



ORÁCULO TOOLKIT PRIMERA ERA 2026





El Oráculo de las cartas de las nuevas Toolkit de Primera Era 2026 es un documento oficial de Mitos y Leyendas que recopila las cartas incluidas en estos productos, las cuales entregan soporte a los distintos formatos de Primera Era.

En este documento se presentan dichas cartas junto con la explicación de sus habilidades, considerando sus limitaciones, resoluciones y el tipo de habilidad que posee cada una.

Este documento se establece como referencia para tiendas, jueces y miembros de la comunidad, con el fin de esclarecer dudas relacionadas con estas cartas.

Podrá ser actualizado en el futuro en caso de que surjan nuevas consultas en la comunidad.

Equipo de Desarrollo Primera Era 2026.





ESPADA DE CRISTAL (TKPE26 01/32)

HABILIDAD: Si controlas 1 o más Aliados Faerie, puedes pagar este Oro para barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo o para que un Aliado en juego pierda 1 a la Fuerza hasta la Fase Final.

ACLARACIÓN: Si controlas 1 o más Aliados de raza Faerie, en tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes pagar este Oro desde tu Reserva de Oro a tu Zona de Oro Pagado. Luego, elige una: baraja una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo o que un Aliado en juego (tuyo u oponente) pierda 1 a la Fuerza, hasta la Fase Final. Si eliges barajar una carta de tu Cementerio, esta debe ser mostrada a tu oponente antes de ser barajada en tu Mazo Castillo.





CIRCULO DE PIEDRA (TKPE26 02/32)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, destruye 2 cartas que controle tu oponente con el mismo Coste. Puedes destruir este Tótem para desterrar 1 carta del Cementerio oponente. Luego, si controlas 1 o más Aliados Faerie, destierra 1 carta adicional.

ACLARACIÓN: Cuando este Tótem entra en juego, elige 2 cartas que controle tu oponente con el mismo Coste impreso. Esas cartas son destruidas. Ambas deben ser objetivos válidos y compartir ese Coste. Durante tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Tótem para desterrar 1 carta del Cementerio de tu oponente. Luego, si desterraste una carta de esta forma y controlas 1 o más Aliados de raza Faerie, destierra 1 carta adicional del Cementerio de tu oponente.



HADES (TKPE26 03/32)

HABILIDAD: Intercambia el control de uno de tus Aliados por un Aliado que controle tu oponente por el resto del juego.

ACLARACIÓN: Intercambia el control de uno de tus Aliados en juego por uno de los Aliados en juego controlados por tu oponente. Los Aliados intercambiados se ubican en la Línea de Defensa de sus nuevos controladores y no pueden ser declarados atacantes este turno. Si juegas Hades en Guerra de Talismanes, esos Aliados no pueden ser declarados bloqueadores.

Los Aliados que cambian de controlador no entran en juego nuevamente, por lo que no disparan habilidades del tipo “cuando entra en juego” o “al entrar en juego”.

Cuando un Aliado sale del juego, su controlador dispara la habilidad correspondiente y la resuelve una vez que la carta llega a la zona de destino de su dueño.



TALISMAN



LOS CONDENADOS A LA PERPETUA NOCHE INFERNAL TIEMBLAN ANTE EL AMO DE LAS SOMBRAS Y LA MUERTE.



HADES



Intercambia el control de uno de tus Aliados por un Aliado que controle tu oponente por el resto del juego.

ILUSTRADOR: CAMILO CÁCERES

TKPE26 03/32





CHON-CHON (TKPE26 04/32)

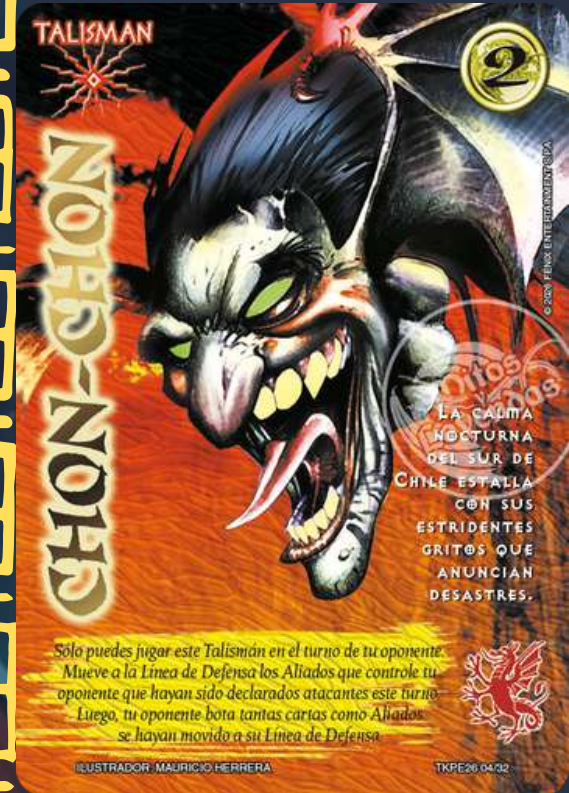
HABILIDAD: Sólo puedes jugar este Talisman en el turno de tu oponente.

Mueve a la Línea de Defensa los Aliados que controle tu oponente que hayan sido declarados atacantes este turno. Luego, tu oponente bota tantas cartas como Aliados se hayan movido a su Línea de Defensa.

ACLARACIÓN: Este Talismán solo puede ser jugado en Guerra de Talismanes, durante el turno de tu oponente.

Mueve a la Línea de Defensa todos los Aliados que controle tu oponente que hayan sido declarados atacantes este turno. Luego, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo por cada Aliado movido de la Línea de Ataque a la Línea de Defensa por este efecto.

CHON-CHON RECIBE UN REWORK EN SU HABILIDAD EN LA TOOLKIT ANCESTRAL 2026.





PORTAL CELESTIAL (TKPE26 05/32)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes elegir un Aliado que controle tu oponente.

Mientras este Tótem esté en juego, el Aliado elegido pierde su habilidad y no puede ser declarado atacante ni bloqueador.

ACLARACIÓN: La habilidad disparada de entrada de este Tótem es opcional.

Para disparar esta habilidad, el Aliado objetivo debe tener habilidad.

Mientras este Tótem esté en juego, el Aliado elegido pierde sus habilidades y no puede ser declarado atacante ni bloqueador.

Si este Tótem pierde su habilidad por cualquier efecto, el Aliado afectado recupera sus habilidades y puede ser declarado atacante o bloqueador.

PORTAL CELESTIAL RECIBE UN REWORK PASANDO DE UN ORO SIN HABILIDAD A UN TÓTEM EN LA TOOLKIT ANCESTRAL 2026.





TALISMAN



ALIENTO CONGELANTE



ES UN VINDAVAL AZUL QUE QUIERRA EL MUNDO: AIRE CONVERTIDO EN VIDRIO, ESCARCHA QUE MUERDE LA CARNE, UN INVIERNO INSTANTÁNEO NACIDO DE SUS ENTRAÑAS.

Sube un Aliado o Tótem que controle tu oponente de Coste 3 o menos a la Mano de su dueño. Esa carta y todas sus copias no pueden ser jugadas en el próximo turno de tu oponente.

ILUSTRADOR: MARCOS VILLAROEL

TKPE26 06/32



ALIENTO CONGELANTE (TKPE26 06/32)

HABILIDAD: Sube un Aliado o Tótem que controle tu oponente de Coste 3 o menos a la Mano de su dueño. Esa carta y todas sus copias no pueden ser jugadas en el próximo turno de tu oponente.

ACLARACIÓN: Con el efecto de este Talismán puedes subir a la Mano de su dueño un Aliado de Coste 3 o menos o un Tótem de Coste 3 o menos que sea controlado por tu oponente. La carta subida a la Mano de su dueño y todas sus copias, no podrán ser jugadas en el próximo turno que juegue tu oponente. Esta restricción afecta a ambos jugadores.



MONTURA DE DRAGÓN (TKPE26 07/32)

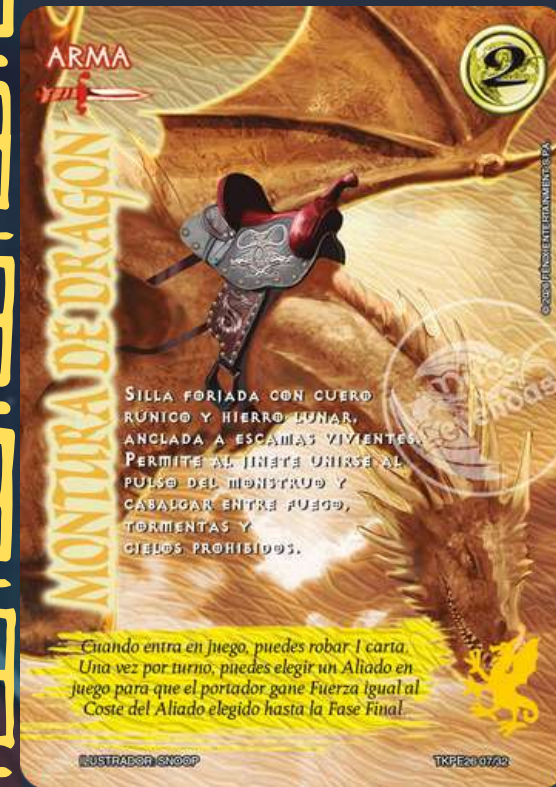
HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes robar 1 carta.

Una vez por turno, puedes elegir un Aliado en juego para que el portador gane Fuerza igual al Coste del Aliado elegido hasta la Fase Final.

ACLARACIÓN: Cuando esta Arma entra en juego, su controlador puede robar una carta.

En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes elegir un Aliado en juego (tuyo o de tu oponente). El portador de esta Arma gana un bono de Fuerza igual al Coste del Aliado elegido hasta la Fase Final.

Puedes elegir cualquier Aliado en juego, incluido el portador de esta Arma.

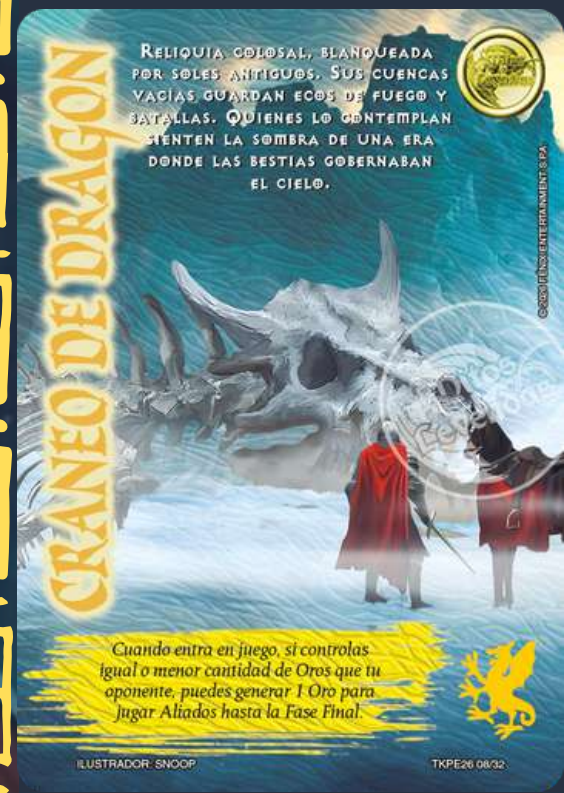




CRANEO DE DRAGÓN (TKPE26 08/32)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, si controlas igual o menor cantidad de Oros que tu oponente, puedes generar 1 Oro para jugar Aliados hasta la Fase Final.

ACLARACIÓN: Cuando este Oro entra en juego, si controlas una cantidad de Oros igual o menor que tu oponente, puedes generar 1 Oro virtual hasta la Fase Final. Este Oro virtual solo puede ser utilizado para pagar el Coste de jugar Aliados. Si el Oro virtual generado no es utilizado este turno, se pierde, ya que el efecto de este Oro sólo dura hasta la Fase Final.





MAELSTROM (TKPE26 09/32)

HABILIDAD: Única. Nombra Aliado, Arma o Tótem. Baraja todas las cartas en juego del tipo nombrado en el Mazo Castillo de su dueño.

ACLARACIÓN: Solo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo.
Nombra un tipo de carta: Aliado, Arma o Tótem. Los jugadores barajan en el Mazo Castillo de su dueño todas las cartas en juego del tipo nombrado.



El Maelstrom traga barcos y almas por igual, un viaducto a un marino mundo de la muerte, donde el silencio es lo que reina y sólo se sueña la última pesadilla que hayas tenido.

Única. Nombra un tipo de carta entre Aliado, Arma o Tótem. Baraja todas las cartas en juego del tipo nombrado en el Mazo Castillo de su dueño.



ARMADURA DE VALKYRIA (TKPE26 10/32)

HABILIDAD: Si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes desterrarlo para prevenir que un Aliado que controles sea destruido.

ACLARACIÓN: Si este Oro está en tu Reserva de Oros, puedes disparar su habilidad desterrandolo para prevenir la destrucción de un Aliado que controles. Debes usar esta habilidad en el momento en que un Aliado que controles fuera a ser destruido, ya sea por efecto, habilidad o daño de combate. Si la destrucción es prevenida, el Aliado permanece en juego y no dispara habilidades del tipo “cuando sale del juego”.





AMOR DE VALKYRIA (TKPE26 11/32)

HABILIDAD: Prevéen que un Aliado que controles sea destruido. Luego, puedes robar 1 carta.

ACLARACIÓN: Juega este Talismán para prevenir la destrucción de un Aliado que controles, ya sea por efecto, habilidad o daño de combate. Luego, si la destrucción es prevenida, puedes robar la primera carta de tu Mazo Castillo.

Si la destrucción es prevenida, el Aliado permanece en juego y no dispara habilidades del tipo “cuando sale del juego”





MIDGARD (TKPE26 12/32)

HABILIDAD: Sólo puedes tener un Midgard en juego. Cuando entra en juego, puedes buscar un Tótem de Coste 4 o menos que no sea Midgard en tu Mazo Castillo y jugarlo sin pagar su Coste. En tu Fase Final, puedes agrupar los Aliados en tu Línea de Ataque.

ACLARACIÓN: Solo puedes controlar una copia de este Tótem.

Cuando este Tótem entra en juego, puedes buscar en tu Mazo Castillo un Tótem de Coste 4 o menos que no sea una copia de Midgard y jugarlo bajo tu control sin pagar su Coste.

En tu Fase Final, puedes agrupar los Aliados que controles en tu Línea de Ataque.

MIDGARD RECIBE UN REWORK EN SU HABILIDAD EN LA TOOLKIT ANCENTRAL 2026.





ESCUDO (TKPE26 13/32)

HABILIDAD: Su portador gana 1 a la Fuerza. Cuando entra en juego, puedes jugar bajo tu control un Aliado de Coste 2 o menos del Cementerio oponente sin pagar su Coste. Luego, bota 2 cartas.

ACLARACIÓN: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza. La habilidad disparada de entrada de esta Arma es opcional. Si disparas esta habilidad, puedes jugar desde el Cementerio de tu oponente un Aliado de Coste 2 o menos bajo tu control sin pagar su Coste, siempre que cumplas sus requisitos. Luego, si jugaste un Aliado de esta forma, debes botar 2 cartas.





GENESIS TROLL (TKPE26 14/32)

HABILIDAD: Elige un Aliado que haya sido declarado atacante o bloqueador este turno. Ese Aliado pierde 3 a la Fuerza hasta la Fase Final. Si controlas menos Oros que tu oponente, en vez de eso, ese Aliado tiene Fuerza 0 y no puede modificar su Fuerza hasta que salga del juego.

ACLARACIÓN: Al jugar este Talismán, elige un Aliado en juego (tuyo o de tu oponente) que haya sido declarado atacante o bloqueador este turno. Ese Aliado pierde 3 de Fuerza hasta la Fase Final. Si al momento de resolver este efecto controlas menos Oros que tu oponente, ese Aliado tiene Fuerza 0 y no puede modificar su Fuerza mientras permanezca en juego. Si ese Aliado sale del juego y vuelve a entrar, deja de estar afectado por este efecto.





BOGTROLL (TKPE26 15/32)

HABILIDAD: Puedes destruir este Tótem para destruir 2 Aliados en juego que sus Fuerzas sumen 6 o menos.

ACLARACIÓN: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir este Tótem para destruir 2 Aliados en juego cuyas Fuerzas sumen 6 o menos. Puedes elegir ambos Aliados controlados por tu oponente, ambos controlados por ti, o uno controlado por cada jugador. Debes destruir exactamente 2 Aliados.

Ejemplo: Puedes destruir un Shinobi de tu oponente que porte una Nodachi (Fuerza 2) y un Duhan que porte una Kama de Okinawa (Fuerza 4).





TESORO DE TROLL (TKPE26 16/32)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, si controlas 1 o más Aliados, puedes mirar las 4 cartas superiores de tu Mazo Castillo. Pon hasta 1 Oro en tu Mano y el resto en la parte inferior de tu Mazo Castillo en cualquier orden.

ACLARACIÓN: Cuando este Oro entra en juego, puedes usar su habilidad disparada solo si controlas al menos 1 Aliado y tienes 4 o más cartas en tu Mazo Castillo.

Mira las primeras 4 cartas de tu Mazo Castillo. Puedes elegir 1 carta de Oro entre ellas, mostrarla a tu oponente y ponerla en tu Mano. Luego, pon el resto en la parte inferior de tu Mazo Castillo en el orden que desees.

Si al mirar las 4 cartas por la habilidad disparada de este Oro, no tienes Oros, debes informar a tu oponente y poner esas 4 cartas en la parte inferior de tu Mazo Castillo en el orden que tú quieras.



saló



KRIS DE PLATA (TKPE26 17/32)

HABILIDAD: El portador gana 1 a la Fuerza. Si es portada por un Aliado Cazador, en vez de eso, gana 2 a la Fuerza.

Cuando entra en juego, tu oponente bota tantas cartas como Aliados controles.

ACLARACIÓN: El portador de esta Arma gana 1 de Fuerza. Si es un Aliado de raza Cazador, en su lugar gana 2 de Fuerza.

Cuando esta Arma entra en juego, tu oponente bota 1 carta de su Mazo Castillo por cada Aliado que controles.





COLINA DEL AHORCADO (TKPE26 18/32)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, baraja un Aliado en juego de Coste 2 o menos en el Mazo Castillo de su dueño. En tu Fase Final, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

ACLARACIÓN: Cuando este Tótem entra en juego, debes barajar en el Mazo Castillo de su dueño un Aliado en juego (tuyo o de tu oponente) de Coste 2 o menos.

Si no hay Aliados en juego de Coste 2 o menos, puedes jugar este Tótem de todas formas.

En tu Fase Final, puedes buscar una carta en tu Cementerio, mostrarla a tu oponente y barajarla en tu Mazo Castillo.



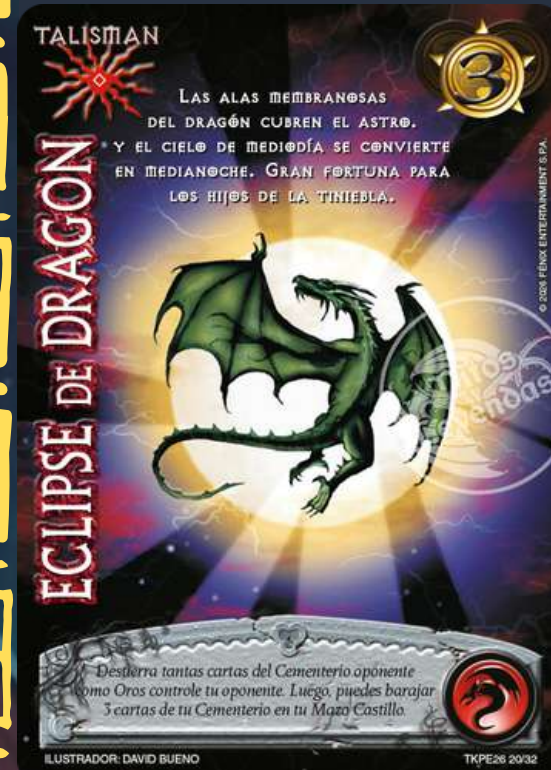


AMULETO PAGANO (TKPE26 19/32)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes pagar este Oro y desterrar 1 carta de tu Mano para buscar un Talismán de Coste 4 o menos en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

ACLARACIÓN: Cuando este Oro entra en juego, puedes usar su habilidad disparada. Para hacerlo, paga este Oro desde tu Reserva de Oro a tu Zona de Oro Pagado y destierra una carta de tu Mano. Luego, busca en tu Mazo Castillo un Talismán de Coste 4 o menos, muéstralo a tu oponente, ponlo en tu Mano y baraja tu Mazo Castillo.





ECLIPSE DE DRAGÓN (TKPE26 20/32)

HABILIDAD: Destierra tantas cartas del Cementerio oponente como Oros controle tu oponente. Luego, puedes barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

ACLARACIÓN: Destierra del Cementerio de tu oponente una cantidad de cartas igual al número de Oros que controle.

Luego, si desterraste cartas de esta forma, puedes elegir exactamente 3 cartas de tu Cementerio, mostrarlas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo.

Puchao y Tesoro de Guayacán cuentan como una carta de Oro para este efecto.

No es requisito que tengas cartas en tu Cementerio para jugar este Talisman.

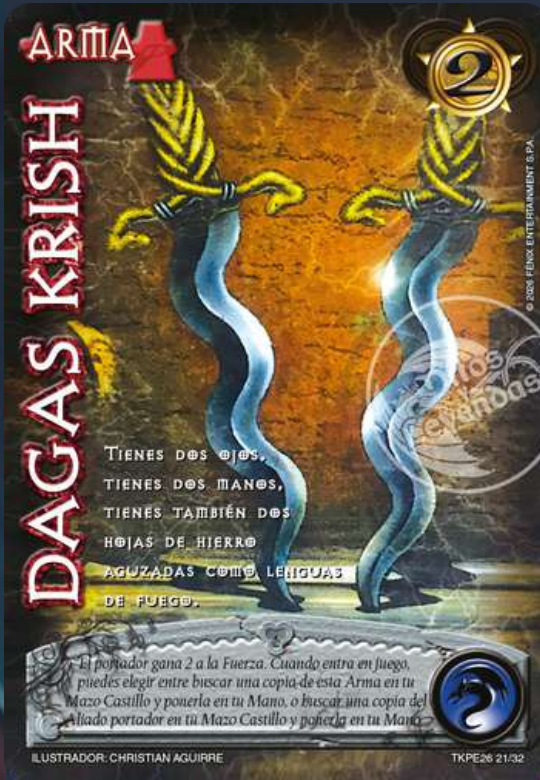
ECLIPSE DE DRAGÓN RECIBE UN REWORK EN SU HABILIDAD EN LA TOOLKIT ESPIRITU 2026.

DAGAS KRISH (TKPE26 21/32)

HABILIDAD: El portador gana 2 a la Fuerza. Cuando entra en juego, puedes elegir entre buscar una copia de esta Arma en tu Mazo Castillo y ponerla en tu Mano, o buscar una copia del Aliado portador en tu Mazo Castillo y ponerla en tu Mano.

ACLARACIÓN: El Aliado portador de esta Arma gana 2 de Fuerza. Cuando esta Arma entra en juego, su controlador puede elegir una: buscar en su Mazo Castillo una copia de esta Arma o una copia del Aliado portador de esta Arma, mostrarla a su oponente y ponerla en su Mano.

DAGAS KRISH RECIBE UN REWORK EN SU HABILIDAD EN LA TOOLKIT ESPIRITU 2026.





PURIFICAR SOMBRAS (TKPE26 22/32)

HABILIDAD: Una carta que no sea Oro que controle tu oponente pierde su habilidad hasta que salga del juego. Luego, puedes elegir entre robar 1 carta o desterrar 1 carta del Cementerio oponente.

ACLARACIÓN: Una carta controlada por tu oponente que no sea Oro pierde su habilidad hasta que esa carta salga del juego. Luego, puedes elegir robar 1 carta de tu Mazo Castillo o elegir una carta del Cementerio oponente y enviarla a su Zona de destierro.

Si la carta elegida sale del juego y vuelve a entrar, esta entrará con su habilidad nuevamente.





TORRE DE LEÓN (TKPE26 23/32)

HABILIDAD: Sólo puedes tener una Torre del León en juego.

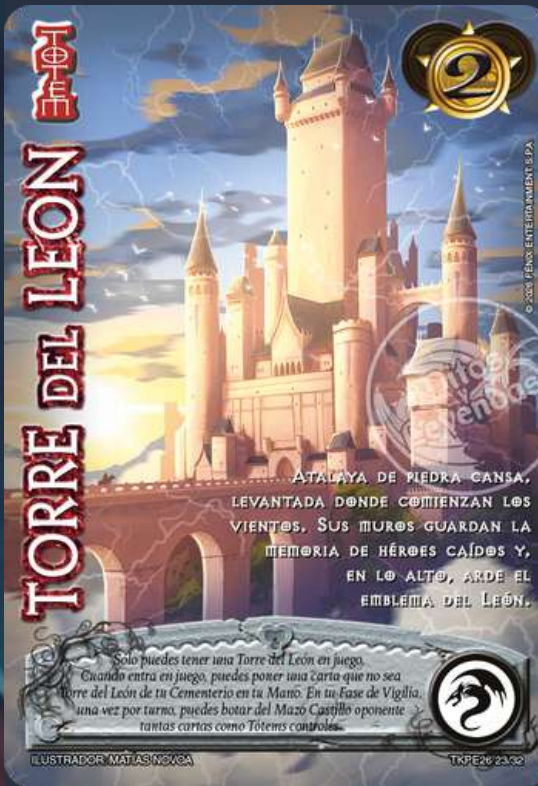
Cuando entra en juego, puedes poner una carta que no sea Torre del León de tu Cementerio en tu Mano.

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes botar del Mazo Castillo oponente tantas cartas como Tótems controles.

ACLARACIÓN: Sólo puedes controlar una copia de este Tótem en juego.

Cuando este Tótem entra en juego, puedes elegir una carta de tu Cementerio que no sea una copia de este Tótem, muéstrasela a tu oponente y pon esa carta en tu Mano.

Sólo una vez por turno en tu Fase de Vigilia, puedes botar una carta del Mazo Castillo por cada Tótem que controles.

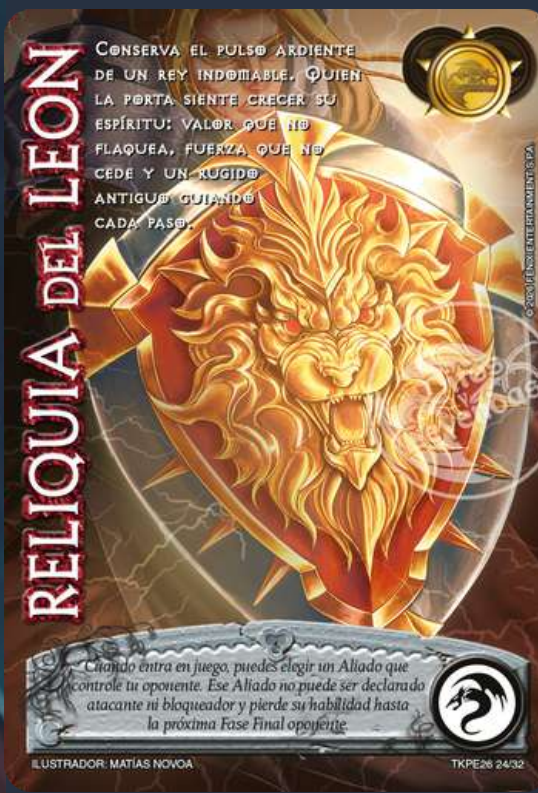




RELIQUIIA DE LEÓN (TKPE26 24/32)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes elegir un Aliado que controle tu oponente. Ese Aliado no puede ser declarado atacante ni bloqueador y pierde su habilidad hasta la próxima Fase Final oponente.

ACLARACIÓN: Cuando este Oro entra en juego, con su habilidad disparada, puedes elegir un Aliado controlado por tu oponente. El Aliado elegido no podrá ser declarado atacante, ni podrá ser declarado bloqueador y perderá su habilidad hasta la próxima Fase Final de tu oponente.



ARCO NASKAPI (TKPE26 25/32)

HABILIDAD: El portador gana 1 a la Fuerza por cada carta en tu Mano. Puedes destruir esta Arma, para barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

ACLARACIÓN: El Aliado portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza por cada carta que tengas en tu Mano. En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes destruir esta Arma para elegir 3 cartas de tu Cementerio, mostrárselas a tu oponente y barajarlas en tu Mazo Castillo.

Deben ser 3 cartas a barajar, no puede barajar menos cartas por la habilidad de esta Arma.





DESOLACIÓN DE KANILLU (TKPE26 26/32)

HABILIDAD: Los Aliados que controle tu oponente pierden 1 a la Fuerza por cada Aliado que controles hasta la Fase Final.

ACLARACIÓN: Los Aliados que controle tu oponente por este turno pierden 1 a la Fuerza por cada Aliado que controles hasta la Fase Final. Si se juega una carta que posteriormente modifique la Fuerza de los Aliados afectados por este Talismán, se sobrepondrá la ultima habilidad o efecto jugado.





UXMAL (TKPE26 27/32)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes buscar un Tótem en tu Mazo Castillo que no sea Uxmal y ponerlo en tu Mano. Cada vez que otro Tótem entre en juego bajo tu control, tu oponente bota 1 carta.

ACLARACIÓN: Cuando este Tótem entre en juego puedes buscar un Tótem en tu Mazo Castillo que no sea una copia de Uxmal, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano. Cada vez que otro Tótem entre en juego bajo tu control, tu oponente deberá botar la primera carta de su Mazo Castillo.



salo



MACAHUITL (TKPE26 28/32)

HABILIDAD: El portador gana 1 a la Fuerza.
Cuando entra en juego, puedes robar 1 carta.
Cuando el portador haga Daño de Combate al Mazo Castillo oponente, puedes buscar un Oro en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

ACLARACIÓN: El portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza.
Cuando esta Arma entra en juego, su controlador puede robar 1 carta de su Mazo Castillo.
Cuando el portador de esta Arma haga daño al Mazo Castillo oponente, puedes buscar una carta de Oro en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y ponlo en tu Mano. Luego baraja tu Mazo Castillo.

MACAHUITL RECIBE UN REWORK EN SU HABILIDAD EN LA TOOLKIT ESPIRITU 2026.





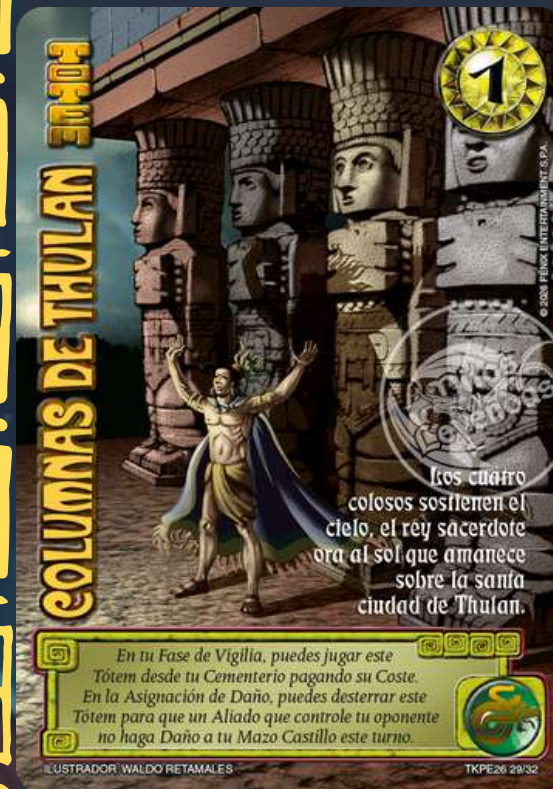
COLUMNAS DE THULAN (TKPE26 29/32)

HABILIDAD: En tu Fase de Vigilia, puedes jugar este Tótem desde tu Cementerio pagando su Coste. En la Asignación de Daño, puedes desterrar este Tótem para que un Aliado que controle tu oponente no haga Daño a tu Mazo Castillo este turno.

ACLARACIÓN: Si este Tótem está en tu Cementerio, en tu Fase Vigilia puedes jugarlo bajo tu control pagando su Coste.

Si hubiera una carta que reduzca el Coste de los Tótem como **Puerta de Sol**, jugar este Tótem te cuesta 1 Oro menos, por lo cual no tendrás que pagar Oros para jugarlo. En la Fase de Asignación de daño (5.3.4 Paso de Asignación de Daño A.2.1), puedes desterrar este Tótem para que un Aliado controlado por tu oponente no haga daño de Combate a tu Mazo Castillo por este turno.

COLUMNAS DE THULAN RECIBE UN REWORK PASANDO DE SER UN ORO A UNA CARTA TÓTEM EN LA TOOLKIT ESPIRITU 2026.



salio



CAZA DEL CARIBÚ (TKPE26 30/32)

HABILIDAD: Si controlas menos Oros que tu oponente, jugar este Talismán te cuesta 1 Oro menos. Busca un Oro en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Mano. Luego, puedes robar 1 carta.

ACLARACIÓN: Sólo si controlas menos cartas de Oros que tu oponente, puedes jugar este Talismán pagando 1 Oro menos.

Busca una carta de Oro en tu Mazo Castillo, muéstraselo a tu oponente y pon ese Oro en tu Mano. Luego, si el primer efecto de este Talismán fue resuelto de manera exitosa, puedes robar 1 carta.



ARCO DELAWARE (TKPE26 31/32)

HABILIDAD: En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 2 Oros para jugar esta Arma desde tu Cementerio sin pagar su Coste. El portador gana 1 a la Fuerza. Puedes barajar esta Arma en el Mazo Castillo de su dueño para que tu oponente bote 3 cartas.

ACLARACIÓN: En tu Fase de Vigilia, puedes jugar esta Arma desde tu Cementerio pagando 2 Oros. El portador de esta Arma gana 1 a la Fuerza.

En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes barajar esta Arma en el Mazo Castillo de su dueño para que tu oponente bote 3 cartas de su Mazo Castillo. Si esta habilidad es cancelada, el Coste de activación queda pagado, por lo cual esta Arma tiene que ser barajada en el Mazo Castillo de su dueño.

La reducción de Coste para jugar Armas por ejemplo de Caballero Aguila no aplica para la habilidad de Arco Delaware si la quieres jugar desde tu Cementerio.





AMULETO DE CARIBU (TKPE26 32/32)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes copiar la habilidad de un Oro que controle tu oponente. Este Oro tendrá esa habilidad hasta que salga del juego.

ACLARACIÓN: Este Oro sólo copia la habilidad y no el nombre con su habilidad disparada por lo que si el Oro copiado tiene una habilidad de que sólo puedes tener uno en juego (**Codex Runicus**) o tiene la habilidad de que puedes activar sólo uno por turno (**Colgante Impío**) no afectaría esa restricción sobre este Oro.

Puedes copiar habilidades activadas (**Knarr**, **Teatro Kabuki**, **Monedas de Oro**, **Halatafl**), continuas (**Espada Real**, **Puchao**) y algunas disparadas (**Sakura**, **Bafometh**, **Rueda del Año**) que tengan esos Oros copiados.

Con la habilidad de este Oro no puedes copiar habilidades disparadas de entrada, tales como **Calabaza del Inmortal**, **Amuleto Pagano**, **Fruto Sagrado**, **Tesoro de Troll**, entre otros.





ODIN (TKPE26 33/32)

HABILIDAD: Única. Cuando juegues este Talismán, destiéralo. Busca una carta en tu Mazo Castillo y ponla en tu Mano.

ACLARACIÓN: Sólo puedes tener una copia de este Talismán en tu Mazo Castillo.
Cuando juegues este Talismán, aunque sea anulado debe ser desterrado.
Busca una carta de cualquier tipo en tu Mazo Castillo y sin mostrarla a tu oponente ponla en tu Mano. Luego, baraja tu Mazo Castillo.





KNARR (TKPE26 34/32)

HABILIDAD: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes pagar este Oro y barajar una carta de tu Mano para robar 1 carta.

ACLARACIÓN: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes activar su habilidad pagando este Oro y barajando una carta de tu Mano en tu Mazo Castillo para robar la primera carta de tu Mazo Castillo.





COLGANTE IMPÍO (TKPE26 35/32)

HABILIDAD: Puedes pagar este Oro para descartar 1 carta de tu Mano. Luego, puedes robar 1 carta. Sólo puedes activar un Colgante Impío por turno.

ACLARACIÓN: En tu Fase de Vigilia o en Guerra de Talismanes (en tu turno o en el turno de tu oponente), puedes utilizar su habilidad activada pagando este Oro para descartar 1 carta de tu Mano. Luego, puedes robar 1 carta.

Si por algún efecto o habilidad no puedes descartar cartas de tu Mano no puedes activar la habilidad de este Oro, ya que el descartar una carta es parte de su Coste de activación.

Sólo puedes activar una copia de este Oro por turno.



salo



PINTURA NASKAPI (TKPE26 36/32)

HABILIDAD: Cuando entra en juego, puedes pagar este Oro para barajar hasta 3 cartas de tu Mano en tu Mazo Castillo. Luego, roba tantas cartas de tu Mazo Castillo como cartas hayas barajado.

ACLARACIÓN: Cuando este Oro entra en juego, con su habilidad disparada, puedes moverlo de tu Reserva de Oros a tu Zona de Oro pagado para barajar hasta 3 (1, 2 o 3) cartas de tu Mano en tu Mazo Castillo. Luego, roba la misma cantidad de cartas de tu Mazo Castillo como cartas hayas barajado por la habilidad de este Oro.





DRAGÓN ESMERALDA (CXC PE 02)

HABILIDAD: En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes botar 2 cartas de tu Mazo Castillo para que tu oponente bote 2 cartas. Luego, puedes barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.

ACLARACIÓN: Su primera habilidad es activada, cuyo coste de activación es botar 2 cartas de tu Mazo Castillo. Si la habilidad de este Aliado es cancelada, el coste de activación ya fue pagado, por lo que las 2 cartas se botan y no se resuelve ningún efecto adicional. Puedes activar esta habilidad aunque tu oponente tenga 1 carta en su Mazo Castillo. La acción de barajar 1 carta de tu Cementerio, solo se realizará si ambos jugadores logran botar las 2 cartas de su Mazo Castillo.

Cada vez que barajes una carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo, esa carta debe ser mostrada.

