



FORMATO ESCUELAS ELEMENTALES

Fe de Erratas

El texto vigente de cada carta corregida: lo que dice la carta impresa y lo que debe decir, con el cambio resaltado.

63

cartas corregidas

57

cambios de habilidad

6

de nombre, raza o frecuencia

Transcripción de DeckForge del documento oficial «Fe de Erratas: Escuelas Elementales», última actualización junio de 2022. Versión del 2026-09-26. El texto de las cartas se copia tal cual del original; solo se corrigieron erratas del propio documento, anotadas en cada carta y reunidas al final.

Contenido

Las cartas por edición, en el orden del documento original.

Dominio 24

Caída del Sol
Wyrm de la Plaga
Hidromancia
Simargl
Invencible
Ballesta Gigante
Margot la Fee
Ukita Hideie
Goecia
Teúrgia
Sealtiel
Raziel
Cristalino Amarillo
Arnold von Winkelried
Rito de Sangre
Archa
Coto de Caza
Carmina Burana
Lahmu
Vodyanoy
Rey Roble
Mal Nido
Piedad
Constantino XI

ContraAtaque 2

Adapa
Sarras

Águila Imperial 6

Trismegistus
Mantus
Aruspicina
Punzón de Hueso
Dimachaerus
Nanna

Steampunk 2

Contrabando de Seda
Ada Lovelace

Axis Mundi 11

Hnoss
Suleiman
Fuerza Compartida
Luz Solar
Bouda
Euforia
La Voisin
Ikiryo
Babalú Ayé
Espejo Negro
Astra

Hijos del Sol 11

Inti
Tezcatlipoca
Kukulkán
Yestay
Kuyén
Tecpatl
Akai Misuto
Ojo de Balor
Yaoguai
Nostradamus
Grotekop

Legado Gótico 3

Akiko Yamamoto
Takiyasha Hime
Azi Dahaka

Escuelas Elementales 1

Krisna

Otras ediciones 3

Devastador
Ataque de Dragón
Dragón de Magma

Notas de la transcripción

Dominio

24

Caída del Sol

DO-002

Nombre

Talismán · Coste 3

DONDE DICE **Caída del Sol** ▶ DEBE DECIR **Caída de Sol**

Wyrm de la Plaga

DO-007

Habilidad

Aliado · Dragón · Coste 3 · Fuerza 5

DONDE DICE

Única (Sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo) Furia (Este Aliado no necesita pasar por una Fase de Agrupación para ser declarado atacante). Cuando este Aliado entra en **juego**, si controlas siete o más Oros, tu oponente Bota una carta por cada Oro en **juego**. Mientras este Aliado esté en **juego**, cuando un Oro entre en **juego** bajo tu control, tu oponente Bota dos cartas.

DEBE DECIR

Única (Sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo) Furia (Este Aliado no necesita pasar por una Fase de Agrupación para ser declarado atacante). Cuando este Aliado entra en **juego**, si controlas siete o más Oros, tu oponente Bota una carta por cada Oro en **juego**. Mientras este Aliado esté en **juego**, cuando un Oro entre en **juego** bajo tu control, tu oponente Bota dos cartas.

Hidromancia

DO-016-236

Habilidad

Talismán · Coste 3

DONDE DICE

Reduce el coste de este Talismán en un Oro por cada Aliado de Raza Caballero que controles. Elige un Aliado de Raza Caballero de tu Cementerio y júégalo sin pagar su coste.

DEBE DECIR

Única. Reduce el coste de este Talismán en un Oro por cada Aliado de Raza Caballero que controles. Elige un Aliado de Raza Caballero de tu Cementerio y júégalo sin pagar su coste.

Simargl

Aliado · Bestia · Coste 1 · Fuerza 2

DO-023-236

Habilidad

DONDE DICE

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes buscar un Aliado de Raza Bestia en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Cementerio. Luego, Roba una carta. Si este Aliado está en tu Cementerio, puedes Botar dos cartas de tu Mazo Castillo para ponerlo en tu mano.

DEBE DECIR

Única. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes buscar un Aliado de Raza Bestia en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Cementerio. Luego, Roba una carta. Si este Aliado está en tu Cementerio, puedes Botar dos cartas de tu Mazo Castillo para ponerlo en tu mano.

Nota · En el original el encabezado sale superpuesto e ilegible; nombre, raza y código se completaron con el catálogo (DO-023).

Invencible

Aliado · Samurái · Coste 2 · Fuerza 2

DO-028-236

Habilidad

DONDE DICE

Puedes jugar este Aliado al comienzo de **la** Declaración de Bloqueo. En respuesta a que un Aliado oponente entre en juego, puedes Destruir un Aliado de Raza Samurái que controles para **que** ese Aliado no **dispare** sus **Habilidades** este **turno**.

DEBE DECIR

Puedes jugar este Aliado al comienzo de **tu** Declaración de Bloqueo. En respuesta a que un Aliado oponente entre en juego, puedes Destruir un Aliado de Raza Samurái que controles para **Cancelar las habilidades disparadas de** ese Aliado. Ese Aliado no **dispara** sus **habilidades** este **turno**.

Ballesta Gigante

Arma · Coste 7

DO-032-236

Habilidad

DONDE DICE

Reduce el coste de esta Arma en un Oro por cada Aliado de Raza Guerrero que controles. Cuando esta Arma entra en juego, tu oponente Bota 7 cartas. El Aliado portador gana 7 a la Fuerza.

DEBE DECIR

Única. Reduce el coste de esta Arma en un Oro por cada Aliado de Raza Guerrero que controles. Cuando esta Arma entra en juego, tu oponente Bota 7 cartas. El Aliado portador gana 7 a la Fuerza.

Margot la Fee

Aliado · Faerie · Coste 1 · Fuerza 1

DO-073-236

Habilidad

DONDE DICE

Mientras este Aliado esté en juego, te cuesta un Oro menos jugar Tótems.

DEBE DECIR

Única. Mientras este Aliado esté en juego, te cuesta un Oro menos jugar Tótems.

Ukita Hideie

DO-077

Habilidad

Aliado · Samurái · Coste 3 · Fuerza 3

DONDE DICE

Puedes jugar este Aliado al comienzo de la Declaración de Bloqueo. Indestructible (Este Aliado no puede ser Destruído). Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado de Raza Samurái de coste 2 o menos y jugarlo sin pagar su coste.

DEBE DECIR

Puedes jugar este Aliado al comienzo de la Declaración de Bloqueo. Indestructible (Este Aliado no puede ser Destruído). Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado de Raza Samurái de coste 2 o menos **en tu Mazo Castillo o Cementerio** y jugarlo sin pagar su coste.

Goecia

DO-089-236

Habilidad

Talismán · Coste 3

DONDE DICE

Mira las primeras dos cartas del Mazo Castillo de tu **oponente, juega una** sin pagar su **coste** y Destierra la **otra**. (Si la carta elegida es un **Aliado, Arma, Tótem u Oro, entra** en juego bajo tu control).

DEBE DECIR

Mira las primeras dos cartas del Mazo Castillo de tu **oponente y elige una**. Si la carta elegida es un Oro, ponlo en juego en tu Reserva de Oros bajo tu control, si no, puedes jugarla sin pagar su **coste**. Luego, Destierra la **otra carta**. (Los Aliados, Armas o Tótem jugados de esta manera **entran** en juego bajo tu control).

Teúrgia

DO-097-236

Habilidad

Talismán · Coste 1

DONDE DICE

Puedes jugar este Talismán en respuesta a que un Aliado oponente entre en juego. Ese Aliado no dispara sus **Habilidades** este turno

DEBE DECIR

Puedes jugar este Talismán en respuesta a que un Aliado oponente entre en juego. **Cancela las habilidades disparadas de ese Aliado**. Ese Aliado no dispara sus **habilidades** este turno

Sealtiel

DO-069-236

Habilidad

Aliado · Eterno · Coste 2 · Fuerza 1

DONDE DICE

Una vez por turno, **cuando tu oponente juegue** una carta **de su mano, puedes Descartar una carta** del mismo coste **para Anularla**

DEBE DECIR

Única. Una vez por turno, **puedes Descartar una carta para anular una carta oponente, jugada desde su mano, del mismo coste**

Raziel

DO-040-236

Habilidad

Aliado · Eterno · Coste 4 · Fuerza 4

DONDE DICE

Cuando este Aliado entra en juego, puedes Agrupar hasta tres Oros que controles. Una vez por turno, puedes buscar en tu Mazo Castillo un Aliado de Raza Eterno y ponerlo en tu mano.

DEBE DECIR

Única. Cuando este Aliado entra en juego, puedes Agrupar hasta tres Oros que controles. Una vez por turno, puedes buscar en tu Mazo Castillo un Aliado de Raza Eterno y ponerlo en tu mano.

Cristalino Amarillo

DO-111-236

Habilidad

Aliado · Dragón · Coste 2 · Fuerza 3

DONDE DICE

En tu Vigilia, si controlas cuatro o más Oros, puedes Barajar hasta dos cartas de tu Cementerio. Luego, Roba dos cartas.

DEBE DECIR

Única. En tu Vigilia, si controlas cuatro o más Oros, puedes Barajar hasta dos cartas de tu Cementerio. Luego, Roba dos cartas.

Arnold von Winkelried

DO-122-236

Habilidad

Aliado · Héroe · Coste 1 · Fuerza 2

DONDE DICE

Guardián. (Este Aliado no puede ser declarado atacante). Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir hasta dos cartas en un Cementerio y ~~Destiérralas. Mientras este Aliado esté en juego, cuando un oponente juegue una carta de un Cementerio, puedes pagar el coste de esa carta~~ para Anularla

DEBE DECIR

Guardián. (Este Aliado no puede ser declarado atacante). Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir hasta dos cartas en un Cementerio y Desterrarlas. Puedes pagar el coste de una carta oponente jugada desde un Cementerio para Anularla

Rito de Sangre

DO-148-236

Habilidad

Talismán · Coste 2

DONDE DICE

Destierra cualquier cantidad de cartas de tu Cementerio para que un Aliado de raza Oni gane tanta Fuerza como cartas Desterradas hasta la Fase Final.

DEBE DECIR

Destierra cualquier cantidad de cartas de tu Cementerio para que un Aliado de raza Oni gane tanta Fuerza como cartas Desterradas de esta manera hasta la Fase Final.

Archa

Arma · Coste 2

DO-205

Habilidad

DONDE DICE

Mientras **este Tótem** esté en juego, tus Aliados de Raza Faerie de coste 2 menos no pueden ser Anulados.

DEBE DECIR

Mientras **esta Arma** esté en juego, tus Aliados de Raza Faerie de coste 2 menos no pueden ser Anulados.

Coto de Caza

Tótem · Coste 2

DO-208

Habilidad

DONDE DICE

Cuando este **Aliado** entra en juego nombra un tipo de carta. Mientras este Tótem esté en juego, cuando tu oponente juegue una carta del tipo nombrado, tu oponente Bota dos cartas.

DEBE DECIR

Cuando este **Tótem** entra en juego nombra un tipo de carta. Mientras este Tótem esté en juego, cuando tu oponente juegue una carta del tipo nombrado, tu oponente Bota dos cartas.

Carmina Burana

Oro

2017-035

Habilidad

DONDE DICE

En **la Fase de Asignación** de **Daño**, puedes Desterrar este Oro de tu Reserva de Oros para Cancelar el ataque oponente.

DEBE DECIR

En **Guerra** de **Talismanes**, puedes Desterrar este Oro de tu Reserva de Oros para Cancelar el ataque oponente.

Lahmu

Aliado · Bestia · Coste 3 · Fuerza 3

DO-RP-006

Habilidad

DONDE DICE

Furia. En tu Fase Final, Destruye este Aliado. Cuando **juegues** un Aliado de Raza **Bestia**, puedes jugar este Aliado desde tu Cementerio sin pagar su **coste**.

DEBE DECIR

Furia. En tu Fase Final, Destruye este Aliado. Cuando un Aliado de Raza **Bestia** **entre en juego bajo tu control**, puedes jugar este Aliado desde tu Cementerio sin pagar su **coste**.

Vodyanoy

2017-023

Habilidad

Aliado · Faerie · Coste 2 · Fuerza 3

DONDE DICE

Si un efecto **o-habilidad** oponente te hace Descartar este Aliado

DEBE DECIR

Si un efecto oponente te hace Descartar este Aliado

Rey Roble

DO-199-236

Habilidad

Talismán · Coste 3

DONDE DICE

Reduce el coste de este Talismán en un Oro por cada Aliado oponente en juego. Sube hasta dos Aliados en juego a la mano de sus dueños

DEBE DECIR

Única. Reduce el coste de este Talismán en un Oro por cada Aliado oponente en juego. Sube hasta dos Aliados en juego a la mano de sus dueños

Nota · El original le pone el código de Kuyén (SOL-078-232); Rey Roble es DO-199-236 en el catálogo.

Mal Nido

DO-158-236

Habilidad

Tótem · Coste 6

DONDE DICE

Reduce el coste de este Tótem en un Oro por cada Oro que controles.
En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes Robar una carta.

DEBE DECIR

Errante.Reduce el coste de este Tótem en un Oro por cada Oro que controles.
En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes Robar una carta.

Nota · El original escribe </n> donde va un salto de línea; aquí se muestra como salto.

Piedad

DO-161-236

Habilidad

Tótem · Coste 2

DONDE DICE

Mientras este Tótem esté en juego, jugar Talismanes cuesta un Oro adicional por cada Tótem que controles.

DEBE DECIR

Errante. Mientras este Tótem esté en juego, jugar Talismanes cuesta un Oro adicional por cada Tótem que controles.

Constantino XI

Aliado · Caballero · Coste 0 · Fuerza 1

DO-060-236

Habilidad

DONDE DICE

Cuando este Aliado entra en juego, puedes Robar una carta y luego Descartar una carta. Cuando un Tótem entre en juego bajo el control de tu oponente, tu oponente Bota una carta

DEBE DECIR

Errante. Cuando este Aliado entra en juego, puedes Robar una carta y luego Descartar una carta. Cuando un Tótem entre en juego bajo el control de tu oponente, tu oponente Bota una carta

ContraAtaque 2

Adapa

CA-002-128

Habilidad

Aliado · Sacerdote · Coste 3 · Fuerza 4

DONDE DICE

Única. Cuando **juegues** un Aliado de Raza **Sacerdote**, puedes elegir 3 cartas de tu Cementerio y Barajarlas en tu Mazo Castillo. Cuando este Aliado salga del juego, puedes jugar otro Aliado de Raza Sacerdote de coste 3 o menos desde tu Cementerio sin pagar su coste. Mientras este Aliado esté en juego, tus Aliados de Raza Sacerdote ganan 1 a la Fuerza.

DEBE DECIR

Única. Cuando un Aliado de Raza **Sacerdote** **entre en juego bajo tu control**, puedes elegir 3 cartas de tu Cementerio y Barajarlas en tu Mazo Castillo. Cuando este Aliado salga del juego, puedes jugar otro Aliado de Raza Sacerdote de coste 3 o menos desde tu Cementerio sin pagar su coste. Mientras este Aliado esté en juego, tus Aliados de Raza Sacerdote ganan 1 a la Fuerza.

Sarras

CA-126-128

Habilidad

Tótem · Coste 2

DONDE DICE

En tu Vigilia, puedes buscar en tu Castillo un Talismán de coste 3 o más y ponerlo en tu mano.

DEBE DECIR

Única. En tu Vigilia, puedes buscar en tu Castillo un Talismán de coste 3 o más y ponerlo en tu mano.

Águila Imperial 6

Trismegistus

AI-093-227

Habilidad

Aliado · Sacerdote · Coste 2 · Fuerza 2

DONDE DICE

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes Desterrar una carta de tu Cementerio para Robar una carta. Mientras este Aliado esté en juego, cuando una carta sea Desterrada de **un** Cementerio, tu oponente Bota una carta.

DEBE DECIR

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes Desterrar una carta de tu Cementerio para Robar una carta. Mientras este Aliado esté en juego, cuando una carta sea Desterrada de **tu** Cementerio, tu oponente Bota una carta.

Mantus

AI-151-227

Habilidad

Aliado · Sombra · Coste 1 · Fuerza 2

DONDE DICE

Exhumar. Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar hasta dos Oros en un Castillo oponente y **Desterrarlos**.

DEBE DECIR

Única. Exhumar. Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar hasta dos Oros en un Castillo oponente y **Desterrarlos**

Aruspicina

AI-184-227

Habilidad

Talismán · Coste 2

DONDE DICE

Puedes Destruir un Aliado que controles en vez de pagar el coste de este Talismán. Busca un Talismán de coste 3 o más en tu Mazo Castillo y ponlo en tu mano.

DEBE DECIR

Única. Puedes Destruir un Aliado que controles en vez de pagar el coste de este Talismán. Busca un Talismán de coste 3 o más en tu Mazo Castillo y ponlo en tu mano.

Punzón de Hueso

LAI-08-09

Habilidad

Arma · Coste 1

DONDE DICE

En la Fase Final, si el Aliado portador hizo daño al Mazo Castillo oponente, puedes elegir dos cartas del Cementerio oponente y Desterrarlas.

DEBE DECIR

En la Fase Final, si el Aliado portador hizo daño **de Combate** al Mazo Castillo oponente, puedes elegir **hasta** dos cartas del Cementerio oponente y Desterrarlas.

Nota · El original la llama «Punzón de Huesos»; la carta es Punzón de Hueso.

Dimachaerus

2017-056

Habilidad

Aliado · Guerrero · Coste 1 · Fuerza 1

DONDE DICE

Indestructible. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes Robar una carta.

DEBE DECIR

Errante. Indestructible. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, si todos los Aliados que controlas son Guerrero, puedes Robar una carta.

Nanna

LAI-02-09

Raza

Aliado

DONDE DICE Sin Raza ▶ DEBE DECIR Ancestral

Steampunk 2

Contrabando de Seda

SPK-54-71

Nombre

Oro

DONDE DICE

Gusanos de Seda

▶

DEBE DECIR

Contrabando de Seda

Ada Lovelace

SPK-65-71

Habilidad

Aliado · Caballero · Coste 2 · Fuerza 3

DONDE DICE

Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar hasta tres Armas en tu Castillo y ponerlas en tu mano. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes generar un Oro para jugar Armas.

DEBE DECIR

Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar hasta tres Armas de distinto nombre en tu Castillo y ponerlas en tu mano. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes generar un Oro para jugar Armas.

Axis Mundi 11

Hnoss

AG-040-236

Habilidad

Aliado · Eterno · Coste 4 · Fuerza 3

DONDE DICE

Cuando este Aliado entra en juego, puedes Agrupar hasta 3 Oros que controles. Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir un Talismán de coste 2 o menos de tu Cementerio y ponerlo en tu mano

DEBE DECIR

Única. Cuando este Aliado entra en juego, puedes Agrupar hasta 3 Oros que controles. Cuando este Aliado entra en juego, puedes elegir un Talismán de coste 2 o menos de tu Cementerio y ponerlo en tu mano

Suleiman

AM-020-160

Habilidad

Aliado · Guerrero · Coste 3 · Fuerza 3

DONDE DICE

Este Aliado no puede ser Anulado. Cuando este Aliado entra en juego, puedes mostrar las primeras cuatro cartas de tu Mazo Castillo. Elige un Aliado de Raza Dragón o Guerrero de ahí de coste 4 o menos y júégalo sin pagar su coste.

DEBE DECIR

Este Aliado no puede ser Anulado. Cuando este Aliado entra en juego, puedes mostrar las primeras cuatro cartas de tu Mazo Castillo. Elige un Aliado de Raza Dragón o Guerrero de ahí de coste 4 o menos y júégalo sin pagar su coste. **Baraja el resto.**

Fuerza Compartida

AM-047-160

Habilidad

Talismán · Coste 2

DONDE DICE

Los Aliados que controlas ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final por cada otro Aliado que controles con los que compartan Raza

DEBE DECIR

Única. Los Aliados que controlas ganan 1 a la Fuerza hasta la Fase Final por cada otro Aliado que controles con los que compartan Raza

Luz Solar

AM-050-160

Habilidad

Talismán · Coste 0

DONDE DICE

Para jugar este Talismán, Descarta una carta de tu mano. Genera un Oro para jugar Talismanes.

DEBE DECIR

Única. Para jugar este Talismán, Descarta una carta de tu mano. Genera un Oro para jugar Talismanes.

Nota · El original la llama «Luz Sola».

Bouda

AM-056-160

Habilidad

Talismán · Coste 1

DONDE DICE

.Busca hasta dos cartas en un Mazo Castillo y ponlas en el Cementerio de su dueño.

DEBE DECIR

Única. .Busca hasta dos cartas en un Mazo Castillo y ponlas en el Cementerio de su dueño.

Nota · En el original falta el encabezado de esta entrada; la carta se identificó por su texto (Bouda, AM-056-160 en el catálogo).

Euforia

AM-058-160

Habilidad

Talismán · Coste 0

DONDE DICE

Sólo puedes jugar este Talismán en tu turno. Anula una carta oponente.

DEBE DECIR

Única. Sólo puedes jugar este Talismán en tu turno. Anula una carta oponente.

La Voisin

AM-033-160

Habilidad

Aliado · Faerie · Coste 1 · Fuerza 1

DONDE DICE

Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente muestra su mano y eliges una carta de ahí y Barájala. Luego, tu oponente Roba una carta. Cuando este Aliado sea Desterrado, puedes buscar un Aliado de Raza Faerie o Eterno de coste 2 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu **mano:**

DEBE DECIR

Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente muestra su mano y eliges una carta de ahí **que no sea Oro** y Barájala. Luego, tu oponente Roba una carta. Cuando este Aliado sea Desterrado, puedes buscar un Aliado de Raza Faerie o Eterno de coste 2 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu **mano**

Ikiryo

Aliado · Oni · Coste 2 · Fuerza 3

AM-038-160

Habilidad

DONDE DICE

Espectral (Esta carta se convierte en un Talismán mientras esté en un Cementerio). Cuando este Aliado entra en juego, Destierra un Aliado oponente en juego de coste igual o menor a la cantidad de Talismanes en tu Cementerio. Si esta carta está en tu Cementerio y todos los Aliados que controlas son de Raza Oni y/o Sombra, puedes Desterrarla para Destruir un Aliado oponente de coste 2 o menos.

DEBE DECIR

Única. Espectral (Esta carta se convierte en un Talismán mientras esté en un Cementerio). Cuando este Aliado entra en juego, Destierra un Aliado oponente en juego de coste igual o menor a la cantidad de Talismanes en tu Cementerio. Si esta carta está en tu Cementerio y todos los Aliados que controlas son de Raza Oni y/o Sombra, puedes Desterrarla para Destruir un Aliado oponente de coste 2 o menos.

Nota · El original la llama «Ikiryō».

Babalú Ayé

Aliado · Eterno · Coste 2 · Fuerza 2

AM-119-160

Habilidad

DONDE DICE

Ilusión. Cuando un **jugador** Robe una carta, puedes elegir hasta una carta de tu Cementerio y Barajarla en tu Mazo Castillo. Luego, tu oponente Bota una carta.

DEBE DECIR

Ilusión. Cuando un **Oponente** Robe una carta, puedes elegir hasta una carta de tu Cementerio y Barajarla en tu Mazo Castillo. Luego, tu oponente Bota una carta.

Nota · El original escribe «Babalú Ayé» y el código «AM-119-169»; Axis Mundi tiene 160 cartas en su set base.

Espejo Negro

Oro

PE-25

Habilidad

DONDE DICE

Única. Este Oro entra en juego con un contador de Tesoro. **Puedes** quitar un contador de tesoro de esta carta para generar un Oro

DEBE DECIR

Única. Este Oro entra en juego **desde tu mano** con un contador de Tesoro. **Si no es tu primer turno, puedes** quitar un contador de tesoro de esta carta para generar un Oro

Astra

Aliado · Eterno · Coste 1 · Fuerza 1

2017-072 Habilidad

DONDE DICE

Exhumar. Puedes **Destruir** este Aliado para Cancelar una habilidad Activada o Disparada

DEBE DECIR

Exhumar. Puedes **Desterrar** este Aliado para Cancelar una habilidad Activada o Disparada

Hijos del Sol 11

Inti

SOL-012-232

Habilidad

Aliado · Eterno · Coste 4 · Fuerza 4

DONDE DICE

Única. Luz. Indesterrable. Si controlas tres o más Tótem, este Aliado no puede ser Anulado. Cuando este Aliado entra en juego, Baraja todos los Tótems oponentes y todos los demás Aliados en juego. Una vez **por** turno, puedes elegir **un** Tótem objetivo en juego o en tu Cementerio y activar una de sus habilidades

DEBE DECIR

Única. Luz. Indesterrable. Si controlas tres o más Tótem, este Aliado no puede ser Anulado. Cuando este Aliado entra en juego, Baraja todos los Tótems oponentes y todos los demás Aliados en juego. Una vez turno, puedes elegir **otro** Tótem objetivo en juego o en tu Cementerio y activar una de sus habilidades

Tezcatlipoca

SOL-019-232

Habilidad

Aliado · Ancestral · Coste 2 · Fuerza 3

DONDE DICE

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, si todos los Aliados que controlas son de Raza Ancestral, puedes jugar una carta de coste 3 o menos de tu mano, que no sea Aliado, sin pagar su coste. Cuando este Aliado sea Destruído, puedes Desterrarlo para buscar una carta en tu Mazo Castillo de coste 3 o menos, que no sea Aliado y jugarla sin pagar su coste.

DEBE DECIR

Única. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, si todos los Aliados que controlas son de Raza Ancestral, puedes jugar una carta de coste 3 o menos de tu mano, que no sea Aliado, sin pagar su coste. Cuando este Aliado sea Destruído, puedes Desterrarlo para buscar una carta en tu Mazo Castillo de coste 3 o menos, que no sea Aliado y jugarla sin pagar su coste.

Kukulkán

SOL-024-232

Habilidad

Aliado · Dragón · Coste 3 · Fuerza 3

DONDE DICE

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes buscar un Oro en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Zona de Oro Pagado. Una vez por turno, puedes Destruir **el** Oro **objetivo** que controles para Robar una carta

DEBE DECIR

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes buscar un Oro en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Zona de Oro Pagado. Una vez por turno, puedes Destruir **un** Oro que controles para Robar una carta

Yestay

SOL-044-232

Habilidad

Aliado · Bestia · Coste 1 · Fuerza 1

DONDE DICE

Cuando un **Oro** con habilidad entre en juego bajo el control de **tu** Oponente. Alimenta este **Aliado**. ~~Si solo controlas Aliado de Raza Bestia,~~ puedes quitar ~~todo el~~ Alimento de un Aliado que controles para cancelar una **habilidad activada objetivo**.

DEBE DECIR

Cuando un **oro** con habilidad entre en juego bajo el control de **un** Oponente. Alimenta este **Aliado**. Puedes usar esta habilidad más de **una vez por turno**. Si solo controlas Bestias, puedes quitar **todos los contadores de** Alimento de un Aliado que controles para cancelar una **habilidad**.

Kuyén

SOL-078-232

Habilidad

Aliado · Eterno · Coste 1 · Fuerza 1

DONDE DICE

Puedes **Descartar** este Aliado de tu mano para Robar una carta. Cuando un Tótem entre en juego bajo tu control, si este Aliado está en tu Cementerio, puedes ponerlo en tu mano

DEBE DECIR

Puedes **Desterrar** este Aliado de tu mano para Robar una carta. Cuando un Tótem entre en juego bajo tu control, si este Aliado está en tu Cementerio, puedes ponerlo en tu mano

Tecpatl

SOL-201-232

Habilidad

Arma · Coste 1

DONDE DICE

Una vez por turno, puedes Destruir un Aliado **objetivo** que controles para que tu oponente Bote tantas cartas como Fuerza tenga el Aliado portador

DEBE DECIR

Una vez por turno, puedes Destruir un Aliado que controles para que tu oponente Bote tantas cartas como Fuerza tenga el Aliado portador

Akai Misuto

2018-016

Habilidad

Talismán · Coste 1

DONDE DICE

Este Talismán no puede ser Anulado. Cuando juegues este Talismán, Destiéralo. Destruye el Aliado oponente objetivo. Luego, tu oponente Descarta una carta al azar.

DEBE DECIR

Única. Este Talismán no puede ser Anulado. Cuando juegues este Talismán, Destiéralo. Destruye el Aliado oponente objetivo. Luego, tu oponente Descarta una carta al azar.

Ojo de Balor

2018-017

Habilidad

Talismán · Coste 1

DONDE DICE

Este Talismán no puede ser Anulado. Destierra la carta objetivo de un Cementerio. Luego, busca en el Mazo Castillo y mano de su dueño hasta dos **de** copias de esa carta y Destiérralas

DEBE DECIR

Este Talismán no puede ser Anulado. Destierra la carta objetivo de un Cementerio. Luego, busca en el Mazo Castillo y mano de su dueño hasta dos copias de esa carta y Destiérralas

Yaoguai

2018-008

Habilidad

Aliado · Oni · Coste 1 · Fuerza 2

DONDE DICE

Espectral (Esta carta se convierte en un Talismán mientras esté en un Cementerio). Una vez por turno, si todos los Aliados que controlas son de Raza Oni y/o Sombra, puedes Robar una carta. Al comienzo de cada Fase de Vigilia, si esta carta está en tu Cementerio, puedes Desterrar otra carta de tu Cementerio para que una carta objetivo y todas sus demás copias en juego pierdan su habilidad hasta la Fase Final.

DEBE DECIR

Errante (Sólo puedes controlar una copia de esta carta). Espectral (Esta carta se convierte en un Talismán mientras esté en un Cementerio). Una vez por turno, si todos los Aliados que controlas son de Raza Oni y/o Sombra, puedes Robar una carta. Al comienzo de cada Fase de Vigilia, si esta carta está en tu Cementerio, puedes Desterrar otra carta de tu Cementerio para que una carta objetivo y todas sus demás copias en juego pierdan su habilidad hasta la Fase Final.

Nostradamus

2018-008

Habilidad

Aliado · Sacerdote · Coste 1 · Fuerza 1

DONDE DICE

Cuando este Aliado entra en juego, pon un contador de Tiempo sobre él por cada carta en tu mano. Una vez por **turno**, puedes quitar cualquier cantidad de contadores de Tiempo de este Aliado para mirar esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu Mazo Castillo. Luego, Pon una carta de ahí en tu mano y Baraja el resto.

DEBE DECIR

Errante (Sólo puedes controlar una copia de esta carta). Cuando este Aliado entra en juego, pon un contador de Tiempo sobre él por cada carta en tu mano. Una vez por **turno, si todos los Aliados que controlas son Sacerdote**, puedes quitar cualquier cantidad de contadores de Tiempo de este Aliado para mirar esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu Mazo Castillo. Luego, Pon una carta de ahí en tu mano y Baraja el resto.

Nota · El original le da el mismo código que a Yaoguai (2018-008).

Grotekop

2018-013

Habilidad

Aliado · Caballero · Coste 1 · Fuerza 2

DONDE DICE

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes Descartar una carta de tu mano para buscar un Aliado de Raza Sacerdote o Caballero en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu mano. Si este Aliado está en tu Cementerio, puedes Desterrarlo para Destruir un Aliado atacante objetivo de coste 2 o menos.

DEBE DECIR

Errante.En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes Descartar una carta de tu mano para buscar un Aliado de Raza Sacerdote o Caballero en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu mano. Si este Aliado está en tu Cementerio, puedes Desterrarlo para Destruir un Aliado atacante objetivo de coste 2 o menos.

Legado Gótico 3

Akiko Yamamoto

LGO-023-230

Habilidad

Aliado · Samurái · Coste 1 · Fuerza 2

DONDE DICE

Luz. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes poner un contador de Honor sobre el Aliado Luz o ~~de Raza~~ Samurái objetivo que controles. Luego, Roba una carta.

ERRATA ANTERIOR

Luz. **Errante.** En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, **si todos los Aliados que controlas son Samurái,** puedes poner un contador de Honor sobre el Aliado Luz o Samurái objetivo que controles. Luego, Roba una carta.

ERRATA ESCUELAS ELEMENTALES

Luz. **Errante.** En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, si todos los Aliados que controlas son **Luz y/o Raza** Samurái, puedes poner un contador de Honor sobre el Aliado Samurái objetivo que controles. Luego, Roba una carta.

Takiyasha Hime

LGO-183-230

Frecuencia

Aliado · Oni · Coste 3 · Fuerza 4

DONDE DICE

~~Vasallo~~ ▶ DEBE DECIR **Real**

Azi Dahaka

2018-030

Habilidad

Aliado · Dragón · Coste 1 · Fuerza 1

DONDE DICE

Indesterrable. Este Aliado no puede perder su habilidad. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes Generar un Oro para jugar Aliados de Raza Dragón de coste 4 o más. Luego, Roba una carta.

DEBE DECIR

Errante. Indesterrable. Este Aliado no puede perder su habilidad. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, **si todos los Aliados que controlas son de Raza Dragón,** puedes Generar un Oro para jugar Aliados de Raza Dragón de coste 4 o más. Luego, Roba una carta.

Escuelas Elementales 1

Krisna

ESC-312-300

Habilidad

Aliado · Héroe · Coste 3 · Fuerza 3

DONDE DICE

Errante. Guardián. Indestructible. En respuesta a que tu oponente fuera a Robar una o más cartas por un **efecto**, puedes Barajar una carta de tu mano para jugarlo sin pagar su coste. Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente Descarta una carta al azar de su mano. Luego, Roba dos cartas y Descarta una. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes Barajar una carta oponente de coste 2 o menos. Luego, Roba una carta.

ERRATA ACTUAL

Errante. Guardián. Indestructible. En respuesta a que tu oponente fuera a Robar una o más cartas por un **efecto y todos los Aliados que controles son de Raza Héroe**, puedes Barajar una carta de tu mano para jugarlo sin pagar su coste. Cuando este Aliado entra en juego, tu oponente Descarta una carta al azar de su mano. Luego, Roba dos cartas y Descarta una. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes Barajar una carta oponente de coste 2 o menos. Luego, Roba una carta.

Otras ediciones 3

Devastador

Aliado · Coste 5 · Fuerza 7

1FU-004-190

Raza

DONDE DICE

Bestia

▶

DEBE DECIR

Dragón

Ataque de Dragón

Talismán · Coste 2

1FU-038-190

Habilidad

DONDE DICE

1. Destruye un Aliado.

2. Destruye un Aliado oponente

3. Destruye un Aliado oponente en juego.

DEBE DECIR

Destruye un Aliado oponente

Nota · El original trae tres versiones impresas del texto y las reemplaza todas por una.

Dragón de Magma

Aliado · Coste 3 · Fuerza 3

1FU-033-190

Raza

DONDE DICE

Bestia

▶

DEBE DECIR

Dragón

Notas de la transcripción

Lo que se corrigió del documento original al pasarlo al sitio.

- 1. Simargl:** En el original el encabezado sale superpuesto e ilegible; nombre, raza y código se completaron con el catálogo (DO-023).
- 2. Punzón de Hueso:** El original la llama «Punzón de Huesos»; la carta es Punzón de Hueso.
- 3. Luz Solar:** El original la llama «Luz Sola».
- 4. Bouda:** En el original falta el encabezado de esta entrada; la carta se identificó por su texto (Bouda, AM-056-160 en el catálogo).
- 5. Ikiyo:** El original la llama «Ikiyo».
- 6. Babalú Ayé:** El original escribe «Babalú Aye» y el código «AM-119-169»; Axis Mundi tiene 160 cartas en su set base.
- 7. Rey Roble:** El original le pone el código de Kuyén (SOL-078-232); Rey Roble es DO-199-236 en el catálogo.
- 8. Mal Nido:** El original escribe «/n» donde va un salto de línea; aquí se muestra como salto.