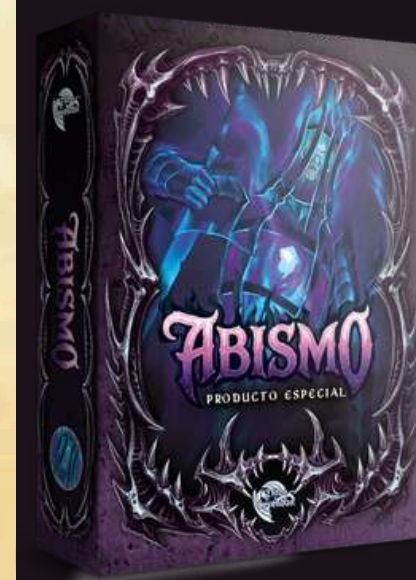
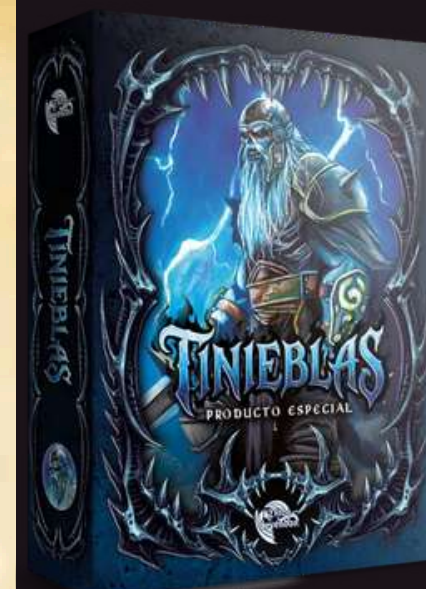




Jugadores y jugadoras:

Les presentamos el Oráculo de las nuevas cartas que se integran a Primera Era Extendido con el producto *Leyendas de Ultratumba: Abismo y Tinieblas*, entregando nuevas estrategias y mecánicas para las 16 razas que componen el bloque y cartas de soporte para las 5 ediciones que se utilizan actualmente.

Este documento tiene carácter oficial en Mitos y Leyendas, en él se presentan todas las cartas de estos productos, junto con la explicación de sus habilidades, considerando sus limitaciones, resoluciones y el tipo de habilidad que posee cada una.

Se establece como referencia para tiendas, jueces, jugadores y todos quienes componen la comunidad de Primera Era, con el fin de esclarecer dudas relacionadas con estas cartas.

Este Oráculo podrá ser actualizado en el futuro en caso de que surjan nuevas consultas en la comunidad.

Equipo de Desarrollo Primera Era, Octubre 2026.



AMADIS (HLPE26 01/48)

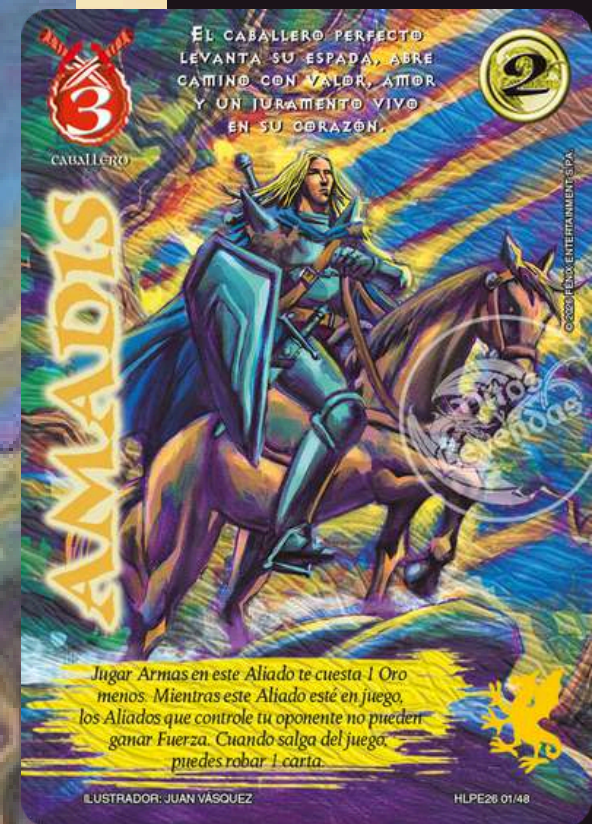
HABILIDAD: Jugar Armas en este Aliado te cuesta 1 Oro menos. Mientras este Aliado esté en juego, los Aliados que controle tu oponente no pueden ganar Fuerza. Cuando salga del juego, puedes robar 1 carta.

ACLARACIÓN: Puedes jugar Armas sobre este Aliado pagando 1 Oro menos por su habilidad continua.

Este Aliado tiene una segunda habilidad continua que mientras esté en juego, los Aliados controlados por tu oponente no pueden ganar Fuerza, por lo cual los Aliados controlados por tu oponente no podrán aumentar su Fuerza por habilidades o efectos continuos que hayan en juego o se jueguen posteriormente, por habilidades activadas, por habilidades disparadas o por Talismanes jugados posteriormente.

Este Aliado no afecta a los Bonos permanentes, bonos por habilidades disparadas o activadas o por Talismanes jugados que aumenten la Fuerza de los Aliados oponente y que se hayan resuelto antes que este Aliado entre en juego. Tampoco afecta a las habilidades o efectos que dupliquen o establezcan la Fuerza de los Aliados oponentes.

Este Aliado tiene una habilidad disparada de salida opcional que te permite robar 1 carta de tu Mazo Castillo cuando este Aliado sale del juego.



BELTENEBROS (HLPE26 02/48)

HABILIDAD: Si tienes más cartas en tu destierro que tu oponente, este Aliado puede atacar cuando entra en juego. Puedes desterrar este Aliado de tu Cementerio y pagar 1 Oro para que un Aliado oponente pierda 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

ACLARACIÓN: Este Aliado tiene una habilidad continua que le permite atacar el turno que entra en juego, pero que pide un requisito que tengas más cartas en tu Zona de destierro que tu oponente. Si controlas una cantidad igual o menor de cartas que tu oponente en tu Zona de Destierro, este Aliado no podrá ser declarado atacante el turno que entra en juego.

Este Aliado cuenta con una habilidad activada, que puedes utilizar desde tu Cementerio, pudiéndolo desterrar de tu Cementerio y pagar 1 Oro para que un Aliado controlado por tu oponente pierda 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

La habilidad activada de este Aliado, puede ser utilizada en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente).



ENDRIAGO (HLPE26 03/48)

HABILIDAD: Imbloqueable. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes elegir un Aliado que controles. Si ese Aliado hace daño de combate al Mazo Castillo oponente este turno, tu oponente bota 3 cartas.

ACLARACIÓN: Imbloqueable es una habilidad continua que tiene este Aliado, por lo cual no podrá ser bloqueado por Aliados oponentes, a menos que una habilidad o efecto así lo permita.

Este Aliado cuenta con una habilidad activada, que sólo puedes utilizar una vez por turno en tu Fase de Vigilia, eligiendo un Aliado que controles, si el Aliado elegido hace daño de combate al Mazo Castillo oponente en este turno, tu oponente debe botar las primeras 3 cartas de su Mazo Castillo.

Puedes elegir a este Aliado por su habilidad activada por el concepto de la autoreferencia.

Si este Aliado sale del juego en el turno que activo su habilidad ya sea en la Fase de Vigilia del controlador o durante la Batalla Mitologica, el Aliado que recibio su efecto lo tendrá hasta la Fase de Asignación de daño cuando se pueda chequear si ese Aliado hizo daño al Mazo Castillo oponente.



DRAGÓN HUESO (HLPE26 04/48)

HABILIDAD: Sólo puedes jugar este Aliado si controlas 4 o más Oros. Mientras este Aliado esté en juego, no puede ser afectado por habilidades de Aliados que controle tu oponente.

ACLARACIÓN: Este Aliado cuenta con una restricción, ya que sólo puede ser jugado si controlas 4 o más cartas de Oros.

Este Aliado cuenta con una habilidad continua que, mientras esté en juego, impide que sea afectado por cualquier habilidad de Aliados controlados por tu oponente, ya sean habilidades disparadas (de entrada, de salida o de alguna fase), activadas o continuas.

Habilidades de Aliados activadas desde el Cementerio, como la de Beltenebros si afectan a este Aliado.



ORIANA (HLPE26 05/48)

HABILIDAD: Puedes poner a este Aliado en la parte inferior de tu Mazo Castillo para cancelar la habilidad de una carta que controle tu oponente de Coste 3 o menos. Cuando salga del juego, puedes robar 1 carta.

ACLARACIÓN: Este Aliado cuenta con una habilidad disparada que puedes utilizar en cualquier momento del juego, poniendo a este Aliado en la parte inferior del Mazo Castillo de su dueño para cancelar la habilidad disparada o activada de una carta que controle tu oponente de Coste 3 o menos.

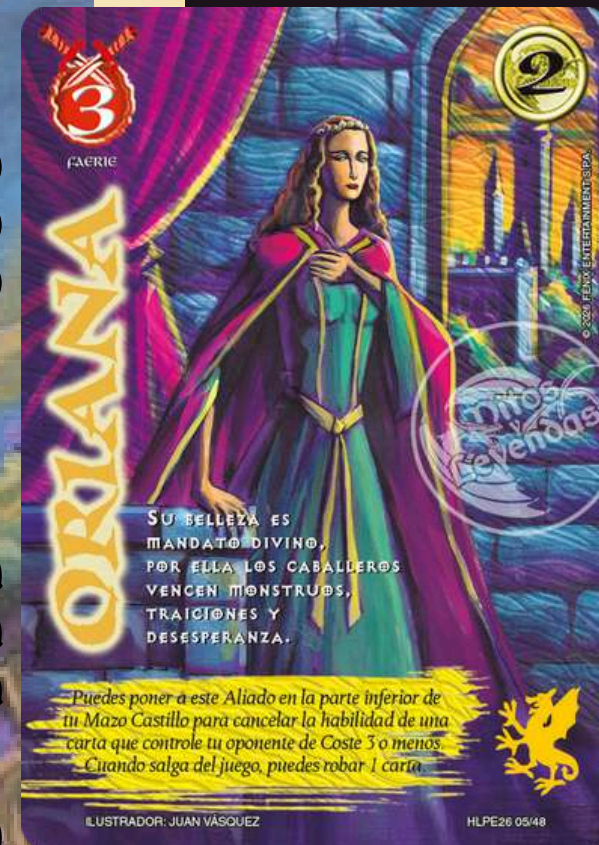
Si la carta cancelada cuenta con más de una habilidad disparada o activada, sólo podrás cancelar una de ellas.

Si la carta cancelada tiene una habilidad activada que se puede activar más de una vez por turno, tu oponente puede volver a utilizarla siempre y cuando pueda pagar el Coste de activación.

Si la carta cancelada tiene un Coste de activación, ese Coste de activación queda pagado.

Con este Aliado no puedes cancelar la habilidad de un Oro controlado por tu oponente.

Este Aliado tiene una habilidad disparada de salida opcional, que te permite robar 1 carta de tu Mazo Castillo cuando sale del juego.



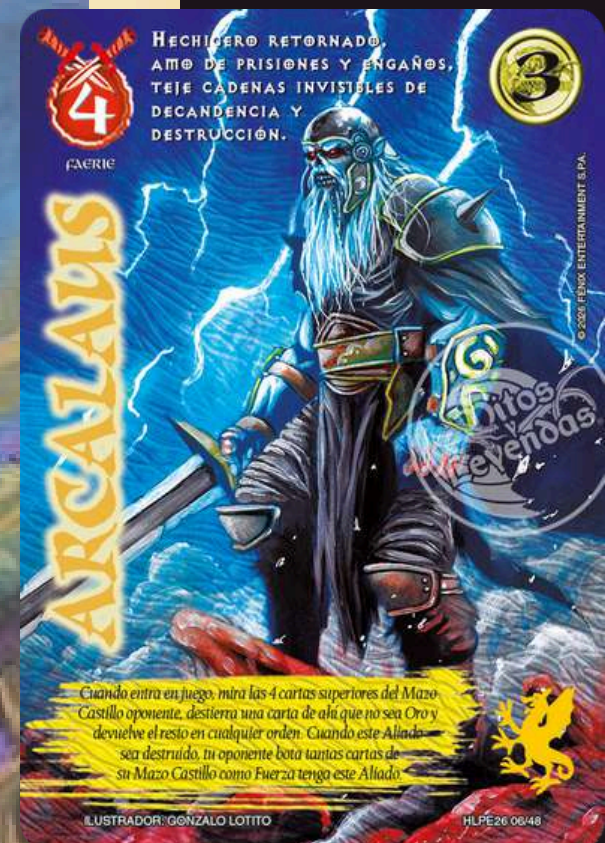
ARCALÁUS (HLPE26 06/48)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes mirar las 4 cartas superiores del Mazo Castillo oponente, destierra una carta de ahí y devuelve el resto en cualquier orden. Cuando sea destruido, tu oponente bota tantas cartas de su Mazo Castillo como Fuerza tenga este Aliado.

ACLARACIÓN: Este Aliado cuenta con una habilidad disparada de entrada opcional, que te permite mirar las 4 primeras cartas del Mazo Castillo oponente, elige una de esas cartas y envíala a la Zona de destierro de tu oponente y devuelve el resto de cartas en cualquier orden.

Si tu oponente tiene menos de 4 cartas (3, 2 o 1) en su Mazo Castillo, no podrás disparar la habilidad de entrada de este Aliado.

Este Aliado tiene una habilidad disparada de salida, que podrás utilizar cuando sea destruido, botando cartas del Mazo Castillo oponente igual a la Fuerza que tenga este Aliado cuando salga del juego.



MALDECIR EL SUELO (HLPE26 07/48)

HABILIDAD: Sólo puedes jugar este Talismán en la declaración de ataque oponente. Gana el control de un Aliado en la Línea de Defensa oponente hasta la Fase Final. Ese Aliado debe ser declarado bloqueador este turno.

ACLARACIÓN: Sólo puedes jugar este Talismán en el turno oponente, en la Fase de declaración de ataque.

Gana el control de un Aliado oponente que se encuentre en la Línea de Defensa hasta la Fase Final. Ese Aliado debe ser declarado bloqueador en este turno.

Si tu oponente declara ataque con un solo Aliado y este es Imbloqueable, o tu oponente ataca solo con Aliados Imbloqueables, no podrás jugar este Talismán a menos que el Aliado del que vayas a ganar el control pueda bloquear a Aliados Imbloqueables por alguna habilidad o efecto.

Si el Aliado del que ganas el control con este Talismán permanece en juego hasta la Fase Final, volverá en esa Fase al control del jugador que lo controlaba al momento de jugarse este Talismán.



AMAR LO IMPOSIBLE (HLPE26 08/48)

HABILIDAD: Sólo puedes jugar este Talismán en tu Fase de Vigilia. Elige un Aliado que controles. Luego, juega un Aliado o un Arma desde tu Cementerio del mismo Coste que del Aliado elegido sin pagar su Coste.

ACLARACIÓN: Sólo puedes jugar este Talismán en tu Fase de Vigilia y sólo si controlas al menos un Aliado.

Elige un Aliado que controles. Luego, busca un Aliado o un Arma en tu Cementerio del mismo Coste que el Aliado elegido y juega esa carta sin pagar su Coste.

Si juegas un Aliado, este entrará en juego bajo tu control a menos que un efecto o habilidad indique lo contrario.

Si juegas un Arma, esta puede ser jugada en un Aliado que controles o puede ser portada en un Aliado controlado por tu oponente.

Cuando juegues este Talismán debes indicar que tipo de carta jugarás de tu Cementerio si Arma o Aliado.



ESPADA VERDE (HLPE26 09/48)

HABILIDAD: El portador gana 2 a la Fuerza.
Cada vez que su portador haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes buscar una carta que no sea Oro en el Mazo Castillo oponente y destiérjala.

ACLARACIÓN: Esta Arma tiene una habilidad continua que bonifica al Aliado portador con 2 a la Fuerza.

Cuando el Aliado portador de esta Arma haga daño de combate al Mazo Castillo oponente, podrás utilizar su habilidad disparada para buscar 1 carta que no sea Oro en el Mazo Castillo oponente y enviarla a su Zona de Destierro.



TESORO DE ARCALÁUS (HLPE26 10/48)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes mirar las 4 cartas superiores del Mazo Castillo oponente y devolverlas en cualquier orden. Luego, tu oponente destierra la carta superior de su Mazo Castillo.

ACLARACIÓN: Este Oro tiene una habilidad disparada de entrada opcional, por la cual puedes mirar las 4 cartas superiores del Mazo Castillo oponente y devolver esas cartas en el orden que quieras. Luego, tu oponente debe desterrar la carta superior de su Mazo Castillo.

Si tu oponente tiene menos de 4 cartas (3, 2 o 1) en su Mazo Castillo, no podrás utilizar la habilidad disparada de entrada de este Oro.



QALUPALIK (HLPE26 11/48)

HABILIDAD: Indestructible. Cuando entra en juego, puedes robar 1 carta. En la Fase Final, si este Aliado fue declarado atacante o bloqueador este turno, puedes desterrar un Aliado o Tótem que controle tu oponente de Coste 3 o menos. Luego, destierra este Aliado.

ACLARACIÓN: Indestructible es una habilidad continua que tiene este Aliado, que indica que no puede ser destruido.

Este Aliado tiene una habilidad disparada opcional de entrada que te permite robar una carta de tu Mazo Castillo.

Este Aliado cuenta con una segunda habilidad disparada opcional que sólo puedes ocupar en la Fase Final y sólo si este Aliado fue declarado atacante o bloqueador en este turno, para elegir un Tótem o un Aliado que controle tu oponente de Coste 3 o menos y enviarlo a su Zona de Destierro.

Si este Aliado es declarado atacante o bloqueador este turno y en la Batalla Mitológica sale del juego, no podrás utilizar su habilidad disparada en la Fase Final, ya que este Aliado debe estar en juego en esa fase para poder utilizar su habilidad disparada.



TAH-TAH-KLÉ-AH (HLPE26 12/48)

HABILIDAD: Imbloqueable. En tu Fase Final, si este Aliado hizo daño al Mazo Castillo oponente este turno, puedes desterrarlo para jugar un Aliado desde tu Mano de Coste 2 sin pagar su Coste.

ACLARACIÓN: Imbloqueable es una habilidad continua que tiene este Aliado.

Este Aliado cuenta con una habilidad disparada opcional que solo puedes utilizar en la Fase Final y únicamente si este Aliado hizo daño de combate al Mazo Castillo oponente en ese turno, la cual te permite desterrar a este Aliado para jugar un Aliado desde tu Mano de Coste 2 sin pagar su Coste.

Si el Aliado de Coste 2 jugado tiene un Coste adicional este debe ser pagado y si tiene un requisito para poder ser jugado, este debe ser cumplido.



SKADEGAMUTC (HLPE26 13/48)

HABILIDAD: Cuando entre o salga del juego, tu oponente bota 1 carta. En tu Fase de Vigilia, si controlas 1 o más Tótem, puedes pagar 1 Oro y botar 1 carta para jugar este Aliado desde tu Cementerio sin pagar su Coste.

ACLARACIÓN: Este Aliado tiene una habilidad disparada de entrada y de salida, por la cual tu oponente debe botar la primera carta de su Mazo Castillo cada vez que este Aliado entre o salga del juego.

Este Aliado tiene una habilidad activada que solo puedes utilizar en tu Fase de Vigilia y si controlas 1 o más Tótem. Al pagar 1 Oro y botar la primera carta de tu Mazo Castillo, puedes jugar este Aliado desde tu Cementerio sin pagar su Coste.

La carta botada por la habilidad activada de este Aliado se considera como Coste de activación de su habilidad y no entra en el concepto de daño directo para efectos del juego.



HACHA NOCTURNA (HLPE26 14/48)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes descartar 1 carta para que este Aliado pueda ser declarado atacante el turno que entra en juego. Cada vez que haga daño al Mazo Castillo oponente, tu oponente bota 1 carta por cada Tótem que controles.

ACLARACIÓN: Este Aliado tiene una habilidad continua que le permite ser declarado atacante el turno en que entra en juego, pero exige como requisito disparador que descartes una carta de tu Mano cuando entra en juego.

Este Aliado tiene una segunda habilidad disparada que solo se activa si hace daño de combate al Mazo Castillo oponente. En la Fase de Asignación de Daño, tu oponente deberá botar tantas cartas de su Mazo Castillo como Tótems controles.



Fantasma de la noche mexicana, arrastra terror entre sombras, quien oye su presencia sabe que los dioses antiguos aún caminan.

Quando entra en juego, puedes descartar 1 carta de tu Mano, para que este Aliado pueda ser declarado atacante el turno que entra en juego. Cada vez que haga daño al Mazo Castillo oponente, tu oponente bota 1 carta por cada Tótem que controles.

ILUSTRADOR: SNOOP

HLPE26 14/48



HOOH- STRAH - DOOH (HLPE26 15/48)

HABILIDAD: En tu Fase de Vigilia, si este Aliado está en tu Cementerio, puedes pagar 2 de Oro o destruir un Arma que controles para jugarlo sin pagar su Coste. Luego, puedes robar 1 carta. En tu Fase Final, puedes agrupar este Aliado.

ACLARACIÓN: Este Aliado tiene una habilidad activada que sólo puedes utilizar en tu Fase de Vigilia. Al pagar 2 Oros o destruir un Arma que controles, puedes jugar este Aliado desde tu Cementerio sin pagar su Coste. Luego, puedes robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Si este Aliado es jugado desde tu Mano, desde tu Mazo Castillo o desde tu Cementerio por la habilidad o efecto de otra carta, no podrás robar 1 carta, ya que sólo podrás hacerlo cuando es jugado por su propia habilidad activada desde tu Cementerio.

Este Aliado tiene una habilidad disparada mientras esté en juego, que puedes utilizar en tu Fase Final para agrupar a este Aliado.



CAMINA MUERTES (HLPE26 16/48)

HABILIDAD: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes mostrar un Aliado de tu Mano para poner un Aliado de tu Cementerio en tu Mano. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes descartar 1 carta para que un Aliado que controles pueda atacar el turno que entra en juego.

ACLARACIÓN: Este Aliado tiene una habilidad activada que sólo puedes utilizar en tu Fase de Vigilia, que te permite mostrar un Aliado de tu Mano para poner un Aliado de tu Cementerio en tu Mano. Ese Aliado debe ser mostrado a tu oponente antes de ser puesto en tu Mano.

Este Aliado cuenta con una segunda habilidad activada que puedes utilizar en tu Fase de Vigilia. Al descartar una carta de tu Mano, puedes hacer que un Aliado que controles pueda ser declarado atacante el turno que entra en juego.

Con la segunda habilidad activada de este Aliado, puedes utilizar su efecto para que pueda ser declarado atacante el turno que entra en juego por el concepto de autorreferencia.

Puedes utilizar la habilidad activada de este Aliado para que otro Aliado que haya entrado antes en juego en el mismo turno puede ser declarado atacante.

Si un Aliado cambia de controlador, no podrás utilizar la segunda habilidad activada de este Aliado sobre el Aliado que está siendo intercambiado ese turno.



MALA PALABRA (HLPE26 17/48)

HABILIDAD: Sólo puedes jugar este Talismán en Guerra de Talismanes. Descarta 1 carta de tu Mano. Luego, una carta en juego pierde su habilidad hasta la Fase Final.

ACLARACIÓN: Sólo puedes jugar este Talismán en la Fase de Guerra de Talismanes. Descarta una carta de tu Mano para que una carta en juego pierda su habilidad hasta la Fase Final.

El efecto de este Talismán sólo afecta a una carta en juego, las demás copias de esa carta permanecerán con su habilidad.

Si no puedes descartar cartas de tu Mano por algún efecto o habilidad, no puedes jugar este Talismán.



MALA LUZ (HLPE26 18/48)

HABILIDAD: Sólo puedes jugar este Talismán en tu Fase de Vigilia. Busca un Aliado, Tótem o Arma en tu Mazo Castillo de Coste 3 y júégalo sin pagar su Coste. Luego, destierra este Talismán.

ACLARACIÓN: Este Talismán sólo puede ser jugado en tu Fase de Vigilia.

Busca en tu Mazo Castillo un Arma o un Tótem o un Aliado de Coste 3 y júégalo sin pagar su Coste. Luego, destierra este Talismán.

Antes de realizar la búsqueda en tu Mazo Castillo, debes indicar el tipo de carta que buscarás, ya sea un Arma, un Tótem o un Aliado.

Si este Talismán es anulado, va a tu Cementerio, ya que sólo va a la Zona de Destierro cuando puedes utilizar su efecto. Lo mismo sucederá si fallas la búsqueda, este Talismán quedará en tu Cementerio.

Si la carta buscada tiene un Coste adicional o un requisito, este debe ser pagado o cumplido según corresponda para poder jugar esa carta sin pagar su Coste.



PANTANO SIN LUZ (HLPE26 19/48)

HABILIDAD: Una vez por turno, puedes elegir un Aliado que controle tu oponente para que pierda 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Luego, tu oponente bota 1 carta. Si controlas 3 o más Tótem, en vez eso, tu oponente bota 2 cartas.

ACLARACIÓN: Este Tótem tiene una habilidad activada que puedes utilizar en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) y que sólo puede ser utilizada si tu oponente controla al menos un Aliado que pueda ser afectado por la habilidad de este Tótem.

Elige un Aliado controlado por tu oponente para que pierda 1 a la Fuerza hasta la Fase Final. Luego, si lograste reducirle la Fuerza a ese Aliado, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo. Si controlas 3 o más Tótems, en vez de eso tu oponente debe botar 2 cartas.

Con la habilidad activada de este Tótem no puedes hacer objetivo a un Aliado de Fuerza 0, ya que debe cumplir su habilidad de restar 1 a la Fuerza a un Aliado oponente.



MEDALLON WYANDOT (HLPE26 20/48)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, si controlas un Arma o un Tótem, puedes desterrar 2 cartas de un Cementerio. Si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes barajarlo para prevenir que un Arma o un Tótem que controles sea destruido o barajado.

ACLARACIÓN: Este Oro tiene una habilidad disparada de entrada que podrás utilizar sólo si controlas al menos un Arma y/o un Tótem, para desterrar 2 cartas de un Cementerio.

Este Oro cuenta con una habilidad disparada de prevención que puedes utilizar en cualquier momento del juego cuando un Arma o un Tótem que controles vaya a ser destruido o barajado.

Este Oro no previene que un Aliado que porte un Arma sea destruido o barajado, sólo previene que un Arma sea destruida o barajada.

Al prevenir que un Arma o un Tótem sea destruido o barajado, no podrás utilizar las habilidades de salida que tengas esas cartas, ya que permanecen en juego.



XUAN DE ZHOU (HLPE26 21/48)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes jugar un Aliado de Coste 1 desde tu Mano sin pagar su Coste. Una vez por turno, puedes desterrar un Aliado que controles para prevenir que un Aliado de Coste 1 que controles salga del juego.

ACLARACIÓN: Este Aliado tiene una habilidad disparada de entrada opcional por la cual, cuando entra en juego, puedes jugar un Aliado de Coste 1 desde tu Mano sin pagar su Coste. Debes cumplir con los requisitos que pida ese Aliado al igual que deberás pagar cualquier Coste adicional que tenga.

La prevención de este Aliado es una habilidad disparada que puedes utilizar cuando un Aliado de Coste 1 que controles fuera a salir del juego. Puedes desterrar a este u otro Aliado que controles para prevenir que ese Aliado de Coste 1 salga del juego.

Al prevenir que el Aliado de Coste 1 salga del juego, no podrá disparar habilidades de salida si este las tuviera, ya que ese Aliado permanece en juego.



TU PO EL VENGADOR (HLPE26 22/48)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes desterrar un Aliado que controle tu oponente. Si sale del juego, puedes buscar una carta que no sea Tu Po el Vengador en tu Cementerio y ponerla en tu Mano.

ACLARACIÓN: Cuando este Aliado entra en juego, con su habilidad disparada de entrada opcional, puedes desterrar un Aliado controlado por tu oponente.

Cuando este Aliado sale del juego con su habilidad disparada de salida opcional, puedes buscar una carta en tu Cementerio que no sea Tu Po el Vengador, mostrar esa carta a tu oponente y ponerla en tu Mano.



EJECUCIÓN FANTASMA (HLPE26 23/48)

HABILIDAD: Sólo puedes jugar este Talismán si una carta fue destruida este turno. Destruye un Aliado en juego.

ACLARACIÓN: Este Talismán sólo puede ser jugado en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) y sólo si una carta en juego fue destruida anteriormente en el mismo turno, ya sea tuya u oponente.

Si cumples con el requisito de este Talismán, puedes jugarlo para destruir un Aliado en juego (tuyo u oponente).

Este Talismán no se juega en respuesta a que una carta en juego sea destruida.



CHUNG KWEI (HLPE26 24/48)

HABILIDAD: Una vez por turno, si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes botar 2 cartas para prevenir que un Aliado que controles sea destruido por Daño de Combate.

ACLARACIÓN: Puedes utilizar la habilidad disparada de prevención de este Oro, una vez por turno, sólo si se encuentra en tu Reserva de Oros y cuando un Aliado que controles vaya a ser destruido por comparación de Fuerzas por daño de combate.

Según el Documento Actualizado de Reglas (DAR), puedes utilizar la habilidad disparada de este Oro en el 5.3.4 Paso de Asignación de Daño en el ítem A.4.1., donde se pueden jugar o utilizar habilidades de prevención para los Aliados que vayan a ser destruidos por las reglas de Asignación de daño de combate.



CAPITAN REVAL (HLPE26 25/48)

HABILIDAD: Cuando entra en juego o cuando sea declarado atacante, puedes desterrar una carta de tu Cementerio para poner un Oro, Arma o Tótem de tu Cementerio en tu Mano.

ACLARACIÓN: Este Aliado tiene una habilidad disparada de entrada opcional que te permite desterrar una carta de tu Cementerio para poner una carta de Oro, un Arma o un Tótem de tu Cementerio en tu Mano.

Este Aliado tiene una segunda habilidad disparada opcional que puede ser utilizada en la Fase de Declaración de Ataque, una vez por turno. Cuando este Aliado sea declarado atacante, te permitirá desterrar una carta de tu Cementerio para poner una carta de Oro, un Arma o un Tótem de tu Cementerio en tu Mano. La carta buscada debe ser mostrada a tu oponente.

Al momento de disparar la habilidad de este Aliado, debes elegir el tipo de carta que buscarás al resolverla

Si no puedes desterrar cartas de tu Cementerio por algún efecto o habilidad, o si no tienes cartas en tu Cementerio, no podrás disparar la habilidad de este Aliado

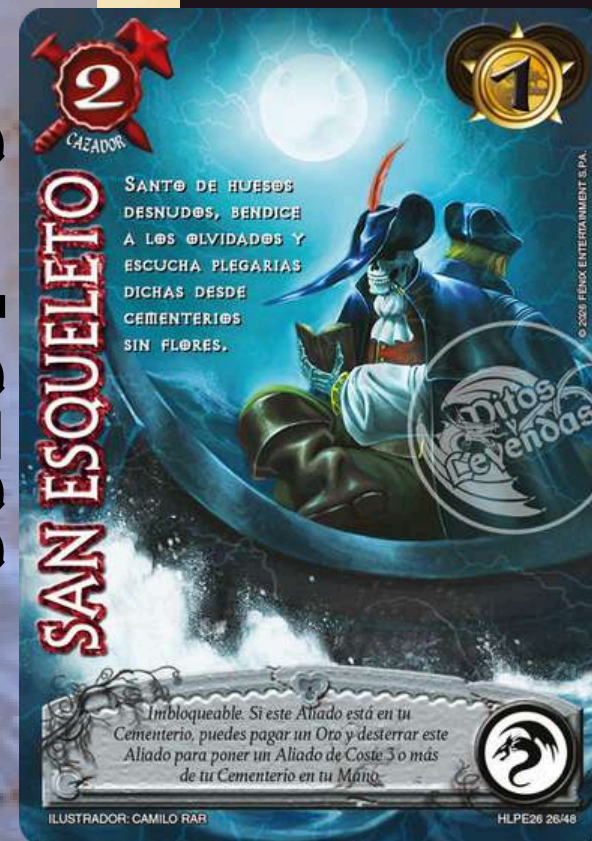


SAN ESQUELETO (HLPE26 26/48)

HABILIDAD: Imbloqueable. Si este Aliado está en tu Cementerio, puedes pagar un Oro y desterrar este Aliado para poner un Aliado de Coste 3 o más de tu Cementerio en tu Mano.

ACLARACIÓN: Imbloqueable es una habilidad continua que tiene este Aliado.

Este Aliado tiene una habilidad activada que puedes utilizar desde tu Cementerio en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente). Su Coste de activación requiere pagar 1 Oro y desterrar a este Aliado, permitiéndote poner un Aliado de Coste 3 o más desde tu Cementerio en tu Mano.

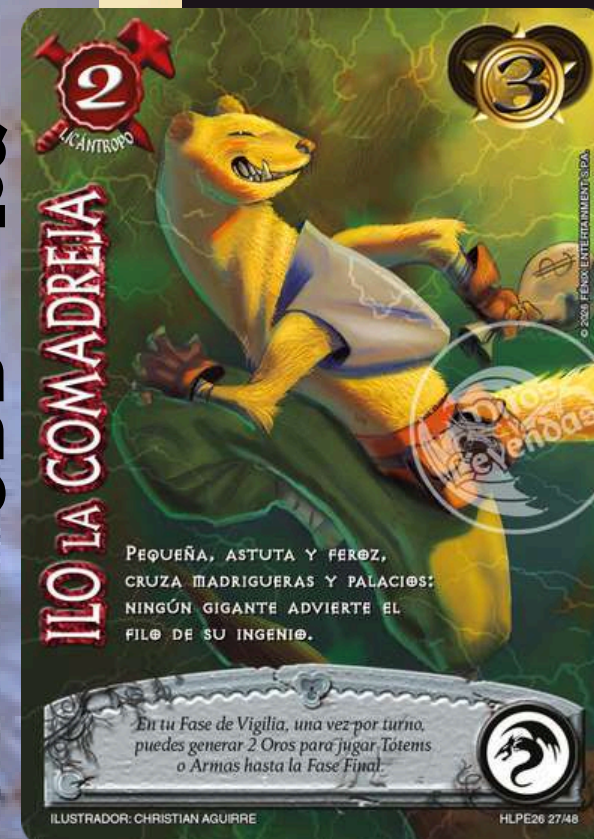


ILO LA COMADREJA (HLPE26 27/48)

HABILIDAD: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes generar 2 Oros para jugar Tótems o Armas hasta la Fase Final.

ACLARACIÓN: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes utilizar la habilidad activada de este Aliado para generar 2 Oros virtuales para jugar Armas o Tótems hasta la Fase Final.

La habilidad activada de este Aliado no genera 2 Oros para jugar Armas y otros 2 Oros para jugar Tótems, sólo genera un total de 2 Oros virtuales que puedes utilizar para jugar Armas o Tótems o una combinación de ambos.



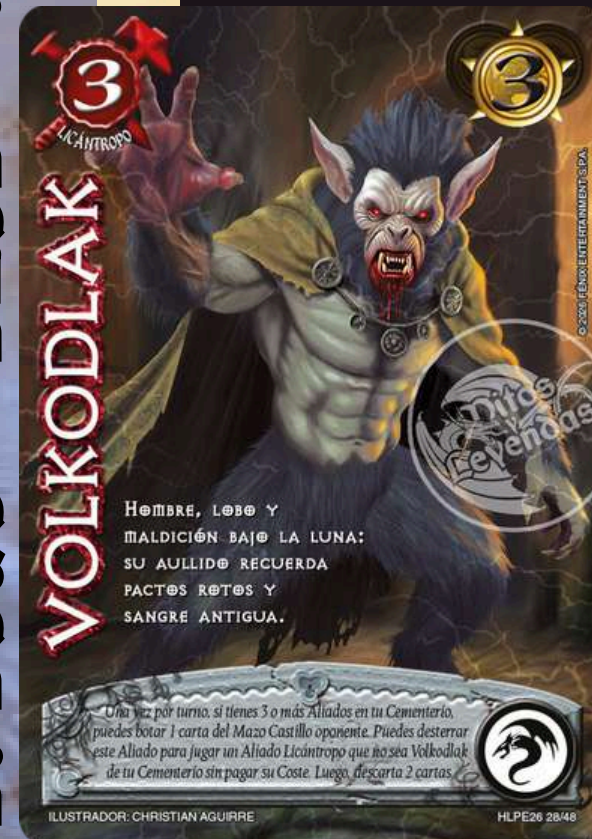
VOLKODLAK (HLPE26 28/48)

HABILIDAD: Una vez por turno, si tienes 3 o más Aliados en tu Cementerio, puedes botar 1 carta del Mazo Castillo oponente. Puedes desterrar este Aliado para jugar un Aliado Licántropo que no sea Volkodlak de tu Cementerio sin pagar su Coste. Luego, descarta 2 cartas.

ACLARACIÓN: Este Aliado cuenta con una habilidad activada que puedes utilizar en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) y sólo si tienes 3 o más Aliados en tu Cementerio, para botar una carta del Mazo Castillo oponente, una vez por turno.

Este Aliado cuenta con una segunda habilidad activada que puedes utilizar en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), la cual te permite desterrarlo para jugar un Aliado Licántropo que no sea Volkodlak desde tu Cementerio sin pagar su Coste. Luego, debes descartar 2 cartas de tu Mano, a menos que una habilidad o efecto no te permita descartar cartas de tu Mano.

Si el Aliado jugado pide un requisito para ser jugado, este debe ser cumplido, o si tiene un Coste adicional, este debe ser pagado.



LICH (HLPE26 29/48)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes buscar un Talismán en tu Mazo Castillo de Coste 2 o menos y jugarlo sin pagar su coste. Si este Aliado está en tu Cementerio, puedes descartar 1 carta para barajarlo en tu Mazo Castillo. Luego, tu oponente bota 1 carta.

ACLARACIÓN: Este Aliado tiene una habilidad disparada de entrada opcional que te permite buscar un Talismán de Coste 2 o menos de tu Mazo Castillo y jugarlo sin pagar su Coste.

Este Aliado tiene una habilidad activada que puedes utilizar desde tu Cementerio, que pide como Coste de activación poder descartar 1 carta de tu Mano para poder barajar este Aliado de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Luego, si lo haces, tu oponente debe botar 1 carta.



MAVKA (HLPE26 30/48)

HABILIDAD: Una vez por turno, cuando un jugador descarte 1 o más cartas de su Mano por un efecto o habilidad, puedes elegir robar una carta o poner un Talismán de Coste 3 o menos de tu Cementerio en tu Mano.

ACLARACIÓN: Una vez por turno, cuando un jugador, ya sea el controlador de este Aliado o su oponente, descarte 1 o más cartas de su Mano por algún efecto o habilidad, puedes utilizar su habilidad disparada para elegir entre robar 1 carta o poner un Talismán de Coste 3 o menos desde tu Cementerio en tu Mano. El Talismán debe ser mostrado a tu oponente antes de ser puesto en tu Mano.

Algunos ejemplos de efectos o habilidades que disparan la habilidad de este Aliado tenemos los siguientes:

- Cuando un jugador activa la habilidad de Lich desde el Cementerio y descarta 1 carta de su Mano para barajarlo en su Mazo Castillo.
- Cuando un jugador decide descartar por el efecto del Talismán Retornar o por la habilidad del Aliado Las Lilim.
- Cuando un jugador descarta cartas de su Mano por habilidades de cartas tales como Salem o Betty Parris.

No disparará la habilidad de este Aliado, habilidades o efectos donde el descarte de cartas lo realiza el jugador oponente, tales como Ciclope, Locura Mágica, Golem Sombrio, entre otras.



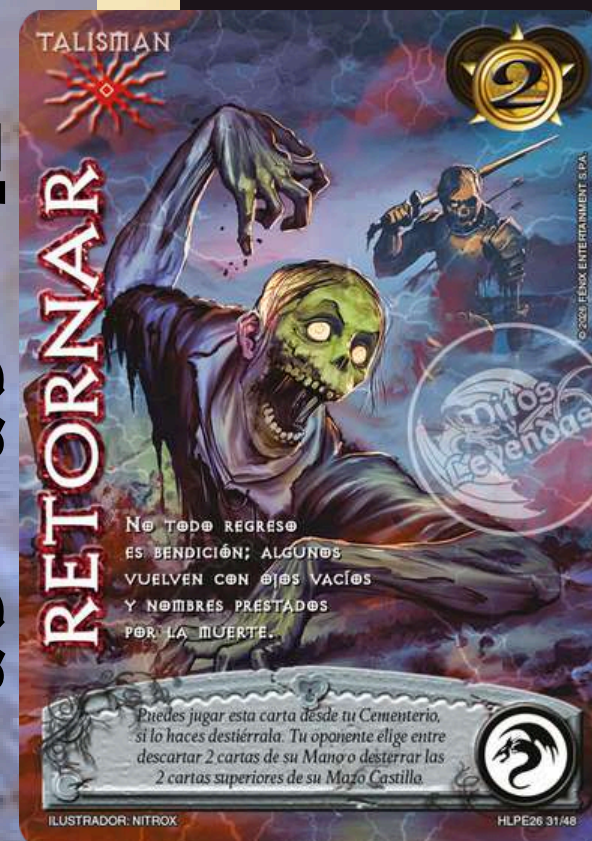
RETORNAR (HLPE26 31/48)

HABILIDAD: Puedes jugar esta carta desde tu Cementerio, si lo haces destiérala. Tu oponente elige entre descartar 2 cartas de su Mano o desterrar las 2 cartas superiores de su Mazo Castillo.

ACLARACIÓN: Puedes jugar este Talismán desde tu Cementerio, si lo haces, aunque sea anulado, debe ser desterrado.

Por el efecto de este Talismán, tu oponente debe elegir entre descartar 2 cartas de su Mano o desterrar las 2 cartas superiores de su Mazo Castillo.

Si por alguna habilidad o efecto tu oponente no puede descartar cartas de su Mano, deberá desterrar las 2 cartas superiores de su Mazo Castillo.



LOCURA MAGICA (HLPE26 32/48)

HABILIDAD: Tu oponente te descarta una carta de tu Mano al azar. Luego, tu oponente bota 4 cartas.

ACLARACIÓN: Tu oponente descarta una carta de tu Mano al azar. Luego, tu oponente debe botar las primeras 4 cartas de su Mazo Castillo.

Si por algún efecto o habilidad no puedes descartar cartas de tu Mano, no podrás jugar este Talismán.



salo

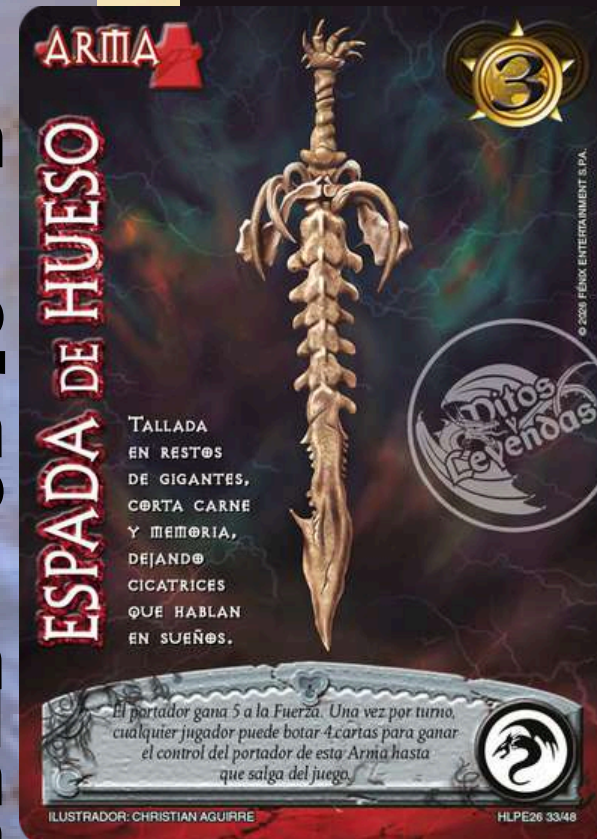
ESPADA DE HUESO (HLPE26 33/48)

HABILIDAD: El portador gana 5 a la Fuerza. Una vez por turno, cualquier jugador puede botar 4 cartas para ganar el control del portador de esta Arma hasta que salga del juego.

ACLARACIÓN: El portador de esta Arma gana 5 a la Fuerza por su habilidad continua.

En la Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), una vez por turno, cualquier jugador puede utilizar la habilidad activada de esta Arma para botar 4 cartas de su Mazo Castillo y ganar el control del Aliado portador.

La habilidad activada de esta Arma sólo puede ser utilizada una vez por turno. Por lo tanto, si un jugador ya ganó el control del Aliado portador en el turno actual, no se podrá volver a utilizar su habilidad, a menos que utilices la habilidad de una segunda o tercera copia en juego que no haya sido activada en ese turno.

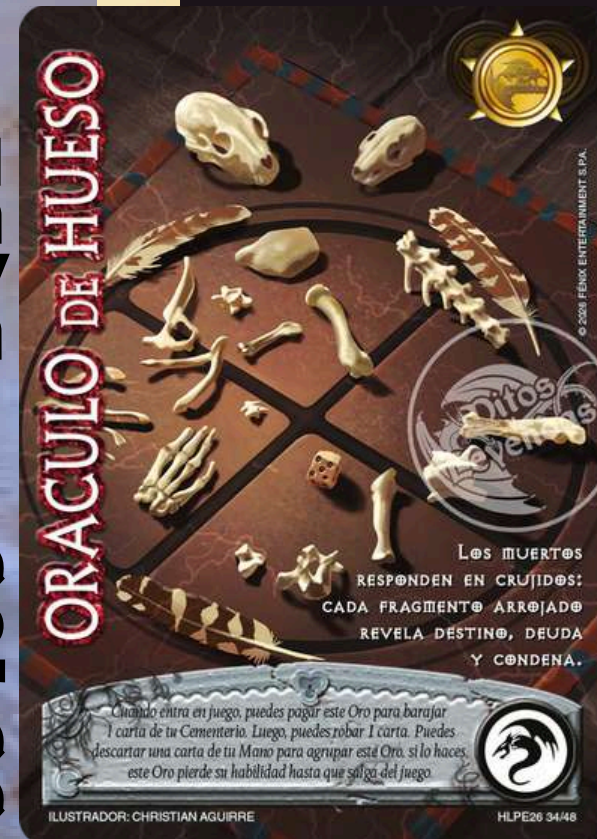


ORACULO DE HUESO (HLPE26 34/48)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes pagar este Oro para barajar 1 carta de tu Cementerio. Luego, puedes robar 1 carta. Puedes descartar una carta de tu Mano para agrupar este Oro, si lo haces, este Oro pierde su habilidad hasta que salga del juego.

ACLARACIÓN: Cuando este Oro entra en juego, con su habilidad disparada de entrada opcional, puedes pagarlo para elegir una carta en tu Cementerio, mostrarla a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo. Luego, si pudiste barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, puedes robar 1 carta.

La habilidad activada de este Oro la puedes utilizar en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente) y tiene como Coste de activación descartar una carta de tu Mano para agrupar este Oro desde tu Zona de Oro Pagado a tu Reserva de Oros. Si lo haces, este Oro pierde su habilidad hasta que salga del juego.



HAUGBUI (HLPE26 35/48)

HABILIDAD: Una vez por turno, puedes mostrar la carta superior de tu Mazo Castillo. Si es un Aliado, este Aliado gana 1 a la Fuerza y no puede salir del juego hasta la Fase Final.

ACLARACIÓN: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes utilizar la habilidad activada opcional de este Aliado. Tiene como Coste de activación mostrar la carta superior de tu Mazo Castillo. Si la carta mostrada es un Aliado, este Aliado gana 1 a la Fuerza y no podrá salir del juego por ningún efecto hasta la Fase Final.

Al indicar que no puede salir del juego hasta la Fase Final, no podrá ser destruido, desterrado, subido a la Mano, barajado o puesto en la parte inferior o superior del Mazo de su dueño.



GJENGANGER (HLPE26 36/48)

HABILIDAD: Si este Aliado está en tu Cementerio, puedes destruir un Aliado que controles y pagar 4 Oros para jugarlo sin pagar su Coste. Cuando entra en juego, puedes buscar en el Mazo Castillo oponente un Aliado y jugarlo bajo tu control sin pagar su Coste.

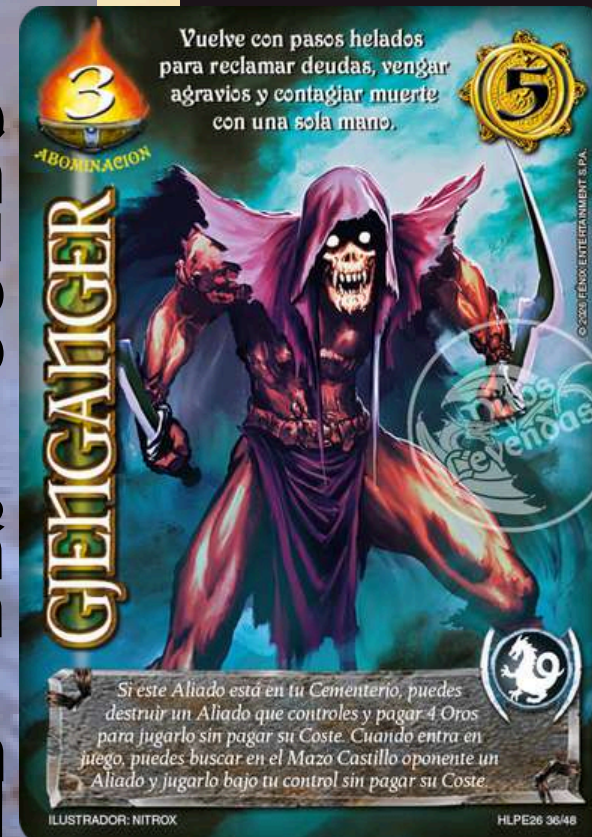
ACLARACIÓN: Este Aliado tiene una habilidad activada que puedes utilizar desde tu Cementerio, en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente). Su Coste de activación requiere destruir un Aliado que controles y pagar 4 Oros para jugarlo desde tu Cementerio sin pagar su Coste.

Si el Aliado destruido por la habilidad activada de este Aliado, tiene una habilidad disparada de salida, esta se resolverá primero y luego resolverás la habilidad disparada de entrada de Gjenganger.

Este Aliado cuenta con una habilidad disparada de entrada opcional que te permite buscar un Aliado de cualquier Coste en el Mazo Castillo oponente y jugarlo bajo tu control sin pagar su Coste.

Si el Aliado jugado tiene algún requisito para ser jugado, este debe cumplirse, lo mismo si tiene algún Coste adicional, este debe ser pagado.

El Aliado jugado permanecerá bajo tu control hasta que salga del juego o cambie de controlador.



GRETTIR (HLPE26 37/48)

HABILIDAD: Si controlas 1 o más Armas, jugar este Aliado te cuesta un Oro menos. Cuando entra en juego, elige un Aliado que controle tu oponente para que pierda 3 a la Fuerza hasta la Fase Final. Luego, si un Aliado en juego tiene Fuerza 0, este Aliado puede ser declarado atacante este turno.

ACLARACIÓN: Puedes jugar a este Aliado por 1 Oro menos si controlas 1 o más Armas.

Este Aliado tiene una habilidad disparada de entrada que te permite elegir un Aliado controlado por tu oponente para que pierda 3 a la Fuerza hasta la Fase Final. Luego, si pudiste afectar a un Aliado oponente quitándole 3 a la Fuerza y si un Aliado en juego tiene Fuerza 0, este Aliado puede ser declarado atacante el turno en que está entrando en juego.



GLAMR (HLPE26 38/48)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes robar 1 carta. Puedes barajar este Aliado en el Mazo Castillo de su dueño para que un Aliado que controle tu oponente pierda 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

ACLARACIÓN: Este Aliado tiene una habilidad disparada de entrada opcional que te permite robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

Este Aliado tiene una habilidad activada que puedes utilizar en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente). Su Coste de activación requiere barajar este Aliado en el Mazo Castillo de su dueño para que un Aliado controlado por tu oponente pierda 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.



VALRAVN (HLPE26 39/48)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, si un Aliado fue destruido este turno, puedes robar 2 cartas. Una vez por turno, puedes descartar un Talismán de tu Mano para prevenir que este Aliado sea destruido o barajado.

ACLARACIÓN: Este Aliado tiene una habilidad disparada de entrada opcional que pide como requisito que un Aliado haya sido destruido este turno, si cumples con ese requisito, puedes robar 2 cartas.

Este Aliado tiene una habilidad disparada de prevención que puede ser utilizada cuando este Aliado vaya a ser destruido por habilidades o efectos de cartas o por daño de Combate o barajado por alguna habilidad o efecto. Su coste de activación requiere descartar 1 Talismán de tu Mano para poder prevenir que este Aliado sea destruido o barajado.



PECKOLS (HLPE26 40/48)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes destruir un Aliado que controles para generar 3 Oros para jugar Aliados hasta la Fase Final. Una vez por turno, puedes destruir un Aliado bajo tu control para poner un Talismán de Coste 3 o menos de tu Cementerio en tu Mano.

ACLARACIÓN: Este Aliado tiene una habilidad disparada opcional de entrada que te permite destruir un Aliado que controles para generar 3 Oros virtuales hasta la Fase Final exclusivamente para jugar Aliados (estos Oros virtuales no pueden ser utilizados para pagar habilidades de Aliados).

En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes utilizar la habilidad activada de este Aliado. Su Coste de activación requiere destruir un Aliado que controles para buscar un Talismán de Coste 3 o menos en tu Cementerio, mostrarlo a tu oponente y ponerlo en tu Mano.



CAZADORES HAMBRIENTOS (HLPE26 41/48)

HABILIDAD: Destruye un Aliado bajo tu control. Luego, destruye una carta oponente del mismo Coste que el Aliado destruido.

ACLARACIÓN: Destruye un Aliado que controles. Luego, si pudiste destruir un Aliado que controlas destruye una carta controlada por tu oponente del mismo Coste.

Puedes jugar este Talismán, aunque tu oponente no controle cartas del mismo Coste que el Aliado que controlabas que fue destruido.

Si el Aliado destruido y la carta destruida de tu oponente del mismo Coste tienen una habilidad disparada de salida, la primera prioridad de resolver esas habilidades la tendrá el jugador que tenga el turno activo al momento de jugar este Talismán.



GRITO HELADO (HLPE26 42/48)

HABILIDAD: Descarta 1 carta de tu Mano. Luego, un Aliado en juego tiene Fuerza 0 y no puede ser destruido por daño de combate hasta la Fase Final.

ACLARACIÓN: Descartar una carta de tu Mano. Luego, un Aliado en juego (tuyo u oponente) tendrá Fuerza 0 y no podrá ser destruido por Daño de Combate hasta la Fase Final.

Si no puedes descartar cartas de tu Mano por habilidades o efectos de cartas, no podrás jugar este Talismán.

El Aliado afectado por el efecto de este Talismán, puede volver a recibir una modificación de Fuerza posteriormente, y prevalecerá el efecto de la última carta disparada, activada o jugada.

El Aliado afectado por el efecto de este Talismán podrá ser destruido por efectos o habilidades de cartas; sólo no podrá ser destruido por daño de combate.



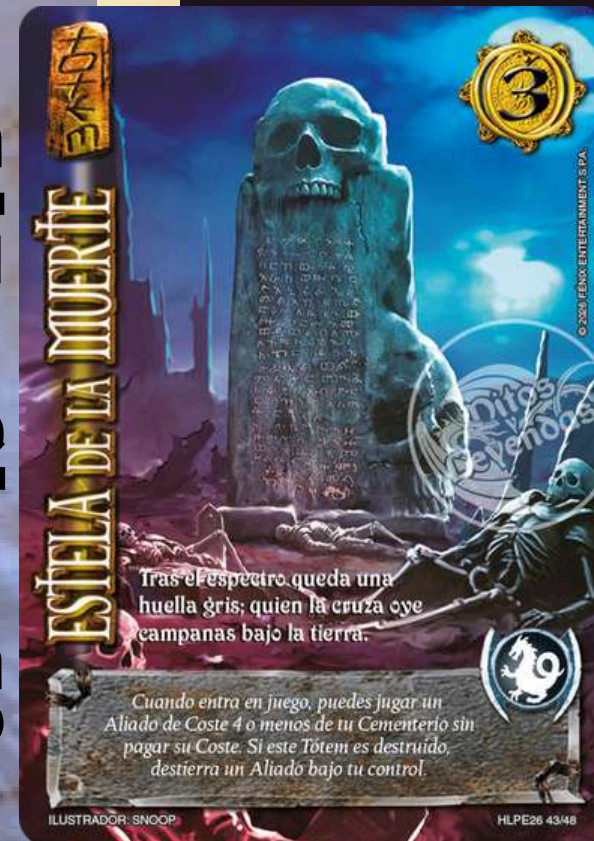
ESTELA DE MUERTE (HLPE26 43/48)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes jugar un Aliado de Coste 4 o menos de tu Cementerio sin pagar su Coste. Si este Tótem es destruido, destierra un Aliado bajo tu control.

ACLARACIÓN: Este Tótem tiene una habilidad disparada opcional de entrada que te permite jugar un Aliado de Coste 4 o menos desde tu Cementerio bajo tu control sin pagar su Coste.

Si el Aliado elegido tiene un requisito para ser jugado, este se debe cumplir, o si tiene un Coste adicional, este debe ser pagado.

Este Tótem tiene una habilidad disparada de salida, que obliga a su controlador a desterrar un Aliado que controle, cuando este Tótem sea destruido.



MANO DE MUERTO (HLPE26 44/48)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes elegir un Oro que controle tu oponente para que pierda la habilidad hasta que salga del juego. Puedes desterrar este Oro para desterrar un Oro de un Cementerio.

ACLARACIÓN: Cuando este Oro entra en juego, con su habilidad disparada de entrada, puedes elegir un Oro que controle tu oponente, el Oro elegido pierde su habilidad hasta que ese Oro salga del juego.

En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes utilizar la habilidad activada de este Oro. Su Coste de activación requiere desterrarlo para desterrar un Oro en un Cementerio.

Si utilizas la habilidad activada de este Oro, el Oro que fue afectado por la habilidad disparada de entrada seguirá sin su habilidad, ya que ese efecto permanece hasta que el Oro afectado salga del juego.



DOROTABO (HLPE26 45/48)

HABILIDAD: Cuando sea declarado atacante o bloqueador, este Aliado gana 1 a la Fuerza permanentemente. Puedes desterrar este Aliado de tu Cementerio y pagar un 1 Oro para que un Aliado en juego gane 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

ACLARACIÓN: Este Aliado tiene una habilidad disparada que podrás utilizar cuando sea declarado atacante o bloqueador, ganando 1 a la Fuerza permanentemente.

Este Aliado cuenta con una habilidad activada que puedes utilizar desde tu Cementerio, en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente). Su Coste de activación requiere desterrar a este Aliado desde tu Cementerio y pagar 1 Oro para que un Aliado que controles gane 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.



WANGLIANG (HLPE26 46/48)

HABILIDAD: Puedes destruir este Aliado para que tu oponente descarte 1 carta. Si este Aliado está en tu Cementerio, puedes desterrarlo y pagar un Oro para que tu oponente descarte 1 carta.

ACLARACIÓN: Puedes utilizar la habilidad activada de este Aliado en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente). Su Coste de activación requiere destruir a este Aliado para que tu oponente descarte 1 carta de su Mano a su elección.

Puedes utilizar la habilidad activada de este Aliado desde tu Cementerio en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente). Su Coste de activación requiere desterrar a este Aliado de tu Cementerio y pagar 1 Oro para que tu oponente descarte 1 carta de su Mano a su elección.



KAJI KITO (HLPE26 47/48)

HABILIDAD: Sólo puedes jugar este Talismán en Guerra de Talismanes. Puedes descartar hasta 3 cartas de tu Mano. Por cada carta descartada devuelve un Aliado que controle tu oponente en su Línea de Ataque a su Línea de Defensa.

ACLARACIÓN: Este Talismán sólo puede ser jugado en Guerra de Talismanes.

Puedes descartar hasta 3 cartas de tu Mano. Por cada carta descartada, elige un Aliado controlado por tu oponente en su Línea de Ataque y devuélvelo a su Línea de Defensa.



ESPADA EXORCISTA (HLPE26 48/48)

HABILIDAD: Su portador gana 2 a la Fuerza. Puedes desterrar esta Arma y desterrar una carta de tu Cementerio para destruir un Aliado en juego de Coste 2 o menos.

ACLARACIÓN: El portador de esta Arma gana 2 a la Fuerza por su habilidad continua.

Puedes utilizar la habilidad activada de esta Arma en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente). Su Coste de activación requiere desterrar esta Arma y 1 carta de tu Cementerio para destruir un Aliado en juego (tuyo u oponente) de Coste 2 o menos.

