

The background of the image is a dark, atmospheric illustration. A werewolf with long, greyish fur is shown in profile, howling with its mouth wide open, revealing sharp teeth. Behind the werewolf is a large, pale, full moon. The sky is dark with some wispy clouds. In the foreground, there are two jagged, grey stones. The stone on the left has several glowing green symbols carved into it, including a diamond shape, a cross, and a spiral. The stone on the right also has glowing green symbols, including a cross and a zigzag line. The overall color palette is dark, with shades of green, grey, and black.

ORÁCULO

CARTAS COLMILLOS DE AVALON E INFRAMUNDO

ORÁCULO

CARTAS COLMILLOS DE AVALON E INFRAMUNDO

EL **ORÁCULO** DE LAS CARTAS DE LOS NUEVOS PRODUCTOS ESPECIALES DE **COLMILLOS DE AVALON Y COLMILLOS DEL INFRAMUNDO** ES UN DOCUMENTO OFICIAL DE MITOS Y LEYENDAS QUE RECOPIA LAS CARTAS DE ESTOS PRODUCTOS, QUE ENTREGAN SOPORTE A LOS FORMATOS DE RACIAL EDICIÓN Y DE RACIAL LIBRE.

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.

REYNARD EL ZORRO

HLPB1 01



ALIADO - CABALLERO



COSTE 2



FUERZA 2



TEJÍA ENGAÑOS CON
LA GRACIA DE UN POETA.
NI ESPADAS NI MENTIRAS
PUDIERON ATRAPARLO.
BURLÓ A BESTIAS Y MONARCAS,
SU LEYENDA, HECHA DE
ASTUCIA Y PALABRA, JAMÁS
FUE ENCADENADA.

*Imbloqueable. Puedes pagar 1 Oro y destruir
este u otro Aliado que controles para robar
1 carta. Cuando sale del juego, destruye un
Aliado oponente de coste 2 o menos.*

ILUSTRADORA: SARA CONTRERAS

HLPB1 - 01/18

- SU HABILIDAD IMBLOQUEABLE ES UNA **HABILIDAD CONTINUA** QUE NO PERMITE QUE ESTE ALIADO SEA BLOQUEADO POR ALIADOS Oponentes (SOLO PUEDE SER BLOQUEADO POR ALIADOS QUE PUEDAN BLOQUEAR ALIADOS IMBLOQUEABLES).
- LA HABILIDAD DE ESTE ALIADO DE “PUEDES PAGAR 1 ORO Y DESTRUIR ESTE U OTRO ALIADO QUE CONTROLES PARA ROBAR 1 CARTA”, ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, QUE SE PUEDE ACTIVAR EN TU TURNO COMO TAMBIEN EN EL TURNO Oponente EN GUERRA DE TALISMANES.
- LA HABILIDAD “CUANDO SALE DEL JUEGO” ES UNA **HABILIDAD DISPARADA**, QUE SE EJECUTA CUANDO ESTE ALIADO SEA DESTRUIDO, BARAJADO, DESTERRADO, PUESTO EN EL TOPE DE UN MAZO CASTILLO, PUESTO EN LA MANO DE SU DUEÑO ETC..., PERMITIÉNDOTE DESTRUIR UN ALIADO Oponente DE COSTE 2 O MENOS.

LADY CALVAUR

HLPB1 02



ALIADO - DRAGÓN



COSTE 7



FUERZA 7



LA SEMIDRAGÓN DE OJOS ÍGNEOS, REINABA SOBRE TORRES CALCINADAS Y CORAZONES ROTOS. SU ALIENTO ERA FUEGO, PERO MÁS ARDÍAN SUS PALABRAS.

*Imbloqueable. Cuando entra en juego, destierra hasta dos cartas oponentes en juego que no sean Oro.
En tu Fase de Vigilia, si este Aliado está en tu Cementerio, puedes destruir un Aliado de raza Dragón que controles para ponerlo en tu Mano.*

ILUSTRADOR: LUIS INZUNZA

HLPB1 - 02/18

- SU HABILIDAD IMBLOQUEABLE ES UNA **HABILIDAD CONTINUA** QUE NO PERMITE QUE ESTE ALIADO SEA BLOQUEADO POR ALIADOS Oponentes (SOLO PUEDE SER BLOQUEADO POR ALIADOS QUE PUEDAN BLOQUEAR ALIADOS IMBLOQUEABLES).
- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” DE ESTE ALIADO, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** QUE TE PERMITE DESTERRAR 1 O 2 CARTAS Oponentes EN JUEGO, QUE NO SEAN OROS.
- SU ÚLTIMA HABILIDAD DE “EN TU FASE DE VIGILIA, SI ESTE ALIADO ESTÁ EN TU CEMENTERIO”, ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA** Y SU COSTE DE ACTIVACION ES DESTRUIR UNO DE TUS ALIADOS DE RAZA DRAGON QUE TENGAS EN JUEGO PARA PONER A ESTE ALIADO EN TU MANO.

ISENGRIM EL LOBO

HLPB1 03



ALIADO - FAERIE



COSTE 2



FUERZA 2



EL SEÑOR DE LA FURIA. EN SU MIRADA ARDÍA EL RENCOR ANTIGUO DE LOS HUMILLADOS. SU RUGIDO NO PEDÍA JUSTICIA; LA IMPONÍA CON COLMILLO Y HIERRO.

Cuando entra en juego, puedes buscar un Aliado de raza Faerie de coste 4 o más en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano. Cuando sale del juego, puedes barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.



ILUSTRADOR: CLAUDIO MONTOYA

HLPB1 - 03/18

- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” DE ESTE ALIADO, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA**, QUE TE PERMITE BUSCAR UN ALIADO DE RAZA FAERIE DE COSTE 4 O MÁS Y PONERLO EN TU MANO. CUANDO BUSQUES EL ALIADO DEBES MOSTRARLO A TU Oponente Y LUEGO DEBES BARAJAR TU MAZO CASTILLO.
- LA HABILIDAD “CUANDO SALE DEL JUEGO” ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** Y SE EJECUTA CUANDO ESTE ALIADO SEA DESTRUIDO, BARAJADO, DESTERRADO, PUESTO EN EL TOPE DE UN MAZO CASTILLO, PUESTO EN LA MANO DE SU DUEÑO, ETC., PERMITIENDO PODER BARAJAR 1, 2 O 3 CARTAS DE TU CEMENTERIO EN TU MAZO CASTILLO.

MALDICIÓN LUNAR

HLPB1 04



TALISMÁN



COSTE 1



FUERZA -



BAJO LA LUNA ROTA, LA CARNE
CANTA SU TORMENTO. HUESOS CRUJEN,
OJOS LLORAN SANGRE. LA BESTIA
DESPIERTA EN CADA PULSO. NO HAY
REDENCIÓN: SÓLO HAMBRE, PELAJE
Y EL AULLIDO FINAL.

Mira hasta 2 cartas al azar de la Mano de tu oponente.
Si entre esas cartas hay uno o más Aliados, puedes
elegir un Aliado y descartarlo. Luego, devuelve las
otras cartas a la Mano de tu oponente.

ILUSTRADOR: LUIS INZUNZA

HLPB1 - 04/18

- CUANDO ESTE TALISMÁN SE RESUELVA, DEBES MIRAR SÓLO DOS CARTAS DE LA MANO DE TU Oponente ELEGIDAS AL AZAR. SI EN ALGUNA DE ESAS 2 CARTAS HABÍA UN ALIADO, PUEDES DESCARTARLO ALIADO ENVIÁNDOLO AL CEMENTERIO DE TU Oponente. LAS CARTAS RESTANTES DEBES DEVOLVERLAS A LA MANO DE TU Oponente.

CACERÍA INFERNAL

HLPB1 05



TALISMÁN



COSTE 1



FUERZA -



LA CACERÍA INFERNAL
CORRE CON FAUCES
ABIERTAS Y OJOS DE FUEGO.
LOBOS ANTIGUOS,
ESPECTROS HAMBRIENTOS,
DESCARRAN EL VELO
ENTRE MUNDOS.

En respuesta a que un Aliado que controles salga del juego por un efecto oponente, juega Cacería Infernal para buscar un Aliado de igual o menor coste en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

ILUSTRADOR: CLAUDIO MONTOYA

HLPB1 -05/18

- ESTE TALISMÁN SE DEBE JUGAR INMEDIATAMENTE CUANDO UNO DE TUS ALIADOS SALGA DEL JUEGO POR UN EFECTO Oponente.
- CUANDO RESUELVAS ESTE TALISMÁN DEBES BUSCAR UN ALIADO EN TU MAZO CASTILLO DEL MISMO O MENOR COSTE AL ALIADO QUE SALIÓ DEL JUEGO. LA CARTA BUSCADA DEBES MOSTRARLA A TU Oponente PARA VERIFICAR SI LA CARTA CUMPLE CON LOS REQUISITOS DE LA BÚSQUEDA. LUEGO DE BUSCAR LA CARTA Y PONERLA EN TU MANO, DEBES BARAJAR TU MAZO CASTILLO.

TÓTEM DEL LOBO

HLPB1 06



TÓTEM



COSTE 2



FUERZA -



NO ES LA BESTIA
LO QUE HONRA LA LUNA,
SINO EL GUARDIÁN DE LA
SOLEDAD PROFUNDA.
EL LOBO SOLITARIO
CAMINA DONDE EL
HOMBRE TEME,
SIN CADENAS,
SIN REBAÑO,
SIN RENDIRSE.

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno,
puedes desterrar la primera carta de tu Mazo
Castillo, para que un Aliado en juego gane
1 a la fuerza permanentemente.



ILUSTRADOR: HANS LOBOS

HLPB1 - 06/18

- LA HABILIDAD DE “EN TU FASE DE VIGILIA” DE ESTE TÓTEM, ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, QUE REQUIERE UN COSTE DE ACTIVACION QUE ES DESTERRAR LA PRIMERA CARTA DE TU MAZO CASTILLO PARA QUE UN ALIADO EN JUEGO GANE 1 A LA FUERZA PERMANENTEMENTE, ESTO QUIERE DECIR QUE DICHA FUERZA NO SE PERDERA HASTA QUE ESE ALIADO SALGA DEL JUEGO. PUEDES SELECCIONAR TANTO ALIADOS TUYOS COMO DE TU Oponente AL ACTIVAR ESTA HABILIDAD.

VÍNCULO DEL AULLIDO

HLPB1 07



ORO



COSTE -



FUERZA -

- SU HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO, PUEDES MOVER ESTE Y OTRO ORO QUE CONTROLES PARA ROBAR 2 CARTAS” ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** QUE TIENE COMO COSTE PAGAR ESTE ORO Y OTRO ORO QUE CONTROLES PARA ROBAR 2 CARTAS DE TU MAZO CASTILLO. LUEGO DE ROBAR LAS 2 CARTAS, OBLIGATORIAMENTE DEBES DESCARTAR 1 CARTA DE TU MANO.



LOBO FIANNA

HLPB1 08



ALIADO - DEFENSOR



COSTE 4



FUERZA 4

- SU HABILIDAD DE “PUEDE ATACAR CUANDO ENTRA EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**.
- LA HABILIDAD DE “EN TU FASE FINAL ” DE ESTE ALIADO, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL, QUE TIENE COMO REQUISITO HACER DAÑO DE COMBATE AL MAZO CASTILLO Oponente CON ESTE ALIADO Y TENER 3 O MÁS ALIADOS EN TU LÍNEA DE ATAQUE. CON ESO PUEDES BARAJAR ESTE MISMO ALIADO U OTRO QUE TENGAS EN LÍNEA DE ATAQUE PARA DESTRUIR UNA CARTA Oponente DE COSTE 4 O MENOS. SI TU Oponente CONTROLA ALIADOS INDESTRUCTIBLES O QUE NO PUEDEN SALIR DEL JUEGO, NO PODRÁS SELECCIONAR A ESOS ALIADOS CON ESTA HABILIDAD.



© 2023 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Puede atacar cuando entra en juego.
En tu Fase Final, si hizo daño de combate
este turno y tienes 3 o más Aliados en tu
Línea de Ataque, puedes barajar este u otro
Aliado de tu Línea de Ataque para destruir
una carta oponente de coste 4 o menos.

ILUSTRADOR: HERALDO ORTEGA

HLPB1 - 08/18

CEILICAN SEELIE

HLPB1 09



ALIADO - DESAFIANTE



COSTE 1



FUERZA 1



Felino feérico de mirada solar y garras de oro, danza entre mundos con gracia letal. Protector de lo bello y lo salvaje, es canto, cuechilla y misterio eterno del Alba.

Imbloqueable. Cuando entra en juego, puedes buscar una copia de este Aliado en tu Mazo Castillo y ponerla en tu mano.
Jugar Armas en este Aliado cuesta 1 Oro menos.

ILUSTRADORA: SARA CONTRERAS

HLPB1 - 09/18

- SU HABILIDAD IMBLOQUEABLE ES UNA **HABILIDAD CONTINUA** QUE NO PERMITE QUE ESTE ALIADO SEA BLOQUEADO POR ALIADOS Oponentes (SOLO PUEDE SER BLOQUEADO POR ALIADOS QUE PUEDAN BLOQUEAR ALIADOS IMBLOQUEABLES).
- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL QUE PERMITE BUSCAR UNA COPIA DE ESTE ALIADO EN TU MAZO CASTILLO Y PONERLO EN TU MANO. LA CARTA BUSCADA DEBES MOSTRARLA A TU Oponente PARA VERIFICAR SI LA CARTA CUMPLE CON LOS REQUISITOS DE LA BÚSQUEDA. LUEGO DE BUSCAR LA CARTA, DEBES BARAJAR TU MAZO CASTILLO.
- SU ÚLTIMA HABILIDAD DE “JUGAR ARMAS EN ESTE ALIADO CUESTA 1 ORO MENOS”, ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**.

CEILICAN UNSEELIE

HLPB1 10



ALIADO - SOMBRA



COSTE 2



FUERZA 2



- SU HABILIDAD DE “PUEDE ATACAR CUANDO ENTRA EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**.
- LA HABILIDAD DE “EN TU FASE FINAL” DE ESTE ALIADO, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA**, QUE REQUIERE DE QUE HAYAS ATACADO CON 3 O MÁS ALIADOS DE RAZA SOMBRA PARA QUE TU Oponente DESTIERRE LA PRIMERA CARTA DE SU MAZO CASTILLO.

CAZAR AL MAL

HLPB1 11



TALISMÁN



COSTE 4



FUERZA -



Talisman

CAZAR AL MAL

Los Gnomes corren bajo lunas rojas, cazadores del mal antiguo. Donde los fomorianos siembran oscuridad, ellos responden con lanza y fuego. No tiemblan: purifican el mundo con sangre y coraje.

4

© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Mitos
Legendas

Sólo puedes jugar esta carta en tu Fase de Vigilia. Baraja todos los Aliados en juego de fuerza 4 o más.



ILUSTRADOR: HANYO

HLPB1 - 11/18

- ESTE TALISMÁN SOLO PUEDE SER JUGADO EN TU FASE DE VIGILIA, POR LO TANTO, NO PODRÁS UTILIZARLO EN GUERRA DE TALISMANES DE TU TURNO O EN EL DEL TURNO Oponente.
- AL RESOLVERSE EL TALISMÁN BARAJA TODOS LOS ALIADOS EN JUEGO DE FUERZA 4 O MÁS, INCLUYENDO TANTO ALIADOS TUYOS COMO LOS DE TU Oponente. SI ALGUNO DE LOS ALIADOS NO PUEDE SER BARAJADO, NO PUEDE SER AFECTADO POR TALISMANES O NO PUEDE SALIR DEL JUEGO, ESTE TALISMÁN NO TIENE EFECTO SOBRE ESE ALIADO.

MÚSICA DE LA BESTIA

HLPB1 12



TALISMÁN



COSTE 2



FUERZA -



- ESTE TALISMÁN SOLO PUEDE SER JUGADO EN GUERRA DE TALISMANES TANTO EN LA DE TU TURNO COMO EN LA DEL TURNO Oponente.
- CUANDO RESUELVAS ESTE TALISMÁN, TUS ALIADOS GANAN 1 A LA FUERZA HASTA LA FASE FINAL. LUEGO, EN TU FASE FINAL PUEDES AGRUPAR TODOS TUS ALIADOS QUE NO FUERON BLOQUEADOS ESTE TURNO. SI JUGASTE ESTE TALISMÁN EN GUERRA DE TALISMANES Oponente, TUS ALIADOS SÓLO GANAN 1 A LA FUERZA HASTA LA FASE FINAL.

TEARMANN MAC TIRE

HLPB1 06



TÓTEM



COSTE 3



FUERZA -

- SU HABILIDAD DE “EN TU FASE DE VIGILIA, UNA VEZ POR TURNO” ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**. QUE TIENE COMO REQUISITO MOSTRAR LAS PRIMERAS 2 CARTAS DE TU MAZO CASTILLO, SI MOSTRASTE 1 O MÁS ALIADOS CON ESTA HABILIDAD TU Oponente BOTA 3 CARTAS. LUEGO, BARAJA TODAS LAS CARTAS MOSTRADAS EN TU MAZO CASTILLO.



Santuario
del linaje
salvaje.
Refugio de
lobos honorables,
donde la tierra
canta con
memoria
ancestral.
Quien aúlla
con verdad,
halla manada.

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno,
puedes mostrar las primeras 2 cartas de
tu Mazo Castillo. Si mostraste uno o más
Aliados, tu oponente bota 3 cartas.
Luego, baraja las cartas mostradas
en tu Mazo Castillo.

ILUSTRADOR: RAULDRAW

HLPB1 - 13/18

CEANGAL AN FHANAIGH

HLPB1 14



ORO



COSTE -



FUERZA -

- SU HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO”, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL QUE TE PERMITE MOVER ESTE ORO A TU ZONA DE ORO PAGADO Y PAGAR EL COSTE DE UNA CARTA EN JUEGO QUE NO SEA ORO PARA DESTRUIRLA, POR LO TANTO, PUEDES DESTRUIR UNA CARTA DEL TIPO ALIADO, TÓTEM O ARMA. CON ESTA HABILIDAD PODRÍAS DESTRUIR CARTA DE CUALQUIER COSTE, SIEMPRE Y CUANDO TENGAS LOS RECURSOS PARA REALIZARLO. SI RESUELVES ESTA HABILIDAD PARA DESTRUIR UNA CARTA DE COSTE CERO, NO NECESITAS PAGAR OROS ADICIONALES.

CEANGAL AN FHANAIGH

Lazo del Errante.
Mudo invisible
entre lobos
sin tierra,
pacto antiguo
que une
almas que
vagan. No hay
clan ni frontera:
sólo el camino,
el aullido y
la lealtad
compartida.

© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Cuando entra en juego, puedes mover
este Oro a tu Zona de Oro Pagado y
pagar el coste de una carta en juego
que no sea Oro para destruirla.

ILUSTRADOR: HANYO

HLPB1 - 14/18

PRICOLICI

HLPB2 15



ALIADO - SOMBRA



COSTE 3



FUERZA 4

- ESTA CARTA SERÁ VÁLIDA PARA LOS FORMATOS **RACIAL LIBRE O LIBRE** DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- SU HABILIDAD IMBLOQUEABLE ES UNA **HABILIDAD CONTINUA** QUE NO PERMITE QUE ESTE ALIADO SEA BLOQUEADO POR ALIADOS Oponentes (SOLO PUEDE SER BLOQUEADO POR ALIADOS QUE PUEDAN BLOQUEAR ALIADOS IMBLOQUEABLES).
- SU HABILIDAD DE “PUEDE ATACAR CUANDO ENTRA EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**.
- LA HABILIDAD DE “EN TU FASE FINAL” DE ESTE ALIADO, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA OPCIONAL**, QUE REQUIERE HACER DAÑO DE COMBATE AL MAZO CASTILLO Oponente Y QUE ESTE ALIADO PERMANEZCA EN JUEGO. LUEGO, PUEDES BUSCAR UNA CARTA EN TU MAZO CASTILLO Y PONERLA EN TU CEMENTERIO.



SOMBRA



PRICOLICI

© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Sombra devoradora nacida del alma maldita. Más que lobo, más que muerto: fusión de odio y colmillo. Cae la noche, y con ella él: piel de bestia, sed de venganza.

Imbloqueable. Puede atacar cuando entra en juego. En la Fase Final, si hizo daño de combate al Mazo Castillo oponente, puedes buscar una carta en tu Mazo Castillo y ponerla en tu Cementerio.



ILUSTRADOR: HANS LOBOS

HLPB1 - 15/18

DEJAR LA TUMBA

HLPB1 16



TALISMÁN



COSTE 2



FUERZA -



Pricolici deja la tumba.
La tierra se abre, rota
por dentro. Su carne
recuerda el hambre.
Camina, y el silencio se
pliega a su paso.

Baraja 3 cartas de tu Cementerio en tu Mazo Castillo. Si este Talismán está en tu Cementerio, puedes pagar 1 Oro y desterrarlo para robar 1 carta de tu Mazo Castillo.

- ESTA CARTA SERÁ VÁLIDA PARA LOS FORMATOS **RACIAL LIBRE O LIBRE** DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- CUANDO RESUELVAS ESTE TALISMÁN, DEBES ELEGIR 3 CARTAS EN TU CEMENTERIO Y BARAJARLAS EN TU MAZO CASTILLO. AL MOMENTO DE RESOLVER ESTE TALISMÁN, SI TIENES 3 O MÁS CARTAS EN TU CEMENTERIO, DEBERÁS ELEGIR 3 DE ELLAS Y BARAJARLAS EN TU MAZO CASTILLO. SI TIENES 1 O 2 CARTAS EN TU CEMENTERIO, DEBERÁS BARAJAR TODAS ESAS CARTAS, YA QUE SE CONSIDERA QUE ESTE TALISMÁN RESUELVE SU HABILIDAD DE BARAJAR EN MEDIDA DE LO POSIBLE.
- SU ÚLTIMA HABILIDAD DE “SI ESTE TALISMÁN ESTÁ EN TU CEMENTERIO” ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, DONDE PUEDES PAGAR 1 ORO Y DESTERRAR ESTE TALISMÁN DE TU CEMENTERIO PARA ROBAR UNA CARTA DE TU MAZO CASTILLO. ESTA HABILIDAD SE PUEDE REALIZAR EN TU TURNO COMO EN EL TURNO Oponente EN GUERRA DE TALISMANES.

BOSQUE DE HOJA-BACIU

HLPB1 17



TÓTEM



COSTE 2



FUERZA -



- ESTA CARTA SERÁ VÁLIDA PARA LOS FORMATOS **RACIAL LIBRE O LIBRE** DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” DE ESTE TÓTEM, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL, QUE TE PERMITE ROBAR 1 CARTA DE TU MAZO CASTILLO SI NO CONTROLAS CARTAS DEL TIPO ALIADO U OTRO TÓTEM.
- SU ÚLTIMA HABILIDAD DE “PUEDES DESTERRAR ESTE TÓTEM” ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA** DE ANULACIÓN, QUE TE PIDE COMO REQUISITO DESTERRAR ESTE TÓTEM PARA ANULAR UN TALISMÁN Oponente DE COSTE 1 O MENOS. PUEDES ACTIVAR ESTA HABILIDAD EN CUALQUIER MOMENTO DEL JUEGO PARA ANULAR UNA CARTA DE TIPO TALISMÁN DE COSTE 1 O MENOS JUGADO POR TU Oponente.

COLIERUL LUPILOR

HLPB1 18



ORO



COSTE -



FUERZA -

COLIERUL LUPILOR

Forjado con colmillos de ancestros caídos, lleva el peso de un linaje feroz. No adorna: domina. Quien lo porta no manda, lidera la manada con sangre y silencio.

© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.



Cuando entra en juego, puedes mover este Oro a tu Zona de Oro Pagado para que el próximo Aliado que juegues este turno no pueda ser Anulado.



ILUSTRADOR: FRAN GUERRA

HLPB1 - 18/18

- ESTA CARTA SERÁ VÁLIDA PARA LOS FORMATOS **RACIAL LIBRE O LIBRE** DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” DE ESTE ORO, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA OPCIONAL**, QUE TE PERMITE MOVER ESTE ORO A TU ZONA DE ORO PAGADO PARA QUE EL PRÓXIMO ALIADO QUE JUEQUES ESTE TURNO NO PUEDA SER ANULADO.

LYCOS DE ATENAS

HLPB2 01



ALIADO - HÉROE



COSTE 2



FUERZA 3

- LA HABILIDAD DE “EN TU FASE DE VIGILIA” DE ESTE ALIADO, ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, QUE REQUIERE UN COSTE DE ACTIVACIÓN DE PAGAR 1 ORO PARA QUE ÉSTE U OTRO ALIADO QUE CONTROLES GANE 1 A LA FUERZA Y SEA IMBLOQUEABLE HASTA LA FASE FINAL.



Héroe

LYCOS DE ATENAS

NO FUE ESCLAVO DE MITOS NI LEYES:
FUNDÓ SU ESCUELA EN EL BORDE DEL
BOSQUE, DONDE LA RAZÓN Y EL
INSTINTO SE ABRAZABAN SIN PUDOR.



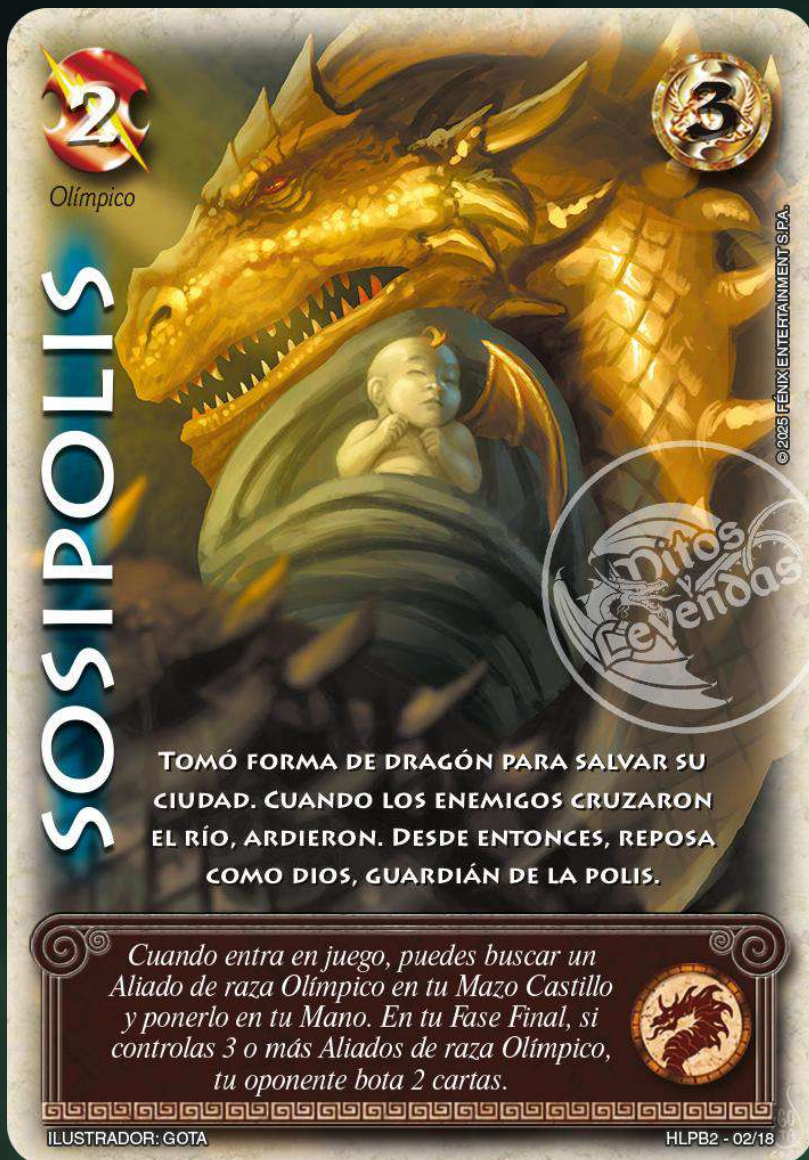
© 2023 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno,
puedes pagar 1 Oro para que este u otro
Aliado que controles gane 1 a la fuerza y
sea Imbloqueable hasta la Fase Final.



ILUSTRADOR: CHRISTIAN AGUIRRE

HLPB2 - 01/18



SOSIPOLIS

HLPB2 02



ALIADO - OLÍMPICO



COSTE 3



FUERZA 2

- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL QUE TE PERMITE BUSCAR UN ALIADO DE RAZA OLÍMPICO EN TU MAZO CASTILLO Y PONERLO EN TU MANO. LA CARTA BUSCADA DEBES MOSTRARLA A TU Oponente PARA VERIFICAR SI LA CARTA CUMPLE CON LOS REQUISITOS DE BÚSQUEDA. LUEGO DE BUSCAR LA CARTA, DEBES BARAJAR TU MAZO CASTILLO.
- SU ÚLTIMA HABILIDAD DE “EN TU FASE FINAL” ES UNA **HABILIDAD DISPARADA**, QUE PIDE COMO REQUISITO CONTROLAR 3 O MÁS ALIADOS DE RAZA OLÍMPICO. SI CUMPLES CON ESE REQUISITO, TU Oponente BOTA 2 CARTAS DE SU MAZO CASTILLO.

DAMARCHUS

HLPB2 03



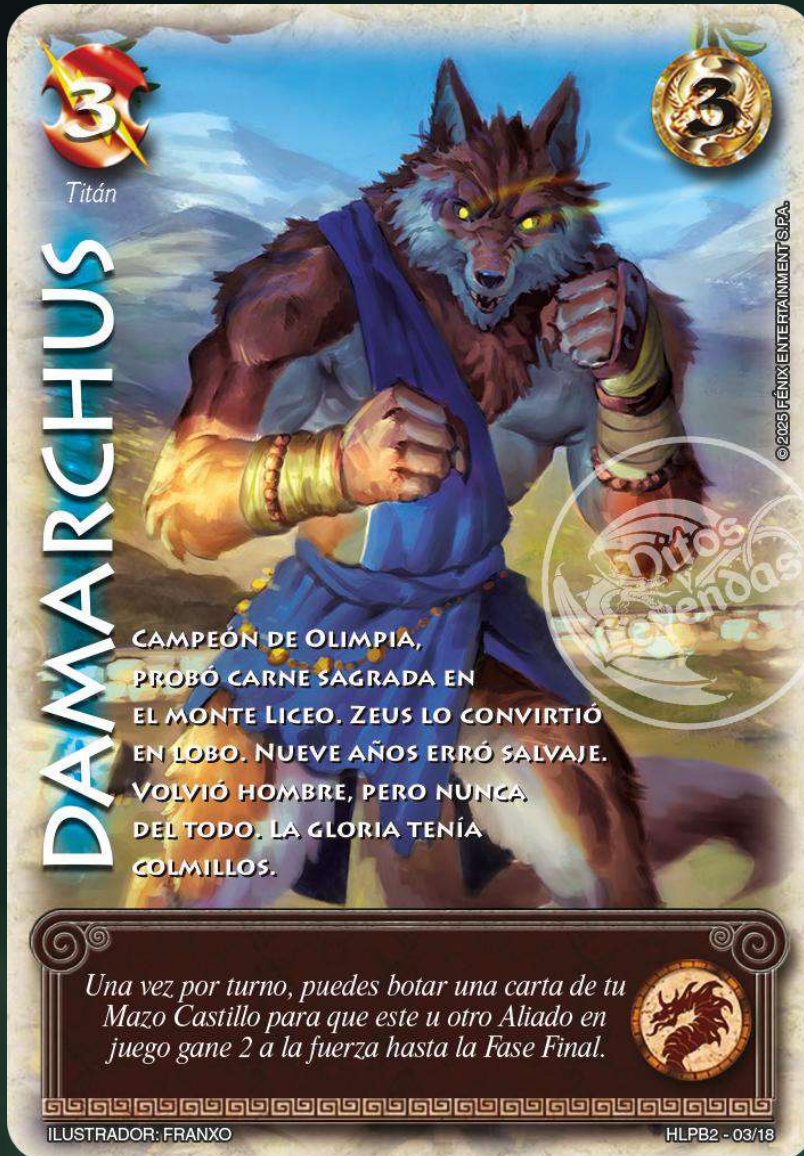
ALIADO - TITÁN



COSTE 3



FUERZA 3



CAMPEÓN DE OLIMPIA,
PROBÓ CARNE SAGRADA EN
EL MONTE LICEO. ZEUS LO CONVIRTIÓ
EN LOBO. NUEVE AÑOS ERRÓ SALVAJE.
VOLVIÓ HOMBRE, PERO NUNCA
DEL TODO. LA GLORIA TENÍA
COLMILLOS.

Una vez por turno, puedes botar una carta de tu
Mazo Castillo para que este u otro Aliado en
juego gane 2 a la fuerza hasta la Fase Final.



ILUSTRADOR: FRANXO

HLPB2 - 03/18

- LA HABILIDAD DE “UNA VEZ POR TURNO” DE ESTE ALIADO ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, QUE REQUIERE COMO COSTE DE ACTIVACIÓN BOTAR UNA CARTA DE TU MAZO CASTILLO PARA QUE ÉSTE U OTRO ALIADO EN JUEGO GANE 2 A LA FUERZA HASTA LA FASE FINAL. PUEDES SELECCIONAR ALIADOS TUYOS O DE TU Oponente CON ESTA HABILIDAD. ESTA HABILIDAD SE PUEDE ACTIVAR EN TU TURNO COMO EN EL TURNO Oponente EN GUERRA DE TALISMANES.

LYKAIA

HLPB2 04



TALISMÁN

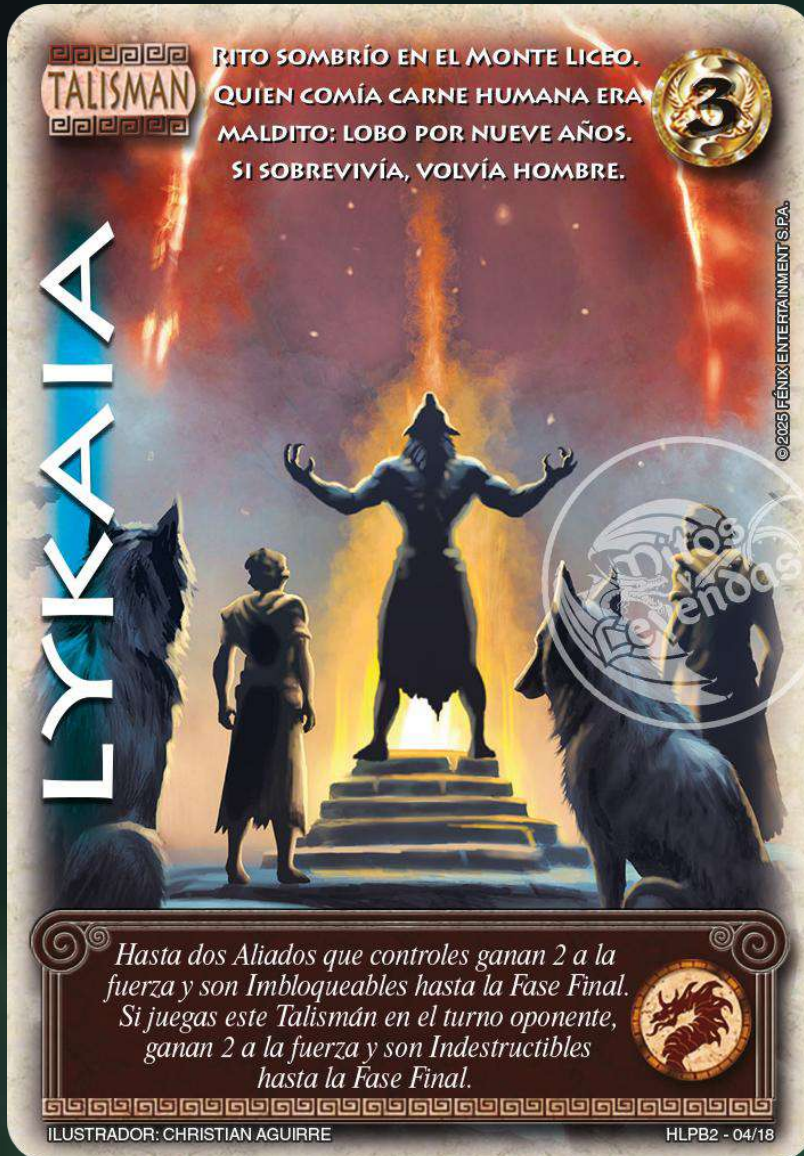


COSTE 3



FUERZA -

- CUANDO RESUELVAS ESTE TALISMÁN EN TU TURNO , HASTA 2 ALIADOS QUE CONTROLES GANAN 2 A LA FUERZA Y SON IMBLOQUEABLES HASTA LA FASE FINAL. SI JUEGAS ESTE TALISMAN EN GUERRA DE TALISMANES, Y SELECCIONAS ALGUNO DE TUS ALIADOS QUE HAYAN SIDO BLOQUEADOS ESTE TURNO PARA QUE GANEN 2 A LA FUERZA Y SEAN IMBLOQUEABLES HASTA LA FASE FINAL, EL BLOQUEO SE ASIGNA INDEPENDIENTE DEL ATRIBUTO DE IMBLOQUEABLE QUE AÑADE ESTA HABILIDAD, YA QUE LA FASE DE BLOQUEO ES PREVIA A LA GUERRA DE TALISMANES.
- CUANDO RESUELVAS ESTE TALISMÁN EN EL TURNO DE TU Oponente, HASTA 2 ALIADOS QUE CONTROLES GANAN 2 A LA FUERZA Y SON INDESTRUCTIBLES HASTA LA FASE FINAL.



LOBOS DE ZEUS

HLPB2 05

TALISMAN



COSTE 2



FUERZA -

LOBOS DE ZEUS

NACIDOS DEL RAYO
Y LA OSCURIDAD,
NO OBEDECEN AL
OLIMPO, SÓLO
AL TRUENO.

© 2023 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Única. Anula una carta oponente que
no sea Aliado de coste 3 o más.



ILUSTRADOR: FEIG

HLPB2 - 05/18

- SÓLO PUEDES TENER UNA CARTA DE NOMBRE LOBOS DE ZEUS EN TU MAZO CASTILLO POR SU HABILIDAD DE “ÚNICA”.
- SU HABILIDAD DE “ANULA UNA CARTA Oponente QUE NO SEA ALIADO DE COSTE 3 O MÁS” PUEDE SER JUGADA EN CUALQUIER MOMENTO DEL JUEGO, SIEMPRE Y CUANDO TU Oponente JUEGUE UNA CARTA QUE NO SEA ALIADO Y DE COSTE 3 O MÁS, POR ENDE PUEDES ANULAR CARTAS DEL TIPO TÓTEM - ARMA - TALISMÁN, QUE SEAN DE COSTE 3 O MÁS.

LICEO

HLPB2 06



TÓTEM



COSTE 3



FUERZA -

UN SANTUARIO EN
ARCADIA DEDICADO A
ZEUS LICEO. CÉLEBRE POR
SUS RITOS ARCAICOS, INCLUÍA
SACRIFICIOS SECRETOS Y
LEYENDAS DE LICANTROPÍA.
ALLÍ, SE DECÍA, ZEUS
OBSERVABA DESDE
LAS SOMBRAS.

© 2023 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

*En tu Fase de Vigilia, puedes desterrar este
Tótem y pagar cualquier cantidad de Oros.
Luego, destruye todas las cartas en juego de
coste igual a la cantidad de Oros pagados
por esta habilidad.*



ILUSTRADOR: GOTA

HLPB2 - 06/18

- SU HABILIDAD DE “EN TU FASE DE VIGILIA” ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**. QUE TIENE COMO REQUISITO DESTERRAR ESTE TÓTEM Y PAGAR CUALQUIER CANTIDAD DE OROS PARA LUEGO DESTRUIR TODAS LAS CARTAS EN JUEGO DE IGUAL COSTE A LA CANTIDAD DE OROS PAGADOS. CUANDO RESUELVAS ESTA HABILIDAD, PUEDES DESTRUIR CARTAS DEL TIPO ALIADO, TÓTEM O ARMA DE COSTE IGUAL A LA CANTIDAD DE OROS PAGADOS POR ESTA HABILIDAD.



© 2023 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.



"LA SALVADORA", EPÍTEO DE DIOSAS COMO ARTEMISA, PERSÉFONE O HÉCATE. GUÍA DE ALMAS, FARO EN EL ABISMO, PROTEGE CON TERNURA Y CON PODER.

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

Si lo haces, ese Aliado gana 1 a la fuerza permanentemente.



ILUSTRADOR: FRANXO

HLPB2 - 07/18

SOTEIRA

HLPB2 07



ORO



COSTE -



FUERZA -

- SU HABILIDAD DE "PUEDES DESTERRARLO PARA PREVENIR QUE UN ALIADO QUE CONTROLES SEA DESTRUIDO POR DAÑO DE COMBATE" ES UNA **HABILIDAD DE PREVENCIÓN**, QUE PIDE COMO REQUISITO QUE ESTE ORO ESTÉ EN TU RESERVA DE OROS. LUEGO DE RESOLVER ESTA HABILIDAD, EL ALIADO QUE HAYA SIDO PREVENIDO DE SER DESTRUIDO GANA 1 A LA FUERZA PERMANENTEMENTE, POR ENDE, DICHA FUERZA NO SE PERDERA HASTA QUE ESE ALIADO SALGA DEL JUEGO

DUAMUTEF

HLPB2 08



ALIADO - ETERNO



COSTE 2



FUERZA 3



ETERNO

DUAMUTEF



© 2023 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Hijo de Horus y guardián del vaso canopo del estómago. Representado con cabeza de chacal, vela sobre los muertos con fiereza silenciosa.

Cuando entra en juego, puedes botar una carta para que este Aliado pueda ser declarado atacante este turno. Cuando sale del juego, puedes poner la última carta de tu Mazo Castillo en tu Mano.

ILUSTRADOR: FEIG

HLPB2 - 08/18

- SU HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO”, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL, QUE REQUIERE COMO COSTE BOTAR UNA CARTA DE TU MAZO CASTILLO PARA QUE ESTE ALIADO PUEDA SER DECLARADO ATACANTE EL TURNO EN QUE ENTRÓ EN JUEGO, SI NO BOTAS UNA CARTA, ESTE NO PODRÁ SER DECLARADO ATACANTE EL TURNO EN QUE ENTRÓ EN JUEGO.
- LA HABILIDAD “CUANDO SALE DEL JUEGO” ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL, QUE SE EJECUTA CUANDO ESTE ALIADO SEA DESTRUIDO, BARAJADO, DESTERRADO, PUESTO EN EL TOPE DE UN MAZO CASTILLO, PUESTO EN LA MANO DE SU DUEÑO, ETC..., PERMITIÉNDOTE PONER LA ÚLTIMA CARTA DE TU MAZO CASTILLO EN TU MANO.

NEKHEB-SA-MUT

HLPB2 09



ALIADO - FARAÓN



COSTE 2



FUERZA 2



FARAÓN

NEKHEB-SA-MUT



© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

"El que nació en la necrópolis", príncipe maldito de la Casa del Oeste. Se dice que no nació de mujer, sino del sarcófago de su madre muerta, cuando la luna estaba oscura y los chacales cantaban.

Puede atacar cuando entra en juego. Cuando entra en juego, hasta 2 Aliados que controles ganan 1 a la fuerza hasta la Fase Final. En la Fase Final, puedes subir este Aliado a la Mano de su dueño.

ILUSTRADOR: NITROX

HLPB2 - 09/18

- SU HABILIDAD DE "PUEDE ATACAR CUANDO ENTRA EN JUEGO", ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**.
- LA HABILIDAD DE "CUANDO ENTRA EN JUEGO" DE ESTE ALIADO, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA**, QUE PERMITE QUE HASTA 2 ALIADOS QUE CONTROLES GANEN 1 A LA FUERZA HASTA LA FASE FINAL. AL MOMENTO DE DISPARAR ESTA HABILIDAD PUEDE ELEGIR 1 O 2 ALIADOS PARA QUE GANEN EL BONO DE FUERZA HASTA LA FASE FINAL. NO PUEDES SELECCIONAR A ESTE MISMO ALIADO PARA QUE GANE 1 A LA FUERZA POR SU HABILIDAD POR LA REGLA DE LA AUTORREFERENCIA.
- SU ÚLTIMA HABILIDAD DE "EN LA FASE FINAL" ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL QUE TE PERMITE SUBIR ESTE ALIADO A LA MANO DE SU DUEÑO. SI ESTE ALIADO CONTROLA UNA O MÁS ARMAS, Y DISPARAS ESTA HABILIDAD, EL ARMA TAMBIÉN SERÁ SUBIDA A LA MANO DE SU DUEÑO.

BES-NUMIN

HLPB2 10



ALIADO - SACERDOTE



COSTE 5



FUERZA 3

- SÓLO PUEDES TENER UNA CARTA DE NOMBRE **BES-NUMIN** EN JUEGO POR SU HABILIDAD.
- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” DE ESTE ALIADO ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** QUE TE PERMITE BUSCAR UN ALIADO DE COSTE 3 O MENOS EN EL CEMENTERIO Oponente Y JUGARLO BAJO TU CONTROL SIN PAGAR SU COSTE. ESTE ALIADO PERMANECERÁ BAJO TU CONTROL HASTA QUE SALGA DEL JUEGO, O SEA CAMBIADO DE CONTROLADOR POR UNA HABILIDAD O EFECTO Oponente.



Nació en el último templo de Ombos, cuando los dioses menores se ocultaban y los nombres eran borrados. Su poder no espanta demonios: los convoca, los encierra, los ordena.

Sólo puedes tener un Bes-Numin en juego. Cuando entra en juego, busca un Aliado de coste 3 o menos en el Cementerio oponente y júégalo bajo tu control sin pagar su coste.

ILUSTRADOR: GOTA

HLPB2 - 10/18

NACER DE LA MUERTE

HLPB2 11



TALISMÁN



COSTE 5



FUERZA -

- ESTE TALISMÁN SOLO PUEDE SER JUGADO EN TU FASE DE VIGILIA, POR LO TANTO, NO PODRÁS UTILIZARLO EN GUERRA DE TALISMANES DE TU TURNO O EN EL DEL TURNO Oponente.
- CUANDO RESUELVAS ESTA TALISMAN, BUSCA UN ALIADO EN EL MAZO CASTILLO Oponente Y JUÉGALO SIN PAGAR SU COSTE. DICHO ALIADO PERMANECERA BAJO TU CONTROL HASTA QUE SALGA DEL JUEGO O SE CAMBIADO DE CONTROLADOR POR UNA HABILIDAD O EFECTO Oponente.



TALISMÁN

Nekheb-Sa-Mut nació del sarcófago de su madre, en la necrópolis de El-Kab, cuando la luna se ocultó. No lloró: aulló.



© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Sólo puedes jugar este Talismán en tu Fase de Vigilia. Busca en el Mazo Castillo oponente un Aliado y juégalo bajo tu control sin pagar su coste.

ILUSTRADOR: NITROX

HLPB2- 11/18

SECRETOS DEL CHACAL

HLPB2 12



TALISMÁN



COSTE 3



FUERZA -

- SU HABILIDAD DE “CUANDO JUEGUES ESTE TALISMÁN, DESTIÉRRALO” DEBES HACERLO INCLUSO SI ESTE TALISMÁN ES ANULADO.
- LA HABILIDAD DE “BUSCA UN TÓTEM DE COSTE 3 O MENOS EN TU CEMENTERIO Y JUÉGALO SIN PAGAR SU COSTE” PUEDE SER EN TU TURNO Y EN GUERRA DE TALISMANES Oponente. SI NO TIENES CARTAS TÓTEM DE COSTE 3 O MENOS EN TU CEMENTERIO, NO PUEDES JUGAR ESTA TALISMÁN.



Nekheb-Sa-Mut guarda siete secretos del chacal, escritos en hueso y sellados con sangre. Uno abre el Duat, otro silencia espectros. Los demás no se nombran: romperlos es invocar lo innombrable.

Cuando juegues este Talismán, destiérralo. Busca un Tótem de coste 3 o menos en tu Cementerio y juégalo sin pagar su coste.

© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

QUBBET EL-HAWA

HLPB2 13



TÓTEM

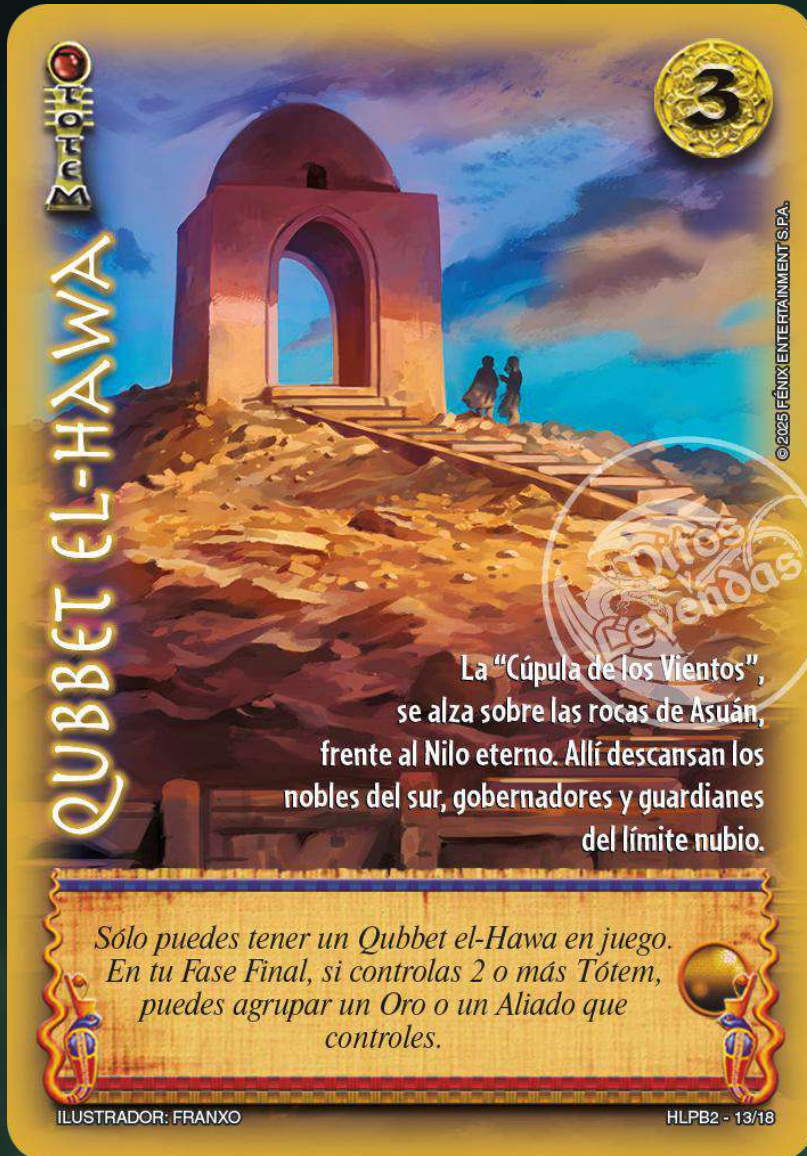


COSTE 3



FUERZA -

- SÓLO PUEDES TENER UNA CARTA DE NOMBRE **QUBBET EL-HAWA** EN JUEGO POR SU HABILIDAD.
- SU HABILIDAD DE “EN TU FASE FINAL” ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL, QUE PIDE COMO REQUISITO CONTROLAR 2 O MÁS CARTAS TÓTEM. SI CUMPLES CON ESTE REQUISITO, PODRÁS AGRUPAR UN ORO O UN ALIADO QUE CONTROLES. SI NO CONTROLAS 2 O MAS TÓTEM, NO PUEDES ACTIVAR ESTA HABILIDAD.



© 2023 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

ILUSTRADOR: FRANXO

HLPB2 - 13/18

IB-MUT

HLPB2 14



ORO



COSTE -



FUERZA -

- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OBLIGATORIA DONDE CADA JUGADOR DEBERÁ BARAJAR UNA CARTA DE SU CEMENTERIO EN SU MAZO CASTILLO. LUEGO, SI AMBOS JUGADORES BARAJARON UNA CARTA DE SU CEMENTERIO EN SU MAZO CASTILLO, PUEDES MOVER ESTE ORO A TU ZONA DE ORO PAGADO PARA ROBAR 1 CARTA DE TU MAZO CASTILLO. SI UNO O MÁS JUGADORES NO BARAJARON CARTAS POR LA PRIMERA HABILIDAD DE ESTA CARTA, NO PODRÁS RESOLVER LA SEGUNDA PARTE DE LA HABILIDAD.

IB-MUT

El Corazón Silente, es un talismán de los iniciados en los ritos funerarios más antiguos, representa el corazón que no delata, el centro del alma que calla ante el juicio de Osiris.



© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.



Cuando entra en juego, cada jugador baraja una carta de su Cementerio en su Mazo Castillo. Luego, puedes mover este Oro a tu Zona de Oro pagado para robar 1 carta.



ILUSTRADOR: CHRISTIAN AGUIRRE

HLPB2 - 14/18

FARKASEMBER

HLPB2 15



ALIADO - SOMBRA



COSTE 3



FUERZA 3

- ESTA CARTA SERÁ VÁLIDA PARA LOS FORMATOS **RACIAL LIBRE O LIBRE** DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- SU HABILIDAD DE “PUEDE ATACAR CUANDO ENTRA EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**.
- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” DE ESTE ALIADO ES UNA **HABILIDAD DISPARADA**, OBLIGATORIA QUE TE PERMITIRÁ ELEGIR DE 1 A 3 ALIADOS DE TU CEMENTERIO Y BARAJARLOS EN TU MAZO CASTILLO. LUEGO DE RESOLVER LA PRIMERA PARTE DE LA HABILIDAD, ROBA 1 CARTA DE TU MAZO CASTILLO. AL MOMENTO DE DISPARAR ESTA HABILIDAD, SI NO TIENES ALIADOS EN TU CEMENTERIO, NO PUEDES ROBAR 1 CARTA.



FARKASEMBER

Hombre lobo de tierras mágicas. Al caer la noche, piel y humanidad se rasgan. Carne y hueso arden, la bestia despierta. No recuerda nombres ni ruegos; sólo hambre y sangre.

*Puede atacar cuando entra en juego.
Cuando entra en juego, elige hasta 3 Aliados de tu Cementerio y barájalos en tu Mazo Castillo. Luego, roba 1 carta.*



PACTO DE LOBOS

HLPB2 16



TALISMÁN



COSTE 4



FUERZA -

- ESTA CARTA SERÁ VÁLIDA PARA LOS FORMATOS **RACIAL LIBRE O LIBRE** DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- CUANDO JUEQUES ESTE TALISMÁN, DEBES ELEGIR UN COSTE DE ORO. LUEGO DE ESCOGER EL COSTE, Y RESOLVER ESTE TALISMÁN, LAS CARTAS DE ESE COSTE PERDERÁN SU HABILIDAD Y SON BARAJADAS EN EL MAZO CASTILLO DE SU DUEÑO.
- COMO ACLARACIÓN ADICIONAL, CERO ES UN COSTE VÁLIDO, POR LO QUE SI PODRÍAS ELEGIR ESE COSTE PARA QUE ESAS CARTAS SEAN AFECTADAS POR ESTE TALISMÁN. POR OTRO LADO, Y PARA TODO EFECTO DEL JUEGO, LOS OROS NO TIENEN COSTE, POR LO QUE NO PUEDEN SER AFECTADOS POR ESTE TALISMÁN.



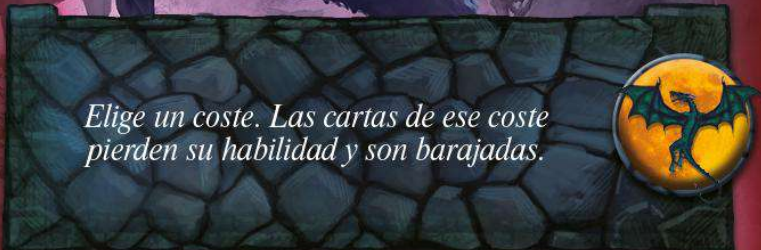
TALISMÁN

Una ceremonia extinta, por la cual un grupo de humanos sellan su alma al lobo, no como maldición, sino como juramento sagrado de hermandad, guerra y silencio.



© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

PACTO DE LOBOS



Elige un coste. Las cartas de ese coste pierden su habilidad y son barajadas.

ILUSTRADOR: FRAN GUERRA

HLPB2 - 16/18

ALTAR DEL BOSQUE

HLPB2 17



TÓTEM



COSTE 3



FUERZA -

- ESTA CARTA SERÁ VÁLIDA PARA LOS FORMATOS **RACIAL LIBRE O LIBRE** DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- LA HABILIDAD DE “UNA VEZ POR TURNO ” DE ESTE TÓTEM ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, QUE REQUIERE UN COSTE DE DESCARTAR UN ALIADO DE TU MANO PARA CANCELAR LA HABILIDAD DE UNA CARTA Oponente EN JUEGO DEL MISMO COSTE. SI NO TIENES CARTAS DE ALIADOS EN TU MANO O ALIADOS DEL MISMO COSTE QUE LA CARTA QUE QUIERAS CANCELAR SU HABILIDAD, ESTA HABILIDAD NO PUEDE SER ACTIVADA. ESTA HABILIDAD SE PUEDE USAR EN TU TURNO COMO EN EL TURNO Oponente.

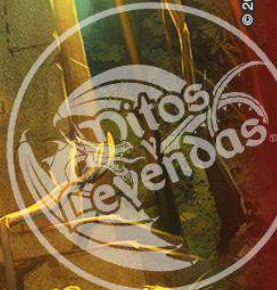


ALTAR DEL BOSQUE

Los chamanes encendían fuegos bajos, invocaban al erdő szelleme, el espíritu del bosque, y a los antiguos farkasemberek, guardianes malditos y bestias sagradas.



© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.



Una vez por turno, puedes descartar un Aliado de tu Mano para cancelar la habilidad de una carta oponente en juego del mismo coste.



ACÓNITO

HLPB2 18



ORO

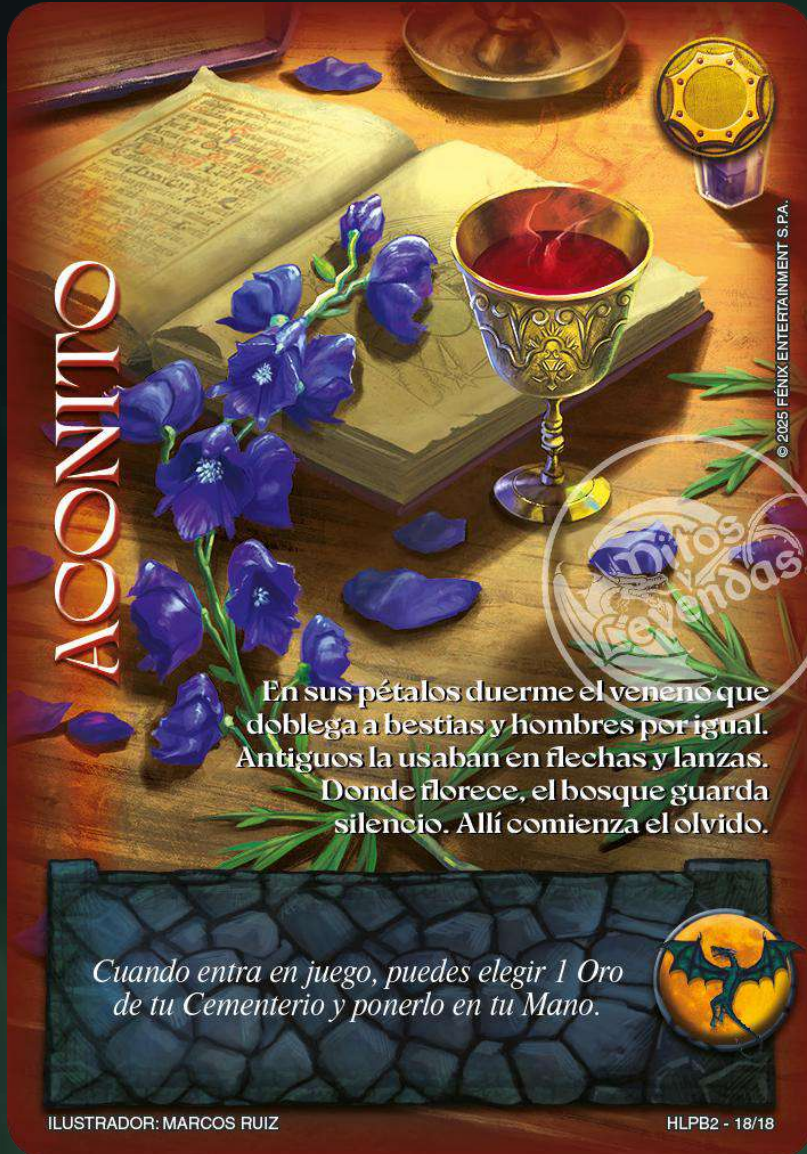


COSTE -



FUERZA -

- ESTA CARTA SERÁ VÁLIDA PARA LOS FORMATOS **RACIAL LIBRE O LIBRE** DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” DE ESTE ORO ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL, QUE TE PERMITE ELEGIR UNA CARTA DE ORO DE TU CEMENTERIO Y PONERLO EN TU MANO.



En sus pétalos duerme el veneno que
doblega a bestias y hombres por igual.
Antiguos la usaban en flechas y lanzas.
Donde florece, el bosque guarda
silencio. Allí comienza el olvido.

*Cuando entra en juego, puedes elegir 1 Oro
de tu Cementerio y ponerlo en tu Mano.*