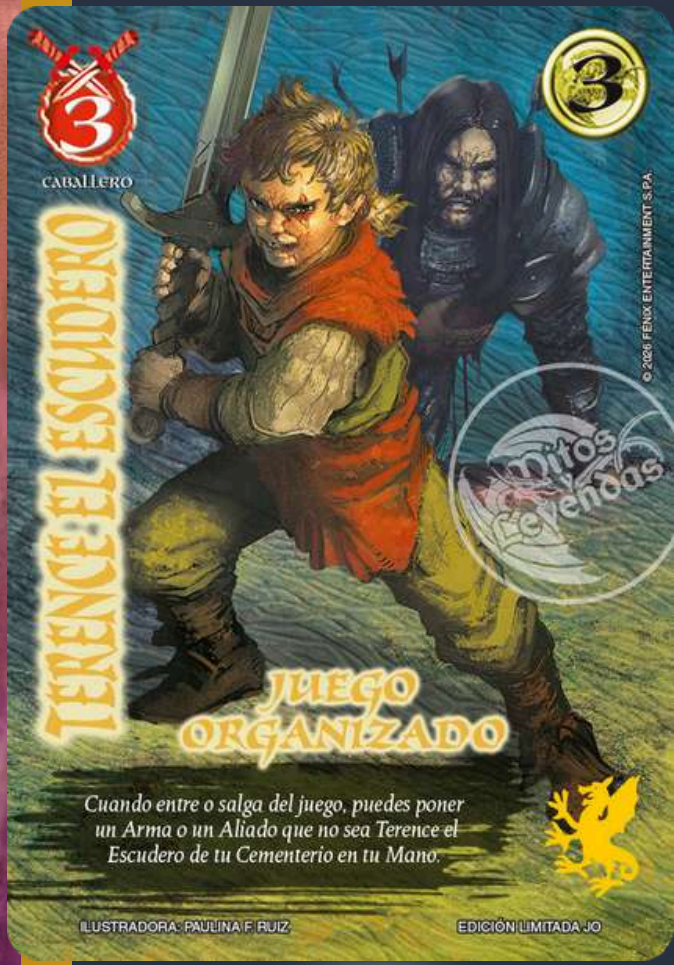

Mitos y Leyendas
ORÁCULO
CARTAS JUEGO
ORGANIZADO 2026
JUNIO - NOVIEMBRE
TEMPORADAS
JUEGO ORGANIZADO
salo

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 enviala 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.

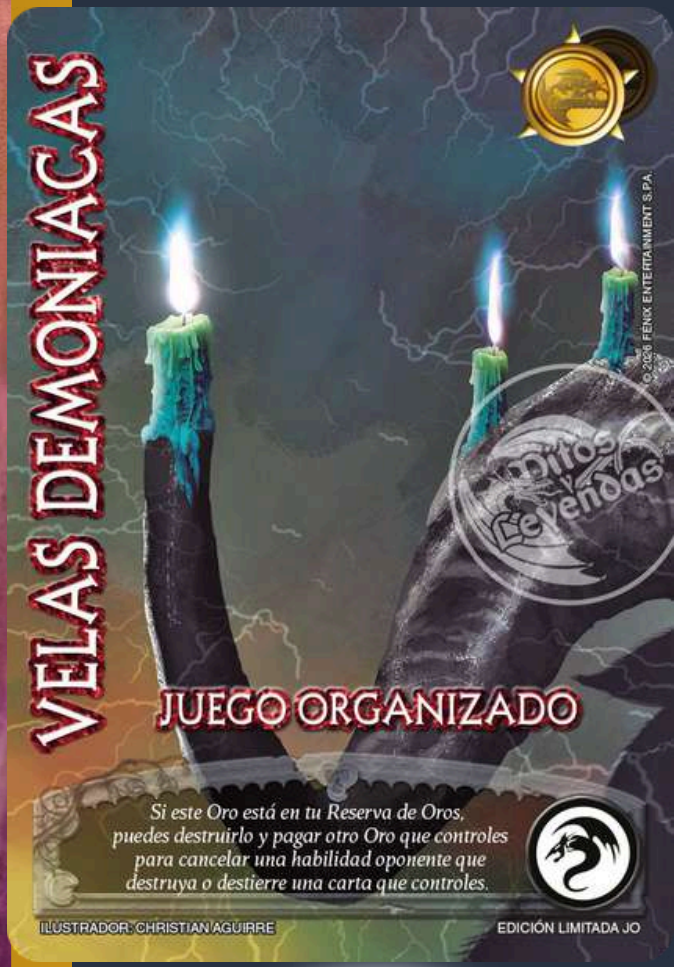
ACLARACIÓN: Cuando este Aliado entra en juego, con su habilidad disparada de entrada, puedes mostrar las 4 primeras cartas del Mazo Castillo oponente, por cada Aliado mostrado, este Aliado gana 1 a la Fuerza permanentemente. Luego, pon las cartas mostradas en el orden que quieras en la parte inferior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



ATACAMA

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes ganar el control de un Arma o un Tótem que controle tu oponente hasta que salga del juego.

ACLARACIÓN: Cuando este Aliado entra en juego con su habilidad disparada de entrada opcional, puedes elegir un Arma o un Tótem que controle tu oponente y ganar el control hasta que esa carta permanezca en juego.
Cuando el Arma o el Tótem sale del juego, va a la zona de destino de su dueño.
Si este Aliado sale del juego, el Arma o Tótem que ganaste el control por su habilidad permanecerá bajo tu control.
No puedes ganar el control de un Arma o Tótem que sólo puedes controlar una copia en juego.



SAPA INCA

HABILIDAD: Imbloqueable. Cuando porte un Arma, puedes robar 1 carta. Cada vez que haga daño al Mazo Castillo oponente, puedes poner una carta de tu Cementerio en la parte inferior de tu Mazo Castillo.

ACLARACIÓN: Imbloqueable es una habilidad continua que tiene este Aliado.
Este Aliado tiene una habilidad disparada opcional que tiene como requisito que porte un Arma, pudiendo robar 1 carta de tu Mazo Castillo. Si el Arma portada tiene una habilidad disparada de entrada, el jugador controlador elegirá el orden en que se resolverán las habilidades disparadas, ya sea resolviendo la habilidad de este Aliado o el Arma que esta entrando en juego y que esta siendo portada en este Aliado.
Este Aliado cuenta con una segunda habilidad disparada que tiene como requisito que haga daño al Mazo Castillo oponente, pudiendo elegir una carta de tu Cementerio, muestrasela a tu oponente y ponla en la parte inferior de tu Mazo Castillo.



KATARI

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes jugar un Aliado que “No puede ser declarado atacante” de Coste 2 o menos de tu Cementerio sin pagar su Coste. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes botar tantas cartas del Mazo Castillo oponente como Aliados con la habilidad “No puede ser declarado atacante” controles.

ACLARACIÓN: Este Aliado tiene una habilidad disparada opcional de entrada que te permite jugar un Aliado desde tu Cementerio de Coste 2 o menos que “No puede ser declarado atacante” o similares tales como “Sólo puede bloquear” o “No puede atacar” sin pagar su Coste.
Este Aliado tiene una segunda habilidad que es activada que sólo puedes utilizar en tu Fase de Vigilia, una vez por turno, pudiendo botar cartas del Mazo Castillo oponente igual a la cantidad de Aliados que “No puede ser declarado atacante” controles.



AMARU ARANWAY

HABILIDAD: Busca en tu Mazo Castillo un Tótem o Arma de Coste 2 o menos y juégalo sin pagar su Coste. Luego, bota 3 cartas.

ACLARACIÓN: Con este Talismán puedes jugar un Tótem bajo tu control o un Arma bajo tu control o en un Aliado controlado por tu oponente de Coste 2 o menos desde tu Mazo Castillo sin pagar su Coste. Luego, debes botar las primeras 3 cartas de tu Mazo Castillo.
Antes de entrar en juego el Arma o Tótem jugado dispara todas las habilidades que interactuen cuando una carta sea jugada o cuando un Arma o un Tótem sea jugado, o cuando una carta de cierto Coste sea jugada, resolviendose primero esa habilidad.
Si el Arma o Tótem jugado no es anulado, esa carta entra en juego y podrás utilizar sus habilidades ya sean estas disparadas, activadas o continuas.
Si al realizar la búsqueda con este Talismán y no tienes Armas o Tótem en tu Mazo Castillo, será búsqueda fallida y no tendrás que botar las 3 cartas de su efecto.
Antes de realizar la búsqueda debes indicar si la carta a buscar será un Arma o un Tótem.

