

Mitos
y
Leyendas.

ORÁCULO CARTAS JUEGO ORGANIZADO 2026 JUNIO-JULIO-AGOSTO-SEPTIEMBRE

TEMPORADAS JUEGO ORGANIZADO

salo

TERRENCE EL ESCUDERO

HABILIDAD: Cuando entre o salga del juego, puedes poner un Arma o un Aliado que no sea Terrence el Escudero de tu Cementerio en tu Mano.

ACLARACIÓN: Cuando este Aliado entra en juego, con su habilidad disparada de entrada opcional, puedes elegir un Arma o un Aliado que no sea una copia de Terrence el Escudero de tu Cementerio, muestra esa carta a tu oponente y ponla en tu Mano.

Cuando este Aliado salga del juego, con su habilidad disparada de salida opcional, puedes elegir un Arma o un Aliado que no sea una copia de Terrence el Escudero de tu Cementerio, muestra esa carta a tu oponente y ponla en tu Mano.

Si no tienes una o más Armas o un Aliado que no sea una copia de Terrence el Escudero cuando este entra o sale del juego, no puedes disparar su habilidad. **Ejemplo:** Tienes un Lancelot, Terrence el Escudero y un Persival en juego, tu oponente juega Stribog, si no tienes una o más Armas o un Aliado que no sea una copia de Terrence el Escudero en tu Cementerio, no puedes disparar su habilidad.



CABALLERO VERDE

HABILIDAD: Puede atacar cuando entra en juego. Cuando haga daño al Mazo Castillo oponente, si controlas 2 o más Aliados, puedes buscar 1 carta en el Mazo Castillo oponente y desterrarla.

ACLARACIÓN: Este Aliado con su habilidad continua puede ser declarado atacante el turno que entra en juego. Cuando este Aliado haga daño de combate al Mazo Castillo oponente y si controlas 2 o más Aliados, puedes utilizar su habilidad disparada, pudiendo buscar una carta en el Mazo Castillo de tu oponente y enviar la carta buscada a su Zona de destierro. Este Aliado se considera dentro de los 2 o más Aliados que es uno de los 2 requisitos para disparar su habilidad. Si este Aliado hace daño de combate al Mazo Castillo oponente y no controlas más Aliados, no puedes disparar su habilidad.



ZDUHAC

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes robar 1 carta. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes elegir 1 Aliado que controles. Si ese Aliado hace daño de combate al Mazo Castillo oponente este turno destierra hasta 3 cartas de un Cementerio.

ACLARACIÓN: Cuando este Aliado entra en juego con su habilidad disparada de entrada opcional, puedes robar 1 carta. Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes utilizar la habilidad activada de este Aliado, pudiendo elegir un Aliado que controles (puedes elegir a este u otro Aliado). Si el Aliado elegido hace daño de combate al Mazo Castillo oponente en este turno destierra hasta 3 (0, 1, 2 o 3) cartas de un Cementerio (tuyo u oponente).



NIDO DE DRAGÓN

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes desterrar un Aliado de tu Cementerio para mirar las primeras 2 cartas de tu Mazo Castillo, pon una en tu Mano y la otra en tu Cementerio.

ACLARACIÓN: Cuando este Oro entra en juego, con su habilidad disparada de entrada, puedes desterrar una carta de Aliado de tu Cementerio para mirar las 2 cartas superiores de tu Mazo Castillo, elige una de ellas y ponla en tu Mano y la otra carta envíala a tu Cementerio. La carta que queda en tu Mano no debe ser mostrada a tu oponente.

Si no tienes cartas de Aliado en tu Cementerio, no podrás disparar la habilidad de entrada de este Oro.

La habilidad disparada de entrada de este Oro es opcional, por lo cual puedes decidir si disparar o no su habilidad de entrada cuando entra en juego.

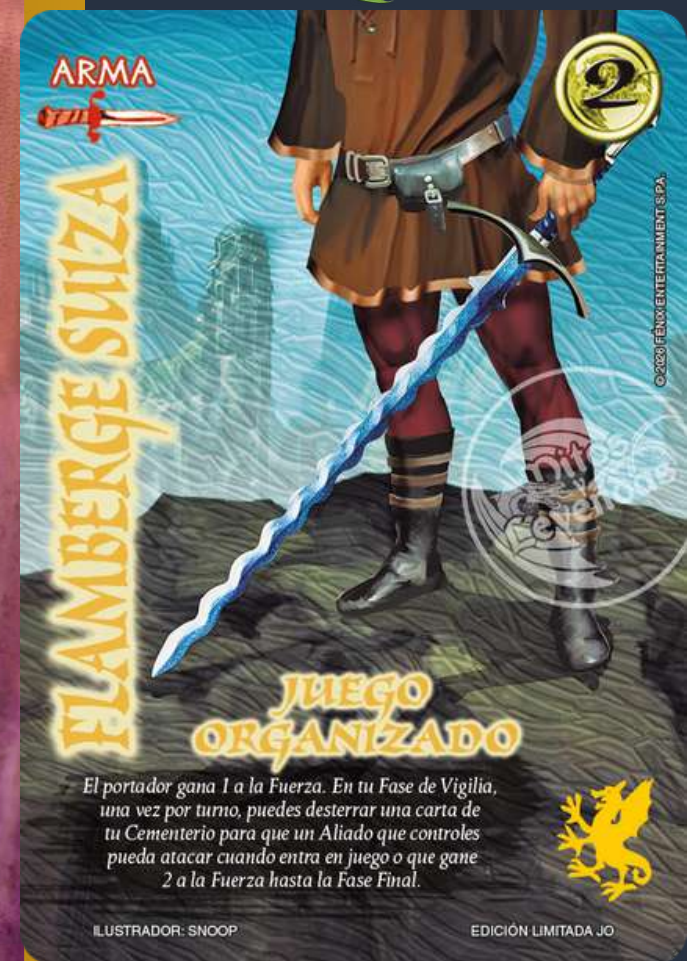


FLAMBERGE SUIZA

HABILIDAD: El portador gana 1 a la Fuerza. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes desterrar una carta de tu Cementerio para que un Aliado que controles pueda atacar cuando entra en juego o que gane 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

ACLARACIÓN: El portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza. Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes utilizar la habilidad activada de esta Arma, pudiendo desterrar 1 carta de tu Cementerio para que un Aliado que controles pueda ser declarado atacante el turno que entra en juego o para que un Aliado que controles gane 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Con la habilidad activada de esta Arma, puedes elegir a cualquier Aliado que controles, ya sea al portador de esta Arma u otro Aliado que controles.



ERCHITU

HABILIDAD: Mientras tengas 3 o más Aliados en tu Cementerio, gana 2 a la Fuerza. Si tienes 5 o más Aliados en tu Cementerio, puedes pagar 2 Oros y destruir este Aliado para barajar un Aliado de Coste 4 o menos que controle tu oponente en el Mazo Castillo de su dueño.

ACLARACIÓN: Con su habilidad continua este Aliado puede ganar 2 a la Fuerza mientras tengas 3 o más Aliados en tu Cementerio.

Si tienes 5 o más Aliados en tu Cementerio, puedes utilizar su habilidad activada en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), pudiendo pagar 2 Oros y destruir a este Aliado para barajar un Aliado de Coste 4 o menos controlado por tu oponente en el Mazo Castillo de su dueño.

Al momento de activar la habilidad de este Aliado debes tener 5 o más Aliados en tu Cementerio, debes pagar 2 Oros que controles y este debe ser destruido como Coste de activación de su habilidad.



MULLO

HABILIDAD: Cuando es declarado atacante o bloqueador, puedes elegir que tu oponente descarte 1 carta de su Mano o desterrar 1 carta de un Cementerio. Si este Aliado está en tu Cementerio, puedes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo para ponerlo en tu Mano.

ACLARACIÓN: Cuando este Aliado sea declarado atacante en la Fase de declaración de ataque puedes utilizar su habilidad disparada para elegir entre que tu oponente se descarte 1 carta de su Mano o desterrar 1 carta de un Cementerio.

Cuando este Aliado sea declarado bloqueador en la Fase de declaración de bloqueo puedes utilizar su habilidad disparada para elegir entre que tu oponente se descarte 1 carta de su Mano o desterrar 1 carta de un Cementerio.

En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno oponente), si este Aliado está en tu Cementerio puedes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo y poner este Aliado de tu Cementerio a tu Mano.



CALMET

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes mostrar las 4 cartas superiores del Mazo Castillo oponente, por cada Aliado mostrado este Aliado gana 1 a la Fuerza permanentemente. Luego, pon las cartas mostradas en la parte inferior del Mazo Castillo oponente en cualquier orden.

ACLARACIÓN: Cuando este Aliado entra en juego, con su habilidad disparada de entrada, puedes mostrar las 4 primeras cartas del Mazo Castillo oponente, por cada Aliado mostrado, este Aliado gana 1 a la Fuerza permanentemente. Luego, pon las cartas mostradas en el orden que quieras en la parte inferior del Mazo Castillo de tu oponente.

Ejemplo: Si dentro de esas 4 cartas mostradas hay 3 Aliados, este Aliado gana 3 a la Fuerza permanentemente.

Si tu oponente tiene 3 o menos cartas en su Mazo Castillo, no puedes utilizar la habilidad disparada de este Aliado.



VELAS DEMONIACAS

HABILIDAD: Si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes destruirlo y pagar otro Oro que controles para cancelar una habilidad oponente que destruya o destierre una carta que controles.

ACLARACIÓN: La habilidad disparada de este Oro, podrá ser utilizada cuando tu oponente destruya o destierre una carta que controles que sea objetivo de una habilidad oponente.

Con la habilidad disparada de este Oro puedes cancelar la habilidad de una carta oponente que sea Oro, Arma, Tótem o Aliado que haga objetivo a una carta que controles ya sea destruyéndola o desterrándola.

Ejemplo: Puedes cancelar habilidades tales como Raza Nocturna, Gram, Dragón de Magma, Trivaldi, entre otras.

En caso de Thor y Dragón Medieval que hacen objetivo a 2 Aliados oponentes, destruyéndolos, al cancelar su habilidad con este Oro, ningún Aliado que controles será destruido ya que la habilidad al ser cancelada, se cancela por completo.

No puedes cancelar con la habilidad disparada de este Oro una habilidad oponente que tenga un efecto global (masivo) que destruya una o más cartas en juego como la habilidad de Wurn de Pantano.



TORREÓN NEGRO

HABILIDAD: En tu Fase de Vigilia, puedes jugarlo desde tu Cementerio pagando su Coste. Cuando entra en juego, puedes buscar hasta 2 Tótem de Coste 4 o menos en tu Mazo Castillo y jugarlos sin pagar su Coste. Mientras este Tótem esté en juego, los demás Tótem que controles no pueden ser afectados por Talismanes oponentes.

ACLARACIÓN: Si este Tótem está en tu Cementerio, puedes jugarlo en tu Fase de Vigilia pagando su Coste. Cuando este Tótem entra en juego con su habilidad disparada de entrada, puedes buscar hasta 2 Tótem (1 o 2) que sean de Coste 4 o menos en tu Mazo Castillo y jugarlos bajo tu control sin pagar su Coste. La habilidad continua de este Tótem, permite que mientras esté en juego, los demás Tótem que controles no podrán ser afectados por Talismanes oponentes.



PLUMA DE AMARU

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes pagar este Oro y desterrar una carta de tu Mano para poner un Aliado de Coste 3 o menos de tu Cementerio en tu Mano.

ACLARACIÓN: Cuando este Oro entra en juego, puedes utilizar su habilidad disparada, pudiendo pagar este Oro y desterrando una carta de tu Mano para elegir un Aliado de Coste 3 o menos en tu Cementerio, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano.

