedes jugar esta carta desde tu Cementerio, si lo haces destiérrala. Destierra una carta del Cementerio oponente.

Aclaración: Puedes jugar este Talismán desde tu Cementerio pagando su Coste, si lo haces debes desterrarla. Toma una carta del Cementerio oponente y envíala a su Zona de Destierro.



Mazu
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes descartar una carta de tu Mano para que este Aliado gane 1 a la Fuerza o elegir un Aliado que controle tu oponente para que pierda su habilidad hasta la Fase Final.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes descartar 1 carta de tu Mano para que este Aliado gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final o para que un Aliado que controle tu oponente pierda su habilidad hasta la Fase Final.



Meng Po
Habilidad: Sólo puedes tener una Meng Po en juego. Cuando entra en juego, puedes jugar un Aliado de Coste 2 o menos del Cementerio oponente bajo tu control sin pagar su Coste. El Aliado jugado pierde su raza y gana la raza Xian hasta que salga del juego.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego, por lo cual no podrás jugar o ganar el control de otra copia de este Aliado mientras ya tengas una copia en juego.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir un Aliado de Coste 2 o menos del Cementerio oponente y jugarlo bajo tu control sin pagar su Coste.
El Aliado jugado pierde su raza y gana la Raza Xian mientras permanezca en juego.



Miroku
Habilidad: Cuando entra en juego, nombra una carta en juego. Mientras este Aliado esté en juego, la carta nombrada y sus copias pierden su habilidad.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, nombra una carta en juego (tuya u oponente). Mientras este Aliado esté en juego, la carta nombrada y todas sus copias en juego (tuyas y oponentes) pierden su habilidad.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Monte del Buitre
Habilidad: Una vez por turno, puedes desterrar 2 cartas de tu Cementerio para subir 1 Aliado de tu Cementerio a 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 activar la habilidad de este Tótem desterrando 2 cartas de tu Cementerio para subir un Aliado de tu Cementerio a tu Mano. Debes mostrar el Aliado subido a tu Mano a tu oponente.



Monte Wudang
Habilidad: Sólo puedes tener un Monte Wudang en juego. En la Fase de Agrupación oponente, tu oponente destruye una carta que controle que no sea Oro.
Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Tótem en juego.
En la Fase de Agrupación oponente, tu oponente elige una carta que controle que no sea Oro y la destruye.
Si hay más de una interacción que se dispara en la Fase de Agrupación, el jugador activo decide la manera que se ordenarán esas habilidades y alternando con el jugador oponente.



Mu Guiying
Habilidad: Cuando entra en juego, si controlas 3 o más Aliados, puedes pagar 1 Oro o descartar 1 carta de tu Mano para barajar un Aliado en juego de Coste 2 o menos en el Mazo Castillo de su dueño.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego si controlas 3 o más Aliados (incluyendo a este Aliado), puedes pagar 1 Oro o descartar 1 carta de tu Mano para elegir un Aliado en juego (tuyo u oponente) de Coste 2 o menos y barajarlo en el Mazo Castillo de su dueño.



Mú Shé
Habilidad: Si esta en tu reserva de Oros, puedes desterrar este Oro para que un Aliado oponente en la Linea de Ataque vuelva a la Linea de Defensa.

Aclaración: Si Mú Shé esta en tu reserva de Oros, puedes desterrarlo para que un Aliado oponente en su Linea de Ataque vuelva a su Linea de Defensa.
La habilidad activada de este Oro, puede ser utilizada en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente).



Muma
Habilidad: Si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes desterrarlo para prevenir que un Aliado que controles sea barajado.

Aclaración: Sólo puedes disparar la habilidad de este Oro sólo si se encuentra en tu Reserva de Oros. Puedes desterrar este Oro en cualquier momento del juego para prevenir que un Aliado que controles sea barajado, al prevenir que dicho Aliado sea barajado no podrá disparar sus habilidades de salida si las tuviera debido que ese Aliado permanece en juego.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Na Mui
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente bota una carta por cada otro Campeón que controles. Si entre esas cartas botó un Aliado, puedes poner un Oro de tu Cementerio a tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente debe botar 1 carta por cada otro Aliado de raza Campeón que controles. Si entre las cartas botadas hay un o más Aliados, puedes buscar un Oro con o sin habilidad en tu Cementerio, mostrárselo a tu oponente y ponerlo en tu Mano.



Nan Dao
Habilidad: El portador gana 2 a la Fuerza. Cuando entre o salga del juego, baraja 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Cuando esta Arma entra en juego, puedes elegir 2 cartas en tu Cementerio, mostrarselas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo.
Cuando esta Arma salga del juego, puedes elegir 2 cartas en tu Cementerio, mostrarselas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo.



Nezha
Habilidad: En tu Fase de Vigilia y una vez por turno, si solo controlas Xian, puedes desterrar una carta de tu Mano para robar 2 cartas de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego y si solo controlas Aliados de raza Xian, sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes desterrar una carta de tu Mano para robar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo.



Nio
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Aliado de Coste 2 o menos en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado de cualquier raza de Coste 2 o menos en tu Mazo Castillo o Cementerio, mostrarlo a tu oponente y luego ponerlo en tu Mano. Cuando dispares la habilidad de este Aliado, debes indicar a tu oponente en que Zona de juego realizarás la búsqueda del Aliado, si será en tu Cementerio o en tu Mazo Castillo.



Niu Kanzhe Caodi
Habilidad: Busca un Aliado en tu Cementerio y ponlo en tu Mano. Si el Aliado buscado en una Criatura, puedes jugar reduciendo su Coste en 2 Oros hasta la Fase Final.

Aclaración: Toma un Aliado de tu Cementerio, muestraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano. Si el Aliado buscado es un Aliado de raza Criatura, puedes jugarlo este turno reduciendo su Coste en 2 Oros. El Aliado buscado por el efecto de este Talismán debe ser jugado en tu Fase de Vigilia. Si juegas este Talismán en Guerra de Talismanes, no podrás jugar el Aliado buscado en esta Fase.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Niú Mówang
Habilidad: Imbloqueable. Cada vez que entre en juego otro Aliado Criaturas bajo tu control, tu oponente bota 1 carta.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Cada vez que otro Aliado de raza Criaturas entra en juego bajo tu control, tu oponente la primera carta de su Mazo Castillo.



Nogunaga
Habilidad: Imbloqueable. Cuando entra en juego, puedes elegir un Aliado para que pierda su habilidad y sea destruido.

Aclaración: Este Aliado no puedes ser bloqueado por Aliados oponentes.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir un Aliado en juego (tuyo u oponente) para que pierda su habilidad y luego sea destruido.



Nodachi
Habilidad: Su portador gana 2 a la Fuerza. Si su portador es un Aliado Campeón, además es Imbloqueable. Cuando entra en juego, sube una carta que controle tu oponente que no sea Oro a la Mano de su dueño.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana a la Fuerza.
Si el Aliado portador de esta Arma es de raza Campeón es Imbloqueable.
Cuando esta Arma entra en juego, sube una carta controlada por tu oponente que no sea Oro a la Mano de su dueño.
Si la carta subida a la Mano dispara una habilidad de salida, se resuelve una vez que se haya resuelto por completo la habilidad de esta Arma.



Omoikane
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Kami en tu Cementerio y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado de raza Kami en tu Cementerio, mostrarselo a tu oponente y ponerlo en tu Mano. Como la habilidad es opcional, puedes disparar o no la habilidad de este Aliado cuando entra en juego.



Onamochi
Habilidad: En Guerra de Talismanes, puedes subir este Aliado a la Mano de su dueño para subir un Aliado oponente declarado atacante de Fuerza 3 o más a la Mano de su dueño.

Aclaración: Sólo puedes activar la habilidad de este Aliado en Guerra de Talismanes en tu turno, puedes subir este Aliado a la Mano de su dueño para elegir un Aliado oponente declarado atacante este turno de Fuerza 3 o más y subirlo a la Mano de su dueño.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Pagoda Daqin
Habilidad: Los Aliados de Coste 2 o menos pierde su habilidad.

Aclaración: Mientras este Tótem esté en juego, los Aliados en juego de Coste 2 o menos (Coste 0, 1 o 2), pierden su habilidad.
Los Aliados de Coste 2 o menos que entren en juego entrarán sin su habilidad, mientras este Tótem esté en juego.



Pulgasari
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes barajar hasta tres cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Si barajaste una o más Criaturas, tu oponente bota una carta de su Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes barajar 1, 2 o 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Si dentro de las cartas barajadas hay uno o más Aliados de Raza Criaturas, tu oponente debe botar la primera carta de su Mazo Castillo.



Qiang
Habilidad: Sólo puede ser jugada desde tu Mano. El portador gana 2 a la Fuerza. Cuando entra en juego, baraja una carta de Coste 3 o más que controle tu oponente en el Mazo Castillo de su dueño. Luego, baraja hasta 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Esta Arma sólo puede ser jugada desde tu Mano. El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Cuando esta Arma entra en juego baraja una carta controlada por tu oponente que no sea Oro de Coste 3 o menos en el Mazo Castillo de su dueño. Luego, si la carta elegida fue barajada, elige hasta 3 cartas (1, 2 o 3), muéstraselas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo.
La habilidad de entrada de esta Arma es disparada por lo cual debes resolverla en caso que tu oponente tenga un objetivo valido en juego.



Qianlima
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego, elige un Aliado que controle oponente para que no pueda ser declarado bloqueador este turno.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego. Cuando este Aliado entra en juego, elige un Aliado controlado por tu oponente, el Aliado elegido no podrá ser declarado bloqueador este turno.



Qin Shi Huang
Habilidad: Si tu oponente controla más Aliados que tú, jugar este Aliado te cuesta 1 Oro menos. Una vez por turno, puedes destruir un Aliado o Arma que controles para destruir un Aliado que controle tu oponente.

Aclaración: Jugar este Aliado te cuesta 1 Oro menos si tu oponente controla más Aliados que tú. Este Aliado no se cuenta para la habilidad de poder jugarlo por 1 Oro menos.
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 destruir un Aliado o un Arma que controles para destruir un Aliado controlado por tu oponente.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Qinglong Chushui
Habilidad: Si sólo controlas Campeones, esta carta reduce su Coste en 1 Oro. Busca hasta 2 Armas en tu Mazo Castillo y juégalas sin pagar su Coste bajo 2 Aliados que controles.

Aclaración: Si sólo controlas Aliados de raza Campeón, jugar este Talismán te cuesta un Oro menos. Busca hasta 2 Armas (1 o 2) en tu Mazo Castillo y juégalas sin pagar su Coste bajo 2 Aliados que controles.



Raijin
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes barajar un Kami de tu Mano para barajar 1 carta oponente en juego que no sea Oro.

Aclaración: Cuando Raijin entra en juego, puedes barajar un Aliado de raza Kami de tu Mano para barajar 1 carta oponente en juego (Aliado, Arma o Tótem) en el Mazo Castillo de su dueño. La habilidad de Raijin no afecta a cartas de Oros.



Ruyi Jingu Bang
Habilidad: El portador gana 1 a la Fuerza y es Imbloqueable. Cada vez que el portador haga daño al Mazo Castillo oponente, puedes desterrar 2 cartas del Cementerio oponente.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza y no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Cada vez que el Aliado portador de esta Arma, haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes tomar 2 cartas del Cementerio oponente y enviarlas a su Zona de Destierro. Deben ser 2 cartas, no puedes desterrar una sola carta del Cementerio oponente por la habilidad de esta Arma.



Santuario de Kashima
Habilidad: Mientras este Tótem esté en juego, los Aliados que controles ganan 2 a la fuerza.

Aclaración: Los Aliados que controles ganan 2 a la Fuerza, mientras este Tótem permanezca en juego.



Sha Wujing
Habilidad: Imbloqueable. Cuando salga del juego, un Aliado oponente pierde 1 a la Fuerza permanentemente.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Cuando este Aliado salga del juego, un Aliado oponente que elijas pierde 1 a la Fuerza permanentemente. Ese bono de Fuerza negativo permanecerá hasta que el Aliado afectado este en juego.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Shé Nián
Habilidad: Única. Cuando juegues esta carta, destiérrala. Gana el control de una carta oponente de Coste 2 o menos hasta que salga del juego.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo.
Cuando juegues Shé Nián, aunque sea anulado, lo debes enviar a tu Zona de destierro.
Gana el control de una carta oponente en juego (Aliado, Arma o Tótem) de Coste 2 o menos, serás el controlador de esa carta hasta que salga del juego.
No puedes ganar el control de una carta que tenga la habilidad de que solo puedes tener una copia en juego, en caso que ya controles una copia de esa carta.
Si dicha carta tiene una habilidad disparada de salida, quien resolverá dicha habilidad será el jugador que era el controlador de la carta al momento de salir del juego.



Shenshu y Yulu
Habilidad: Una vez por turno, tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.

Aclaración: Mientras este Aliado este en juego, en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), una vez por turno, tu oponente bota las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo. Si tu oponente se queda sin cartas en su Mazo Castillo al momento de activar la habilidad de este Aliado, tu oponente pierde el juego.



Shéquán
Habilidad: Destruye 2 Aliados en juego que tengan el mismo nombre.

Aclaración: Destruye 2 copias de un Aliado en juego que tengan el mismo nombre. Los Aliados a destruir pueden ser 2 copias que tenga tu oponente en juego o 2 copias que controles o puede ser un Aliado tuyo y otro que controle tu oponente, siempre y cuando tengan el mismo nombre.



Shinigami
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes barajar hasta 3 Kami de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes eligir hasta 3 Aliados(1, 2 o 3) de raza Kami de tu Cementerio, mostrarlos a tu oponente y barajarlos en tu Mazo Castillo.



Shōjō
Habilidad: En tu Fase de Agrupación, si este Aliado esta en tu Cementerio, puedes botar 2 cartas para ponerlo en tu Mano. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes generar un Oro hasta la Fase Final.

Aclaración: En tu Fase de Agrupación, si este Aliado esta en tu Cementerio, puedes botar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo para subirlo a tu Mano.
Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes generar un Oro virtual, el Oro generado dura hasta tu Fase Final y puede ser utilizado para pagar Coste o habilidades de cualquier tipo de carta.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Shuai jiao
Habilidad: Un Aliado de coste 4 o menos pierde su habilidad. Luego, destruye ese Aliado.

Aclaración: Elige un Aliado en juego (tuyo u oponente) de Coste 4 o menos para que pierda su habilidad. Luego, destruye ese Aliado. Si el Aliado no puede ser afectado por Talismanes, no puedes hacerlo objetivo con este Talismán. Si el Aliado destruido por este Talismán tiene una habilidad de salida, esta no se dispara porque este Talismán le quita la habilidad primero y luego lo destruye.



Song Jiang
Habilidad: No puede ser declarado atacante. Si es destruido o barajado, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Fuerza tenga este Aliado.

Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante. Si este Aliado pierde su habilidad podrá ser declarado atacante. Si Son Jiang es destruido o barajado, tu oponente debe botar tantas cartas de su Mazo Castillo como Fuerza tenga este Aliado cuando sea destruido por habilidades o efectos de cartas (tuyas u oponentes) o por daño de combate o cuando sea barajado por la habilidad o efectos de cartas (tuyas u oponentes)



Suijin
Habilidad: Cuando entra en juego o sea destruido, puedes buscar un Oro en tu Cementerio y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar una carta de Oro (con o sin habilidad) en tu Cementerio, mostrarselo a tu oponente y ponerlo en tu Mano.
Cuando este Aliado sea destruido por daño de combate o por habilidades o efectos de cartas (tuyas u oponentes), puedes buscar una carta Oro (con o sin habilidad) en tu Cementerio, mostrarselo a tu oponente y ponerlo en tu Mano.



Sun Wukong
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes desterrar 1 carta de tu Cementerio para que este Aliado sea Imbloqueable o gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Sun Wukong puede atacar el turno que entra en juego. En tu Fase de Vigilia, si tienes cartas en tu Zona de Destierro, puedes desterrar una de esas cartas para que puedas elegir entre que este Aliado no pueda ser bloqueado por Aliados oponentes por este turno o que este Aliado gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.



Takemikazuchi
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes botar la primera carta del Mazo Castillo oponente. Si la carta botada es un Aliado, tu oponente bota una carta adicional. Si sale del juego, puedes desterrar 2 cartas del Cementerio oponente.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes hacer que tu oponente bote la primera carta de su Mazo Castillo. Si la carta botada es un Aliado, tu oponente tiene que botar 1 carta adicional.
Cuando este Aliado salga del juego, puedes elegir 2 cartas del Cementerio oponente y enviarlas a su Zona de destierro. Deben ser 2 cartas las que se destierran por la habilidad de salida de este Aliado, no puede ser 1 sola.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Takeminakata
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando es destruido o barajado, elige entre descartar al azar 1 carta de la Mano de tu oponente o que tu oponente bote 4 cartas de su Mazo Castillo.

Aclaración: Este Aliado puede atacar el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado sea destruido por habilidades o efectos de cartas (tuyas u oponentes) o por daño de combate o sea barajado desde el juego por habilidades o efectos de cartas (tuyas u oponentes), elige entre descartar 1 carta de la Mano de tu oponente al azar o que tu oponente bote las primeras 4 cartas de su Mazo Castillo.



Tambor Daiko
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes desterrar 1 carta de un Cementerio. Puedes destruir este Oro para desterrar 1 carta de un Cementerio.

Aclaración: Cuando Tambor Daiko entra en juego, puedes desterrar 1 carta de un Cementerio (tuyo u oponente). Puedes destruir a Tambor Daiko desde tu Zona de Oro pagado o de tu Zona de Reserva de Oros para desterrar 1 carta de un Cementerio (tuyo u oponente).



Tang Sanzang
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes destruir un Campeón que controles para desterrar 2 cartas del Cementerio oponente. Luego, roba 1 carta.

Aclaración: Para poder activar la habilidad de este Aliado, tu oponente debe tener al menos 2 cartas de su Cementerio que puedan ser desterradas.
Puedes destruir un Aliado de raza Campeón que controles (incluyendo a este Aliado) para desterrar 2 cartas del Cementerio oponente. Luego, si el Aliado fue destruido roba 1 carta de tu Mazo Castillo.



Templo de Jinshan
Habilidad: Hasta 2 veces en tu turno, puedes botar 1 carta de tu Mazo Castillo para que un Aliado que controles gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en tu Guerra de Talismanes, hasta 2 veces en tu turno, puedes botar la primera carta de tu Mazo Castillo para que un Aliado que controles gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.



Tenjin
Habilidad: Imbloqueable. Cuando entra en juego, puedes desterrar una carta de un Cementerio. Luego, tu oponente bota tantas cartas como Coste tenga la carta desterrada..

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir una carta de un Cementerio (tuyo u oponente) y desterrarla. Luego, tu oponente debe botar tantas cartas como Coste tenga la carta desterrada. Si la primera habilidad de desterrar una carta de un Cementerio es cancelada, tu oponente no debe botar cartas de su Mazo Castillo por la segunda habilidad de este Aliado.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Tianma
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes botar 2 cartas para buscar un Oro en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano. Cuando es declarado atacante, elige entre pagar un Oro o botar 1 carta.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes botar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo si lo haces busca una carta de Oro (con o sin habilidad) en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.
Cuando este Aliado sea declarado atacante, en la declaración de ataque, elige entre pagar 1 Oro que controles o botar la primera carta de tu Mazo Castillo, este requisito es obligatorio para que este Aliado pueda ser declarado atacante.



Trampa Tanuki
Habilidad: Para jugar esta carta debes desterrar un Aliado de Coste 3 o menos que controles. Luego, busca un Aliado del mismo Coste que el Aliado desterrado en tu Mazo Castillo y juégalo sin pagar su Coste.
Aclaración: Este Talismán tiene un Coste adicional que te pide que destierres un Aliado de Coste 3 o menos que controles. Una vez pagado su Coste de Oro y su Coste adicional, busca un Aliado del mismo Coste que el Aliado desterrado en tu Mazo Castillo y ponlo en juego bajo tu control sin pagar su Coste.
Si el Aliado desterrado por el coste adicional de este Talismán tiene una habilidad disparada de salida, primero se resolverá esa habilidad y luego se resolverá el efecto de este Talismán de jugar un Aliado del mismo Coste que el Aliado desterrado desde tu Mazo Castillo sin pagar su Coste.



Tsukuyomi
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente bota 2 cartas. Puedes barajar a este Aliado en el Mazo Castillo de su dueño para prevenir que otro Aliado Kami bajo tu control sea destruido o barajado.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente bota las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo.
Cuando otro Aliado de raza Kami que controles vaya ser destruido (por daño de combate o por la habilidad o efecto de una carta) o barajado desde el juego, puedes barajar a este Aliado para prevenirlo.
Ejemplo: Si tu oponente juega Nukewaza, puedes barajar a Tsukuyomi para prevenir que otro Aliado de raza Kami sea barajado por el efecto del Talismán.



Tuolong
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes destruir una Criaturas que controles para desterrar una carta oponente de Coste 3 o menos.

Aclaración: Cuando Tuolong entra en juego, puedes destruir un Aliado de raza Criaturas que controles para desterrar una carta oponente (Aliado, Arma o Tótem) de Coste 3 o menos.
La habilidad disparada de Tuolong es opcional, por lo cual puede ser jugado y entrar en juego sin disparar su habilidad.



Ugajin
Habilidad: Cuando entra en juego, descarta 1 carta de la Mano de tu oponente al azar. Luego, tu oponente bota tantas cartas como Coste tenga la carta descartada.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente. Luego, tu oponente deberá botar tantas cartas como Coste tenga la carta descartada. Si la carta descartada es un Oro o una carta de Coste 0, tu oponente no debe botar cartas de tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Viento de Fuego
Habilidad: Un Aliado en juego gana 1 a la Fuerza y otro Aliado en juego pierde 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Un Aliado en juego (tuyo u oponente) gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final y otro Aliado en juego (tuyo u oponente) pierde 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Para poder jugar este Talismán deben haber al menos 2 Aliados en juego que puedan recibir modificadores de Fuerza.



Wanli Changcheng
Habilidad: Los Aliados declarados atacantes que no sean bloqueados tienen 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Aclaración: La habilidad de este Tótem afecta a todos los Aliados en juego.
En la Fase de Declaración de bloqueo se dispara la habilidad de este Tótem, donde se puede chequear si los Aliados declarados atacantes este turno, fueron declarados bloqueadores o no. Los Aliados que no hayan sido bloqueados tendrán 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
El próximo modificador de Fuerza que se aplique sobre los Aliados prevalece sobre la habilidad disparada de este Tótem.



Wu Qin Xi
Habilidad: Si sólo controlas Aliados Criaturas, jugar este Talismán te cuesta 1 Oro menos. Tu oponente bota 2 cartas por cada Aliado en juego que haya sido declarado atacante este turno.

Aclaración: Si sólo controlas Aliados de raza Criaturas, jugar este Talismán te costará 1 Oro menos, la reducción de Coste solo aplica al momento de jugar el Talismán pero para efectos del juego prevalece el Coste impreso que tiene este Talismán, por ejemplo no podría ser anulado por Xin Yi Quan.
Por cada Aliado en juego que haya sido declarado atacante este turno, tu oponente debe botar 2 cartas de su Mazo Castillo.
Este Talismán los puedes jugar en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente).



Xí Yóu Jí
Habilidad: Puedes destruir este Oro para que un Aliado oponente pierda sus bonificadores de Fuerza hasta la Fase Final. Ese Aliado no puede recibir bonificadores de Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Puedes destruir este Oro en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), desde tu Reserva de Oros o de tu Zona de Oro pagado para que un Aliado oponente pierda todas las bonificaciones de Fuerza continuas, por el turno y permanentes que tenga. El Aliado afectado por la habilidad de este Oro, queda con su Fuerza impresa.
Ese Aliado afectado por la habilidad de este Oro no podrá recibir ninguna bonificación de Fuerza posteriormente por este turno hasta la Fase Final.
El Aliado afectado por la habilidad de este Oro, puede ser afectado posteriormente por habilidades o efectos de cartas que dupliquen su Fuerza.
El Aliado afectado por la habilidad de este Oro, recupera sus bonificaciones de Fuerza permanentes y continuas al terminar el turno que fue afectado



Xiá Shi
Habilidad: Los Aliados que controle tu oponente pierden su habilidad y 1 a la Fuerza, hasta la Fase Final.

Aclaración: Los Aliados oponentes en juego, pierden su habilidad y 1 a la Fuerza, hasta la Fase Final. Si algún Aliado o varios Aliados no pueden ser afectado por Talismanes este Talismán no tendrá efecto sobre aquellos Aliados.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Xiezhi
Habilidad: Mientras este Aliado este en juego, solo se puede declarar ataque con 2 o mas Aliados.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, los jugadores sólo pueden declarar ataque con 2 o más Aliados que controlen. No se puede declarar ataque con un sólo Aliado. Si este Aliado pierde su habilidad los jugadores pueden declarar ataque con la cantidad de Aliados que deseen.



Xihe
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente baraja 1 carta de su Mano.
Cuando sea barajado desde el juego, puedes mirar la Mano de tu oponente.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente elige una carta de su Mano y la baraja en su Mazo Castillo.
Cuando este Aliado sea barajado desde el juego por una habilidad o efecto ya sea jugado por ti o por tu oponente, puedes mirar la Mano de tu oponente.



Xing Yi Quan
Habilidad: Única. Anula un Talismán de Coste 3 o menos.
Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Anula un Talismán de Coste 3 o menos. Si algún Talismán es jugado sin pagar su Coste por el efecto o habilidad de otra carta o si ese Talismán es jugado reduciendo su Coste, siempre prevalecerá el Coste impreso que tenga ese Talismán en caso que quieras anular con Xing Yi Quan.



Yang Fangmu
Habilidad: Busca un Xian en tu Mazo Castillo y juégalo sin pagar su Coste. Al comienzo de la Fase Final, destierra ese Aliado.
Aclaración: Busca un Aliado de raza Xian en tu Mazo Castillo y juegalo bajo tu control sin pagar su Coste.
En la Fase Final, debes desterrar el Aliado jugado por el efecto de este Talismán.



Yang Zongbao
Habilidad: Jugar Armas en este Aliado te cuesta un Oro menos. Cuando entra en juego, si controlas uno o más Aliados de Coste 1, agrupa 2 Oros que controles.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, las Armas jugada en este Aliado te cuestan 1 Oro menos.
Cuando este Aliado entra en juego, si controlas 1 o más Aliados de Coste 1, agrupa 2 Oros que controles.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Yanhua
Habilidad: El portador no puede ser destruido. Cuando entra en juego, busca un Aliado de Coste 1 en tu Mazo Castillo y ponlo en juego sin pagar su Coste.

Aclaración: El portador de esta Arma no puede ser destruido por habilidades o efectos de cartas o por daño de combate.
Cuando esta Arma entra en juego, busca un Aliado en tu Mazo Castillo de Coste 1 y juegalo bajo tu control sin pagar su Coste.



Ye ma Fen Zong
Habilidad: Sube a la Mano de su dueño 2 Aliados en juego que sus Costes sumen 4 o menos.

Aclaración: Elige 2 Aliados en juego, pueden ser 2 Aliados controlador por ti, 2 Aliados controlados por tu oponente o un Aliado tuyo y uno controlado por tu oponente, que sus Costes sumen 4 o menos (0, 1, 2, 3 o 4) y sube esos Aliados a la Mano de su dueño.
Deben ser 2 Aliados, no puedes subir uno solo a la Mano de su dueño y no pueden sumar Coste sobre 4.
Ejemplo: Podrias subir una Niu Wa controlada por ti y un Pricolici controlado por tu oponente



Yěmă tiào jiàn
Habilidad: Puedes desterrar un Kami de tu Mano para jugar esta carta reduciendo su Coste en 2 Oros. Anula un Aliado.

Aclaración: Cuando tu oponente juegue un Aliado, puedes jugar este Talismán para anular a ese Aliado. El Aliado anulado es enviado al Cementerio de su dueño.
Puedes desterrar un Aliado de raza Kami de tu Mano para jugar este Talismán reduciendo su Coste en 2 Oros. Para efectos del juego se considera el Coste impreso de este Talismán.



Yinyanggong
Habilidad: Mientras sea tu turno, gana 2 a la Fuerza. Mientras sea el turno oponente, los Aliados de Coste 1 o menos en juego pierden su habilidad.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego en tu turno este Aliado gana 2 a la Fuerza. En el turno oponente este Aliado pierde la bonificación de 2 a la Fuerza.
Mientras este Aliado esté en juego en el turno oponente, los Aliados en juego (tuyos y oponentes) de Coste 1 o menos pierde su habilidad. En tu turno la segunda habilidad de este Aliado no afecta a los Aliados de Coste 1 o menos.



Yoritomo
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes generar 2 Oros para jugar Armas hasta la Fase Final.

Aclaración: Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes generar 2 Oros para jugar Armas. Los Oros generados por este Aliado duran hasta la Fase Final.
Puedes utilizar estos Oros virtuales para jugar Armas en cualquier Aliados en juego (tuyo u oponente).

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Yu Dayou
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Campeón de coste 1 en tu Mazo Castillo y ponerlo en juego sin pagar su coste.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado de raza Campeón de Coste 1 en tu Mazo Castillo y ponerlo en juego sin pagar su Coste. La habilidad de esta carta es opcional, por lo que puedes decidir si buscar o no un Aliado Campeón de Coste 1 en tu Mazo Castillo.



Yu Shi
Habilidad: No puede ser declarado atacante. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes pagar 3 Oros para que tu oponente bote 3 cartas de su Mazo Castillo. Cuando salga del juego, puedes agrupar 2 Oros que controles.

Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante.
En tu Fase de Vigilia y sólo una vez por turno, puedes pagar 3 Oros para que tu oponente bote las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo.
Cuando este Aliado salga del juego, puedes mover 2 Oros de tu Zona de Oro pagado a tu Zona de reserva de Oros, deben ser 2 Oros, no puedes agrupar un sólo Oro por la habilidad disparada de salida de este Aliado.



Yue Lao
Habilidad: Una vez por turno, puedes pagar 1 Oro o descartar 1 carta de tu Mano para que un Aliado en juego gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Luego, puedes elegir un Aliado oponente para que pierda 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en turno o en el turno de tu oponente) una vez por turno, puedes pagar 1 Oro o descartar 1 carta de tu Mano para que un Aliado en juego (tuyo u oponente) gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Luego, si activaste la primera habilidad de este Aliado, puedes elegir un Aliado oponente para que pierda 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.



Yue Tu
Habilidad: Para jugar esta carta debes barajar un Xian que controles en el Mazo Castillo de su dueño. Busca una carta de Coste 4 o menos en tu Cementerio y ponla en tu Mano.

Aclaración: Para poder jugar este Talismán debes barajar un Aliado Xian que controles en el Mazo Castillo de su dueño (Coste adicional). Busca una carta (Arma, Tótem, Aliado o Talismán) de Coste 4 o menos en tu Cementerio, muestrasela a tu oponente y ponla en tu Mano.
Si el Aliado de raza Xian que es barajado por el coste adicional de este Talismán, tiene una habilidad disparada de salida, esta se resuelve primero y luego resuelves el efeto de este Talismán.



Zazen
Habilidad: Elige un Aliado que controle tu oponente para que pierda 2 a la Fuerza permanentemente.

Aclaración: Elige un Aliado controlado por tu oponente, ese Aliado pierde 2 a la Fuerza permanentemente.
El próximo modificador de Fuerza que se aplique sobre el Aliado afectado prevalece sobre Zazen.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO



Zhang Sanfeng
Habilidad: Una vez en tu turno, puedes elegir otro Aliado que controles para que gane 1 a la Fuerza permanentemente.

Aclaración: Una vez en tu turno (en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes en tu turno), puedes elegir otro Aliado que controles para que ese Aliado gane 1 a la Fuerza permanentemente.
Este Aliado no puede ganar 1 a la Fuerza permanente por su propia habilidad pero si puedes bonificar a otra copia de este Aliado que controles.



Zhin Ren
Habilidad: Puedes destruir este Oro y pagar 2 Oros para descartar una carta al azar de la Mano de tu oponente.

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 (puede estar en tu Reserva de Oros o en tu Zona de Oro pagado) y pagar otros 2 Oros que controles para descartar una carta de la Mano de tu oponente al azar.



Zhu Baie
Habilidad: Cada vez que haga daño al Mazo Castillo oponente, puedes desterrar una carta del Cementerio oponente.

Aclaración: Cada vez que este Aliado haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes tomar una carta de su Cementerio y enviarla a su Zona de Destierro.



Zhu Shuijiaole
Habilidad: Busca un Tótem en tu Mazo Castillo de Coste 3 o menos y ponlo en juego sin pagar su Coste.

Aclaración: Busca una carta de Tótem de Coste 3 o menos en tu Mazo Castillo y ponlo en juego bajo tu control sin pagar su Coste.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA ESPÍRITU DE DRAGÓN EXTENDIDO

