

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 RAGNAROK



1-126 Los Eddas
Habilidad: *Tu oponente se descarta de toda su mano, luego éste roba cuatro cartas.*
Aclaración: Tu oponente descarta todas las cartas de su Mano. Luego, roba 4 cartas de su Mazo Castillo. Para poder jugar este Talismán tu oponente debe por lo menos tener 1 carta en su Mano. Tu oponente está obligado a robar 4 cartas de su Mazo Castillo por el efecto de este Talismán. Si tu oponente al robar las 4 cartas se queda sin cartas en su Mazo Castillo, este pierde el juego.



2-126 Matador de Gigantes
Habilidad: *Todos tus aliados doblan su fuerza. Por turno.*
Aclaración: Todos tus Aliados en juego duplican su fuerza hasta la Fase Final.
Todos los Aliados que controles duplican su fuerza hasta la Fase Final. No significa que tus Aliados en cada turno doblen su fuerza.
Tus Aliados que entran en juego después de que se resuelva Matador de Gigantes no duplican su fuerza.



3-126 Galdar
Habilidad: *Copia el efecto de un Talismán de tu cementerio.*
Aclaración: Copia el efecto de un Talismán que esté en tu Cementerio. Debes mostrar a tu oponente el Talismán que esta siendo copiado. Si copias un Talismán que baraja cartas del Cementerio no puedes barajar a Galdar, pero sí el Talismán copiado. El Talismán copiado por Galdar no puede ser anulado. Si tu oponente quiere evitar el efecto del Talismán copiado, debe anular a Galdar.
Ejemplo: Si copias el Talismán Hidromiel puedes barajar la misma Hidromiel y sus copias, pero no Galdar, ya que, una vez resuelto, recien ahí debe ir al Cementerio.



4-126 Juramento de los Héroes
Habilidad: *Cancela un ataque oponente. Luego, baraja una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo por cada Aliado oponente en juego.*
Aclaración: En respuesta a un ataque oponente, juega Juramento de los Héroes para cancelar ese ataque. Luego, baraja una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo por cada Aliado que controle tu oponente. Esta carta solo puede ser jugada en la declaración de Ataque, todos los Aliados oponentes declarados atacantes vuelven a la Línea de Defensa y se pasa directamente a la Fase Final.
Si tienes menos cartas en tu Cementerio que Aliados oponentes en juego, no puedes barajar cartas de tu Cementerio por el efecto de este Talismán.
Juramento de los Héroes recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Ragnarok.



5-126 Naglfar
Habilidad: *Todos los jugadores destruyen todas las cartas en juego. Y tu oponente bota dos cartas de su castillo.*
Aclaración: Destruye todas las cartas en juego (tuyas y oponentes). Luego, tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo. Todas las cartas son destruidas al mismo tiempo (Aliados, Armas, Tótems y Oros) y tu oponente debe bota 2 de su Mazo Castillo para que Naglfar se considere resuelto. Si varias habilidades se disparan al mismo tiempo al ser destruidas, primero se resuelve una sola de tus habilidades y luego una sola de tu oponente, así sucesivamente hasta que todos los efectos disparados sean resueltos.
Si algún jugador tiene en juego una carta que proteja un determinado tipo de carta solamente esa carta será destruida y no las otras cartas que protege.
Ejemplo: Si tienes en juego el Tótem Alfheim al jugar Naglfar todas las cartas en juego serán destruidas (incluido Alfheim), pero tus Oros permanecerán en juego.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK



6-126 Espina Somnoliente
Habilidad: *Destruye un Arma o Tótem en juego y bota una carta de tu castillo.*
Aclaración: Destruye un Arma o un Tótem en juego (oponente o tuyo), a tu elección. Luego, debes botar la primera carta de tu Mazo Castillo.



7-126 Nidavellir
Habilidad: *Cuando tu oponente juegue un aliado, paga su valor y éste quedará bajo tu control por el resto del juego.*
Aclaración: Cuando entre en juego un Aliado oponente, puedes pagar su coste y ganar su control por el resto del juego. Se debe pagar el coste impreso en el Aliado tanto si fue jugado desde la Mano o si fue jugado por el efecto o habilidad de otra carta. No se limita a una vez por turno. El Aliado oponente primero entra en juego, dispara su habilidad y luego cambia de controlador. El Aliado cambia de controlador una vez que se pague el coste y se cumplan las condiciones para que sea jugado (el coste debe quedar pagado). **Si el Aliado tiene Coste 0 o Coste "X" solo debes declarar la activación de la habilidad de Nidavellir.**



8-126 Lanza de Odín
Habilidad: *El portador gana 2 a la Fuerza. Puedes descartar una carta de tu Mano, para prevenir que el portador sea destruido.*
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Cuando el Aliado portador vaya a ser destruido por el efecto de una carta o por daño de combate, puedes descartar una carta de tu Mano para prevenirlo.
Cuando se evita que un Aliado vaya al Cementerio éste permanece en juego.
Lanza de Odín recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



9-126 Martillo de Thor
Habilidad: *Por cada punto de daño que haga este aliado al castillo oponente, podrás baraja igual número de cartas de tu cementerio con tu castillo (carta única).*
Aclaración: Si el Aliado portador hace daño al Mazo Castillo oponente puedes barajar el mismo número de cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo al daño realizado por el Aliado, a elección. **Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado. No se puede barajar menos cartas del daño realizado por el Aliado portador.**
Martillo de Thor es Carta Única, por lo cual sólo puedes tener una copia en tu Mazo Castillo.
Ejemplo: Si el portador de Martillo de Thor tiene 5 de fuerza y es bloqueado por un Aliado oponente de fuerza 2, por diferencia de fuerzas hace 3 de daño al Mazo Castillo oponente, por lo tanto, puedes buscar 3 cartas en tu Cementerio y mostrárselas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo.



10-126 Guantes de Hierro
Habilidad: *El portador gana 2 a la Fuerza. Si el portador es declarado atacante, no puede salir del juego hasta la Fase Final.*
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza. Si el Aliado portador de esta Arma es declarado atacante, no puede salir del juego hasta la Fase Final. La habilidad de esta Arma se dispara en la Fase de declaración de ataque por lo cual si el Arma sale del juego o pierde su habilidad en las Fases posteriores, el Aliado que portaba esta Arma de igual manera no podrá salir del juego hasta la Fase Final.
Guantes de Hierro recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



11-126 Hodur
Habilidad: *Cuando entra en juego, baraja un Aliado oponente en el Mazo Castillo de su dueño. Luego, hasta que salga del juego, Hodur copia la Fuerza base, el Coste, la Raza, el Nombre y gana la Habilidad del Aliado barajado. Mientras este Aliado esté en juego, el Aliado barajado y todas sus copias no pueden ser jugados por tu oponente.*
Aclaración: Cuando Hodur entra en juego baraja un Aliado que controle tu oponente. Hodur se convierte en una copia total del Aliado barajado. Tu oponente no podrá jugar El Aliado barajado y sus copias mientras esta carta esté en juego.
Hodur al convertirse en una copia total, copia el nombre, la raza, El Coste, la habilidad y Fuerza impresa y los bonos permanentes que tenga el Aliado copiado.
Si este Aliado por alguna habilidad o efecto, pierde su habilidad o sale del juego, el Aliado barajado puede volver a ser jugado por tu oponente.
Si este Aliado cambia de controlador, la habilidad continua de este Aliado afectará al jugador oponente del nuevo controlador de este Aliado.



12-126 Hermod
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes devolver de tu cementerio un dios de cualquier fuerza a tu castillo.*
Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar un Aliado de raza Dios en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego barájalo en tu Mazo Castillo.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



13-126 Nanna
Habilidad: *Puedes destruir esta Aliado para anular un Talismán.*
Aclaración: En el momento que tu oponente esté jugando un Talismán puedes destruir a este Aliado para anularlo. Este Aliado actúa como una interrupción al juego. Puedes destruirlo en cualquier momento que tu oponente juegue un Talismán para anularlo.
El Talismán debe ser anulado una vez que se pague el coste y se cumplan las condiciones para que sea jugado.
Nanna debe ir al Cementerio para hacer efectiva su habilidad.



14-126 Nyord
Habilidad: *Paga 4 de oro y busca un dios de fuerza 4 o menos en tu castillo, luego ponlo en la línea de defensa.*
Aclaración: Puedes pagar 4 de Oro para buscar un Aliado de raza Dios de fuerza 4 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en juego sin pagar su coste. Esta habilidad la puedes activar el mismo turno que Nyord entra en juego y las veces que quieras, siempre que tengas los Oros para pagarlo. El Aliado debe ubicarse en la Línea de Defensa y no puede ser declarado atacante este turno (a menos que una habilidad o efecto se lo permita). Si activas la habilidad de Nyord en Guerra de Talismanes el Aliado no puede ser declarado bloqueador.



15-126 Magni
Habilidad: *Puede atacar cuando entra en juego. Cuando es declarado atacante, gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si hace daño al Mazo Castillo oponente, puedes descartar 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.*
Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Cuando este Aliado es declarado atacante, en la Fase de Declaración de ataque gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Si este Aliado hace daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes descartar 1 carta al azar de la Mano de tu oponente.
Magni recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK



16-126 Hel
Habilidad: *Cuando entra en juego, baraja 4 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Una vez por turno, puedes pagar 4 de Oro, para barajar 4 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, elige 4 cartas de tu Cementerio, muéstralas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo. Deben ser exactamente 4 cartas, no puedes barajar una cantidad menor.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), una vez por turno, puedes pagar 4 Oros para elegir 4 cartas en tu Cementerio, mostrarlas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo.
Hel recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



17-126 Gigantes de Fuego
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes ponerle un Arma sin pagar su coste, al final del turno que ataque es destruido (única).*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes portarle un Arma sin pagar su coste. Si este Aliado es declarado atacante debe ser destruido al final del turno. Solo el turno en que sea declarado atacante debe ser destruido en la Fase Final. La Arma se la puedes portar sin pagar su Coste sólo el turno en que Gigantes de Fuego entra en juego. 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.
Gigantes de Fuego es Carta Única.



18-126 Brokk
Habilidad: *Si es el primer Aliado que entra en juego bajo tu control durante la partida, puedes buscar 2 cartas de Oro en tu Mazo Castillo y ponerlas en tu mano.*
Aclaración: Si es el primer Aliado que entra en juego bajo tu control, puedes buscar 2 Oros en tu Mazo Castillo, debes mostrárselos a tu oponente y luego ponlos en tu Mano. No es necesario que bajes a este Aliado en el primer turno mientras no juegues otros Aliados antes que Brokk podrás cumplir con su habilidad. Puedes bajar y poner Oros en juego. También jugar Talismanes, Armas y Tótems sin que su habilidad se vea afectada.



19-126 Gigantes de Hielo
Habilidad: *Mientras esté en juego, todas tus abominaciones después de atacar vuelven a la línea de defensa y ganan +1 a la fuerza permanentemente.*
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego tus Aliados de raza Abominación en la Fase Final vuelven a la Línea de Defensa y ganan 1 a la Fuerza permanentemente.
Si Gigantes de Hielo ataca, en la Fase Final también puede volver a la Línea de Defensa y se bonificará así mismo con 1 de Fuerza permanente por efecto de su propia habilidad, ya que, es de raza Abominación.
Si este Aliado sale del juego durante la Batalla Mitológica, en tu Fase Final no podrás disparar su habilidad ya que su habilidad se dispara en esta Fase y no cuando tus Aliados de raza Abominación sond declarados atacantes.



20-126 Nidhogg
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar 2 cartas de distinto nombre que no sean Oro en el Mazo Castillo oponente y desterrarlas.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar 2 cartas de distinto nombre que no sean cartas de Oro en el Mazo Castillo oponente y enviarlas a su Zona de Destierro.
Si a tu oponente le queda una sola carta en su Mazo Castillo no podrás resolver la habilidad de este Aliado.
Nidhogg recibe un rework en su habilidad en la colección racial Abominación 2025.



21-126 Draugar
Habilidad: *Todos tus abominaciones pueden atacar cuando entren en juego y mientras este aliado esté en juego.*
Aclaración: Mientras Draugar esté en juego todos los Aliados de raza Abominaciones que controles pueden atacar el turno que entran en juego por la habilidad continua de este Aliado. Podrán atacar tanto los Aliados que hayan entrado antes que este Aliado en el mismo turno y los Aliados que juegues despues de este turno y los posteriores, siempre y cuando este Aliado este en juego. Draugar puede atacar cuando entra en juego por efecto de su propia habilidad, ya que, es un Aliado raza Abominación.
Si Draugar cambia de controlador no puede atacar ese mismo turno, debido a que, no está entrando en juego nuevamente.



22-126 Ejército Enano
Habilidad: Gana 1 a la Fuerza por cada otro Ejército Enano que controles. Si controlas más Oros que tu oponente, es Imbloqueable.
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, gana 1 a la Fuerza por cada otra copia de Ejército Enano que controles. Si controlas más cartas de Oros que tu oponente, este Aliado se considera Imbloqueable, por lo cual no podrá ser bloqueado por Aliados oponentes.
Ejercito Enano recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



23-126 Garm
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, puedes jugar este Aliado desde tu Cementerio pagando su Coste.
Aclaración: En tu Fase de Vigilia, puedes pagar el Coste de este Aliado para jugarlo bajo tu control desde tu Cementerio sin pagar su Coste.
En tu Fase de Vigilia, puedes jugar más de una vez por turno a este Aliado, desde tu Cementerio, siempre y cuando pagues su Coste.
Garm recibe un rework en su habilidad, Fuerza y Coste en la colección racial Abominación 2025.



24-126 Geri y Freki
Habilidad: *Solo puede bloquear y no es destruida por habilidades de Armas, Talismanes o Tótems.*
Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante. Solo puede ser declarado bloqueador. Este Aliado no puede ser destruido por habilidades de Talismanes, Armas y Tótems. **No puede ser destruido por Armas, Talismanes o Tótems que afecten directamente a una carta o más cartas.**
Ejemplo: Este Aliado no puede ser destruido con cartas como Feng Shui, Stribog, Sacrificio Humano, Naglfar, Nitten Ichi Ryu o Li, entre otras.



25-126 Hymir
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, puedes jugar este Aliado desde tu Cementerio pagando 4 de Oro y destruyendo un Aliado que controles de Fuerza 4 o más.
Aclaración: En tu Fase de Vigilia, si Hymir está en tu Cementerio puedes pagar 4 Oros y destruir uno de tus Aliados de Fuerza 4 o más para ponerlo en juego bajo tu control sin pagar su Coste.
Hymir recibe una aclaración en su habilidad en la colección racial Abominación 2025.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK



26-126 Ratatosk
Habilidad: *Puedes destruir este aliado para que tus cartas ganen +1 de fuerza permanente.*
Aclaración: Puedes destruir este Aliado para que los Aliados que controles ganen 1 a la Fuerza permanentemente. Esta habilidad la puedes activar en tu turno en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.
Si este Aliado es destruido por habilidades de carta o por daño de combate no puedes activar su habilidad. **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.**



27-126 Gandalf
Habilidad: *Si ataca junto al ejército enano ellos ganan +1 de fuerza Imbloqueable.*
Aclaración: Si este Aliado es declarado atacante junto al Aliado Ejército Enano ellos ganan 1 a la Fuerza. Gandalf es Imbloqueable. Si Gandalf es declarado atacante todas tus copias de Ejército Enano que lo acompañen ganan 1 de fuerza hasta la Fase Final.
Solo Ejército Enano gana el bono de fuerza y Gandalf es imbloqueable por su habilidad.



28-126 Dawn
Habilidad: Gana 1 a la fuerza por cada Bárbaro que controles.
Aclaración: Este Aliado gana 1 a la Fuerza por cada Aliado Bárbaro que controles. Como la habilidad de bonificación de este Aliado es continua debe ser verificada cada vez que un Aliado Bárbaro que controles entre o salga del juego, para determinar la Fuerza de este Aliado. Este Aliado se bonifica por su habilidad, ya que es un Aliado Bárbaro que controlas.
Dawn recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Ragnarok.



29-126 Vola
Habilidad: *Si es bloqueada, al comienzo de tu Fase Final, tu oponente debe destruir un Aliado que controle.*
Aclaración: Si este Aliado es declarado atacante y es bloqueado por un Aliado controlado por tu oponente, este debe destruir uno de sus Aliados en la Fase Final. Si ataca y se le asigna un Aliado bloqueador a este Aliado, tu oponente deberá destruir un Aliado que controle en la Fase Final.
La habilidad de Vola se dispara en la Fase de Declaración de bloqueo cuando se chequea si fue bloqueada o no y se resuelve en la Fase Final.
Si Vola sale del juego en Batalla Mitológica y fue bloqueada tu oponente igual debe destruir uno de sus Aliados al final del turno. Esta habilidad afecta al jugador.



30-126 Ragnar Lodbrog
Habilidad: *Cuando entra en juego destruye un aliado oponente de fuerza 4 o menos.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego destruye un Aliado oponente en juego de Fuerza 4 o menos, a tu elección. Esta habilidad no es opcional. Si hay solo 1 Aliado oponente en juego y tiene fuerza 4 o menos éste debe ser destruido.
No es condición para que Ragnar Lodbrog entre en juego que destruya un Aliado oponente.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK



31-126 Einheryar
Habilidad: *Cuando entra en juego destruye un aliado oponente.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego destruye un Aliado controlado por tu oponente, a tu elección. Esta habilidad no es opcional. Si hay solo 1 Aliado oponente en juego éste debe ser destruido.
No es condición para que Einheryar entre en juego que destruya un Aliado oponente.



32-126 Egil Skalla Grimsson
Habilidad: *Mientras esté en juego puedes ponerles armas a tus bárbaros pagando uno menos de Oro.*
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego puedes portarles Armas a tus Aliados de raza Bárbaro pagando 1 menos de Oro. Cada vez que le portes un Arma a tus Aliados de Raza Bárbaro reduce su coste en 1 de Oro mientras este Aliado permanezca en juego. Si tus Aliados de raza Bárbaro ganan la Habilidad de portar más de un Arma y ya son portadores de una, también pueden reducir su coste en 1 de Oro. Si tienes 2 Egil Skalla Grimsson en juego puedes portarles Armas a tus Bárbaros pagando 2 menos de Oro y así sucesivamente.



33-126 Nott
Habilidad: *Todos tus bárbaros ganan +2 de fuerza mientras esta carta esté en juego.*
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego tus Aliados de raza Bárbaro en juego ganan 2 a la fuerza. Todos los Bárbaros que controles ganan 2 de fuerza mientras este Aliado permanezca en juego. Nott se bonifica así mismo con 2 de fuerza por efecto de su misma habilidad, ya que, es raza Bárbaro.



34-126 Mani
Habilidad: *Si ataca, tu oponente debe descartarse de dos cartas de su castillo. Para evitar esta habilidad tu oponente puede descartarse de tres cartas de su mano. (Imbloqueable, carta única).*
Aclaración: Si este Aliado es declarado atacante, en la declaración de ataque tu oponente debe botar 2 cartas de su Mazo Castillo. Para evitar esta habilidad tu oponente debe descartarse de 3 cartas de su Mano. Las 2 cartas que tu oponente debe botar de su Mazo Castillo son aparte del daño que efectúe Mani por su fuerza en la fase de Asignación de Daño. Este Aliado es Imbloqueable, por lo cual no podrás ser bloqueado por Aliados oponentes.
Mani es Carta Única, por lo cual sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo.



35-126 Sol
Habilidad: Al comienzo de la Fase Final, los Aliados Bárbaros declarados atacantes que controles vuelven a la Línea de Defensa.
Aclaración: En la Fase Final, mientras este Aliado esté en juego los Aliados de raza Bárbaro que controles que hayan sido declarados atacantes este turno, vuelven a la Línea de Defensa.
Sol también puede volver a la Línea de Defensa por efecto de su misma habilidad, ya que, es un Aliado de raza Bárbaro que controlas.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK



36-126 Dagur
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Aliado Bárbaro que no sea Dagur en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado de raza Bárbaro que no sea Dagur en tu Mazo Castillo, muéstralo a tu oponente y ponlo en tu Mano. Si al buscar un Aliado Bárbaro, no tienes en tu Mazo Castillo, debes informar a tu oponente y luego barajar tu Mazo Castillo.
Dagur recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Ragnarok.



37-126 Elfos Arqueros
Habilidad: *Si es destruido, puedes robar 3 cartas de tu castillo o puedes botar 3 cartas del castillo de tu oponente.*
Aclaración: Si este Aliado es destruido puedes elegir entre robar 3 cartas de tu Mazo Castillo o botar 3 cartas del Mazo Castillo oponente. Si eliges robar es obligatorio robar las 3 cartas de tu Mazo Castillo. Si es destruido por habilidades o efectos de cartas puedes robar 3 cartas de tu Mazo Castillo o botar 3 cartas del Mazo Castillo oponente en ese momento, pero si es destruido por daño de combate puedes robar 3 cartas de tu Mazo Castillo o botar 3 cartas del Mazo Castillo oponente después de resolver el daño en la Fase de Asignación de Daño.



38-126 Hyrronkkin
Habilidad: *Cuando entra en juego, la próxima carta aliado que bajes a la línea de defensa te costará -1 de Oro.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego el próximo Aliado que juegues este turno te costará 1 menos de Oro. El siguiente Aliado jugado reduce su coste sólo en el turno en que Hyrronkkin entra en juego.
La reducción de coste es hasta un mínimo de 0 y una vez jugadas las cartas mantienen sus costes impresos para efectos del juego.



39-126 Waldganger
Habilidad: *Devuelve a la mano un aliado oponente en juego, luego puedes robar una carta de tu castillo.*
Aclaración: Sube a la Mano de su dueño un Aliado controlado por tu oponente. Luego, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo. Cuando un Aliado en juego es subido a la Mano siempre va a la Mano del dueño de la carta.
Solo si devuelves un Aliado oponente a la Mano de su dueño podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo.



40-126 Esposas de los Furibundos
Habilidad: *Destruye un aliado oponente de fuerza mayor a 3.*
Aclaración: Destruye un Aliado controlador por tu oponente de Fuerza superior a 3, a elección. Un Aliado oponente en juego que supere 3 de fuerza, es decir, de Fuerza 4 o mayor es destruido.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK



41-126 Nidos de Pesadilla
Habilidad: *Busca 2 cartas con distinto nombre en tu Mazo Castillo. Luego, tu oponente pone una de esas al azar en tu Cementerio y la otra ponla en tu Mano.*
Aclaración: Busca 2 cartas con distinto nombre en tu Mazo Castillo y muéstraselas a tu oponente. Luego, tu oponente descarta al azar una de esas 2 cartas buscadas y la otra queda en tu Mano.
Nidos de Pesadilla recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



42-126 Herfyoturr
Habilidad: *Los Aliados que porten Armas vuelven a la línea de defensa después de atacar.*
Aclaración: En la Fase Final los Aliados que controles que sean portadores de una o más Armas vuelvan a tu Línea de Defensa. Tus Aliados portadores de una o más Armas que son destruidos en Batalla Mitológica no vuelven a la Línea de Defensa.



43-126 Amuleto de Thor
Habilidad: *Los Aliados que no porten Armas tienen Fuerza 0 hasta la Fase Final.*
Aclaración: Todos los Aliados en juego (tuyos y oponentes) que no porten Armas tienen Fuerza 0 hasta la Fase Final. Si posteriormente uno de los jugadores juega o activa una habilidad que bonifique a uno o más Aliados en juego que fueron afectados por Amuleto de Thor, prevalecerá el efecto de la última carta jugada.
Amuleto de Thor recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



44-126 Forja de Enanos
Habilidad: *Tu oponente descarta cartas de su castillo hasta que aparezca una carta de Oro.*
Aclaración: Tu oponente debe botar cartas de su Mazo Castillo de una en una, hasta que bote a su Cementerio una carta de Oro. El Oro también es enviado al Cementerio. Si tu oponente bota todas las cartas de su Mazo Castillo y no salió una carta de Oro, este pierde el juego.
Las cartas del Mazo Castillo deben ser botadas de una en una al Cementerio.



45-126 Astucia de Loki
Habilidad: *Sube 2 Aliados en juego a la Mano de su dueño. Luego, si controlas más Aliados que tu oponente, destruye uno de tus Aliados.*
Aclaración: Sube 2 Aliados en juego (oponentes y/o tuyos) a la Mano de su dueño. Puedes subir 2 Aliados controlados por tu oponente o 2 Aliados controlados por ti o 1 Aliado controlado por tu oponente y 1 controlado por ti. Luego, si controlas más Aliados que tu oponente, debes destruir 1 Aliado que controles.
Astucia de Loki recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



46-126 Metamorfosis de Loki
Habilidad: *Los bonos de fuerza se aplican negativamente con un mínimo de 0 hasta el final del juego.*
Aclaración: Los bonos de Fuerza se aplican negativamente por el resto del juego, con un mínimo de 0. Es un efecto permanente. Todos los bonos de Fuerza, ya sean por el turno, continuos o permanentes se aplican de forma negativa. La única excepción son los bonos de Fuerza permanentes que ya fueron aplicados antes de que se jugará este Talismán. No significa que los bonos de Fuerza se inviertan. Estos siempre son aplicados negativamente, es decir, cada vez que una carta haga ganar puntos de Fuerza a un Aliado éste perderá puntos de Fuerza. Una vez resuelto se transforma en un efecto permanente, por lo tanto, no puede ser deshecho. Incluso si se le quita la habilidad a Metamorfosis de Loki con una habilidad o efecto de una carta. Para evitar que se transforme en un efecto permanente se le debe quitar la habilidad antes de que sea jugado o anularlo antes que se resuelva.



47-126 Mirada Berserker
Habilidad: *Los jugadores destruyen una carta de cada tipo que controlen que no sea Oro.*
Aclaración: Cada jugador destruye una carta de cada tipo que controle que no sea Oro. No es necesario que cada jugador controle un Arma, un Tótem y un Aliado para jugar este Talismán. Este Talismán afecta a los jugadores.
Si hay un Aliado que porta un Arma, puedes elegir ese Aliado y esa Arma dentro de las cartas de cada tipo que debes destruir por el efecto de este Talismán.
Mirada Berserker recibe un rework en su habilidad en la Toolkit Premium 2023.



48-126 Sacrificio de Odín
Habilidad: *Cada aliado oponente ve disminuida su fuerza a un mínimo de 0, por el número de cartas que tengas en tu mano.*
Aclaración: Todos los Aliados controlados por tu oponente pierden 1 de Fuerza por cada carta que tengas en tu Mano por el turno, con un mínimo de 0. Se cuentan las cartas de la Mano que tengas en el momento de jugar este Talismán y ese será el bono de Fuerza que perderán los Aliados oponentes en juego hasta la Fase Final. Una vez que se resuelva Sacrificio de Odín puedes seguir jugando cartas de tu Mano sin modificar el bono de fuerza negativo otorgado.
El próximo modificador de fuerza que se aplique sobre los Aliados prevalece sobre Sacrificio de Odín.
Ejemplo: Si tienes 3 cartas en tu Mano cada uno de los Aliados controlados por tu oponente pierden 3 de Fuerza hasta la Fase Final.



49-126 Amor de Valkyria
Habilidad: Prevén que un Aliado que controles sea destruido. Luego, puedes robar 1 carta.
Aclaración: Juega este Talismán para prevenir que un Aliado que controles no pueda ser destruido por el efecto o habilidad de una carta. Luego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo. También puedes jugar este Talismán para prevenir que un Aliado que controles sea destruido por daño de combate.
Cuando un Aliado es prevenido, este permanece en juego, por lo cual no podrá disparar su habilidad de salida, si este la tuviera.
Amor de Valkyria recibe un rework en su Coste en el Kit de Batalla Vinland, Leyendas 4.0.



50-126 Espíritus de la Niebla
Habilidad: *Tu oponente descarta una carta de su mano y bota una de su castillo.*
Aclaración: Tu oponente debe descartar 1 carta de su Mano y debe botar 1 carta de su Mazo Castillo.
La carta descartada es a elección de tu oponente.
Para poder jugar este Talismán tu oponente debe por lo menos tener 1 carta en su Mano.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK



51-126 Fimbultyr
Habilidad: *Todos los jugadores se descartan de su mano y roban 5 cartas de su castillo.*
Aclaración: Los jugadores descartan su Mano. Luego, deben robar 5 cartas de su Mazo Castillo. Es obligatorio robar 5 cartas del Mazo Castillo. Para poder jugar este Talismán ambos jugadores deben tener por lo menos 1 carta en su Mano que puedan descartar de su Mano por el efecto de este Talismán. Ambos jugadores comienzan a robar las cartas al mismo tiempo, de una en una. Si uno de ellos al momento de robar se queda sin cartas en el Mazo Castillo, perderá el juego.
Si ambos jugadores comienzan a robar y se quedan sin cartas en el Mazo Castillo al mismo tiempo, será un empate.



52-126 Draupnir
Habilidad: *Sólo puedes jugar esta carta en tu turno. Tú oponente, en su próximo turno, no puede jugar Oros ni usar los Oros que controle, hasta la Fase Final.*
Aclaración: Sólo puedes jugar este Talismán en tu turno, ya sea en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes. Tú oponente, en su próximo turno, no podrá jugar ni utilizar Oros que controle, hasta la Fase Final.
Tú oponente sólo podrá generar y utilizar Oros virtuales en su turno.
Draupnir recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



53-126 Alfheim
Habilidad: *Tus cartas de Oro en juego no podrán ser destruidas.*
Aclaración: Mientras Alfheim esté en juego tus cartas de Oro en juego no pueden ser destruidas. Los Oros que controles no podrán ser destruidos mientras este Tótem permanezca en juego. Tampoco puedes destruir tus Oros para activar sus habilidades.



54-126 Vanaheim
Habilidad: *En tu Fase de Vigilia, una vez por turno y si controlas 2 o más Aliados, puedes desterrar la primera carta del Mazo Castillo oponente.*
Aclaración: Puedes activar la habilidad de este Tótem si controlas 2 o más Aliados y una vez por turno en tu Fase de Vigilia, desterrando la primera carta del Mazo Castillo de tu oponente.
Vanaheim recibe un rework en su habilidad en Toolkit 2025.



55-126 Asgard
Habilidad: *Cada vez que tu oponente te destruya una carta, él debe destruirse una carta del mismo tipo.*
Aclaración: Mientras este Tótem esté en juego si tu oponente te destruye una carta él se debe destruir una carta del mismo tipo. Cada vez que tu oponente te destruya una carta éste debe destruirse una del mismo tipo mientras este Tótem permanezca en juego. No se limita a una vez por turno. Esta habilidad hace objetivo al jugador, por lo cual, los Aliados destruidos por daño de combate no disparan la habilidad de Asgard.
No es condición para destruirte una carta que tu oponente deba destruirse primero el mismo tipo de carta.



56-126 Niflheim
Habilidad: *Tu oponente en cada turno bota al cementerio una carta de su castillo.*
Aclaración: Mientras Niflheim esté en juego en cada turno tu oponente botar 1 carta de su Mazo Castillo. En la Fase de Agrupación de cada turno tu oponente debe botar 1 carta de su Mazo Castillo mientras este Tótem permanezca en juego. El turno que este Tótem es puesto en juego tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo. En los siguientes turnos en la Fase de Agrupación de cada uno de ellos, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo. Si tienes 2 Niflheim en juego tu oponente debe botar 2 cartas al comienzo de cada uno de sus turnos y así sucesivamente.



57-126 Helheim
Habilidad*: Una vez por turno, puedes botar 3 cartas de tu Mazo Castillo, para prevenir que un Aliado que controles sea destruido o barajado.*
Aclaración: Una vez por turno, cuando un Aliado que controles vaya ser destruido por el efecto o habilidad de una carta (tuya u oponente) o por daño de combate o sea barajado por el efecto o habilidad de una carta (tuya u oponente), puedes botar las primeras 3 cartas de tu Mazo Castillo para prevenirlo.
Helheim recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



58-126 Yotunheim
Habilidad: *Mientras este Tótem esté en juego, cuando tu oponente juegue un Aliado debe botar 2 cartas de su Mazo Castillo.*
Aclaración: Mientras este Tótem este en juego, cada vez que tu oponente juegue un Aliado, debe botar 2 cartas de su Mazo Castillo. Cuando un Aliado oponente es jugado, primero debe pagar su Coste de Oros, su coste adicional y cumplir los requisitos para ser jugado, en ese momento tu oponente bota las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo, luego el Aliado entra en juego, pudiendo disparar su habilidad de entrada, si la tuviera.
Tu oponente debe botar las 2 cartas aunque el Aliado jugado sea anulado.
Yotumheim recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Ragnarok.



59-126 Zapatos de Hierro
Habilidad: *Su portador gana 2 a la Fuerza. Cuando el portador es declarado atacante, puedes elegir un Aliado en juego para que tenga Fuerza 0 hasta la Fase Final.*
Aclaración: El portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Cuando el portador sea declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque, puedes elegir un Aliado en juego (tuyo u oponente) para que tenga Fuerza 0 hasta la Fase Final.
El modificador de Fuerza que se aplique posteriormente sobre el Aliado afectado, prevalecerá sobre la habilidad de esta Arma.
Zapatos de Hierro recibe un rework en su habilidad en el Kit de Batalla Vinland, Leyendas 4.0.



60-126 Gambantein
Habilidad: *El portador gana 1 a la Fuerza. Si el portador ataca, puedes mirar las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo, pon una en tu Mano y el resto, barájalas en tu Mazo Castillo.*
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza. Si el Aliado portador de esta Arma es declarado atacante, en la Fase de Declaración de ataque puedes mirar las primeras 3 cartas de tu Mazo Castillo, pon una de esas cartas en tu Mano y el resto barájalas en tu Mazo Castillo.
Gambantein recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



61-126 Arco de Ullr
Habilidad: *El portador gana 1 a la Fuerza. Cuando entra juego, puedes buscar un Oro en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Reserva de Oro. Luego, puedes robar 1 carta.*
Aclaración: El portador de esta Arma. gana 1 a la fuerza. Cuando esta Arma entra en juego puedes buscar 1 carta de Oro en tu Mazo Castillo y ponerlo en juego en tu Reserva de Oros. Luego, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.
Los Oros deben cumplir sus condiciones para ser puestos en juego. Puedes buscar 1 carta de Oro en tu Mazo Castillo y ponerla en juego, pero solo si pones un Oro en juego podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo.



62-126 Espada de Frey
Habilidad: *El portador gana 2 a la Fuerza. Cada vez que el portador sea declarado atacante, puedes robar 1 carta al final del turno.*
Aclaración: El portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza. Si el portador es declarado atacante, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo en la Fase Final. El efecto de esta Arma se dispara cuando el portador es declarado atacante pero se resuelve en la Fase Final.
Si el Aliado portador o el Arma salen del juego en Batalla Mitológica igual podrás robar 1 carta en la Fase Final, si el Aliado fue declarado atacante este turno.



63-126 Frigg
Habilidad: *Cuando entra en juego, puedes barajar hasta 4 Dioses de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir hasta 4 (1, 2, 3 o 4) Aliados de raza Dios que tengas en tu Cementerio, mostrarlos a tu oponente y barajarlos en tu Mazo Castillo.
Frigg recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



64-126 Modi
Habilidad: *Si es el primer aliado que pones en juego puede llevar un Arma por 2 menos de Oro.*
Aclaración: Si es el primer Aliado que entra en juego bajo tu control puedes portarle un Arma pagando 2 menos de Oro. No es necesario que lo bajes en el primer turno mientras no juegues otros Aliados antes podrás cumplir con su habilidad. Puedes bajar y poner Oros en juego. También jugar Talismanes, Armas y Tótems sin que su habilidad sea afectada. El Arma reduce el coste solo por el turno en que Modi entra en juego.
La reducción de coste es hasta un mínimo de 0 y una vez jugadas las cartas mantienen sus costes impresos para efectos del juego.



65-126 Baldur
Habilidad: *Si es destruido podrás buscar una carta en tu castillo y ponerla en tu mano.*
Aclaración: Si este Aliado es destruido puede buscar una carta en tu Mazo Castillo y sin mostrarla a tu oponente la pones en tu Mano. Si es destruido por habilidades de cartas se busca la carta en tu Mazo Castillo en ese momento, pero si es destruido por daño de combate se busca la carta en tu Mazo Castillo después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño. **Baldur debe ir al Cementerio para hacer efectiva su habilidad.**



66-126 Hugin y Munin
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes devolver de tu castillo una carta del cementerio de valor 3 o menos.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar una carta de coste 3 o menos en tu Cementerio, debes mostrársela a tu oponente y luego barájalo en tu Mazo Castillo.



67-126 Yormungand
Habilidad: *Una vez por turno, puedes descartar 1 carta de tu Mano para que este Aliado gane 1 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 descartar 1 carta de tu Mano para que este Aliado gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Yormungand recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



68-126 Aegir
Habilidad: *Cuando entra en juego baraja un Aliado oponente en el Mazo Castillo de su dueño.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego elige un Aliado que controle tu oponente y barajalo en el Mazo Castillo de su dueño.



69-126 Vavtrudnir
Habilidad: *Cuando entra en juego, puedes buscar un Tótem en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano*.
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Tótem en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.
Vavtrudnir recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



70-126 Byleist
Habilidad: *No tiene límites de Armas. Cada vez que se le coloque un Arma a este aliado podrás robar una carta extra en ese turno.*
Aclaración: Este Aliado no tiene límites de Armas. Si le portas un Arma a Byleist puedes robar 1 en la Fase Final. Puede portar más de un Arma a este Aliado. Cada vez que le portes un Arma a este Aliado podrás robar 1 carta en la Fase Final. Si le portaste un Arma este turno y Byleist sale del juego posteriormente igual podrás robar 1 carta en la Fase Final.



71-126 Sleipnir
Habilidad: *Solo si tienes menos aliados que tu oponente puedes poner esta carta en juego.*
Aclaración: Para poder poner en juego a Sleipnir debes controlar menos Aliados que tu oponente. Si tienes igual o mayor cantidad de Aliados en juego que tu oponente no lo podrás jugar. **No es necesario tener Aliados en juego para poder jugarlo siempre y cuando tu oponente tenga por lo menos 1 Aliado en juego.**



72-126 Rugnir
Habilidad: *Cuando es declarado bloqueador, puedes buscar un Oro en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Mano.*
Aclaración: Si este Aliado es declarado bloqueador, en la Fase de declaración de bloqueo puedes buscar 1 Oro en tu Mazo Castillo, mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano. No es obligación buscar la carta de Oro por la habilidad de este Aliado.
En caso de buscar un Oro por su habilidad y no tener más Oros, debes avisar a tu oponente que no cuentas con más cartas de Oros en tu Mazo Castillo y será una búsqueda fallida.
Rugnir recibe una mejora en su habilidad en los Mazos Pre construidos de las Lootbox 2025.



73-126 Surt
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes destruir un Tótem.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes destruir un Tótem en juego (oponente o tuyo), a tu elección.



74-126 Trivaldi
Habilidad: *Cuando entra en juego destruye un aliado oponente de fuerza 3 o menos.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego destruye un Aliado controlado por tu oponente de Fuerza 3 o menos (Fuerza 3, 2, 1 o 0), a tu elección. Esta habilidad no es opcional. Si hay solo 1 Aliado oponente en juego y tiene fuerza 3 o menos éste debe ser destruido.
No es condición para que Trivaldi entre en juego que destruya un Aliado oponente.



75-126 Cuernos de Adumla
Habilidad: *Puedes buscar una carta de Oro en tu castillo y ponerla en juego. Este Oro no afecta el límite de Oros por turno.*
Aclaración: Busca una carta de Oro en tu Mazo Castillo y ponla en juego en tu Reserva de Oro.
Los Oros deben cumplir sus condiciones para ser puestos en juego.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK



76-126 Runas
Habilidad: *Ambos jugadores roban cartas de su castillo hasta tener 8 cartas en la mano.*
Aclaración: Los jugadores deben robar cartas de su Mazo Castillo hasta tener 8 cartas en la Mano. Ambos jugadores comienzan a robar las cartas al mismo tiempo, de una en una. Si uno de los jugadores al momento de robar se queda sin cartas en el Mazo Castillo, perderá el juego. Si ambos jugadores comienzan a robar y se quedan sin cartas en el Mazo Castillo al mismo tiempo, será un empate.



77-126 Fuente de Mimir
Habilidad: *Destruye una carta en juego que no sea Oro. Luego, puedes robar 1 carta.*
Aclaración: Destruye una carta en juego (oponente o tuya) que no sea Oro. Luego puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.
Solo si destruiste una carta en juego por el efecto de este Talismán podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo.



78-126 Suplicio de Loki
Habilidad: *Sólo puedes jugar este Talismán en tu Fase de Vigilia. Elige hasta 2 Aliados que controle tu oponente para que tengan Fuerza 0 hasta la Fase Final.*
Aclaración: Este Talismán sólo puede ser jugado en tu Fase de de Vigilia.
Elige hasta 2 (1 o 2) Aliados que controle tu oponente, esos Aliados tienen Fuerza 0 hasta la Fase Final. Si posteriormente uno de los jugadores juega, dispara o activa una habilidad que modifique la Fuerza de los Aliados en juego que fueron afectados por Suplicio de Loki, prevalecerá el efecto de la última carta jugada, disparada o activada.
Suplicio de Loki recibe un rework en su habilidad.



79-126 Hidromiel
Habilidad: *Elige 3 cartas en tu cementerio y barájalas con tu castillo. Luego roba 2 cartas.*
Aclaración: Busca 3 cartas en tu Cementerio, muestraselas a tu oponente, barájalas en tu Mazo Castillo. Luego roba 2 cartas de tu Mazo Castillo. Para poder jugar este Talismán debes por lo menos tener 3 cartas en tu Cementerio. Es obligatorio robar las 2 cartas de tu Mazo Castillo por el efecto de este Talismán. Hidromiel no podrá ser barajado, ya que, una vez resuelto debe ir al Cementerio. Si tienes otras copias de este Talismán sí podrán ser barajadas.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.
Sólo si barajas 3 cartas del Cementerio podrás robar 2 cartas de tu Mazo Castillo.



80-126 Holmgang
Habilidad: *En tu turno elige un aliado oponente, en el próximo turno deberá atacarte; si no puede hacerlo, destrúyelo.*
Aclaración: Elige un Aliado controlado por tu oponente para que el próximo turno deba atacar. Si ese Aliado no ataca debe ser destruido. Este Talismán debes jugarlo en tu turno. El Aliado oponente elegido 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.



81-126 Fuente de Urd
Habilidad: *Sólo puedes jugar este Talismán en tu turno. Destruye todos los Aliados que controle tu oponente que hayan sido declarados atacantes el turno anterior.*
Aclaración: Sólo puedes jugar este Talismán en tu turno, ya sea en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes.
Destruye todos los Aliados oponentes que hayan sido declarados atacantes el turno anterior. Si por un efecto o una habilidad los Aliados fueron devueltos a la Línea de Defensa, éstos se consideran que fueron declarados atacantes el turno anterior por ejemplo por Yoroi o el Oro Mu She. Este Talismán no afectará a los Aliados que fueron devueltos por una cancelación de ataque. Este Talismán hace objetivo a los Aliados, por lo cual, si tu oponente tiene alguna carta que los proteja de Talismanes, Fuente de Urd sólo podrá destruir aquellos Aliados controlados por tu oponente que puedan ser afectados por este Talismán.
Fuente de Urd recibe una mejora en su redacción en el Mazo Pre construido Abominación del producto Lootbox 2025.



82-126 Cadena Gleipnir
Habilidad: *En la fase de ataque todos los aliados pierden sus bonos de fuerza hasta el final del turno.*
Aclaración: En respuesta a la declaración ataque puedes jugar este Talismán para que los Aliados pierdan sus bonos de fuerza por este turno. Todos los Aliados en juego (tuyos y oponentes) pierden los bonos de Fuerza hasta la Fase Final. Este Talismán se resuelve de inmediato, es decir, solo afecta a los bonos de fuerza por el turno y continuos que se estén aplicando en el momento. Los bonos de fuerza permanente no se ven afectados.
El próximo modificador de Fuerza que se aplique sobre el Aliado prevalece sobre Cadena Gleipnir.



83-126 Fuente de Hvergelmir
Habilidad: *Mira la mano de tu oponente, después podrás robar una carta de tu castillo.*
Aclaración: Mira la Mano de tu oponente y luego puedes robar una carta de tu Mazo Castillo. Tu oponente debe mostrar todas las cartas en su Mano.
Solo si miras la Mano de tu oponente podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo.



84-126 Funeral Vikingo
Habilidad: *Un Aliado oponente que porte una o más Armas pierde su habilidad. Luego, destruye ese Aliado.*
Aclaración: Elige un Aliado que controle tu oponente que porte 1 o más Arma, ese Aliado pierde su habilidad. Luego, destruye ese Aliado.
Funeral Vikingo recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.



85-126 Midgard
Habilidad: *Tus aliados después de atacar vuelven a la línea de defensa.*
Aclaración: Mientras Midgard esté en juego tus Aliados después de atacar vuelven a la Línea de Defensa. Vuelven a Línea de Defensa una vez finalizado el ataque mientras este Tótem permanezca en juego. Después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño. Tus Aliados que son destruidos en Batalla Mitológica no vuelven a la Línea de Defensa.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK



86-236 Muspellsheim
Habilidad: *Una vez por turno, puedes pagar 3 de Oro para destruir una carta en juego que no sea Oro.*
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 3 Oros para destruir una carta (Arma, Aliado o Tótem) en juego (tuya u oponente) que no sea Oro.
Muspellsheim recibe un rework en su habilidad y Coste en Leyendas 3.0.



87-126 Cinturón de Thor
Habilidad: *El portador gana 1 a la Fuerza. Cuando entra en juego, busca un Arma en tu Mazo Castillo y ponla en tu Mano. Puedes tener mas de tres copias de esta Arma.*
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza. Cuando esta Arma entre en juego, busca un Arma en tu Mazo Castillo, muéstrala a tu oponente y ponla en tu Mano. Puedes tener más de 3 copias de esta Arma en tu Mazo Castillo.
Cinturón de Thor recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



88-126 Hacha Danesa
Habilidad: *El portador gana 2 a la fuerza. Puedes destruir esta Arma para que una carta en juego y todas sus copias pierdan su habilidad hasta la Fase Final.*
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir esta Arma para que una carta en juego y todas sus copias (tuyas y oponentes) pierdan su habilidad hasta la Fase Final.
Hacha Danesa recibe una habilidad en el kit de extensión Ragnarok.



89-126 Yelmo Escandinavo
Habilidad: *El portador gana 2 a la Fuerza y pierde su habilidad.*
Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Mientras el Aliado portador de esta Arma esté en juego, no tendrá habilidad.
Yelmo Escandinavo recibe un rework en su habilidad en Leyendas 3.0.



90-126 Niorum
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes devolver de tu cementerio un dios de fuerza 1 o menos a tu castillo.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego puedes buscar un Aliado de raza Dios de Fuerza 1 o menos en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego barájalo en tu Mazo Castillo.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK



91-126 Eir
Habilidad: *Cuando entra en juego puedes devolver de tu cementerio un dios de fuerza 2 o menos a tu castillo.*
Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar un Aliado de raza Dios de fuerza 2 o menos en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego barájalo en tu Mazo Castillo. **Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.**



92-126 Sif
Habilidad: *Cuando es destruido, baraja un Aliado oponente en el Mazo Castillo de su dueño.*
Aclaración: Si este Aliado es destruido, elige un Aliado que controle tu oponente y barajalo en el Mazo Castillo de su dueño. Si este Aliado es destruido por habilidades o efectos de cartas (tuyas u oponentes), debes barajar un Aliado oponente en el Mazo Castillo de su dueño.
Si este Aliado destruido por daño de combate el Aliado controlado por tu oponente será barajado después de resolver el daño en la Fase de Asignación de Daño.



93-126 Heimdal
Habilidad: *Si va al cementerio desde el juego descarta una carta de tu mano para que siga en juego.*
Aclaración: En el momento que este Aliado vaya a ser destruido puedes descartar 1 carta de tu Mano para prevenirlo. Puedes descartar 1 carta de tu Mano en cualquier momento para evitar que que este Aliado vaya al Cementerio desde el juego. **Cuando se evita que un Aliado vaya al Cementerio éste permanece en juego. El Aliado que es salvado no vuelve a entrar en juego.**



94-126 Freya
Habilidad: En tu Fase Final, puedes agrupar este Aliado. Si es destruido, puedes poner la carta inferior de tu Mazo Castillo en tu Mano.
Aclaración: En tu Fase Final y si este Aliado se encuentra en tu Línea de ataque, puedes agruparlo. Si este Aliado es destruido por habilidades o efectos de alguna carta o es destruido por daño de combate, puedes tomar la última carta de tu Mazo Castillo y sin mostrarla a tu oponente ponla en tu Mano.
Freya recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



95-126 Idunn
Habilidad: *Por cada Oro que tengas en tu cementerio gana +1 de fuerza.*
Aclaración: Idunn gana Fuerza igual al número de cartas de Oro que tengas en tu Cementerio. Su fuerza es variable y depende en todo momento de la cantidad de Oros que haya en tu Cementerio. Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, solo ganaría 1 de Fuerza por cada uno de ellos.
Si por una habilidad o un efecto no puedes jugar con tu Cementerio la habilidad de Idunn no se vería afectada, ya que sólo chequeas la cantidad de Oros que tienes en tu Cementerio. **Los Oros Virtuales no cuentan cómo cartas de Oro.**



96-126 Bragi
Habilidad: *Destruye un Oro que tengas en juego y gana +2 de fuerza.*
Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir una de tus cartas de Oro que controles para que este Aliado gane 2 a la fuerza por el turno. El bono de fuerza dura hasta la Fase Final. Esta habilidad puedes activarla tantas veces como quieras, pero si lo haces en Guerra de Talismanes debes respetar la sucesión de prioridades, es decir, solo puedes destruir 1 Oro y luego la prioridad pasa a tu oponente, y así sucesivamente hasta que ninguno de los jugadores juegue más Talismanes o active habilidades de cartas. Puchao y Tesoro de Guayacán se consideran una carta de Oro, por lo cual, al ser destruidas solo ganaría 2 de fuerza por cada uno de ellos. **Los Oros Virtuales no cuentan cómo cartas de Oro.**



97-126 Nerthus
Habilidad: *Si es destruido podrás barajarlo de nuevo en tu castillo.*
Aclaración: Si este Aliado es destruido desde el juego puedes barajarlo en tu Mazo Castillo. Nerthus primero va al Cementerio y luego puedes barajarlo en tu Mazo Castillo, por lo cual, si no puedes jugar con tu Cementerio no podrás barajarlo en tu Mazo Castillo y este Aliado quedaría en tu Cementerio.



98-126 Frey
Habilidad: *Cuando está en juego tu mano aumenta en una carta más (una vez por juego).*
Aclaración: Una vez por juego y mientras Frey esté en juego la cantidad máxima de cartas en tu Mano aumenta en 1 carta más. No es una habilidad permanente. Puedes finalizar tu turno con 9 cartas en la Mano sin necesidad de descartar por exceso. Si tienes más copias de Frey en juego su efecto no se acumula.



99-126 Ullr
Habilidad: *Puede atacar cuando entra en juego, pero si lo hace descarta una carta de tu mano.*
Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacando el turno que entra en juego, pero si lo hace debes descartar 1 carta de tu Mano. Descartar 1 carta de tu Mano para que Ullr pueda atacar el turno que es puesto en juego. Si no tienes cartas en la Mano no puede ser declarado atacante el turno entra en juego. Si cambia de controlador no puedes descartar 1 carta para que pueda atacar ese mismo turno, debido a que, no está entrando en juego nuevamente.
La carta debe ser descartada al momento que vayas a declarar ataque, si lo haces se termina la Fase de Vigilia y pasas a la Declaración de ataque.



100-126 Yord
Habilidad: *Sólo puedes tener una Yord juego. Una vez por turno, cuando éste u otro Aliado Dios que controles sea destruido, puedes robar 1 carta. Luego, tu oponente bote 3 cartas.*
Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego.
Una vez por turno (en tu turno o en el turno de tu oponente), cuando éste u otro Aliado de raza Dios que controles sea destruido por el efecto de una carta o por daño de combate, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo. Luego, tu oponente bota las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo.
Sólo si robaste 1 carta por la habilidad de este Aliado, tu oponente botará las 3 cartas de su Mazo Castillo.
Yord recibe una habilidad en la Colección Racial Dios 2025.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK



101-126 Snotra
Habilidad: *Sin habilidad*



102-126 Tyr
Habilidad: *Cuando este Aliado entra o sale del juego, puedes buscar un Talismán en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponerlo en tu mano.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Talismán en tu Mazo Castillo o Cementerio, mostrarlo a tu oponente y ponerlo en tu Mano.
Cuando este Aliado salga del juego, puedes buscar un Talismán en tu Mazo Castillo o Cementerio, mostrarlo a tu oponente y ponerlo en tu Mano.
Si este Aliado destruido por daño de combate el Talismán podrá ser buscado después de resolver el daño en la Fase de Asignación de Daño.
Cuando dispares la habilidad de este Aliado, debes indicar en que Zona de juego buscaras el Talismán, ya sea en el Mazo Castillo o en el Cementerio.
Tyr recibe una habilidad en el Kit de extensión Ragnarok.



103-126 Forseti
Habilidad: *En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para robar una carta extra en tu Fase Final.*
Aclaración: En tu Fase de Vigilia y sólo una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para robar 1 carta en tu Fase Final.
Si este Aliado sale del juego posteriormente de haber activado su habilidad, de igual manera podrás robar 1 carta en tu Fase Final.
Forseti recibe un rework en su Coste en Leyendas 3.0.



104-126 Kvasir
Habilidad: *Cuando Kvasir es declarado bloqueador gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Cuando sea destruido, puedes buscar un Oro en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu mano.*
Aclaración: Cuando este Aliado sea declarado bloqueador gana 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.
Cuando este Aliado sea destruido por el efecto de una carta o por daño de combate, puedes buscar una carta de Oro en tu Mazo Castillo, mostrarlo a tu oponente y ponerlo en tu Mano.
Kvasir recibe una habilidad en la Colección Racial Dios 2025.



105-126 Vidar
Habilidad: *Paga uno de Oro y gana 1 de fuerza.*
Aclaración: Puedes pagar 1 Oro para que este Aliado gane 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Esta habilidad puedes activarla tantas veces como quieras, pero si lo haces en Guerra de Talismanes debes respetar la sucesión de prioridades, es decir, solo puedes pagar 1 de Oro y luego la prioridad pasa a tu oponente, y así sucesivamente hasta que ninguno de los jugadores juegue más Talismanes o active habilidades de cartas.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK



106-126 Skadi
Habilidad: *Cuando entra en juego, puedes buscar un Aliado Dios que no sea Skadi en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.*
Aclaración: Cuando Skadi entra en juego, puedes buscar un Aliado Dios que no sea Skadi en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano. Cuando entra en juego como su habilidad es opcional, puedes elegir buscar o no un Aliado Dios en tu Mazo Castillo. Si al buscar un Aliado Dios, no tienes en tu Mazo Castillo, debes informar a tu oponente y luego barajar tu Mazo Castillo.
Skadi recibe una habilidad en el Kit de extensión Ragnarok.



107-126 Tyra
Habilidad: *Solo puede bloquear.*
Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante. Solo puede ser declarado bloqueador.



108-126 Fenoeiself
Habilidad: *Mientras este Aliado este en juego, cuando un Oro entre en juego bajo tu control, puedes robar 1 carta, luego descarta 1 carta de tu Mano.*
Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, cuando un Oro entre en juego bajo tu control, puedes robar 1 carta. Luego, descarta 1 carta de tu Mano.
Cada vez que pongas en juego un Oro, si eliges robar una carta, debes descartar una carta. Puedes utilizar la habilidad de este Aliado más de una vez por turno.
Fenoeiself recibe un rework en su habilidad en el Kit de extensión Ragnarok.



109-126 Hraesvelg
Habilidad: *Cuando entra en juego, puedes mostrar 2 Aliados de tu Mano para que tu oponente bote 4 cartas.*
Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes mostrar a tu oponente 2 Aliados de tu Mano para que tu oponente bote las primeras 4 cartas de tu Mazo Castillo
Hraesvelg recibe un rework en su habilidad en Leyendas 4.0.



110-126 Mimir
Habilidad: *Cuando este Aliado sea destruido, tu oponente destruye una carta que controle de coste 2 o menos.*
Aclaración: Cuando este Aliado sea destruido, tu oponente debe destruir una carta que controle de Coste 2 o menos. La habilidad no es opcional por lo que, si esta carta es destruida, por daño de combate o por el efecto de una carta, tu oponente debe destruir una carta que controle de Coste 2 o menos. Tu oponente elige que carta destruir. Si este Aliado es destruido y tu oponente no controla cartas de Coste 2 o menos, no se resolverá su habilidad disparará de salida.
Mimir recibe una habilidad en el Kit de extensión Ragnarok.



111-126 Gyallarhorn
Habilidad: *Si este Oro es destruido puedes buscar dos cartas de Oro en tu castillo y ponerlas en juego.*
Aclaración: Si este Oro es destruido puedes buscar 2 cartas de Oro en tu Mazo Castillo y ponerlas en juego en tu Reserva de Oro. Deben ser 2 cartas de Oros para poder ponerlos en juego. En caso de tener solo uno o ninguno, debes realizar la búsqueda de igual modo y avisar a tu oponente que no cuentas con más cartas de Oros en tu Mazo Castillo. **Los Oros deben cumplir sus condiciones para ser puestos en juego. Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.**



112-126 Halatafl
Habilidad: *Puedes destruir este Oro para reducir a 0 la Fuerza de un Aliado 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 destruir este Oro desde tu Reserva de Oros o de tu Zona de Oro pagado para que un Aliado en juego (oponente o tuyo) tenga Fuerza 0 hasta la Fase Final, a elección. Si Halatafl es destruido por una habilidad o efecto de una carta no puedes activar su habilidad.
El próximo modificador de Fuerza que se aplique sobre el Aliado prevalece sobre Halatafl.



113-126 Drakkar
Habilidad: *Este Oro solo genera dos Oros para Armas, Tótems o Talismanes.*
Aclaración: Si pagas este Oro, genera 2 Oros para jugar Armas, Tótems o Talismanes. Solo para pagar el coste de Armas, Tótems y Talismanes son 2 de Oro. Para pagar habilidades de Armas, Tótems o Talismanes y el coste de Aliados cuenta como 1 Oro. Si Drakkar pierde la habilidad cuenta solamente como 1 Oro. No se pueden dividir lo Oros (no son Oros Virtuales de libre disposición), es decir, puedes pagar una Arma, Tótem o Talismán de coste 1 o 2, pero no dos Armas, Tótems o Talismanes de coste 1. No significa que tengas 2 Oros disponibles para Armas, Tótems o Talismanes y además 1 Oro adicional. **Si lo utilizas en el turno oponente también cuenta como 2 Oros para jugar Armas, Tótems o Talismanes.**



114-126 Ataúd de Marfil
Habilidad: *Puedes destruir este Oro para que generar 2 Oros 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 destruir este Oro desde tu Reserva de Oros o de tu Zona de Oro pagado para generar 2 Oros Virtuales hasta la Fase Final. Si Ataúd de Marfil es destruido por una habilidad o efecto de una carta 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. No es necesario que esté en la Reserva de Oro para poder destruirlo.



115-126 Arqueta de Oro
Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK



116-126 Collar Brising
Habilidad: *Sin habilidad*



117-126 Martillo Amuleto
Habilidad: *Sin habilidad*



118-126 Calendario Rúnico
Habilidad: *Sin habilidad*



119-126 Rimkalk
Habilidad: *Sin habilidad*



120-126 Armadura de Valquiria
Habilidad: *Si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes desterrarlo para prevenir que uno de tus Aliados sea destruido.*
Aclaración: Si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes desterrarlo para prevenir que un Aliado que controles sea destruido. La prevención funciona sobre el efecto o habilidad que destruye un Aliado que controles, en ese momento debes disparar la habilidad de este Oro. Si el Aliado fuera a ser destruido por daño de combate igual puedes desterrar este Oro para prevenir que sea destruido.
Armadura de Valkyria recibe una habilidad en el Kit de extensión Ragnarok.



121-126 Escudo
Habilidad: *Sin habilidad*



122-126 Codex Runicus
Habilidad: *Sólo puedes tener un Codex Runicus en juego. Si este Oro está en tu Reserva de Oro, puedes desterrarlo para poner un Aliado de Coste 2 o menos de tu Cementerio en tu Mano.*
Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Oro en juego.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes desterrarlo para elegir un Aliado de Coste 2 o menos en tu Cementerio, mostrarlo a tu oponente y ponerlo en tu Mano.
Codex Runicus recibe una habilidad en Leyendas 4.0.



123-126 Puente Bifrost
Habilidad: *Sin habilidad*



124-126 Piedras Rúnicas
Habilidad: *Sin habilidad*



125-126 Carro de Osberg
Habilidad: *Sin habilidad*



126-126 Trono de Odín
Habilidad: *Sin habilidad*



Oráculo Ragnarok Primera Era Extendido

FEBRERO 2026

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

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Aetgir
Habilidad: Su portador gana 2 a la Fuerza. Cuando entra en juego, elige un Aliado que controle tu oponente. Mientras esta Arma este en juego, el Aliado elegido pierde su habilidad y no puede ser declarado atacante.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Cuando esta Arma entra en juego, elige un Aliado que controle tu oponente para que pierda su habilidad y no pueda ser declarado atacante mientras esta Arma esté en juego.



Alcis
Habilidad: No puede ser declarado atacante. Destruye este Aliado para que una carta en juego pierda su habilidad hasta la Fase Final.

Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir a este Aliado para que una carta en juego (tuya u oponente) pierda su habilidad hasta la Fase Final.



Altar de Odin
Habilidad: Sólo puedes tener un Altar de Odín en juego. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes destruir un Aliado que controles para ganar el control de un Aliado o Tótem oponente en juego hasta la Fase Final. Luego, si controlas 1 o más Aliados Dios, destierra una carta de un Cementerio.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de esta carta en juego.
Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes destruir un Aliado que controles para ganar el control de un Aliado o un Tótem que controle tu oponente hasta la Fase Final. Luego, si controlas 1 o más Aliados de raza Dios, destierra una carta de un Cementerio. Si el Aliado destruido por la habilidad de este Tótem tiene una habilidad disparada de salida, se resolverá una vez que se haya resuelto por completo la habilidad de este Tótem.



Araña Troll
Habilidad: Imbloqueable. Si este Aliado es mostrado o descartado desde tu Mano por el efecto de un Talismán que hayas jugado o por la habilidad de una carta que controles, roba 1 carta.

Aclaración: Este Aliado no puede ser bloqueado por Aliados oponentes.
Si este Aliado es mostrado por un Talismán que hayas jugado o mostrado por la habilidad de una carta que controles, roba 1 carta.
Si este Aliado es descartado por un Talismán que hayas jugado o descartado por la habilidad de una carta que controles, roba 1 carta.



Asaltar Santuario
Habilidad: Gana el control de una Tótem o Arma que controle tu oponente, hasta que salga del juego.

Aclaración: Gana el control de un Tótem o un Arma que controle tu oponente, serás el controlador de esa carta hasta que salga del juego. Para ganar el control de un Arma oponente, debes controlar al menos un Aliado y que sea objetivo valido de controlar Armas. Si no controlas Aliados, cuando juegues este Talismán, sólo puedes ganar el control de un Tótem. Si ya controlas una copia de un Arma o un Tótem que sólo puedes tener una copia en juego, no puedes ganar el control de esa carta oponente con ese nombre, ya que solo puedes controlar una copia de esa carta en juego.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Bárbaro
Habilidad: Sólo puedes tener una copia de este Aliado en juego. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes hacer que tu oponente bote tantas cartas como Fuerza tenga este Aliado.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de esta carta en juego.
En tu Fase de Vigilia y sólo una vez por turno, puedes activar la habilidad de este Aliado, haciendo que tu oponente bote de su Mazo Castillo tantas cartas como Fuerza tenga este Aliado.



Barnstokk
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes pagar 1 Oro para buscar un Arma en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano. Los Aliados que controles que porten Armas ganan 1 a la Fuerza.

Aclaración: Cada vez que busques un Arma en tu Mazo Castillo por la habilidad de este Tótem, debe ser mostrada a tu oponente y luego ponla en tu Mano.
Mientras este Tótem este en juego, todos los Aliados que controles que sean portadores de 1 o más Armas ganan 1 a la Fuerza.



Bergsra
Habilidad: Cuando entra en juego, cada jugador bota cartas de su Mazo Castillo hasta mostrar un Oro.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, cada jugador bota cartas del tope de su Mazo Castillo, de una en una al mismo tiempo hasta que muestren un Oro. Si un jugador se queda sin cartas en su Mazo Castillo, este pierde el juego.



Berserker
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. En Guerra de Talismanes, una vez por turno, puedes destruir un Aliado que controles para robar 2 cartas.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
En Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) y una sola vez por turno, puedes destruir un Aliado que controles para robar 2 cartas.
Si el Aliado destruido por la habilidad de este Aliado tiene una habilidad disparada de salida, se resolverá posteriormente, una vez que hayas resuelto por completo la habilidad de Berserker.



Bjorn Ragnarsson
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Aliado Bárbaro de Fuerza 2 o menos en tu Mazo Castillo y jugarlo sin pagar su Coste.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado de raza Bárbaro de Fuerza 2 o menos en tu Mazo Castillo y juegalo bajo tu control sin pagar su coste.
Si varias habilidades se disparan al mismo tiempo cuando un Bárbaro entra en juego y éstas provienen de un mismo controlador, éste puede escoger el orden en que se resolverán. **Ejemplo:** Si controlas una o más Horda Bárbara, al entrar en juego Bjorn Ragnarsson, puedes decidir si barajar primero un Aliado de raza Bárbaro de tu Cementerio en tu Mazo Castillo por la habilidad del Oro o buscar un Aliado de raza Bárbaro de Fuerza 2 en tu Mazo Castillo y jugarlo sin pagar su Coste por la habilidad Bjorn Ragnarsson o viceversa.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Brehus
Habilidad: Si controlas más Oros que tu oponente, este Aliado puede atacar cuando entra en juego.

Aclaración: Si controlas más cartas de Oros que los que controla tu oponente, este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.



Bruja Lobo
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes generar 2 Oros para jugar Aliados Abominación de Coste 4 o más. Una vez por turno, cuando juegues un Aliado de Coste 3 o más, puedes robar 1 carta.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia y sólo una vez por turno, puedes generar 2 Oros virtuales para pagar el Coste de Aliados de raza Abominación de Coste 4 o más.
Una vez por turno cuando juegues un Aliado de Coste 3 o más, podrás robar la primera carta de tu Mazo Castillo. La carta a robar por Bruja Lobo, será cuando el Aliado sea jugado (pagando su Coste de Oro, Coste adicional y cumpliendo con sus requisitos), en ese momento robas la carta y luego el Aliado jugado podrá disparar su habilidad de entrada si la tuviera. Puedes robar 1 carta aunque el Aliado jugado sea anulado.



Brunnmigi
Habilidad: Cuando entra en juego, busca un Aliado Abominación de Coste 3 o menos en tu Mazo Castillo y juégalo sin pagar su Coste.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, busca un Aliado Abominación de Coste 3 o menos en tu Mazo Castillo y juégalo bajo tu control sin pagar su Coste. Si el Aliado buscado tiene un coste adicional o un requisito, dicho coste debe ser pagado y el requisito cumplido, si no puedes pagar el coste adicional o sus requisitos, no puedes jugar el Aliado buscado. La habilidad de este Aliado no es opcional, por lo cual debes jugar un Aliado de raza Abominación de Coste 3 o menos de tu Mazo Castillo, si no tienes Aliados de dichos Costes en tu Mazo Castillo, debes informarlo a tu oponente y barajar tu Mazo Castillo.



Caverna de Loki
Habilidad: Sólo puedes tener una Caverna de Loki en juego. Una vez por turno, puedes elegir entre botar 2 cartas del Mazo Castillo oponente o desterrar 2 cartas de un Cementerio.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de esta Tótem en juego.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) y sólo una vez por turno, puedes elegir entre que tu oponente bote las primeras 2 cartas de su Mazo Castillo o desterrar 2 cartas de un Cementerio.



Concilio de Dioses
Habilidad: Si está en tu Reserva de Oros, puedes barajar este Oro en tu Mazo Castillo y destruir un Dios que controles para barajar tantas cartas de tu Cementerio como Fuerza 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), si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes barajarlo en tu Mazo Castillo y destruir un Aliado de raza Dios que controles para elegir tantas cartas de tu Cementerio como Fuerza tenga el Aliado destruido por la habilidad de este Oro, muestra esas cartas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo. Debes barajar la cantidad exacta de la Fuerza del Aliado destruido, no puedes barajar menos cartas. Si el Aliado destruido tiene una habilidad disparada de salida, se resolverá posteriormente, una vez que hayas resuelto por completo la habilidad de este Oro.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Darmer
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes elegir entre barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo o que tu oponente bote 3 cartas.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir entre tomar 3 cartas de tu Cementerio, mostrarlas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo o que tu oponente bote las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo.
Si decides barajar cartas de tu Cementerio, debes barajar la cantidad exacta, no puedes barajar menos cartas por la habilidad de este Aliado.



Dellingr
Habilidad: Una vez por turno, cuando un Dios que controles sale del juego, tu oponente debe barajar un Aliado que controle en el Mazo Castillo de su dueño.

Aclaración: Mientras este Aliado este en juego, sólo una vez por turno, cuando este u otro Aliado de raza Dios que controles salga del juego, tu oponente elige un Aliado que controle y lo baraja en el Mazo Castillo de su dueño.



Ēostre
Habilidad: Puedes barajar este Aliado en el Mazo Castillo de su dueño para que un Aliado en juego tenga Fuerza 0 hasta la Fase Final. Cuando salga del juego, puedes robar 1 carta.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes barajar este Aliado en el Mazo Castillo de su dueño para que un Aliado en juego (tuyo u oponente) tenga Fuerza 0 hasta la Fase Final.
Si posteriormente se resuelve un efecto que bonifique al Aliado afectado por la habilidad de este Aliado, se sobrepondrá la última carta jugada.
Si este Aliado sale del juego por el efecto o habilidad de una carta o por daño de combate o por su propia habilidad, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.



Ermanaric
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes destruir un Aliado que controles para jugar un Tótem de Coste 4 o menos desde tu Mano sin pagar su Coste.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes destruir este u otro Aliado que controles para jugar una carta de Tótem de Coste o menos desde tu Mano sin pagar su Coste.
Cuando este Aliado entra en juego, no es obligación disparar su habilidad de entrada, ya que es opcional. Pero si quieres jugar el Tótem de Coste o menos desde tu Mano debes destruir un Aliado que controles.



Fafnir
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes destruir un Aliado oponente que no sea Abominación o Bárbaro.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes destruir un Aliado que controle tu oponente que no sea de raza Abominación o de raza Bárbaro.
Fafnir puede entrar en juego sin tener que destruir un Aliado oponente en juego.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Fenrisúlfr
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes mostrar 1 Aliado de tu Mano para robar 2 Cartas. Mientras este Aliado esté en juego, los Oros en juego pierden su habilidad.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes mostrar 1 Aliado de tu Mano para robar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo.
Mientras este Aliado esté en juego, los Oros en juego (tuyos y oponentes) pierden su habilidad. La habilidad de este Aliado igual afectará a las habilidades disparadas que tengan los Oros que vayan entrando en juego. Los Oros que tengan requisitos como Puchao y Tesoro de Guayacan, deben ser cumplidos para ser puestos en juego.



Forma de Lobo
Habilidad: Elige un Aliado que controles para que gane 3 a la Fuerza y sea Imbloqueable hasta la Fase Final. En la Fase Final, puedes robar una carta.

Aclaración: Si Forma de Lobo es jugada en tu Fase de Vigilia, un Aliado que controles gana 3 a la Fuerza y no podrá ser bloqueado por Aliados oponentes hasta la Fase Final. Si juegas Forma de Lobo en tu Guerra de Talismanes, elige un Aliado que controles para que gane 3 a la Fuerza hasta la Fase Final, pero si el Aliado elegido fue bloqueado en la Fase de declaración de bloqueo, seguirá siendo bloqueado, aunque gane la habilidad de Imbloqueable.
Podrás robar la primera carta de tu Mazo Castillo en la Fase Final, el turno que juegues este Talismán, ya sea en tu turno o en el turno de tu oponente.



Forma Rapaz
Habilidad: Mira las 5 primeras cartas de tu Mazo Castillo. Luego, ponlas en cualquier orden en la parte superior de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Mira las primeras 5 cartas de tu Mazo Castillo sin mostrarlas a tu oponente. Luego, pon esas 5 cartas en tu Mazo Castillo en el orden que tu quieras.
Si en tu Mazo Castillo tienes menos de 5 cartas, no puedes jugar este Talismán.



Froldak
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes mostrar un Aliado Abominación de tu Mano para mirar las 4 primeras cartas de tu Mazo Castillo y devolverlas en cualquier orden.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes mostrar un Aliado de raza Abominación de tu Mano para mirar 4 primeras cartas de tu Mazo Castillo y devolverlas en el orden que quieras.
En caso que el Aliado mostrado sea una Araña Troll, se resolverá posteriormente de haber resuelto por completo la habilidad de Froldak.
Si tienes menos de 4 cartas en tu Mazo Castillo, no podrás utilizar la habilidad de entrada de este Aliado.



Fuerza Abominable
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes mostrar una Abominación de tu Mano para mirar las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo y ordenarlas. Puedes destruir este Oro para que un Aliado oponente pierda 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, puedes mostrar un Aliado de raza Abominación desde tu Mano para mirar las primeras 3 cartas de tu Mazo Castillo y ponerlas en la parte superior en cualquier orden.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Oro desde tu Reserva de Oros o de tu Zona de Oro pagado para que un Aliado que controle tu oponente pierda 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Gna
Habilidad: Una vez por turno, puedes destruir una carta que controles que no sea Oro para prevenir que este Aliado salga del juego.

Aclaración: Una vez por turno (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir una carta que controles que no sea Oro para prevenir que Gna salga del juego ya sea por daño de combate, o por habilidades o efectos de cartas (tuyas u oponentes). En caso de una habilidad o efecto global, puedes prevenir que Gna salga del juego, destruyendo otra carta que controles que no sea Oro, aunque dicha carta destruida vaya ser afectada por esa habilidad o efecto global.



Gothiscandza
Habilidad: Una vez por turno, puedes destruir una carta que controles que no sea Oro para prevenir que este Aliado salga del juego.

Aclaración: Una vez por turno (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir una carta que controles que no sea Oro para prevenir que Gna salga del juego ya sea por daño de combate, o por habilidades o efectos de cartas (tuyas u oponentes). En caso de una habilidad o efecto global, puedes prevenir que Gna salga del juego, destruyendo otra carta que controles que no sea Oro, aunque dicha carta destruida vaya ser afectada por esa habilidad o efecto global.



Gram
Habilidad: El portador gana 2 a la Fuerza. Cuando entra en juego, destruye una carta en juego de Coste 3 o más.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza.
Cuando esta Arma entra en juego, debes destruir una carta en juego (tuya u oponente) de Coste 3 o más. Si hay objetivo valido debes disparar la habilidad de entrada de esta Arma. Si al momento de jugar Gram, no hay otros objetivos validos en juego, Gram será el objetivo valido por la autoreferencia por lo cual deberás destruir a Gram para cumplir con su habilidad ya que es una carta en juego de Coste 3.



Halfdan Ragnarsson
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes jugar un Arma de tu Cementerio sin pagar su Coste.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir un Arma en tu Cementerio y ponerla en juego sin pagar su Coste. El Arma jugada por la habilidad de este Aliado puede ser puesta en un Aliado tuyo o en un Aliado que controle tu oponente. Si el Arma jugada es puesta en un Aliado oponente, este es el que disparará su habilidad de entrada si la tuviera.



Harald Halfdansson
Habilidad: No puede ser anulado. Cuando entra en juego, puedes buscar hasta 2 Armas en tu Mazo Castillo y ponerlas en tu Mano. Luego, puedes jugar un Arma de Coste 3 o menos de tu Mano sin pagar su Coste.

Aclaración: Este Aliado no puede ser anulado. Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar hasta 2 (1 o 2) Armas en tu Mazo Castillo, muéstralas a tu oponente y ponlas en tu Mano. Luego, puedes jugar un Arma de Coste 3 o menos de tu Mano sin pagar su Coste. El Arma jugada por la habilidad de este Aliado puede ser puesta en un Aliado tuyo o en un Aliado que controle tu oponente.
El Arma que puede ser jugada por la habilidad de este Aliado, no necesariamente debe ser una de las buscadas por su habilidad disparada de entrada.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Haugtrold
Habilidad: Sólo puedes tener un Haugtrold en juego. Mientras este Aliado esté en juego, los Aliados Abominación que controles ganan 1 a la Fuerza.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Aliado en juego. Mientras este Aliado esté en juego, todos los Aliados de raza Abominación que controles ganan 1 a la Fuerza. Haugtrold también gana el bono de Fuerza que entrega su habilidad debido que es un Aliado de raza Abominación que controlas.



Hofud
Habilidad: Su portador gana 2 a la Fuerza. Puedes destruir esta Arma para subir un Aliado en juego de Coste 2 o menos a la Mano de su dueño.

Aclaración: El portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza. En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir esta Arma para subir un Aliado en juego (tuyo u oponente) de Coste 2 o menos a la Mano de su dueño.



Horda Bárbara
Habilidad: Una vez por turno, cuando un Bárbaro de Coste 3 o más entre en juego, puedes barajar un Bárbaro de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Una vez por turno (en tu turno o en el turno de tu oponente, cuando un Aliado Bárbaro de Coste 3 o más entre en juego (bajo tu control o bajo el control de tu oponente), puedes elegir un Aliado de raza Bárbaro de tu Cementerio, mostrarlo a tu oponente y barajarlo en tu Mazo Castillo.



Hrist
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, puedes jugar este Aliado de tu Cementerio pagando su Coste. Una vez por turno, puedes descartar una carta de tu Mano para robar 1 carta o para que este Aliado gane 2 a la fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia, si este Aliado esta en tu Cementerio, puedes pagar su Coste para jugarlo bajo tu control.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes descartar una carta de tu Mano para robar carta de tu Mazo Castillo o para que este Aliado gane 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.



Ivar Ragnarsson
Habilidad: Mientras este Aliado esté en juego, tus demás Aliados Bárbaro pueden atacar cuando entran en juego y ganan 1 a la Fuerza.

Aclaración: Mientras este Aliado este en juego, los demás Aliados Bárbaros que controles, pueden atacar el turno que entran en juego. Mientras este Aliado este en juego, los demás Bárbaros que controles ganan 1 la Fuerza. Los Aliados que entren antes que Ivar Ragnarsson el mismo turno que este Aliado entra en juego, pueden ser declarados atacantes, ya que la habilidad de este Aliado es continua.
Los Aliados que entren despues de este Aliado en este turno y en los turnos posteriores pueden atacar cuando entran en juego siempre y cuando este Aliado permanezca en juego.
Ejemplo: Con Bjorn Ragnarsson juegas a Ivar Ragnarsson desde tu Mazo Castillo, en este caso Bjorn Ragnarsson podría ser declarado atacante por la habilidad continua de Ivar Ragnarsson.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Karve
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes mirar la Mano de tu oponente. Si esta en tu Reserva de Oros, puedes desterrar este Oro para mirar la Mano de tu oponente.

Aclaración: Cuando este Oro entre en juego, puedes mirar la Mano de tu oponente.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), si este Oro esta en su Reserva de Oros, puedes desterrarlo para mirar la Mano de tu oponente



Knarr
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes pagar este Oro y barajar una carta de tu Mano para robar una carta.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes pagar este Oro y barajar una carta de tu Mano en tu Mazo Castillo para robar la primera carta de tu Mazo Castillo.



La Saga de Volsung
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, puedes pagar este Oro para generar 2 Oros para jugar Armas. Sólo puedes activar un La Saga de Volsung por turno.

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



Lagertha
Habilidad: Puedes desterrar este Aliado para prevenir que un Aliado que controles sea destruido o barajado.

Aclaración: Puedes desterrar a este Aliado para prevenir que uno de tus Aliados que controles vaya a ser destruido por el efecto de una carta o por daño de combate o barajado por el efecto de una carta.



Langskib
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, puedes desterrar este Oro para elegir un Aliado que controle tu oponente. Este Aliado no podrá ser declarado bloqueador este turno.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia, puedes desterrar este Oro desde tu Reserva de Oros o de tu Zona de Oro pagado para elegir un Aliado que controle tu oponente. Ese Aliado no podrá ser declarado bloqueador por este turno.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Lanza Krókspjót
Habilidad: El portador gana 3 a la fuerza. Una vez por turno, si sólo controlas Aliados de la misma raza, puedes cambiar el portador de esta Arma.

Aclaración: El portador de esta Arma gana 3 a la Fuerza. En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), una vez por turno, si solo controlas Aliados de la misma raza, puedes cambiar al portador de esta Arma a un Aliado en juego (tuyo u oponente).



Leif Erickson
Habilidad: Cuando entra en juego, busca un Arma en tu Mazo Castillo y ponla en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, busca un Arma en tu Mazo Castillo y ponla en tu Mano. La habilidad no es opcional, por lo que cuando entra en juego, debes buscar un Arma y ponerla en tu Mano. Al buscar Armas, no tienes en tu Mazo Castillo, debes informar a tu oponente y luego barajar tu Mazo Castillo.



Lodurr
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes agrupar 1 Oro que controles.

Aclaración: Cuando Lodurr entra en juego, puedes poner un Oro de tu Zona de Oro Pagado en tu Reserva de Oros.



Loke
Habilidad: Cuando entra en juego, copia la habilidad de un Aliado en tu Cementerio. Hasta que salga del juego, Loke tendrá esa habilidad.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, elige un Aliado en tu Cementerio y Loke copiará la habilidad del Aliado elegido. Mientras Loke esté en juego tendrá esa habilidad hasta que salga del juego.
Si el Aliado elegido tiene una habilidad disparada de entrada no podrá ser utilizada cuando Loke entra en juego y copie su habilidad. Si podrás utilizar la habilidad disparada de salida que tuviera el Aliado copiado.
Si con Loke copias a un Aliado que tiene la habilidad continua que puede ser declarado atacante cuando entra en juego (Por Ej. Magni), con Loke podrás atacar el turno que este Aliado esta entrando en juego por la habilidad continua copiada.



Lyngbakur
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar una Abominación de Coste 3 o menos en tu Cementerio y ponla en tu Mano. Si juegas el Aliado buscado este turno, reduce su Coste en 1.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir un Aliado de raza Abominación de Coste 3 o menos de tu Cementerio, mostrarlo a tu oponente y ponerlo en tu Mano. Si juegas el Aliado buscado este turno, reduce en 1 su Coste.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Lytir
Habilidad: Cuando entre en juego, puedes mirar las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo, pon una en tu Mano, otra en tu Cementerio y otra en la parte superior de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes mirar las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo (sin mostrarlas a tu oponente), elige una de ellas para ponerla en tu Mano, otra en tu Cementerio y otra en la parte superior de tu Mazo Castillo.
Si te quedan menos de 3 cartas en tu Mazo Castillo, no podrás disparar la habilidad de entrada de Lytir.



Maelstrom
Habilidad: Única. Nombra un tipo de carta que no sea Oro ni Talismán. Los jugadores barajan todas las cartas que sean del tipo de carta nombrado en el Mazo Castillo de su dueño.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo.
Nombra un tipo de carta (Aliado, Arma o Tótem). Los jugadores barajan todas las cartas en juego del tipo nombrado en el Mazo Castillo de su dueño.



Meili
Habilidad: Una vez por turno, puedes destruir otro Dios que controles para destruir una carta oponente de Coste igual o menor al Dios destruido.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (En tu turno o en el turno de tu oponente), sólo una vez por turno, puedes destruir otro Aliado de raza Dios que controles, para destruir una carta que controle tu oponente de Coste igual o menor al Aliado Dios destruido. Si tu oponente no tiene cartas en juego que sean objetivo válido de la habiidad de este Aliado, no puedes activar la habilidad de este Aliado.



Modra
Habilidad: Cuando entra en juego o cuando sea destruido, puedes barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir una carta de tu Cementerio, mostrarla a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo.
Cuando este Aliado sea destruido por el efecto de una carta o por daño de combate, puedes elegir una carta de tu Cementerio, mostrarla a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo.



Modranicht
Habilidad: Única. Anula un Arma o Talismán de Coste 2 o menos.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Puedes jugar este Talismán para anular un Arma de Coste o menos o para anular un Talismán de Coste 2 o menos.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Mordida Abismal
Habilidad: Elige hasta 2 Aliados de Coste 3 o menos que controle tu oponente. Mientras estén en juego, no podrán ser declarados atacantes ni bloqueadores. Luego, si controlas 1 o más Aliados Abominación, puedes barajar 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Elige hasta 2 (1 o 2) Aliados que controle tu oponente de Coste 3 o menos. Los Aliados elegidos mientras estén en juego, no podrán ser declarados atacantes y tampoco podrán ser declarados bloqueadores. Luego, si controlas 1 o más Aliados de raza Abominación, puedes elegir 2 cartas de tu Cementerio, muéstralas a tu oponente y barajalas en tu Mazo Castillo.



Morir en Batalla
Habilidad: Destruye un Aliado que controles. Luego, busca un Talismán de Coste 2 o menos que no sea Morir en Batalla en tu Mazo Castillo y ponlo en tu mano.

Aclaración: Destruye un Aliado que controles. Luego, busca un Talismán de Coste 2 o menos que no sea Morir en Batalla en tu Mazo Castillo, muéstralo a tu oponente y ponlo en tu Mano.
Si el Aliado destruido tiene una habilidad disparada de salida, se resolverá posteriormente, una vez que hayas resuelto por completo el efecto de este Talismán. Si no te quedan Talismanes de Coste 2 o menos en tu Mazo Castillo, debes avisarle a tu oponente y será una búsqueda fallida.



Ogier el Danes
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando hace daño al Mazo Castillo oponente, puedes desterrar una carta del Cementerio oponente.

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 elegir una carta del Cementerio oponente y desterrarla.



Piedra de Rök
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes pagar 3 Oros para buscar un Tótem o Arma en tu Cementerio y ponerlo en tu mano.

Aclaración: Mientras este Oro este en juego, en tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes pagar 3 Oros para elegir un Tótem o un Arma en tu Cementerio, mostrarla a tu oponente y ponerla en tu Mano. Puedes utilizar este mismo Oro para pagar el Coste de activación de su habilidad.



Piel de Lobo
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes elegir un Aliado que controles para que gane 1 a la Fuerza por cada Piel de Lobo que controles hasta la Fase Final.

Aclaración: Cuando este Oro entra en juego, puedes elegir un Aliado que controles para que gane 1 a la Fuerza por cada copia de Piel de Lobo que controles hasta la Fase Final. La habilidad de este Oro se dispara al momento de entrar en juego, por lo cual si posteriormente pierde su habilidad, el Aliado bonificado, seguirá con dicho bono hasta la Fase Final.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Poder del Relámpago
Habilidad: Cuando juegues esta carta, destiérrala. Anula una carta que haya sido jugada sin pagar su Coste.

Aclaración: Cuando juegues esta carta, aunque sea anulada debe ser desterrada. Anula una carta que haya sido jugada por la habilidad o efecto de otra carta sin pagar su Coste.
Ejemplo 1: Con Tradición Viva juegas un Nukewaza, la carta que puedes anular con este Talismán será Nukewaza.
Ejemplo 2: Con Knochen juegas un Dragón de Magma desde tu Cementerio, la carta que puedes anular con este Talismán será Dragón de Magma.



Puertas del Valhalla
Habilidad: Sólo puedes tener una Puertas del Valhalla en juego. Una vez por turno, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo, por cada Aliado que haya sido declarado atacante este turno.

Aclaración: Sólo puedes controlar una copia de este Tótem en juego.
Mientras este Tótem este en juego, Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), sólo una vez por turno, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Aliados hayan sido declarados atacantes en este turno



Quimera Del Rayo
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cada vez que sea declarado atacante, puedes descartar 1 carta de tu Mano o desterrar 1 carta de tu Cementerio para robar 1 carta.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego. Si este Aliado es declarado atacante, en la declaración de ataque, puedes elegir entre descartar 1 carta de tu Mano o desterrar 1 carta de tu Cementerio para robar la primera carta de tu Mazo Castillo.



Rán
Habilidad: Cuando entra en juego o sea destruido, puedes buscar una carta en el Mazo Castillo oponente y ponerla en su Cementerio.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar una carta en el Mazo Castillo oponente y ponerla en su Cementerio. Si este Aliado es destruido, puedes buscar una carta en el Mazo Castillo oponente y ponerla en su Cementerio. La carta buscada por la habilidad de este Aliado, puede ser de cualquier tipo.



Rapto de Idunn
Habilidad: Destruye un Aliado que controles y gana el control de un Aliado oponente por el resto del juego.

Aclaración: Destruye un Aliado que tengas en juego, luego gana el control de un Aliado que controle tu oponente por el resto del juego. Una vez resuelto por completo este Talismán, se resuelven las habilidades disparadas de salida que tenga el Aliado destruido, si las tuviera. Si el Aliado que fue robado por este Talismán sale del juego, va a la Zona de juego correspondiente al dueño de la carta y quien dispara alguna habilidad de salida, si la tuviera, será quien era el controlador de dicho Aliado al momento de salir del juego.
Rapto de Idunn recibe un rework en su habilidad en Toolkit 2025.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Rheda
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes descartar una carta de tu Mano para que pueda atacar este turno. Mientras este Aliado esté en juego, los demás Aliados Dios que controles ganan 1 a la Fuerza.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes descartar una carta de tu Mano para que pueda ser declarado atacante este turno. Si decides descartar una carta de tu Mano cuando este Aliado entra en juego, debe ser declarada atacante este turno. La carta debe ser descartada cuando este Aliado entra en juego.
Mientras este Aliado esté en juego, tus demás Aliados de raza Dios que controles ganan 1 a la Fuerza.



Rognvald Ragnarsson
Habilidad: No puede ser declarado atacante. Cuando salga del juego, puedes buscar un Tótem en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Este Aliado no puede ser declarado atacante.
Cuando este Aliado salga del juego, puedes buscar un Tótem en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.



Rollo
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar un Oro en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Oro en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.
El Oro buscado por la habilidad de este Aliado, puede ser con o sin habilidad



Sacar la Espada
Habilidad: Busca un Arma de Coste 3 o menos en tu Cementerio y juégala sin pagar su Coste. Luego, bota 2 cartas de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Elige un Arma de Coste 3 o menos de tu Cementerio y juégala sin pagar su Coste. Luego, debes botar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo.
El Arma jugada por el efecto de este Talismán puede ser portada por un Aliado que controles o por un Aliado oponente. Si portas el Arma en un Aliado controlado por tu oponente, este será quien dispare la habilidad de entrada si la tuviera.



Sangre de Dragón
Habilidad: Única. Pon un Aliado en juego en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño. Luego, un Aliado que controles no puede salir del juego hasta la Fase Final

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Pon un Aliado en juego (tuyo u oponente) en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño (cuando un Aliado es puesto en la parte inferior no esta siendo barajado). Si pusiste un Aliado en juego en la parte inferior del Mazo Castillo de tu dueño y controlas uno o más Aliados, elige uno de ellos y esté no podrá salir del juego por cualquier tipo de efecto o habilidad o por daño de combate hasta la Fase Final.
No es requisito que controles Aliados para poder jugar este Talismán.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Seidr
Habilidad: Cada jugador baraja 1 carta de su Cementerio en su Mazo Castillo. Luego, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Para jugar este Talismán cada jugador debe tener al menos una carta en su Cementerio para que pueda ser barajada por el efecto de Seidr. Luego, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.
Cada vez que un jugador baraje cartas de su Cementerio, estas deben ser mostradas a su oponente y luego ser barajadas en su Mazo Castillo.



Sermilik
Habilidad: Cuando es declarado atacante, puedes buscar un Aliado en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

Aclaración: Cada vez que este Aliado sea declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque, puedes buscar un Aliado en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.



Sigmund
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Si porta un Arma gana 2 a la Fuerza y no puede ser destruido.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Si este Aliado porta un Arma gana 2 a la Fuerza y no podrá ser destruido por efectos de cartas o por daño de combate.



Signy
Habilidad: Cuando entre o salga del juego, puedes mirar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo. Pon una en tu Mano y la otra en tu Cementerio.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes mirar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo, pon una carta en tu Mano y la otra en tu Cementerio.
Cuando este Aliado salga en juego, puedes mirar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo, pon una carta en tu Mano y la otra en tu Cementerio



Sigurd Ragnarsson
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando hace daño al Mazo Castillo oponente puedes buscar 1 Talismán en su Mazo Castillo y desterrarlo.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Si este Aliado hace daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes buscar 1 Talismán en el Mazo Castillo oponente y enviarlo a su Zona de destierro.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Sigurd Ring
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes buscar 2 Armas en tu Mazo Castillo, pon una en tu Mano y otra en tu Cementerio. Cada vez que juegues un Arma, puedes robar 1 carta.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, si decides buscar Armas por su habilidad, deben ser 2 Armas, si sólo te queda una Arma, se quedará en tu Mazo Castillo y será búsqueda fallida. Cuando buscas las Armas se las debes mostrar a tu oponente, dejando una en tu Mano y la otra enviarla a tu Cementerio.
Cada vez que juegues un Arma (pagando su Coste de Oro, Coste adicional y cumpliendo con sus requisitos), puedes robar 1 carta, luego el Arma jugada podrá disparar su habilidad de entrada si la tuviera.
Aunque el Arma sea anulada de igual manera puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo por la habilidad de este Aliado.



Sjötrollet
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes mostrar la primera carta de tu Mazo Castillo, si es un Aliado, juegalo sin pagar su Coste, si no es un Aliado, ponla en tu Mano.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes mostrar la primera carta de tu Mazo Castillo, si es un Aliado, juégalo sin pagar su coste, si no es un Aliado, ponlo dicha carta en tu Mano. Si la carta mostrada es un Aliado y este tiene un coste adicional, dicho coste debe ser pagado, si no puedes pagar el coste adicional de ese Aliado o es un Aliado que sólo puedes tener una copia en juego y ya controlas una copia, se utilizará el efecto de reemplazo de este Aliado poniendo ese Aliado en tu Mano.
Si la carta mostrada es un Arma, Talismán, Oro o Tótem, ponla en tu Mano.



Skeggox
Habilidad: El portador gana 1 a la Fuerza. Cada vez que el portador sea declarado atacante, puedes barajar 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza.
Cada vez que el Aliado portador sea declarado atacante, en la Fase de declaración de ataque, puedes elegir 2 cartas de tu Cementerio, mostrarlas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo.



Skeljúngur
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. En tu Fase Final, elige entre subir este Aliado a la Mano de su dueño o desterrar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego.
Mientras este Aliado esté en juego, en tu Fase Final, elige entre subir este Aliado a la Mano de su dueño o desterrar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo para que este Aliado permanezca en juego.



Skofnung
Habilidad: Su portador gana 1 a la Fuerza. Si su portador es un Aliado Bárbaro, es Imbloqueable. Una vez por turno, puedes desterrar 2 cartas de tu Cementerio para robar 1 Carta.

Aclaración: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza.
Si el Aliado portador de esta Arma es un Aliado Bárbaro es Imbloqueable.
En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes elegir 2 cartas de tu Cementerio y enviarlas a tu Zona de destierro para robar la primera carta de tu Mazo Castillo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Templo de Uppsala
Habilidad: Una vez por turno, puedes pagar 2 de Oro para robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Aclaración: Mientras Templo de Upsala este en juego, en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), una vez por turno, puedes pagar 2 de Oro para robar la primera carta de tu Mazo Castillo.



Torc Ardiente
Habilidad: Puedes pagar este Oro y otro Oro que controles para desterrar 1 carta del Cementerio oponente. Sólo puedes activar una copia de Torc Ardiente 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 a Torc Ardiente y otro Oro que controles para enviar una carta del Cementerio oponente a su Zona de Destierro.
Solo puedes activar una copia de este Oro por turno.



Tributo a los Alcis
Habilidad: Sólo puedes jugar esta carta si controlas menos Aliados que tu oponente. Sube un Aliado en juego de Coste 2 o menos a la mano de su dueño.

Aclaración: Sólo puedes jugar este Talismán si controlas menos Aliados que tu oponente. Elige un Aliado en juego (tuyo u oponente) de Coste 2 o menos y subelo a la Mano de su dueño.



Troll
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes descartar una carta de tu Mano para robar una carta. Si la carta descartada es una Abominación, en vez de eso, roba 2 cartas.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes descartar una carta de tu Mano si lo haces roba la primera carta de tu Mazo Castillo. Si la carta descartada es un Aliado de raza Abominación, en vez de eso, roba las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo.



Ubbe Ragnarsson
Habilidad: Si controlas 2 o menos Aliados, gana 2 a la Fuerza.

Aclaración: Mientras este Aliado esté en juego, si controlas 2 (1 o 2) o menos Aliados, este Aliado gana 2 a la Fuerza.
La habilidad de este Aliado es variable y dependerá de la cantidad de Aliados que controles, Ubbe Ragnarsson igual se considera uno de tus Aliados que controles.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Vaksala
Habilidad: Una vez por turno, puedes pagar 1 de Oro para barajar 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes pagar 1 Oro para elegir 2 cartas de tu Cementerio, mostrarlas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo.



Vali
Habilidad: Cuando entra en juego, puedes destruir un Dios que controles para robar una carta.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, puedes destruir este u otro Aliado de raza Dios que controles para robar la primera carta de tu Mazo Castillo.
Si el Aliado Dios destruido tiene una habilidad disparada de salida, primero se resolverá por completa de Vali y luego la del Aliado destruido.



Vientos del Ragnarok
Habilidad: Cuando juegues este Talismán, destierralo. Cuando tu oponente juegue un Aliado, Tótem o Arma, puedes jugar este Talismán para que esa carta entre en juego sin su habilidad hasta que salga del juego.

Aclaración: Cuando juegues este Talismán aunque sea anulado debe ser desterrado. Al momento que tu oponente juegue (pague su Coste en Oro, su Coste adicional y cumpla con los requisitos para ser jugado) un Aliado o un Tótem o un Arma, puedes jugar Vientos de Ragnarok para que esa carta entre en juego sin su habilidad. Esa carta no tendrá habilidad mientras esté en juego y no tendrá habilidad hasta que salga del juego.



Vikingo
Habilidad: Única. Mientras este Aliado esté en juego, los jugadores no pueden jugar Talismanes.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Aliado en tu Mazo Castillo.
Mientras este Aliado esté en juego, los jugadores no podrán jugar Talismanes.
Si este Aliado pierde su habilidad por el efecto de una carta mientras esta en juego, los jugadores podrán volver a jugar Talismanes.



Vinland
Habilidad: Una vez en tu turno, puedes destruir un Aliado en juego de Fuerza 1 o menos.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), sólo una vez por turno, puedes elegir un Aliado en juego (tuyo u oponente) de Fuerza 1 o menos y destruyelo.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Volsung
Habilidad: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando es declarado atacante, si controlas 3 o más Aliados Bárbaro en juego, este Aliado gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Aclaración: Este Aliado puede ser declarado atacante el turno que entra en juego. Cuando este Aliado sea declarado atacante, si controlas 3 o más Aliados de raza Bárbaro (considerando a Volsung), este Aliado gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final. La bonificación que gana este Aliado por su habilidad, la obtiene en la Fase de declaración de ataque, por lo cual si pierde su habilidad posteriormente no perderá la bonificación obtenida, al menos que un efecto posterior lo afecte con una modificación de Fuerza.



Volva
Habilidad: Cuando entra en juego, la siguiente Arma que juegues este turno reduce su Coste en 1 Oro.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego, la siguiente Arma que juegues en este turno, te cuesta 1 Oro menos.



Vör
Habilidad: Una vez por turno, cuando juegues un Talismán puedes robar 1 carta.

Aclaración: La habilidad disparada de este Aliado es opcional y podrá ser utilizada una vez por turno (en tu turno y en el turno de tu oponente), cuando juegues una carta de Talismán, robando la primera carta de tu Mazo Castillo.
Primero debes robar por la habilidad de este Aliado cuando juegues algún Talismán y luego resuelves el efecto de ese Talismán.



Vordr
Habilidad: Cuando entra en juego o sea destruido, tu oponente bota 2 cartas. Mientras este Aliado esté en juego, tu oponente no puede desterrar cartas de tu Cementerio.

Aclaración: Cuando este Aliado entra en juego tu oponente bota 2 cartas.
Cuando este Aliado sea destruido por el efecto de una carta o por daño de combate, tu oponente bota 2 cartas.
Mientras este Aliado esté en juego, tu oponente no puede desterrar las cartas que tengas en tu Cementerio.



Vrognok
Habilidad: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes elegir un Aliado en juego para que pierda su habilidad hasta la Fase Final.

Aclaración: En tu Fase de Vigilia sólo una vez por turno, puedes elegir un Aliado en juego (tuyo u oponente) para que pierda su habilidad hasta la Fase Final.
La habilidad de este Aliado sólo afecta a una copia del Aliado elegido.

ORÁCULO 2026 PRIMERA ERA RAGNAROK EXTENDIDO



Witte Wiwer
Habilidad: Cuando este Aliado sea destruido, puedes elegir un Aliado que controle tu oponente para que no pueda ser declarado atacante ni bloqueador hasta que salga del juego.

Aclaración: Cuando este Aliado sea destruido por daño de combate o por habilidades o efectos de cartas jugadas por el jugador controlador o por el oponente, puedes elegir un Aliado controlado por tu oponente para que el Aliado elegido no pueda ser declarado atacante o bloqueador hasta que el Aliado elegido salga del juego.
Si el Aliado afectado sale del juego y vuelve a entrar, entra como una carta nueva por lo cual podrá ser declarado atacante o bloqueador nuevamente.



Wotán
Habilidad: Única. En tu Fase de Vigilia, si esta carta está en tu Cementerio puedes jugarla sin pagar su Coste. Cuando entra en juego, puedes robar 2 cartas. Luego, baraja una carta de tu Mano en tu Mazo Castillo.

Aclaración: Sólo puedes tener una copia de este Aliado en tu Mazo Castillo.
En tu Fase de Vigilia, si este Aliado está en tu Cementerio puedes pagar su Coste para jugarlo bajo tu control sin pagar su Coste.
Cuando este Aliado entra en juego, puedes robar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo. Luego, debes barajar una carta de tu Mano en tu Mazo Castillo.