

# FE DE ERRATAS



# FE DE ERRATAS

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN: ABRIL 2019



## 1. Adapa DO-001

- Aliado: Sacerdote
- C:3 F:4

**Donde dice:** Habilidad - "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."

**Debiese decir:** Habilidad - "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."

## 2. Caída del Sol DO-002

- Talismán
- C:3

**Donde dice:** Nombre – "Caída del Sol"

**Debiese decir:** Nombre – "Caída de Sol"

## 3. Wurm de la Plaga DO-007

- Aliado: Dragón
- C:3 F:5

**Donde dice:** Habilidad - "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 jugo. Mientras este Aliado esté en juego, cuando un Oro entre en jugo bajo tu control, tu oponente Bota dos cartas."

**Debiese decir:** Habilidad - "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.”

#### 4. Ukita Hideie DO-077

- Aliado: Samurái

- C:3 F:3

**Donde dice:** Habilidad – “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.”

**Debiese decir:** Habilidad – “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.”

#### 5. Archa DO-205

- Arma

- C:2

**Donde dice:** Habilidad – “Mientras este Tótem esté en juego, tus Aliados de Raza Faerie de coste 2 o menos no pueden ser Anulados.”

**Debiese decir:** Habilidad – “Mientras **esta Arma** esté en juego, tus Aliados de Raza Faerie de coste 2 o menos no pueden ser Anulados.”

#### 6. Coto de Caza DO-208

- Tótem

- C:2

**Donde dice:** Habilidad – “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.”

**Debiese decir:** Habilidad – “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.”

## 7. Carmina Burana 2017-035

- Oro

**Donde dice:** Habilidad – “En la Fase de Asignación de Daño, puedes Desterrar este Oro de tu Reserva de Oros para Cancelar el ataque oponente.”

**Debiese decir:** Habilidad – “**En Guerra de Talismanes**, puedes Desterrar este Oro de tu Reserva de Oros para Cancelar el ataque oponente.”

## 8. Lahmu DO-RP-006

- Aliado: Bestia

- C:3 F:3

**Donde dice:** Habilidad – “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.”

**Debiese decir:** Habilidad – “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”

## 9. Daidarabotchi BU-011-236

- Aliado: Oni

- C:3 F:3

**Donde dice:** Habilidad – “Una vez por turno, puedes Desterrar un Aliado de Raza Oni de tu Cementerio para Robar una carta. En tu Fase de Vigilia, si no hay Aliados en tu Cementerio, puedes Robar dos cartas”

**Debiese decir:** Habilidad – “Una vez por turno, puedes Desterrar un Aliado de Raza Oni de tu Cementerio para Robar una carta. En tu Fase de Vigilia, **una vez por turno**, si no hay Aliados en tu Cementerio, puedes Robar dos cartas”

## 10. Ataque de Dragón FU-038-190

- Talismán

- C:2

**Donde dice:** Versión 1: Destruye un Aliado.  
Versión 2: Destruye un Aliado oponente  
Versión 3: Destruye un Aliado oponente en juego.

**Debiese decir:** Habilidad – “Destruye un Aliado oponente”

### 11. Goecia DO-089-236

- Talismán
- C:3

**Donde dice:** Habilidad – 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).

**Debiese decir:** Habilidad – Mira las primeras dos cartas del Mazo Castillo de tu oponente y elige una. Si la carta elegida es un Oro, ponlo en juego 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).

### 12. Trismegistus AI-093-227

- Aliado: Sacerdote
- C:2 F:2

**Donde dice:** Habilidad – 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.

**Debiese decir:** Habilidad – 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.

### 13. Aliados de Raza Samurái

- Varios Aliados

**Donde dice:** Habilidad – “Puedes jugar este Aliado (o Arma) al comienzo de la Declaración de Bloqueo.”

**Debiese decir:** Habilidad – “Puedes jugar este Aliado (o Arma) al comienzo de **tu** Declaración de Bloqueo.”

#### 14. Aliados de Raza Oni

- Varios Aliados

**Donde dice:** Habilidad – “Si no hay Aliados en tu Cementerio.”

**Debiese decir:** Habilidad – “Si no hay **otros** Aliados en tu Cementerio.”

#### 15. Punzón de Huesos LAI-08-09

- Arma

- C:1

**Donde dice:** Habilidad – “En la Fase Final, si el Aliado portador hizo daño al Mazo Castillo oponente, puedes elegir dos cartas del Cementerio oponente y Desterrarlas.”

**Debiese decir:** Habilidad – “En la Fase Final, si el Aliado portador hizo daño al Mazo Castillo oponente, puedes elegir **hasta** dos cartas del Cementerio oponente y Desterrarlas.”

#### 16. Pergamino Lobo BU-091-236

- Talismán

- C:5

**Donde dice:** Habilidad – “Destruye un Aliado y Oro oponente”.

**Debiese decir:** Habilidad – “Destruye un Oro oponente y un Aliado”.

#### 17. Vodyanoy 2017-023

- Aliado: Faerie

- C:2 F:3

**Donde dice:** Habilidad – “Si un efecto o habilidad oponente te hace Descartar este Aliado”.

**Debiese decir:** Habilidad – “Si un **efecto oponente** te hace Descartar este Aliado”.

#### 18. Invencible DO-028-236

- Aliado: Samurái

- C:2 F:2

**Donde dice:** Habilidad – “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.”

**Debiese decir:** Habilidad – “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**”.

### 19. Teúrgia DO-097-236

- Talismán

- C:1

**Donde dice:** Habilidad – “Puedes jugar este Talismán en respuesta a que un Aliado oponente entre en juego. Ese Aliado no dispara sus Habilidades este turno”.

**Debiese decir:** Habilidad – “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”.

### 20. Sealtiel DO-069-236

- Aliado: Eterno

- C:2 F:1

**Donde dice:** Habilidad – “Una vez por turno, cuando tu oponente juegue una carta de su mano, puedes Descartar una carta del mismo coste para Anularla”.

**Debiese decir:** Habilidad – “Una vez por turno, **puedes Descartar una carta para Anular una carta oponente, jugada desde su mano, del mismo coste**”.

### 21. Arnold Von Winkelried DO-122-236

- Aliado: Héroe

- C:1 F:2

**Donde dice:** Habilidad – “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”.



**Debiese decir:** Habilidad – “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**”.

## 22. Espejo Negro PE-25

- Oro

**Donde dice:** Habilidad – “Única. Este Oro entra en juego con un contador de Tesoro. Puedes quitar un contador de tesoro de esta carta para generar un Oro”.

**Debiese decir:** Habilidad – “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”.

## 23. Astra 2017-072

- Aliado: Eterno

- C:1 F:1

**Donde dice:** Habilidad – “Exhumar. Puedes Destruir este Aliado para Cancelar una habilidad Activada o Disparada”.

**Debiese decir:** Habilidad – “Exhumar. Puedes **Desterrar** este Aliado para Cancelar una habilidad Activada o Disparada”.

## 24. Babalú Aye AM-119-169

- Aliado: Eterno

- C:2 F:2

**Donde dice:** Habilidad – “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.”

**Debiese decir:** Habilidad – “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.”

## 25. La Voisin AM-033-160

- Aliado: Faerie

- C:1 F:1

**Donde dice:** Habilidad – “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.”.

**Debiese decir:** Habilidad – “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”.

## 26. Kukulkán SOL-024-232

- Aliado: Dragón

- C:3 F:3

**Donde dice:** Habilidad – “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”.

**Debiese decir:** Habilidad – ““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”.

## 27. Tecpatl SOL-201-232

- Arma

- C:1

**Donde dice:** Habilidad – “Una vez por turno, puedes Destruir un Aliado objetivo que controles para que tu oponente Bote tantas cartas como Fuerza tenga el Aliado portador”.

**Debiese decir:** Habilidad – ““Una vez por turno, puedes Destruir **un Aliado** que controles para que tu oponente Bote tantas cartas como Fuerza tenga el Aliado portador”.

## 28. Ojo de Balor 2018-017

- Talismán
- C:1

**Donde dice:** Habilidad – “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 Destiéralas”.

**Debiese decir:** Habilidad – “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 Destiéralas”.

## 29. Inti SOL-002-232

- Aliado: Eterno
- C:4 F:4

**Donde dice:** Habilidad – “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”.

**Debiese decir:** Habilidad – “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”.

## 30. Kuyén SOL-078-232

- Aliado: Eterno
- C:1 F:1

**Donde dice:** Habilidad – “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”.

**Debiese decir:** Habilidad – “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”.

### 31. Hnoss AG-040-236

- Aliado: Eterno

- C:4 F:3

**Donde dice:** Habilidad – “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”.

**Debiese decir:** Habilidad – “**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”.

### 32. Rey Roble SOL-078-232

- Talismán

- C:3

**Donde dice:** Habilidad – “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”.

**Debiese decir:** Habilidad – “**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”.

### 33. Devastador 1FU-004-190

- Aliado

- C:5 F:7

**Donde dice:** Raza – “Bestia”.

**Debiese decir:** Raza – “Dragón”.

### 34. Dragón de Magma 1FU-033-190

- Aliado

- C:3 F:3

**Donde dice:** Raza – “Bestia”.

**Debiese decir:** Raza – “Dragón”.

### 35. Hacha Descomunal 1FU-108-190

- Arma

- C:2

**Donde dice:** Habilidad – “Puedes botar 1 carta de tu mano para que el portador de esta Arma sea Indestructible hasta la fase final”.

**Debiese decir:** Habilidad – “**Una vez por turno**, puedes **descartar** 1 carta de tu mano para que el portador de esta Arma sea Indestructible hasta la fase final”.

### 36. Grebas 1FU-166-190

- Arma

- C:2

**Donde dice:** Habilidad – “El Aliado portador gana 1 a la fuerza. Puedes descartar 4 cartas de tu Mano para que el portador gane 4 a la fuerza hasta la fase final.”

**Debiese decir:** Habilidad – “El Aliado portador gana 1 a la fuerza. **Una vez por turno**, puedes descartar 4 cartas de tu Mano para que el portador gane 4 a la fuerza hasta la fase final.”

### 37. Suleiman AM-020-160

- Aliado: Guerrero

- C:3 F:3

**Donde dice:** Habilidad – “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.”

**Debiese decir:** Habilidad – “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.**”

### 38. Hija de Apophis KEM-028-231

- Talismán
- C:2

**Donde dice:** Habilidad – Pon un Oro de tu Cementerio en juego y conviértelo en un Aliado de Raza Dragón con Fuerza 4 y Furia hasta la Fase Final. Al comienzo de tu Fase de Robar, mueve ese Oro a tu Zona de Oro pagado.

**Debiese decir:** Habilidad – Pon un Oro de tu Cementerio en juego y conviértelo en un Aliado de Raza Dragón con Fuerza 4 y Furia hasta la Fase Final. Al comienzo de **la** Fase de Robar, mueve ese Oro a tu Zona de Oro pagado.

### 39. Honda Miliciana KEM-151-231

- Arma
- C:1

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, si el Aliado portador no fue declarado atacante o bloqueador este turno, tu oponente Bota tantas cartas como Fuerza tenga el Aliado portador.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, si el Aliado portador no fue declarado atacante o bloqueador este turno, tu oponente Bota tantas cartas como Fuerza tenga el Aliado portador.

### 40. Akiko Yamamoto LGO-023-230

- Aliado: Samurái
- C:1 F:2

**Donde dice:** Habilidad – 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.

**Debiese decir:** Habilidad – 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.

#### 41. Azi Dahaka Promo-2018-030

- Aliado: Dragón
- C:1 F:1

**Donde dice:** Habilidad – 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.

**Debiese decir:** Habilidad – **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 Dragón**, puedes Generar un Oro para jugar Aliados Dragón de coste 4 o más. Luego, Roba una carta.

#### 42. Dimachaerus Promo-2017-056

- Aliado: Guerrero
- C:1 F:1

**Donde dice:** Habilidad – Indestructible. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes Robar una carta.

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

#### 43. Nostradamus Promo-2018-023

- Aliado: Sacerdote
- C:1 F:1

**Donde dice:** Habilidad – 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.

**Debiese decir:** Habilidad – **Errante**. 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.

#### 44. Kali DH-017-236

- Aliado: Ancestral
- C:2 F:3

**Donde dice:** Habilidad – Errante. Inmunidad – Aliados de coste 2 o menos. Una vez por turno, puedes mostrar un Aliado Ancestral de coste 5 o más de tu mano para buscar un Aliado Ancestral de Fuerza 2 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu mano. Los Aliados Ancestral de coste 5 o más que controles no pueden ser Anulados.

**Debiese decir:** Habilidad – Errante. Inmunidad – Aliados de coste 2 o menos. Una vez por turno, puedes mostrar un Aliado Ancestral de coste 5 o más de tu mano para buscar un Aliado Ancestral de Fuerza 2 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu mano. **Tus Aliados Ancestral de coste 5 o más no pueden ser Anulados.**

#### 45. Euforia AM-058-160

- Talismán
- C:0

**Donde dice:** Habilidad – Sólo puedes jugar este Talismán en tu turno. Anula una carta oponente.

**Debiese decir:** Habilidad – **Única**. Sólo puedes jugar este Talismán en tu turno. Anula una carta oponente.

#### 46. Raziel DO-040-236

- Aliado: Eterno
- C:4 F:4

**Donde dice:** Habilidad – 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.

**Debiese decir:** Habilidad – **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.

#### 47. Rito de Sangre DO-148-236

- Talismán
- C:2

**Donde dice:** Habilidad – 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.

**Debiese decir:** Habilidad – 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.

#### 48. Sigfried 1FU-076-190

- Aliado: Guerrero
- C:2 F:2

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, puedes descartar 1 carta de tu mano para que este Aliado sea indestructible hasta la fase final.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, puedes descartar 1 carta de tu mano para que este Aliado sea indestructible hasta la fase final.

#### 49. Amosis I 1FU-130-190

- Aliado: Guerrero
- C:2 F:2

**Donde dice:** Habilidad – Si es el único Aliado declarado Atacante, gana 2 a la fuerza hasta la fase final.

**Debiese decir:** Habilidad – **En Guerra de Talismanes, una vez por turno**, si es el único Aliado declarado Atacante, gana 2 a la fuerza hasta la fase final.

#### 50. Asalluhi XS-049-128

- Aliado: Ancestral
- C:1 F:3

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, tu oponente puede Descartar una carta de su

mano para que este Aliado no haga daño este turno.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, tu oponente puede Descartar una carta de su mano para que este Aliado no haga daño este turno.

### 51. Exorcismo PE-06

- Talismán
- C:2

**Donde dice:** Habilidad – Desacarta tu Mano. Luego, Roba cuatro cartas.

**Debiese decir:** Habilidad – **Descarta** tu Mano. Luego, Roba cuatro cartas.

### 52. Tyr El Manco AG-026-236

- Aliado: Héroe
- C:2 F:2

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, si este es el único Aliado declarado atacante, gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Cuando este Aliado sea declarado atacante, puedes elegir un Aliado en la Línea de Defensa oponente para que no pueda bloquear este turno.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, si este es el único Aliado declarado atacante, gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Cuando este Aliado sea declarado atacante, puedes elegir un Aliado en la Línea de Defensa oponente para que no pueda bloquear este turno.

### 53. Frey AG-027-236

- Aliado: Héroe
- C:2 F:2

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, si este es el único Aliado declarado bloqueador, gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Cuando este Aliado sea declarado bloqueador, es Indestructible hasta la Fase Final (No puede ser Destruído).

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, si este es el único Aliado declarado bloqueador, gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

Cuando este Aliado sea declarado bloqueador, es Indestructible hasta la Fase Final

(No puede ser Destruído).

#### 54. Njord AG-030-236

- Aliado: Héroe
- C:2 F:2

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, si este es el único Aliado declarado bloqueador, gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.  
Cuando este Aliado sea declarado bloqueador, puedes elegir un Aliado en la Línea de Ataque oponente para que no haga daño este turno.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, si este es el único Aliado declarado bloqueador, gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.  
Cuando este Aliado sea declarado bloqueador, puedes elegir un Aliado en la Línea de Ataque oponente para que no haga daño este turno.

#### 55. Akesson AG-035-236

- Aliado: Bárbaro
- C:2 F:3

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, si este Aliado fue bloqueado, puedes mover un Arma que controles a este Aliado.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, si este Aliado fue bloqueado, puedes mover un Arma que controles a este Aliado.

#### 56. Máni AG-080-236

- Aliado: Héroe
- C:2 F:2

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, si este es el único Aliado declarado bloqueador, puedes elegir un Aliado en la Línea de Ataque oponente para que pierda 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, si este es el único Aliado declarado bloqueador, puedes elegir un Aliado en la Línea de Ataque oponente para que pierda 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

### 57. Thrúd AG-084-236

- Aliado: Héroe
- C:2 F:2

**Donde dice:** Habilidad – Indestructible (Este Aliado no puede ser Destruído)  
En Guerra de Talismanes, si este es el único Aliado declarado atacante puedes Robar una carta, luego Descarta una carta.

**Debiese decir:** Habilidad – Indestructible (Este Aliado no puede ser Destruído)  
En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, si este es el único Aliado declarado atacante puedes Robar una carta, luego Descarta una carta.

### 58. Frigg AG-087-236

- Aliado: Héroe
- C:2 F:2

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, si sólo un Aliado fue declarado bloqueador este turno, puedes Robar una carta.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, si sólo un Aliado fue declarado bloqueador este turno, puedes Robar una carta.

### 59. Dama Escudera AG-149-236

- Aliado: Héroe
- C:1 F:2

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, si este Aliado es el único Aliado declarado bloqueador, gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, si este Aliado es el único Aliado declarado bloqueador, gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

### 60. Sigfried Invencible AG-150-236

- Aliado: Héroe
- C:1 F:3

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, si este Aliado es el único Aliado declarado atacante, gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, si este Aliado es el único Aliado declarado atacante, gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.

### 61. Beouwulf Gauta MG-006-128

- Aliado: Héroe
- C:4 F:2

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, si este es el único Aliado declarado atacante, gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final. Cuando este Aliado entra en juego, cada jugador elige un Aliado que controle y Destruye los demás Aliados que controle.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, si este es el único Aliado declarado atacante, gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final. Cuando este Aliado entra en juego, cada jugador elige un Aliado que controle y Destruye los demás Aliados que controle.

### 62. Campeón del Hacha MG-027-128

- Aliado: Guerrero
- C:2 F:2

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, si este Aliado fue bloqueado, gana 3 a la Fuerza hasta la Fase Final.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, si este Aliado fue bloqueado, gana 3 a la Fuerza hasta la Fase Final.

### 63. Cruzado Nórdico MG-059-128

- Aliado: Caballero
- C:3 F:3

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, puedes elegir un Aliado de Raza Caballero que controles para que sea Indestructible hasta la Fase Final.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, puedes elegir un Aliado de Raza Caballero que controles para que sea Indestructible hasta la Fase Final.

#### **64. Gandalf Alfgeirsson MG-070-128**

- Aliado: Héroe
- C:3 F:3

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, si este es el único Aliado declarado bloqueador gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final. Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado de Raza Héroe de coste 3 o más en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu mano.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, si este es el único Aliado declarado bloqueador gana 2 a la Fuerza hasta la Fase Final. Cuando este Aliado entra en juego, puedes buscar un Aliado de Raza Héroe de coste 3 o más en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu mano.

#### **65. Avanzada Jotun MG-115-128**

- Aliado: Sombra
- C:3 F:3

**Donde dice:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, si este Aliado fue bloqueado, los Aliados oponentes pierden 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

**Debiese decir:** Habilidad – En Guerra de Talismanes, **una vez por turno**, si este Aliado fue bloqueado, los Aliados oponentes pierden 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

#### **66. Yaoguai 2018-008**

- Aliado: Oni
- C:1 F:2

**Donde dice:** Habilidad – Espectral (Esta carta se convierte en un Talismán mientras esté en un Cementerio).

**Debiese decir:** Habilidad – **Errante (Sólo puedes controlar una copia de esta carta).** Espectral (Esta carta se convierte en un Talismán mientras esté en un Cementerio).

#### **67. Sarasvati DH-049-236**

- Aliado: Eterno
- C:2 F:2

**Donde dice:** Habilidad – Trascender (Cuando este Aliado sea Destruído, conviértelo en un Tótem y ponlo en tu Línea de Apoyo).

**Debiese decir:** Habilidad – **Errante (Sólo puedes controlar una copia de esta carta).**  
Trascender (Cuando este Aliado sea Destruído, conviértelo en un Tótem y ponlo en tu Línea de Apoyo).

### **68. Laberinto OL-102-240**

- Aliado: Eterno
- C:2 F:2

**Donde dice:** Habilidad – Al comienzo de cada Fase Final, crea un Aliado Bestia de Fuerza 3.

**Debiese decir:** Habilidad – Al comienzo de **tu** Fase Final, crea un Aliado Bestia de Fuerza 3.