

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 MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



1-126 Pozo del Juramento
Habilidad: *Destruye un aliado oponente que esté atacando.*
Aclaración: Destruye un Aliado controlado por tu oponente que haya sido declarado atacante en este turno. Este Talismán sólo puede ser jugado a un Aliado controlado por tu oponente que haya sido declarado atacante este turno, lo cual es distinto a un Aliado que esté en Línea de Ataque.



2-126 Hombre de Poca Fe
Habilidad: Destruye un Aliado oponente declarado atacante o bloqueador.
Aclaración: Destruye un Aliado oponente que haya sido declarado atacante o bloqueador en este turno.
Hombre de Poca Fe recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



3-126 Dominación
Habilidad: Gana el control de una carta oponente que no sea Oro hasta la Fase Final.
Aclaración: Gana el control de una carta oponente (Aliado, Arma o Tótem) en juego que no sea Oro hasta la Fase Final.
Dominación recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



4-126 Cremación
Habilidad: Destruye uno de tus Aliados. Luego, destruye un Aliado oponente.
Aclaración: Destruye un Aliado que controles. Luego, destruye un Aliado oponente. Si este Talismán no es anulado, debes destruir un Aliado que controles y luego destruye un Aliado oponente en juego. Si no controlas Aliados, no puedes jugar este Talismán. Si los Aliados destruidos por el efecto de este Talismán una vez resuelto, tienen una habilidad disparada de salida, el jugador activo tendrá la prioridad de resolver primero dicha habilidad y luego su oponente.
Cremación recibe un rework en su habilidad en el kit de extensión Cofradia.



5-126 Vigilia de Armas
Habilidad: *No se pueden jugar Talismanes, ni se pueden activar o disparar habilidades de cartas, hasta la Fase Final.*
Aclaración: No se pueden jugar más Talismanes por este turno y las demás cartas (Aliados, Armas, Tótems y Oros) no pueden usar sus habilidades por este turno hasta la Fase Final. No se pueden disparar o activar habilidades después de haber jugado Vigilia de Armas.
Lo mismo ocurre para cartas nuevas, ya sea, para entrar en juego o cuando entran en juego. Todo efecto de habilidad que se haya resuelto antes, no se verá afectado por este Talismán. Tampoco se ven afectadas las habilidades continuas y permanentes.
Las condiciones para poner una carta en juego no deben ser cumplidas este turno.



6-126 Prueba de Fuego
Habilidad: *Destruye un vampiro en juego.*
Aclaración: Destruye un Aliado de raza Vampiro en juego (oponente o tuyo).



7-126 Marcas de Guerra
Habilidad: Los jugadores descartan una carta de su Mano al Azar. Luego, tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.
Aclaración: Los jugadores deben descartar una carta de su Mano al azar. Para poder jugar este Talismán cada jugador debe tener por lo menos una carta en su Mano. Luego, de haber resuelto el descarte de todos los jugadores, tu oponente debe botar las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo.
Marcas de Guerra recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



8-126 Lucha de Golems
Habilidad: *Durante el resto del juego, los contendores no pueden jugar con el cementerio.*
Aclaración: Los jugadores no pueden jugar con su Cementerio por el resto del juego.
Es un efecto permanente. Los jugadores no pueden interactuar directamente con el Cementerio. Si una carta para ir a otra zona debe pasar por el Cementerio y no puedes jugar con él, no puede ir a esa zona, por lo cual quedará en el Cementerio.
No se pueden barajar cartas del Cementerio con el Mazo Castillo, devolver cartas del Cementerio a la Mano, poner en juego cartas desde el Cementerio, copiar habilidades de cartas que estén en el Cementerio o desterrar cartas del Cementerio.



9-126 Licantropía
Habilidad: Gana el control de un Aliado oponente hasta que salga del juego.
Aclaración: Gana el control de un Aliado oponente en juego, hasta que salga del juego. El efecto de ganar el control de un Aliado oponente, no termina en la Fase Final.
Si el Aliado porta un Arma, ganas el control de ambas cartas.
Si el Aliado sale del juego, va a la Zona de juego de su dueño.
Licantropía recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Cofradía.



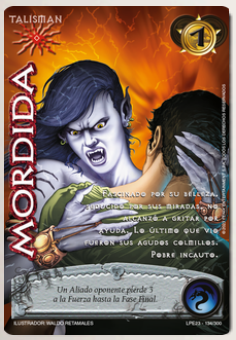
10-126 Ofuscación
Habilidad: *Todos los Aliados oponentes deben atacar el próximo turno.*
Aclaración: Todos los Aliados oponentes deben atacar el próximo turno. Este Talismán debes jugarlo en tu turno para que tu oponente en su turno deba atacar con todos sus Aliados que estén habilitados para atacar. Un Aliado habilitado para atacar es aquel que pasó por una Fase de Agrupación del controlador y además no tenga una habilidad o efecto que no le permita atacar.



11-126 Arlequín
Habilidad: *Tu oponente descarta igual número de cartas al daño recibido en tu castillo (carta única).*
Aclaración: En respuesta a después de resolver daño en tu Mazo Castillo juega este Talismán para que tu oponente bote de su Mazo Castillo igual número de cartas al daño recibido. Si lo juegas para devolver daño en la Asignación de daño debes hacerlo en 5.3.4 Paso de Asignación de Daño A.3.
Este Talismán puede ser jugado para devolver cualquier tipo de daño (daño directo o daño de combate).
Si quedas con 0 cartas en tu Mazo Castillo pierdes el juego y no puedes jugar este Talismán.
Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.



12-126 Oráculo Zíngaro
Habilidad: *Todas tus cartas de oro generan el doble de oro por un turno (carta única).*
Aclaración: Tus cartas de Oro en juego generan el doble por el turno. Solo tus Oros en la Reserva de Oro generan el doble hasta el final del turno. Los Oros en la zona de Oro Pagado no cuentan para esta habilidad, tampoco los Oros Virtuales. Cada Oro individualmente cuenta como 2 Oros (no son Oros Virtuales de libre disposición). Si pagas una carta de coste 1, el oro generado por Oráculo de Zíngaro se pierde. Puchao y Tesoro de Guayacán cuentan como 3 y 4 Oros respectivamente, ya que, al jugar este Talismán se consideran solo las cartas de Oro y no cuantos Oros cuenten al ser utilizados. Drakkar cuenta como 2 Oros para pagar el coste de Aliados y como 3 Oros para jugar Armas, Tótems o Talismanes. **Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.**



13-126 Mordida
Habilidad: Un Aliado oponente pierde 3 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Aclaración: Un Aliado que controle pierde 3 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si algún jugador juega posteriormente un modificador de Fuerza, prevalecerá la última habilidad o efecto jugado sobre el Aliado afectado.
Mordida recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



14-126 Luna Llena
Habilidad: Los Aliados Licántropos que controles ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si están bloqueando, en vez de eso, ganan 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Aclaración: Si juegas este Talismán en tu turno ya sea en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes tus Aliados Licántropos ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si juegas este Talismán en Guerra de Talismanes en el turno de tu oponente y si tus Aliados Licántropos fueron declarados bloqueadores en este turno, ellos ganan 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Luna Llena recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



15-126 Custodio
Habilidad: Nombra una raza de Aliado en juego. Los Aliados de la raza nombrada no hacen daño de combate a tu Mazo Castillo en este turno.
Aclaración: Nombra un tipo de raza de Aliado en juego, los Aliados en juego de la raza nombrada no harán daño de combate a tu Mazo Castillo por este turno.
Con este Talismán no haces que los Aliados tengan Fuerza 0 para efectos de reglas de Asignación de Daño de combate, si no que el daño de Combate que fueran hacer esos Aliados a tu Mazo Castillo sea 0.
Custodio recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



16-126 Estigma
Habilidad: *Un aliado oponente vuelve a la línea de defensa.*
Aclaración: En respuesta a la declaración de ataque oponente juega este Talismán para que un Aliado oponente vuelve a la Línea de Defensa, a elección. Estigma no cancela el ataque, por lo cual, el Aliado oponente se considera que fue declarado atacante y puede disparar sus habilidades si las tuviera.



17-126 Stribog
Habilidad: *Destruye todos los Aliados en juego.*
Aclaración: Destruye todos los Aliados en juego (tuyos y oponentes). Este Talismán afecta a los Aliados, no a los jugadores.
Si los Aliados en juego destruidos tienen habilidad disparadas de salida, se resolverán de una en una comenzando por el jugador activo e intercalando con el oponente.



18-126 Daimon
Habilidad: *Un aliado duplica su fuerza y al final del turno debe ser destruido.*
Aclaración: Un Aliado que controles duplica su Fuerza hasta la Fase Final. En la Fase Final ese Aliado debe ser destruido.
Uno de tus Aliados en juego dobla su Fuerza hasta la Fase Final. Si el Aliado sale del juego en Batalla Mitologica o por efecto de una habilidad que no sea Daimon y vuelva a entrar en juego, éste no deberá ser destruido al final del turno. En el momento que debas destruir el Aliado por la habilidad de este Talismán podrás salvarlo con cartas como Tótem de Conejo o Amor de Valkyria. **Para jugar Daimon el Aliado debe cumplir las condiciones, es decir, poder ser destruido en la Fase Final.**



19-126 Máscara de Jade
Habilidad: Mueve hasta 2 Aliados oponentes de su Línea de Defensa a su Línea de Ataque. Luego, tu oponente bota 3 cartas.
Aclaración: Puedes jugar este Talismán en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) para mover hasta 2 Aliados (1 o 2) oponentes de su Línea de Defensa a su Línea de Ataque. Luego, si moviste 1 o 2 Aliados oponentes de su Línea de Defensa a su Línea de Ataque, este bota las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo.
Máscara de Jade recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



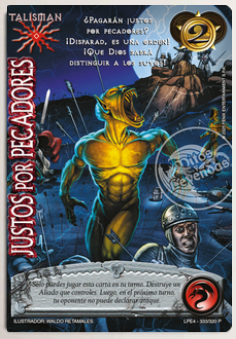
20-126 Máscara de Oro
Habilidad: *Después de atacar, tus aliados vuelven a la línea de defensa.*
Aclaración: Los Aliados que controles que no fueron destruidos en Batalla Mitológica, en tu Fase Final, vuelven a tu Línea de Defensa.
Este Talismán debe ser jugado en Guerra de Talismanes.



21-126 Eclipse de Dragón
Habilidad: *Tu oponente no puede jugar con su cementerio el resto del juego.*
Aclaración: Tú oponente no podrá jugar con su Cementerio por el resto del juego. Es un efecto permanente. Tu oponente no puede interactuar directamente con su Cementerio. Si una carta para ir a otra zona debe pasar por el Cementerio y no puedes jugar con él, no puede ir a esa zona, por lo cual queda en el Cementerio.
No se pueden barajar cartas del Cementerio con el Mazo Castillo, devolver cartas del Cementerio a la Mano, poner en juego cartas desde el Cementerio, copiar habilidades de cartas que estén en el Cementerio o desterrar cartas del Cementerio.



22-126 Dama de hierro
Habilidad: *Destruye dos cartas de Oro de tu oponente.*
Aclaración: Destruye 2 Oros que controle tu oponente. Deben ser 2 cartas de Oros para poder destruirlas. Puchao y Tesoro de Guayacan son cartas de Oro, por lo cual, pueden ser destruidas ambas con Dama de Hierro.



23-126 Justos por Pecadores
Habilidad: Sólo puedes jugar esta carta en tu turno. Destruye un Aliado que controles. Luego, en el próximo turno, tu oponente no puede declarar ataque.
Aclaración: Sólo puedes jugar este Talismán en tu turno (en tu Fase de Vigilia o Guerra de Talismanes en tu turno).
Destruye un Aliado que controles para que tu oponente en su próximo turno no pueda declarar atacante a los Aliados que controle.
Justos por Pecadores recibe un rework en su habilidad en el Kit de Batalla Pagano, Leyendas 4.0.



24-126 Incubo
Habilidad: *Destruye una carta de Oro que controles y roba una carta de tu mazo.*
Aclaración: Destruye un Oro que controles y roba 1 carta de tu Mazo Castillo.
El Oro debe ir al Cementerio para poder robar una Carta de tu Mazo Castillo.
Se roba la carta del Mazo Castillo y luego si el Oro al ser destruido dispara una habilidad de salida, ésta se resuelve.



25-126 Amanecer
Habilidad: Baraja tu Mano en tu Mazo Castillo y roba el mismo número de cartas.
Aclaración: Baraja todas las cartas que tengas en tu Mano en tu Mazo Castillo. Luego, roba el mismo número de cartas de tu Mazo Castillo como cartas de tu Mano hayas barajado.
Amanecer recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



26-126 Presencia Maligna
Habilidad: *Mira la mano de tu oponente y éste se descarta de todos los talismanes que tenga.*
Aclaración: Mira la Mano de tu oponente. Si este tiene Talismanes debe descartárselos. Tu oponente debe mostrar todas las cartas de su Mano y no solo los Talismanes que se va a descartar. Si tiene más de una copia de un mismo Talismán, también debe descartárselos. Si tu oponente no tiene Talismanes en la Mano no debe descartar nada.



27-126 Tragedia
Habilidad: *Descarta una carta de tu mano y mira la mano de tu oponente.*
Aclaración: Descarta 1 carta de tu Mano y luego mira la Mano de tu oponente. Tu oponente debe mostrar todas las cartas en su Mano. Para poder jugar este Talismán debes por lo menos tener 1 carta en tu Mano.
Si no puedes descartar 1 carta de tu Mano por el efecto o habilidad de una carta, no podrás jugar este Talismán.



28-126 Tumba de Caballero
Habilidad: Única. Cuando juegues esta carta destiérrala. Sólo puedes jugar esta carta al comienzo de tu Fase Final. Roba 3 cartas.
Aclaración: Sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo.
Cuando juegues este Talismán aunque sea anulado debes desterrarlo.
Sólo puedes jugar este Talismán al comienzo de tu Fase Final. Si este Talismán no es anulado roba las primeras 3 cartas de tu Mazo Castillo.
Tumba de Caballero recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



29-126 Rappagan-Mekabk
Habilidad: *Busca una carta de aliado en el mazo de tu oponente y ponla bajo tu control solo por el juego.*
Aclaración: Busca un Aliado en el Mazo Castillo oponente y ponlo en juego en tu Línea de Defensa sin pagar su coste. El Aliado debe ubicarse en tu Línea de Defensa y no puede ser declarado atacante este turno (a menos que una habilidad o efecto se lo permita).
Si juegas Rappagan-Mekabk en Guerra de Talismanes en el turno de tu oponente, el Aliado buscado y jugado no puede ser declarado bloqueador.



30-126 Juego Eterno
Habilidad: *Destruye un Arma o Tótem en juego.*
Aclaración: Destruye un Arma o Tótem en juego (oponente o tuya).

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



31-126 Yelmo
Habilidad: El portador gana 1 a la fuerza y no puede ser afectado por Talismanes oponentes.
Aclaración: El portador de Yelmo gana 1 la Fuerza y no puede ser afectado por Talismanes oponentes. Si un Talismán masivo oponente afecta a varios de los Aliados que controles, el Aliado portador de esta Arma no se verá afectado por la protección que entrega esta Arma al Aliado portador.
Yelmo recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Cofradía.



32-126 Escudo Hiperbóreo
Habilidad: Su portador es imbloqueable y no puede ser destruido. En tu Fase Final, puedes agrupar a su portador.
Aclaración: El Aliado portador de Escudo Hiperbóreo no puede ser bloqueado y no puede ser destruido (por habilidades o efectos de cartas o por daño de combate). En tu Fase Final, el Aliado portador de esta Arma puede ser agrupado, volviendo desde tu Línea de Ataque a tu Línea de Defensa.
Escudo Hiperbóreo recibe un rework en su habilidad en la Toolkit 2025.



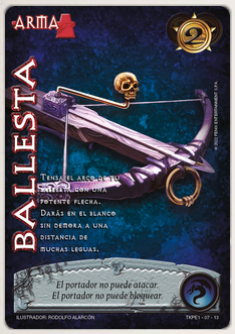
33-126 Guadaña
Habilidad: *Su portador gana +3 de fuerza. Si ataca es destruido al final del turno.*
Aclaración: El portador de esta Arma gana 3 a la fuerza. Si el Aliado portador de esta Arma es declarado atacante debe ser destruido en la Fase Final. Solo el turno en que el portador sea declarado atacante debe ser destruido en la Fase Final. En el momento que debas destruir el Aliado portador por la habilidad del Arma podrás prevenir que sea destruido con cartas como Tótem de Conejo o Amor de Valkyria.



34-126 Hacha de Enoch
Habilidad: El portador gana 1 a la Fuerza. Puedes destruir esta Arma para prevenir que el Aliado portador sea destruido.
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza. En respuesta que el Aliado portador de esta Arma sea destruido, puedes destruir esta Arma para prevenirlo.
Hacha de Enoch recibe un rework en su habilidad en la Toolkit Premium 2023.



35-126 Guantelete
Habilidad: *El portador intercambia fuerza por su coste de Oro.*
Aclaración: El portador cambia su fuerza por su coste. Solo intercambia la Fuerza y Coste impresos en el Aliado portador. El efecto dura mientras el Aliado porte el Arma.
Ejemplo: Si le portas Guantelete a un Huracán oponente pasaría a ser un Aliado de fuerza 0 y coste 3. Pero seguirá ganando bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.



36-126 Ballesta
Habilidad: *El portador no puede atacar. El portador no puede bloquear.*
Aclaración: El portador de esta Arma no puede atacar y tampoco bloquear. Son ambas acciones, es decir, no podrá ser declarado atacante ni bloqueador mientras porte el Arma. Si el Arma es destruida en Fase de Vigilia y el Aliado portador paso por una Fase de Agrupación previamente, no es necesario esperar un turno para que pueda atacar. Si el Arma es destruida en Guerra de Talismanes, el Aliado portador no puede ser declarado bloqueador, ya que, Declaración de Bloqueo es una fase anterior ésta.
Si esta Arma pierde su habilidad, el Aliado portador puede ser declarado atacante o bloqueador al menos que otra habilidad o efecto no se lo permita o que el Arma pierda la habilidad en una Fase donde el Aliado no puede ser declarado atacante o bloqueador.



37-126 Espada Envenenada
Habilidad: El portador no puede bloquear. Al comienzo de tu Fase de Vigilia, descarta una carta de tu Mano o bota 2 cartas de tu Mazo Castillo.
Aclaración: El Aliado portador de Espada Envenenada no puede ser declarado bloqueador. En tu Fase de Agrupación, debes descartar una carta de tu Mano o botar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo. La habilidad no es opcional, por lo que al comienzo de tu Fase de Vigilia, debes realizar una de esas opciones, si no tienes cartas en tu Mano, solo puedes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo.
Espada Envenenada recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Cofradía.



38-126 Ánima Negra
Habilidad: *Su portador gana +1 de fuerza por cada carta en la mano de tu oponente.*
Aclaración: El portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza por cada carta en la Mano de tu oponente. El bono de fuerza es variable y depende en todo momento del número de cartas en la Mano de tu oponente. El portador no recibe bonificación si tu oponente no tiene cartas en la Mano.



39-126 Dagas Krish
Habilidad: *Su portador se considera un vampiro.*
Aclaración: El portador de esta Arma es de raza Vampiro. El Aliado será de raza Vampiro mientras porte Dagas Krish. Cuando un Aliado por efecto o habilidad de una carta cambie de raza, esta será la nueva raza o reemplazará a la impresa hasta que el Aliado salga del juego o el efecto deje de aplicarse.



40-126 Martillo y Estacas
Habilidad: El portador es Imbloqueable. Puedes pagar 1 Oro para cambiar el portador de esta Arma.
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma no puede ser bloqueado por Aliados oponentes. En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno oponente), puedes pagar 1 Oro para cambiar el Aliado portador de esta Arma. Si cambias el portador de esta Arma en Guerra de Talismanes a uno de tus Aliados que fue bloqueado este turno, seguirá siendo bloqueado y solo ganará la habilidad de Imbloqueable para efectos del juego.
Martillo y Estacas recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



41-126 Tótem de la Fecundidad
Habilidad: *Cada jugador roba una carta extra en su turno.*
Aclaración: Mientras Tótem de la Fecundidad esté en juego los jugadores deben robar 1 carta en su Fase Final. Esta habilidad es obligatoria, por lo cual cada jugador debe robar 1 carta en su Fase Final.



42-126 Tótem del Vacío
Habilidad: *Los jugadores solo pueden jugar un talismán cada turno.*
Aclaración: Mientras Tótem del Vacío esté en juego los jugadores pueden jugar 1 Talismán por turno. Los jugadores solo podrán jugar 1 Talismán cada turno mientras este Tótem permanezca en juego.



43-126 Tótem de Sangre
Habilidad: *Paga un Oro y un vampiro de tu oponente no puede atacar en su turno.*
Aclaración: Puedes pagar 1 de Oro para que un Aliado oponente de raza Vampiro no pueda atacar el próximo turno, a elección. Esta habilidad debes activarla en tu turno y la puedes pagar tantas veces que quieras.



44-126 Tótem de la Iluminación
Habilidad: *Paga dos Oros y destruye un Tótem oponente (una vez por turno).*
Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 2 de Oros para destruir un Tótem oponente, a elección. Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.



45-126 Tótem del Génesis
Habilidad: *Paga 3 de Oro y tu oponente devuelve una carta en juego que tú definas a su mano (una vez por turno).*
Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 3 de Oro para subir una carta oponente en juego a su Mano, a elección. Puede ser Oro, Aliado, Arma o Tótem. Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes. Si tu oponente porta un Arma a un Aliado tuyo no podrás subirla a la Mano, ya que, ahora eres tú quien pasa a controlar esa Arma.
Cuando una carta en juego es subida siempre va a la Mano del dueño de la carta.
Solo se pueden subir a la Mano de su dueño las cartas que tu oponente controle.



46-126 Tótem del Olvido
Habilidad: *Descarta una carta de tu mano y genera dos Oros (una vez por turno).*
Aclaración: Una vez por turno puedes descartar 1 carta de tu Mano para generar 2 Oros Virtuales por el turno. 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.
Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden.



47-126 Tótem de la Desesperanza
Habilidad: *Paga 3 de Oro y tu oponente descarta una carta de su mano (una vez por turno).*
Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 3 de Oro para que tu oponente se descarte 1 carta de su Mano. La carta descartada es a elección de tu oponente. 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.



48-126 Tótem Último
Habilidad: Una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para que una carta en juego que no sea Oro y todas sus copias pierdan su habilidad hasta la Fase Final.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), sólo una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para que una carta en juego (tuya u oponente) que no sea Oro y todas las copias en juego de la carta elegida pierdan su habilidad hasta la Fase Final.
Tótem Último recibe un rework en su habilidad en el Kit de Batalla Pagano, Leyendas 4.0.



49-126 Tótem de Fuego
Habilidad: *Paga un Oro y destruye un arma oponente (una vez por turno).*
Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 1 de Oro para destruir un Arma oponente en juego, a elección.
Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.
Si tu oponente porta un Arma a un Aliado tuyo no podrás destruirla, ya que, ahora eres tú quien pasa a controlar esa Arma.
Cuando un Arma en juego es destruida siempre va al Cementerio del dueño de la carta.
Solo se pueden destruir las Armas que tu oponente controla.



50-126 Tótem de Vitalidad
Habilidad: *Tus aliados ganan +1 de fuerza cuando defienden.*
Aclaración: Mientras Tótem de Vitalidad esté en juego tus Aliados ganan 1 a la Fuerza cuando bloquean por el turno. Tus Aliados declarados bloqueadores ganan 1 de Fuerza hasta la Fase Final mientras este Tótem permanezca en juego. Tus Aliados que estén en Línea de Defensa y no están bloqueando, no ganan el bono de Fuerza.



51-126 Knochen
Revisar Oraculo de El Reto.



52-126 Dragón de Sombra
Revisar Oraculo de El Reto



53-126 Magnus
Habilidad: Cuando entra en juego descarta una carta de la mano del oponente. Cuando ataca gana +1 a la fuerza por el turno.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.
Cuando este Aliado es declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque, este Aliado gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Magnus recibe la raza Cazador en Leyendas 2.0.



54-126 Lupo
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Mientras este Aliado esté en juego, gana 1 a la Fuerza por cada otro Aliado Licántropo que controles.
Aclaración: Este Aliado puede atacar el turno que entra en juego.
Mientras este Aliado esté en juego, gana 1 a la Fuerza por cada otro Aliado Licántropo que controles. Como la habilidad de este Aliado es continua debe ser verificada cada vez que un Aliado Licántropo que controles entre o salga del juego, para determinar la Fuerza final de este Aliado.



55-126 Licántropo
Habilidad: Una vez por turno, puedes destruir un Licántropo que controles para que tu oponente bote tantas cartas de su Mazo Castillo como coste tenga el Aliado destruido.
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), una vez por turno, puedes destruir este u otro Aliado Licántropo que controle para que tu oponente bote tantas cartas de su Mazo Castillo como Coste tenga el Aliado destruido.
Si el Aliado destruido tiene una habilidad disparada de salida, esta resuelve después que hayas resuelto por completo la habilidad del Aliado Licántropo.
Licántropo recibe una habilidad en el Kit de extensión de Mundo Gótico.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



56-126 Jauría
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes buscar una carta de licántropo en tu mazo y ponerla en tu mano.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado de raza Licántropo en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.



57-126 Guevadan
Habilidad: *Cuando entra en juego, baraja tantas cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, como Licántropos controles.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes barajar tantas de tu Cementerio como Aliados de raza Licántropos controles. Debes barajar la cantidad exacta, no puedes barajar una cantidad menor. Este Aliado también se considera dentro de los Aliados de raza Licántropo que controlas para disparar su habilidad.
Las cartas barajadas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, deben ser mostradas.
Guevadan recibe un rework en su habilidad en el Kit Racial Licántropo 2021.



58-126 Gólem
Habilidad: *Sin habilidad*



59-126 Gólem Sombrío
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes descartar 2 cartas al azar de la Mano de tu oponente. Luego, tu oponente puede robar 1 carta.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes descartar 2 cartas de la Mano de tu oponente al azar, deben ser 2 cartas, no puedes descartar una sola carta de su Mano.
Luego, si pudiste resolver por completo la habilidad de descarte, tu oponente puede robar la primera carta de su Mazo Castillo.
Golem Sombrio recibe un rework en su habilidad y recibe la raza Vampiro en Mundos Perdidos 2026 Tombstone.



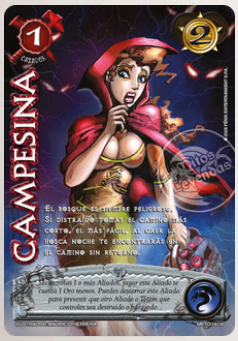
60-126 Espectro
Habilidad: *Cuando entra en juego, puedes ver la siguiente carta de algún Mazo Castillo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes mirar la primera carta de algún Mazo Castillo. Puedes mirar la primera carta del Mazo Castillo oponente o tuyo y luego debes devolverla a su lugar.



61-126 Zombies
Habilidad: No puede ser afectado por talismanes.
Aclaración: Este Aliado no puede ser afectado por Talismanes ya sean jugados por ti o por tu oponente. Ser afectado significa que no puede ser Destruido, Desterrado, Barajado y subido a la Mano. Tampoco puede recibir bonos de fuerza, perder la habilidad, cambiar de raza o controlador por la habilidad de un Talismán.



62-126 Hechicera
Revisar Oráculo de El Reto



63-126 Campesina
Habilidad: Si controlas 1 o más Aliados, jugar este Aliado te cuesta 1 Oro menos. Puedes desterrar este Aliado para prevenir que otro Aliado o Tótem que controles sea destruido o barajado.
Aclaración: Jugar a este Aliado te cuesta 1 Oro menos si controlas al menos a un Aliado. En cualquier del juego puedes desterrar a este Aliado para prevenir que otro Aliado que controles sea destruido por habilidades o efectos de cartas o destruido por daño de combate o sea barajado desde el juego por habilidades o efectos de cartas o puedes desterrar este Aliado para prevenir que un Tótem que controles sea destruido o barajado por habilidades o efectos ya sean tuyas u oponentes.
Campesina recibe una habilidad y la raza Cazador en Mundo Perdidos 2026 Tombstone.



64-126 Pastor
Habilidad: Al entrar en juego puedes robar hasta 3 cartas de tu mazo castillo.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes robar hasta 3 cartas de tu Mazo Castillo. Esta habilidad es opcional. Puedes elegir no robar cartas o robar entre 1 a 3 cartas de tu Mazo Castillo.



65-126 Draco
Reviso Oráculo de El Reto

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



66-126 Salamandra
Revisar Oráculo de la Ira del Nahual



67-126 Tritón
Habilidad: Cada vez que entre o salga del juego descarta una carta de la mano oponente al azar.
Aclaración: Cada vez que este Aliado entre o salga del juego descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente. Salir del juego no es solamente al ser destruido. Sino que también cuando es barajado, desterrado o subido a la Mano, puesto en el tope del Mazo Castillo, en la parte inferior del Mazo Castillo, entre otros.



68-126 Bestia
Habilidad: *Sin habilidad*



69-126 Abominación
Habilidad: Mientras tengas 3 o más Aliados en tu Cementerio, gana 2 a la Fuerza. Mientras este Aliado esté en juego, tu oponente no podrá declarar ataque.
Aclaración: Su primera habilidad es continua y dependerá de la cantidad de Aliados que tengas en tu Cementerio, en este caso si tienes 3 o más Aliados en tu Cementerio, este Aliado gana 2 a la Fuerza.
Mientras este Aliado esté en juego tu oponente no puede atacar. Tu oponente no podrá declarar ataque mientras este Aliado permanezca en juego. Si pones en juego Abominación por efecto de una habilidad en Guerra de Talismanes el ataque no es cancelado. Para poder declarar ataque tu oponente debe sacar del juego a Abominación (destruyéndolo, barajándolo, desterrándolo o subiéndolo a la Mano) o quitándole la habilidad.
Abominación recibe un rework en su habilidad en Mundo Perdidos 2026 Tombstone.



70-126 Igor
Habilidad: Puede bloquear cartas imbloqueables. Si lo hace duplica su fuerza hasta el final del turno.
Aclaración: Puede bloquear Aliados imbloqueables. Si lo hace duplica su Fuerza hasta la Fase Final. Incluyendo los bonos de Fuerza que tenga este Aliado. Si bloquea a un Aliado oponente Imbloqueable dobla su Fuerza hasta la Fase Final. No significa que pueda bloquear a más de un Aliado oponente Imbloqueable a la vez (a menos que una habilidad o efecto se lo permita).
No puede ser bloqueado es lo mismo que Imbloqueable para todo efecto de juego.



71-126 Kaín
Habilidad: *Todos los Vampiros que controles ganan 1 de fuerza cuando ataquen.*
Aclaración: Cuando tus Aliados de raza Vampiro que controles sean declarado atacantes, en la Fase de declaración de ataque ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Si Kaín sale del juego en Guerra de Talismanes o pierde su habilidad el bono de Fuerza no se pierde debido que ya disparó su habilidad en una Fase anterior en este turno. Si Kaín ataca se bonifica así mismo con 1 de Fuerza por efecto de su misma habilidad, ya que, es un Aliado raza Vampiro que controlas.



72-126 Kasim
Habilidad: *Puede atacar el turno en que es puesto 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.



73-126 Conde Shatten
Habilidad: *Paga uno de Oro y un aliado oponente a tu elección, debe atacar el próximo turno.*
Aclaración: Puedes pagar 1 de Oro para que un Aliado oponente deba atacar el próximo turno, a elección. Esta habilidad debes activarla en tu turno y la puedes pagar tantas veces como quieras. El Aliado oponente debe estar habilitado para atacar. Un Aliado habilitado para atacar es aquel que pasó por una Fase de Agrupación del controlador y además no tenga una habilidad o efecto que no le permita atacar.



74-126 Ekimmu
Habilidad: *Si algún turno ataca o bloquea, destrúyelo al final de ese turno.*
Aclaración: Si este Aliado ataca o bloquea debe ser destruido al final del turno. Solo en el turno que sea declarado atacante o bloqueador debe ser destruido en la Fase Final. En el momento que debas destruir este Aliado por efecto de su habilidad, podrás salvarlo con cartas como Tótem de Conejo o Amor de Valkyria.



75-126 Strix
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes elegir un Aliado que controles para que sea Imbloqueable hasta la Fase Final.
Aclaración: Cuando actives la habilidad de este Aliado en tu Fase de Vigilia, puedes elegir cualquier Aliado que controles para que sea Imbloqueable hasta la Fase Final, incluyendo a este Aliado, por el concepto de Autoreferencia, ya que es un Aliado que controlas.
Strix recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



76-126 Hiedra Espino
Habilidad: *Si es destruido en combate, el oponente se descarta de una carta de su mano.*
Aclaración: Si este Aliado es destruido por daño de combate tu oponente debe descartar 1 carta de su Mano a su elección.
Si este Aliado es destruido por una habilidad o efecto de una carta no puedes activar su habilidad.



77-126 Ryurik
Habilidad: Gana 1 a la Fuerza por cada Vampiro que controles.
Aclaración: La habilidad de este Aliado es continua, por lo cual debe ser chequeada cada vez que un Aliado Vampiro entre bajo tu control o un Aliado Vampiro que controles salga del juego. Este Aliado gana 1 a la Fuerza por cada Aliado de raza Vampiro que controles. Este Aliado gana 1 a la Fuerza por el mismo, ya que es un Aliado Vampiro que controlas.
Ryurik recibe un rework en su Coste y Fuerza en Leyendas 3.0.



78-126 Falsa Cautiva
Habilidad: *Al entrar en juego, destruye una de tus cartas Oro.*
Aclaración: Cuando entra en juego destruye 1 Oro que controles. Al ponerlo en juego si tienes cartas de Oro en juego debes destruir uno de ellos. Si Falsa Cautiva es anulada no debes destruir 1 Oro que controles.
No es condición para que Falsa Cautiva entre en juego tener cartas de Oros en juego.



79-126 Fetiche
Habilidad: Gana 1 a la Fuerza por cada carta de oro que tenga tu oponente en juego.
Aclaración: Mientras este Aliado este en juego, gana 1 a la Fuerza por cada carta de Oro que controle tu oponente. Como la habilidad de este Aliado es continua debe ser verificada cada vez que un Oro oponente entre o salga del juego, para determinar la Fuerza final de este Aliado.
Fetiche recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Cofradía.



80-126 Khan
Habilidad: *Si ataca y hace daño al castillo de tu oponente, puedes buscar una carta de vampiro y ponerla en tu mano.*
Aclaración: Si hace daño al Mazo Castillo oponente puedes buscar un Aliado de raza Vampiro en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano. Solo cuando Khan ataca y hace daño al Mazo Castillo oponente puedes activar su habilidad. Esta habilidad no se dispara por habilidades o efectos de cartas que hagan daño directo al Mazo Castillo oponente. Si la fuerza de Khan o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



81-126 Lesther
Habilidad: *Para entrar en juego, descarta dos cartas de tu mano.*
Aclaración: Para entrar en juego debes descartar 2 cartas de tu Mano como Coste adicional de este Aliado. Cada vez que juegues a Lesther descarta dos cartas de tu Mano. Si no tienes cartas en tu Mano no lo puedes jugar. Si Lesther es anulado igual debes descartar 2 cartas de tu Mano, aunque no entre en juego.



82-126 Rasputín
Habilidad: *Al atacar, destruye una carta de Oro que controles y gana +1 de fuerza por el turno.*
Aclaración: Si es declarado atacante puedes destruir una de tus cartas de Oro para que gane 1 de fuerza por el turno. El bono de fuerza dura hasta la Fase Final. Esta habilidad la puedes activar cuantas veces quieras, pero si fueras a destruir más de un Oro debes destruirlos todos de una sola vez.
Ejemplo: Al atacar si destruyes 4 cartas de Oro gana 4 de fuerza hasta el final del turno.



83-126 Nosferatu
Habilidad: *Si hace daño al castillo del oponente, éste destruye un aliado en juego.*
Aclaración: Si este Aliado hace daño al Mazo Castillo oponente, tu oponente destruye uno de sus Aliados en juego. Solo cuando este Aliado hace daño de combate al Mazo Castillo oponente puedes disparar su habilidad. Esta habilidad no se dispara por habilidades o efectos de cartas que hagan daño directo al Mazo Castillo oponente. Si la Fuerza de Nosferatu o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad. **El efecto se resuelve solo en el turno que Nosferatu hizo daño al Mazo Castillo oponente.**



84-126 Moiras
Habilidad: Cada vez que no ataque descarta una carta de tu oponente al azar.
Aclaración: Cada vez que este Aliado no sea declarado atacante descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.
Si no declaras ataque con este Aliado, la carta descartada al azar será en la Fase Final.
Si atacas con otros Aliados descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente en la Fase de declaración de ataque, que puedes chequear que este Aliado no fue declarado.
Si no está habilitado para atacar por el efecto o habilidades de cartas, igualmente puedes descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.
Este Aliado descarta 1 carta al azar de la Mano de tu oponente, desde el turno que es puesta en juego.



85 126 Issler
Habilidad: Gana 1 a la Fuerza por cada carta en la Mano de tu oponente.
Aclaración: La habilidad de este Aliado es continua por lo cual debe ser chequeada cada vez que tu oponente robe o descarte cartas de su Mano, ganando 1 a la Fuerza por cada carta en la Mano de tu oponente.
Issler recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



86-126 Xamedhi
Habilidad: *Si ataca, el próximo turno no puede volver a la línea de defensa.*
Aclaración: Si este Aliado fue declarado atacante en tu próximo turno no podrá volver a la Línea de Defensa. Si ataca no puede ser agrupado en tu próximo turno. Se debe quedar un turno adicional en la Línea de Ataque. No significa que esté atacando.



87-126 Natasha
Habilidad: Cada vez que ataque genera 2 oros virtuales solo por el turno.
Aclaración: Si este Aliado es declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque genera 2 Oros Virtuales hasta la Fase Final. Si este Aliado sale del juego en Guerra de Talismanes los Oros generados no desaparecen. Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final.



88-126 Enjambre
Habilidad: *Los Vampiros que controles ganan 1 a la Fuerza y son Imbloqueables.*
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego tus Aliados de raza Vampiro que controles ganan 1 a la Fuerza y son Imbloqueables. Enjambre se bonifica así mismo con 1 de Fuerza y gana la habilidad de ser Imbloqueable por efecto de su misma habilidad, ya que, es de raza Vampiro. Si Enjambre sale del juego en Guerra de Talismanes tus Vampiros pierden el bono de Fuerza y dejan de ser Imbloqueables, pero no pueden volver a ser bloqueados, ya que, la Declaración de Bloqueo es en una Fase anterior ésta.

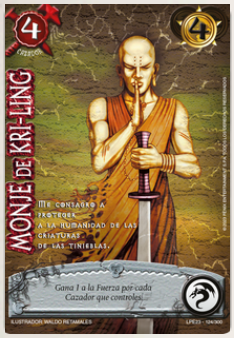


89-126 Mesalina
Habilidad: Solo una vez en tu turno paga 2 de oro y descarta una carta de la mano de tu oponente al azar.
Aclaración: Una vez en tu turno (en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes), puedes pagar 2 de Oro para descartar 1 carta al azar de la Mano de tu oponente. Esta habilidad la puedes activar el mismo turno que Mesalina entra en juego siempre que tengas los Oros para pagarlo su Coste de activación. Una vez por turno y solo en tu turno.



90-126 Lucy
Habilidad: Sólo puedes tener una Lucy en juego. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno y si tu oponente controla 2 o más Aliados, puedes elegir entre que tu oponente descarte una carta de su Mano o que bote una carta.
Aclaración: Sólo puedes controlar una Lucy en juego. Una vez por turno en tu Fase de Vigilia si tu oponente controla 2 o más Aliados, puedes elegir entre que tu oponente descarte una carta de su Mano a su elección o que bote la primera carta de su Mazo Castillo.
Lucy recibe un rework en su habilidad en la colección Racial Vampiro 2025.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



91-126 Monje de Kri-Ling
Habilidad: Gana 1 a la Fuerza por cada Cazador que controles.
Aclaración: Este Aliado gana 1 a la Fuerza por cada Cazador que tengas en juego.
Su Fuerza es variable y depende en todo momento del número de Aliados de raza Cazador que controles. Monje de Kri-Ling se bonifica así mismo con 1 de Fuerza por efecto de su propia habilidad, ya que, es raza Cazador. Si uno de tus Aliados de raza Cazador 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.



92-126 Casandra
Habilidad: Puede llevar dos armas.
Aclaración: Este Aliado puede portar 2 Armas. Si un Aliado que puede portar más de un Arma pierde su habilidad y este porta 2 Armas, el jugador controlador debe elegir una de ellas y enviarla a su Cementerio, debido que por regla los Aliados sólo pueden portar 1 sola Arma.



93-126 Roy
Habilidad: El Aliado que lo bloquee pierde 2 a la fuerza hasta la Fase Final.
Aclaración: Si este Aliado es bloqueado, el Aliado que lo bloquee pierde 2 a la Fuerza, hasta la Fase Final. Este efecto se dispara de forma inmediata al momento que Roy es bloqueado por un Aliado oponente, por lo que si este Aliado luego sale del juego, el bono negativo continua hasta la Fase Final.
Roy recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión de Mundo Gótico.



94-126 Silver
Habilidad: Si este Aliado es destruido puedes robar 1 carta. Para que este Aliado sea declarado atacante debes pagar 1 Oro.
Aclaración: Si este Aliado es destruido por habilidades o efectos de cartas tuyas u oponentes o es destruido por daño de combate, puedes robar 1 carta.
Para que este Aliado pueda ser declarado atacante debes pagar 1 Oro.
Silver recibe un rework en su habilidad en la colección Racial Cazador 2025.



95-126 Krana
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente bota 1 carta de su Castillo.
Aclaración: Cuando Krana entra en juego, tu oponente debe botar la primera carta de su Mazo Castillo.
Krana recibe un rework en su Coste y Fuerza en el Kit racial Cazador 2022.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



96-126 Corazón de León
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes barajar 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Cuando sea declarado atacante este Aliado, gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir 2 cartas en tu Cementerio, mostrarlas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo.
Si este Aliado es declarado atacante gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Corazón de León recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



97-126 Tribunal
Habilidad: *Si ataca y no es bloqueado, gana +1 de fuerza por el turno.*
Aclaración: Si este Aliado es declarado atacante y tu oponente no le asigna un bloqueador a este Aliado este turno, gana 1 de fuerza hasta la Fase Final, es decir, tendrá fuerza 3, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre este Aliado.



98-126 Scarlet
Habilidad: Una vez por turno, puedes elegir un Aliado oponente para que pierda la habilidad y no pueda bloquear hasta la Fase Final.
Aclaración: Si activas su habilidad en tu Fase de Vigilia, una vez por turno un Aliado oponente pierde su habilidad y no puede ser declarado bloqueador este turno o si activas su habilidad en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), una vez por turno, un Aliado oponente pierde su habilidad.
Scarlet recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión de Mundo Gótico.



99-126 Puritano
Habilidad: Cuando entra en juego, mira la Mano de tu oponente y descártale un Tótem o Arma de su Mano.
Aclaración: Cuando Puritano entra en juego, mira la Mano de tu oponente. Luego, descarta un Tótem o Arma de su Mano. Como la habilidad no es opcional, cuando mires la Mano de tu oponente, si tiene una carta de Tótem o un Arma, debe ser descartada. Si miras la Mano de tu oponente y no tiene un Arma o un Tótem, no podrás descartar una carta.
Puritano recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Cofradía.



100-126 Selena
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Si es declarado atacante el turno que entró en juego, puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo y ponerla en tu Mano.
Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Si este Aliado es declarado atacante el turno que entra en juego, en la fase de declaración de ataque, puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo, muéstrasela a tu oponente y ponla en tu Mano. En los turnos posteriores que este Aliado sea declarado atacante no podrás buscar un Arma en tu Mazo Castillo, ya que esa habilidad sólo podrá ser utilizada el turno que entra en juego.
Selena recibe un rework en su habilidad en la colección racial Cazador 2025.



101-126 Armstrong
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego, tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.
Aclaración: Este Aliado puede atacar el turno que entra en juego. Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente bota las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo. Si cambia de controlador, no puede ser declarado atacante ese mismo turno, ya que no está entrando en juego solo esta cambiando de controlador.
Armstrong recibe una habilidad en el Kit de extensión de Mundo Gótico.



102-126 Niamh
Habilidad: Puedes destruirla para anular un Aliado oponente.
Aclaración: En el momento que tu oponente esté jugando un Aliado puedes destruir Niamh para anularlo. Este Aliado actúa como una interrupción al juego. Puedes destruirlo en cualquier momento que tu oponente juegue un Aliado para anularlo. El Aliado debe ser anulado una vez que se pague el coste y se cumplan las condiciones para que sea jugado. Niamh debe ir al Cementerio para hacer efectiva su habilidad.
El Aliado anulado no entra en juego y va al Cementerio de su dueño.



103-126 Daphne y Gregor
Habilidad: Imbloqueable. En tu Fase de Vigilia, una por turno, puedes pagar 1 Oro para que otro Aliado que controles gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes pagar 1 Oro para que otro Aliado que controles gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Daphne y Gregor recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



104-126 Exorcista
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente deberá descartar una carta de su mano o botar dos cartas de su mazo castillo.
Aclaración: Cuando entra en juego tu oponente deberá elegir entre botar 2 cartas de su Mazo Castillo o descartar 1 carta de su Mano.
Si tu oponente no tiene cartas en su Mano debe botar 2 cartas del Mazo Castillo. Si Exorcista es anulado tu oponente no debe botar 2 cartas de tu Mazo Castillo o descartar 1 carta de su Mano. No es condición para que Exorcista entre en juego descartar una carta de la Mano o botar dos cartas del Mazo Castillo.



105-126 Rugdraige
Habilidad: Cuando entra en juego puedes destruir un vampiro a elección.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes destruir un Aliado de raza Vampiro en juego (oponente o tuyo), a elección.



106-126 Zara
Habilidad: Cuando entra en juego, elige un Aliado que controle tu oponente, el Aliado elegido no podrá ser declarado atacante o bloqueador por el resto del juego.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego elige un Aliado controlado por tu oponente para que no puede atacar y tampoco bloquear por el resto del juego. Son ambas acciones, es decir, no podrá ser declarado atacante ni bloqueador. El efecto dura hasta que el Aliado salga del juego.



107-126 Kemsa
Habilidad: Si es destruido puedes barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Castillo.
Aclaración: Si este Aliado es destruido por daño de combate o por la habilidad o efecto de una carta (tuya u oponente), puedes elegir 3 cartas de tu Cementerio, mostrarlas a tu oponente, barajarlas en tu Mazo Castillo. Deben ser 3 cartas para poder barajarlas en tu Mazo Castillo, no pueden ser menos cartas.
Para poder disparar la habilidad de salida de este Aliado debes tener al menos 3 cartas en tu Cementerio y al momento de resolver su habilidad, cuando este Aliado llega a tu Cementerio puedes elegir a este mismo Aliado dentro de las 3 cartas a ser barajadas en tu Mazo Castillo.



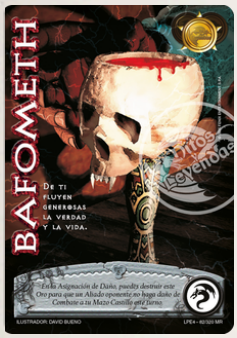
108-126 Karl
Habilidad: *Cuando bloquea, cambia su fuerza por coste.*
Aclaración: Si este Aliado es declarado bloqueador cambia su Fuerza por su coste por el turno. Solo intercambia la Fuerza y coste impreso cuando bloquea. Este efecto dura hasta la Fase Final.



109-126 Linna
Habilidad: Si ataca debe ser bloqueada.
Aclaración: Si este Aliado es declarado atacante tu oponente está obligado a bloquearlo, siempre que tenga Aliados en Línea de Defensa para hacerlo y estos estén habilitados para bloquear. Un Aliado habilitado para bloquear es aquel que ésta en la Línea de Defensa y además no tenga una habilidad o efecto que no le permita bloquear.
No es condición para que este Aliado pueda ser declarado atacante que haya un Aliado oponente habilitado para bloquearlo.



110-126 Emboscada
Habilidad: *Si ataca y no es bloqueado destruye un Oro de tu oponente.*
Aclaración: Si este Aliado es declarado atacante y no es bloqueado destruye una carta de Oro de tu oponente, a tu elección. Si ataca y el oponente no asigna un Aliado bloqueador a este Aliado debes destruir 1 Oro que controle tu oponente.
El Oro debe ser destruido en la Fase de declaración de bloqueo, cuando se puede chequear si este Aliado fue bloqueado o no.



111-126 Bafometh
Habilidad: En la Asignación de Daño, puedes destruir este Oro para que un Aliado oponente no haga daño de Combate a tu Mazo Castillo este turno.
Aclaración: En la Asignación de Daño puedes destruir este Oro para elegir un Aliado oponente para que no haga daño de Combate a tu Mazo Castillo este turno,
El Aliado elegido no es que tenga Fuerza 0 para efectos de daño de combate, sólo que el Aliado elegido no hace daño de combate a tu Mazo Castillo este turno.
Bafometh recibe una habilidad en Leyendas 3.0.



112-126 Códice
Habilidad: *Sin habilidad*



113-126 Sortija
Habilidad: *Sin habilidad*



114-126 Rosal Silvestre
Habilidad: *Sin habilidad*



115-126 Castillo Sombrío
Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



116-126 Cripta
Habilidad: *Sin habilidad*



117-126 Agua Sagrada
Habilidad: *Sin habilidad*



118-126 Raza Nocturna
Habilidad: Puedes destruir este Oro y pagar 3 Oros para destruir un Aliado en juego.
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Oro y pagar otros 3 Oros de tu Reserva de Oros, para destruir un Aliado en juego (tuyo u oponente).
Puedes destruir este Oro desde tu Reserva de Oros o desde tu Zona de Oro pagado y pagar otros 3 Oros para activar su habilidad.
Raza Nocturna recibe una habilidad en el Kit de extensión de Mundo Gótico.



119-126 Corona Imperial
Habilidad: *Sin habilidad*



120-126 Báculo
Habilidad: Cuando entra en juego, elige un Aliado que controles para que gane 1 a la Fuerza permanentemente. Si esta en tu Reserva de Oros, puedes destruir este Oro para que un Aliado que controles sea Imbloqueable hasta la Fase Final.
Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, el bono permanente de 1 a la Fuerza que reciba un Aliado que controles durará hasta que ese Aliado salga del juego.
Si destruyes este Oro desde tu Reserva de Oros un Aliado que controles para que no pueda ser bloqueado hasta la Fase Final. Si destruyes este Oro en Guerra de Talismanes para que un Aliado sea Imbloqueable y este fue bloqueado en este turno, seguirá siendo bloqueado y ganará Imbloqueable sólo para efectos del juego que interactuen con Aliados Imbloqueables.
Báculo recibe una habilidad en Leyendas 4.0.



121-126 Dragón de Rubí
Habilidad: *Sin habilidad*



122-126 Catedral
Habilidad: *Sin habilidad*



123-126 Candelabro
Habilidad: *Sin habilidad*



124-126 Escudo de Cazador
Habilidad: *Sin habilidad*



125-126 Escudo de Vampiro
Habilidad: *Sin habilidad*



126-126 Campanas del Alba
Habilidad: *Sin habilidad*



1-174 Tótem de la Penumbra
Habilidad: *Jugar un arma cuesta 1 oro más, mientras este tótem esté en juego.*
Aclaración: Mientras Tótem de la Penumbra esté en juego cuesta 1 Oro más jugar las Armas. El coste de las Armas (tuyas y oponentes) aumenta en 1 de Oro mientras este Tótem permanezca en juego. No se debe pagar 1 de Oro adicional por habilidades de las Armas. Si hay 2 Tótem de la Penumbra en juego el coste de las Armas aumenta en 2 de Oro y así sucesivamente.



2-174 Tótem de Magma
Habilidad: *Todos tus vampiros en juego ganan +1 a la fuerza, mientras este tótem esté en juego.*
Aclaración: Mientras Tótem de Magma esté en juego tus Aliados de raza Vampiro en juego ganan 1 a la Fuerza. Todos los Aliados Vampiros que controles ganan 1 de fuerza mientras este Tótem permanezca en juego.



3-174 Tótem Lunar
Habilidad: *Todos los licántropos ganan +1 de fuerza, mientras este tótem esté en juego.*
Aclaración: Mientras Tótem Lunar esté en juego tus Aliados de raza Licántropo en juego ganan 1 a la Fuerza. Todos los Aliados Licántropos que controles ganan 1 de Fuerza mientras este Tótem permanezca en juego.



4-174 Tótem del Bosque
Habilidad: *Jugar cartas de Licántropos cuesta 1 Oro menos mientras este Tótem esté en juego.*
Aclaración: Mientras Tótem del Bosque esté en juego te cuesta 1 Oro menos jugar Aliados de raza Licántropo. El coste de tus Licántropos se reduce en 1 de Oro mientras este Tótem permanezca en juego. Si tienes 2 Tótem del Bosque en juego el Coste de tus Licántropos 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.



5-174 Tótem Bienaventurado
Habilidad: *A partir del próximo turno puedes bajar un Oro extra de tu mano, mientras este tótem esté en juego.*
Aclaración: Mientras Tótem Bienaventurado esté en juego puedes bajar una carta de Oro extra desde tu Mano a la Reserva de Oro. Puedes bajar 2 Oros en cada uno de tus turnos (sin afectar el límite de Oros por turno) mientras este Tótem permanezca en juego. Los Oros se bajan al inicio de la Fase de Vigilia y el Oro adicional debes bajarlo inmediatamente después del primer Oro, de lo contrario no podrás hacerlo después. Si tienes 2 Tótem Bienaventurado en juego podrás bajar 2 Oros adicionales en cada uno de tus turnos y así sucesivamente.



6-174 Tótem Magnético
Habilidad: Los Aliados que porten Armas no pueden atacar ni bloquear.
Aclaración: Mientras este Tótem este en juego, todos los Aliados en juego que porten 1 o más Armas no podrán ser declarados atacantes y no podrán ser declarados bloqueadores.
Tótem Magnético recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



7-174 Tótem del Viento
Habilidad: *Elige un aliado. Él y sus copias gana +1 a la fuerza, mientras este tótem esté en juego.*
Aclaración: Errata: *"Cuando entra en juego nombra un Aliado. Tus copias del Aliado nombrado ganan 1 de fuerza mientras Tótem del Viento esté en juego."* No es necesario que el Aliado nombrado esté en juego. Solo tus copias en juego ganan 1 de fuerza mientras este Tótem permanezca en juego.



8-174 Tótem de Salamandras
Habilidad: *Antes de atacar, tu oponente debe destruir un aliado que controle mientras este tótem esté en juego.*
Aclaración: Mientras Tótem de Salamandras esté en juego tu oponente debe destruir 1 de sus Aliados en juego para poder atacar. En el momento que tu oponente fuese a declarar ataque debe destruir primero 1 Aliado que controle mientras este Tótem permanezca en juego. Para poder declarar ataque tu oponente debe por lo menos tener 2 Aliados en juego (el que debe destruir para atacar y el que va ser declarado atacante). No significa que si tienes solo 1 Aliado en juego puedas declarar ataque con el mismo Aliado que debes destruir. Si tienes 2 Tótem de Salamandras en juego tu oponente antes de atacar debe destruir 2 de sus Aliados en juego y así sucesivamente. Esta habilidad hace objetivo al jugador.



9-174 Tótem de Hierro
Habilidad: Mientras este Tótem esté en juego, tus Aliados que porten Armas ganan 1 a la fuerza y son Imbloqueables.
Aclaración: Mientras Tótem de Hierro este en juego, los Aliados que controles que porten 1 o más Armas ganan 1 a la Fuerza y no pueden ser bloqueados por los Aliados oponentes.
Tótem de Hierro recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Cofradía.



10-174 Tótem Rúnico
Habilidad: *Tu oponente juega con su mano descubierta, mientras este tótem esté en juego.*
Aclaración: Mientras Tótem Rúnico esté en juego tu oponente debe jugar mostrando su Mano. Tu oponente debe jugar mostrando todas las cartas su Mano en todo momento mientras este Tótem permanezca en juego. Si por una habilidad o efecto debes descartar una carta al azar a tu oponente no se puede escoger directamente, ya que, se debe cumplir que la carta sea descartada al azar.



11-174 Evocación
Habilidad: *Puedes buscar un aliado en tu castillo y ponerlo en la línea de defensa. Al final del turno éste es destruido.*
Aclaración: Busca un Aliado en tu Mazo Castillo y ponlo en juego sin pagar su coste. En la Fase Final este debe ser destruido. 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 Evocación en Guerra de Talismanes el Aliado no puede ser declarado bloqueador. Si el Aliado sale del juego en Batalla Mitológica o por efecto de una habilidad que no sea Evocación y vuelve a entrar en juego, éste no deberá ser destruido en la Fase Final. En el momento que debas destruir el Aliado por la habilidad de este Talismán podrás prevenirlo con cartas como Tótem de Conejo o Amor de Valkyria.
Las condiciones de juego solo se verifican en las zonas de juego públicas. **No es condición para jugar Evocación que el Aliado debe ser destruido en la Fase Final.**



12-174 Espectro de Dragón
Habilidad: *Descarta tres cartas de la parte superior del castillo de tu oponente.*
Aclaración: Tu oponente bota las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo.



13-174 Ataque Suicida
Habilidad: *Después de atacar ganas otro turno extra. Si no ganas en ese turno pierdes el juego (carta única).*
Aclaración: Juega este Talismán en Guerra de Talismanes para jugar un turno extra.
Si no ganas en ese turno extra pierdes el juego. Vuelves a jugar otro turno completo (con todas sus fases) saltándote el turno de tu oponente. Si no ganas en el turno extra, pierdes el juego. El turno en que juegas Ataque Suicida debes robar al final de tu turno como si fuera un turno normal. En el turno extra debes ganar antes de que se acabe el turno, es decir, si finalizas pierdes el juego. **Ataque Suicida es Carta Única.**



14-174 Árbol de Justicia
Habilidad: *Tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como cartas tenga en su Mano.*
Aclaración: Tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo por cada carta que tenga en su Mano.
Ejemplo: Si tu oponente tiene 4 cartas en su Mano debe bota 4 cartas de su Mazo Castillo.



15-174 Dycom el Recaudador
Habilidad: B*usca un Oro en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Mano.*
Aclaración: Busca una carta de Oro en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponla en tu Mano.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



16-174 Líder de la Jauría
Habilidad: *Un licántropo gana fuerza igual a su valor solo por el turno.*
Aclaración: Uno de tus Aliados de raza Licántropo que controles gana Fuerza igual a su Coste hasta la Fase Final.
Ejemplo: Si tienes en juego al Aliado Jauría (Fuerza 3 – Coste 4) gana 4 de Fuerza hasta el final del turno, es decir, tendrá Fuerza 7, siempre que no estén actuando otros modificadores de Fuerza sobre Jauría.



17-174 Piromanía
Habilidad: *Puedes buscar un talismán en el castillo de tu oponente y botarlo al cementerio justo con todas las copias de ésta.*
Aclaración: Puedes buscar un Talismán y todas sus copias en el Mazo Castillo oponente y enviarlos al Cementerio. Envías al Cementerio todas las copias que estén disponibles en el Mazo Castillo oponente del Talismán buscado. Si el Talismán es Carta Única solo envías esa copia al Cementerio.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



18-174 Ermitaño
Habilidad: Nombra un Talismán. Tu oponente no podrá jugar el Talismán nombrado por el resto del juego. Luego, destierra este Talismán.
Aclaración: Nombra un Talismán. Tu oponente no podrá jugar todas las copias del Talismán nombrado por el resto del juego. Es un efecto permanente que durará por toda la partida. Si este Talismán no es anulado una vez de resuelto su efecto debe ser desterrado.
Ermitaño recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



19-174 Fragua
Habilidad: *Genera 3 oros virtuales para jugar armas solamente por el turno.*
Aclaración: Genera 3 Oros Virtuales para jugar Armas hasta la Fase Final.
Solamente para jugar Armas. No se pueden utilizar para pagar habilidades de Armas con el efecto de este Talismán.
Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden.



20-174 Mecenas
Habilidad: *Solo por este turno genera dos oros virtuales para poner en juego vampiros.*
Aclaración: Genera 2 Oros Virtuales para jugar Aliados de raza Vampiro por el turno. Solamente para pagar el coste de Aliados Vampiros. No se pueden utilizar para pagar habilidades de Aliados con Mecenas. **Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden.**



21-174 Trofeo de Guerra
Habilidad: *Solo por este turno genera dos oros virtuales para poner en juego licántropos.*
Aclaración: Genera 2 Oros Virtuales para jugar Aliados de raza Licántropo por el turno. Solamente para pagar el coste de Licántropos. No se pueden utilizar para pagar habilidades de Aliados con Trofeo de Guerra. **Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden.**



22-174 Alas Negras
Habilidad: *No puede ser bloqueado. Si no tienes otros vampiros en juego, destrúyelo al final del turno.*
Aclaración: Alas Negras es imbloqueable. Si no tienes otros Aliados de raza Vampiro en juego debes destruirlo en la Fase Final. En el momento que debas destruir este Aliado por efecto de su habilidad, podrás prevenirlo con cartas como Tótem de Conejo o Amor de Valkyria.



23-174 Salome
Habilidad: *Cuanto entra en juego destruye un Oro de tu oponente.*
Aclaración: Cuanto entra en juego destruye 1 carta de Oro de tu oponente, a elección. El Oro a destruir puede estar en la Reserva de Oros o en la zona de Oro Pagado.
Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, puedes destruir uno de ellos con Salome.



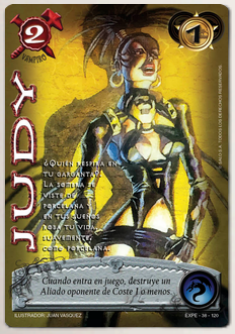
24-174 Dux
Habilidad: *No puede ser bloqueados por caballeros.*
Aclaración: Dux no puede ser bloqueados por Aliados de raza Caballero. No significa que sea imbloqueable, por lo que, no ganaría bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.



25-174 Vampiro del Desierto
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego.
Aclaración: Vampiro del Desierto puede atacar cuando entra en juego.
Esta carta recibe un rework en relación a su versión anterior, que el Aliado debía atacar el turno que entraba en juego, ahora puedes elegir si este Aliado va ser declarado atacante el turno que entra en juego o no.
Vampiro del Desierto recibe un rework en su habilidad en el Mundo Perdido Horrores de Salem.



26-174 Bestia Acechando
Habilidad: *Si ataca debe ser bloqueado.*
Aclaración: Si es declarado atacante tu oponente está obligado a bloquearlo. Siempre que tenga Aliados en Línea de Defensa para hacerlo y estos estén habilitados para bloquear. Un Aliado habilitado para bloquear es aquel que ésta en la Línea de Defensa y además no tenga una habilidad o efecto que no le permita bloquear. **No es condición para que Bestia Acechando pueda atacar que haya un Aliado oponente habilitado para bloquearlo.**



27-174 Judy
Habilidad: Cuando entra en juego, destruye un Aliado oponente de Coste 1 o menos.
Aclaración: Cuando Judy entra en juego, destruye un Aliado oponente de Coste 1 o menos. La habilidad no es opcional, se dispara al momento de entrar en juego, por lo que, si tu oponente controla un Aliado de Coste 1 o menos, debes destruirlo. Como la habilidad se dispara cuando entra en juego, no es obligación que tu oponente controle un Aliado de Coste 1 o menos, para que Judy entre en juego.
Judy recibe una habilidad en el Kit de extensión de Mundo Gótico.



28-174 Itazzy
Habilidad: *Gana +1 de fuerza por cada vampiro en juego.*
Aclaración: Su fuerza es variable y depende en todo momento del número de Aliados de raza Vampiro que controles. Itazzy se bonifica así mismo con 1 de Fuerza por efecto de su misma habilidad, ya que, es de raza Vampiro. Si uno de tus Aliados de raza Vampiro 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.



29-174 Jinete de Dragón
Ver Oráculo de El Reto.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



30-174 Rafaceny
Habilidad: *El total de puntos de ataque de tu oponente se reduce a 4 y no pueden ser bloqueados.*
Aclaración: En la Asignación de Daño juega este Talismán para que el total de puntos de daño hecho por tu oponente a tu Mazo Castillo se disminuya a 4 y no pueden ser reducido más que eso. **Ejemplo:** Si tu oponente te ataca y el daño total hasta ese momento es 12. Este Talismán disminuye ese daño a 4 y no se puede reducir más que eso, es decir, debes botar 4 cartas de tu Mazo Castillo.
Cuando existe una reducción de daño, es el jugador defensor el que decide qué puntos de daño son reducidos y de qué Aliados.



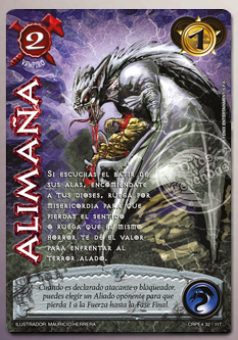
31-174 Virna
Habilidad: Una vez por turno, cuando barajes 1 o más cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo por la habilidad de una carta que controles, puedes robar 1 carta.
Aclaración: Una vez por turno (en tu turno o en el turno de tu oponente), cuando barajes una o más cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo por la habilidad de una carta que controles, puedes robar 1 carta. Para disparar la habilidad de este Aliado, primero debes barajar la carta o las cartas en tu Mazo Castillo y luego podrás robar 1 carta. Si barajas cartas por efecto de un Talismán, no puedes robar cartas por la habilidad de este Aliado.
Virna recibe una habilidad en el Kit de extensión de Mundo Gótico.



32-174 Dinella
Habilidad: Cuando entra en juego, tu oponente descarta 1 carta de su mano.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente elige una carta de su Mano y la descarta enviándola a su Cementerio. Si tu oponente no tiene cartas en su Mano, igual puedes jugar este Aliado. La habilidad no es opcional, por lo que si tu oponente tiene cartas en su Mano, debes descartarse de 1 carta de su Mano.
Dinella recibe una habilidad en el Kit de extensión de Mundo Gótico.



33-174 Mortus
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes buscar dos oros en tu cementerio y ponerlos en tu mano.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes buscar 2 cartas de Oros en tu Cementerio, debes mostrárselos a tu oponente y luego ponlos en tu Mano.
Deben ser 2 Oros para poder ponerlos en tu Mano.



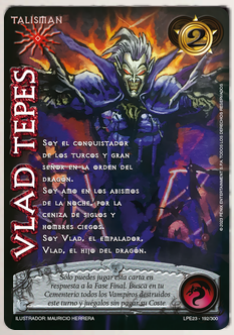
34-174 Alimaña
Habilidad: Cuando es declarado atacante o bloqueador, puedes elegir un Aliado oponente para que pierda 1 a la fuerza hasta la Fase Final.
Aclaración: Cuando este Aliado es declarado atacante, puedes elegir un Aliado que controle tu oponente para que dicho Aliado pierda 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Cuando este Aliado es declarado bloqueador, puedes elegir un Aliado que controle tu oponente para que dicho Aliado pierda 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Alimaña recibe una habilidad en la colección racial Vampiro 2025.



35-174 Von Krieg
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Si sale del juego, puedes desterrar 2 cartas de un Cementerio.
Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Si este Aliado sale del juego, por daño de combate o por la habilidad o efecto de una carta tuya u oponente, puedes elegir 2 cartas del Mazo Castillo oponente y enviarlas a su Zona de destierro. Deben ser 2 cartas, no puedes desterrar 1 sola.
Von Krieg recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



36-174 Dearg Diulai
Habilidad: *Mientras este aliado esté en juego, su controlador debe descartase de una carta de su mano al final de su turno.*
Aclaración: Mientras Dearg Diulai esté en juego el controlador se descarta 1 carta de su Mano al final del turno. En la Fase Final si eres el controlador de Dearg Diulai debes descartar 1 carta de tu Mano. Este Aliado no lo puedes jugar directamente en la Línea de Defensa oponente. Para cambiarlo de controlador debes hacerlo con cartas como Hades.



37-174 Vlad Tepes
Habilidad: *Sólo puedes jugar esta carta en respuesta a la Fase Final. Busca en tu Cementerio todos los Vampiros destruidos este turno y juégalos sin pagar su Coste.*
Aclaración: En respuesta a la Fase Final juega este Talismán para que todos tus Aliados de raza Vampiro destruidos en este turno sean puestos en juego en la Línea de Defensa sin pagar su coste. Tus Vampiros que son puesto en juego se consideran cartas nuevas, por lo cual, deben cumplir sus condiciones para entrar en juego (de lo contrario permanecerán en el Cementerio) y pueden disparar o activar sus habilidades al entrar en juego. Las habilidades ocurren en el siguiente orden: primero las continuas, después las disparadas y por último las activadas. Si varias habilidades de un mismo jugador se disparan simultáneamente al entra en juego, el controlador de esas habilidades escogerá el orden en que se resuelven.



38-174 Calixto
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, jugar Armas en tus Aliados Licántropo te cuesta 1 Oro menos.
Aclaración: Puedes jugar un Arma por 1 Oro menos sobre los Aliados de raza Licántropo que controles (incluyendo a este Aliado) mientras este Aliado esté en juego.
Si controlas 2 Calixto en juego el Coste de tus Armas jugadas en tus Aliados de raza Licántropo se reduce en 2 de Oro y así sucesivamente.
La reducción de coste es hasta un mínimo de 0 y para efectos del juego las jugadas mantienen sus costes impresos.
Calixto recibe un rework en su habilidad en la colección racial Licántropo 2025.



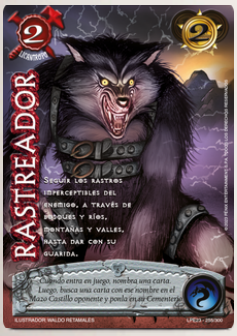
39-174 Cachorro
Habilidad: Si tienes los 3 cachorros en juego, el costo de los licántropos se reduce a cero.
Aclaración: Si tienes 3 Cachorros en juego el coste de tus Aliados de raza Licántropo se reducirá a 0, es decir, serán gratis. No es una habilidad permanente. Mientras controles 3 copias de Cachorro y no se limita a solo un Licántropo por turno.
Cachorro es de raza Licántropo.



40-174 Titán Licántropo
Habilidad: *No puede ser bloqueado. Cuando entra en juego bota todas las cartas de tu mano al cementerio.*
Aclaración: Cuando entra en juego descarta todas las cartas de tu Mano. Titán Licántropo es imbloqueable. Al ponerlo en juego si tienes cartas en la Mano debes descartarlas todas. Si Titán Licántropo es anulado no debes descartar las cartas de tu Mano.
No es condición para que Titán Licántropo entre en juego tener cartas en la Mano.



41-174 Brazo Fuerte
Habilidad: No tiene límite de Armas. Cada vez que este Aliado porte un Arma, puedes robar 1 carta.
Aclaración: Este Aliado no tiene límite en las Armas que puede portar. Cada vez que Aliado porte un Arma, puedes robar 1 carta.
Si el Arma jugada es anulada, no podrás robar 1 carta por la habilidad de este Aliado ya que el Arma tiene que entrar en juego.
Si este Aliado pierde su habilidad y porta más de un Arma, debes elegir una para que siga en juego y destruir las demás Armas portadas por este Aliado.
Brazo Fuerte recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



42-174 Rastreador
Habilidad: Cuando entra en juego, nombra una carta. Luego, busca una carta con ese nombre en el Mazo Castillo oponente y ponla en su Cementerio.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, nombra una carta. Luego, busca una copia de la carta nombrada en el Mazo Castillo oponente y envíala a su Cementerio. Puedes nombra una carta de cualquier tipo.
Rastreador recibe una habilidad en Leyendas 2.0.

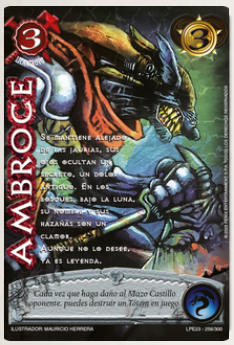


43-174 Licántropos Salvajes
Habilidad: Imbloqueable. En tu Fase de Vigilia, si este Aliado está en tu Cementerio, puedes pagar 1 Oro para ponerlo en tu Mano.
Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
En tu Fase de Vigilia puedes subir este Aliado a tu Mano desde tu Cementerio pagando 1 Oro. Esta habilidad puede ser activada más de una vez por turno siempre y cuando tengas Oros para pagar por su habilidad.
Licántropos Salvajes recibe un rework en su habilidad en la colección racial Licántropo 2025.



44-174 Guardia del Escudo
Habilidad: Cuando entra en juego, descarta una carta de tu mano.
Aclaración: Cuando Guardia del Escudo entra en juego, debes descartar una carta de tu Mano. Si solo tienes esta carta en tu Mano, puedes jugarlo de todas formas. Si existe un efecto continuo que te permita no descartar cartas de tu Mano (Ejemplo Gente Lunar) al momento de entrar en juego este Aliado, no debes descartar cartas de tu Mano.
Guardia del Escudo recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Cofradía.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO Y MUNDO GÓTICO EXTENSIÓN



45-174 Ambroce
Habilidad: Cada vez que haga daño al Mazo Castillo oponente, puedes destruir un Tótem en juego.
Aclaración: Cada vez que este Aliado haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes destruir un Tótem en juego (tuyo u oponente).
Ambroce recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



46-174 Corot
Habilidad: Cuando entra en juego puedes buscar un Tótem o Arma de coste 2 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Tótem de Coste 2 o menos o un Arma de Coste 2 o menos en tu Mazo Castillo, mostrarlo a tu oponente y ponerlo en tu Mano. Si decides buscar, debe indicar que tipo de carta buscarás, ya sea un Tótem o un Arma, antes de intervenir tu Mazo Castillo.
Corot recibe una habilidad en el kit de extensión de Mundo Gótico.



47-174 Fribert
Habilidad: Puedes destruir este Aliado para generar tantos Oros como otros Aliados controles hasta la Fase Final.
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 generar Oros Virtuales igual a la cantidad de otros Aliados de raza Licántropos que tengas en juego por el turno. Fribert no se considera a sí mismo para el efecto de su habilidad. Si Fribert es destruido por habilidades de cartas o por daño de combate no puedes activar su habilidad. Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden.
Fribert recibe un rework en su Fuerza en Leyendas 4.0.



48-174 Van Helsing
Habilidad: *Cuando entra en juego, todos tus demás cazadores ganan +1 de fuerza permanentemente.*
Aclaración: Cuando entra en juego tus demás Aliados de raza Cazador en juego ganan +1 a la fuerza permanentemente. Cada vez que Van Helsing entra en juego todos tus demás Cazadores que controles ganan 1 de fuerza permanente. Van Helsing no gana el bono de fuerza permanente. Si tienes otras copias de Van Helsing en juego éstos si reciben el bono de fuerza permanente.
Los bonos de fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá la bonificación.



Oráculo Mundo Gótico Extendido

FEBRERO 2026

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

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



¡Atento Ringo!
Habilidad: Destruye un Aliado en juego de Coste 3 o menos. Luego, baraja una carta de tu Mano en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Destruye un Aliado en juego (tuyo u oponente) de Coste 3 o menos (Coste 0, 1, 2 o 3). Luego, si el Aliado de Coste 3 o menos fue destruido, baraja una carta de tu Mano en tu Mazo Castillo. Si Aliado objetivo de este Talismán es prevenido que sea destruido o que salga del juego, no debes barajar 1 carta de tu Mano por el efecto de este Talismán. Si no tienes más cartas en tu Mano al momento de jugar este Talismán de igual manera puedes resolver su efecto de destruir un Aliado en juego de Coste 3 o menos, ya que el barajar la carta de tu Mano no es requisito para jugar este Talismán.



Abramelin el Mago
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes jugar un Aliado de Coste 2 o menos de tu Cementerio sin pagar su Coste.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado de Coste 2 o menos en tu Cementerio, mostrarlo a tu oponente y jugarlos bajo tu control sin pagar su Coste.



Adivina
Habilidad: Cuando entra en juego, nombra un tipo de carta. Luego, muestra las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo, pon una carta del tipo nombrado en tu Mano y baraja el resto en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, nombra un tipo de carta (Aliado, Arma, Oro, Talismán o Tótem). Luego, muestra las primeras 3 cartas de tu Mazo Castillo, pon una carta del tipo escogido en tu Mano y baraja el resto.
Si entre las 3 cartas mostradas no hay alguna del tipo escogido, las 3 cartas son barajadas en tu Mazo Castillo.



Alabarda de la Sangre
Habilidad: Su portador gana 1 a la Fuerza. Cuando el portador haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, los Aliados que controle tu oponente pierden 1 a la Fuerza permanentemente.

Aclaración: El portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza.
Cuando el Aliado portador de esta Arma haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, en la asignación de daño los Aliados controlados por tu oponente pierden 1 a la Fuerza permanentemente.



Aliento de Consunción
Habilidad: Elige hasta 2 Aliados que controle tu oponente. Estos Aliados deben ser declarados bloqueadores este turno.

Aclaración: Elige hasta 2 Aliados (1 o 2) controlados por tu oponente. El o los Aliados elegidos deben ser declarados bloqueadores en este turno si pueden hacerlo. No puede elegir un Aliado que no pueda ser declarado bloqueador por su habilidad o por habilidades o efectos de otras cartas que lo estén afectando.
Los Aliados objetivos de este Talismán deben estar en la Línea de Defensa.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Altar Bestia
Habilidad: Cuando entra en juego, elige un Oro que controle tu oponente. Mientras este Tótem esté en juego ese Oro pierde su habilidad. Puedes destruir este Tótem para ver la Mano de tu oponente.

Aclaración: El Oro oponente elegido perderá todas sus habilidades mientras este Tótem esté en juego. En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Tótem para ver la Mano de tu oponente.



Amuleto Pagano
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes pagar este Oro y desterrar 1 carta de tu Mano para buscar un Talismán de coste 4 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, puedes pagar este Oro y enviar una carta de tu Mano a tu Zona de destierro para buscar un Talismán de Coste 4 o menos en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.
No es obligación disparar la habilidad de este Oro cuando entra en juego.



Arcabuz
Habilidad: El portador gana 2 a la Fuerza. Si el portador es declarado atacante, tu oponente bota 2 cartas.
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Si el Aliado portador de esta Arma es declarado atacante, tu oponente bota las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo.



Atlasov
Habilidad: Cuando entra en juego, busca un Cazador de Fuerza 2 o menos en tu Cementerio y ponlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, pon un Aliado Cazador de Fuerza 2 o menos en tu Cementerio, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.
Cuando este Aliado entra en juego y no tienes Aliados Cazador de Fuerza 2 o menos en tu Cementerio no se resuelve su habilidad. Si tienes Aliados Cazador de Fuerza 2 o menos en tu Cementerio, debes poner un Aliado en tu Mano.



Balas de Plata
Habilidad: El portador gana 2 a la fuerza. Cuando entra en juego, puedes barajar 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: El portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Cuando Balas de Plata entra en juego, puedes barajar 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Si tienes 1 carta en tu Cementerio, no puedes disparar la habilidad de esta Arma, ya que deben ser dos cartas a barajar.
Cada vez que barajes cartas de tu Cementerio, estas deben ser mostradas a tu oponente y luego son barajadas en tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Bat Masterson
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar hasta 2 Armas de Coste 2 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlas en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar hasta 2 Armas (1 o 2) de Coste 2 o menos (Coste 0, 1 o 2) en tu Mazo Castillo, muéstraselas a tu oponente y ponlas en tu Mano.
Si al buscar Armas en tu Mazo Castillo por la habilidad de este Aliado y no encuentras alguna, debes avisar a tu oponente y será una búsqueda fallida.



Beerwolf
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes barajar 2 Aliados oponentes en el Mazo Castillo de su dueño. Luego, descarta 2 cartas de tu Mano.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes barajar 2 Aliados oponente en juego y luego debes descartar 2 cartas de tu Mano. Deben ser 2 Aliados oponentes para poder barajarlos. Si después de barajar 2 Aliados oponentes en juego quedas con 1 sola carta en la Mano ésta igual debe ser descartada. Si al momento de jugar Beerwolf no tienes cartas en la Mano igualmente puedes barajar 2 Aliados oponente, ya que, la condición para poder jugarlo fue cumplida. Solo si barajaste 2 Aliados oponentes debes descartar 2 cartas de tu Mano. No es condición para que Beerwolf entre en juego barajar 2 Aliados oponente.



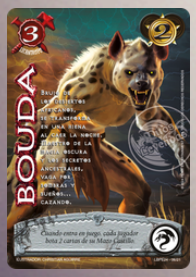
Betty Parris
Habilidad: Imbloqueable. Cuando entra en juego, tu oponente descarta de su Mano.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado. Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente debe escoger una carta de su Mano y enviarla a su Cementerio. Si tu oponente no tiene cartas en tu Mano, de igual manera puedes jugar a Betty Parris, ya que no es condición para ser jugada que tu oponente tenga que descartar una carta de su Mano.



Bolg
Habilidad: El portador pierde 2 a la Fuerza. En cada Fase Final, destierra 2 cartas de tu Cementerio o destierra a su portador.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma pierde 2 a la Fuerza.
En cada Fase Final, el jugador controlador de esta Arma, elige entre desterrar 2 cartas de su Cementerio o desterrar el Aliado portador de esta Arma.
Cuando un Aliado sale del juego y porta una o mas Armas, esta acompañan al Aliado a la zona de juego de destino al menos que alguna habilidad o efecto especifique lo contrario. En este caso Aliado y Arma van a la zona de destierro.



Bouda
Habilidad: Cuando entra en juego, cada jugador bota 2 cartas de su Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando Bouda entra en juego, cada jugador debe botar las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo.
Las cartas botadas por la habilidad de Bouda, se botan de una en una, si un jugador se queda sin cartas en su Mazo Castillo, este pierde el juego.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Brucolaco
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, tus demás Aliados Vampiro no pueden ser afectados por Talismanes oponentes. Cuando entre o salga del juego, puedes descartar 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.

Aclaración: Solo tus demás Aliados Vampiros no pueden ser afectados por Talismanes mientras este Aliado este en juego. Mientras este Aliado esté en juego tus Aliados podrán ser anulados y pueden ser canceladas sus habilidades por Talismanes oponentes.
Cuando este Aliado entra en juego puedes descartar 1 carta al azar de la Mano de tu oponente. Cuando este Aliado salga del juego puedes descartar 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.



Bultungin
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, tus demas Aliados Licántropo no pueden ser afectados por Talismanes oponentes.

Aclaración: Que no pueden ser efectados por Talismanes oponentes, no pueden ser destruidos, barajados, subidos a la Mano, ni desterrados por Talismanes oponentes. Tampoco pueden recibir modificadores de Fuerza (positivos o negativos) de Talismanes oponentes. En caso de Talismanes masivos oponentes como Nukewaza, Stribog o Maelstrom sólo se verá afectado Bultungin ya que los demás Aliados Licántropos son protegidos por la habilidad de este Aliado, en caso que controles 2 o más copias de este Aliado, ninguno de tus Aliados Licántropos podrán ser afectados por Talismanes oponentes.



Cabala
Habilidad: Cuando juegues este Talismán, destiérralo. Juega un Aliado o Tótem de Coste 3 o menos de tu Cementerio sin pagar su Coste.

Aclaración: Cuando juegues este Talismán, aunque sea anulado debe ser desterrado. Juega un Aliado de Coste 3 o menos o un Tótem de Coste 3 o menos de tu Cementerio sin pagar su Coste.
La carta de Aliado o de Tótem para poder ser jugada de cumplir con sus requisitos para ser puesto en juego.



Canción Coyote
Habilidad: Descarta una carta de la Mano de tu oponente al azar. Luego, tu oponente bota tantas cartas como Coste tenga la carta descartada.

Aclaración: Descarta una carta al azar de la Mano de tu oponente. Luego, tu oponente debe botar tantas cartas como Coste tenga la carta descartada. Si la carta descartada es una carta de Oro de Coste 0, tu oponente no deberá botar cartas de su Mazo Castillo.



Carmilla
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. No puede portar Armas de Coste 2 o menos. Si hace daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes barajar tantas cartas de tu Cementerio a tu Mazo Castillo como daño haya hecho. Si lo haces, sube este Aliado a tu Mano en la Fase Final.

Aclaración: Carmilla puede atacar el turno que entra en juego. No puede ser portadora de Armas de coste 2, 1 o 0. Si ataca y hace daño de combate al Mazo Castillo oponente puedes barajar igual número de cartas al daño realizado por este Aliado en la Fase de Asignación de Daño (No puedes barajar menos cartas). Solo si barajaste cartas de tu Cementerio con tu Mazo Castillo por efecto de su habilidad debes subirla a la Mano en la Fase Final.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Cazadores Implacables
Habilidad: Cuando entra en juego, muestra un Cazador de tu Mano para ver las primeras 3 cartas de tu Mazo, pon una en tu Mano y el resto en el fondo de tu Mazo.

Aclaración: Cuando Cazadores Implacables entra en juego, muestra un Aliado de raza Cazador de tu Mano, luego mira las primeras 3 cartas de tu Mazo Castillo, pon una en tu Mano y el resto en el fondo de tu Mazo Castillo en cualquier orden. Cuando juegues este Oro si no tienes Aliados de raza Cazador en tu Mano para mostrar no podrás resolver su habilidad disparada de entrada.



Cazar Vampiro
Habilidad: Destierra un Aliado o Tótem en juego. Luego, puedes barajar hasta 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Destierra un Aliado o Tótem en juego (tuyo u oponente). Luego, si desterraste un Aliado o Tótem en juego puedes barajar hasta 2 cartas (0, 1 o 2) 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.



Cerdo Calavera
Habilidad: En la declaración de ataque oponente, puedes pagar 3 de Oro para jugar este Aliado desde tu Cementerio sin pagar su Coste. Luego, debe ser declarado bloqueador este turno, si es posible.

Aclaración: En respuesta a la declaración de ataque oponente, puedes pagar 3 de Oro para jugar a Cerdo Calavera desde tu Cementerio sin pagar su Coste. Debe ser declararlo bloqueador, si puede hacerlo. En caso que tu oponente declare ataque con uno o más Aliados imbloqueables, y ninguno de ellos puede ser bloqueado de igual manera podrás jugar a Cerdo Calavera desde tu Cementerio pagando los 3 Oros, ya que este Aliado deberá ser declarado bloqueador sólo cuando pueda hacerlo. Sólo cuando lo juegas desde tu Cementerio por su habilidad, estará obligado a bloquear ese turno.



Claviceps Purpurea
Habilidad: Si este Oro esta en tu Reserva de Oros, puedes barajar este Oro en el Mazo Castillo de su dueño para que un Aliado oponente pierda 2 a la Fuerza y su habilidad hasta la Fase Final.

Aclaración: Si este Oro esta en tu Zona de Reserva de Oros, puedes activar su habilidad en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) barajandolo en el Mazo Castillo de su dueño para que un Aliado oponente pierda 2 a la Fuerza y su habilidad hasta la Fase Final.



Colgante Impío
Habilidad: Puedes pagar este Oro para descartar 1 carta de tu Mano. Luego, puedes robar 1 carta. Sólo puedes activar un Colgante Impío por turno.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes pagar este Oro para descartar 1 carta de tu Mano. Luego, puedes robar 1 carta. Si por algún efecto o habilidad no puedes descartar cartas de tu Mano no puedes activar la habilidad de este Oro.
Sólo puedes activar una copia de este Oro por turno.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Colina del Ahorcado
Habilidad: Cuando entra en juego, baraja un Aliado de Coste 2 o menos en el Mazo Castillo de su dueño. En tu Fase Final, puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Tótem entra en juego, debes barajar un Aliado en juego (tuyo u oponente) de Coste 2 o menos en el Mazo Castillo de su dueño. Si no hay Aliados en juego de Coste 2 o menos como objetivo valido, de igual manera puedes jugar Colina del Ahorcado. En tu Fase Final, puedes buscar una carta en tu Cementerio, mostrarla a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo.



Colmillo Sangriento
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes subir un Aliado que controle tu oponente de Coste 2 o menos a la Mano de su dueño.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes subir un Aliado oponente en juego de Coste 2 o menos a la Mano de su dueño.
Puedes jugar este Aliado si tu oponente no controla Aliados de Coste 2 o menos.



Controlar Enredadera
Habilidad: Anula un Arma o un Talismán de Coste 4 o menos.

Aclaración: Con este Talismán puedes anular un Arma de Coste 4 o menos o un Talismán de Coste 4 o menos.
Este Talismán de anulación es una interrupción al juego, por lo cual lo puedes jugar en cualquier momento para Anular un Talismán de Coste 4 o un Arma de Coste 4 jugado por tu oponente.
La carta anulada jugada no alcanza a entrar en juego y es enviada al Cementerio del jugador dueño de la carta anulada.



Coyote Rojo
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando haga daño al Mazo Castillo oponente, puedes subir un Aliado o Tótem que controle tu oponente a la Mano de su dueño. Luego, descarta 1 carta.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes subir una carta de Aliado o una carta de Tótem de cualquier Coste que sea controlado por tu oponente a la Mano de su dueño. Luego, si subiste un Aliado o un Tótem a la Mano de su dueño debes descartar una carta de tu Mano. Si no tienes cartas en tu Mano, igual puedes disparar la habilidad de este Aliado, ya que descartar 1 carta no es requisito de esta. Si jugaste Gente Lunar este turno, no descartas cartas de tu Mano por la habilidad de este Aliado.



Cutlass
Habilidad: El portador gana 2 a la Fuerza y es Imbloqueable. En respuesta que el portador salga del juego, puedes cambiar de portador esta Arma.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza y se considera Imbloqueable. Cuando el Aliado portador de esta Arma salga del juego, puedes cambiar el portador de esta Arma eligiendo a otro Aliado en juego (tuyo u oponente).

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Dhampir
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes subir un Aliado en juego a la Mano de su dueño. Luego, tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes subir este u otro Aliado en juego (tuyo u oponente) a la Mano de su dueño. Luego, si subiste un Aliado en juego a la Mano de su dueño, tu oponente debe botar 2 cartas de su Mazo Castillo. La habilidad de entrada de Dhampir es opcional, por lo que puedes elegir no subir algún Aliado en juego a la Mano de su dueño cuando entra en juego.



Diario del Cazador
Habilidad: Puedes destruir este Oro y pagar 2 Oros para barajar un Tótem o Arma en juego.

Aclaración: Puedes destruir Diario del Cazador desde tu Zona de Oro pagado o de tu Reserva de Oros y pagar 2 Oros que controles para barajar un Tótem o un Arma en juego (tuyo u oponente) en el Mazo Castillo de su dueño.



Doc Holliday
Habilidad: Jugar Armas en este Aliado te cuesta un Oro menos. Cuando sea declarado atacante, puedes elegir un Aliado que controle tu oponente para que pierda 1 a la Fuerza o la habilidad hasta la Fase Final..

Aclaración: Las Armas jugadas en este Aliado le cuestan 1 Oro menos al controlador de este Aliado. La reducción de Coste es hasta un mínimo de 0.
Cuando este Aliado sea declarado atacante, en la declaración de ataque, puedes elegir un Aliado controlado por tu oponente para que ese Aliado pierda 1 a la Fuerza o su habilidad hasta la Fase Final.



Dracula
Habilidad: Cuando entre o salga del juego, puedes robar 1 carta. Una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para que tu oponente bote 1 carta de su Mazo Castillo. Luego, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entre en juego, puedes robar 1 carta. Cuando este Aliado salga del juego, puedes robar 1 carta. En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno oponente), puedes pagar 1 Oro para que tu oponente bote la primera carta de su Mazo Castillo. luego, elige una carta en tu Cementerio, muestrala a tu oponente y barajala en tu Mazo Castillo.



Dvaraka
Habilidad: Una vez por turno, puedes descartar 1 carta de tu Mano para buscar un Oro en tu Cementerio y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes descartar 1 carta de tu Mano para elegir un Oro en tu Cementerio, muestralo a tu oponente y ponlo en tu Mano.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Elizabeth Bathory
Habilidad: No puede ser bloqueada por Aliados de fuerza 2 o menos. Cuando entra en juego puedes buscar un Vampiro en tu Cementerio y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes en juego de Fuerza 2 o menos. Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado de raza Vampiro en tu Cementerio, muéstralo a tu oponente y ponlo en tu Mano. Que no pueda ser bloqueado por Aliados de Fuerza 2 o menos, no la hace Imbloqueable para efectos del juego. Si este Aliado entra en juego y no tienes Aliados Vampiros en tu Cementerio, no dispara su habilidad de entrada.



Errante
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes elegir un Arma o Tótem oponente en juego para que esa carta pierda su habilidad hasta que salga del juego.

Aclaración: Cuando entra en juego, puedes elegir un Arma o un Tótem que controle tu oponente para que dicha carta pierda su habilidad permanentemente. Si Errante sale del juego, el Arma o el Tótem elegido seguirá sin su habilidad, ya que la habilidad de Errante ya se disparo al entrar en juego.
Si el Arma o el Tótem afectado sale del juego, podrá volver a entrar en juego con su habilidad ya que se considera una carta nueva. La habilidad de Errante solo afecta a una copia de un Arma o Tótem oponente en juego.



Esclavos de Sangre
Habilidad: Genera 2 Oros para jugar Tótem hasta la Fase Final. Luego, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Genera 2 Oros virtuales para jugar carta Tótem, estos Oros virtuales duran hasta la Fase Final y sólo pueden ser utilizados para pagar el Coste de un Tótem. No puedes utilizar estos Oros virtuales para pagar habilidades de Tótem.
Luego, puedes robar la primera carta de tu Mano Mazo Castillo.



Espino Blanco
Habilidad: No puede ser declarado atacante. Una vez por turno, puedes desterrar una carta de un Cementerio.

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 oponente), puedes elegir una carta de un Cementerio y enviarla a la Zona de destierro de su dueño.



Fenrir
Habilidad: Para que este Aliado sea declarado atacante, deben ser declarados atacantes otros 2 o más Aliados que controles.

Aclaración: Para poder atacar con Fenrir debes declarar ataque con al menos 2 Aliados más. Si uno o los dos Aliados declarados atacantes junto a Fenrir salen del juego en Batalla Mitológica el ataque no es cancelado, debido a que, ya se cumplió la condición para poder ser declarado atacante.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Fiebre Canibal
Habilidad: Para jugar esta carta destierra 2 cartas de tu Cementerio. Roba 2 cartas.

Aclaración: Fiebre Canibal tiene un Coste de 2 Oros y un Coste adicional de desterrar 2 cartas de tu Cementerio, si cumples con ambos el Talismán se considera jugado y si no es anulado, roba las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo.



Fionn
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Tótem o Talismán en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano. Cuando es declarado atacante, gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir entre buscar un Tótem o un Talismán en tu Mazo Castillo (debes escoger un tipo antes de intervenir tu Mazo Castillo), muestra la carta buscada a tu oponente y ponla en tu Mano. Cuando este Aliado sea declarado atacante gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.



Gente Lunar
Habilidad: En tu vigilia puedes jugar a esta carta desde tu Cementerio pagando su Coste. Cuando entra en juego, no puedes descartar cartas de tu Mano hasta la Fase Final

Aclaración: En tu Fase de Vigilia puedes pagar el coste de Gente Lunar para ponerlo en juego desde tu Cementerio. Cuando entra en juego no podrás descartar cartas de tu Mano por ningún efecto hasta la Fase Final. Si no puedes jugar con el Cementerio no puedes activar su habilidad. La habilidad de este Aliado no afecta a las cartas que pidan como condición descartar cartas de la Mano para poder realizar su habilidad.



Ghoul
Habilidad: Cuando entra en juego, cada jugador bota una carta de su Mazo Castillo. Luego, puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, cada jugador debe botar la primera carta de su Mazo Castillo. Luego, puedes barajar una carta 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.



Gran Coyote
Habilidad: Solo puedes tener un Gran Coyote en juego. Cuando entra en juego, puedes barajar una carta en juego de Coste 3 o menos en el Mazo Castillo de su dueño. Luego, descarta 2 cartas de tu Mano.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego.
Cuando entra en juego puedes barajar una carta en juego (tuya u oponente) de Coste 3 o menos en el Mazo Castillo de su dueño. Solo si barajaste una carta en juego de Coste 3 o menos, deberás descartar hasta 2 cartas de tu Mano. Si al momento de jugar Gran Coyote, no tienes cartas en tu mano para descartar, igualmente podrás disparar su habilidad. Si al momento de resolver su habilidad, tienes una carta en tu Mano esta igual debe ser descartada.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Grimorio Sacro
Habilidad: Cuando entra en juego, cada jugador elige entre descartar una carta de su Mano o botar 3 cartas de su Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando Grimorio Sacro entra en juego, cada jugador debe elegir una alternativa valida para resolver la habilidad de este Oro, ya sea descartando una carta de su Mano o botando las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo. Cuando este Oro entra en juego, un jugador no tiene cartas en su Mano, debe escoger la opción valida de botas las 3 cartas.



Hombre de Negro
Habilidad: Solo puedes tener un Hombre de Negro en juego. Cuando entra en juego, pon una carta oponente en juego de Coste 3 o menos en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño.

Aclaración: Solo puedes controlar una copia de Hombre de Negro en juego. Cuando entra en juego pon una carta oponente en juego de Coste 3 o menos (Aliado, Arma o Tótem) en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño. Para efectos del juego la carta puesta en la parte inferior esta saliendo del juego.



Inquisidor Asesino
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego, puedes subir otro Aliado que controles a la Mano de su dueño. Luego, puedes jugar un Arma de Coste 3 o menos sin pagar su Coste.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego. Cuando este Aliado entra en juego, puedes subir otro Aliado que controles a la Mano de su dueño. Luego, si subiste otro Aliado que controles a la Mano de su dueño, puedes jugar un Arma de Coste 3 o menos desde tu Mano sin pagar su Coste.



Ion Vaduva
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cada vez que sea declarado atacante puedes desterrar una carta del Cementerio oponente.

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, puedes elegir una carta del Cementerio oponente y desterrarla.



Jabalina de la Jauria
Habilidad: Si su portador es un Aliado Licántropo gana 1 a la Fuerza. Una vez en tu turno, puedes elegir un Aliado que controles para que gane 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: El Aliado portador gana 1 a la Fuerza si es un Aliado Licántropo. Sólo una vez en tu turno, ya sea en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes, puedes elegir un Aliado que controles para que gane 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Jacques St. Germain
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes destruir un Aliado en juego de coste 3 o menos. Luego, bota tantas cartas como Coste tenga el Aliado destruido.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes destruir un Aliado en juego (tuyo u oponente) de Coste 3 o menos. Luego, debes botar tantas cartas como tenga el Aliado destruido por la habilidad de este Aliado..
Con la habilidad de este Aliado puedes destruir Aliados de Coste 0, 1, 2 y 3. En el caso que destruyas un Aliado de Coste 0 no debes botar cartas de tu Mazo Castillo.



Jubokku
Habilidad: Una vez por turno y en tu Vigilia, puedes mostrar las 2 primeras cartas de tu Mazo, pon una en tu Mano y la otra en tu Cementerio.

Aclaración: Mientras Jubokku este en juego, una vez por turno, puedes mostrar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo, pon una de ellas en tu Mano y la otra enviala tu Cementerio. Si no tienes 2 cartas en tu Mazo Castillo no puedes usar la habilidad de esta carta. La carta que pones en tu Mano, debe ser mostrada a tu oponente.



Johnny Ringo
Habilidad: Si controlas 1 o más Armas, puede atacar cuando entra en juego. En tu Fase Final, puedes subir este Aliado o un Arma que controles a la Mano de su dueño para desterrar la carta superior del Mazo Castillo oponente.

Aclaración: Si controlas 1 o más Armas, este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego. Si al jugar este Aliado no controlabas Armas y posteriormente en el mismo turno juegas alguna Arma, este Aliado puede ser declarado atacante en este turno, al tratarse de una habilidad continua.
En tu Fase Final, puedes elegir entre subir a este Aliado o un Arma que controles a la Mano de su dueño, si lo haces tu oponente destierra la primera carta de su Mazo Castillo.



Juicios de Salem
Habilidad: Única. Una carta en juego de Coste 3 o menos pierde su habilidad y es barajada en el Mazo Castillo de su dueño.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Una carta en juego (tuya u oponente) de Coste 3 o menos pierde su habilidad y es barajada en el Mazo Castillo de su dueño



Jure Grando
Habilidad: Si tu oponente controla un Aliado de Fuerza 4 o más, jugar esta carta te cuesta 1 Oro menos. Cuando sea declarado atacante, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Si tu oponente controla un Aliado de Fuerza 4 o más, jugar este Aliado te cuesta un Oro menos.
Cuando este Aliado sea declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque, puedes robar 1 carta.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Kelpie
Habilidad: Un Vampiro que controles gana 3 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Un Aliado de raza Vampiro que controles gana 3 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Cualquier modificador de Fuerza que se aplique al Aliado Vampiro bonificado posteriormente prevalecerá sobre el efecto de Kelpie.
Kelpie pasa ser de una carta de El Reto a una de Mundo Gótico.



Kris de Plata
Habilidad: Puedes destruir este Oro y pagar 2 Oros para barajar un Tótem o Arma en juego.

Aclaración: Puedes destruir Diario del Cazador desde tu Zona de Oro pagado o de tu Reserva de Oros y pagar 2 Oros que controles para barajar un Tótem o un Arma en juego (tuyo u oponente) en el Mazo Castillo de su dueño.



Kukudh
Habilidad: Cada vez que un Vampiro que controles haga daño de combate, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo. Luego, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Mientras este Aliado este en juego, cada vez que un Aliado Vampiro que controles haga daño de Combate al Mazo Castillo oponente, tu oponente debe botar 1 carta de su Mazo. Luego, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Por cada Aliado Vampiro que haga daño de Combate al Mazo Castillo oponente, tu oponente debe botar 1 carta. Luego, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo por cada Aliado que haya hecho daño de combate. Cada vez que barajes cartas de tu Cementerio, estas deben ser mostradas a tu oponente y luego son barajadas en tu Mazo Castillo.



Lady Rachel
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes destruir un Aliado oponente de coste 2 o menos.

Aclaración: Cuando Lady Rachel entra en juego, puedes destruir un Aliado oponente de Coste 2 o menos. La habilidad es opcional, así que tú eliges si destruir o no un Aliado oponente. Si tu oponente no controla Aliados, de todos modos, puedes jugar este Aliado.



Las Lilim
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando hace daño al Mazo Castillo oponente, puedes elegir entre que tu oponente bote dos cartas o que descarte una carta de su Mano.

Aclaración: Las Lilim puede atacar el turno que entra en juego. Cada vez que Las Lilim hagan daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes elegir entre que tu oponente bote las 2 primeras cartas de su Mazo Castillo o que tu oponente descarte una carta de su Mano.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Lira Selyanov
Habilidad: Sólo puedes tener una Liria Selyanov en juego. Cuando entra en juego, puedes buscar un Aliado de Coste 2 en tu Mazo Castillo y jugarlo sin pagar su Coste. Luego, destierra la carta superior de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes jugar un Aliado de Coste 2 desde tu Mazo Castillo bajo tu control sin pagar su Coste. Luego, si jugaste un Aliado por la habilidad de este Aliado, debes desterrar la primera carta de tu Mazo Castillo.
Si el Aliado jugado tiene una habilidad disparada de entrada, esta se resolverá una vez que se haya resuelto por completo la habilidad de Lira Selyanov



Llamada de la Jauria
Habilidad: Muestra una carta de tu Mano. Luego, elige un Aliado que controles para que gane tanta Fuerza como el Coste de la carta mostrada.

Aclaración: Muestra una carta de tu Mano que tenga Coste, para que un Aliado que controles gane tanta Fuerza como Coste tenga la carta mostrada hasta la Fase Final. El próximo modificador de fuerza que se aplique sobre el Aliado prevalece sobre el efecto de este Talismán.



Lord Ruthven
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando es declarado atacante, puedes elegir un Aliado oponente para que lo bloquee.

Aclaración: Este Aliado puede atacar el turno que entra en juego. Si ataca puedes escoger un Aliado oponente para que deba bloquearlo. El Aliado oponente debe estar habilitado para bloquear. Si Lord Ruthven gana la habilidad de ser imbloqueable, no puedes activar su habilidad para elegir un Aliado oponente para que lo bloquee al ser declarado atacante. Un Aliado habilitado para bloquear es aquel que ésta en la Línea de Defensa y además no tenga una habilidad o efecto que no le permita bloquear. No es condición para que Lord Ruthven pueda atacar que haya un Aliado oponente habilitado para bloquearlo.



Loup-Garou
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes jugar un Aliado de tu Mano de Coste 3 o menos sin pagar su coste. Cada vez otro Aliado Licántropo entre en juego bajo tu control, tu oponente bota 1 carta.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes jugar un Aliado de Coste 3 o menos desde tu Mano sin pagar su Coste. Mientras este Aliado este en juego, cada vez que otro Aliado de raza Licántropo entra en juego bajo tu control, tu oponente debe botar la primera carta de tu Mazo Castillo. Si el Aliado Licántropo es anulado, tu oponente no debe botar una carta de su Mazo Castillo.
Por el Aliado Licántropo de Coste 3 o menos jugado desde tu Mano por la habilidad de Loup-Garou, tu oponente debe botar una carta de su Mazo Castillo.



Lugat
Habilidad: En tu Fase Final, los Aliados declarados atacantes que controles vuelven a tu Línea de Defensa. Luego, tu oponente bota 1 carta por cada Aliado que haya vuelto a tu Línea de Defensa por esta habilidad.

Aclaración: En tu Fase Final y si este Aliado esta en juego, tus Aliados declarados atacantes en este turno vuelven a tu Linea de Defensa. Luego, tu oponente debe botar 1 carta de su Mazo Castillo por cada Aliado que haya vuelto a tu linea de Defensa este turno por la habilidad de este Aliado.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Lycaón
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego puedes robar 2 cartas de tu Mazo Castillo. Luego, descarta 2 cartas o un Licántropo de tu Mano.

Aclaración: Este Aliado puede atacar el turno que entra en juego. Cuando este Aliado entra en juego, puedes robar 2 cartas. Luego, descarta 2 cartas de tu Mano o descarta un Aliado Licántropo de tu Mano. Si eliges robar 2 cartas, debes descartar 2 cartas de tu Mano o descartar un Aliado Licántropo de tu Mano.



Madre Superiora
Habilidad: Cuando entra en juego, busca hasta 2 cartas que no sean Oros en el Mazo Castillo oponente y envíalas a su Cementerio. Si es destruido, puedes barajar hasta 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, busca hasta 2 cartas (1 o 2) que no sean Oros en el Mazo Castillo oponente. Luego envíalas a su Cementerio.
Si este Aliado es destruido, puedes elegir hasta 2 cartas (1 o 2) en tu Cementerio, mostrarlas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo.
La habilidad disparada de salida de este Aliados es opcional, por lo cual, puedes decidir no barajar cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.



Manada Mortifera
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes mostrar un Licántropo de tu Mano para buscar un Licántropo en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Oro entra en juego puedes mostrar un Aliado de raza Licántropo de tu Mano para buscar un Licántropo en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano. Esta habilidad puedes activarla tanto si bajas Manada Mortífera desde tu Mano como si es puesto en juego por una habilidad o efecto de una carta.



Mary Bradbury
Habilidad: Solo puedes tener una Mary Bradbury en juego. Tus demás Aliados Cazador ganan 1 a la Fuerza cuando son declarados atacantes, hasta la Fase Final.

Aclaración: Solo puedes controlar una Mary Bradbury en juego. Los demás Aliados Cazador que controles ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final cuando sean declarados atacantes. 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, los demás Aliados de raza Cazador declarados atacantes seguirán teniendo la bofinicación de Fuerza recibida por la habilidad de este Aliado.



Mercy Brown
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes botar 1 carta de tu Mazo Castillo para robar 1 carta. Cuando salga del juego, puedes poner un Aliado que no sea Mercy Brown de tu Cementerio en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes decidir botar la primera carta de tu Mazo Castillo para robar 1 carta de tu Mazo Castillo.
Cuando este Aliado salga del juego por habilidades o efectos (tuyos u oponente) o sea destruida por daño de combate, puedes poner un Aliado de cualquier Coste y Raza pero que no sea una copia de Mercy Brown que se encuentre en tu Cementerio en tu Mano. El Aliado puesto de tu Cementerio a tu Mano, debe ser mostrado a tu oponente.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Mhachkay
Habilidad: Imbloqueable. Cada vez que un Aliado que controles haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes desterrar 1 carta del Cementerio oponente.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Mientras este Aliado esté en juego y cada vez que un Aliado que controles haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes elegir una carta del Cementerio oponente y enviarla a su Zona de destierro.



Moroi
Habilidad: Una vez por turno, cada vez que otro Vampiro que controles salga del juego, tu oponente descarta una carta de su Mano.

Aclaración: Mientras este Aliado este en juego, cada vez que otro Aliado Vampiro que controles salga del juego, una vez por turno, tu oponente debe elegir una carta de su Mano y enviarla a su Cementerio. Si este Aliado sale del juego al mismo tiempo que otros Aliados Vampiros que controles no podrá disparar su habilidad



Mosquete Puritano
Habilidad: Una vez por turno, un Aliado en juego gana o pierde 1 a la Fuerza permanentemente. Si esta carta esta en tu Cementerio, puedes desterrar una carta de tu Cementerio para ponerla en tu Mano.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia y en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno oponente) puedes elegir a un Aliado en juego (tuyo u oponente), para que este pierda o gane 1 a la Fuerza permanentemente. Mosquete Puritano no afecta negativamente a bonificaciones continuas que tengan los Aliados en juego, sólo afectará a la Fuerza impresa y bonos permanentes que tengan dichos Aliados.
Si Mosquete Puritano esta en tu Cementerio, puedes desterrar otra carta en tu Cementerio para poner esta Arma en tu Mano, esta habilidad puede ser utilizada más de una vez por turno y puede ser activa en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente).



Nachzehrer
Habilidad: Imbloqueable. Cuando entra en juego, puedes destruir un Aliado que controle tu oponente de Coste 4 o más.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes destruir un Aliado que controle tu oponente de Coste 4 o más.
Este Aliado puede ser jugado si tu oponente no controla Aliados de Coste 4 o más.



Neuri
Habilidad: Cuando entra en juego, roba 1 carta. Luego, descarta 1 carta de tu Mano.
Mientras Neuri esté en juego, cada vez que otro Licántropo que controles salga del juego, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, debes robar 1 carta. Luego, debes descartar 1 carta de tu Mano. Si jugaste Gente Lunar este turno, antes de jugar a Neuri, robas 1 carta pero no debes descartar 1 carta de tu Mano.
Mientras Neuri esté en juego, cuando otro Aliado Licántropo que controles salga del juego, puedes robar 1 carta. Esta habilidad se puede disparar más de una vez por turno. Si Neuri sale del juego al mismo tiempo que otros Aliados Licántropos que controlas, no podrás disparar su habilidad.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



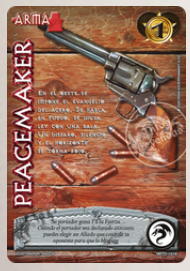
Ojo del Padre
Habilidad: Puedes pagar este Oro para mostrar la carta superior del Mazo Castillo oponente. Si la carta mostrada es un Aliado, la puedes botar al Cementerio. Si la carta mostrada no es un Aliado, ponla en la parte inferior del Mazo Castillo oponente.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno oponente), puedes pagar este Oro para mostrar la carta del tope del Mazo Castillo de tu oponente. Si la carta mostrada es un Aliado, bota esa carta al Cementerio de tu oponente. Si la carta mostrada es un Arma, Oro, Talismán o Totém debes poner poner esa carta en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño. Si a tu oponente le queda una carta en su Mazo Castillo y activas la habilidad de Oro y al mostrar esa carta es un Aliado tu oponente pierde el juego, de lo contrario la carta mostrada queda en su lugar.



Pacto
Habilidad: Busca una carta en tu Mazo Castillo y ponla en tu Mano. Luego, destierra las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Busca una carta de cualquier tipo en tu Mazo Castillo y ponla en tu Mano. La carta buscada no debe ser mostrada a tu oponente. Luego, debes desterrar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo. Si al desterrar 2 cartas de tu Mazo Castillo te quedas sin cartas pierdes el juego.



Peacemaker
Habilidad: Su portador gana 1 a la Fuerza. Cuando el portador sea declarado atacante, puedes elegir un Aliado que controle tu oponente para que lo bloquee.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza.
Cuando el Aliado portador de esta Arma sea declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque, puedes elegir un Aliado controlado por tu oponente para que deba bloquear al Aliado portador de esta Arma. No puedes hacer objetivo a un Aliado oponente que no puede ser declarado bloqueador.
Esta Arma no afecta a los jugadores, afecta directamente al Aliado objetivo cuando eliges un Aliado oponente para que sea declarado bloqueador por esta Arma.



Peter Stumpp
Habilidad: No puede ser bloqueado por Aliados de Fuerza 3 o más. En tu Fase Final, puedes robar 1 carta. Luego, descarta 1 carta.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados que controle tu oponente que tengan Fuerza 3 o superior.
En tu Fase Final, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo, si lo haces debes descartar 1 carta de tu Mano.
Si por algún efecto no puedes descartar cartas de tu Mano, de igual manera podrás robar 1 carta en tu Fase Final por la habilidad de este Aliado.



Posesión Mayor
Habilidad: Cuando tu oponente juegue un Aliado, juega Posesión Mayor para que ese Aliado entre en juego sin su habilidad hasta la Fase Final.

Aclaración: Este Talismán se juega al momento que tu oponente juegue un Aliado, antes que entre en juego, este entrará sin su habilidad hasta la Fase Final.
Si hay algún efecto en juego que no permita que los Aliados no puede ser afectados por Talismanes, de igual manera podrás jugar Posesión Mayor, ya que el Aliado todavía no entra en juego si no que esta siendo afectado cuando es jugado.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Pricolici
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 3 de Oro para jugar este Aliado desde tu Cementerio sin pagar su Coste. Si esta carta esta en tu Mano, puedes descartarla para robar 1 carta.

Aclaración: Cuando juegues a Pricolici desde tu Cementerio por su habilidad no se considera la reducción de Coste en caso de tener un Tótem del Bosque en juego, ya que no estas pagando su Coste para jugarlo desde tu Cementerio si no que su habilidad pide pagar una cierta cantidad de Oros (3) para poder jugar este Aliado desde tu Cementerio.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) puedes descartar este Aliado desde tu Mano para robar 1 carta.



Principe Laibon
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes robar 1 carta. Una vez por turno, puedes mover un Oro que controle tu oponente de su Reserva de Oros a su Zona de Oro Pagado.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo. En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno oponente), una vez por turno, puedes mover un Oro oponente de su reserva de Oros a su Zona de Oro pagado. Mover ese Oro de la reserva de Oros a la Zona de Oro pagado no implica que esta siendo pagado para efectos del juego.



Quemar al Monstruo
Habilidad: Baraja un Aliado que controles, para barajar 2 Aliados oponentes.

Aclaración: Baraja un Aliado que controles. Luego, baraja 2 Aliados oponentes en juego. Una vez jugado este Talismán, si no es anulado, debes barajar un Aliado que controles. Luego, baraja 2 Aliados oponentes en el Mazo Castillo de su dueño. Si no controlas Aliados, no puedes jugar este Talismán
Si tu oponente solo controla 1 Aliado o si tiene 2 o más Aliados que no pueden ser objetivo valido, no podrás jugar este Talismán.
Si los Aliados afectados por este Talismán tienen una habilidad disparada de salida, se resolverán una vez que los Aliados hayan sido barajados en el Mazo Castillo de su dueño, serán resueltas de una en una ,comenzando por el jugador activo y alternando con el jugador oponente.



Repulsión
Habilidad: Muestra un Aliado de tu Mano para buscar una carta del mismo Coste en tu Mazo Castillo y ponerla en tu Mano. Si mostrarte un Aliado Vampiro, tu oponente bota 2 cartas.

Aclaración: Muestra un Aliado de cualquier raza de tu Mano para buscar una carta de cualquier tipo del mismo Coste en tu Mazo Castillo, muestrala a tu oponente y ponla en tu Mano. Luego, si mostraste un Aliado Vampiro, tu oponente bota las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo.



Robin Hood
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes buscar un Cazador de coste 2 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes buscar un Aliado de raza Cazador de Coste 2 o menos en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano. Luego, baraja tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Rugaru
Habilidad: Cada vez que sea declarado atacante o bloqueador tu oponente bota 2 cartas. Una vez por turno, puedes descartar 1 carta de tu Mano, para que no pueda ser destruido hasta la Fase Final.

Aclaración: Cada que Rugaru sea declarado atacante tu oponente bota 2 cartas. Cada vez que Rugaru sea declarado bloqueador tu oponente bota 2 cartas.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno oponente), una vez por turno, puedes descartar una carta de tu Mano, para que Rugaru no pueda ser destruido hasta la Fase Final. Aunque este Aliado pierda su habilidad posteriormente de haber activado la habilidad de descartar una carta de su Mano, este de igual manera no podrá ser destruido.



Salem
Habilidad: Solo puedes tener un Salem en juego. Una vez por turno, cuando tu oponente juegue un Aliado, debe descartar una carta de su Mano.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Tótem en juego.
Si tu oponente no tiene más cartas en su Mano de igual manera podrá jugar el Aliado. Si tu oponente no puede descartar cartas por algún efecto o habilidad de alguna carta, de igual manera podrá jugar el Aliado. Cuando se juega el Aliado, la carta debe ser descartada, luego el Aliado podrá disparar su habilidad de entrada si este la tuviera.



Samuel Parris
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego, puedes mover hasta dos Aliados oponentes de su Línea de Defensa a su Línea de Ataque.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes mover hasta dos Aliados oponentes desde su Linea de Defensa a su Linea de Ataque.
Puedes jugar este Aliado aunque tu oponente no tenga Aliados en su Línea de Defensa.



Saqueador Lunar
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Mientras este Aliado esté en juego, los jugadores no pueden desterrar cartas de los Cementerios.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Los jugadores al no poder desterrar cartas de los Cementerios, no podrán activar habilidades como la de Mosquete Puritano cuando este en el Cementerio ya que debes desterrar otra carta de tu Cementerio para ponerlo en tu Mano y tampoco podras desterrar cartas con habilidades como la del Oro Sarcófago Profano que lo puedes destruir para desterrar una carta de un Cementerio.



Sarah Good
Habilidad: Una vez por turno, puedes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo para que un Aliado oponente pierda 3 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), puedes botar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo para que un Aliado que controle tu oponente pierda 3 a la Fuerza hasta la Fase Final.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Sarcófago Profano
Habilidad: Cuando entra en juego puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Puedes destruir este Oro para desterrar una carta de un Cementerio.

Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente, puedes destruir este Oro para desterrar una carta de un Cementerio (tuyo u oponente). Para activar esta habilidad, este Oro puede estar en la Reserva de Oros o en la Zona de Oro Pagado. Si no hay cartas para desterrar en algún Cementerio, no puedes destruir este Oro.



Silencio
Habilidad: Solo puedes tener un Silencio en juego. Cuando entra en juego, puedes desterrar un Aliado oponente de Coste 3 o menos.

Aclaración: Solo puedes controlar una copia de este Aliado en juego. Cuando Silencio entra en juego, puedes desterrar un Aliado oponente de Coste 3 o menos. Cuando un Aliado esta siendo desterrado desde la Linea de Defensa o Linea de Ataque, para efectos del juego este, esta saliendo del juego.



Skinwalker
Habilidad: Imbloqueable. Cuando entra en juego, puedes buscar una carta en tu Mazo Castillo y ponerla en tu Cementerio.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar cualquier carta en tu Mazo Castillo y enviarla a tu Cementerio. Cada vez que intervengas tu Mazo Castillo, este debe ser barajado.



Solomón
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes mostrar un Aliado de tu Mano para robar 2 cartas de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando Solomón entra en juego, puedes mostrar cualquier Aliado de tu Mano para robar 2 cartas de tu Mazo Castillo.
Cuando Solomon entra en juego si no tienes un Aliado para mostrar desde tu Mano, este entra en juego sin disparar su habilidad, por lo cual no puedes robar 2 cartas de tu Mazo Castillo.



Sombra del Loa
Habilidad: Puedes jugar este Talismán desde tu Cementerio. Si lo haces, destiérralo. Un Aliado que controles no puede salir del juego hasta la Fase Final. Luego, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Puedes jugar este Talismán desde tu Cementerio. Si lo haces, aunque sea anulado debe ser desterrado.
Un Aliado que controles no puede salir del juego por ningún efecto o habilidad por este turno hasta la Fase Final. Luego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo. Este Talismán no se juega como una prevención cuando uno de tus Aliados vaya a salir del juego, tienes que haber jugado este Talismán con anterioridad para que el Aliado objetivo no pueda salir del juego por este turno.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Tarot
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, puedes jugar este Talismán desde tu Cementerio. Si lo haces destiérralo. Tu oponente destierra una carta que controle que no sea Oro.

Aclaración: Cuando juegues este Talismán desde tu Cementerio, aunque sea anulado deberá ser desterrado. Cuando lo juegues tu oponente deberá elegir una carta que controle que no sea Oro y enviarla a su destierro.



Tituba
Habilidad: Cuando es declarado atacante, gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si hace daño al Mazo Castillo oponente, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado es declarado atacante gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si este Aliado hace daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes elegir 1 carta de tu Cementerio, muéstrala a tu oponente y luego barajala en tu Mazo Castillo.



Tombstone
Habilidad: Mientras este Totém este en juego, sólo los Aliados que porten Armas pueden ser declarados atacantes. Cualquier jugador, puede desterrar las 2 primeras cartas de su Mazo Castillo para que este Totém pierda su habilidad hasta la Fase Final.

Aclaración: Mientras este Tótem este en juego, los Aliados en juego (tuyos u oponentes), sólo pueden ser declarados atacantes si controlas 1 o más Armas.
En su Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes cualquier jugador puede desterrar las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo para que este Tótem pierda su habilidad hasta la Fase Final.



Tormenta de Sangre
Habilidad: Baraja hasta 4 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo o destierra 2 cartas de un Cementerio.

Aclaración: Puedes elegir hasta 4 cartas (1 o 2 o 3 o 4) de tu Cementerio, muéstralas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo o puedes elegir 2 cartas de un Cementerio (tuyo u oponente) y destierralas.



Torre de la Perdición
Habilidad: Una vez por turno, puedes destruir un Aliado que controles para que tu oponente bote 3 cartas. Luego, si entre esas cartas botó un Aliado, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Una vez por turno, en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir un Aliado que controles para que tu oponente bota las 3 primeras cartas de su Mazo Castillo. Luego, si dentro de esas 3 cartas bota un Aliado, puedes robar una carta.
Si el Aliado destruido tiene una habilidad disparada de salida, esta se resolverá después de haber resuelto por completo la habilidad de este Tótem.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA MUNDO GÓTICO EXTENDIDO



Vampiro
Habilidad: Cuando entra en juego, bota 2 cartas de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, debes botar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo. Si quedas sin cartas en tu Mazo Castillo al resolver la habilidad de este Aliado, pierdes el juego.
Vampiro pasa de El Reto a Mundo Gótico y obtiene la raza Vampiro en Leyendas 3.0.



Vampiros Amenazantes
Habilidad: Si solo controlas Vampiros, puedes pagar este Oro para que tu oponente bote una carta de su mazo castillo. Si esa carta es Aliado, baraja un Vampiro de tu cementerio en tu mazo castillo. .

Aclaración: Si sólo controlas Aliados de raza Vampiro puedes pagar este Oro para botar 1 carta del Mazo Castillo oponente. Si la carta botada es un Aliado debes barajar un Vampiro de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Para activar la habilidad de Vampiros Amenazantes debes pagarlo, es decir, moverlo desde tu Reserva de Oro a la Zona de Oro pagado. Si tienes 2 o más Vampiros Amenazantes en juego puedes activar la habilidad de todos ellos en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), pero de un Vampiros Amenazantes a la vez.



Wechuge
Habilidad: Mientras tengas 4 o más Aliados en tu Cementerio, gana 2 a la Fuerza. Una vez por turno, cuando un Aliado que controle tu oponente sea barajado, puedes poner un Oro o un Aliado desde tu Cementerio en tu Mano.

Aclaración: La habilidad continua de este Aliado debe ser chequeada cada vez que hayan interacciones con el Cementerio del jugador controlador, ya que debes tener 4 o más Aliados en tu Cementerio para que gane 2 a la Fuerza.
Su habilidad disparada, será una vez por turno y será disparada cuando un Aliado oponente sea barajado desde el juego en el Mazo Castillo de su dueño, puedes elegir una carta de Oro o un Aliado de tu Cementerio, muestrasela a tu oponente y ponla en tu Mano. Antes de poner un Oro o un Aliado de tu Cementerio en tu Mano por la habilidad de este Aliado, debes indicar que tipo de carta buscarás.



Wyatt Earp
Habilidad: Jugar Armas en este Aliado te cuesta un Oro menos. Puede atacar cuando entra en juego. Cuando hace daño al Mazo Castillo oponente y controlas 1 o más Armas, puedes destruir un Aliado en juego de Coste 3 o menos.

Aclaración: Las Armas que sean jugadas en este Aliado te cuestan 1 Oro menos.
Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado haga daño al Mazo Castillo oponente y si controlas 1 o más Armas, puedes destruir un Aliado en juego (tuyo u oponente) de Coste 3 o menos.
No puedes disparar la habilidad de este Aliado con habilidades de daño directo.



Yee Naaldlooshii
Habilidad: Imbloqueable. Mientras tengas 3 o más Aliados en tu Cementerio gana 2 a la Fuerza.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Este Aliado tiene una habilidad continua la cual debe ser chequeada cada vez que hayan interacciones con el Cementerio del jugador controlador ya que debes tener al menos 3 o más Aliados en tu Cementerio para que gane 2 a la Fuerza.