



**ORÁCULO 2022**

**PRIMERA ERA  
EXTENDIDO**

REVISIÓN MAYO 2022

## ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EXTENDIDO



### Colección Racial Primera Era 58-72 Gente Lunar

**Habilidad:** En tu vigilia puedes jugar a Gente Lunar desde tu cementerio. Cuando entra en juego, no puedes descartar cartas de tu mano, hasta el final del turno.

**Aclaración:** En tu Fase de Vigilia puedes pagar el coste de Gente Lunar para ponerlo en juego desde tu Cementerio. Cuando entra en juego no podrás descartar cartas de tu Mano por ningún efecto hasta la Fase Final.

Al activar la habilidad de Gente Lunar se está pagando el coste de éste, por lo tanto, puede ser aumentado o reducido por efecto de habilidades de cartas.

Si no puedes jugar con el Cementerio no puedes activar su habilidad.

**Ejemplo:** Si juegas Entrenamiento en Pilares robas 2 cartas de tu Mazo Castillo, pero por efecto de la habilidad de Gente Lunar no debes descartar 2 cartas de tu Mano.

**No afecta a las cartas que pidan como condición descartar cartas de la Mano para poder realizar su habilidad, interactúen con robar al final del turno y el descarte por exceso.**



### Colección Racial Primera Era 59-72 Beerwolf

**Habilidad:** Cuando entra en juego, puedes barajar 2 aliados oponentes en juego. Luego descarta 2 cartas de tu mano.

**Aclaración:** Cuando entra en juego puedes barajar 2 Aliados oponente en juego y luego debes descartar 2 cartas de tu Mano.

Deben ser 2 Aliados oponentes para poder barajarlos.

Si después de barajar 2 Aliados oponentes en juego quedas con 1 sola carta en la Mano ésta igual debe ser descartada.

Si al momento de jugar Beerwolf no tienes cartas en la Mano igualmente puedes barajar 2 Aliados oponente, ya que, la condición para poder jugarlo fue cumplida.

Solo si barajaste 2 Aliados oponentes debes descartar 2 cartas de tu Mano.

**No es condición para que Beerwolf entre en juego barajar 2 Aliados oponentes.**



### Colección Racial Primera Era 60-72 Manada Mortífera

**Habilidad:** Cuando entra en juego, puedes mostrar un Licántropo de tu mano para buscar un Licántropo en tu mazo castillo y ponerlo en tu mano.

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

**Ejemplo:** Si portas Arco de Ullr a una Calixto que tengas en juego, reduciendo su coste en 2 de Oro. Al buscar Manada Mortífera y ponerla en juego, dispararía su habilidad y puedes mostrar un Hombre Lobo de tu Mano para buscar un Beerwolf en tu Mazo Castillo. Luego como colocaste un Oro en juego puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

## ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EXTENDIDO



### Colección Racial Primera Era 70-72 Carmilla

**Habilidad:** Puede atacar cuando entra en juego. No puede portar armas de coste 2 o menos. Si hace daño al castillo oponente, puedes barajar tantas cartas de tu cementerio como daño haya hecho. Si lo haces sube esta carta a tu mano al final del turno.

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

Solo cuando Carmilla 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 Carmilla o el daño realizado este turno es reducido a 0 no podrás hacer efectiva su habilidad.

Si Carmilla sale del juego por una habilidad o efecto en la fase de Asignación de Daño, ésta se realiza antes de que se resuelva su propia Habilidad.

Si Carmilla es afectada por una habilidad o efecto en la Fase Final y éstas provienen del mismo controlador, éste puede escoger el orden en que se resolverán.

**No se puede barajar menos cartas del daño realizado por Carmilla.**



### Colección Racial Primera Era 71-72 Lord Ruthven

**Habilidad:** Puede atacar cuando entra en juego. Cuando ataca, puedes elegir un aliado oponente para que lo bloquee.

**Aclaración:** Puede atacar cuando entra en juego. Si ataca puedes escoger un Aliado oponente para que deba bloquearlo. El Aliado oponente debe estar habilitado para bloquear.

Si Lord Ruthven gana la habilidad de ser imbloqueable, no puedes activar su habilidad para elegir un Aliado oponente para que lo bloquee al ser declarado atacante.

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

**No es condición para que Lord Ruthven pueda atacar que haya un Aliado oponente habilitado para bloquearlo.**



### Colección Racial Primera Era 72-72 Vampiros Amenazantes

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

**Aclaración:** Si solo tienes Aliados de raza Vampiro en juego puedes pagar este Oro para botar 1 carta del Mazo Castillo oponente. Si la carta bota al Cementerio es un Aliado debes barajar un Vampiro de tu Cementerio con tu Mazo Castillo, a elección.

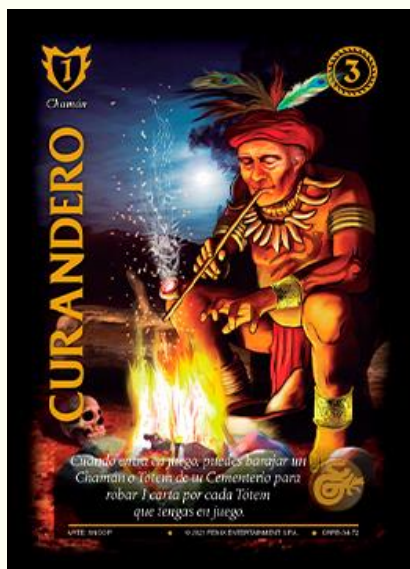
Para activar la habilidad de Vampiros Amenazantes debes pagarlo, es decir, moverlo desde tu Reserva de Oro a la Zona de Oro pagado.

Si tienes 2 o más Vampiros Amenazantes en juego puedes activar la habilidad de todos ellos en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes, pero de un Vampiros Amenazantes a la vez.

**No puedes activar la habilidad de Vampiros Amenazantes si lo ocupas para jugar o pagar habilidades de cartas.**



## ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EXTENDIDO



### Colección Racial Primera Era 34-72 Curandero

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

**Aclaración:** Cuando entra en juego puedes barajar un Aliado de raza Chamán o Tótem que tengas en el Cementerio y luego debes robar 1 cartas por cada Tótem que controles.

Es obligatorio robar las cartas de tu Mazo Castillo y debes robar 1 carta por cada Tótem que controles. Solo si barajas un Chamán o Tótem de tu Cementerio podrás robar tantas cartas de tu Mazo Castillo como Tótems tengas en juego.

**No se puede robar menos cartas que la cantidad de Tótems que controles.**



### Colección Racial Primera Era 35-72 Yatiri

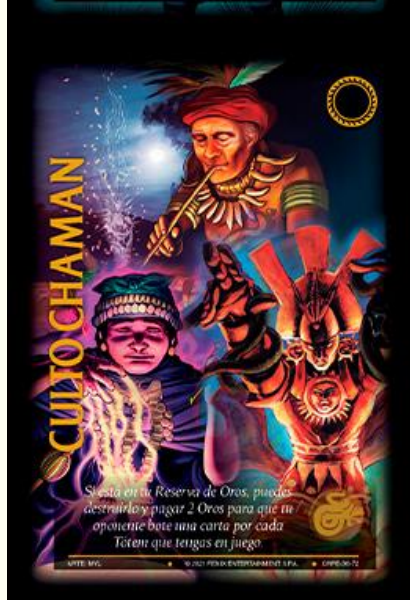
**Habilidad:** Cuando entra en juego, puedes descartar un Chamán de tu mano para buscar un Tótem en tu mazo castillo y ponerlo en tu mano.

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

El Chamán debe ser descartado en el momento que Yatiri es puesto en juego, de lo contrario no podrías activar su habilidad después.

En caso de no tener Tótems, debes realizar la búsqueda de igual modo y avisar a tu oponente que no cuentas con más cartas de Tótems en tu Mazo Castillo.

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



### Colección Racial Primera Era 36-72 Culto Chamán

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

**Aclaración:** Si Culto Chamán está en tu Reserva de Oros, puedes destruirlo y pagar 2 de Oro para botar 1 carta del Mazo Castillo oponente por cada Tótem que controles.

**Ejemplo:** Si tienes 5 Tótems en juego. Destruye Culto Chamán desde tu Reserva de Oro, paga 2 de Oro y tu oponente debe botar 5 cartas de su Mazo Castillo.

## ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EXTENDIDO



### Colección Racial Primera Era 46-72 Vali

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

**Aclaración:** Cuando entra en juego puedes destruir un Aliado de raza Dios que tengas en juego y luego robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Puedes destruir este mismo Aliado para robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Solo si destruyes un Aliado de raza Dios que controles podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

**Si el Dios al ser destruido dispara una habilidad ésta se realiza primero y luego puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.**



### Colección Racial Primera Era 47-72 Delligr

**Habilidad:** Mientras Delligr esté en juego y una vez por turno, si un Dios que controles sale del juego, tu oponente deberá barajar a uno de sus Aliados en juego en su Mazo Castillo.

**Aclaración:** Una vez por turno y mientras Delligr esté en juego si un Aliado de raza Dios que controles sale del juego tu oponente debe barajar 1 Aliado que tenga en juego.

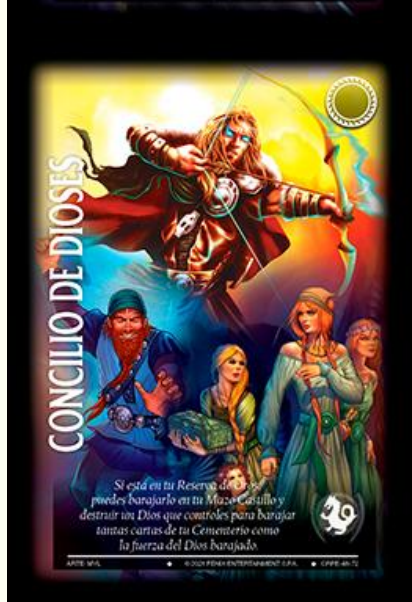
No es una habilidad opcional y el Aliado barajado es a elección de tu oponente.

Esta habilidad también se dispara por tus Dioses que son destruidos por daño de combate.

Si varias habilidades de tus Aliados de raza Dios se disparan al mismo tiempo, puedes escoger el orden en que se resolverán cada una de ellas.

Si tienes 2 Delligr en juego y otro de tus Dioses sale del juego tu oponente deberá barajar 2 Aliados en juego (un Aliado oponente por cada Delligr) y así sucesivamente.

**Si Delligr sale del juego no puede disparar su propia habilidad, pero si tienes otra copia de este Aliado en juego si podrá hacerlo.**



### Colección Racial Primera Era 48-72 Concilio de Dioses

**Habilidad:** Si está en tu reserva de oros, puedes barajarlo en tu mazo Castillo y destruir un Dios que controles para barajar tantas cartas de tu cementerio cómo la fuerza del Dios barajado.

**Aclaración:** Errata: "Si está en tu reserva de oros, puedes barajarlo en tu mazo Castillo y destruir un Dios que controles para barajar tantas cartas de tu cementerio cómo la fuerza del Dios destruido."

Si Concilio de Dioses está en tu Reserva de Oros puedes barajarlo, destruir un Aliado de raza Dios que tengas en juego y luego baraja igual número de cartas de tu Cementerio con tu Mazo Castillo como fuerza tenga el Dios destruido, a elección.

Debe haber por lo menos la misma cantidad de carta que la fuerza del Dios destruido para poder barajarlas. No puedes barajar el Dios destruido, ya que, es parte del coste de activación de la habilidad y tampoco las Armas que estuvieron anexadas a él.

**Ejemplo:** Si destruyes a Baldur por la habilidad de este Oro, no puedes barajar el mismo Baldur y si éste portaba un Arma, tampoco puedes barajarla. Como Baldur tiene fuerza 3, puedes barajar 3 cartas de tu Cementerio con tu Mazo Castillo, siempre que no estén actuando otros modificadores de fuerza sobre Baldur.

**Si el Dios al ser destruido dispara una habilidad ésta se realiza primero y luego se barajan las cartas de tu Cementerio con tu Mazo Castillo.**

## ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EXTENDIDO



### Colección Racial Primera Era 10-72 Troll

**Habilidad:** Cuando entra en juego, puedes descartar una carta de tu mano para robar una carta de tu mazo Castillo. Si descartaste una Abominación puedes robar otra carta de tu mazo Castillo.

**Aclaración:** Cuando entra en juego puedes descartar 1 carta de tu Mano y luego roba 1 carta de tu Mazo Castillo. Si la carta descartada es un Aliado de raza Abominación podrás robar 1 carta adicional de tu Mazo Castillo.

Solo si descartas una carta de tu Mano podrás robar 1 carta de tu Mazo Castillo y si la carta descartada es una Abominación puedes robar 1 carta adicional, es decir, robas 2 cartas de tu Mazo Castillo en total.

**Primero debes descartar 1 carta de tu Mano y luego robas 1 carta de tu Mazo castillo.**



### Colección Racial Primera Era 11-72 Lyngbakur

**Habilidad:** Cuando entra en juego, puedes buscar una Abominación de coste 3 o menos en tu cementerio y ponerlo en tu mano. Si juegas el aliado buscado en este turno, su coste de oro se reduce en 1.

**Aclaración:** Cuando entra en juego puedes buscar un Aliado de raza Abominación de coste 3 o menos en tu Cementerio, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano. Si juegas el Aliado buscado este mismo turno te costará 1 menos de Oro.

La reducción de coste es solo por el turno en que Lyngbakur entra en juego. En caso de tener más de una copia del Aliado buscado en la Mano, solo reduce una de ellas.

**La reducción de coste es hasta un mínimo de 0 y una vez jugadas las cartas mantienen sus costes impresos.**



### Colección Racial Primera Era 12-72 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 el final del turno.

**Aclaración:** Cuando entra en juego puedes mostrar un Aliado de raza Abominación de tu Mano y luego puedes mirar las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo y devolverlas en el orden que quieras. Puedes destruirlo y un Aliado oponente en juego pierde 1 de fuerza hasta la Fase Final.

Si Fuerza Abominable es destruido por una habilidad o efecto de carta no puedes activar su habilidad. Si tienes 2 o más Fuerza Abominable en juego puedes activar la habilidad de todos ellos, pero si lo haces en Guerra de Talismanes debes respetar la sucesión de prioridades, es decir, solo puedes activar uno solo de ellos 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.

**Solo si muestras una Abominación de tu Mano podrás ordenar las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo.**



## ORÁCULO 2022 PRIMERA ERA EXTENDIDO



### Colección Racial Primera Era 22-72 Bjorn Ragnarsson

**Habilidad:** Cuando entra en juego, busca un bárbaro de fuerza 2 o menos en tu castillo y ponlo en juego sin pagar su coste.

**Aclaración:** Cuando entra en juego busca un Aliado de raza Bárbaro de fuerza 2 o menos en tu Mazo Castillo y ponlo en juego sin pagar su coste.

El Aliado debe ubicarse en la Línea de Defensa y no puede ser declarado atacante este turno (a menos que una habilidad o efecto se lo permita). Si pones en juego este Aliado por efecto de una habilidad en Guerra de Talismanes, el Aliado buscado por Bjorn Ragnarsson no puede ser declarado bloqueador. 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 tienes Horda Bárbara en juego. Al jugar este Aliado puedes barajar primero un Trivaldi que tengas en el Cementerio, buscar ese mismo Trivaldi por la habilidad Bjorn Ragnarsson y ponerlo en juego.



### Colección Racial Primera Era 23-72 Rollo

**Habilidad:** Cuando entra en juego, puedes buscar un oro sin habilidad en tu castillo y ponerlo en tu mano.

**Aclaración:** Cuando entra en juego puedes buscar un Oro sin habilidad en tu Mazo Castillo, debes mostrárselo a tu oponente y luego ponlo en tu Mano.

En caso de no tener o que solo hayan Oros con habilidad, debes realizar la búsqueda de igual modo, avisar a tu oponente que no cuentas con más cartas de Oros u Oros sin habilidad en tu Mazo Castillo y luego barájalo.



### Colección Racial Primera Era 23-72 Horda Bárbara

**Habilidad:** Una vez por turno y si un Bárbaro de coste 3 o más entra en juego, puedes barajar un Bárbaro de tu cementerio en tu mazo Castillo.

**Aclaración:** Una vez por turno y si un Aliado de raza Bárbaro de coste 3 o más es puesto en juego (oponente o tuyo) podrás barajar un Bárbaro que esté en tu Cementerio con tu Mazo Castillo, a elección.

Si tienes 2 o más Horda Bárbara en juego puedes activar la habilidad de todos ellos en Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes y en el turno oponente solo en Guerra de Talismanes, pero cada Horda Bárbara solo una a la vez por turno.