

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 LA IRA DEL NAHUAL



1-126 Anchancho
Habilidad: Tu oponente destierra un Aliado que controle.
Aclaración: Tu oponente elige uno de sus Aliados que controle y lo envía a su Zona de destierro. Este Talismán no esta afectando al Aliado ni haciéndolo objetivo directamente, si no que esta afectando al jugador oponente.
Anchancho recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



2-126 Yanomami
Habilidad: Destruye un Aliado oponente. Luego, tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.
Aclaración: Destruye un Aliado que controle tu oponente. Luego, tu oponente bota las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo. Si tu oponente previene que el Aliado que controla sea destruido, no tendrá que botar las 2 cartas de su Mazo Castillo.
Yanomami recibe un rework en su habilidad en Leyendas 2.0.



3-126 Auca
Habilidad: *En el momento en que tu oponente juegue un Arma desde su mano, puedes jugar esta carta y mandar a su cementerio dicha Arma.*
Aclaración: Errata: *"Auca puede ser jugada en cualquier momento. Anula un Arma oponente".* En el momento que tu oponente esté jugando una Arma puedes jugar Auca para anularla. Este Talismán es una interrupción al juego. Se pueden anular las Armas que estén entrando en juego desde la Mano y también las que se ponen en juego desde el Mazo Castillo, Cementerio o Destierro. El Arma debe ser anulada una vez que se pague el coste y se cumplan las condiciones para que sea jugada.



4-126 Toki
Habilidad: *En el momento en que tu oponente juegue un Tótem desde su mano, puedes jugar esta carta y mandar a su cementerio dicho Tótem.*
Aclaración: Errata: *"Toki puede ser jugado en cualquier momento. Anula un Tótem oponente."* En el momento que tu oponente esté jugando un Tótem puedes jugar Toki para anularlo. Este Talismán es una interrupción al juego. Se pueden anular los Tótems que están entrando en juego desde la Mano y también los que se ponen en juego desde el Mazo Castillo, Cementerio o Destierro El Tótem debe ser anulado una vez que se pague el coste y se cumplan las condiciones para que sea jugado.



5-126 Flechero
Habilidad: *Anula un Talismán.*
Aclaración: En el momento que tu oponente juegue un Talismán puedes jugar Flechero para anularlo. Este Talismán es una interrupción al juego. Se pueden anular los Talismanes que son jugados desde la Mano y también los que se juegan desde el Mazo Castillo, Cementerio o Destierro.
El Talismán debe ser anulado una vez que se pague el coste y se cumplan las condiciones para que sea jugado.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



6-126 Ira del Nahual
Habilidad: Todos tus Aliados ganan 2 a la fuerza hasta la Fase Final. (Carta Única).
Aclaración: Todos los Aliados que controles ganan 2 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si este Talismán no es anulado, todos los Aliados que controles en ese momento ganan 2 a la Fuerza. Si juegas un Aliado después de haber jugado este Talismán, no ganará el bono de Fuerza que entrega el efecto de este Talismán.
Sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo.
Ira del Nahual recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Cofradía.



7-126 Ix Chebel Yax
Habilidad: *Puedes buscar un talismán en tu castillo y ponerlo en tu mano.*
Aclaración: Busca un Talismán en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



8-126 Pachamama
Habilidad: *Puedes buscar un aliado en tu castillo y ponerlo en tu mano.*
Aclaración: Al jugar este Talismán, busca un Aliado en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



9-126 Ix Tabai
Habilidad: Sólo puedes jugar esta carta si tu oponente declaro ataque el turno anterior. Tu oponente destruye un Aliado que controle en Línea de Ataque.
Aclaración: Solo puedes jugar este Talismán si tu oponente atacó en el turno anterior.
Tu oponente debe destruir uno de sus Aliados que controle que se encuentre en su Línea de Ataque.
Ix Tabai recibe un rework en su habilidad.



10-126 Sacrificio Humano
Habilidad: *Por cada Aliado en juego, tu oponente debe pagar un oro, si no lo hace debe enviarlo al cementerio.*
Aclaración: Destruye todos los Aliados oponentes. Para prevenir que sea destruidos tu oponente debe pagar 1 Oro por cada Aliado que tenga en juego. Puchao y Tesoro de Guayacán se deben pagar completos, es decir, solo cuentan como 1 Oro para esta habilidad (no se pueden dividir para salvar más de un Aliado).
Cuando se previene que un Aliado vaya al Cementerio éste permanece en juego, por lo cual no puede disparar su habilidad de salida si la tuviera.
El Aliado que es prevenido no vuelve a entrar en juego.
Este Talismán afecta directamente a los Aliados no al jugador.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



11-126 K' Ak' Na
Habilidad: Tu oponente elige entre descartar 2 cartas de su Mano o botar 5 cartas de su Mazo Castillo. Luego, puedes robar 1 carta.
Aclaración: Cuando juegues este Talismán tu oponente elige entre descartar 2 cartas de su Mano o botar las primeras 5 cartas de su Mazo Castillo. Luego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo. Si tu oponente no tiene cartas en su Mano o tiene una sola carta en su Mano, deberá botar las primeras 5 cartas de su Mazo Castillo por el efecto de este Talismán.
K' Ak' Na recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



12-126 Machitún
Habilidad: Sólo puedes jugar esta carta en respuesta a que tu Mazo Castillo reciba daño. Reduce a 0 ese daño.
Aclaración: En respuesta a recibir daño en tu Mazo Castillo juega este Talismán para reducir a 0 el daño hecho por tu oponente. No recibes daño en tu Mazo Castillo. Puede ser jugada para prevenir cualquier tipo de daño (daño directo o daño de combate).
Los Aliados que fueron declarados atacantes hacen daño de combate a los Aliados que los bloquearon, solo que la diferencia de Fuerza no pasa como daño a tu Mazo Castillo al jugar Machitun.



13-126 Sotz' Na
Habilidad: Única. Anula un Aliado oponente.
Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este carta en tu Mazo Castillo.
Sotz' Na puede ser jugado en cualquier momento. En el momento que tu oponente juegue un Aliado puedes jugar Sotz' Na para anularlo, el Aliado anulado es enviado al Cementerio. Este Talismán es una interrupción al juego. Se pueden anular los Aliados que están entrando en juego desde la Mano y también los que se ponen en juego desde el Mazo Castillo o Cementerio.
El Aliado debe ser anulado una vez que se pague su Coste (de ser necesario), sus Costes adicionales y se cumplan los requisitos para ser jugado.
Sotz' Na recibe un rework en su Coste en el Kit de extensión Cofradía.



14-126 Ix Chel
Habilidad: Tu oponente elige entre descartar 2 cartas su Mano o que tú robes 2 cartas.
Aclaración: Cuando juegues este Talismán, tu oponente deberá elegir entre descartar 2 cartas de su Mano o que tú robes las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo.
Si tu oponente no tiene cartas en su Mano o tiene una sola, se resolverá el segundo efecto que robas las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo.
Ix Chel recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



15-126 Xochi Yaoyotl
Habilidad: Hasta 2 Aliados que controles duplican su Fuerza hasta la Fase Final.
Aclaración: Con el efecto de este Talismán puedes elegir 1 o 2 Aliados que controles, para que dichos Aliados dupliquen su Fuerza hasta la Fase Final.
Xochi Yaoyotl recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



16-126 Ch’ Ayin Na
Habilidad: Baraja 5 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.
Aclaración: Elige 5 cartas de tu Cementerio, muéstralas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo. Tienes que barajar exactamente 5 cartas, no puedes barajar menos cartas por el efecto de este Talismán.
Ch’ Ayin Na recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



17-126 Cataratas del Iguazú
Habilidad: *Destruye 2 Aliados que controles y juega otro turno después de éste.*
Aclaración: Destruye 2 de tus Aliados en juego y luego juega un turno extra.
Debes jugar este Talismán en tu turno. Vuelves a jugar otro turno completo (con todas sus fases correspondientes) saltándote el turno de tu oponente. Al terminar el turno extra el juego se sigue desarrollando normalmente. Tanto en el turno en que juegas Cataratas del Iguazú como en el turno extra, robas una carta para finalizar tu turno como si fuera un turno normal.
Los Aliados deben ir al Cementerio para poder jugar el turno extra.



18-126 Revolución de los Objetos
Habilidad: Busca una carta de Aliado en el Mazo Castillo y ponlo en juego en tu línea de defensa.
Aclaración: Busca un Aliado en tu Mazo Castillo y ponlo en juego en tu Línea de Defensa sin pagar su coste. El Aliado debe ubicarse en la Línea de Defensa y no puede ser declarado atacante este turno (a menos que una habilidad o efecto se lo permita). Si juegas Revolución de los Objetos en Guerra de Talismanes el Aliado no puede ser declarado bloqueador.
La versión de “La Ira del Nahual” y de “La Cofradía” tienen el mismo nombre, pero distinta habilidad, por lo cual se respeta la última versión en curso que es la de Cofradía.



19-126 Rito del Dorado
Habilidad: Busca 2 Oros en tu Mazo Castillo y ponlos en tu Mano. Luego, descarta 2 cartas de tu Mano.
Aclaración: Busca 2 cartas de Oro en tu Mazo Castillo, muéstralos a tu oponente y ponlos en tu Mano. Luego, descarta 2 cartas de tu Mano.
Rito del Dorado recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



20-126 Reducción de Cabeza
Habilidad: Baraja un Aliado oponente. Si controlas dos o más Aliados de distintas razas, en vez de eso, baraja 2 Aliados oponentes en el Mazo Castillo de su dueño.
Aclaración: Baraja un Aliado que controle tu oponente. Si controlas 2 o más Aliados de razas distintas, en vez de eso, debes barajar 2 Aliados que controle tu oponente en el Mazo Castillo de su dueño.
Reducción de Cabeza recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



21-126 Máscara del Sol
Habilidad: *Elige un Oro en juego y devuélvelo a la mano de su propietario.*
Aclaración: Sube 1 Oro en juego (oponente o tuyo) a la Mano de su dueño.
Cuando una carta en juego es subida a la Mano siempre va a la Mano del dueño de esa carta.



22-126 Sacrificio Gladiatorio
Habilidad: Tu oponente bota 1 carta de tu Mazo Castillo por cada Aliado que controles.
Aclaración: Tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Aliados tu controles.
Sacrificio Gladiatorio recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



23-126 Iniciación Guerrera
Habilidad: Sólo puedes jugar esta carta en respuesta a que un Aliado oponente entre en juego. Ese Aliado no podrá ser declarado atacante por el resto del juego.
Aclaración: Sólo puedes jugar este Talismán en respuesta a que un Aliado oponente entre en juego bajo su control. Mientras ese Aliado esté en juego, no podrá ser declarado atacante.
Iniciación Guerrera recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



24-126 Camaxtle
Habilidad: *Todos los Aliados que lleven Armas no podrán ser bloqueados en este turno.*
Aclaración: Tus Aliados en juego que porten Armas serán imbloqueables por el turno. Todos los Aliados que controles que sean portadores de una o más Armas son imbloqueables hasta la Fase Final.
Si juegas Camaxtle en Guerra de Talismanes tus Aliados con Armas que fueron bloqueados siguen siendo bloqueados por los Aliados oponentes y sólo ganarían bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade por ser Imbloqueables.



25-126 Tonatiuh
Habilidad: Genera 2 Oros para jugar Chamanes. Al comienzo de tu Fase Final, roba 1 carta.
Aclaración: Genera 2 Oros virtuales para jugar Aliados de raza Chamán hasta la Fase Final.
Los Oros virtuales de este Talismán no pueden ser utilizados para pagar habilidades de tus Aliados de raza Chamán.
En la Fase Final, debes robar la primera carta de tu Mazo Castillo. El robar 1 carta por el efecto de este Talismán no es opcional.
Tonatiuh recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



26-126 Cacería del Peyolt
Habilidad: *Genera 2 oros virtuales para Talismanes, Armas o Tótems.*
Aclaración: Genera 2 Oros Virtuales para jugar Talismanes, Armas o Tótems por el turno.
Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden.



27-126 Huáscar y Atahualpa
Habilidad: Sólo puedes jugar esta carta en Guerra de Talismanes. Los Aliados declarados bloqueadores que controles no pueden ser destruidos hasta la Fase Final.
Aclaración: Este Talismán sólo puede ser jugado en Guerra de Talismanes. Todos los Aliados que controles que hayan sido declarados bloqueadores este turno no pueden ser destruido hasta la Fase Final.
Huáscar y Atahualpa recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



28-126 Macuñ
Habilidad: *Destruye un Aliado Chamán que controles. Luego, juega otro Aliado Chamán desde tu Cementerio sin pagar su Coste.*
Aclaración: El Aliado Chamán destruido debe ir al Cementerio para jugar al Aliado Chamán del Cementerio sin pagar su Coste. No puede ser el mismo Aliado Chamán que estas destruyendo. Si puede ser otra copia del Aliado Chamán destruido.
El Aliado Chamán jugado desde el Cementerio, se considera una carta nueva, por lo cual, debe cumplir sus condiciones para entrar en juego y puede disparar su habilidad al entrar en juego. El Aliado debe ubicarse en la Línea de Defensa y no puede ser declarado atacante este turno (a menos que una habilidad o efecto se lo permita). Si juegas Macuñ en Guerra de Talismanes el Aliado no puede ser declarado bloqueador.
Una vez resuelto este Talismán, si el Aliado destruido tiene una habilidad disparada de salida, primero se resuelva esa habilidad y luego la del Aliado que esta entrando en juego.



29-126 Ah Puch
Habilidad: Destruye un Aliado que controles. Luego, puedes jugar un Aliado de tu Mano sin pagar su Coste con la misma Fuerza o el mismo Coste que el Aliado destruido**.**
Aclaración: Destruye un Aliado que controles. Luego, puedes jugar un Aliado desde tu Mano sin pagar su Coste bajo tu control que tenga la misma Fuerza o el mismo Coste que el Aliado destruido.
Si el Aliado destruido tiene una habilidad disparada de salida, esta se resolverá primero y posteriormente la del Aliado que esta entrando en juego desde tu Mano.
El Aliado que esta siendo jugado desde tu Mano debe cumplir sus condiciones para que pueda entrar en juego.
Ah Puch recibe un rework en su habilidad en el Kit de Batalla Vinland, Leyendas 4.0.



30-126 Xochiquetzal
Habilidad: Un Aliado que controles duplica su Fuerza, hasta la Fase Final.
Aclaración: Elige un Aliado que controles para que dicho Aliado duplique su Fuerza hasta la Fase Final.
Xochiquetzal recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



31-126 Tótem de Perro
Habilidad: Cuando entra en juego, cada jugador bota 2 cartas. Puedes destruir este Tótem para desterrar una carta de un Cementerio. Si todos los Aliados que controlas son de la misma raza, puedes desterrar 1 carta adicional.
Aclaración: Cuando este Tótem entra en juego, cada jugador bota las 2 primeras cartas de su Mazo Castillo. En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Tótem para desterrar una carta de cualquier Cementerio (tuyo u oponente). Si todos los Aliados que controlas al momento de destruir este Tótem son de la misma raza puedes desterrar 1 carta adicional.
Tótem de Perro recibe un rework en su habilidad en la Toolkit 2025.



32-126 Tótem del Cóndor
Habilidad: *Todos tus aliados son imbloqueables.*
Aclaración: Mientras este Tótem esté en juego todos tus Aliados serán imbloqueables. Todos los Aliados que controles son imbloqueables mientras este Tótem permanezca en juego. Si Tótem del Cóndor sale del juego en Guerra de Talismanes tus Aliados dejan de ser imbloqueables, pero no pueden volver a ser bloqueados, ya que, la Declaración de Bloqueo es una fase anterior a ésta.



33-126 Tótem de Conejo
Habilidad: *Si un Aliado que tengas en juego es destruido, para salvarlo puedes destruir este Tótem.*
Aclaración: En el momento que uno de tus Aliados sea destruido puedes destruir Tótem del Conejo para prevenirlo. Este Tótem actúa como una interrupción al juego. Puedes destruirlo en cualquier momento para evitar que uno de tus Aliados vaya al Cementerio desde el juego. Los Aliados que como condición deben ir al Cementerio para cumplir su habilidad o que disparan una habilidad de salida cuando son destruidos, pueden ser prevenidos, pero no pueden disparar y/o resolver su habilidad.
Cuando se evita que un Aliado vaya al Cementerio éste permanece en juego. El Aliado que es prevenido no vuelve a entrar en juego.



34-126 Tótem del Águila
Habilidad: *Te cuesta un oro menos jugar Chamanes.*
Aclaración: Mientras Tótem del Águila esté en juego te cuesta 1 Oro menos jugar Aliados de raza Chamán. El coste de tus Aliados de raza Chamán se reduce en 1 de Oro mientras el Tótem permanezca en juego.
Si tienes 2 Tótem del Águila en juego el coste de tus Aliados de raza Chamán se reduce en 2 de Oro y así sucesivamente.
La reducción de coste es hasta un mínimo de 0 y una vez jugadas las cartas mantienen sus costes impresos.



35-126 Tótem de Guanaco
Habilidad: *A tu oponente le cuesta un Oro más jugar sus cartas.*
Aclaración: Mientras Tótem de Guanaco esté en juego a tu oponente le cuesta 1 Oro más jugar sus cartas. El coste de las cartas de tu oponente aumenta en 1 de Oro mientras el Tótem permanezca en juego. Tu oponente no debe pagar 1 de Oro adicional por habilidades de sus cartas. Tampoco por los Oros que baja o pone en juego, ya que, los Oros no tienen Coste. Si tienes 2 Tótem de Guanaco en juego tu oponente debe pagar 2 Oros adicionales por cada carta que juegue y así sucesivamente.
La versión de "La Ira del Nahual" y de "La Cofradía" se consideran que tienen el mismo nombre para todo efecto de juego.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



36-126 Tótem de Cocodrilo
Habilidad: *Tu oponente, antes de poner en juego un Oro, debe pagarlo con otro.*
Aclaración: Mientras Tótem del Cocodrilo esté en juego tu oponente para bajar un Oro a la Reserva de Oro debe pagarlo con otro antes. Tu oponente debe pagar 1 Oro primero para poder bajar otro mientras este Tótem permanezca en juego. Si no tienes cartas de Oro en juego no podrás bajar más Oros. No se puede pagar la habilidad de Tótem de Cocodrilo generando Oros Virtuales, ya que, bajar Oro desde la Mano es la primera acción que se debe realizar en la Fase de Vigilia. Tu oponente puede poner Oros en juego por habilidades o efectos de cartas. También puede generar Oros Virtuales. Si tienes 2 Tótem del Cocodrilo en juego tu oponente debe pagar 2 Oros para bajar uno y así sucesivamente.
Ejemplo: Tu oponente puede poner Oros en juego por habilidad o efectos de cartas como Cuernos de Adumla o Arco de Ullr sin tener que pagarlo con otro Oro antes.



37-126 Tótem del Mono
Habilidad: Los Aliados que controles pueden portar un Arma extra. El Coste de tus Armas se reduce en 1 Oro.
Aclaración: Mientras este Tótem esté en juego, el Coste de tus Armas se reduce en 1 Oro. Mientras este Tótem este en juego, los Aliados que controles pueden portar un Arma extra. Mientras este Tótem este en juego, todos los Aliados pueden portar 2 Armas, si un Aliado tiene una habilidad que ya le permite portar un Arma adicional o extra, dicho Aliado podría portar 3 Armas.
Tótem del Mono recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Cofradía.



38-126 Tótem del Jaguar
Habilidad: *Los Aliados que controles ganan 1 a la Fuerza.*
Aclaración: Mientras Tótem del Jaguar esté en juego tus Aliados gana 1 a la Fuerza. Todos los Aliados que controles ganan 1 de Fuerza mientras este Tótem permanezca en juego. Si tienes 2 Tótem del Jaguar en juego tus Aliados ganan 2 a la Fuerza y así sucesivamente. Este Tótem tiene una habilidad continua por lo cual no puede ser cancelada su habilidad, pero si puede ser su habilidad.



39-126 Tótem del Puma
Habilidad: *Ningún jugador puede bajar más oros. Cualquier jugador puede botar 3 cartas de su castillo para destruir este Tótem.*
Aclaración: Mientras Tótem del Puma esté en juego no se pueden bajar Oros. Los jugadores no pueden bajar más Oros desde su Mano mientras este Tótem permanezca en juego. Cualquier jugador puede destruirlo botando 3 cartas de su Mazo Castillo. Esta habilidad puedes activarla en tu turno en tu Fase de Vigila o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes. Si comienza tu turno y Tótem del Puma no fue destruido no podrás bajar Oro, ya que, bajar Oro desde la Mano es la primera acción que se debe realizar en la Fase de Vigilia. Se pueden poner Oros en juego por efecto o habilidades de cartas. También se puede generar Oros Virtuales.
Ejemplo: Se pueden poner Oros en juego por cartas como Cuernos de Adumla o Arco de Ullr.



39-126 Tótem de Serpiente
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, tu oponente bota 1 carta por cada Aliado que controle.
Aclaración: Mientras este Tótem este en juego, sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Aliados controle.
Tótem de Serpiente recibe un rework en su habilidad en la Toolkit Premium 2023.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



41-126 Insignia de Toqui
Habilidad: *El portador gana 1 a la Fuerza.*
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza.
Insignia de Toqui recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



42-126 Atlatl
Habilidad: *Su portador gana +3 a la fuerza y no puede ser bloqueado.*
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma es imbloqueable y gana 3 a la Fuerza.



43-126 Tepoztopilli
Habilidad: *El portador gana 2 a la Fuerza. Mientras esta Arma esté en juego, los Aliados Imbloqueables que controle tu oponente pierden 2 a la Fuerza.*
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza. Mientras esta Arma esté en juego, los Aliados que controle tu oponente que sean Imbloqueables, pierden 2 a la Fuerza.
Tepoztopilli recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



44-126 Boleadoras
Habilidad: *Su portador puede bloquear a más de un Aliado oponente.*
Aclaración: El portador 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 el portador bloquea a 2 o más Aliados oponentes y la suma de la fuerza de todos ellos supera la del portador de Boleadoras éste es destruido y la diferencia pasará como daño a tu Mazo Castillo. Si el Aliado portador iguala en fuerza a los Aliados oponentes bloqueados tanto los Aliados oponentes como el portador serán destruidos y no pasará daño a tu Mazo Castillo. El jugador defensor escoge el orden en que el portador bloqueará a los Aliados oponentes.



45-126 Cerbatana
Habilidad: *Si su portador es bloqueado tu oponente se descarta de todas las cartas de su mano.*
Aclaración: Si el portador es bloqueado tu oponente debe descartarse todas las cartas de su Mano. Si el portador ataca y se le asigna un bloqueador tu oponente debe descartarse la Mano. Si por efecto de una habilidad en respuesta el ataque es cancelado tu oponente no debe descartarse la Mano.
La cartas de la Mano deben ser descartada en Fase de declaración de bloqueo, cuando se chequeado si el portador de esta Arma fue bloqueado o no.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



51-126 Cueva de Quicaví
Habilidad: *Los Aliados declarados bloqueadores ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Los Aliados declarados atacantes pierden 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.*
Aclaración: Mientras este Tótem esté en juego, todos los Aliados declarados bloqueadores ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Mientras este Tótem esté en juego todos los Aliados en juego declarados atacantes pierden 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. La habilidad de este Tótem se dispara en la Fase de Asignación de Ataque y posteriormente en la Fase de Asignación de bloqueo, por lo cual si el Tótem sale del juego en Guerra de Talismanes, los Aliados seguirán teniendo la modificación de Fuerza. En caso de jugarse una modificación de Fuerza posterior prevalecerá la habilidad o efecto de la última carta jugada.
Cueva de Quicaví recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



52-126 Huitzil
Habilidad: *Una vez por turno paga uno de Oro y destruye un aliado de fuerza 1 o menos.*
Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 1 de Oro para destruir un Aliado en juego (oponente o tuyo) de fuerza 1 o menos, a elección. Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase tu de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.



53-126 Machi
Habilidad: *Paga uno de Oro y un Aliado oponente tiene fuerza cero hasta el final del turno.*
Aclaración: Puedes pagar 1 de Oro para que un Aliado controlado por tu oponente tenga Fuerza 0 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 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 en esa Fase.
El próximo modificador de Fuerza que se aplique sobre el Aliado prevalece sobre Machi.



54-126 Inca Yupanqui
Habilidad: *Por cada Tótem que esté bajo tu control este Chamán gana 1 de Fuerza.*
Aclaración: Este Aliado gana 1 a la Fuerza por cada Tótem que tengas en juego.
La Fuerza de este Aliado es variable y depende en todo momento del número de Tótems que controles, así que debe ser chequeada cada vez que un Tótem entre o salga del juego.



55-126 Tacan
Habilidad: *Si es destruido, los otros Chamanes que controles ganan +1 de fuerza permanentemente.*
Aclaración: Si este Aliado es destruido, los Aliados de raza Chamán que controles ganan 1 a la fuerza permanentemente. Si es destruido por habilidades de cartas el bono de fuerza permanente se aplica en ese momento, pero si es destruido por daño de combate el bono de fuerza permanente se aplica después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.
Los bonos de Fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá la bonificación.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



56-126 Pahuahtun
Habilidad: *Para que entre en juego debes descartarte de una carta de tu mano (Imbloqueable).*
Aclaración: Para que este Aliado pueda entrar en juego debes descartar 1 carta de tu Mano. Cada vez que juegues a Pahuahtun descarta una carta de tu Mano. Si no tienes cartas en la Mano no lo puedes jugar, ya que el descartar 1 carta de tu Mano, es parte del Coste adicional de este Aliado. Si Pahuahtun es anulado igual debes descartar 1 carta de tu Mano, aunque no entre en juego.



57-126 Itzam Na
Habilidad: *Cuando entra en juego, puedes barajar hasta 3 cartas tu Cementerio en tu Mazo Castillo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes barajar hasta 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Cuando este Aliado entra en juego, puedes barajar 1, 2 o 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.
Cada vez que barajes cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, estas deben ser mostradas a tu oponente antes de ser barajadas.
Itzam Na recibe un rework en su habilidad.



58-126 Nanahuatzin
Habilidad: *Para entrar en juego bota al cementerio dos cartas de tu castillo. (Imbloqueable. Carta única)*
Aclaración: Para que este Aliado pueda entrar en juego debes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo, el botar 2 cartas es parte de su Coste adicional que tiene este Aliado. Nanahuatzin es imbloqueable, por lo cual no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Si Nanahuatzin es anulado igual debes botar las 2 cartas de tu Mazo Castillo, aunque no entre en juego.
Nanahuatzin es Carta Única, por lo cual sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo.



59-126 Kenos
Habilidad: *Puedes destruirlo cuando quieras y un Aliado oponente tendrá fuerza 0 hasta el final del turno.*
Aclaración: Puedes destruirlo para que un Aliado oponente en juego tenga fuerza 0 hasta la Fase Final. Si Kenos es destruido por habilidades de carta o por daño de combate 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.
El próximo modificador de fuerza que se aplique sobre el Aliado prevalece sobre Kenos.



60-126 Cin Teotl
Habilidad: Sólo puedes tener un Cin Teotl en juego. Mientras este Aliado esté en juego, los demás Aliados Chamán que controles ganan 1 a la Fuerza.
Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego.
La bonificación de Fuerza que da este Aliado a los demás Aliados Chamán que controles, sólo la dará mientras este Aliado este en juego.
Cin Teotl recibe un rework en su habilidad en la colección Racial Chamán 2025.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



61-126 Wiraqocha
Habilidad: Cada vez que haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes buscar un Aliado de Coste 3 o más en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.
Aclaración: Cada vez que este Aliado haga daño de combate al Mazo Castillo oponente. Puedes buscar un Aliado de Coste 3 o más en tu Mazo Castillo, muéstralo a tu oponente y ponlo en tu Mano.
Wiraqocha recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



62-126 Huehue Teotl
Habilidad: *Por cada Chamán que tengas en juego este Chamán gana +1 de fuerza.*
Aclaración: Este Aliado gana 1 a la Fuerza por cada Aliado de raza Chamán que tengas en juego. Su fuerza es variable y depende en todo momento del número de Aliados Chamán que controles. Este Aliado se bonifica así mismo con 1 de Fuerza por efecto de su misma habilidad, ya que, es un Aliado de raza Chamán. Si uno de tus Aliados de raza Chamán sale del juego en Guerra de Talismanes el bono de Fuerza se pierde de inmediato, pero si son destruidos por daño de combate el bono de fuerza se pierde después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.



63-126 Kalku
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente bota 3 cartas de su Castillo.
Aclaración: Cuando Kalku entra en juego, tu oponente bota las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo. Al momento de jugar este Aliado, si tu oponente tiene menos de 3 cartas en su Mazo Castillo, tu oponente pierde el juego. La habilidad no es opcional, por lo que sí o si tu oponente tiene que botar las cartas al menos que la habilidad de Kalku sea cancelada.
Kalku recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión de la Ira del Nahual.



64-126 Runa Urutrungu
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes buscar un Tótem y ponerlo en juego.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes buscar un Tótem en tu Mazo Castillo y ponerlo en juego sin pagar su coste. El Tótem debe ubicarse en la Línea de Apoyo y permanece ahí hasta que por una habilidad o efecto salga del juego.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



65-126 Apu Illa
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Chamán de Coste 3 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar en tu Mazo Castillo un Aliado de raza Chamán de Coste 3 o menos, mostrarlo a tu oponente y ponerlo en tu Mano. Luego, baraja tu Mazo Castillo.
Si al buscar un Aliado Chamán de Coste 3 o menos en tu Mazo Castillo y no encuentras alguno, debes avisar a tu oponente, luego baraja tu Mazo Castillo.
Apu Illa recibe un rework en su habilidad en Leyendas 2.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



66-126 Kukulcan
Habilidad: Una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para robar 1 carta.
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para robar la primera carta de tu Mazo Castillo.
Kukulcan recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión de la Ira del Nahual.



67-126 Inti
Habilidad: *Cuando entra en juego destruye 2 oros de tu oponente.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego destruye 2 Oros oponentes, a tu elección. Deben ser 2 cartas de Oro para poder destruirlas. Puchao y Tesoro de Guayacan son cartas de Oro, por lo cual, pueden ser destruidas ambas con Inti.
Inti es Carta Única.



68-126 Tezcaltlipoca
Habilidad: *Cuando entra en juego. busca un Tótem en tu Cementerio y ponlo en juego sin pagar su Coste.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, busca un Tótem en tu Cementerio y ponlo en juego bajo tu control sin pagar su Coste.



69-126 Joon
Habilidad: Cuando entra en juego, baraja un Aliado oponente en la Linea de Ataque.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, baraja un Aliado que controle tu oponente que este en su Línea de Ataque en el Mazo Castillo de su dueño.
Joon recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



70-126 Cipatonal y Oxmoco
Habilidad: Mientras controles 1 o más Tótem, este Aliado es Imbloqueable. Si este Aliado es destruido, baraja 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, si controlas 1 o más Tótem, este Aliado se considera Imbloqueable.
Si este Aliado es destruido por la habilidad o efecto de una carta o destruido por daño de combate, elige 3 cartas en tu Cementerio, muéstralas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo. Deben ser 3 cartas, no puedes barajar menos cartas de tu Cementerio por la habilidad disparada de salida de este Aliado.
Cuando este Aliado es destruido, cuando disparas su habilidad desde el juego, debes tener al menos 3 cartas en tu Cementerio y al momento de resolverlo cuando este Aliado llega al Cementerio puedes incluirlo dentro de las 3 cartas a barajar por su habilidad disparada de salida.
Cipatonal y Oxmoco recibe un rework en su habilidad en la colección racial Chamán 2025.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



71-126 Cunas
Habilidad: *Imbloqueable.*
Aclaración: Cunas es imbloqueable, por lo cual este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.



72-126 Tlaloques
Habilidad: Gana 2 a la Fuerza por cada Guerrero que controles. (Carta Única)
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego gana 2 a la Fuerza por cada Aliado Guerrero que controles. Como la habilidad de Tlaloques es continua debe ser verificada cada vez que un Aliado Guerrero que controles entre o salga del juego, para determinar la Fuerza de este Aliado. Este Aliado igual gana 2 a la Fuerza por el mismo ya que es un Aliado Guerrero que controlas. Sólo puedes tener una copia de este Aliado en tu Mazo Castillo.
Sólo puedes tener una copia de este Aliado en tu Mazo Castillo.
Tlaloques recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión de la Ira del Nahual.



73-126 Galvarino
Habilidad: Puede portar un Arma extra. Cuando entra en juego, puedes buscar hasta dos Armas en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponlas en tu mano.
Aclaración: Galvarino puede portar un Arma extra, por lo cual puede portar 2 Armas. Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar hasta 2 Armas en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponerlas en tu Mano. Cuando este Aliado entra en juego y dispares su habilidad, debes mencionar en que zona buscarás las Armas, si en tu Mazo Castillo o en tu Cementerio, no puedes buscar en ambas zonas de juego a la vez. Puedes buscar 1 ó 2 Armas, por la habilidad de este Aliado. Si no encuentras Armas, avisale a tu oponente y será una búsqueda fallida.
Si este Aliado pierde su habilidad y porta 2 Armas, debes destruir una de ellas a tu elección ya que por regla los Aliados sólo pueden portar 1 Arma.
Galvarino recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión de la Ira del Nahual.



74-126 Cangrejos
Habilidad: *Si lleva un Arma es imbloqueable.*
Aclaración: Si este Aliado porta una o más Armas es imbloqueable. Si el Arma es destruida en Guerra de Talismanes el portador no podrá volver a ser bloqueado, ya que, la Declaración de Bloqueo es una fase anterior a ésta.



75-126 Tzitzimime
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego, puedes elegir un Aliado que controles para que sea Imbloqueable hasta la Fase Final.
Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Cuando entra en juego, puedes elegir un Aliado que controles (incluyendo este Aliado) para que no pueda ser bloqueado por Aliados oponentes por este turno.
Tzitzimime recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



76-126 Huracán
Habilidad: *Puede atacar cuando entra en juego, al final del turno en que ataque es destruido. (Imbloqueable)*
Aclaración: Puede atacar cuando entra en juego. Si ataca debe ser destruido al final del turno. Huracán es imbloqueable. Solo el turno en que sea declarado atacante debe ser destruido en la Fase Final. Si cambia de controlador no puede atacar ese mismo turno, debido a que, no está entrando en juego nuevamente. 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.



77-126 Rumiñahui
Habilidad: *Puede atacar el turno que entra en juego.*
Aclaración: Puede atacar cuando entra en juego. Si cambia de controlador no puede atacar ese mismo turno, debido a que, no está entrando en juego nuevamente.



78-126 Caupolicán
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, tus Aliados Guerrero que porten Armas no pueden ser afectados por Talismanes oponentes.
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, los Aliados Guerrero que controles que porten 1 o más Armas no pueden ser afectado por Talismanes oponentes. Si este Aliado porta un Arma no podrá ser afectado por Talismanes oponentes, debido que es un Aliado Guerrero que controlas que porta un Arma.
Caupolicán recibe un rework en su habilidad la colección racial Guerrero 2025.



79-126 Chacs
Habilidad: *Para entrar en juego descártate de todas las cartas de tu mano. (Carta única).*
Aclaración: Para entrar en juego debes descartar las cartas de tu Mano. Cada vez que juegues a Chacs descártate de todas las cartas de tu Mano. Para poder poner este Aliado en juego debes por lo menos tener 1 carta en tu Mano, ya que es parte de su Coste adicional. Si no tienes cartas en tu Mano no lo puedes jugar. Si Chacs es anulado igual debes descartar las cartas de tu Mano, aunque no entre en juego. **Chacs es Carta Única.**



80-126 Guajiro
Habilidad: *Cuando ataca gana +1 de fuerza hasta el final del turno.*
Aclaración: Al ser declarado atacante gana 1 a la Fuerza hasta el final la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 3, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Guajiro.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



81-126 Cabracán
Habilidad: Puedes destruir este Aliado para destruir una carta oponente de Coste 3 o menos.
Aclaración: Puedes destruir este Aliado en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) para destruir una carta que controle tu oponente de Coste 3 o menos. La habilidad de este Aliado no afecta a los Oros, ya que estos no tienen Coste. Si este Aliado es destruido por una habilidad o efecto de una carta o por daño de combate no podrás activar su habilidad.
Cabracán recibe un rework en su habilidad en la colección racial Guerrero 2025.



82-126 Guerrero Águila
Habilidad: *Por cada guerrero destruido, gana 1 de fuerza permanentemente.*
Aclaración: Cada vez que un Aliado de raza Guerrero en juego (tuyo y oponente) sea destruido este Aliado gana 1 a la fuerza permanentemente. Mientras Guerrero Águila esté en juego gana 1 de Fuerza permanente por cada otro Aliado Guerrero destruido tanto por habilidades de cartas como por daño de combate. No significa que Guerrero Águila gane bono de fuerza por los Guerreros que estén en tu Cementerio.
Los bonos de Fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá esa bonificación.



83-126 Lautaro
Habilidad: *Única. Puede atacar el turno que entra en juego. Cuando entra en juego, baraja hasta 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Si hace daño al Mazo Castillo oponente, puedes robar una carta de tu Mazo.*
Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Aliado en tu Mazo Castillo.
Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado entra en juego puedes barajar hasta 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, puedes barajar 1, 2 o 3 o incluso decidir no barajar.
Si hace daño de combate al Mazo castillo oponente, puedes robar 1 carta.
Lautaro recibe un rework en su habilidad en el Kit racial Guerrero 2022.



84-126 Etsa
Habilidad: *No puede ser bloqueado por Chamanes.*
Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados de raza Chamán. No significa que sea imbloqueable para efectos del juego, por lo que, no ganaría bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.



85-126 Karib
Habilidad: Cada vez que juegues un Arma, los Aliados que controles ganan 1 a la Fuerza permanentemente.
Aclaración: Cada vez que juegues un Arma, aunque esta sea anulada, todos los Aliados que controles ganan 1 a la Fuerza permanentemente. Los Aliados bonificados tendrán el bono de Fuerza permanente mientras esten en juego.
Si el Arma jugada tiene una habilidad disparada de entrada, primero tienes que resolver la habilidad de Karib ya que se dispara cuando el Arma es jugada y luego el Arma jugada podría disparar y resolver su habilidad.
Karib recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Cofradía.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



86-126 Cihuate Teotl
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes mirar la primera carta de tu Mazo Castillo, si es un Aliado o Arma ponla en tu Mano. Si no lo es, pon esa carta en tu Cementerio. Mientras este Aliado esté en juego, gana 1 a la Fuerza por cada Arma que controles.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes mostrar la primera carta de tu Mazo Castillo, si la carta mostrada es un Aliado o un Arma ponla en tu Mano. Si la carta mostrada es un Oro o un Talismán o un Tótem debe ser enviada a tu Cementerio.
La segunda habilidad de este Aliado es continua por lo cual debe ser chequeada cada vez que un Arma entre en juego bajo tu control o un Arma que controles salga del juego.
Cihuate Teotl recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



87-126 Ñamandu
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 por la habilidad de este Aliado.



88-126 Peri Pillán
Habilidad: Puede portar un Arma extra. Mientras este Aliado esté en juego, tus Aliados que porten Armas ganan 1 a la fuerza.
Aclaración: Este Aliado puede portar un Arma extra, por lo cual puede portar 2 Armas. Mientras este Aliado este en juego, los Aliados que controles que porten Armas ganan 1 a la Fuerza. Si este Aliado porta un Arma, también gana el bono de Fuerza.
Si este Aliado pierde su habilidad y porta 2 Armas, debes destruir una de ellas a tu elección ya que por regla los Aliados sólo pueden portar 1 Arma.
Peri Pillán recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión de la Ira del Nahual.



89-126 Umoara
Habilidad: *Puede llevar un arma extra.*
Aclaración: Umoara puede portar 1 Arma adicional, es decir, puede portar 2 Armas.
Si un Aliado que puede portar más de un Arma pierde su habilidad, su controlador debe escoger una de ellas y destruirla. Si el Arma destruida tiene una habilidad disparada de salida, esta pueda ser resuelta.



90-126 Acihuatl
Habilidad: No puede ser declarado atacante. Cuando entra en juego, puedes buscar un Aliado con la habilidad "No puede ser declarado atacante" en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.
Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante. Si llegase a perder su habilidad este Aliado podrá ser declarado atacante.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado en tu Mazo Castillo que tenga en su caja de texto la habilidad “No puede ser declarado atacante, muéstralo a tu oponente y ponlo en tu Mano. Luego, baraja tu Mazo Castillo.
Acihuatl recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



91-126 Tlaca Tecolotl
Habilidad: Cuando entra en juego, roba 4 cartas de tu castillo y descarta 2 de tu mano.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, debes robar las primeras 4 cartas de tu Mazo Castillo, luego debes descartar 2 cartas de tu Mano.
Cuando este Aliado entra en juego, debes robar las primeras 4 cartas de tu Mazo Castillo, luego debes descartar 2 cartas de tu Mano.
Tlaca Tecolotl recibe un rework en su habilidad en el Kit racial Guerrero 2022.



92-126 Centzon Tocochtin
Habilidad: *Puede llevar un Arma extra.*
Aclaración: Centzon Tocochtin puede portar 1 Arma adicional, es decir, puede portar 2 Armas.Si un Aliado que puede portar más de un Arma pierde su habilidad, su controlador debe escoger una de ellas y destruirla. Si el Arma destruida tiene una habilidad disparada de salida, esta pueda ser resuelta.



93-126 Ahu Kin
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes destruir un Tótem o Arma en juego.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes destruir un Tótem o un Arma en juego, ya sea controlado por ti o por tu oponente.
Ahu Kin recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



94-126 Quetzalcoatl Retorna
Habilidad: *Gana +1 de fuerza si ataca.*
Aclaración: Este Aliado cuando es declarado atacante gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 3, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Quetzalcoatl Retorna.



95-126 Chasqui
Habilidad: *No puede atacar. Si recibe daño para ser destruido, puedes pagar un oro para que siga en juego.*
Aclaración: Este Aliado no ser declarado atacante. Solo puede ser declarado bloqueador. Si este Aliado es destruido por daño de combate puedes pagar 1 de Oro para prevenirlo, es decir, para evitar que vaya al Cementerio desde el juego. Si este Aliado destruido por una habilidad o efecto de una carta no puedes prevenirlo. Si Chasqui bloquea a un Aliado oponente y éste lo supera en fuerza, la diferencia pasará como daño a tu Mazo Castillo, pero Chasqui no será destruido por daño de combate y permanecerá en juego (siempre que hayas pagado 1 de Oro).
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 LA IRA DEL NAHUAL



96-126 Tlazolteotl
Habilidad: *Cuando entra en juego destruye los aliados de todos los jugadores que tengan 2 o menos de fuerza.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego destruye todos los Aliados que controlen los jugadores que tengan Fuerza 2 o menos.
Todos los Aliados en juego (tuyos y oponentes) que tengan Fuerza 2, 1 o 0 son destruidos.



97-126 Tsachila
Habilidad: Única. Cuando entra en juego, el próximo turno, tu oponente no podrá jugar o generar Oros, ni utilizar los Oros que controle, hasta la Fase Final.
Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Aliado en tu Mazo Castillo.
Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente en su próximo no podrá jugar, ni generar, ni utilizar los Oros que controle hasta su Fase Final.
Tsachila recibe un rework en su frecuencia en el Kit racial Guerrero 2022.



98-126 Killa
Habilidad: *Mientras Killa esté en juego no se pueden bajar Oros.*
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego no se pueden bajar cartas de Oro. Ninguno de los jugadores puede bajar más Oros mientras este Aliado permanezca en juego. Se pueden poner Oros en juego por habilidades o efectos de cartas. Los jugadores pueden generar Oros Virtuales. Si Killa sale del juego debes esperar que sea tu turno nuevamente para bajar Oro, ya que, bajar Oro desde la Mano es la primera acción que se debe realizar en la Fase de Vigilia.
Ejemplo: Se pueden poner Oros en juego por cartas como Cuernos de Adumla o Arco de Ullr.



99-126 Shuar
Habilidad: Cuando entra en juego, nombra una carta. La carta nombrada y todas sus copias pierden su habilidad por el resto del juego.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego nombra una carta. Ésta y todas sus copias pierden la habilidad por el resto del juego. Tanto las copias de tu oponente como tuyas perderán la habilidad hasta el final del juego. No es necesario que la carta nombrada esté en juego. Puede ser Aliado, Arma, Tótem, Talismán u Oro. Puedes nombrar al mismo Shuar, pero las cartas nombradas anteriormente por él no volverán a tener sus habilidades.
Al nombrar una carta con habilidad permanente como Eclipse de Dragón o Metamorfosis de Loki, si la carta nombrada fue jugada antes de que juegues a Shuar no puedes deshacer esos efectos permanentes. Por el contrario, si la carta con habilidad permanente aún no fue jugada ésta quedará sin habilidad por el resto del juego.



100-126 Moctezuma
Habilidad: *Solo puede bloquear.*
Aclaración: Moctezuma no puede atacar. Solo puede ser declarado bloqueador.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



101-126 Basilisco
Habilidad: En tu Fase Final, si este Aliado está en tu Línea de Defensa, puedes desterrar 1 carta de un Cementerio.
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, en tu Fase Final y si este Aliado esta en tu Línea de Defensa, puedes elegir una carta del Cementerio oponente y enviarla a su Zona de Destierro.
Basilisco recibe un rework en su habilidad en la colección racial Bestia 2025.



102-126 Camahueto
Habilidad: *Después de atacar vuelve a la línea de defensa.*
Aclaración: En tu Fase Final, si este Aliado sigue en juego vuelve a tu Línea de Defensa.



103-126 Cuchivilu
Habilidad: *Cuando entra en juego todas tus bestias gana +1 de fuerza permanentemente.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego tus Aliados de raza Bestia ganan 1 a la fuerza permanentemente. Este Aliado igual se bonifica así mismo con 1 de fuerza permanente por efecto de su misma habilidad, ya que, es un Aliado de raza Bestia.
Los bonos de fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá la bonificación.



104-126 Cuero
Habilidad: *Mientras esté en juego todas tus Bestias son imbloqueables.*
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego todos tus Aliados de raza Bestia son imbloqueables. Todas las Bestias que controles serán imbloqueables mientras este Aliado permanezca en juego. Cuero es imbloqueable por efecto de su misma habilidad, ya que, es un Aliado raza Bestia. Si Cuero sale del juego en Guerra de Talismanes tus Bestias dejan de ser imbloqueables, pero no pueden volver a ser bloqueadas, ya que, la Declaración de Bloqueo es una fase anterior ésta.



105-126 Caballo Marino
Habilidad: Cada vez que sea declarado atacante gana 1 a la Fuerza permanentemente.
Aclaración: Cada vez que este Aliado sea declarado atacante gana 1 a la Fuerza permanentemente. El bono de Fuerza que gana este Aliado, lo gana en la Fase de Declaración de Ataque. Al ser un bono de Fuerza permanente no dura hasta la Fase Final. El bono de Fuerza permanente que gana este Aliado por su habilidad, lo tendrá mientras este Aliado esté en juego.
Caballo Marino recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



106-126 Amaru
Habilidad: Cuando Amaru entra en juego, copia la fuerza y habilidad de un Aliado en juego permanentemente.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, copia la Fuerza y la habilidad de otro Aliado en juego (tuyo u oponente). Amaru copia la Fuerza base del Aliado, si el Aliado tiene un bono de fuerza permanente, Amaru copia también ese bono. Amaru no copia la habilidad disparada de entrada de un Aliado, pero si puedes utilizar una habilidad disparada de salida si la tuviera el Aliado copiado. El copiar la habilidad y la Fuerza no termina en la Fase Final, será mientras Amaru este en juego.
Si Amaru copia la habilidad de un Aliado que puede ser declarado atacante cuando entra en juego, podrás declarar atacante este turno a Amaru, en el que entró en juego.
Amaru recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión de la Ira del Nahual.



107-126 Chinivilu
Habilidad: Si es destruido, un Bestia que controles gana 3 a la fuerza permanentemente.
Aclaración: Si Chinivilu es destruido, un Aliado Bestia que controles, gana 3 a la fuerza permanentemente. Si este Aliado es destruido, por daño de Combate, por una habilidad o el efecto de una carta (tuya u oponente), un Aliado Bestia que controles gana 3 a la Fuerza permanentemente.
Chinivilu recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión de la Ira del Nahual.



108-126 Cuauhtemoc
Habilidad: Si es bloqueado, puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo y ponerla en tu Mano.
Aclaración: Cuando este Aliado sea bloqueado por un Aliado que controle tu oponente, puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo, mostrarla a tu oponente y ponerla en tu Mano. Luego, baraja tu Mazo Castillo.
En caso de disparar su habilidad, el Arma debe ser buscada en la Fase de Declaración de bloqueo, cuando se chequea si este Aliado es bloqueado o no.
Cuauhtemoc recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



109-126 Puchao
Habilidad: *Devuelve un oro a tu mano, luego pon esta carta en tu reserva de oro. Al utilizarlo cuenta como 2 oros.*
Aclaración: Para entrar en juego debes subir 1 carta de Oro a tu Mano. Al momento de utilizarlo cuenta como 2 Oros. Si no tienes Oros en juego no lo puedes bajar desde tu Mano o poner en juego por efecto de habilidades. Puchao se considera una carta de Oro y si pierde la habilidad cuenta solamente como 1 Oro. No se pueden dividir los Oros (no son Oros Virtuales de libre disposición), es decir, puedes pagar una carta de coste 1 o 2, pero no dos cartas de coste 1. No puede ser usado como Oro Inicial, ya que, para ser puesto en juego debe cumplir su habilidad.



110-126 Tesoro de Guayacán
Habilidad: *Destruye dos aliados en juego y pon esta carta en tu reserva de oro. Al utilizarlo cuenta como 3 oros.*
Aclaración: Para entrar en juego debes destruir 2 de tus Aliados en juego. Al momento de utilizarlo cuenta como 3 Oros. Si no tienes Aliados en juego no lo puedes bajar desde tu Mano o poner en juego por efecto de habilidades. Tesoro de Guayacán se considera una carta de Oro y si pierde la habilidad cuenta solamente como 1 Oro. No se pueden dividir los Oros (no son Oros Virtuales de libre disposición), es decir, puedes pagar una carta de coste 1, 2 o 3, pero no tres cartas de coste 1.
No puede ser usado como Oro Inicial, ya que, para ser puesto en juego debe cumplir su habilidad. **Los Aliados deben ir al Cementerio para poder colocar este Oro en juego.**

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



111-126 TrapelAcucha
Habilidad: *Sin habilidad*



112-126 Collar de Maní
Habilidad: *Sin habilidad*



113-126 Nariguera
Habilidad: *Sin habilidad*



114-126 Señor de Sipan
Habilidad: *Sin habilidad*



115-126 Uxmal
Habilidad: Cuando entra en juego puedes buscar un Tótem en tu Mazo Castillo que no sea Uxmal y ponerlo en tu Mano. Cada vez que otro Tótem entre en juego bajo tu control, tu oponente bota 1 carta.
Aclaración: Cuando este Tótem entre en juego puedes buscar un Tótem en tu Mazo Castillo que no sea una copia de Uxmal, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano. Cada vez que otro Tótem entre en juego bajo tu control, tu oponente deberá botar la primera carta de su Mazo Castillo.
Uxmal deja de ser un Oro y pasa a ser un Tótem con habilidad en el Kit de Batalla Vinland, Leyendas 4.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



116-126 MachuPicchu
Habilidad: *Sin habilidad*



117-126 Zampoña
Habilidad: *Sin habilidad*



118-126 Tzolkin
Habilidad: Si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes desterrarlo para que un Aliado que controles no pueda ser afectado por Talismanes oponentes 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), si este Oro esta en tu Reserva de Oros, puedes desterrarlo para que un Aliado que controles no pueda ser afectado por Talismanes oponentes por este turno.
Tzolkin recibe una habilidad en Leyendas 4.0.



119-126 Cráneo de Cristal
Habilidad: *Sin habilidad*



120-126 Trutruca
Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



121-126 Puerta del Sol Tiahuanacu
Habilidad: *Sin habilidad*



122-126 Nazca
Habilidad: Al comienzo de tu Fase Final, si controlas menos cartas que tu oponente, puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.
Aclaración: En tu Fase Final, si controlas menos cartas que tu oponente (considerando Aliados, Armas, Oros y Tótem), puedes elegir una carta de tu Cementerio, mostrarla a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo.
Nazca recibe una habilidad en Leyendas 3.0.



123-126 Columnas de Thulan
Habilidad: *Sin habilidad*



124-126 Tenochtitlan
Habilidad: *Sin habilidad*



125-126 El Dorado
Habilidad: Cuando este Oro entra en juego, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo. Luego, descarta 1 carta de tu Mano.
Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo. Luego, debes descartar 1 carta de tu Mano.
Cuando este Oro entra en juego, si eliges no robar cartas, no debes descartar cartas de tu Mano. Si eliges robar y solo tienes la carta robada en la Mano, debes descartar esa carta.
El Dorado recibe una habilidad en el Kit de extensión de la Ira del Nahual.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA LA IRA DEL NAHUAL



126-126 Ciudad de los Césares
Habilidad: *Sin habilidad*



Oráculo Ira del Nahual Extendido 2000-2025

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 IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Ahayuta
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cada vez que haga daño al Mazo Castillo oponente, tu oponente elige 1 carta de su Cementerio y la destierra.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego. Cuando este Aliado haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, tu oponente elige 1 carta que tenga en su Cementerio y la envía a su Zona de destierro.



Alto Cesar
Habilidad: Cuando ataca, si el único Aliado declarado atacante este turno, puedes buscar un Guerrero en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado sea el único Aliado declarado atacante este turno, en la Fase de declaración de ataque, puedes buscar un Aliado de raza Guerrero en tu Mazo Castillo, muéstralo a tu oponente y ponlo en tu Mano. Luego, baraja tu Mazo Castillo. Si Alto Cesar es declarado atacante junto a otros Aliados, no podrás buscar un Aliado de raza Guerrero por su habilidad.



Antu
Habilidad: Cuando entra en juego, baraja una carta que controle tu oponente de Coste 3 o menos en el Mazo Castillo de su dueño. Luego, si controlas 1 o mas Tótem, puedes barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Sólo si este Aliado baraja una carta controlada por el oponente de Coste 3 o menos y tu controlas al menos un Tótem, puedes elegir 3 cartas de tu Cementerio, mostrarlas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo por su habilidad. Deben ser 3 cartas, no puedes barajar menos cartas por su habilidad.
Si este Aliado entra en juego y no hay objetivo valido oponente a barajar de Coste 3 o menos o su habilidad es cancelada, no podrás barajar las 3 cartas de tu Cementerio.



Arco Naskapi
Habilidad: El portador gana 1 a la Fuerza por cada carta en tu Mano. Puedes destruir esta Arma, para barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza por cada carta que tengas en tu Mano.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir esta Arma para elegir 3 cartas de tu Cementerio, mostrarselas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo.
Deben ser 3 cartas a barajar, no puede barajar menos cartas por la habilidad de esta Arma.



Ataque Relampago
Habilidad: Sólo puedes jugar esta carta en tu Fase de Vigilia. Tu oponente bota 4 cartas. Luego, si dentro de las cartas botadas hay Aliados, destiérralos.

Aclaración: Este Talismán sólo puede ser jugado en tu Fase de Vigilia.
Tu oponente bota las primeras 4 cartas de su Mazo Castillo. Luego, si dentro de esas 4 cartas botadas hay Aliados, envialos a la zona de destierro de su dueño.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Atotolin
Habilidad: En la Asignación de Daño, puedes destruir este Aliado para que un Aliado oponente no haga daño de combate a tu Mazo Castillo..

Aclaración: En la Fase de Asignación de daño puedes destruir a Atotolin para que un Aliado oponente no haga daño de combate por este turno. Si dicho Aliado tiene habilidades que interactuan con el daño de combate no las podrá utilizar debido que por la habilidad de Atotolin ese Aliado no hace daño a tu Mazo Castillo por este turno.



Ayayema
Habilidad: Los Aliados Bestia declarados atacantes que controles ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Los Aliados de raza Bestia que controles que sean declarados atacantes ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. La habilidad de este Aliado se dispara en la Fase de declaración de ataque, por lo cual si pierde su habilidad o sale del juego en Guerra de Talismanes, tus Aliados de raza Bestia declarados atacantes seguirán con la bofinicación de Fuerza recibida por la habilidad de Ayayema. Si este Aliado es declarado atacante, este gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final por su habilidad.



Aztlan
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes generar 1 Oro para jugar Guerreros o Armas.

Aclaración: Mientras este Tótem esté en juego, en tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes generar 1 Oro para jugar Aliados de raza Guerrero o generar 1 Oro para jugar Armas.



Bestias Furiosas
Habilidad: Puedes pagar a Bestias Furiosas para que una Bestia que controles 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), si este Oro esta en tu Reserva de Oros, puedes moverlo a tu Zona de Oro pagado, para activar su habilidad para que un Aliado de raza Bestia que controles, gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.



Brujo de Salamanca
Habilidad: Una vez por turno, puedes destruir un Tótem o un Aliado que controles para que tu oponente bote 3 cartas. Luego, puedes robar 1 carta 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 destruir un Tótem o a este u otro Aliado que controles para que tu oponente bota las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo. Luego, puedes robar la primera carta de su Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Caballero Águila
Habilidad: Cuando entra en juego, roba una carta de tu Mazo. Mientras Caballero Águila esté en juego, jugar Armas en tus Guerreros cuesta 1 Oro menos.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, debes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.
Mientras este Aliado esté en juego, reduce en 1 el Coste de las Armas jugadas en tus Aliados de raza Guerrero. La reducción de Coste es siempre hasta un mínimo de 0, pero prevalecerá el Coste impreso de la carta una vez jugada para efectos del juego.



Carcancho
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando sea destruido, puedes buscar un Aliado Bestia de Coste 1 o menos en tu Cementerio y jugarlo sin pagar su Coste.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego. Cuando Carcancho sea destruido, puedes buscar un Aliado de raza Bestia de Coste 1 o menos en tu Cementerio y jugarlo sin pagar su Coste. Si varios Aliados de raza Bestia son destruidos al mismo tiempo incluyendo a Carcancho, debes tener al menos 1 Aliado en tu Cementerio de Coste 1 o menos para poder disparar su habilidad, en el momento que este Aliado esta en tu Cementerio resuelves su habilidad pudiendo jugar cualquier Aliado de Coste 1 o menos que tengas en tu Cementerio.



Cazar Bisontes
Habilidad: Puedes jugar este Talismán desde tu Cementerio. Si lo haces, destiérralo. Juega un Arma de Coste 4 o menos desde tu Cementerio sin pagar su Coste.

Aclaración: Puedes jugar este Talismán desde tu Cementerio. Si lo haces, aunque sea anulado debe ser desterrado.
Elige un Arma en tu Cementerio de Coste 4 o menos y ponla en juego sin pagar su Coste. El Arma puede ser jugada en cualquier Aliado en juego (tuyo u oponente).



Chemamull
Habilidad: Cuando entra en juego, y si controlas 1 o mas Aliados Chamán, destierra la primera carta del Mazo Castillo oponente. Puedes destruir este Tótem para poner un Aliado o Tótem que no sea Chemamull de tu Cementerio en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Tótem entra en juego, si controlas 1 o más Aliados de raza Chamán, destierra la primera carta del Mazo Castillo oponente.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Tótem para elegir un Aliado u otro Tótem en tu Cementerio que no sea Chemamull, muéstralo a tu oponente y ponlo en tu Mano.



Cipactli
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Si hace daño al Mazo oponente, puedes robar una carta.

Aclaración: Cipactli puede atacar el turno que entra en juego. Si hace daño de Combate al Mazo Castillo oponente, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.
La habilidad de robar es opcional, por lo que puedes decidir si robas o no la carta cuando este Aliado hace daño de combate al Mazo Castillo oponente.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Ciudad de los Cesares
Habilidad: Solo puedes tener una Ciudad de las Cesares en juego. En tu Fase Final, si jugaste uno o más Aliados este turno, puedes robar una carta

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Tótem en juego.
En tu Fase Final y si este Tótem esta en juego, si jugaste uno o más Aliados este turno, mientras este Tótem estaba en juego, puedes robar una carta.
Se aclara que la habilidad disparada de este Tótem se resuelve en la Fase Final y que debe estar en juego en esta Fase y que este Tótem debe estar ya en juego, al momento de jugar uno o más Aliados para poder disparar su habilidad.
Si el Aliado jugado fue anulado de igual manera podrás robar una carta en la Fase Final por la habilidad de este Tótem.



Cochise
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente bota 4 cartas. Mientras este Aliado esté en juego, los Aliados que controle tu oponente pierden 1 a la Fuerza.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente debe botar las primeras 4 cartas de su Mazo Castillo.
La segunda habilidad de este Aliado es continua, por lo cual si pierde su habilidad o sale del juego, los Aliados controlados por tu oponente dejan ser afectados por la habilidad de este Aliado.



Cortadora
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cada vez que ataque, baraja 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Cada vez que este Aliado sea declarado atacante, debes elegir 1 carta de tu Cementerio, mostrarla a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo.
La habilidad de barajar 1 carta de tu Cementerio es obligatoria, siempre y cuando tengas al menos 1 carta en tu Cementerio y que alguna otra habilidad no te impida barajar cartas de tu Cementerio o que su habilidad de barajar sea cancelada.



Cuerno Rojo
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes poner un Tótem o un Aliado de tu Cementerio en la parte inferior de tu Mazo Castillo. Luego, puedes elegir entre robar 2 cartas o que tu oponente destierre las 2 cartas superiores de su Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir un Tótem o un Aliado que tengas en tu Cementerio, mostrarselo a tu oponente y ponerlo en la parte inferior de tu Mazo Castillo. Luego, si haces la primera habilidad, puedes elegir entre robar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo o que tu oponente destierre las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo.



Culto Chamán
Habilidad: Si está en tu reserva de Oros, puedes destruirlo y pagar 2 Oros para que tu oponente bote una carta por cada Tótem que tengas en juego.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), si Culto Chamán está en tu Reserva de Oros, puedes destruirlo y pagar 2 de Oro que controles para botar 1 carta del Mazo Castillo oponente por cada Tótem que controles.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Curandero
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes barajar un Chamán o Tótem de tu cementerio para robar una carta por cada Tótem que tengas en juego.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes elegir un Aliado Chamán o un Tótem que tengas en el Cementerio, muéstralo a tu oponente y barajalo en tu Mazo Castillo. Luego, roba 1 cartas por cada Tótem que controles. Es obligatorio robar las cartas de tu Mazo Castillo y debes robar 1 carta por cada Tótem que controles. Solo si barajas un Chamán o Tótem de tu Cementerio podrás robar tantas cartas de tu Mazo Castillo como Tótems tengas en juego. No se puede robar menos cartas que la cantidad de Tótems que controles.



Defensor Iroques
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente bota 1 carta por cada Arma y Aliados Guerrero que controles.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente debe botar 1 carta de su Mazo Castillo por cada Arma y por cada Aliado Guerrero que controles. Si tu oponente queda sin cartas, este pierde el juego.



Desolación de Kanillu
Habilidad: Los Aliados oponentes pierden 1 a la Fuerza por cada Aliado que controles hasta la Fase Final.

Aclaración: Los Aliados que controle tu oponente por este turno pierden 1 a la Fuerza por cada Aliado que controles hasta la Fase Final. Si se juega una posteriormente que modifique la Fuerza de los Aliados afectados por este Talismán, se sobrepondrá la ultima habilidad o efecto jugado.



Destierro Austral
Habilidad: Destierra un Aliado oponente en juego. Luego, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Destierra un Aliado que controle tu oponente en juego, Luego, si desterraste un Aliado que controle tu oponente, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo. Si el Aliado afectado es prevenido de ser desterrado no podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo.



Duelo en el Monte
Habilidad: Sólo puedes jugar este Talismán en la declaración de ataque oponente. Agrupa los Aliados que controles. Luego, tu oponente bota 3 cartas.

Aclaración: Este Talismán sólo puede ser jugado en la Fase de declaración de ataque oponente. Agrupa a todos los Aliados que controles que se encuentren en la Linea de ataque. Luego, tu oponente bota las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo. Los Aliados agrupados pueden ser declarados bloqueadores.
Debes agrupar al menos a un Aliado que controles para que tu oponente bote las 3 cartas de su Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



El Alicanto
Habilidad: Cuando El Alicanto entra en juego, gana 1 a la Fuerza por cada carta en tu Mano permanentemente.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, gana 1 a la Fuerza por cada carta que tengas en tu Mano permanentemente.
Los bonos de Fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá la bonificación.
El Alicanto se considera un Aliado de raza Bestia.



El-Lal
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo y jugarla sin pagar su coste.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo y jugarla sin pagar su Coste. El Arma buscada debe ser mostrada a tu oponente y puede jugada sobre cualquier Aliado en juego (tuyo u oponente).



Escudo de Guerra
Habilidad: El portador gana 1 a la Fuerza. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes barajar tantas cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo como Coste tenga el Aliado portador.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza.
Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes elegir de tu Cementerio tantas cartas como Coste tenga el Aliado portador de esta Arma, muéstralas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo. No puedes barajar una cantidad menor al Coste que tenga el Aliado portador



Espíritu Gaan
Habilidad: Cada vez que tu oponente juegue un Aliado, un Arma o un Tótem, éste bota una carta de su Mazo Castillo. Cuando salga del juego, destierra hasta 2 cartas de un Cementerio.

Aclaración: Mientras este Aliado este en juego, tu oponente debe botar la primera carta de su Mazo Castillo cada vez que juegue un Aliado o un Arma o un Tótem. Esta habilidad se puede disparar más de una vez por turno.
La habilidad de este Aliado se dispara cuando la carta esta siendo jugada, primero bota una carta y luego el jugador oponente podrá poner la carta en juego y disparar su habilidad de entrada si la tuviera.
Cuando este Aliado salga del juego por la habilidad o efecto de una carta o por daño de combate, puedes elegir 2 cartas en el Cementerio oponente y desterrarlas.



Forma de Jaguar
Habilidad: Única. Destierra un Aliado oponente declarado atacante. Luego, tu oponente busca un Oro en su Mazo Castillo y lo pone en su Zona de Oro pagado.

Aclaración: Sólo puedes tener 1 copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Destierra un Aliado que controle tu oponente declarado atacante este turno. Luego, tu oponente debe buscar un Oro (con o sin habilidad) en su Mazo Castillo y ponerlo en su Zona de Oro pagado. Si el Oro jugado por tu oponente tiene una habilidad disparada de entrada, primero se resolverá por completo Forma de Jaguar, luego la habilidad de salida del Aliado desterrado si la tuviera y al último se resolverá la habilidad del Oro que esta siendo jugado.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Forma de Oso
Habilidad: Juega un Aliado de Coste 4 o menos del Cementerio oponente bajo tu control sin pagar su Coste.

Aclaración: Cuando juegues este Talismán, elige un Aliado de Coste 4 o menos del Cementerio oponente y juégalo bajo tu control sin pagar su Coste. Si el Aliado jugado por este Talismán tiene un Coste adicional o un requisito para entrar en juego, este debe ser cumplido. Cuando el Aliado jugado por el efecto de este Talismán salga del juego, ese Aliado va a la Zona de juego correspondiente al dueño de dicho Aliado.



Forma Voladora
Habilidad: Elige un número. Las cartas en juego con Coste igual al número elegido pierden su habilidad. Luego, son destruidas.

Aclaración: Elige un número. Todas las cartas en juego (tuyas y oponentes) con Coste igual al número elegido primero pierden su habilidad y luego son destruidas, por cual si los Aliados destruidos tienen habilidades disparadas de salida, no podrán ser utilizadas ya que al momento de ser destruidos, estos ya no tienen su habilidad.
Las cartas que son destruidas por el efecto de este Talismán son sólo las que perdieron su habilidad por el primer efecto que tiene este Talismán.



Geronimo
Habilidad: Cuando sea declarado atacante o bloqueador, los Aliados que controle tu oponente pierden su habilidad hasta la Fase Final. Cuando salga del juego, tu oponente bota 3 cartas.

Aclaración: Cuando este Aliado sea declarado atacante o bloqueador, los Aliados controlados por tu oponente pierden su habilidad hasta la Fase Final.
La habilidad de este Aliado sólo afecta a los Aliados que controle tu oponente al momento de declarar ataque o declarar bloqueo, si por algun efecto o habilidad entra un Aliado en Guerra de Talismanes, este entrará con habilidad.
Cuando este Aliado salga del juego, tu oponente bota las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo.



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

Aclaración: Si hace daño al Mazo Castillo oponente debe ser barajado en el Mazo Castillo. Grifo es imbloqueable. Solo si hace daño al Mazo Castillo oponente debe ser barajado y esta acción se realiza después de resolver el daño en la Fase de Asignación de Daño. Si por una habilidad o efecto debe ser destruido en la Fase Final, pero hizo daño al Mazo Castillo oponente este turno, primero debe ser barajado antes que destruido. Si la Fuerza de Grifo o el daño realizado este turno es reducido a 0 no debe ser barajado por su propia habilidad.
Grifo se considera de raza Bestia desde el Kit racial Bestia 2022.



Guardia Ceremonial
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, si tienes 4 o más cartas en tu Mano, gana 2 a la Fuerza. En tu Fase Final, si tienes 3 o menos cartas en tu Mano, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Mientras tengas 4 o más cartas en tu Mano, este Aliado gana 2 a la Fuerza, por lo cual su Fuerza debe ser chequeada cada vez que juegues cartas de tu Mano o robes cartas o se resuelvan habilidades o efectos de descarte de cartas que afecten tu Mano. Mientras este Aliado esté en juego, en tu Fase Final si tienes 3 o menos cartas en tu Mano, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Guardián del Sol
Habilidad: Cuando entra en juego, los jugadores botan 1 carta de su Mazo Castillo. Cuando salga del juego, busca un Tótem en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando Guardián del Sol entra en juego, todos los jugadores botan la primera carta de su Mazo Castillo. Cuando Guardián del Sol salga del juego, debes buscar un Tótem en tu Mazo Castillo, mostrarselo a tu oponente y ponerlo en tu Mano. Luego, baraja tu Mazo Castillo. Si al buscar un Tótem en tu Mazo Castillo, no encuentras alguno, debes avisar a tu oponente, luego baraja tu Mazo Castillo.



Guerrero Abenaki
Habilidad: Cada vez que juegues un Arma, destierra la primera carta del Mazo Castillo oponente.

Aclaración: Cuando juegues un Arma, destierra la primera carta del Mazo Castillo oponente. Esta habilidad puede ser utilizada más de una vez por turno, cada vez que juegues un Arma ya sea en uno de los Aliados que controles como en un Aliado controlado por tu oponente.
La carta a desterrar es cuando el Arma esta siendo jugada, si tiene una habilidad disparada de entrada se resuelve después de la habilidad disparada de este Aliado.



Guerreros Indomables
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes mostrar un Guerrero de tu Mano para buscar un Arma en tu Mazo y ponerla en tu Mano. Puedes destruir este Oro para barajar una Arma de tu Cementerio en tu Mazo.

Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, puedes mostrar un Aliado Guerrero de tu Mano. Luego, busca una Arma en tu Mazo Castillo, muestrasela a tu oponente y ponla en tu Mano. Puedes destruir este Oro desde tu Reserva de Oros o desde tu Zona de Oro Pagado para barajar una Arma de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.



Guirivilo
Habilidad: Cuando entra en juego, roba 2 cartas. Luego, tu oponente roba 1 carta.

Aclaración: Cuando Guirivilo entra en juego roba las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo, luego tu oponente roba 1 carta. Robar las 2 cartas por la habilidad de este Aliado es obligatorio, si la habilidad no es cancelada. Si robas las 2 cartas tu oponente estará obligado a robar 1 carta de su Mazo Castillo. Si la habilidad de robar 2 cartas de tu Mazo Castillo es cancelada, tu oponente no deberá robar 1 carta de su Mazo Castilllo.



H'ain
Habilidad: Sube un Aliado oponente de coste 3 o menos a la Mano de su dueño. Luego, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Sube un Aliado que controle tu oponente de Coste 3 o menos a la Mano de su dueño. Luego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo. Si el Aliado que es subido a la Mano de su dueño, porta un Arma, el Arma va a la Mano de su dueño. Sólo si logras subir un Aliado de Coste 3 o menos a la Mano de su dueño, puedes elegir robar 1 carta.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Hombre de Piedra
Habilidad: Sólo puedes tener un Hombre de Piedra en juego. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes botar una carta del Mazo Castillo oponente por cada otro Aliado que controles. Puedes descartar una carta de tu Mano para prevenir que este Aliado sea destruido.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego. Por lo cual no puedes jugar o ganar el control de otra copia mientras tengas una ya en juego.
Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes botar tantas cartas del Mazo Castillo oponente como otros Aliados controles, este Aliado no se considerá dentro de los Aliados controlados por su habilidad.
Cuando este Aliado vaya a ser destruido por una habilidad o efecto jugado por cualquier jugador o por daño de combate, puedes descartar una carta de tu Mano para prevenirlo. La habilidad de prevención puede ser utilizada más de una vez por turno.
Hombre de Piedra deja ser una carta de el Reto y pasa ser una carta de la Ira del Nahual.



Huaraka
Habilidad: El portador gana 1 a la fuerza. Cuando entra en juego tu oponente baraja un Aliado que controle.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza. Cuando esta Arma entra en juego, tu oponente debe elegir un Aliado que controle y barajarlo en el Mazo Castillo de su dueño. Si tu oponente no controla Aliados, de igual puedes jugar esta Arma.



Huascar
Habilidad: Si es el primer Aliado que pones en juego, puedes buscar un Oro y un Arma en tu Mazo Castillo y ponerlos en tu Mano. Cuando es declarado atacante gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Si Huascar es el primer Aliado que pones en juego bajo tu control, ya sea en tu primer turno o en tus turnos posteriores, puedes buscar un Oro y un Arma en tu Mazo Castillo, mostrarlos a tu oponente y ponerlos en tu Mano.
La habilidad de Huascar se dispara, siempre y cuando sea el primer Aliado que pones en juego bajo tu control, si el primer Aliado es anulado, dicho Aliado sólo se considera jugado, pero en ningún momento entro en juego, por lo cual si en un siguiente turno y si ningún otro Aliado ha entrado en juego bajo tu control, entra un Huascar en juego, podrás utilizar su habilidad disparada de buscar un Oro y un Arma. Cuando dispares la habilidad de búsqueda de este Aliado, debes buscar 1 una Arma y un Oro, no puedes buscar solo de 1 tipo de carta.
Cada vez que este Aliado sea declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.



Iktómi
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes desterrar la primera carta del Mazo Castillo oponente. Cada vez que sea declarado atacante, puedes desterrar la primera carta del Mazo Castillo oponente.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir desterrar la primera carta del Mazo Castillo oponente. Cada vez que este Aliado sea declarado atacante, puedes elegir desterrar la primera carta del Mazo Castillo oponente.



Itzcoatl
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Guerrero de Coste 3 o más en tu Cementerio y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir un Aliado Guerrero de tu Cementerio de Coste 3 o más, muéstralo a tu oponente y ponlo en tu Mano.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Ixpuxtequi
Habilidad: Imbloqueable. Si controlas 3 o más Aliados Bestia, este Aliado puede atacar cuando entra en juego.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Este Aliado puede atacar el turno que entra en juego, si controlas 3 o más Aliados de raza Bestia. Este Aliado igual contará entre los 3 o más Aliados que tiene de requisito para que pueda atacar el turno que entra en juego.
Si cuando este Aliado entró en juego no tenias 3 Aliados Bestias, pero en el mismo turno juegas otros Aliados de esta Raza, este Aliado pueda ser declarado atacante este turno que entró en juego, siempre y cuando controles al menos 3 Aliados de raza Bestia.



Janaqueo
Habilidad: Cuando entra en juego, sí controlas uno o más Armas, baraja un Aliado oponente en el Mazo Castillo de su dueño.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, sí controlas al menos un Arma, baraja un Aliado que controle tu oponente en el Mazo Castillo de su dueño. Si controlas una o más Armas cuando este Aliado entra en juego, debes resolver su habilidad de barajar un Aliado que controle tu oponente si es que hay un objetivo valido. Puedes jugar este Aliado si tu oponente no controla Aliados o si tu no controlas 1 o más Armas.



Kanillu
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes jugar hasta dos Aliados Bestia de coste 2 o menos de distinto nombre desde tu Mazo Castillo sin pagar su coste.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes jugar hasta 2 Aliados de raza Bestia de Coste 2 o menos, con distintos nombres, de tu Mazo Castillo sin pagar su Coste. Al momento de resolver la habilidad de Kanillu, puedes jugar 1 o 2 Aliados por su habilidad, sin pagar su Coste. Si los Aliados jugados sin pagar su Coste, tienen algún Coste adicional o un requisito, este debe ser pagado.



Kasewats
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Si este Aliado sale del juego, puedes poner un Arma de tu Cementerio en tu Mano.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Si este Aliado sale del juego por el efecto o habilidad de una carta jugada por cualquier jugador o por daño de combate, puedes elegir un Arma en tu Cementerio, mostrarsela a tu oponente y ponerla en tu Mano.



Kuyen
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, el daño directo aumenta en 1. En la Asignación de Daño, una vez por turno, puedes destruir un Tótem que controles para que un Aliado oponente no haga daño de combate a tu Mazo Castillo.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego el daño directo realizado por ambos jugadores aumenta en 1. Por ejemplo un Brujo de Salamanca al activar su habilidad tu oponente debe botar 4 cartas de su Mazo Castillo en vez de 3 cartas.
En la Fase de Asignación de daño, una vez por turno, puedes destruir un Tótem que controles para que un Aliado oponente no haga daño de combate a tu Mazo Castillo por este turno.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Kwányip
Habilidad: Mientras esté en juego, los demás Aliados que no porten Arma pierden 1 a la fuerza.

Aclaración: Mientras Kwanyip este en juego, los demás Aliados en juego (tuyos y oponentes) que no porten Armas pierden 1 a la fuerza. No es necesario que este Aliado porte un Arma para que pueda ser utilizada su habilidad continua.



Lanza Astral
Habilidad: Sólo puedes tener una Lanza Astral en juego. Si el portador es el único Aliado declarado atacante, gana 4 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si el portador atacó en este turno, al comienzo de la Fase Final, destierra este Aliado.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de esta Arma en juego. Si el Aliado portador es el único Aliado declarado atacante este turno, este gana 4 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si el Aliado portador fue declarado atacante este turno, en la Fase Final, debes desterrar a este Aliado.
Si el Aliado portador es declarado atacante junto a otros Aliados, no ganará la bonificación de 4 a la Fuerza pero si deberá ser desterrado en la Fase Final.



Lanza Wayki
Habilidad: El portador gana 1 a la Fuerza. Si es portada por un Aliado Guerrero, en vez de eso, gana 2 a la Fuerza. Cuando entra en juego, puedes buscar un Arma en tu Cementerio y ponerla en tu Mano.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza, si el Aliado portador de esta Arma es un Aliado Guerrero en vez ganar 1, gana 2 a la Fuerza.
Cuando esta Arma entre en juego, puedes elegir un Arma en tu Cementerio, mostrarla a tu oponente y ponerla en tu Mano.



Laque
Habilidad: Su portador gana 1 a la Fuerza. Cuando entra en juego, puedes buscar un Aliado en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano. Luego, bota 3 cartas de tu Mazo Castillo.

Aclaración: El portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza. Cuando esta Arma entra en juego, puedes buscar un Aliado de cualquier Coste en tu Mazo Castillo, mostrarlo a tu oponente y ponerlo en tu Mano. Luego, si buscaste un Aliado por la habilidad de esta Arma, debes botar las primeras 3 cartas de tu Mazo Castillo.



Mama Ocllo
Habilidad: Cuando entra en juego, copia la habilidad de otro Aliado en juego. Hasta que salga del juego, este Aliado tendrá esa habilidad.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, copia la habilidad de otro Aliado en juego (tuyo u oponente). Este Aliado tendrá esa habilidad hasta que salga del juego. Si el Aliado elegido tiene una habilidad disparada de entrada no podrá ser utilizada por Mama Ocllo cuando entra en juego, pero si podrás ocupar las habilidades activadas, continuas y disparadas de salida que tenga el Aliado copiado.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Manco Capac
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes desterrar un Aliado oponente en juego de Coste igual o menor a la cantidad de Aliados y Armas que controles.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes desterrar un Aliado que controle de Coste igual o menor a la cantidad de Aliados y Armas controles. Este Aliado igual se considera en la cantidad de Aliados que controlas, ya que esta entrando en juego bajo tu control.



Maui
Habilidad: Cuando entra en juego, bota 2 carta de tu Mazo Castillo y descarta una carta de tu Mano.

Aclaración: Cuando entra en juego debes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo y descartar 1 de tu Mano. Si al ponerlo en juego no tienes cartas en la Mano solo debes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo. Si Maui es anulado no debes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo y descartar 1 de tu Mano.
No es condición para que Maui entre en juego tener cartas en la Mano.
Maui se considera de raza Guerrero desde el Kit racial Guerrero 2022.



Medusa
Habilidad: Cuando entra en juego, elige un Aliado que controle tu oponente. Mientras este Aliado esté en juego, el Aliado elegido pierde su habilidad y no puede ser declarado atacante ni bloqueador.

Aclaración: El Aliado controlado por tu oponente elegido, no tendrá habilidad, no podrá ser declarado atacante y no podrá ser declarado bloqueador mientras Medusa este en juego. Si Medusa sale del juego, el Aliado afectado recupera su habilidad y podrá ser declarado atacante y bloqueador, al menos que otra habilidad o efecto no se lo permita.
La habilidad de Medusa solo afecta a una copia de un Aliado controlado por tu oponente y si el Aliado afectado sale del juego y vuelve a entrar en juego este entrará con su habilidad y podrás ser declarado atacante o bloqueador.



Melimoyu
Habilidad: El primer Aliado que juegues en cada turno puede atacar cuando entra en juego.

Aclaración: Mientras Melimoyu este en juego, el primer Aliado que juegues en cada turno podrá ser declarado atacante el turno que entra en juego. Si el primer Aliado jugado en tu turno es anulado, al jugar un segundo Aliado no se verá beneficiado por la habilidad de Melimoyu, ya que la habilidad de este Tótem será para el primer Aliado jugado en cada uno de tus turnos y no el primer Aliado que entra en juego en cada uno de tus turnos.



Metztli
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes destruir un Tótem que controles para robar 2 cartas. Cuando este Aliado sea destruido, tu oponente bota 2 cartas de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes destruir un Tótem que controles para robar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo. Si no destruyes un Tótem cuando este Aliado entra en juego, no puedes robar las 2 cartas.
Cuando Metztli sea destruido por habilidades o efectos de cartas o por daño de combate, tu oponente debe botar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Mexi
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes jugar una copia de este Aliado de tu Mano sin pagar su Coste.

Aclaración: Cuando Mexi entra en juego, puedes jugar una copia de Mexi de tu Mano bajo tu control sin pagar su Coste.



Michimalonco
Habilidad: Imbloqueable. Cuando entra en juego, puedes jugar un Arma de tu Mano en un Aliado en juego sin pagar su coste.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes jugar un Arma de tu Mazo en un Aliado en juego sin pagar su Coste. El Arma puede ser jugada bajo unos de tus Aliados o en un Aliado controlado por tu oponente, si el Arma tiene un coste adicional, se debe pagar dicho coste, si no puedes pagarlo, no puedes jugar esa Arma.
Quien dispara la habilidad del Arma cuando entra en juego, será siempre su controlador y no el dueño de esa carta.



Millalobo
Habilidad: No puede ser declarado atacante. Cada vez que este Aliado sea declarado bloqueador, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Fuerza tenga el Aliado bloqueado.

Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante. En la Fase de declaración de bloqueo, si este Aliado es declarado bloqueador, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Fuerza tenga el Aliado. Si tu oponente cancela el bloqueo de este Aliado o toda tu Fase de declaración de bloqueo, tu oponente no deberá botar cartas por la habilidad de este Aliado.



Muut
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar en tu Mazo Castillo un Aliado de Coste 2 con la habilidad “No puede ser declarado atacante” y jugarlo sin pagar su Coste. Luego, tu oponente bota una carta por cada Aliado bajo tu control con la habilidad "No puede ser declarado atacante”.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado en tu Mazo Castillo de Coste 2 o menos, de cualquier raza y con la habilidad “No puede ser declarado atacante” y jugarlo bajo tu control sin pagar su Coste. Luego, si pudiste resolver la primera habilidad de este Aliado, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Aliados con la habilidad “No puede ser declarado atacante” controles. Si el Aliado jugado tiene una habilidad disparada de entrada, esta se dispara y se resuelve, una vez que hayas resuelto por completo la habilidad de Muut.



Navegantes del Río
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente bota una carta de su Mazo Castillo. Puedes destruir este Oro para que tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, tu oponente bota la primera carta de su Mazo Castillo. En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Oro desde tu Reserva de Oros o de tu Zona de Oro pagado para que tu oponente bote la primera carta de su Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Nguencuyen
Habilidad: Los Tótem que controles no pueden ser afectados por Talismanes oponentes.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, los Tótem que controles no pueden ser afectados por Talismanes oponentes. Las habilidades activadas o disparadas de tus Tótem si podrán ser canceladas, ya que no están siendo afectados, sólo están evitando que puedan resolver su habilidad.



Nube Roja
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente bota 2 cartas. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes elegir un Aliado que controle tu oponente para que deba ser declarado atacante en el próximo turno de tu oponente.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente bota las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo. Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes elegir un Aliado controlado por tu oponente, ese Aliado debe ser declarado atacante el próximo turno de tu oponente.
No puedes elegir un Aliado que no puede ser declarado atacante ya sea por su habilidad o que por el efecto o habilidad de otra carta en juego que no permita que ese Aliado pueda ser declarado atacante.



Ñuke Napu
Habilidad: Sólo puedes tener un Ñuke Napu en juego. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Luego, roba 1 carta.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Tótem en juego.
Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes pagar 1 Oro para elegir una carta de tu Cementerio, mostrarla a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo. Luego, roba la primera carta de tu Mazo Castillo. El robar 1 carta por la habilidad de este Tótem no es opcional, por lo cual debes robar 1 carta una vez barajada la carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.



Ocelote del Templo
Habilidad: En tu Fase de Agrupación, si este Oro está en tu Cementerio, puedes desterrar una carta de tu Cementerio para ponerlo en tu Mano.

Aclaración: En tu Fase de Agrupación, al momento de haber agrupado tus cartas de Oros de tu Zona de Oro pagado a tu Zona de reserva de Oros, y haber agrupado tus Aliados de tu Linea de Ataque a tu Linea de Defensa, si Ocelote del Templo esta en tu Cementerio, escoge una carta en tu Cementerio y envíala a tu Zona de destierro, luego pon este Oro en tu Mano.
En tu Fase de Agrupación, si tienes más de una copia de este Oro en tu Cementerio, puedes activar las copias que quieras siempre y cuando cumplas con su requisito de desterrar una carta de tu Cementerio.
La Fase de Agrupación ocurre incluso si algún jugador no agrupa sus cartas.



Oro de los Cesares
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, puedes pagar este Oro y otro Oro que controles para que un Aliado que controles sea Imbloqueable hasta la Fase Final.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia, puedes pagar Oro de los Cesares y otro Oro que controles para que un Aliado que controles no pueda ser bloqueado por Aliados oponentes por este turno.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Pajaro Inti
Habilidad: Si es declarado atacante, gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final. En tu Fase de Vigilia, si este Aliado está en tu Cementerio, puedes pagar 1 Oro para ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Si Pajaro Inti es declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Si Pajaro Inti esta en tu Cementerio, en tu Fase de Vigilia, puedes pagar 1 Oro para ponerlo en tu Mano.



Pajaro Trueno
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Una vez por turno, si otro Aliado que controles fuera a ser destruido, puedes botar 2 cartas para prevenirlo.

Aclaración: Este Aliado puede atacar el turno que entra en juego.
Una vez por turno, puedes botar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo para prevenir que otro Aliado que controles sea destruido.



Pamola
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar una carta en un Mazo Castillo y ponerla en el Cementerio de su dueño. Cuando sea destruido, puedes buscar una carta en el Mazo Castillo oponente y ponerla en su destierro.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar una carta en un Mazo Castillo (tuyo u oponente) y enviarla al Cementerio de su dueño.
Cuando este Aliado sea destruido por daño de combate o por habilidades o efectos de cartas tuyas u oponentes, puedes buscar una carta (Aliado, Arma, Oro, Talismán o Tótem) en el Mazo Castillo oponente y enviarla a su Zona de destierro.



Pantera Mishipeshu
Habilidad: No puede ser declarado atacante. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes botar tantas cartas de tu Mazo Castillo como el Coste de una carta en juego para que esa carta pierda su habilidad hasta que salga del juego.

Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante.
Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes botar tantas cartas del tope de tu Mazo Castillo como Coste tenga una carta (Aliado, Arma o Tótem) en juego (tuya u oponente) para que la carta elegida pierda su habilidad hasta que salga del juego. Las cartas afectadas por la habilidad de este Aliado, seguirán sin su habilidad hasta esas cartas salgan del juego.
Si la carta afectada por la habilidad de este Aliado tiene Coste 0 no tienes que botar cartas del tope de tu Mazo Castilllo.



Pegaso
Habilidad: Si Pegaso es destruido, puedes subir un Aliado oponente a la Mano de su dueño.

Aclaración: Si este Aliado es destruido por daño de combate o por alguna habilidad o efecto de una carta (tuya u oponente), puedes elegir un Aliado controlado por tu oponente y subirlo a la Mano de su dueño.
Pegaso recibe un rework en su habilidad y se considera de raza Bestia en el Kit racial Bestia 2022.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Piasa
Habilidad: No puede ser declarado atacante. Cuando entra en juego, tu oponente bota 1 carta. Una vez por turno, cuando otro Aliado Bestia entre en juego bajo tu control tu oponente bota 1 carta**.**

Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante.
Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente bota la primera carta de su Mazo Castillo. Una vez por turno, cuando otro Aliado de raza Bestia entre en juego bajo tu control tu oponente bota la primera carta de su Mazo Castillo.
Si el Aliado de raza Bestia jugado es anulado tu oponente no debe botar 1 carta de su Mazo Castillo, ya que el Aliado debe entrar en juego para poder disparar la habilidad Piasa.



Pihuchén
Habilidad: Cuando entra en juego puedes mostrar una Bestia de tu Mano, para destruir una carta en juego que no sea Oro.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes mostrar un Aliado de raza Bestia de tu Mano para destruir una carta (Aliado, Arma o Tótem) en juego (tuya u oponente) que no sea Oro.
La habilidad disparada de entrada de Pihuchen es opcional por lo cual cuando entra en juego, tu dedices si dispararla o no.



Pillallau
Habilidad: Imbloqueable. En tu Fase de Vigilia, puedes jugar este Aliado de tu Cementerio pagando su Coste. Mientras este Aliado esté en juego, tus demás Aliados Bestia no pueden ser afectados por Talismanes.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
En tu Fase de Vigilia, puedes jugar este Aliado desde tu Cementerio pagando su Coste. Mientras este Aliado esté en juego, tus demás Aliados de raza Bestia que controles no pueden ser afectados por Talismanes (jugados por ti o por tu oponente). Tu oponente podrá cancelar las habilidades de tus demás Aliados Bestia mientras este Aliado esté en juego, ya que no están siendo afectados.



Pintura Naskapi
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes pagar este Oro para barajar hasta 3 cartas de tu Mano en tu Mazo Castillo. Luego, roba tantas cartas de tu Castillo como cartas hayas barajado.

Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, puedes moverlo de tu Reserva de Oros a tu Zona de Oro pagado para barajar hasta 3 (1, 2 o 3) cartas de tu Mano en tu Mazo Castillo. Luego, roba la misma cantidad de cartas de tu Mazo Castillo como cartas hayas barajado por la habilidad de este Oro.



Pipa Ceremonial
Habilidad: Si controlas 1 o más Aliados, puedes pagar este Oro para poner una carta de tu Cementerio en la parte inferior de tu Mazo Castillo. Sólo puedes activar una Pipa Ceremonial por turno.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno oponente) y si controlas 1 o más Aliados, puedes pagar este Oro para elegir una carta de tu Cementerio, muestrasela a tu oponente y ponla en la parte inferior de tu Mazo Castillo. Sólo puedes activar una copia de este Oro por turno.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Pozo de Muerte
Habilidad: Cuando entra en juego, ambos jugadores botan 3 cartas de su Mazo Castillo. Puedes desterrar este Tótem para jugar un Aliado de Coste 4 o menos de tu Cementerio sin pagar su Coste.

Aclaración: Cuando este Tótem entra en juego, todos los jugadores botan las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo. Las cartas se botan de una en una al mismo tiempo, si uno de los jugadores se queda sin cartas en su Mazo Castillo, pierde la partida. Si ambos jugadores se quedan sin cartas en su Mazo Castillo es un empate.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno oponente), puedes desterrar este Tótem para elegir un Aliado de Coste 4 o menos de tu Cementerio y ponerlo en juego bajo tu control sin pagar su Coste.



Puerta del Sol
Habilidad: Mientras este Tótem esté en juego, tus Tótem reducen su coste en 1 Oro.

Aclaración: Mientras Puerta del Sol este en juego, reduce en 1 Oro el Coste de tus Tótem. Mientras este Tótem este en juego, jugar Tótem de tu Mano, Mazo Castillo o de tu Cementerio te cuestan 1 Oro menos.
La reducción de Coste de Puerta del Sol solo aplica para jugar Tótem, para efectos del juego prevalecerá el Coste impreso del Tótem.



Rastrear
Habilidad: Nombra un tipo de carta que no sea Oro. Busca hasta 2 cartas del tipo nombrado en el Mazo Castillo oponente y destiérralas.

Aclaración: Nombra un tipo de carta que no sea Oro, puedes nombrar Aliado, Arma, Talismán o Tótem. Busca hasta 2 cartas (1 o 2) del tipo nombrado en el Mazo Castillo oponente y envialas a la zona de destierro de su dueño.



Rey de los Osos
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes destruir un Aliado con habilidad "No puede ser declarado atacante" que controles para que tu oponente bote tantas cartas como Fuerza tenga el Aliado destruido.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes destruir un Aliado que controles que en su texto tenga la habilidad “No puede ser declarado atacante” para que tu oponente bote tantas cartas de su Mazo Castillo como Fuerza tenga el Aliado destruido.



Robar el Fuego
Habilidad: Puedes jugar este Talismán desde tu Cementerio, si lo haces destierralo. Destierra una carta del Cementerio oponente. Luego, baraja 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Puedes jugar este Talismán desde tu Cementerio, si lo haces debe ser desterrado aunque sea anulado. Destierra una carta del Cementerio oponente. Luego, elige 2 cartas de tu Cementerio, muéstralas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo. Sólo si destierras 1 carta del Cementerio oponente vas a poder barajar 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Deben ser 2 las cartas a barajar por el efecto de este Talismán. Puedes jugar este Talismán para desterrar 1 carta del Cementerio oponente aunque no tengas cartas para barajar de tu Cementerio, ya que el barajar cartas de tu Cementerio no es requisito para jugar este Talismán. Si tienes 2 o más cartas en tu Cementerio debes barajar 2 de ellas cuando resuelvas el efecto de este Talismán.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Salamandra
Habilidad: Una vez por turno y cuando un Aliado que controles vaya a ser destruido por Daño de combate, puedes pagar 1 Oro y prevenir que salga del juego.
Aclaración: Una vez por turno y mientras Salamandra esté en juego, en el momento que uno de tus Aliados sea destruido por daño de combate puedes pagar 1 de Oro para salvarlo. Si el Aliado es destruido por una habilidad o efecto de una carta no puedes salvarlo. Esta habilidad actúa como una interrupción al juego. Puedes pagarla en cualquier momento para evitar que uno de tus Aliados vaya al Cementerio desde el juego si fue destruido por daño de combate. Este Aliado también puede ser salvado de ser destruido por daño de combate por efecto de su propia habilidad (siempre que pagues 1 de Oro). Cuando se evita que un Aliado vaya al Cementerio éste permanece en juego. El Aliado que es salvado no vuelve a entrar en juego.
Salamandra recibe un rework en su habilidad y la raza Bestia en el Kit Racial Bestia 2022.



Sasnalkáhi
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cada vez que haga daño al Mazo Castillo oponente, tu oponente elige una carta que controle que no sea Oro y la destruye.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego. Cada vez que este Aliado haga daño al Mazo Castillo oponente, tu oponente elige una de las cartas que controle que no sea. La carta elegida debe ser destruida.
La segunda habilidad de este Aliado afecta al jugador, debido que quien elje la carta a ser destruido es Él y no el jugador controlador de Sasnalkáhi.



Sasquatch
Habilidad: No puede ser declarado atacante. Puedes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo para que este Aliado pierda su habilidad hasta la Fase Final.

Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes botar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo para que este Aliado pierda su habilidad hasta la Fase Final.



Serpiente Emplumada
Habilidad: Imbloqueable. Si ataca junto a una o más Bestias gana 1 a la fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado. Si Serpiente Emplumada es declarado atacante junto a uno o más Aliados Bestias gana 1 a la fuerza hasta la Fase Final. El bono de fuerza lo gana al momento de ser declarado atacante y dura hasta la Fase Final.
Serpiente Emplumada pasa ser una carta de la Ira del Nahual, recibe un rework en su habilidad y recibe la raza Bestia en el Kit de extensión de la Ira del Nahual.



Sinchi Roca
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, los demás Aliados Guerrero que controles ganan 1 a la Fuerza.

Aclaración: Sólo los demás Aliados de raza Guerrero que controles ganan 1 la Fuerza mientras este Aliado este en juego. Si controlas 2 o más copias de este Aliado en juego, recibirán la bonificación de Fuerza por las demás copias que controles.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Sisiutl
Habilidad: Una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para que otro Aliado gane 2 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), sólo una vez por turno, puedes pagar 1 de Oro, para que otro Aliado que controles gane 2 a la Fuerza, hasta la Fase Final. Si no controlas más Aliado, no puedes activar la habilidad de este Aliado.



Sko'Yo
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes ganar el control de un Aliado que controle tu oponente de Coste 3 o menos hasta la próxima Fase Final de tu oponente.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir un Aliado controlado por tu oponente de Coste 3 o menos (Coste 0, 1, 2 o 3) y ganar su control hasta la próxima Fase Final de tu oponente.
Si ganas el control del Aliado objetivo de Coste 3 o menos en tu turno, este será devuelto en el próximo turno de tu oponente en su Fase Final, aunque Sko´Yo pierda su habilidad, ya que su habilidad ya fue disparada cuando entro en juego.
Si por alguna habilidad o efecto juegas a Sko´Yo en Guerra de Talismanes en el turno oponente, el Aliado que ganas el control, lo tendrás en tu próximo y será devuelto si es que sigue en juego en la próxima Fase Final de tu oponente.



Snallygaster
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando sea declarado atacante, puedes pagar 1 Oro para que un Aliado que controle tu oponente pierda 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego. Cuando este Aliado sea declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque, sólo una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para que un Aliado controlado por tu oponente pierda 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Sólo puedes disparar la habilidad de este Aliado en la Fase de declaración de ataque, cuando este sea declarado atacante y sólo podrás utilizarla una vez por turno.



Sombra Hambrienta
Habilidad: Mira las 5 primeras cartas de tu Mazo Castillo. Puedes elegir un Aliado de ahí de Coste 2 o menos y jugarlo sin pagar su Coste. Baraja el resto en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Mira las primeras 5 cartas de tu Mazo Castillo, puedes elegir un Aliado de Coste 2 o menos dentro de esas 5 cartas y jugarlo sin pagar su Coste. Baraja el resto de cartas en tu Mazo Castillo. Si no juegas Aliados por el efecto de este Talismán debes barajar las 5 cartas en tu Mazo Castillo.



Subir el Volcán
Habilidad: Muestras las 4 primeras cartas de tu Mazo Castillo, elige un Aliado y ponlo en tu Mano, pon el resto en tu Cementerio o en la parte inferior de tu Mazo Castillo en cualquier orden.

Aclaración: Si al mostrar las primeras 4 cartas de tu Mazo Castillo, no muestras ningún Aliado, puedes elegir entre poner esas 4 cartas en tu Cementerio o en la parte inferior de tu Mazo Castillo en el orden que quieras. Si hay un Aliado dentro de las 4 cartas mostradas, debes elegir un Aliado para ponerlo en tu Mano, luego las otras 3 cartas van al Cementerio o a la parte inferior de tu Mazo Castillo según lo que dedicas.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Taranis
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, las Armas que controle tu oponente pierden su habilidad. En tu Fase Final, si este aliado porta un arma, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, las Armas controladas por tu oponente pierden su habilidad. Si este Aliado sale del juego o pierde su habilidad, las Armas oponentes recuperan su habilidad.
En tu Fase final, si este Aliado porta 1 o más Armas, puedes robar 1 carta.



Teepee
Habilidad: Si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes barajarlo en tu Mazo Castillo para desterrar la primera carta del Mazo Castillo oponente. Luego, puedes robar 1 carta.

Aclaración: En tu Fase de 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 barajarlo en tu Mazo Castillo para desterrar la primera carta del Mazo Castillo oponente. Luego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.



Templo de Tenochtitlan
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, puedes jugar este Tótem desde tu Cementerio pagando su Coste. Puedes destruir este Tótem para destruir una carta oponente que no sea Oro.

Aclaración: Puedes jugar a Templo de Tenochtitlan desde tu Cementerio pagando su Coste sólo en tu Fase de Vigilia.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno oponente), puedes destruir a este Tótem para destruir una carta que controle tu oponente (Arma, Aliado o Tótem) que no sea Oro.



Templo del Trueno
Habilidad: Mientras controles 3 o menos Tótem, los Aliados que controles ganan 1 a la Fuerza. Mientras controles 4 o más Tótem, los Aliados que controles ganan 2 a la Fuerza.

Aclaración: Mientras controles 3, 2 o 1 Tótem, los Aliados que tengas en juego ganan 1 a la Fuerza.
Mientras controles 4 o más Tótem, los Aliados que tengas en juego ganan 2 a la Fuerza.
La habilidad de este Tótem es continua y dependerá de la cantidad de Tótem que controles. Este Tótem también se considera para su habilidad continua.



Teotihuacan
Habilidad: Sólo puedes tener un Teotihuacán en juego. Una vez por turno, puedes desterrar una carta de tu Mano para barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de esta carta 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 desterrar una carta de tu Mano para elegir 3 cartas de tu Cementerio, mostrarlas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo. Deben ser 3 cartas las barajadas, no puedes barajar menos cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Tlahuitolli
Habilidad: El portador gana 2 a la Fuerza y puedes bloquear Aliados Imbloqueables. Si el portador es declarado bloqueador, no puede salir del juego, hasta la Fase Final.

Aclaración: El Aliado portador este esta Arma gana 2 a la Fuerza y puede bloquear Aliados que controle tu oponente que sean Imbloqueables.
Si el Aliado portador de esta Arma es declarado bloqueador, no podrá salir del juego hasta la Fase Final. Esta habilidad se dispara en la Fase de Asignación de bloqueo y durará hasta la Fase Final.



Tlaloc
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, puedes jugar este Aliado desde tu Cementerio pagando 2 Oros. Cuando sea destruido, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 2 de Oro para jugar este Aliado desde tu Cementerio sin pagar su Coste. Este Aliado puede ser jugado más de una vez por turno desde tu Cementerio siempre y cuando pagues 2 de Oro.
Cuando este Aliado sea destruido por habilidades o efectos de cartas o sea destruido por daño de combate, tu oponente bota la primera carta de su Mazo Castillo.
Tlaloc pasa ser de una carta del Reto a una de la Ira del Nahual en Leyendas 4.0.



Toki Butahue
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando es declarado atacante, puedes barajar 1 carta o 2 Guerreros de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Cuando Toki Butahue es declarado atacante, puedes disparar su habilidad en la Fase de declaración de ataque, pudiendo barajar cualquier carta o 2 Aliados Guerreros de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Cada vez que barajes cartas de tu Cementerio, estas deben ser mostradas a tu oponente y luego son barajadas en tu Mazo Castillo.



Tomahawk
Habilidad: El portador gana 2 a la Fuerza. Puedes barajar esta Arma en el Mazo Castillo de su dueño para prevenir que el Aliado portador sea desterrado o barajado.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Si el Aliado portador de esta Arma fuera a ser desterrado o barajado por la habilidad o efecto de una carta, (tuya u oponente), puedes barajar esta Arma para prevenirlo.



Tótem de Ave
Habilidad: Cuando entra en juego, roba 2 cartas. Luego, descarta 1 carta.
Puedes desterrar este Tótem para poner 2 cartas de tu Cementerio en la parte inferior de tu Mazo Castillo. Luego, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Cuando este Tótem entra en juego, debe robar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo. Luego, debes descartar 1 carta de tu Mano.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes, puedes desterrar este Tótem para elegir 2 cartas en tu Cementerio, mostrárselas a tu oponente y ponerlas en la parte inferior de tu Mazo Castillo. Luego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Tótem de Uktena
Habilidad: Cuando entra en juego, pon un Aliado, Tótem o Arma que controle tu oponente de Coste 3 en la parte Inferior del Mazo Castillo de su dueño.

Aclaración: Cuando este Tótem entra en juego, elige un Aliado o un Tótem o un Arma que controle tu oponente de Coste 3 y ponlo en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño. Para efectos del juego la carta esta saliendo del juego.



Tótem del Coyote
Habilidad: Una vez por turno y si controlas 2 o mas Aliados, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Luego, si controlas 1 o mas Aliados Bestia tu oponente bota 1 carta.

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, si controlas 2 o más Aliados, puedes elegir una carta de tu Cementerio, muéstrala a tu oponente y barajala en tu Mazo Castillo. Luego, si controlas 1 o más Aliados de raza Bestia tu oponente bota la primera carta de su Mazo Castillo.



Tótem del Pájaro de Trueno
Habilidad: Mientras este Tótem este en juego, los jugadores solo pueden declarar ataque con un Aliado.

Aclaración: Los jugadores sólo pueden declarar ataque con uno de sus Aliados en cada turno mientras este Tótem este en juego. Mientras este Tótem este en juego, si pierde su habilidad por alguna otra carta, los jugadores podrán declarar ataque con uno o más Aliados, ya que los jugadores no tendrán la restricción de atacar con uno sólo Aliado.



Trauko
Habilidad: Gana 1 a la Fuerza por cada Trauko que controles.

Aclaración: Trauko gana 1 a la Fuerza por cada Trauko que tengas en juego.
Sólo gana bono de Fuerza por los Traukos que controles.
Ejemplo: Si tienes 1 Trauko en juego, este tiene 3 a la Fuerza, si tienes 2 Traukos en juego cada uno tendrá 4 de Fuerza y si tienes 3 Traukos en juego cada uno tendrá 5 de Fuerza, siempre que no estén actuando otros modificadores de Fuerza sobre Trauko.



Tué Tué
Habilidad: Cuando entra en juego, busca un Tué Tué en tu Mazo Castillo y ponlo en tu mano. Si controlas tres o más Bestias, gana 2 a la fuerza.

Aclaración: Cuando Tué Tué entra en juego, busca una copia de este Aliado en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Mano. Si controlas 3 o más Aliados Bestias, este Aliado gana 2 a la Fuerza. La habilidad de búsqueda no es opcional, por lo que debes buscar una copia de este Aliado en tu Mazo Castillo. Si tienes una sola carta en tu Mazo y esa es un Tué Tué, pierdes el juego. Si buscas una copia de este Aliado y no encuentras, debes informar a tu oponente, luego baraja tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Tuyango
Habilidad: No puede ser declarado atacante. Cuando entra en juego, muestra las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo, pon una en tu Mano y la otra en el fondo de tu Mazo Castillo..

Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante. Cuando este Aliado entra en juego, muestra las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo, pon una de esas cartas en tu Mano y la otra ponla en el fondo de tu Mazo Castillo.



Voladores Secretos
Habilidad: Destierra 1 carta de cada tipo del Cementerio oponente.

Aclaración: Destierra 1 carta de cada tipo (Oro, Arma, Tótem, Talismán o Aliado) del Cementerio de tu oponente. Cuando resuelvas el efecto de este Talismán destierra 1 carta de cada tipo, si no hay de todos los tipos de cartas, destierra solo 1 carta de cada tipo que encuentres en el Cementerio de tu oponente.



Wakan Tanka
Habilidad: Sólo puede ser jugado desde tu Mano. Cuando entra en juego, puedes buscar hasta una carta de cada tipo en el Mazo Castillo oponente. Tu oponente pone una de esas cartas en su Cementerio y el resto en su Destierro.

Aclaración: Este Aliado sólo puede ser jugado desde tu Mano. Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar hasta una carta de cada tipo (Aliado, Arma, Oro, Talismán o Tótem) en el Mazo Castillo oponente. Tu oponente elige una de esas cartas y la pone en su Cementerio, el resto las envía a su Zona de Destierro.
No es necesario que tu oponente tenga una carta de tipo en su Mazo Castillo al momento de resolver la habilidad de este Aliado.



Wangulén
Habilidad: No puede ser declarado atacante. Una vez por turno, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante. 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 de tu Cementerio, mostrarla a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo.



Wayra Tata
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes jugar un Aliado de Coste 3 o menos de tu Mano sin pagar su Coste. Cuando salga del juego puedes buscar un Tótem en tu Cementerio y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes jugar un Aliado desde tu Mano de Coste 3 o menos sin pagar su Coste. Cuando este Aliado salga del juego ya sea por daño de combate o por la habilidad o el efecto de una carta (tuya u oponente), puedes elegir un Tótem en tu Cementerio, mostrarlo a tu oponente y ponerlo en tu Mano.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA IRA DEL NAHUAL EXTENDIDO



Wendigo
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo por cada Bestia que controles.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Aliados Bestia que controles. Este Aliado igual se considera al momento de disparar su habilidad cuando entra en juego, ya que es un Aliado Bestia que controlas.



Xólotl Huetzi
Habilidad: Sólo puedes tener un Xolotl Huetzi en juego. Si es declarado bloqueador no puede ser destruido hasta la Fase Final. En tu Fase Final, si controlas 3 o más Aliados Chamán y/o Tótem, tu oponente bota 2 cartas.

Aclaración: Sólo puedes controlas una copia de este Aliado en juego. Si este Aliado es declarado bloqueador no puede ser destruido hasta la Fase Final, aunque este Aliado pierda su habilidad en Guerra de Talismanes no podrá ser destruido. Mientras este Aliado esté en juego, en tu Fase Final, si controlas 3 o más Aliados de raza Chamán y/o Tótem, tu oponente bota las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo.



Yaskomo
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, hasta 3 veces por turno, puedes pagar 1 Oro para que tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo.

Aclaración: Sólo en tu Fase de Vigilia, puedes activar hasta 3 veces la habilidad de este Aliado, pagando 1 de Oro para que tu oponente bote la primera carta de su Mazo Castillo.



Yatiri
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes descartar un Chamán de tu Mano para buscar un Tótem en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes descartar un Aliado Chamán de tu Mano, si lo haces busca un Tótem en tu Mazo Castillo, muéstralo a tu oponente y ponlo en tu Mano.



Yum Kaak
Habilidad: Una vez en tu turno, puedes pagar 1 Oro o destruir un Arma que controles para que un Aliado en juego pierda 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno), puedes pagar 1 de Oro o destruir un Arma que controles para que un Aliado en juego (tuyo u oponente) pierda 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.