



ORÁCULO 2022

Ragnarok

REVISIÓN MAYO DE 2022

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



1-126 Los Eddas

Habilidad: Tu oponente se descarta de toda su mano, luego éste roba cuatro cartas.

Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente descarta todas las cartas de su Mano y luego roba 4 cartas de su Mazo Castillo. Para poder jugar este Talismán tu oponente debe por lo menos tener 1 carta en la Mano.

Tu oponente está obligado a robar 4 cartas de su Mazo Castillo.



2-126 Matador de Gigantes

Habilidad: Todos tus aliados doblan su fuerza. Por turno.

Aclaración: Al jugar este Talismán todos tus Aliados en juego doblan su fuerza por el turno.

Incluyendo los bonos de fuerza. 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 la fuerza.



3-126 Galdar

Habilidad: Copia la habilidad de un Talismán que esté en tu cementerio.

Aclaración: Al jugar este Talismán copia la habilidad de un Talismanes que esté en tu Cementerio.

No es necesario que lo saques del Cementerio, pero si debes mostrárselo a tu oponente.

Si copia un Talismán que baraja cartas del Cementerio no se puede barajar Galdar, pero sí el Talismán copiado.

El Talismán copiado por Galdar no puede ser anulado. Si quieres evitar el efecto del Talismán copiado, debes anular a Galdar.

Ejemplo: Si copias el Talismán Hidromiel puedes barajar el mismo Hidromiel y sus copias, pero no Galdar, ya que, una vez resuelto debe ir al Cementerio.



4-126 Juramento de los Héroes

Habilidad: Por cada aliado que te haya atacado en el turno anterior podrás recupera el mismo número de cartas de tu cementerio y barájalas con tu castillo (al azar).

Aclaración: Errata: "Al jugar este Talismán puedes barajar de tu Cementerio en tu Mazo Castillo igual número de cartas a la cantidad de Aliados oponente declarados atacante el turno anterior, a elección".

Juega este Talismán en tu turno. Por cada Aliado oponente que te haya atacado el turno anterior podrás barajar el mismo número de cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, a elección.

Ejemplo: Si en el turno anterior te atacaron 3 Aliados oponentes. Busca 3 cartas en tu Cementerio y sin mostrárselas a tu oponente, las barajas en tu Mazo Castillo.



5-126 Naglfar

Habilidad: Todos los jugadores destruyen todas las cartas en juego. Y tu oponente bota dos cartas de su castillo.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye todas las cartas en juego (tuyas y oponentes). Tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.

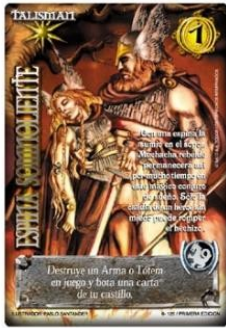
Todas las cartas son destruidas al mismo tiempo (Aliados, Armas, Tótems y Oros) y tu oponente debe bota 2 de su Mazo Castillo para que Naglfar se considere resuelto.

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 se resuelvan todos los efectos disparados.

Si algún jugador tiene en juego una carta que proteja un determinado tipo de carta solamente esa carta será destruida y no las cartas que protege.

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.

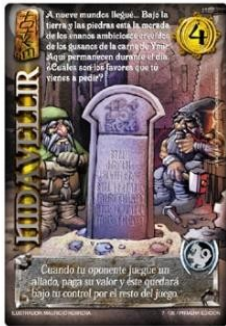
ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



6-126 Espina Somnoliente

Habilidad: Destruye un Arma o Tótem en juego y bota una carta de tu castillo.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye un Arma o Tótem en juego (oponente o tuyo), a elección y debes botar 1 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 puesto en juego por efecto de una habilidad. 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).

Los Aliados que cambian de controlador no están entrando en juego nuevamente, por lo cual, no dispararían sus habilidades que digan "cuando entra en juego o al entrar en juego".

El Aliado debe ubicarse en la Línea de Defensa y permanecerá bajo tu control hasta que salga del juego.

Cuando un Aliado sale del juego siempre va a la zona respectiva del propietario, es decir: Cementerio, Mazo Castillo, Mano o Destierro del dueño de la carta.

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: Solo puede ser llevada por una abominación; siempre que esta abominación reciba daño para ser destruida, descártate de una carta para que siga en juego.

Aclaración: Solo puede ser portada por un Aliado de raza Abominación. Si el portador es destruido por daño de combate puedes descartar 1 carta de tu Mano para salvarlo, es decir, para evitar vaya al Cementerio desde el juego.

Si el portador es destruido por una habilidad o efecto no puedes salvarlo.

Si el portador deja de ser raza Abominación el Arma permanece en juego, ya que, la condición para ser portada ya fue cumplida.

Cuando se evita que un Aliado vaya al Cementerio éste permanece en juego. El Aliado que es salvado no vuelve a entrar en juego.



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 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.

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 sin mostrárselas a tu oponente, las barajas en tu Mazo Castillo.



10-126 Guantes de Hierro

Habilidad: Agrega +1 a la fuerza de su portador. Su portador no recibe daño en combate.

Aclaración: El portador gana +1 a la fuerza. El portador de Guantes de Hierro no puede ser destruido por daño de combate.

El portador puede ser destruidos por habilidades o efectos de cartas.

Si el portador de Guantes de Hierro bloquea a un Aliado oponente y éste lo supera en fuerza, la diferencia pasará como daño a tu Mazo Castillo, pero el Aliado portador no será destruido por daño de combate y permanecerá en juego.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



11-126 Hodur

Habilidad: Cuando Hodur entra en juego se convierte en una copia total de un aliado oponente. Éste es barajado en su castillo y no podrá ser jugado mientras Hodur esté en juego.

Aclaración: Cuando entra en juego se transforma en una copia completa de un Aliado oponente en juego. Éste es barajado en el Mazo Castillo del dueño del Aliado y no podrá ser jugado mientras Hodur permanezca en juego.

La restricción de jugar el Aliado es solo para el oponente y si tiene más de 1 copia en juego, solo debe barajar una de ellas, a elección. Una vez que las copias del Aliado barajado salgan del juego, no podrán ser jugadas mientras Hodur este en juego.

Cuando un Aliado copia completamente a otro éste se transforma en una copia impresa de la carta. Copiando la fuerza, el coste, la habilidad, el nombre y su raza (si es que tiene). Además, copia todos los efectos permanentes que tenga el Aliado. Hodur no dispara habilidades de Aliados que digan "cuando entra en juego o al entrar en juego". Tampoco copia la fuerza y habilidades ganadas por el Aliado al portar un Arma.

Hodur mantiene la fuerza, el coste, la habilidad, el nombre y la raza copiada hasta que salga del juego.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



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: Si algún jugador juega un Talismán puedes destruir esta carta y anular dicho Talismán.

Aclaración: En el momento que tu oponente esté jugando un Talismán puedes destruir Nanna 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.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



15-126 Magni

Habilidad: Si hace daño al castillo oponente podrás descartarle a tu oponente una carta de su mano.

Aclaración: Si hace daño al Mazo Castillo oponente puedes descartar una carta al azar de la Mano de tu oponente.

Sin mirar la Mano de tu oponente.

Solo cuando Magni ataca y hace daño al Mazo Castillo oponente puedes activar su habilidad. Esta habilidad no se dispara por habilidades o efectos de cartas que hagan daño directo al Mazo Castillo oponente.

Si la fuerza de Magni o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



16-126 Hel

Habilidad: Todos tus turnos paga su coste y devuelve las cinco cartas superiores de tu cementerio a tu castillo, luego barájalas.

Aclaración: Errata: “Mientras Hel esté en juego en tus turnos puedes pagar su coste para barajar 5 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, a elección”.

Es una habilidad opcional. Puedes pagar su coste para buscar 5 cartas en tu Cementerio y sin mostrárselas a tu oponente, las barajas en tu Mazo Castillo.

Deben ser 5 cartas para poder ser barajadas en tu Mazo Castillo.

No significa que el turno que entró en juego pagando su coste puedas barajar 5 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



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 entra en juego puedes portarle un Arma sin pagar su coste. Si ataca 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 gratis solo 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 la primera carta que pones en juego, podrás buscar dos cartas de Oro en tu castillo y ponerlas en tu mano.

Aclaración: Errata: “Si es la primera carta de Aliado que pones en juego, podrás buscar dos cartas de Oro en tu Mazo Castillo y ponerlas en tu Mano”.

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 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.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



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 Gigantes de Hielo esté en juego tus Aliados de raza Abominación después de atacar vuelven a la Línea de Defensa y ganan +1 a la fuerza permanentemente.

Vuelven a Línea de Defensa una vez finalizado el ataque. Después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño tus Abominaciones ganan +1 a la fuerza permanentemente.

Tus Aliados de raza Abominación que son destruidos en Batalla Mitológica no vuelven a la Línea de Defensa.

Si Gigantes de Hielo ataca, también se bonifica así mismo con 1 de fuerza permanente y puede volver a la Línea de Defensa después de atacar por efecto de su misma habilidad, ya que, es raza Abominación.

Si tus Abominaciones en respuesta al ataque fueron devueltos a la Línea de Defensa, igual ganan el bono permanente.

Los bonos de fuerza permanentes solo duran mientras el Aliado permanezca en juego. Si el Aliado sale del juego y vuelve a entrar no mantendrá la bonificación.



20-126 Nidhogg

Habilidad: Si hace daño a un castillo, paga uno de Oro y tu oponente bota una carta de su castillo a su cementerio.

Aclaración: Si hace daño al Mazo Castillo oponente puedes pagar 1 de oro para botar 1 cartas del Mazo Castillo oponente.

Esta habilidad la puedes activar cuantas veces quieras, pero si fueras a botar más de 1 carta del Mazo Castillo oponente debes pagar todos los Oros de una sola vez.

Solo cuando Nidhogg ataca y hace daño al Mazo Castillo oponente puedes activar su habilidad. Esta habilidad no se dispara por habilidades o efectos de cartas que hagan daño directo al Mazo Castillo oponente.

Si la fuerza de Nidhogg o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad.

El daño directo realizado por esta habilidad es independiente del daño por combate realizado por el Aliado.

La habilidad se dispara en la fase de Asignación de Daño.

Ejemplo: Si este Aliado hizo daño al Mazo Castillo oponente en este turno, pagando 4 de Oro puedes botar 4 cartas del Mazo Castillo oponente.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



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 tus Aliados de raza Abominación pueden atacar cuando entran en juego. Todas las Abominaciones que controles pueden atacar el turno que entran en juego mientras este Aliado permanezca en juego.

Draugar puede atacar cuando entra en juego por efecto de su misma habilidad, ya que, es raza Abominación.

Si Draugar cambia de controlador no puede atacar ese mismo turno, debido a que, no está entrando en juego nuevamente.

Lo mismo ocurre si teniendo a Draugar en juego y al cambiar de controlador otra Abominación, ésta no podría atacar ese mismo turno.



22-126 Ejército Enano

Habilidad: Solo puede atacar o bloquear si tu oponente tiene menos cartas de Oro en juego que tú. Las demás copias de esta carta tienen +1 a la fuerza.

Aclaración: Errata: "Ejército Enano solo puede atacar o bloquear si tu oponente tiene menos Oros en juego que tú. Tus demás copias de Ejército Enano ganan +1 a la fuerza mientras este Aliado este en juego."

Para poder ser declarado atacante o bloqueador debes controlar más cartas de Oro que tu oponente. Solo tus copias en juego ganan 1 de fuerza mientras este Aliado permanezca en juego.

Son ambas acciones, es decir, si tienes igual o menor cantidad de Oros que tu oponente en juego no podrá atacar ni bloquear.

Una vez que fue declarado atacante o bloqueador la cantidad de cartas de Oros se vuelve irrelevante.

Ejemplo: Si tienes 2 Ejército Enano en juego cada uno tendrá 4 de fuerza y si tienes 3 Ejército Enano en juego cada uno tendrá 5 de fuerza, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Ejército Enano.



23-126 Garm

Habilidad: Si está en el cementerio puedes pagar dos de Oro y ponerlo en juego.

Aclaración: Si Garm está en tu Cementerio puedes pagar 2 Oros para ponerlo en juego sin pagar su coste.

Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.

Garm 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 en Guerra de Talismanes Garm no puede ser declarado bloqueador.

Si Garm es destruido en Guerra de Talismanes por una habilidad o efecto de carta cuando sea tu prioridad puedes pagar su habilidad para volver a ponerlo en juego ese mismo turno.

Si no puedes jugar con el Cementerio no podrás ponerlo en juego por efecto de su habilidad.



24-126 Geri y Freki

Habilidad: Solo puede bloquear y no es destruida por habilidades de Armas, Talismanes o Tótems.

Aclaración: Geri y Freki no puede atacar. Solo puede ser declarado bloqueador. 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.

Ejemplo: No puedes destruir a Geri y Freki con cartas como Stribog, Sacrificio Humano, Naglfar, Nitten Ichi Ryu o Li.



25-126 Hymir

Habilidad: Si está en tu cementerio la puedes poner en juego pagando 4 de Oro y destruyendo un aliado de fuerza 4 o superior.

Aclaración: Si Hymir está en tu Cementerio puedes pagar 4 Oros y destruir uno de tus Aliados de fuerza 4 o mayor para ponerlo en juego sin pagar su coste.

Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.

Hymir 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 en Guerra de Talismanes Hymir no puede ser declarado bloqueador.

Cuando se cancela una habilidad todos los costes asociados a ella deben quedar pagados.

Ejemplo: Si pagas 4 de Oro y destruyes a Rugnir que tiene fuerza 4 para poner en juego a Hymir desde el Cementerio, tu oponente en respuesta puede destruir a Shiro Amakusa para cancelar la habilidad de Hymir. Como los costes asociados deben quedar pagados cuando es cancela la habilidad, los 4 de Oro quedarán en la zona de Oro Pagado y Rugnir permanecerá en el Cementerio.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



26-126 Ratatosk

Habilidad: *Puedes destruir este aliado para que tus cartas ganen +1 de fuerza permanente.*

Aclaración: Puedes destruirlo para que tus Aliados en juego ganen +1 a la fuerza permanentemente.

Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.

Si Ratatosk 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.



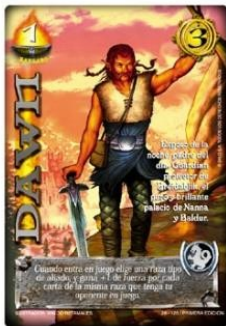
27-126 Gandalf

Habilidad: *Si ataca junto al ejército enano ellos ganan +1 de fuerza Imbloqueable.*

Aclaración: Si ataca junto al 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 sí mismo.



28-126 Dawn

Habilidad: *Cuando entra en juego elige una raza tipo de aliado y gana +1 de fuerza por cada carta de la misma raza que tenga tu oponente en juego.*

Aclaración: Cuando entra en juego escoge una raza de Aliado. Dawn gana +1 a la fuerza por cada Aliado oponente en juego de la raza escogida.

Su fuerza es variable y depende en todo momento del número de Aliados que tu oponente controle con la raza elegida.

Puedes elegir cualquier tipo de raza. No es necesario que haya un Aliado en juego con la raza nombrada.

Si un Aliado oponente con la raza nombrada sale del juego en Guerra de Talismanes el bono de fuerza se pierde de inmediato, pero si son destruidos por daño de combate el bono de fuerza se pierde después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

Ejemplo: Si al entra en juego eliges la raza Campeón. Dawn gana 1 de fuerza por cada Campeón que tu oponente controle.

Sin importar las subdivisiones razas puede ser cualquier tipo de Campeón, es decir: Campeón Samurái, Campeón Shaolin o Campeón Ninja.



29-126 Vola

Habilidad: *Si esta carta es bloqueada tu oponente deberá destruir un aliado al final del turno.*

Aclaración: Si este Aliado es bloqueado tu oponente debe destruir uno de sus Aliados al final del turno.

Si Vola y se le asigna un bloqueador a este Aliado, tu oponente deberá destruirse un Aliado que controle 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 hace objetivo al jugador, por lo cual, si tu oponente tiene Asgard en juego no debes destruirte un Aliado.

El efecto se dispara al momento de la declaración de bloqueo.



30-126 Ragnar Lodbrog

Habilidad: *Cuando entra en juego destruye un aliado oponente de fuerza 4 o menos.*

Aclaración: Cuando entra en juego destruye un Aliado oponente en juego de fuerza 4 o menos, a 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 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



31-126 Einheryar

Habilidad: Cuando entra en juego destruye un aliado oponente.

Aclaración: Cuando entra en juego destruye un Aliado oponente en juego, a 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 Egil Skalla Grimsson 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 Nott esté en juego tus Aliados de raza Bárbaro en juego ganan +1 a la fuerza.

Todos los Bárbaros que controles ganan 1 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 es declarado atacante tu oponente debe botar 2 cartas de su Mazo Castillo. Para evitar esta habilidad tu oponente debe descartarse 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.

Si por efecto de una habilidad en respuesta el ataque es cancelado tu oponente no debe botar 2 cartas de su Mazo Castillo.

El efecto se resuelve al momento de la declaración de ataque.

Mani es Carta Única.



35-126 Sol

Habilidad: Mientras esté en juego, todos tus bárbaros después de atacar vuelven a la línea de defensa.

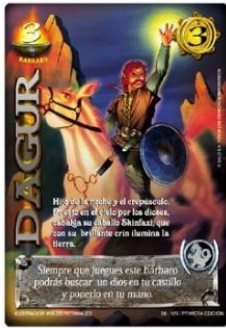
Aclaración: Mientras Sol esté en juego tus Aliados de raza Bárbaro después de atacar, vuelven a la Línea de Defensa.

Vuelven a Línea de Defensa una vez finalizado el ataque mientras este Aliado permanezca en juego. Después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

Sol también puede volver a la Línea de Defensa por efecto de su misma habilidad, ya que, es raza Bárbaro.

Tus Bárbaros que son destruidos en Batalla Mitológica no vuelven a la Línea de Defensa.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



36-126 Dagur

Habilidad: Siempre que juegues este bárbaro puedes buscar un dios en tu Castillo y ponerlo en tu mano.

Aclaración: Cuando entra en juego, puedes buscar un Aliado de raza Dios en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



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 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 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 entra en juego el próximo Aliado que juegues te costará 1 menos de Oro.

El Aliado reduce su coste solo por 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.



39-126 Waldganger

Habilidad: Devuelve a la mano un aliado oponente en juego, luego puedes robar una carta de tu Castillo.

Aclaración: Al jugar este Talismán sube a la Mano un Aliado oponente en juego, a elección y 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 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: Al jugar este Talismán destruye un Aliado oponente de fuerza superior a 3, a elección.

Incluyendo los bonos de fuerza. Un Aliado oponente en juego que supere 3 de fuerza, es decir, de fuerza 4 o mayor es destruido.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



41-126 Nidos de Pesadilla

Habilidad: Busca dos cartas en tu castillo y tu oponente te descarta de una de ellas. La otra queda en tu mano.

Aclaración: Al jugar este Talismán, buscar 2 cartas en tu Mazo Castillo y sin mostrarlas a tu oponente, éste te descarta 1 de ellas al azar. La otra la debes poner en tu Mano.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



42-126 Herfyoturr

Habilidad: Los aliados que porten Armas vuelven a la línea de defensa después de atacar.

Aclaración: Juega este Talismán después de atacar en Guerra de Talismanes para que tus Aliados que sean portadores de una o más Armas vuelvan a la Línea de Defensa.

Vuelven a Línea de Defensa una vez finalizado el ataque solo tus Aliados que porten Armas. Después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

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: En la fase de ataque los aliados que no lleven Armas tienen fuerza 0 hasta el final del turno.

Aclaración: En respuesta a la declaración de ataque juega este Talismán para que los Aliados (tuyos y oponentes) que no porten Armas tengan fuerza 0 por el turno.

Todos los Aliados en juego que no sean portador de una o más Armas tendrán fuerza 0 hasta la Fase Final.



44-126 Forja de Enanos

Habilidad: Tu oponente descarta cartas de su castillo hasta que aparezca una carta de Oro.

Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente debe botar cartas de su Mazo Castillo 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 un Oro, de igual manera pierde el juego.

Las cartas del Mazo Castillo deben ser botadas de una en una al Cementerio.



45-126 Astucia de Loki

Habilidad: Todos los aliados imbloqueables son devueltos a la mano de su dueño.

Aclaración: Al jugar este Talismán sube a la Mano todos los Aliados imbloqueables (tuyos y oponente).

Son subidos a la Mano todos los Aliados en juego que sean imbloqueables.

El efecto se resuelve de inmediato, es decir, se suben a la Mano en ese momento todos los Aliados imbloqueables.

Los Aliados imbloqueables que entren en juego después de que Astucia de Loki se resuelva no se verán afectados.

Cuando un Aliado en juego es subido a la Mano siempre va a la Mano del dueño de la carta.

No puede ser bloqueado es lo mismo que imbloqueable para todo efecto de juego.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



46-126 Metamorfosis de Loki

Habilidad: Los bonos de fuerza se aplican negativamente con un mínimo de 0 hasta el final del juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán 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 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. Si pierde puntos de fuerza el efecto se mantiene. 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 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.

Una vez resuelto se va a la zona de Efectos Permanentes.

Metamorfosis de Loki no afecta a los duplicadores de fuerza.



47-126 Mirada Berserker

Habilidad: Todos los jugadores destruyen un Aliado, Arma y Tótem que tengan en juego.

Aclaración: Al jugar este Talismán los jugadores deben destruir un Aliado, Arma y Tótem que tengan en juego. Para poder jugar este Talismán ambos jugadores deben tener por lo menos los 3 tipos de cartas en juego.



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: Al jugar este Talismán todos los Aliados oponente pierden 1 de fuerza por cada carta que tengas en tu Mano por el turno, con un mínimo de 0.

El bono de fuerza no es variable. Se cuentan las cartas de la Mano en el momento y ese será el bono de fuerza que perderán los Aliados oponente 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 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 oponentes en juego pierden 3 de fuerza hasta el final del turno.



49-126 Amor de Valkyria

Habilidad: Cuando un aliado sea destruido juega inmediatamente este Talismán para que dicho aliado siga en juego. Luego podrás robar una carta de tu castillo.

Aclaración: En el momento que uno de tus Aliados sea destruido jugar Amor de Valkyria para Salvarlo. Luego puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Este Talismán es una interrupción al juego. Puedes jugarlo en cualquier momento para evitar que uno de tus Aliados vaya al Cementerio desde el juego.

Los Aliados que como condición deben ir al Cementerio para cumplir su habilidad pueden ser salvados, pero no harían efectiva su habilidad.

Cuando se evita que un Aliado vaya al Cementerio éste permanece en juego. El Aliado que es salvado no vuelve a entrar en juego.

Solo si evitas que uno de tus Aliados sea destruido podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Ejemplo: Nanna debe ir al Cementerio para poder anular un Talismán.



50-126 Espíritus de la Niebla

Habilidad: Tu oponente descarta una carta de su mano y bota una de su castillo.

Aclaración: Al jugar este Talismán 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 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



51-126 Fimbultyr

Habilidad: Todos los jugadores se descartan de su mano y roban 5 cartas de su castillo.

Aclaración: Al jugar este Talismán los jugadores descartan su Mano y luego roban 5 cartas de su Mazo Castillo.

Es obligatorio robar 5 cartas del Mazo Castillo.

Para poder jugar este Talismán los jugadores deben tener por lo menos tener 1 carta en la Mano.

Ambos jugadores comienzan a robar las cartas al mismo tiempo. 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.

Las cartas del Mazo Castillo deben ser robadas de una a la Mano.

Si quedas con 0 cartas en tu Mazo Castillo pierdes el juego.



52-126 Draupnir

Habilidad: Tu oponente en su próximo turno no podrá utilizar o jugar cartas de Oro.

Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente en el próximo turno no podrá jugar o utilizar Oros.

Juega este Talismán en tu turno para que tu oponente no pueda hacer ningún efecto con sus cartas de Oro en el siguiente turno.

Tu oponente no podrá bajar ni poner Oros en juego, pero si puede generar y utilizar Oros virtuales. Puede jugar cartas coste 0 siempre que no afecten los Oros y además puede atacar.



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 destruidos.

Los Oros que controles no podrán ser destruido mientras este Tótem permanezca en juego. Tampoco puedes destruir tus Oros para activar sus habilidades.



54-126 Vanaheim

Habilidad: Tu oponente no puede atacarte más. Un jugador puede descartar tres cartas de su castillo y destruir este Tótem.

Aclaración: Mientras Vanaheim esté en juego tu oponente no puede atacar. Los jugadores pueden botar 3 cartas de su Mazo Castillo para destruir este Tótem.

Tu oponente no podrá declarar ataque mientras este Tótem permanezca en juego. Cualquier jugador puede destruirlo botando 3 carta de su Mazo Castillo.

Esta habilidad puedes activar en tu turno en Fase de Vigila o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.

Para poder declarar ataque tu oponente debe sacar del juego a Vanaheim (destruyéndolo, barajándolo, desterrándolo o subiéndolo a la Mano) o quitándole la habilidad.



55-126 Asgard

Habilidad: Cada vez que tu oponente te destruya una carta, él debe destruirse una carta del mismo tipo.

Aclaración: Mientras Asgard 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



56-126 Niflheim

Habilidad: *Tu oponente en cada turno bota al cementerio una carta de su mazos.*

Aclaración: Mientras Niflheim esté en juego en cada turno tu oponente botar 1 carta de su Mazo Castillo.

Al comienzo de cada turno tu oponente debe bota 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 al comienzo 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: *Siempre que un Dios sea enviado al cementerio, puedes descartar dos cartas de tu mazos para que siga en juego.*

Aclaración: En el momento que uno de tus Aliados raza Dios sea destruido puedes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo para Salvarlo.

Este Tótem actúa como una interrupción al juego. Puedes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo en cualquier momento para evitar que uno de tus Aliados de raza Dios vaya al Cementerio desde el juego.

No se limita una vez por turno.

Los Aliados que como condición deben ir al Cementerio para cumplir su habilidad pueden ser salvados, pero no harían efectiva su habilidad.

Cuando se evita que un Aliado vaya al Cementerio éste permanece en juego. El Aliado que es salvado no vuelve a entrar en juego.

Ejemplo: Baldur debe ir al Cementerio para que puedas buscar una carta en tu Mazo Castillo y ponerla en tu Mano.



58-126 Yotunheim

Habilidad: *Cada vez que tu oponente juegue un aliado deberá descartar una carta de su mazos.*

Aclaración: Mientras Yotunheim esté en juego si tu oponente juega un Aliado debe botar 1 carta de su Mazo Castillo.

Cada vez que tu oponente juegue un Aliado deberá botar 1 carta de su Mazo Castillo mientras este Tótem permanezca en juego.

Si tienes 2 Yotunheim en juego tu oponente debe botar 2 cartas por cada Aliado que juega y así sucesivamente.

Si el Aliado es anulado tu oponente igual debe botar 1 carta de su Mazo Castillo.



59-126 Zapatos de Hierro

Habilidad: *Agrega +1 a la fuerza de su portador. Si su portador ataca tú tienes la primera acción en combate.*

Aclaración: El portador gana +1 a la fuerza. Si el portador es declarado atacante tú tienes la prioridad en Guerra de Talismanes.

Si el Aliado portador sale del juego antes de la Guerra de Talismanes igual tendrás la primera acción en combate. Al tener la prioridad en Guerra de Talismanes puedes jugar primero Talismanes o activar habilidades de cartas.

El efecto se resuelve al momento de la declaración de ataque.



60-126 Gambantein

Habilidad: *Agrega +1 a la fuerza de su portador. Siempre que este aliado haga daño al castillo oponente y se resuelva el daño podrás ver las primeras tres cartas del castillo oponente y ordénalas como quieras.*

Aclaración: El portador gana +1 a la fuerza. Si el portador hace daño al Mazo Castillo oponente puedes mirar las 3 primeras cartas del Mazo Castillo oponente y ordénalas como quieras.

Después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño. Solo si el portador de Gambantein hizo daño, podrás mirar las primeras 3 cartas del Mazo Castillo oponente y devolverlas cualquier orden.

Esta habilidad no se dispara por habilidades o efectos de cartas que hagan daño directo al Mazo Castillo oponente.

Si la fuerza del portador o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva la habilidad de esta Arma.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



61-126 Arco de Ullr

Habilidad: *Agrega +1 a la fuerza de su portador. Cuando pongas en juego esta Arma podrás buscar una carta de Oro de tu mazot Castillo y ponerla en juego, luego puedes robar una carta de tu mazot Castillo.*

Aclaración: El portador gana +1 a la fuerza. Cuando entra en juego puedes buscar 1 Oro en tu Mazo Castillo y ponerlo en juego en tu Reserva de Oro, 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.



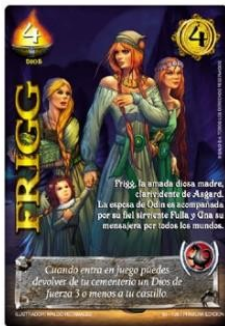
62-126 Espada de Frey

Habilidad: *Agrega +2 a la fuerza de su portador. Cada vez que su portador ataque podrás robar una carta extra de tu mazot Castillo al final del turno.*

Aclaración: El portador gana +2 a la fuerza. Si el portador ataca puedes robar 1 carta extra de tu Mazo Castillo al final del turno.

El efecto se dispara cuando el portador es declarado atacante. Si el Aliado portador o el Arma sale del juego en Batalla Mitológica igual podrás robar 1 carta extra al final del turno.

Si por una habilidad o efecto no puedes robar al finalizar el turno no podrás robar cartas extras.



63-126 Frigg

Habilidad: *Cuando entra en juego puedes devolver de tu cementerio un Dios de fuerza 3 o menos a tu mazot Castillo.*

Aclaración: Cuando entra en juego, puedes buscar un Aliado de raza Dios de fuerza 3 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.



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.



65-126 Baldur

Habilidad: *Si es destruido podrás buscar una carta en tu mazot Castillo y ponerla en tu mano.*

Aclaración: Si 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



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 entra en juego, puedes buscar una carta de coste 3 o menos en tu Cementerio, debes mostrársela a tu oponente y luego barájala en tu Mazo Castillo.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



67-126 Yormungand

Habilidad: En combate puedes descartarte de una carta para que gane +1 de fuerza.

Aclaración: Al ser declarado atacante o bloqueador puedes descartar una carta de tu Mano para que gane +1 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 descartar 1 carta de tu Mano y luego la prioridad pasa a tu oponente, y así sucesivamente hasta que ninguno de los jugadores juegue más Talismanes o active habilidades de cartas.



68-126 Aegir

Habilidad: Cuando entra en juego tu oponente baraja en su castillo un aliado que tenga en juego.

Aclaración: Errata: "Cuando entra en juego baraja un Aliado oponente en juego en su Mazo Castillo."

El Aliado oponente barajado es a tu elección.

Cuando un Aliado en juego es barajado siempre va al Mazo Castillo del dueño de la carta.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



69-126 Vavtrudnir

Habilidad: Si es la primera carta que pones en juego podrás buscar un Tótem en tu castillo y ponerlo en tu mano.

Aclaración: Errata: "Si es la primera carta de Aliado que pones en juego, podrás buscar un Tótem en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano".

Si es el primer Aliado que entra en juego bajo tu control, puedes buscar un Tótem en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.

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.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



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: No tiene límites de Armas. Si le portas un Arma a Byleist puedes robar 1 carta extra este turno.

Puede portar más de un Arma. Cada vez que le portes un Arma a este Aliado podrás robar 1 carta extra al final del turno.

Si le portaste un Arma este turno y Byleist sale del juego en Batalla Mitológica igual podrás robar 1 carta extra al final del turno.

Si por una habilidad o efecto no puedes robar al finalizar el turno no podrás robar cartas extras.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



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 Ruginir

Habilidad: Siempre que bloquee a un aliado oponente deberás buscar un Oro en tu castillo y ponerlo en tu mano.

Aclaración: Si es declarado bloqueador busca 1 Oro en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.

Es obligación buscar la carta de Oro. En caso de no tenerlo, debes realizar la búsqueda de igual modo y avisar a tu oponente que no cuentas con más cartas de Oros en tu Mazo Castillo.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.

El Oro debe ser buscado al momento de la Asignación de Bloqueo.



73-126 Surt

Habilidad: Cuando entra en juego puedes destruir un Tótem.

Aclaración: Cuando entra en juego puedes destruir un Tótem en juego (oponente o tuyo), a elección.



74-126 Trivaldi

Habilidad: Cuando entra en juego destruye un aliado oponente de fuerza 3 o menos.

Aclaración: Cuando entra en juego destruye un Aliado oponente en juego de fuerza 3 o menos, a 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: Al jugar este Talismán puedes buscar una carta de Oro en tu Mazo Castillo y ponerla en juego en tu Reserva de Oro.

Los Oros deben cumplir sus condiciones para ser puestos en juego.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



76-126 Runas

Habilidad: Ambos jugadores roban cartas de su castillo hasta tener 8 cartas en la mano.

Aclaración: Al jugar este Talismán 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. 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.

Las cartas del Mazo Castillo deben ser robadas de una en una a la Mano.

Si quedas con 0 cartas en tu Mazo Castillo pierdes el juego.



77-126 Fuente de Mimir

Habilidad: Destruye cualquier carta en juego que no sea Oro y luego puedes robar una carta.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye una carta en juego (oponente o tuya) que no sea Oro y luego puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Solo si destruiste una carta en juego podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo.



78-126 Suplicio de Loki

Habilidad: La fuerza de un aliado en juego se reduce en 3 con un mínimo de 0.

Aclaración: Al jugar este Talismán un Aliado en juego (oponente o tuyo) pierde 3 de fuerza por el turno, con un mínimo de 0.

El próximo modificador de fuerza que se aplique sobre el Aliado prevalece sobre Suplicio de Loki.

Ejemplo: Si un Aliado tiene fuerza 2, al jugar Suplicio de Loki tendrá fuerza 0 hasta la Fase Final.



79-126 Hidromiel

Habilidad: Elige 3 cartas en tu cementerio y barájalas con tu castillo. Luego roba 2 cartas.

Aclaración: Al jugar este Talismán busca 3 cartas en tu Cementerio y sin mostrarlas a tu oponente, barájalas en tu Mazo Castillo, a elección. 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. 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.

Solo 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: Al jugar este Talismán escoge un Aliado oponente para que el próximo turno deba atacar. Si 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.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



81-126 Fuente de Urd

Habilidad: En tu turno, tu oponente destruye todos los aliados que te hayan atacado en el turno anterior.

Aclaración: Al jugar este Talismán tu oponente debe destruir todos sus Aliados que atacaron en el turno anterior.

Este Talismán debes jugarlo en tu turno. Tu oponente destruye todos los Aliados que controle que hayan sido declarados atacantes el turno anterior.

Si por efecto de una habilidad en respuesta los Aliados fueron devueltos a la Línea de Defensa, éstos se consideran que fueron declarados atacantes el turno anterior.

Esta habilidad hace objetivo al jugador, por lo cual, si tu oponente tiene Asgard en juego no dispararía su habilidad.



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 juega este Talismán para que los Aliados pierdan sus bonos de fuerza por el 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: Al jugar este Talismán 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: Destruye un aliado con Arma.

Aclaración: Al jugar este Talismán destruye un Aliado en juego (oponente o tuyo) que porte una o más Armas, a elección.



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 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



86-236 Muspellsheim

Habilidad: Una vez por turno paga 4 de Oro y destruye una carta en juego que no sea una carta Oro.

Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 4 de Oros para destruir una carta en juego (oponente o tuya) que no sea Oro, a elección.

Esta habilidad la puedes activar en tu turno en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes.



87-126 Cinturón de Thor

Habilidad: Agrega +1 a la fuerza a su portador. Puedes tener más de tres copias de esta Arma.

Aclaración: El portador gana 1 de fuerza. Puedes tener más de 3 copias de esta Arma en tu Mazo Castillo.



88-126 Hacha Danesa

Habilidad: Sin habilidad



89-126 Yelmo Escandinavo

Habilidad: Descarta una carta de tu mano para que este aliado gane +1 de fuerza.

Aclaración: Puedes descartar 1 carta de tu Mano para que el portador gane 1 de fuerza por el turno.

El bono de fuerza dura hasta la Fase Final.

Esta habilidad puedes activarla tantas veces como quiera, pero si la activas en Guerra de Talismanes debes respetar la sucesión de prioridades, es decir, solo puedes descartar 1 carta de tu Mano y luego la prioridad pasa a tu oponente, y así sucesivamente hasta que ninguno de los jugadores juegue más Talismanes o active habilidades de cartas.



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 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 2022 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: Si es destruido, tu oponente baraja una carta aliada en juego en su castillo.

Aclaración: Errata: "Si es destruido baraja un Aliado oponente en juego en su Mazo Castillo."

El Aliado oponente barajado es a tu elección.

Si es destruido por habilidades de cartas el Aliado oponente se baraja en ese momento, pero si es destruido por daño de combate el Aliado oponente se baraja después de resolver el daño en la fase de Asignación de Daño.

Cuando un Aliado en juego es barajado siempre va al Mazo Castillo del dueño de la carta.

Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



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 sea destruido puedes descartar 1 carta de tu Mano para salvarlo.

Esta habilidad actúa como una interrupción al juego. Puedes descartar 1 carta de tu Mano en cualquier momento para evitar que 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: Si está en la línea de ataque puede volver a la línea de defensa para bloquear.

Aclaración: En respuesta al ataque oponente puede volver a la Línea de Defensa y ser declarado bloqueador.

Freya debe estar habilitado para bloquear. Si por una habilidad o efecto está impedido de bloquear no podrá volver a la Línea de Defensa.

Un Aliado habilitado para bloquear es aquel que ésta en la Línea de Defensa y además no tenga una habilidad o efecto que no le permita bloquear.



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 efecto de una habilidad no puedes jugar en tu Cementerio la habilidad de Idunn no se vería afectada.

Los Oros Virtuales no cuentan cómo cartas de Oro.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



96-126 Bragi

Habilidad: Destruye un Oro que tengas en juego y gana +2 de fuerza.

Aclaración: Puedes destruir una de tus cartas de Oro que controles para que 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 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.



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: Puede atacar cuando 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 de la declaración de ataque.



100-126 Yord

Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



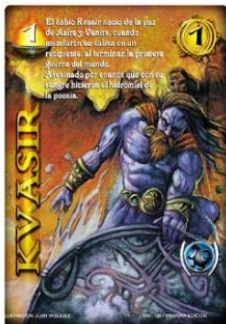
101-126 Snotra
Habilidad: Sin habilidad



102-126 Tyr
Habilidad: Sin habilidad



103-126 Forseti
Habilidad: Paga uno de Oro y podrás robar una carta extra (una vez por turno).
Aclaración: Una vez por turno puedes pagar 1 Oro y podrás robar 1 carta extra este turno. Mientras Forseti esté en juego puedes pagar 1 Oro para robar una carta extra. Una vez por turno y solo en tus turnos (no se puede robar cartas extra en el turno oponente). Si el Aliado sale del juego en Batalla Mitológica igual podrás robar 1 carta extra al final del turno (siempre que hayas pagado 1 de Oro).
Si por una habilidad o efecto no puedes robar al finalizar el turno no podrás robar cartas extras.



104-126 Kvasir
Habilidad: Sin habilidad



105-126 Vidar
Habilidad: Paga uno de Oro y gana +1 de fuerza.
Aclaración: Puedes pagar 1 Oro para que gane +1 a la fuerza por el turno. El bono de fuerza dura hasta la Fase Final. Esta habilidad puedes activarla tantas veces como quiera, pero si lo haces en Guerra de Talismanes debes respetar la sucesión de prioridades, es decir, solo puedes 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 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



106-126 Skadi
Habilidad: Sin habilidad



107-126 Tyra
Habilidad: Solo puede bloquear.
Aclaración: Tyra no puede atacar. Solo puede ser declarado bloqueador.



108-126 Fenoeiself
Habilidad: Cuando entra en juego puedes devolver a tu castillo una carta del cementerio de valor 1 o menos.
Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar una carta de coste 1 o menos en tu Cementerio, debes mostrársela a tu oponente y luego barájala en tu Mazo Castillo.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



109-126 Hraesvelg
Habilidad: Cuando entra en juego puedes devolver a tu castillo una carta del cementerio de valor 2 o menos.
Aclaración: Cuando entra en juego puedes buscar una carta de coste 2 o menos en tu Cementerio, debes mostrársela a tu oponente y luego barájala en tu Mazo Castillo.
Cada vez que el Mazo Castillo sea intervenido éste debe ser barajado.



110-126 Mimir
Habilidad: Sin habilidad

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA 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 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.



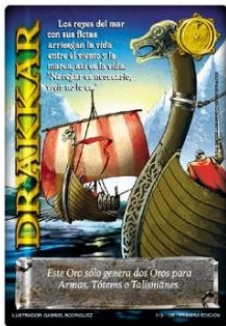
112-126 Halatafi

Habilidad: *Destruye este Oro y un aliado en juego tendrá fuerza 0 por ese turno.*

Aclaración: Puedes destruirlo para que Aliado en juego (oponente o tuyo) tenga fuerza 0 hasta la Fase Final, a elección.

Si Halatafi es destruido por una habilidad o efecto de carta no puedes activar su habilidad.

El próximo modificador de fuerza que se aplique sobre el Aliado prevalece sobre Halatafi.



113-126 Drakkar

Habilidad: *Este Oro solo genera dos Oros para Armas, Tótems o Talismanes.*

Aclaración: Al momento de utilizar Drakkar cuenta como 2 Oros para Armas, Tótems o Talismanes.

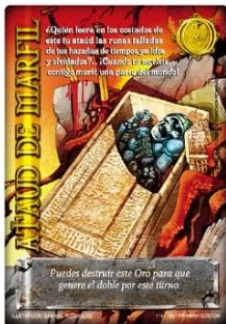
Solo para pagar el coste de Armas, Tótems y Talismanes son 2 de Oro. Para pagar habilidades de Armas, Tótems o Talismanes y el coste de Aliados cuenta como 1 Oro.

Si Drakkar pierde la habilidad cuenta solamente como 1 Oro.

No se pueden dividir los 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 Armas, Tótems o Talismanes.



114-126 Ataúd de Marfil

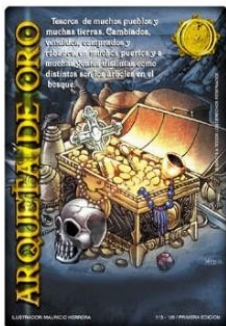
Habilidad: *Puedes destruir este Oro para que genere el doble en este turno.*

Aclaración: Errata: *"Puedes destruirlo para generar 2 Oros Virtuales el final del turno."*

Si Ataúd de Marfil es destruido por una habilidad o efecto de 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 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



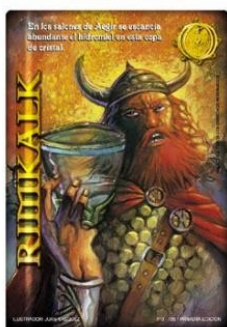
116-126 Collar Brising
Habilidad: *Sin habilidad*



117-126 Martillo Amuleto
Habilidad: *Sin habilidad*



118-126 Calendario Rúnico
Habilidad: *Sin habilidad*



119-126 Rimkalk
Habilidad: *Sin habilidad*



120-126 Armadura de Valkyria
Habilidad: *Sin habilidad*

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



121-126 Escudo
Habilidad: *Sin habilidad*



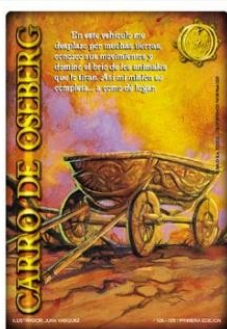
122-126 Codex Runicus
Habilidad: *Sin habilidad*



123-126 Puente Bifrost
Habilidad: *Sin habilidad*

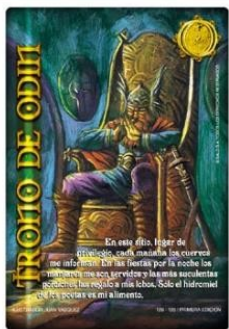


124-126 Piedras Rúnicas
Habilidad: *Sin habilidad*



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

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA RAGNAROK



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