

Oráculo

Raciales PB 2026 - parte 1

Oráculo

RACIALES PB 2026

El Oráculo de las nuevas cartas de las Colecciones Raciales PB 2026 - parte 1, es un documento oficial de Mitos y Leyendas que recopila todas las cartas nuevas de este producto, incluyendo cartas con nuevas habilidades Rework para el formato de Primer Bloque Extendido.

Dentro de este documento podrán encontrar todas las cartas de esta edición, explicando cada una de sus habilidades, considerando sus limitaciones, requisitos, resoluciones, o bien detallando que tipo de habilidad posee cada carta.

Este documento se deja de referencia para todas las Tiendas, jueces y personas de la comunidad para que puedan esclarecer sus dudas con estas nuevas cartas que entran en el formato.

El documento puede ser actualizado a futuro si existen nuevas dudas dentro de la comunidad o nuevas interacciones que no hayan sido ejemplificadas en el documento.



Sir Tor

Aliado - Caballero | **Coste: 1** | **Fuerza: 1**

- La habilidad Imbloqueable es una Habilidad Continua que impide que este Aliado sea bloqueado por Aliados oponentes.
- Su habilidad de "Puede atacar cuando entra en juego" es una Habilidad Continua.
- Su habilidad de "Cuando es declarado atacante junto a 2 o más Aliados Sir" es una Habilidad Disparada que se activa al momento de realizar la declaración de ataque.
- Al resolverse la habilidad, cada jugador bota 2 cartas de la parte superior de su Mazo Castillo. Luego, el controlador de Sir Tor debe desterrar una carta de su Cementerio.



Sir Galehodin

Aliado - Caballero | **Coste: 3** | **Fuerza: 2**

- Sólo puedes tener una copia de Sir Galehodin en juego por su primera habilidad. Por esta razón, si ya tienes una copia de esta carta en juego, no podrás jugar una copia adicional ni ganar el control de una copia de esta carta.

- La habilidad "Mientras este Aliado esté en juego, jugar Aliados Sir te cuesta 1 Oro menos" es una Habilidad Continua que modifica el coste de juego de tus Aliados Sir para ser jugados.



Sir Bleoberis

Aliado - Caballero | **Coste: 2** | **Fuerza: 3**

- Su habilidad de "Cuando entra en juego" es una Habilidad Disparada opcional que puedes destruir una carta oponente en juego que no sea Oro, según la cantidad de Armas controles.

- Sólo puedes elegir una carta cuyo coste sea igual o menor a la cantidad de Armas que controles.



Martillo de Galehaut

Arma	Coste: 3

- Su habilidad de "Cuando entra en juego" es una Habilidad Disparada opcional, que te permite desterrar hasta dos cartas de cualquier Cementerio. Puedes elegir desterrar cartas de tu Cementerio o del Cementerio oponente.

- Su segunda habilidad es una Habilidad Continua, por lo cual el portador de esta Arma gana tanta Fuerza como Armas y Aliados Sir tengas en tu Zona destierro.



Sir Owen

Aliado - Caballero | **Coste: 3** | **Fuerza: 3**

- Sólo puedes tener una carta de nombre Sir Owen en tu Mazo Castillo por su habilidad de “Única”.
- Su habilidad de "Cuando entra en juego" es una Habilidad Disparada opcional que te permite robar 3 cartas de tu Mazo Castillo.
- Luego de robar las cartas, debes desterrar una carta de tu mano.



Lady Rachel

Aliado - Caballero | **Coste: 2** | **Fuerza: 3**

- Su habilidad "En tu Fase de Vigilia, una vez por turno" es una Habilidad Activada que tiene como coste destruir un Arma que controles.

- Luego de pagar el coste de activación, elige una carta oponente en juego que no sea Oro de coste 2 o menos y destrúyela. Los Oros no tienen coste, por lo tanto, no pueden ser seleccionados por esta habilidad.



Draco de Inverness

Aliado - Dragón | **Coste: 1** **Fuerza: 1**

- La habilidad "Puede atacar cuando entra en juego" es una Habilidad Continua.
- La habilidad "Cuando es declarado atacante" es una Habilidad Disparada, que permite que este este Aliado gane 2 de Fuerza hasta la Fase Final si cumples con el requisito de controlar 3 o más Aliados de raza Dragón.



Y Ddraig Ddall

Aliado - Dragón | **Coste: 2** | **Fuerza: 2**

- Su habilidad de "Cuando entra en juego" es una Habilidad Disparada opcional.

- Para disparar y resolver esta habilidad debes controlar 2 o más Aliados de raza Dragón al momento en que Y Ddraig Ddall entra en juego. Si cumples con el requisito, puedes pagar el coste de la habilidad de barajar un Aliado de raza Dragón de tu mano en tu Mazo Castillo para buscar un Aliado de raza Dragón en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu mano.



Nathair-Teine

Aliado - Dragón | **Coste: 2** | **Fuerza: 2**

- La habilidad "Puede atacar cuando entra en juego" es una Habilidad Continua.
- Su habilidad "Cuando es declarado atacante" es una Habilidad Disparada opcional, donde puedes elegir un Aliado de raza Dragón de coste 1 o menos de tu Cementerio y jugarlo en tu Línea de Ataque sin pagar su Coste. Ese Aliado se considera que está entrando en juego, por lo tanto, puede disparar habilidades si las tuviera.
- El Aliado puesto en juego mediante esta habilidad entra en juego durante la declaración de ataque y se considera parte de tu Línea de Ataque. En la Fase Final, el Aliado que fue jugado mediante esta habilidad debe ser destruido.



Espina de Serpiente

Oro

- Su habilidad de "Cuando entra en juego" es una Habilidad Disparada opcional que te permite elegir un Aliado oponente para que pierda 1 a la Fuerza permanentemente

- Su segunda habilidad es una Habilidad Activada opcional, que puede utilizarse en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes, y cuyo coste de activación es barajar este Oro en tu Mazo Castillo. Si lo haces, puedes elegir un Aliado oponente para que pierda 1 de Fuerza hasta la Fase Final.



Draco Águila

Aliado - Dragón | **Coste: 1** | **Fuerza: 1**

- La habilidad "Puedes tener más de 3 Draco Águila en tu Mazo Castillo" es una modificación a las reglas de construcción de tu Mazo Castillo.
- La habilidad Imbloqueable es una Habilidad Continua que impide que este Aliado sea bloqueado por Aliados oponentes.
- Su habilidad de "Cuando entra en juego" es una Habilidad Disparada que hace que tu oponente bote una carta por cada carta con el nombre Draco Águila controles.



Dragón del Agua

Aliado - Dragón | **Coste: 5** | **Fuerza: 5**

- La habilidad Imbloqueable es una Habilidad Continua que impide que este Aliado sea bloqueado por Aliados oponentes.

- La habilidad "Mientras este Aliado esté en juego, tus demás Aliados de raza Dragón no pueden ser afectados por Talismanes oponentes" es una Habilidad Continua. Con esta habilidad, y mientras este Aliado esté en juego, los Talismanes jugados por tu oponente no afectarán a los demás Aliados de raza Dragón que controles. Esto incluye Talismanes que hacen o no objetivo a tus demás Aliados de raza Dragón



Goblin Berserker

Aliado - Faerie | **Coste: 4** | **Fuerza: 4**

- La habilidad "Puede atacar cuando entra en juego" es una Habilidad Continua.
- Su habilidad "Cuando entra en juego" es una Habilidad Disparada opcional. que te permite desterrar cualquier cantidad de cartas con la palabra Goblin en su nombre desde tu Cementerio para que este Aliado gane 1 a la fuerza por cada carta desterrada de esta forma hasta la Fase Final.



Jared el Mago

Aliado - Faerie | **Coste: 3** | **Fuerza: 2**

- Sólo puedes tener una copia de Jared el Mago en juego por su primera habilidad. Por esta razón, si ya tienes una copia de esta carta en juego, no podrás jugar una copia adicional ni ganar el control de una copia de esta carta.

- La habilidad "Una vez por turno, cuando juegues un Talismán" es una Habilidad Disparada, que te permite que cada vez que juegues una carta del tipo Talismán, puedes barajar un Aliado oponente de coste igual o menor al coste del Talismán jugado. Si el Talismán que juegues es anulado, de todas formas podrás disparar la habilidad de este Aliado.



Fiodhain

Aliado - Faerie | **Coste: 2** | **Fuerza: 2**

- Su habilidad "Cuando entra en juego" es una Habilidad Disparada opcional.
- Al entrar en juego, puedes elegir un Aliado Faerie que controles para que Fiodhain obtenga todas las habilidades impresas de ese Aliado por el resto del juego.
- Fiodhain conserva sus características originales (nombre, raza, coste y fuerza), obteniendo únicamente las habilidades del Aliado elegido.
- Si el Aliado que elijo para copiar su habilidad no tiene habilidad por efectos de otras cartas, este Aliado no podrá copiar dicha habilidad.



Fruto Fiodhain

Oro

- La habilidad "Una vez por turno, cuando juegues un Talismán" es una Habilidad Disparada.
- Cuando juegues un Talismán, puedes mirar las dos primeras cartas de tu Mazo Castillo y elegir dejar cada una de ellas en la parte superior o si es colocada en la parte inferior de tu Mazo Castillo. Puedes dejar ambas en la parte superior o inferior del Mazo Castillo, o bien, una carta en cada posición.
- Si el Talismán que juegues es anulado, de todas formas podrás disparar la habilidad de este Oro.



Oberón

Aliado - Faerie | **Coste: 4** | **Fuerza: 3**

- Sólo puedes tener una copia de Oberon en juego por su primera habilidad. Por esta razón, si ya tienes una copia de esta carta en juego, no podrás jugar una copia adicional ni ganar el control de una copia de esta carta.
- Su habilidad "Cuando entra en juego" es una Habilidad Disparada opcional que te permite barajar una carta en juego que no sea Oro en el Mazo Castillo de su dueño.
- La habilidad "Una vez por turno" es una Habilidad Activada, que te permite pagar un coste de un Oro o de destruir un Aliado que controles para robar 2 cartas. Luego, debes descartar una carta de tu mano.



Teletris, la Amazona

Aliado - Héroe | **Coste: 3** | **Fuerza: 3**

- La habilidad "Puede atacar cuando entra en juego" es una Habilidad Continua.
- La habilidad "En tu Fase de Vigilia, una vez por turno" es una Habilidad Activada, que te permite buscar una carta con la palabra Amazona o Reina Hipólita en su nombre en tu Mazo Castillo, mostrarla a tu oponente y dejarla en tu mano.
- La habilidad "Tus Aliados Amazona y Reina Hipólita ganan 1 a la Fuerza" es una Habilidad Continua.



Pélope

Aliado - Héroe | **Coste: 2** | **Fuerza: 2**

- La habilidad "Puede atacar cuando entra en juego" es una Habilidad Continua.
- La habilidad "Si controlas 2 o más Aliados de raza Héroe, este Aliado gana 1 a la Fuerza e Indestructible" es una Habilidad Continua, que tiene como requisito controlas 2 o más Aliados de raza Héroe. Si en cualquier momento controlas menos de 2 Aliados de raza Héroe, este Aliado pierde inmediatamente la bonificación de Fuerza y la habilidad Indestructible.
- La habilidad "En tu Fase Final, puedes agrupar este Aliado" es una Habilidad Disparada opcional.



Anfiarao

Aliado - Héroe | **Coste: 4** | **Fuerza: 4**

- Su habilidad de “Cuando entra en juego” es una Habilidad Disparada opcional, que te permite mirar las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo, y si encuentras un Aliado de coste 3 o menos puedes jugarlo sin pagar su coste. Luego, debes dejar las otras cartas en la parte inferior de tu Mazo Castillo en cualquier orden.

- Si al momento de disparar esta habilidad, no encuentras Aliados o decides no jugar ningún Aliado de coste 3 o menos, debes dejar todas las cartas que hayas mirado en la parte inferior de tu Mazo Castillo en cualquier orden.



Harma

Arma	Coste: 2

- La habilidad "Cuando entra en juego" es una Habilidad Disparada opcional, que te permite barajar hasta 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, por lo tanto, podrás barajar 1 o 2 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Luego de haber barajado al menos 1 carta en tu Mazo Castillo, podrás robar una carta.

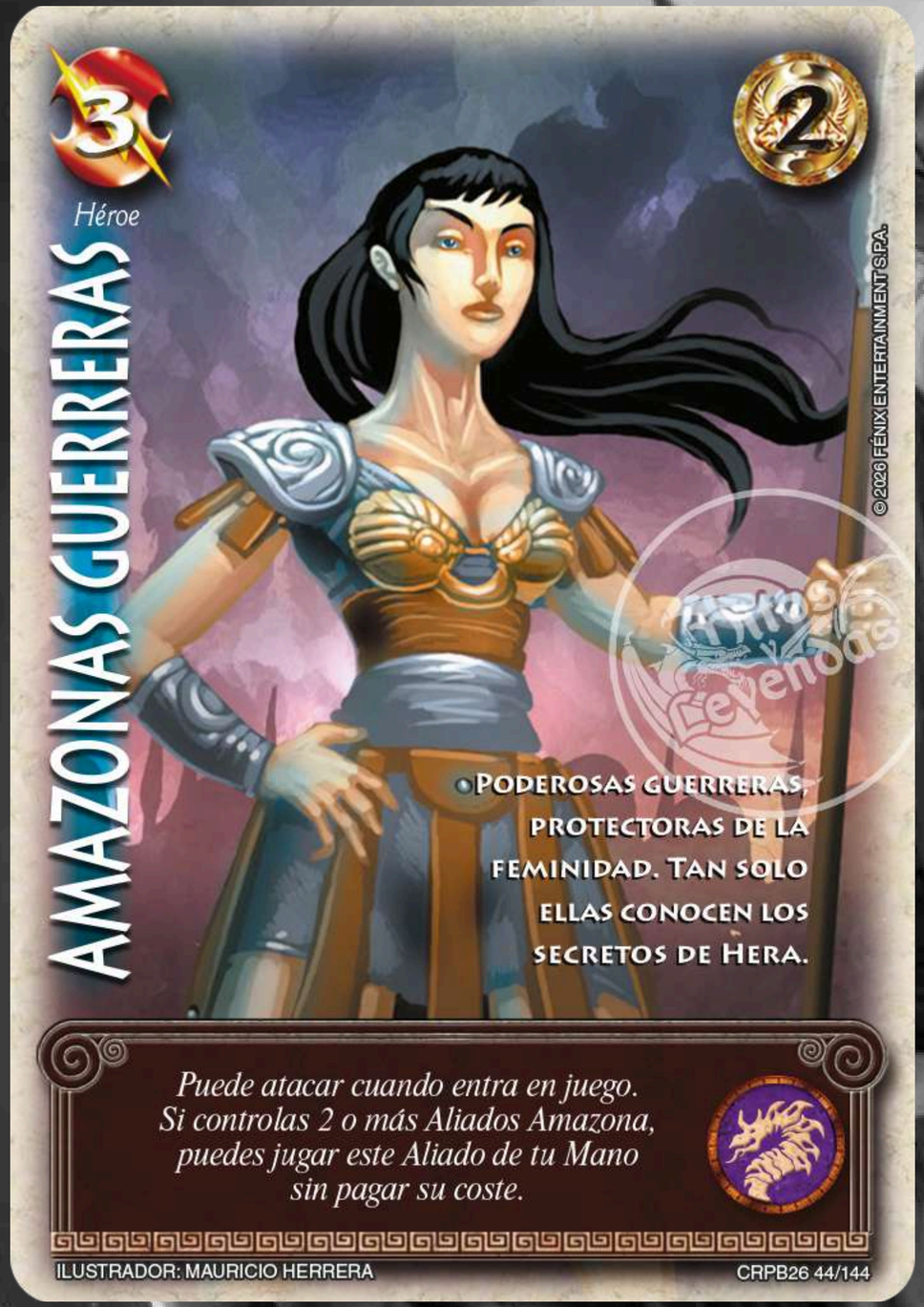
- El portador de Harma gana 2 a la Fuerza es una Habilidad Continua.



Atalanta, la Amazona

Aliado - Héroe | **Coste: 4** | **Fuerza: 4**

- La habilidad "Puede atacar cuando entra en juego" es una Habilidad Continua.
- La habilidad "Si controlas 1 o más Armas, este Aliado es Indestructible" es una Habilidad Continua. Si en algún momento del juego no controlas 1 o más Armas, este Aliado pierde la habilidad de Indestructible.
- La habilidad "Cuando entra en juego" es una Habilidad Disparada opcional, por lo cual puedes decidir si jugar o no un Arma desde tu Mano sin pagar su Coste.



Amazonas Guerreras

Aliado - Héroe | **Coste: 2** | **Fuerza: 3**

- La habilidad "Puede atacar cuando entra en juego" es una Habilidad Continua.
- La habilidad "Si controlas 1 o más Aliados Amazonas Guerrera, puedes jugar este Aliado de tu mano sin pagar su coste" es una habilidad que modifica la forma en que juegas esta carta desde tu mano y que tiene como requisito controlar 2 o más Aliados con la palabra Amazona en su nombre.
- Si esta carta fue afectada por una carta con habilidades que nombren cartas y quiten su habilidad, como la de Takelot o Cleopatra VII, este Aliado pierde sus habilidades en todas las zonas del juego, por ende, no podrá ser jugada sin pagar su coste desde tu mano.



Musa Urania

Aliado - Olímpico | **Coste: 2** | **Fuerza: 2**

- Su habilidad de “En tu Fase de Vigilia, una vez por turno” es una Habilidad Activada que tiene como coste pagar 1 Oro para mirar las 3 primeras cartas de tu Mazo Castillo. De esas cartas, puedes poner mostrar una carta del tipo Talismán, Arma, Tótem u Oro a tu oponente y ponerla en tu mano, o bien, mostrar a tu oponente todos los Aliados con la palabra Musa que encuentres y ponerlos en tu Mano. Luego de haber activado esta habilidad, deberás barajar las demás cartas no elegidas en tu Mazo Castillo.



Enialio

Aliado - Olímpico | **Coste: 2** | **Fuerza: 2**

- La habilidad "Puede atacar cuando entra en juego" es una Habilidad Continua.
- La habilidad "Una vez por turno" es una Habilidad Activada, la que puede ser activada en tu turno o en Guerra de Talismanes del turno de tu oponente. Esta habilidad tiene como coste pagar 1 Oro para mover un Aliado Oponente de la Línea de Ataque a la Línea de Defensa.



Men

Aliado - Olímpico | **Coste: 6** | **Fuerza: 3**

- Sólo puedes tener una copia de Men en juego por su primera habilidad. Por esta razón, si ya tienes una copia de esta carta en juego, no podrás jugar una copia adicional ni ganar el control de una copia de esta carta.

- Su habilidad "Cuando entra en juego" es una Habilidad Disparada opcional que te permite elegir un Aliado de tu Cementerio y jugarlo sin pagar su coste. Luego de jugar el Aliado, debes botar cartas de tu Mazo Castillo igual al coste del Aliado elegido por esta habilidad.



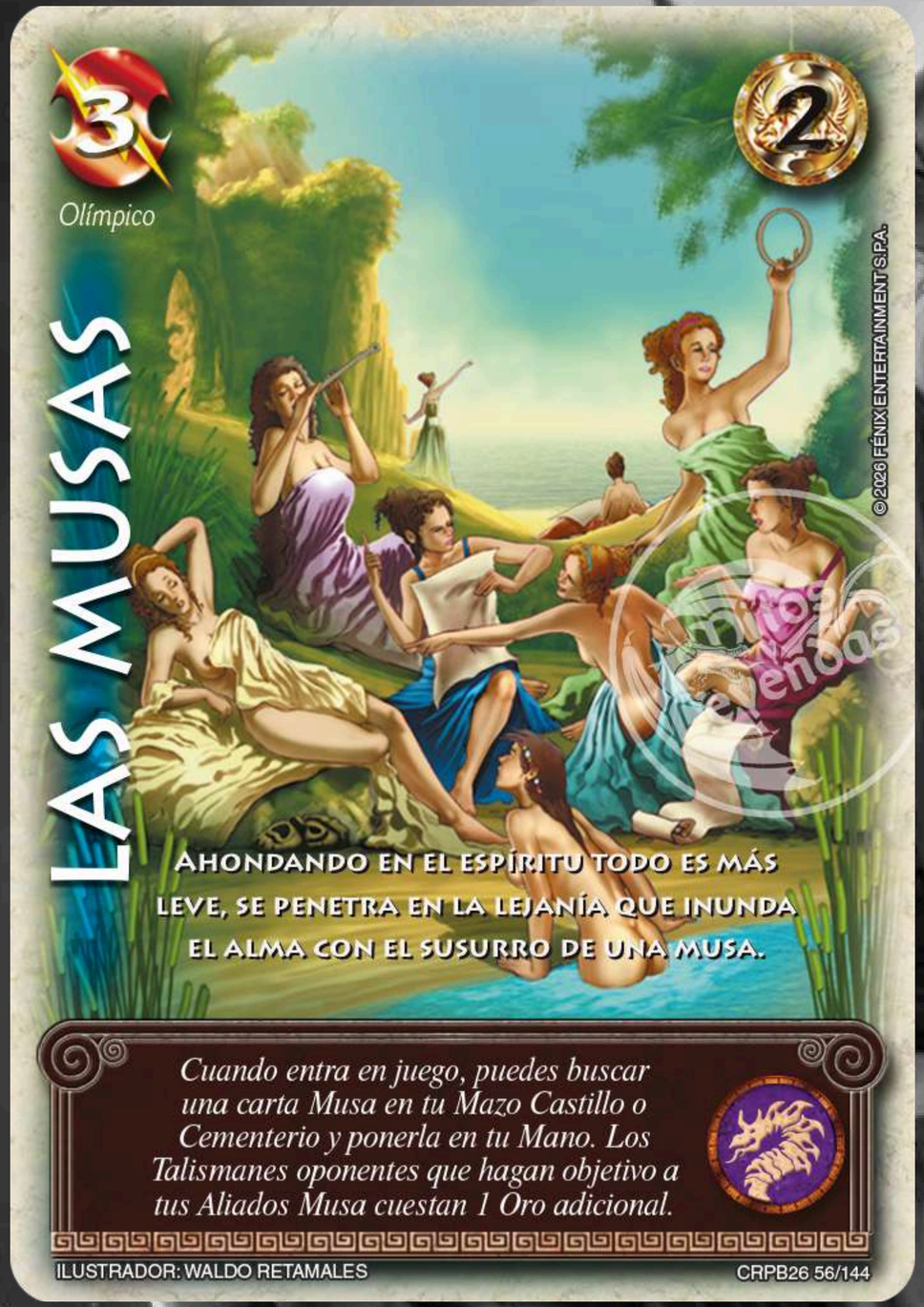
Caminar las Estrellas

Talismán

Coste: 2

- Cuando resuelvas este Talismán, busca 2 cartas en tu Mazo Castillo con distinto nombre y muéstralas a tu oponente. Luego, tu oponente deberá elegir una de esas cartas para que la pongas en tu Mano. La otra carta buscada deberás enviarla a tu Cementerio.

- No puedes jugar este Talismán si tienes 1 carta en tu Mazo Castillo, ya que el requisito para resolver este Talismán es tener al menos 2 cartas en tu Mazo Castillo.



Las Musas

Aliado - Olímpico | **Coste: 2** | **Fuerza: 3**

- Su habilidad "Cuando entra en juego" es una Habilidad Disparada opcional, que te permite buscar una carta con la palabra Musa en su nombre en tu Mazo Castillo o Cementerio y ponerla en tu mano. Al momento de disparar esta habilidad deberás elegir buscar en tu Mazo Castillo o en tu Cementerio. No podrás buscar en una zona luego de haber buscado en otra.

- La segunda habilidad es una Habilidad Continua, que le sube el costo en 1 Oro a los Talismanes oponentes que hagan objetivo a otro Aliado con la palabra Musa en su nombre que controles.



Musa Calíope

Aliado - Ólimpico | **Coste: 1** | **Fuerza: 1**

- La habilidad "Cuando un Oro entre en juego bajo tu control" es una Habilidad Disparada, que obliga a tu oponente a botar 1 carta cada vez que un Oro entre en juego bajo tu control. Si varios Oros entran en juego simultáneamente, la habilidad se disparará una vez por cada Oro que haya entrado en juego.

- La habilidad "Cuando una carta Musa entre o salga del juego" es una Habilidad Disparada obligatoria que hace que tu oponente bote 1 carta de su Mazo Castillo cuando otra carta con la palabra Musa en su nombre entre o salga del juego.



Minotauro del Hades

Aliado - Titán | **Coste: 3** | **Fuerza: 3**

- La habilidad Indesterrable es una Habilidad Continua.
- La habilidad "Si controlas otro Aliado Minotauro, este Aliado puede atacar cuando entra en juego" es una Habilidad Continua.
- La habilidad "En tu Fase de Vigilia, si este Aliado está en tu Cementerio" es una Habilidad Activada desde el Cementerio, que tiene como coste pagar 2 Oros y desterrar una carta de tu Cementerio para jugar este Aliado sin pagar su coste.



Aqueloo

Aliado - Titán

Coste: 1 **Fuerza: 1**

- La habilidad "En tu Fase de Vigilia, una vez por turno" es una Habilidad Activada, que tiene como coste para activar esta habilidad desterrar una carta de tu Cementerio para luego barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.



Taumante

Aliado - Titán | **Coste: 4** **Fuerza: 4**

- Su habilidad de “En tu Fase de Agrupación” es una Habilidad Disparada opcional, que se dispara en la Fase de Agrupación de cada jugador. En esta Fase, puedes elegir entre barajar una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, o desterrar una carta de cualquier Cementerio o elegir robar una carta.



Tea

Aliado - Titán | **Coste: 3** | **Fuerza: 2**

- Su habilidad de “Una vez por turno”, es una Habilidad Activada que tiene como coste pagar 2 Oros o desterrar un Aliado de tu Cementerio para que un Aliado en juego tenga fuerza 0 y no pueda recibir modificadores de fuerza hasta la Fase Final.



Talos

Aliado - Titán | **Coste: 2** | **Fuerza: 3**

- Su primera habilidad es una Habilidad Continua, que tiene como requisito controlar otro Aliado de raza Titán. Si cumples con este requisito, este Aliado es Indesterrable.

- Su habilidad de “Cuando sea destruido” es una Habilidad Disparada opcional, que tiene como coste desterrar un Aliado de tu Cementerio para poner este Aliado en tu Mano. Esta habilidad evita que el Aliado sea enviado al Cementerio, por ende, el Aliado es puesto en tu mano en vez de tu Cementerio.



Cornucopia de Aqueloo

Oro

- La habilidad "Si este Oro está en tu Reserva de Oros o en tu Zona de Oro Pagado" es una Habilidad Activada que puede utilizarse desde cualquiera de esas dos zonas.

- Para activar la habilidad, debes pagar el coste de activación que es poner este Oro en la parte inferior de tu Mazo Castillo para poner un Oro de tu Cementerio en tu mano.