



ORÁCULO

CARTAS TOOLKIT PB 2026

ORÁCULO

CARTAS TOOLKIT PB 2026

EL **ORÁCULO** DE LAS CARTAS DE LAS NUEVAS TOOLKIT DE PRIMER BLOQUE DEL 2026 ES UN DOCUMENTO OFICIAL DE MITOS Y LEYENDAS QUE RECOPILA LAS CARTAS DE ESTOS PRODUCTOS, QUE ENTREGAN SOPORTE A LOS DISTINTOS FORMATOS DE PRIMER BLOQUE.

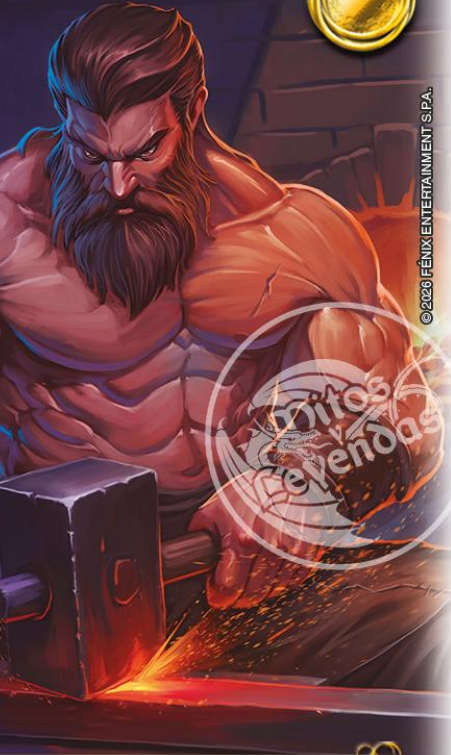
DENTRO DE ESTE DOCUMENTO PODRÁN ENCONTRAR TODAS LAS CARTAS DE ESTOS PRODUCTOS, EXPLICANDO CADA UNA DE LAS HABILIDADES Y CONSIDERANDO SUS LIMITACIONES, RESOLUCIONES O BIEN DETALLANDO QUÉ TIPO DE HABILIDAD POSEE CADA CARTA.

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.

ESTE DOCUMENTO PUEDE SER ACTUALIZADO A FUTURO SI EXISTEN NUEVAS DUDAS DENTRO DE LA COMUNIDAD.

HERRERO

EL HERRERO MANEJA SU CIENCIA CON BRILLANTEZ; ESPADAS, HERRADURAS Y CARRETAS, TODO CON LA NOBLEZA DE UNA VIDA DE TRABAJO.



© 2020 FENIX ENTERTAINMENT S.P.A.

HERRERO

TKPB26 03/32



ORO



COSTE -



FUERZA -

- ESTA CARTA RECIBE UN REWORK EN ESTE PRODUCTO, SIENDO ESTA LA VERSIÓN VÁLIDA PARA EL FORMATO DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- LA HABILIDAD DE ESTA CARTA ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, QUE TIENE COMO COSTE PAGAR ESTE ORO PARA QUE PUEDES GENERAR 2 OROS PARA JUGAR CARTAS DEL TIPO ARMA. LOS OROS GENERADOS SOLO DURAN HASTA EL FINAL DEL TURNO.

En tu Fase de Vigilia, puedes pagar este Oro para generar 2 Oros para jugar Armas.



ILUSTRADOR: IKKITOUCH

TKPB26 03/32

DESAFIAR A ARTURO

TKPB26 05/32



TALISMÁN



COSTE 1



FUERZA -



- SÓLO PUEDES TENER UNA CARTA DE NOMBRE DESAFIAR A ARTURO EN TU MAZO CASTILLO POR SU HABILIDAD DE ÚNICA.
- ESTA CARTA SÓLO PUEDE SER JUGADA EN RESPUESTA A QUE TU Oponente ACTIVE O DISPARE LA HABILIDAD DE UNA CARTA DE ALIADO QUE CONTROLE. CUANDO RESUELVAS ESTE TALISMÁN, LA HABILIDAD DEL ALIADO AFECTADO NO SE RESUELVE.
- LUEGO DE CANCELAR LA HABILIDAD DE UN ALIADO EN JUEGO, PUEDES BARAJAR UNA CARTA DE TU CEMENTERIO EN TU MAZO CASTILLO. ESTE EFECTO ES OPCIONAL.



GALATINE

TKPB26 06/32

ARMA ARMA



COSTE 3

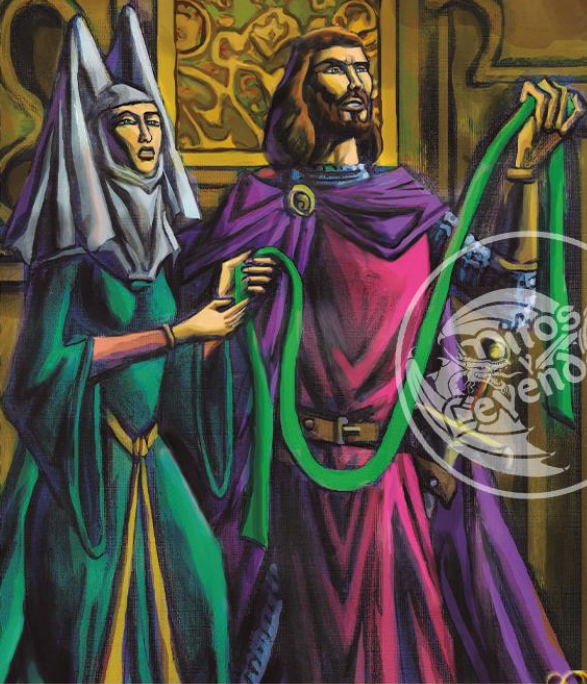


FUERZA -

- LA HABILIDAD DE “EL PORTADOR GANA 2 A LA FUERZA” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**.
- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL, QUE TE PERMITE ELEGIR UN ALIADO QUE CONTROLE TU Oponente DE COSTE 4 O MENOS Y PONERLO EN LA PARTE INFERIOR DEL MAZO CASTILLO DE SU DUEÑO. SI UN ALIADO NO PUEDE SALIR DEL JUEGO O NO PUEDE SER PUESTO EN UN MAZO CASTILLO, NO PUEDES SELECCIONARLO POR LA HABILIDAD DE ESTA ARMA.

CINTURON DE LADY ANN

EL CINTURÓN SALVA A GAWAIN DE LA MUERTE, ES UN RECUERDO PERMANENTE DE NUESTRA HUMANIDAD.



© 2026 FENIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Si este Oro está en tu Reserva de Oros, las cartas de los Cementerios no pueden ser desterradas.



ILUSTRADOR: JUAN VÁSQUEZ HABILIDAD: SEBASTIÁN VILLABLANCA TKPB26 07/32

CINTURÓN DE LADY ANN

TKPB26 07/32



ORO



COSTE -



FUERZA -

- LA HABILIDAD DE ESTE ORO ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**, QUE PIDE COMO REQUISITO QUE ESTE ORO ESTÉ EN TU RESERVA DE OROS.
- CON LA HABILIDAD DE ESTE ORO, NO PODRÁN SER ACTIVADAS HABILIDADES QUE DESTIERREN CARTAS DE LOS CEMENTERIOS, INCLUYENDO COSTES DE ACTIVACIÓN QUE NECESITEN DESTERRAR CARTAS DE LOS CEMENTERIOS, COMO POR EJEMPLO LA CARTA ESCILA O NEPHRE-KA. POR OTRO LADO, TAMPOCO PODRÁN UTILIZARSE TALISMANES QUE PUEDAN SER JUGADOS DESDE EL CEMENTERIO DESTERRÁNDOSE, COMO POR EJEMPLO EL CASO DE JINETES DE FUEGO O FURIA IRRACIONAL.

TÓTEM DEL ERRANTE

TKPB26 08/32



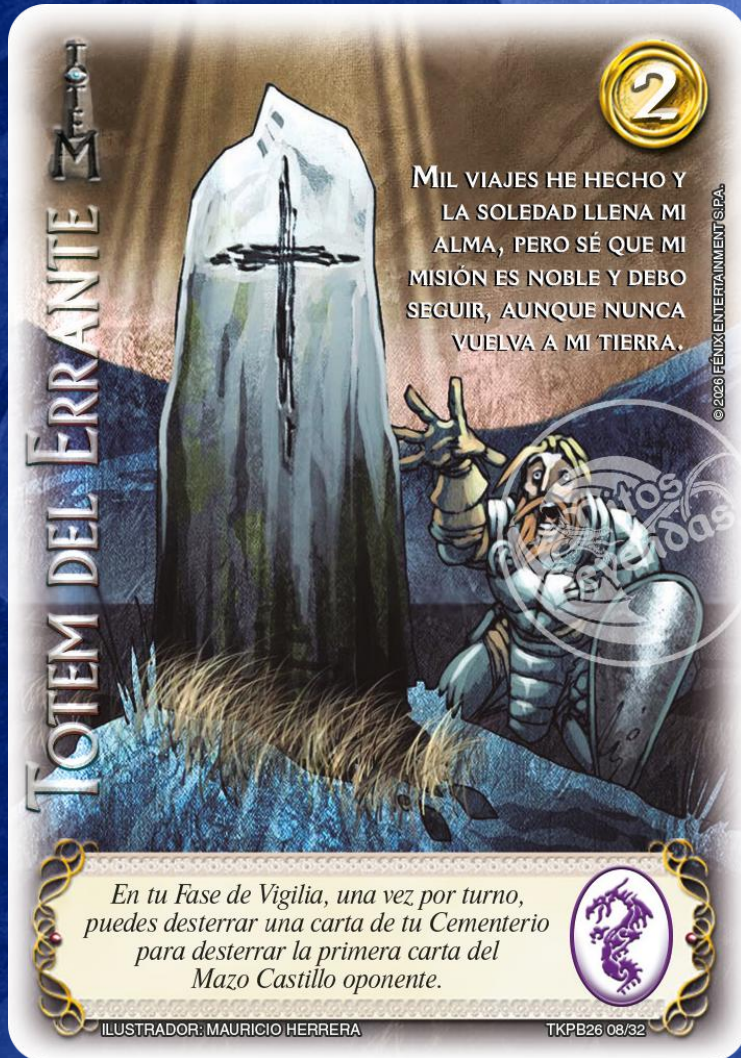
TÓTEM



COSTE 2



FUERZA -



MIL VIAJES HE HECHO Y LA SOLEDAD LLENA MI ALMA, PERO SÉ QUE MI MISIÓN ES NOBLE Y DEBO SEGUIR, AUNQUE NUNCA VUELVA A MI TIERRA.

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes desterrar una carta de tu Cementerio para desterrar la primera carta del Mazo Castillo oponente.

ILUSTRADOR: MAURICIO HERRERA

TKPB26 08/32

© 2026 FENIX ENTERTAINMENT S.P.A.

- ESTA CARTA RECIBE UN REWORK EN ESTE PRODUCTO, SIENDO ESTA LA VERSIÓN VÁLIDA PARA EL FORMATO DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- LA HABILIDAD DE ESTE TÓTEM ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, QUE TIENE COMO COSTE DESTERRAR UNA CARTA DE TU CEMENTERIO PARA DESTERRAR LA PRIMERA CARTA DEL MAZO CASTILLO Oponente. SI NO TIENES CARTAS EN TU CEMENTERIO, NO PODRÁS ACTIVAR LA HABILIDAD DE ESTE TOTEM. POR OTRO LADO, SI EXISTEN CARTAS QUE NO PERMITAN DESTERRAR CARTAS DE LOS CEMENTERIOS, TAMPOCO PODRÁS ACTIVAR SU HABILIDAD.
- SI DECIDES ACTIVAR SU HABILIDAD Y ESTA ES CANCELADA, DE IGUAL FORMA DEBERÁS PAGAR EL COSTE DE ACTIVACIÓN DE DESTERRAR UNA CARTA DE TU CEMENTERIO.

ROBAR EL VELLOCINO

TKPB26 13/32



TALISMÁN



COSTE 3



FUERZA -

ROBAR EL VELLOCINO

ROBAR EL VELLOCINO EXIGE CRUZAR MARES OSCUROS, BURLAR A MONSTRUOS VIGILANTES Y ENFRENTAR AL DRAGÓN ETERNO. SÓLO EL HÉROE QUE DESAFÍA A DIOSES Y DESTINO PUEDE ARRANCAR EL ORO VIVO DE SU SANTUARIO ANCESTRAL.

© 2026 FENIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Si controlas menos Aliados que tu oponente, este Talismán no puede ser anulado. Elige una carta de coste 4 o menos en juego que no sea Oro para que pierda su habilidad y sea destruida.



ILUSTRADOR: HERALDO ORTEGA

TKPB26 13/32

- AL MOMENTO DE JUGAR ESTE TALISMÁN, SI TIENES MENOS ALIADOS QUE TU Oponente, ESTE TALISMÁN NO PODRÁ SER ANULADO. ESTO TAMBIÉN APLICA SI NO CONTROLAS ALIADOS Y TU Oponente CONTROLA 1 O MÁS ALIADOS.
- AL JUGAR ESTE TALISMÁN DEBERÁS ELEGIR UNA CARTA DE COSTE 4 O MENOS EN JUEGO QUE NO SEA UNA CARTA DE ORO. SI NO EXISTEN CARTAS EN JUEGO QUE CUMPLAN ESE REQUISITO, NO PODRÁS JUGAR ESTE TALISMÁN. ADEMÁS, SI LA CARTA SELECCIONADA NO PUEDE SER AFECTADA POR TALISMANES, TAMPOCO PODRÁS JUGAR ESTE TALISMÁN SOBRE ESA CARTA.
- AL MOMENTO DE RESOLVER ESTE TALISMÁN, LA CARTA SELECCIONADA PERDERÁ SU HABILIDAD Y DEBE SER DESTRUIDA. POR LO TANTO, LA CARTA NO TENDRÁ HABILIDAD AL SALIR DEL JUEGO Y NO PODRÁ DISPARAR HABILIDADES DE SALIDA SI ES QUE TUVIERA.

CARRO DE MEDEA

TKPB26 14/32



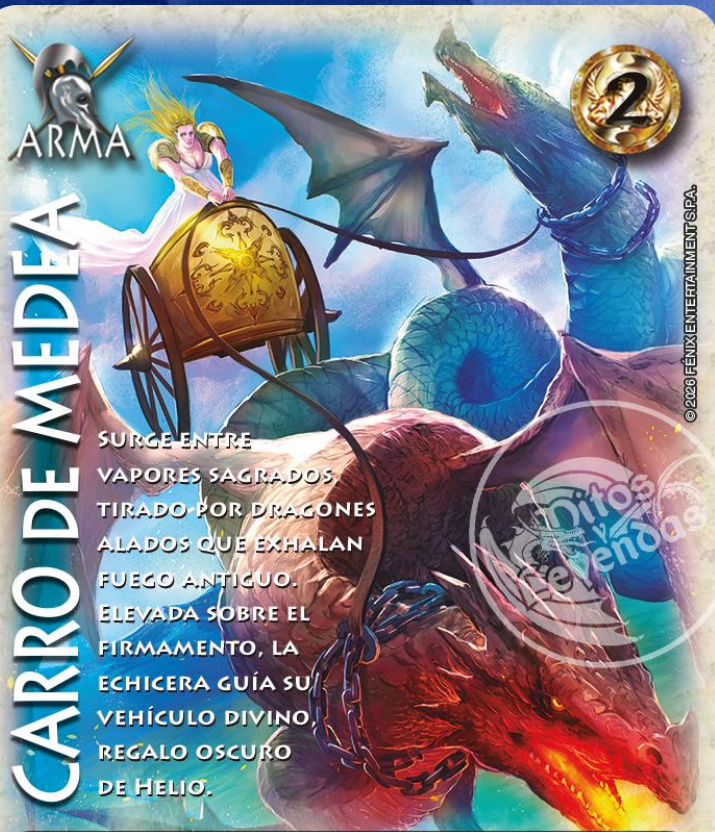
ARMA



COSTE 2



FUERZA -



CARRO DE MEDEA

SURGE ENTRE
VAPORES SAGRADOS
TIRADO POR DRAGONES
ALADOS QUE EXHALAN
FUEGO ANTIGUO.
ELEVADA SOBRE EL
FIRMAMENTO, LA
ECHICERA GUÍA SU
VEHÍCULO DIVINO,
REGALO OSCURO
DE HELIO.

El portador gana 1 a la fuerza.
Cuando entra en juego, puedes elegir entre
desterrar una carta oponente en juego
de coste 2 o menos o desterrar una
carta de cualquier Cementerio.



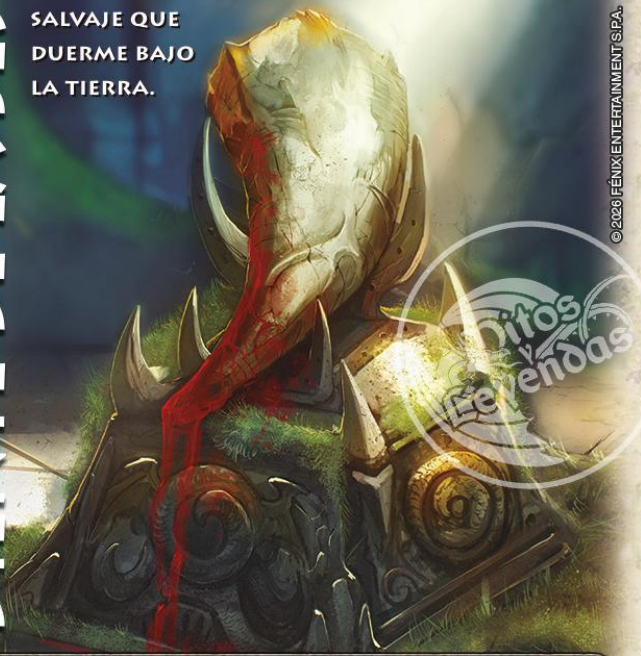
ILUSTRADOR: HERALDO ORTEGA

TKPB26 14/32

- LA HABILIDAD DE “EL PORTADOR GANA 1 A LA FUERZA” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**.
- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD DISPARADA OPCIONAL**, QUE TE PERMITE ELEGIR ENTRE DESTERRAR UNA CARTA Oponente EN JUEGO DE COSTE 2 O MENOS O DE DESTERRAR UNA CARTA DE CUALQUIER CEMENTERIO. SI DECIDES DESTERRAR UNA CARTA Oponente EN JUEGO DE COSTE 2 O MENOS, DEBERÁS ELEGIR UN OBJETIVO VÁLIDO, QUE CUMPLA CON SER DE COSTE 2 O MENOS O QUE NO SEA INDESTERRABLE. POR OTRO LADO, SI DECIDES DESTERRAR UNA CARTA DE UN CEMENTERIO, PODRÁS ELEGIR UNA CARTA TANTO DE TU CEMENTERIO COMO DEL Oponente. SI AMBOS JUGADORES NO TIENEN CEMENTERIO, DEBERÁS ESCOGER EL DESTERRAR UNA CARTA Oponente EN JUEGO DE COSTE 2 O MENOS.

DIENTE DE LA BESTIA

FRAGMENTO DE UN MONSTRUO PRIMORDIAL, ENDURECIDO POR LA NOCHE DEL MUNDO. QUIEN LO EMPUÑA CONVOCA LA FURIA SALVAJE QUE DUERME BAJO LA TIERRA.



© 2026 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes barajarlo en tu Mazo Castillo para que un Aliado oponente pierda su habilidad y 2 a la Fuerza hasta la Fase Final.



ILUSTRADOR: HERALDO ORTEGA

TKPB26 15/32

DIENTE DE LA BESTIA

TKPB26 15/32



ORO



COSTE -



FUERZA -

- LA HABILIDAD DE ESTE ORO ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, QUE TIENE COMO COSTE EL BARAJAR ESTE ORO DESDE TU RESERVA DE OROS PARA QUE UN ALIADO QUE CONTROLE TU Oponente pierda su habilidad y 2 a la fuerza hasta la fase final. SI UN ALIADO Oponente NO PUEDE SER AFECTADO POR CARTAS Oponentes, NO PODRÁS SELECCIONARLO CON ESTA HABILIDAD.
- AL MOMENTO DE RESOLVER ESTA HABILIDAD, EL ALIADO SELECCIONADO PERDERÁ SU HABILIDAD Y 2 A LA FUERZA HASTA LA FASE FINAL. POR ENDE, SI ESE ALIADO SALE DEL JUEGO ESTE TURNO, NO TENDRÁ HABILIDAD AL SALIR DEL JUEGO Y NO PODRÁ DISPARAR HABILIDADES DE SALIDA SI ES QUE TUVIERA.

ATENAS

TKPB26 16/32



TÓTEM



COSTE 3



FUERZA -

TÓTEM



LA CIUDAD DE LA ILUMINACIÓN,
CUNA DEL PENSAMIENTO DE
OCCIDENTE, MADRE DE NUESTRA
CIVILIZACIÓN.

© 2020 FENIX ENTERTAINMENT S.P.A.

ATENAS



Cuando entra en juego, puedes buscar un Oro o un Tótem en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano. En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes pagar 2 Oros para buscar una carta en tu Mazo Castillo y ponerla en tu Mano.



ILUSTRADOR: DAVID BUENO

TKPB26 16/32

- ESTA CARTA RECIBE UN REWORK EN ESTE PRODUCTO, SIENDO ESTA LA VERSIÓN VÁLIDA PARA EL FORMATO DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- SU PRIMERA HABILIDAD ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL, QUE TE PERMITE BUSCAR UNA CARTA DE ORO O TÓTEM EN TU MAZO CASTILLO Y PONERLA EN TU MANO. ESTA CARTA DEBERÁ SER MOSTRADA A TU Oponente PARA VERIFICAR QUE LA CARTA MOSTRADA CUMPLE CON LOS REQUISITOS DE BÚSQUEDA DE ESTA HABILIDAD.
- SU SEGUNDA HABILIDAD ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, QUE TIENE COMO COSTE PAGAR 2 OROS PARA BUSCAR UNA CARTA EN TU MAZO CASTILLO Y PONERLA EN TU MANO. AL BUSCAR UNA CARTA DE CUALQUIER TIPO, NO ES NECESARIO MOSTRAR LA CARTA A TU Oponente.

MAGIA AMATISTA

TKPB26 21/32



TALISMÁN



COSTE 3



FUERZA -



- CUANDO ESTE TALISMÁN SE RESUELVAN, BUSCA UN ALIADO EN EL MAZO CASTILLO DE TU Oponente Y DESTIÉRRALO. SI TU Oponente NO TIENE ALIADOS EN SU MAZO CASTILLO AL MOMENTO DE RESOLVER ESTE EFECTO, ESTE TALISMÁN QUEDA SIN EFECTO.
- LUEGO DE BUSCAR EL ALIADO EN EL MAZO CASTILLO DE TU Oponente Y DESTERRARLO, PODRÁS DESTRUIR UN ALIADO EN JUEGO QUE TENGA EL MISMO NOMBRE QUE LA CARTA DESTERRADA POR EL PRIMER EFECTO. LUEGO, DE HABER RESUELTO ESTE EFECTO Y SI DESTRUISTE UN ALIADO DEL MISMO NOMBRE, PODRÁS ROBAR UNA CARTA DE TU MAZO CASTILLO.
- AL MOMENTO DE SELECCIONAR UN ALIADO PARA DESTRUIRLO POR SU SEGUNDO EFECTO, Y SI ESTE CUENTA CON REQUISITOS PARA SER AFECTADO O DESTRUIDO, DEBES PAGAR LOS COSTE ASOCIADOS PARA PODER AFECTARLO O DESTRUIRLO. POR EJEMPLO, CON DEMOLEDOR DE AMÓN.

LOCH LEIN

TKPB26 22/32



TÓTEM



COSTE 2



FUERZA -



Duerme bajo nieblas plateadas,
donde antiguas reinas feéricas cruzan
sobre aguas inmóviles. Sus orillas
guardan juramentos olvidados y
ecos de espadas que aún resuenan
entre los pinos del crepúsculo.

*Sólo puedes tener un Loch Lein en juego.
Mientras este Tótem esté en juego, una
vez por turno, cuando un Aliado entra en
juego bajo tu control, tu oponente debe
elegir entre descartar una carta de su
Mano o botar 2 cartas.*

ILUSTRADOR: MALAGUEÑO

TKPB26 22/32

- SÓLO PUEDES TENER UN LOCH LEIN EN JUEGO POR SU PRIMERA HABILIDAD. POR LO TANTO, SI YA TIENES UN LOCH LEIN EN JUEGO, NO PODRÁS JUGAR UNA COPIA ADICIONAL DE ESTE TÓTEM NI GANAR EL CONTROL DE UNA CARTA CON EL NOMBRE DE LOCH LEIN.
- SU SEGUNDA HABILIDAD ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** QUE SE DISPARA AL MOMENTO QUE UN ALIADO ENTRE EN JUEGO BAJO TU CONTROL (SÓLO UNA VEZ POR TURNO). EN ESE MOMENTO, TU Oponente DEBE ELEGIR ENTRE DESCARTAR UNA CARTA DE SU MANO O DE BOTAR 2 CARTAS DE SU MAZO CASTILLO. SI TU Oponente NO TIENE MÁS CARTAS EN LA MANO AL MOMENTO QUE SE RESUELVA ESTA HABILIDAD, TU Oponente DEBERÁ BOTAR 2 CARTAS DE SU MAZO CASTILLO.

TORC FIANNA

Símbolo de honor entre los guerreros libres de Fionn. Forjado con juramentos y batallas, concede fuerza indomable a quien lo porta en nombre del bosque y la valentía.



© 2026 FENIX ENTERTAINMENT S.P.A.



Sólo puedes tener un Torc Fianna en juego. Si este Oro está en tu Reserva de Oros, los Aliados que controles en tu Línea de Ataque ganan 1 a la fuerza.



ILUSTRADOR: MALAGUEÑO

TKPB26 23/32

TORC FIANNA

TKPB26 23/32



ORO



COSTE -



FUERZA -

- SÓLO PUEDES TENER UN TORC FIANNA EN JUEGO POR SU PRIMERA HABILIDAD. POR LO TANTO, SI YA TIENES UN TORC FIANNA EN JUEGO, NO PODRÁS JUGAR UNA COPIA ADICIONAL DE ESTE ORO NI GANAR EL CONTROL DE UNA CARTA CON EL NOMBRE DE TORC FIANNA.
- SU SEGUNDA HABILIDAD ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**, QUE PERMITE QUE LOS ALIADOS QUE CONTROLES EN TU LÍNEA DE ATAQUE GANEN 1 A LA FUERZA MIENTRAS ESTE ORO ESTÁ EN TU RESERVA DE OROS.

CREAR TALISMÁN

TKPB26 24/32



TALISMÁN



COSTE 3



FUERZA -

CREAR TALISMÁN

Bajo una luna de plata todos los hechizos son posibles, incluso crear un objeto con vida y poder propios.

Cuando juegues este Talismán, destiéralo. Copia el efecto de un Talismán de coste 3 o menos de tu Cementerio.

ILUSTRADOR: PABLO SANTANDER

TKPB26 24/32

© 2026 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

- **ESTA CARTA RECIBE UN REWORK EN ESTE PRODUCTO, SIENDO ESTA LA VERSIÓN VÁLIDA PARA EL FORMATO DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.**
- CUANDO JUEGUES ESTE TALISMÁN, DEBES DESTERRARLO. ESTO SE CUMPLE INCLUSO SI EL TALISMÁN ES ANULADO.
- CUANDO JUEGUES ESTE TALISMÁN, DEBES SELECCIONAR UN TALISMÁN DE COSTE 3 O MENOS EN TU CEMENTERIO. SI NO TIENES OTROS TALISMANES DE COSTE 3 O MENOS EN TU CEMENTERIO, NO PODRÁS JUGAR ESTE TALISMÁN.
- AL MOMENTO DE RESOLVER ESTE TALISMÁN, COPIA EL EFECTO DE UN TALISMÁN DE COSTE 3 O MENOS DE TU CEMENTERIO. ESTO SOLO INCLUYE EL EFECTO DEL TALISMÁN Y NO SUS REQUISITOS PARA SER JUGADO, POR LO QUE SI EL TALISMÁN QUE HAYA SIDO COPIADO PIDE DESTERRARSE AL JUGARLO, ESTE EFECTO NO APLICARÍA SOBRE ESTE TALISMÁN. POR OTRO LADO, CREAR TALISMÁN NO PUEDE COPIAR EFECTOS DE TALISMANES QUE REQUIERAN SER JUGADOS EN RESPUESTA A UNA ACCIÓN Oponente, COMO LAS ANULACIONES O CANCELACIONES.

NOMBRE DE RA

TKPB26 29/32



TALISMÁN



COSTE 1



FUERZA -

TALISMÁN

NOMBRE DE RA

1

© 2020 FENIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Isis, tejedora de hechizos, crea una serpiente divina y obliga a Ra a revelar su nombre secreto. Con ese poder oculto, la diosa domina fuerzas antiguas y transforma para siempre el destino de los dioses.

Preven que una carta que controles sea puesta o barajada en tu Mazo Castillo.

ILUSTRADORA: SARA CONTRERAS

TKPB26 29/32

- PUEDES JUGAR ESTE TALISMÁN EN EL MOMENTO A QUE TU Oponente RESUELVa UNA HABILIDAD O EFECTO QUE PONGA UNA CARTA QUE CONTROLES EN TU MAZO CASTILLO O QUE BARAJE UNA CARTA QUE CONTROLES EN TU MAZO CASTILLO. EL MOMENTO DE RESOLVER ESTE TALISMÁN, PREVIENE QUE OCURRA ESA ACCIÓN, POR LO QUE ESA CARTA NO ES PUESTA EN TU MAZO CASTILLO O NO ES BARAJADA EN TU MAZO CASTILLO DESDE EL JUEGO.

TEMPLO DE ISIS

TKPB26 30/32



TÓTEM



COSTE 3



FUERZA -



Zombicide

TEMPLO DE ISIS

Por la noche, el eco del Nilo susurra oraciones antiguas, bajo su manto estrellado, sacerdotisas guardan los misterios de la diosa y el poder del renacimiento eterno.

Sólo puedes tener un Templo de Isis en juego.
En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes desterrar una carta de tu Mano para poner las últimas dos cartas de tu Mazo Castillo en tu Mano.

ILUSTRADORA: SARA CONTRERAS

TKPB26 30/32

- SÓLO PUEDES TENER UN TEMPLO DE ISIS EN JUEGO POR SU PRIMERA HABILIDAD. POR LO TANTO, SI YA TIENES UN TEMPLO DE ISIS EN JUEGO, NO PODRÁS JUGAR UNA COPIA ADICIONAL DE ESTE TÓTEM NI GANAR EL CONTROL DE UNA CARTA CON EL NOMBRE DE TEMPLO DE ISIS.
- SU SEGUNDA HABILIDAD, ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, QUE TIENE COMO COSTE DESTERRAR UNA CARTA DE TU MANO PARA PONER LAS ÚLTIMAS DOS CARTAS DE TU MAZO CASTILLO EN TU MANO. SI NO TIENES CARTAS EN TU MANO, NO PODRÁS ACTIVAR ESTA HABILIDAD.
- SI EXISTEN CARTAS EN JUEGO QUE RESTRINGEN EL ROBO DE CARTAS DE TU MAZO CASTILLO, ESTA HABILIDAD NO SE VE AFECTADA, YA QUE PONE LAS ÚLTIMAS DOS CARTAS DE TU MAZO CASTILLO EN TU MANO. NO ES CONSIDERADO UN ROBO DE CARTAS PARA EFECTOS DEL JUEGO.

NUDO DE ISIS



© 2026 FENIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Era llamada "la Señora del Año" y estaba asociada al renacimiento, la fertilidad y la renovación cíclica del cosmos.

Si este Oro está en tu Reserva de Oros, los jugadores no pueden barajar cartas de su Cementerio en su Mazo Castillo. Una vez por turno, tu oponente puede pagar 2 Oros o botar 3 cartas para que este Oro y todas sus copias en juego pierdan su habilidad hasta la Fase Final.

ILUSTRADORA: SARA CONTRERAS

TKPB26 31/32

NUDO DE ISIS

TKPB26 31/32



ORO



COSTE -



FUERZA -

- LA PRIMERA HABILIDAD DE ESTE ORO ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**, QUE TIENE COMO REQUISITO QUE ESTE ORO ESTÉ EN TU RESERVA DE OROS. SI CUMPLES CON ESTE REQUISITO, LOS JUGADORES (TU Y TU Oponente) NO PODRÁN BARAJAR CARTAS DE SU CEMENTERIO EN SU MAZO CASTILLO.
- SU SEGUNDA HABILIDAD ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, QUE LE PERMITE A TU Oponente PAGAR 2 OROS O BOTAR 3 CARTAS DE SU MAZO CASTILLO PARA QUE ESTE ORO Y TODAS SUS COPIAS EN JUEGO PIERDA SU HABILIDAD HASTA LA FASE FINAL. ESTA HABILIDAD PUEDE SER ACTIVADA POR TU Oponente EN SU FASE DE VIGILIA O EN GUERRA DE TALISMANES DE AMBOS JUGADORES.

CARRO REAL

TKPB26 32/32

 ARMA

 COSTE 2

 FUERZA -

- ESTA CARTA RECIBE UN REWORK EN ESTE PRODUCTO, SIENDO ESTA LA VERSIÓN VÁLIDA PARA EL FORMATO DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- LA HABILIDAD DE “EL PORTADOR GANA 3 A LA FUERZA Y ES IMBLOQUEABLE” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**.
- SU SEGUNDA HABILIDAD DE “EN LA FASE FINAL” ES UNA **HABILIDAD DISPARADA OBLIGATORIA**, DONDE DEBES SUBIR ESTA ARMA A LA MANO DE SU DUEÑO Y BOTAR 2 CARTAS DE TU MAZO CASTILLO.

