



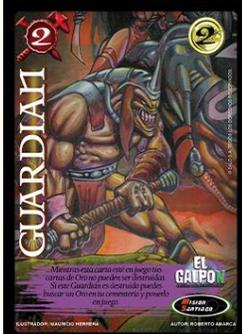
ORÁCULO 2022



Liber Dominus

REVISIÓN MAYO 2022

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA PROMOCIONALES Y EDICIÓN ESPECIAL



Misión Santiago 01-04 Guardián

Habilidad: Mientras esta carta esté en juego tus cartas de Oro no pueden ser destruidas. Si este Guardián es destruido puedes buscar un Oro en tu cementerio y ponerlo en juego.

Aclaración: Mientras Guardián esté en juego tus cartas de Oro en juego no pueden ser destruidas. Si Guardián es destruido puedes buscar una carta de Oro en tu cementerio y ponerla en juego en tu Reserva de Oro.

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

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

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

Guardián debe ir al Cementerio para hacer efectiva su habilidad.



Misión Santiago 02-04 Resplandor Dorado

Habilidad: Otorga 2 Oros Virtuales. Si la utilizas en torneos oficiales otorga 3 Oros Virtuales.

Aclaración: Al jugar este Talismán genera 2 Oros Virtuales por el turno. En vez de eso, si Resplandor Dorado es jugado en un Torneo Oficial genera 3 Oros Virtuales por el turno (esta habilidad se hace efectiva para todos los torneos que sean de carácter oficial de Juego Organizado).

No significa que genera 2 Oros Virtuales y además genera 3 Oros Virtuales adicionales si se juega en Torneos Oficiales.

Los Oros Virtuales generados son de libre disposición y éstos siempre duran hasta la Fase Final. Si no son utilizados, se pierden.



Misión Santiago 03-04 Tótem de Guerra

Habilidad: Mientras este Tótem esté en juego, los Oros no pueden ser destruidos.

Aclaración: Mientras Tótem de Guerra esté en juego las cartas de Oro en juego (oponentes y tuyas) no pueden ser destruidas.

Los Oros que los jugadores controlen no podrán ser destruido mientras este Tótem permanezca en juego. Tampoco pueden destruir sus Oros para activar sus habilidades.



Misión Santiago 04-04 Golpe Vampiro

Habilidad: El portador gana +2 a la fuerza. Si la utilizas en torneos oficiales ganas +5 a la fuerza.

Aclaración: El portador gana 2 de fuerza. En vez de eso, si portas Golpe Vampiro en un Torneo Oficial a uno de tus Aliados en juego éste ganará 5 de fuerza (esta habilidad se hace efectiva para todos los torneos que sean de carácter oficial de Juego Organizado).

No significa que el portador gane 2 de fuerza y además gane 5 de fuerza adicionales si se juega en Torneos Oficiales.



Promocional 01-01 Lautaro

Habilidad: Lautaro puede atacar el turno en que entra en juego. Cuando entra en juego, puedes barajar hasta tres cartas de tu Mazo Castillo. Si Lautaro hace daño al Mazo Castillo oponente, puedes robar una carta. (Carta Única).

Aclaración: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego puedes buscar hasta 3 cartas en tu Mazo Castillo y sin mostrarlas a tu oponente, barájalas con tu Mazo Castillo, a elección. Si Lautaro hace daño al Mazo Castillo oponente, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Una vez finalizado el ataque podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo. Después de resolver el daño en la Fase de Asignación de Daño.

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

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

Lautaro es raza Guerrero.

Lautaro es Carta Única.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA PROMOCIONALES Y EDICIÓN ESPECIAL



Liber Dominus 01-06 Rey Arturo Pendragón

Habilidad: Sólo puedes tener a un Rey Arturo en juego. Cada turno tu oponente bota de su castillo las dos cartas superiores, este aliado no puede ser bloqueado por Caballero.

Aclaración: Solo puedes tener una copia de este Aliado en juego. El turno que Rey Arturo Pendragón es puesto en juego tu oponente bota 2 carta de su Mazo Castillo. En los siguientes turnos al comienzo de cada uno de ellos tu oponente bota 2 carta de su Mazo Castillo. No puede ser bloqueado por Aliados de raza Caballero.

No significa que sea imbloqueable, por lo que, no ganaría bono de fuerza por cartas como Sello Imperial de Jade.

Si tienes un Rey Arturo Pendragón en juego, no puedes jugar otra copia de esta carta y tampoco cambiar de controlador una copia oponente de este Aliado. Si por una habilidad o efecto pones en juego una copia de Rey Arturo Pendragón, ésta es enviada al Cementerio sin entrar en juego.



Liber Dominus 02-06 Reina Guinivere

Habilidad: Este aliado genera dos oros virtuales para jugar Armas en tus Caballeros y un Oro virtual para jugar Caballeros, ambas habilidades una vez en tu turno.

Aclaración: Reina Guinivere genera 2 Oros Virtuales para pagar el coste de Armas portadas sobre tus Caballeros y 1 Oro Virtual para pagar el coste de Aliados de raza Caballero.

Una vez por turno y solo en tu turno.



Liber Dominus 03-06 Dragón de Magma

Habilidad: Cuando entra en juego tú eliges un aliado oponente y este es destruido.

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 Dragón de Magma entre en juego que destruya un Aliado oponente.



Liber Dominus 04-06 Mago Merlín

Habilidad: Una vez en tu turno, paga 3 de Oro y juega un Talismán de tu castillo o cementerio.

Aclaración: Puedes pagar 3 de Oro para jugar un Talismán desde tu Mazo Castillo o Cementerio sin pagar su coste.

Si escogiste buscar en el Mazo Castillo no puedes buscar en el Cementerio y viceversa. El Talismán jugado desde en el Mazo Castillo debe ser sacado y mostrado a tu oponente, una vez resuelto debe ir al Cementerio.

Si no puedes jugar con el Cementerio no puedes jugar Talismanes desde ahí.

El Talismán jugado por Mago Merlín puede ser anulado.

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

Una vez por turno y solo en tu turno.



Liber Dominus 05-06 Morgana

Habilidad: Sólo puedes tener a una Morgana en juego. Una vez en tu turno destruye a un aliado bajo tu control para que tú destruyas un aliado oponente de igual o menor fuerza a tu elección.

Aclaración: Solo puedes tener una copia de este Aliado en juego. Puedes destruir un Aliado que tengas en juego para destruir un Aliado oponente de igual o menor fuerza, a elección.

Puedes destruir este mismo Aliado para hacer efectiva su habilidad.

Si tienes un Morgana en juego, no puedes jugar otra copia de esta carta y tampoco cambiar de controlador una copia oponente de este Aliado. Si por una habilidad o efecto pones en juego una copia de Morgana, ésta es enviada al Cementerio sin entrar en juego.

Una vez por turno y solo en tu turno.

ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA PROMOCIONALES Y EDICIÓN ESPECIAL



Liber Dominus 06-06 Excalibur

Habilidad: *Sólo puede ser portada por Arturo Pendragón. Su portador gana +3 de fuerza. En tu turno bota una carta de tu castillo para que el portador gane un bono de fuerza igual al valor de oro de la carta descartada.*

Aclaración: *Errata: "Sólo puede ser portada por Arturo Pendragón. Su portador gana +3 de fuerza. Una vez por turno bota una carta de tu castillo para que el portador gane un bono de fuerza igual al valor de oro de la carta descartada."*

Solo puede ser portada por Rey Arturo Pendragón. El portador gana 3 de fuerza. Una vez por turno puedes botar una carta de tu Mazo Castillo para que el Aliado portador gane fuerza igual al coste de la carta botada al Cementerio por el turno.

El bono de fuerza dura hasta la Fase Final.

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