



ORÁCULO

CARTAS LOOTBOX PRIMER BLOQUE 2025

ORÁCULO

CARTAS LOOTBOX PB 2025

EL **ORÁCULO** DE LAS CARTAS DEL NUEVO PRODUCTO ESPECIAL LOOTBOX DE PRIMER BLOQUE 2025 ES UN DOCUMENTO OFICIAL DE MITOS Y LEYENDAS QUE RECOPILA LAS CARTAS DE ESTE PRODUCT QUE ENTREGA SOPORTE A LOS FORMATOS DE RACIAL EDICIÓN Y DE RACIAL LIBRE.

DENTRO DE ESTE DOCUMENTO PODRÁN ENCONTRAR TODAS LAS CARTAS DE ESTE PRODUCTO, 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.

MELCHOR

FESTIVIDADES25 01/19



ALIADO - CABALLERO



COSTE 1



FUERZA 2

2

Caballero

MELCHOR

1

© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

EL REY MAGO QUE REPRESENTA A EUROPA LLEVA COMO OBSEQUIO ORO, RECONOCIENDO LA REALEZA Y DIVINIDAD DEL RECIÉN NACIDO.

Cuando entra en juego, puedes buscar un Arma en tu Mazo Castillo y ponerla en tu Cementerio. Si lo haces, puedes robar 1 carta.



ILUSTRADORA: SARA CONTRERAS

FESTIVIDADES25 01/19

- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” DE ESTE ALIADO, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL QUE TE PERMITE BUSCAR UNA CARTA DEL TIPO ARMA EN TU MAZO CASTILLO Y PONERLA EN TU CEMENTERIO.
- LUEGO DE BUSCAR EL ARMA EN TU MAZO CASTILLO Y ENVIARLA A TU CEMENTERIO, PUEDES ROBAR 1 CARTA DE TU MAZO CASTILLO. SI NO REALIZAS LA PRIMERA PARTE DE LA HABILIDAD, NO PUEDES ROBAR 1 CARTA POR LA HABILIDAD DE ESTA CARTA.

GASPAR

FESTIVIDADES25 02/19



ALIADO - DRAGÓN



COSTE 2



FUERZA 2



© 2025 FENIX ENTERTAINMENT S.P.A.

EL GRAN MAGO OFRECÍO INCIENSO
AL NIÑO COMO SÍMBOLO DE DIVINIDAD.
VIAJERO DEVOTO, REPRESENTÓ LA
ESPIRITUALIDAD Y LA ESPERANZA
DE LOS PUEBLOS DEL ESTE.

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes
elegir entre barajar una carta de tu Cementerio
en tu Mazo Castillo o 2 Aliados de raza Dragón
de tu Cementerio en tu Mazo Castillo.



ILUSTRADORA: SARA CONTRERAS

FESTIVIDADES25 02/19

- SU HABILIDAD DE “EN TU FASE DE VIGILIA, UNA VEZ POR TURNO” ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, QUE TE PERMITE ELEGIR ENTRE BARAJAR UNA CARTA DE CUALQUIER TIPO DE TU CEMENTERIO EN TU MAZO CASTILLO O BARAJAR 2 CARTAS DEL TIPO ALIADO Y DE RAZA DRAGON DE TU CEMENTERIO EN TU MAZO CASTILLO.
- PARA PODER ACTIVAR ESTA HABILIDAD, DEBERÁS CUMPLIR CON LOS REQUISITOS, POR LO TANTO, DEBERÁS TENER AL MENOS UNA CARTA EN TU CEMENTERIO.

BALTASAR

FESTIVIDADES 25 03/19



ALIADO - FAERIE



COSTE 4



FUERZA 3

- SU HABILIDAD DE “SOLO PUEDES TENER UN BALTASAR EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**, QUE TE CONDICIONA A SOLO PODER TENER UNA COPIA DE ESTA CARTA EN JUEGO. POR LO TANTO, NO PODRÁS JUGAR OTRA COPIA DE ESTA CARTA BAJO TU CONTROL NI TAMPOCO PODRÁS GANAR EL CONTROL DE UNA COPIA DE ESTA CARTA.
- 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 “UNA VEZ POR TURNO” ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA** OPCIONAL, QUE TE PIDE COMO REQUISITO DESTERRAR UN ALIADO DE RAZA FAERIE QUE CONTROLES PARA CANCELAR LA HABILIDAD ACTIVADA O DISPARADA DE UNA CARTA Oponente EN JUEGO QUE NO SEA ORO. ESTA HABILIDAD PUEDES UTILIZARLA EN CUALQUIER MOMENTO DEL JUEGO, SIEMPRE Y CUANDO TU Oponente ACTIVE O DISPARE LA HABILIDAD DE UNA CARTA DEL TIPO ALIADO, ARMA O TOTEM.



Faerie



© 2023 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

BALTASAR

EL MÁS MARCIAL DE LOS REYES MAGOS TRAJÓ MIRRA AL NIÑO, PRESAGIO DE SACRIFICIO. REPRESENTA A ÁFRICA, LA DIGNIDAD ANCESTRAL Y LA UNIVERSALIDAD DEL MENSAJE DE REDENCIÓN.

Sólo puedes tener un Baltasar en juego. Imbloqueable.
Una vez por turno, puedes desterrar un Aliado de raza Faerie que controles para cancelar la habilidad de una carta oponente en juego que no sea Oro.



ILUSTRADORA: SARA CONTRERAS

FESTIVIDADES 25 03/19

ESTRELLA DE BELÉN

FESTIVIDADES25 04/19



ORO



COSTE -



FUERZA -

- SU HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO”, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL QUE TE PERMITE MOSTRAR A TU Oponente LAS PRIMERAS 3 CARTAS DE TU MAZO CASTILLO. SI ENTRE LAS CARTAS MOSTRADAS HAY UNA CARTA DE TIPO ORO, PUEDES PONERLA EN TU MANO. LUEGO, DEBES BARAJAR TODAS LAS DEMÁS CARTAS EN TU MAZO CASTILLO.
- SI ENTRE LAS CARTAS MOSTRADAS NO HAY CARTAS DEL TIPO ORO, DEBERÁS BARAJAR TODAS LAS CARTAS EN TU MAZO CASTILLO.

ESTRELLA DE BELÉN

© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

BRILLÓ EN LOS CIELOS COMO SEÑAL DIVINA,
GUIANDO A LOS MAGOS HASTA EL NACIMIENTO DEL
SALVADOR. SÍMBOLO DE ESPERANZA, REVELACIÓN Y
PROMESA CUMPLIDA EN LA NOCHE SAGRADA.

*Cuando entra en juego, puedes mostrar las 3
primeras cartas de tu Mazo Castillo. Si entre esas
cartas hay un Oro, puedes ponerlo en tu Mano.
Luego, baraja las demás cartas en tu Mazo Castillo.*



ILUSTRADORA: SARA CONTRERAS

FESTIVIDADES25 04/19

EPICURO DE SAMOS

FESTIVIDADES25 05/19



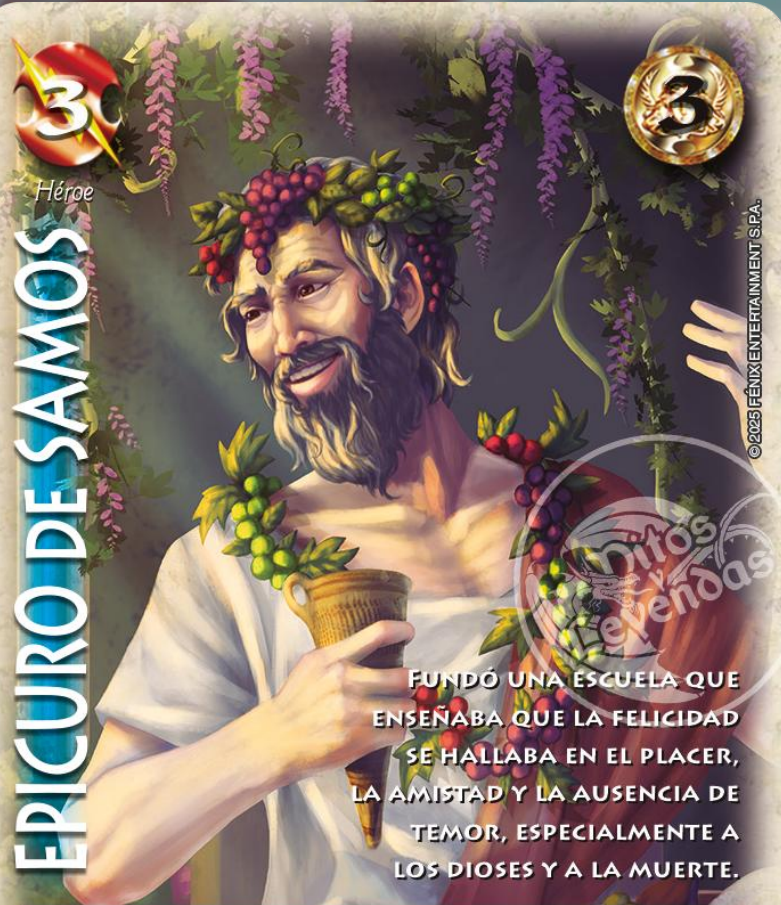
ALIADO - HÉROE



COSTE 3



FUERZA 3



FUNDÓ UNA ESCUELA QUE
ENSEÑABA QUE LA FELICIDAD
SE HALLABA EN EL PLACER,
LA AMISTAD Y LA AUSENCIA DE
TEMOR, ESPECIALMENTE A
LOS DIOSES Y A LA MUERTE.

Sólo puedes tener un Epicuro de Samos en juego.
En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes
subir un Aliado que controles a la Mano de su
dueño para que tu oponente bote 3 cartas.



ILUSTRADORA: KABIAZ

FESTIVIDADES25 05/19

- SU HABILIDAD DE “SÓLO PUEDES TENER UN EPICURO DE SAMOS EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**, QUE TE CONDICIONA A SOLO PODER TENER UNA COPIA DE ESTA CARTA EN JUEGO. POR LO TANTO, NO PODRÁS JUGAR OTRA COPIA DE ESTA CARTA BAJO TU CONTROL NI TAMPOCO PODRÁS GANAR EL CONTROL DE UNA COPIA DE ESTA CARTA.
- LA HABILIDAD DE “EN TU FASE DE VIGILIA, UNA VEZ POR TURNO” DE ESTE ALIADO ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA** QUE TIENE COMO REQUISITO SUBIR A LA MANO DE SU DUEÑO UNA CARTA DE TIPO ALIADO QUE CONTROLES PARA QUE TU Oponente BOTE 3 CARTAS. NO PUEDES SELECCIONAR A ESTE ALIADO POR LA REGLA DE AUTORREFERENCIA, POR LO TANTO, DEBERÁS ELEGIR ALGÚN OTRO ALIADO QUE CONTROLES.
- SI UNA CARTA DE ALIADO QUE CONTROLES NO PUEDE SALIR DEL JUEGO O NO PUEDE SER SUBIDA A LA MANO DE SU DUEÑO, NO PUEDES SELECCIONAR A DICHO ALIADO POR ESTA HABILIDAD.

COMUS

FESTIVIDADES25 06/19



ALIADO - OLÍMPICO



COSTE 3



FUERZA 2

- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” DE ESTE ALIADO ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL, QUE TE PERMITE ELEGIR UNA CARTA DE TIPO ALIADO O TÓTEM DE TU CEMENTERIO QUE TENGA UN COSTE DE 3 O MENOS, PARA PONERLA EN LA PARTE SUPERIOR DE TU MAZO CASTILLO.



Olímpico



© 2023 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

COMUS

GRAN DIOS DEL BANQUETE
Y EL DESENFRENO, ENCARNA LA
EMBRIAGUEZ FESTIVA Y LA NOCHE
SIN LÍMITES. FIGURA DE MÁSCARAS,
PLACER Y CAOS EN EL TEATRO
DE LA VIDA.

*Cuando entra en juego, puedes poner
un Aliado o Tótem de coste 3 o menos
de tu Cementerio en la parte superior
de tu Mazo Castillo.*



ILUSTRADORA: KABIAZ

FESTIVIDADES25 06/19

DIONE

FESTIVIDADES25 07/19



ALIADO - TITÁN



COSTE 2



FUERZA 2

- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” DE ESTE ALIADO ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL, QUE TIENE COMO REQUISITO DESTERRAR UNA CARTA DE TU CEMENTERIO PARA ROBAR 1 CARTA DE TU MAZO CASTILLO.
- SI NO TIENES CARTAS EN TU CEMENTERIO, NO PUEDES DISPARAR LA HABILIDAD DE ESTE ALIADO.



Titán

DIONE

© 2023 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

ANTIGUA DIOSA DEL ORÁCULO, EL VINO DEL SABER Y LA HUMEDAD PRIMORDIAL, HABITÓ EN DODONA. SU FIGURA ENCARNA LA SABIDURÍA ARCAICA Y EL PODER FEMENINO PREOLÍMPICO.

Cuando entra en juego, puedes desterrar una carta de tu Cementerio para robar 1 carta.



ILUSTRADORA: KABIAZ

FESTIVIDADES25 07/19

VINO DE LA ETERNIDAD



© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

NO ERA SOLO BEBIDA, SINO PUENTE ENTRE MORTALES Y DIOS. EN LOS MISTERIOS DIONISIÁCOS, EL VINO SIMBOLIZABA LA DISOLUCIÓN DEL YO, EL ÉXTASIS DIVINO.

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes desterrar este Oro de tu Reserva y pagar 2 Oros para poner un Talismán de coste 3 o menos de tu Cementerio en tu Mano.



ILUSTRADORA: KABIAZ

FESTIVIDADES25 08/19

VINO DE LA ETERNIDAD

FESTIVIDADES25 08/19



ORO



COSTE -



FUERZA -

- SU HABILIDAD DE “EN TU FASE DE VIGILIA, UNA VEZ POR TURNO” ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA** QUE TIENE COMO REQUISITO DESTERRAR ESTE ORO DE TU RESERVA DE OROS Y PAGAR 2 OROS PARA ELEGIR UN TALISMÁN DE COSTE 3 O MENOS DE TU CEMENTERIO Y PONERLO EN TU MANO.
- SI NO TIENES UNA CARTA DEL TIPO TALISMAN Y DE COSTE 3 O MENOS EN TU CEMENTERIO, NO PUEDES ACTIVAR LA HABILIDAD DE ESTA CARTA.

SAN PATRICIO

FESTIVIDADES25 09/19



ALIADO - DEFENSOR



COSTE 3



FUERZA 3



© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Convirtió a una isla pagana al cristianismo con firmeza y compasión. Usó el trébol para explicar la Trinidad y enfrentó druidas y sombras antiguas.

Puede atacar cuando entra en juego.
Cuando este Aliado sea movido de tu Línea de Defensa a tu Línea de Ataque por un efecto o una habilidad de una carta que controles, puedes destruir un Aliado oponente de fuerza 3 o menos.

ILUSTRADOR: ALEJANDRO CATALÁN

FESTIVIDADES25 09/19

- SU HABILIDAD DE “PUEDE ATACAR CUANDO ENTRA EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**.
- LA HABILIDAD DE “CUANDO ESTE ALIADO SEA MOVIDO DE TU LÍNEA DE DEFENSA A TU LÍNEA DE ATAQUE” DE ESTE ALIADO, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL, QUE REQUIERE QUE SEA MOVIDO DE LA LÍNEA DE DEFENSA A LA LÍNEA DE ATAQUE POR UN EFECTO O UNA HABILIDAD DE UNA CARTA QUE CONTROLES. SI ESTO OCURRE, PUEDES DESTRUIR UNA CARTA DE TIPO ALIADO DE TU Oponente DE FUERZA 3 O MENOS. ESTA HABILIDAD PUEDE SER DISPARADA MÁS DE UNA VEZ POR TURNO, SIEMPRE Y CUANDO SE CUMPLAN LOS REQUISITOS DE LA HABILIDAD.
- SI TU Oponente CONTROLA UN ALIADO DE FUERZA 3 O MENOS QUE NO PUEDA SALIR DEL JUEGO O SEA INDESTRUCTIBLE, NO PUEDES SELECCIONARLO POR ESTA HABILIDAD.

GANCANAGH

FESTIVIDADES25 10/19



ALIADO - DESAFIANTE



COSTE 2



FUERZA 2

- 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.
- LA HABILIDAD DE “CUANDO SEA DESCARTADO DE TU MANO” ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL QUE PERMITE BUSCAR UNA COPIA DE ESTE ALIADO EN TU MAZO CASTILLO Y PONERLO EN TU MANO. ESTA HABILIDAD SÓLO SE CUMPLE SI LA CARTA ES DESCARTADA POR EL EFECTO DE UNA CARTA O EFECTO Y NO SE VE AFECTADA POR EL DESCARTE DE CARTAS POR EXCESO DE CARTAS AL FINALIZAR TU TURNO. 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.



Desafiante

GANCANAGH



© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Es un seductor de mirada peligrosa. Aparece como un joven apuesto, fumando una pipa, y conquista a mujeres humanas, dejándolas hechizadas, enfermas de deseo o muertas de melancolía.

Imbloqueable. Cuando entra en juego o sea descartado de tu Mano, puedes buscar una copia de esta carta en tu Mazo Castillo y ponerla en tu Mano.



ILUSTRADOR: IKKITOUCH

FESTIVIDADES25 10/19

OILLIPHEIST

FESTIVIDADES25 11/19



ALIADO - SOMBRA



COSTE 1



FUERZA 1



Sombra



© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

OILLIPHEIST

Habitante de lagos y ríos profundos. Temido por su tamaño colosal y su ferocidad, a menudo representa las fuerzas caóticas de la naturaleza.

Imbloqueable. Cuando entra en juego, mira las primeras 3 cartas del Mazo Castillo oponente. Elige una de esas cartas y destiérala. Luego, tu oponente debe barajar su Mazo Castillo.



ILUSTRADOR: ALEJANDRO CATALÁN

FESTIVIDADES25 11/19

- 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** OBLIGATORIA QUE TE PERMITE MIRAR LAS 3 PRIMERAS CARTAS DEL MAZO CASTILLO Oponente. DE ENTRE ESAS CARTAS, DEBERÁS ELEGIR UNA Y DESTERRARLA. LUEGO, TU Oponente DEBE BARAJAR SU MAZO CASTILLO.

CERVEZA VERDE

FESTIVIDADES25 12/19



ORO



COSTE -



FUERZA -

CERVEZA VERDE



© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.



Popularizada durante las celebraciones de San Patricio, es una bebida simbólica más que tradicional.

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes pagar este y otro Oro que controles para que tu oponente destierre la primera carta de su Mazo Castillo.



ILUSTRADOR: IKKITOUCH

FESTIVIDADES25 12/19

- SU HABILIDAD DE “EN TU FASE DE VIGILIA, UNA VEZ POR TURNO” DE ESTA CARTA ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA** QUE TIENE COMO REQUISITO PAGAR ESTE ORO Y OTRO ORO QUE CONTROLES PARA QUE TU Oponente DESTIERRE LA PRIMERA CARTA DE SU MAZO CASTILLO.

RENPET

FESTIVIDADES25 13/19



ALIADO - ETERNO



COSTE 2



FUERZA 2

- SU HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO”, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL, QUE TE PERMITE MIRAR LAS 2 PRIMERAS CARTAS DE TU MAZO CASTILLO. DE ENTRE ESAS CARTAS DEBES ELEGIR UNA DE ELLAS Y PONERLA EN TU MANO, Y LA OTRA DEBERÁS DEJARLA EN LA PARTE INFERIOR DE TU MAZO CASTILLO.
- SI TIENES 1 CARTA EN TU MAZO CASTILLO, NO PODRÁS DISPARAR LA HABILIDAD DE ESTA CARTA.



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

Cuando entre o salga del juego, puedes mirar las 2 primeras cartas de tu Mazo Castillo, pon una en tu Mano y la otra en la parte inferior de tu Mazo Castillo.

ILUSTRADOR: JP AGUIRRE

FESTIVIDADES25 13/19

RAMSÉS IX

FESTIVIDADES25 14/19



ALIADO - FARAÓN



COSTE 2



FUERZA 3



FARAÓN

RAMSES IX



© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.



A pesar de los conflictos, mantuvo obras constructivas y rituales religiosos. Uno de los últimos señores del Nilo.

Cuando es declarado atacante, cada jugador bota 1 carta. Si entre esas cartas hay un Oro o un Aliado, tu oponente bota 2 cartas adicionales.

ILUSTRADOR: JP AGUIRRE

FESTIVIDADES25 14/19

- LA HABILIDAD DE “CUANDO ES DECLARADO ATACANTE” DE ESTE ALIADO ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** QUE OBLIGA A AMBOS JUGADORES A BOTAR 1 CARTA DE SU MAZO CASTILLO. SI ENTRE LAS CARTAS BOTADAS, TANTO TUYA COMO DE TU Oponente, HAY UNA CARTA DE TIPO ORO O DE TIPO ALIADO, TU Oponente DEBE BOTAR 2 CARTAS ADICIONALES.

AMENHOTEP

FESTIVIDADES25 15/19



ALIADO - SACERDOTE



COSTE 3



FUERZA 3

© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.



SACERDOTE

AMENHOTEP

Fue divinizado póstumamente, convirtiéndose en una figura casi oracular en épocas posteriores. Su reputación trascendió la función sacerdotal: era visto como sabio, sanador y protector.

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, puedes generar 1 Oro para jugar Tótem o para Aliados de raza Sacerdote.

ILUSTRADOR: JP AGUIRRE

FESTIVIDADES25 15/19

- LA HABILIDAD DE “EN TU FASE DE VIGILIA, UNA VEZ POR TURNO” DE ESTE ALIADO ES UNA HABILIDAD ACTIVADA QUE TE PERMITE GENERAR 1 ORO PARA JUGAR CARTAS DE TIPO TÓTEM O DE TIPO ALIADO QUE SEAN DE RAZA SACERDOTE. ESTE ORO GENERADO PODRÁ SER UTILIZADO SÓLO HASTA EL FINAL DEL TURNO.

WEP RENPET

FESTIVIDADES25 16/19



ORO



COSTE -



FUERZA -

- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL QUE TIENE COMO REQUISITO QUE CONTROLES UNO O MÁS CARTAS DE TIPO TÓTEM PARA PODER ROBAR 1 CARTA DE TU MAZO CASTILLO.

WEP RENPET



© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

La boca del año, donde los dioses respiran el primer aliento, y los campos, cubiertos de promesas, se inclinan ante el rumor del renacer.

Cuando entra en juego, si controlas uno o más Tótem, puedes robar una carta.

ILUSTRADOR: JP AGUIRRE

FESTIVIDADES25 16/19

MOROI

FESTIVIDADES25 17/19



ALIADO - SOMBRA



COSTE 4



FUERZA 4



SOMBRA



MOROI

Nacido de la muerte mal cerrada,
ronda en silencio los hogares dormidos.
Se alimenta de la sangre de los vivos,
especialmente de los niños. Nadie lo ve
entrar, pero su presencia deja un frío
que nunca se va.

Sólo puedes tener un Moroi en juego.
Cuando entra en juego, puedes buscar
una carta Drácula en tu Cementerio y
jugarla sin pagar su coste.



ILUSTRADOR: MATÍAS HABERT

FESTIVIDADES25 17/19

- ESTA CARTA SERÁ VÁLIDA PARA LOS FORMATOS **RACIAL LIBRE O LIBRE** DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- SU HABILIDAD DE “SOLO PUEDES TENER UN MOROI EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**, QUE TE CONDICIONA A SOLO PODER TENER UNA COPIA DE ESTA CARTA EN JUEGO. POR LO TANTO, NO PODRÁS JUGAR OTRA COPIA DE ESTA CARTA BAJO TU CONTROL NI TAMPOCO PODRÁS GANAR EL CONTROL DE UNA COPIA DE ESTA CARTA.
- LA HABILIDAD DE “CUANDO ENTRA EN JUEGO” DE ESTE ALIADO, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA** OPCIONAL QUE TE PERMITE BUSCAR UNA CARTA CON LA PALABRA DRÁCULA EN SU NOMBRE EN TU CEMENTERIO Y JUGARLA SIN PAGAR SU COSTE. PUEDES JUGAR CUALQUIER CARTA DEL TIPO ALIADO, ARMA, TÓTEM O TALISMÁN DE TU CEMENTERIO QUE TENGA LA PALABRA DRÁCULA EN SU NOMBRE. LOS OROS NO TIENEN COSTE Y NO PUEDEN SER JUGADOS SIN PAGAR SU COSTE, POR LO TANTO, NO PODRÁS JUGAR CARTAS DE ESTE TIPO POR LA HABILIDAD DE ESTA CARTA.

DANZA DE SANGRE

FESTIVIDADES25 18/19



TALISMÁN



COSTE 2



FUERZA -



- ESTA CARTA SERÁ VÁLIDA PARA LOS FORMATOS **RACIAL LIBRE O LIBRE** DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- EL EFECTO DE “NO PUEDE SER ANULADO” NO PERMITE QUE TU Oponente juegue cartas del tipo ANULACIÓN QUE PUEDAN AFECTAR ESTA CARTA.
- PARA RESOLVER ESTE TALISMÁN, DEBES ELEGIR UN ALIADO EN JUEGO DE FUERZA 3 O MENOS O UNA CARTA DE COSTE 3 O MÁS. LUEGO DE ESO, DESTRUYES ESA CARTA.
- SI NO EXISTEN CARTAS DE TIPO ALIADO CON FUERZA 3 O MENOS EN JUEGO O UNA CARTA DE TIPO ALIADO, ARMA O TÓTEM DE COSTE 3 O MÁS, NO PUEDES JUGAR ESTE TALISMÁN.
- SI EXISTEN CARTAS DEL TIPO ALIADO CON FUERZA 3 O MENOS EN JUEGO O UNA CARTA DE TIPO ALIADO, ARMA O TÓTEM DE COSTE 3 O MÁS QUE NO PUEDAN SALIR DEL JUEGO O SEAN INDESTRUCTIBLES, NO PUEDES SELECCIONARLAS CON ESTE TALISMÁN.

LUNA DE SANGRE

FESTIVIDADES25 19/19



ORO



COSTE -



FUERZA -

- ESTA CARTA SERÁ VÁLIDA PARA LOS FORMATOS **RACIAL LIBRE O LIBRE** DE PRIMER BLOQUE EXTENDIDO.
- LA HABILIDAD DE ESTE ORO ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, QUE TIENE COMO REQUISITO PAGAR ESTE ORO Y OTRO ORO QUE CONTROLES PARA ROBAR UNA CARTA. ESTA HABILIDAD PUEDE SER UTILIZADA EN TU TURNO EN FASE DE VIGILIA O GUERRA DE TALISMANES, COMO TAMBIÉN EN EL TURNO Oponente EN LA FASE DE GUERRA DE TALISMANES.
- SÓLO PUEDES ACTIVAR UNA HABILIDAD DE LA CARTA “LUNA DE SANGRE” POR TURNO, POR LO TANTO, SI CONTROLAS DOS O MÁS COPIAS DE ESTA CARTA, SÓLO PODRÁS ACTIVAR LA HABILIDAD DE UNA DE ESTAS COPIAS POR TURNO.

LUNA DE SANGRE

El mundo tiembla bajo su mirada enferma. Los lobos callan. Los niños sueñan con ceniza. Nada crece. Todo sangra.



© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.



Puedes pagar este Oro y otro Oro que controles para robar una carta. Sólo puedes activar una Luna de Sangre por turno.



ILUSTRADOR: MATÍAS HABERT

FESTIVIDADES25 19/19

DRACO PÚTRIDO

PROMO EXCLUSIVA PB 09



ALIADO - DRAGÓN



COSTE 3



FUERZA 3



© 2023 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

DRACO PÚTRIDO

EL MALDITO EMERGE DE CIÉNAGAS IMPÍAS,
SU ALIENTO LLEVA PESTE Y MUERTE.
SUS ALAS CARCOMIDAS SE ABREN
PROYECTANDO LA SOMBRA ABSOLUTA.

*Puede atacar cuando entra en juego.
Cuando salga del juego, puedes desterrar
un Aliado oponente de coste 4 o menos.*



ILUSTRADOR: JOSÉ CANALES

PROMO EXCLUSIVA PB 09

- SU HABILIDAD DE “PUEDE ATACAR CUANDO ENTRA EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**.
- SU HABILIDAD DE “CUANDO SALGA DEL JUEGO” DE ESTE ALIADO ES UNA HABILIDAD DISPARADA OPCIONAL QUE TE PERMITE DESTERRAR UN ALIADO Oponente DE COSTE 4 O MENOS. ESTA HABILIDAD PUEDE SER DISPARADA SI ESTE ALIADO ES DESTRUIDO, DESTERRADO, BARAJADO DESDE EL JUEGO EN EL MAZO CASTILLO DE SU DUEÑO O PUESTO EN LA MANO, PARTE SUPERIOR O INFERIOR DEL MAZO CASTILLO DE SU DUEÑO.
- SI TU Oponente CONTROLA UNA CARTA DE TIPO ALIADO DE COSTE 4 O MENOS QUE NO PUEDA SALIR DEL JUEGO O SEA INDESTERRABLE, NO PUEDES SELECCIONARLO POR ESTA HABILIDAD.

ASTERIÓN EL MINOTAURO

PROMO EXCLUSIVA PB 10



ALIADO - TITÁN



COSTE 2



FUERZA 2

- SU HABILIDAD DE “SÓLO PUEDES TENER UN ASTERIÓN EL MINOTAURO EN JUEGO” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA**, QUE TE CONDICIONA A SOLO PODER TENER UNA COPIA DE ESTA CARTA EN JUEGO. POR LO TANTO, NO PODRÁS JUGAR OTRA COPIA DE ESTA CARTA BAJO TU CONTROL NI TAMPOCO PODRÁS GANAR EL CONTROL DE UNA COPIA DE ESTA CARTA.
- SU HABILIDAD DE “INDESTERRABLE” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA** QUE NO PERMITE QUE ESTA CARTA SEA DESTERRADA DEL JUEGO POR HABILIDAD O EFECTOS DE CARTAS.
- LA HABILIDAD DE “TUS ALIADOS MINOTAURO GANAN 1 A LA FUERZA” ES UNA **HABILIDAD CONTINUA** QUE PERMITE QUE TUS ALIADOS CON LA PALABRA MINOTAURO EN SU NOMBRE RECIBAN UN BONO DE 1 A LA FUERZA MIENTRAS ESTA CARTA ESTÉ EN JUEGO.



© 2023 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

HABITA EL LABERINTO
DEL ALMA Y LA PIEDRA.
NO ES BESTIA, ES UN
SER OLVIDADO. SUS
PASOS RESUEÑAN COMO
TAMBORES DE JUICIO.
NADIE SALE INDEMNEMENTE
DE SU ENCUENTRO.

*Sólo puedes tener un Asterión el Minotauro
en juego. Indesterrable. Tus Aliados
Minotauro ganan 1 a la fuerza.*



ILUSTRADOR: JOSÉ CANALES

PROMO EXCLUSIVA PB 10

GANCANAGH

FESTIVIDADES 25 10/19



ALIADO - DESAFIANTE



COSTE 2



FUERZA 2



Desafiante

UAISLE SIDHE



© 2025 FÉNIX ENTERTAINMENT S.P.A.

La alta nobleza del Otro Mundo, no envejece ni olvida. Habitan colinas huecas y salones de oro bajo tierra, donde el tiempo danza al ritmo de antiguas melodías.

Si controlas 2 o más cartas Sidhe este Aliado es Imbloqueable. Una vez por turno, si descartaste 1 o más cartas este turno, este Aliado gana 1 a la fuerza hasta la Fase Final.



ILUSTRADOR: JOSÉ CANALES

PROMO EXCLUSIVA PB 11

- LA PRIMERA HABILIDAD DE ESTE ALIADO PIDE COMO REQUISITO QUE CONTROLES 2 O MÁS CARTAS CON LA PALABRAS SIDHE EN SU NOMBRE. SI CUMPLES CON LOS REQUISITOS, ESTE ALIADO GANA LA HABILIDAD IMBLOQUEABLE, QUE 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 “UNA VEZ POR TURNO” DE ESTE ALIADO, ES UNA **HABILIDAD DISPARADA**, QUE TIENE COMO REQUISITO QUE HAYAS DESCARTADO 1 O MÁS CARTAS DE TU MANO ESTE TURNO, O BIEN, HAYAS DESCARTADO 1 O MÁS CARTAS DE LA MANO DE TU Oponente ESTE TURNO. SI CUMPLES CON ESTOS REQUISITOS, ESTE ALIADO GANA 1 A LA FUERZA HASTA LA FASE FINAL. ESTA HABILIDAD SÓLO SE CUMPLE SI LAS CARTAS SON DESCARTADAS POR EL EFECTO DE UNA CARTA O EFECTO Y NO AFECTA EL DESCARTE DE CARTAS POR EXCESO DE CARTAS AL FINALIZAR TU TURNO.

GUERRERO PTOLEMAICO

PROMO EXCLUSIVA PB 12



ALIADO - FARAÓN



COSTE 3



FUERZA 3

- 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 OPCIONAL QUE TE PERMITE BUSCAR UN CARTA DE ALIADO CON LA PALABRA GUERRERO EN SU NOMBRE, O BIEN, UNA CARTA DEL TIPO ARMA EN TU MAZO CASTILLO Y PONERLA EN TU MANO. LA CARTA BUSCADA DEBES MOSTRARLA A TU Oponente PARA QUE SE VERIFIQUE QUE SE CUMPLEN CON LOS REQUISITOS DE BÚSQUEDA DE ESTA HABILIDAD. LUEGO, DEBERÁS BARAJAR TU MAZO CASTILLO.



Forjado entre dioses griegos y faraones, porta lanza y escudo con orgullo ancestral. Su mirada desafía desiertos y mareas. En su pecho arde el fuego de dos mundos.

Imbloqueable. Cuando entra en juego, puedes buscar un Aliado Guerrero o un Arma en tu Mazo Castillo y ponerlo en tu Mano.

ILUSTRADOR: JOSÉ CANALES

PROMO EXCLUSIVA PB 12

MUT

PROMO CXC 3



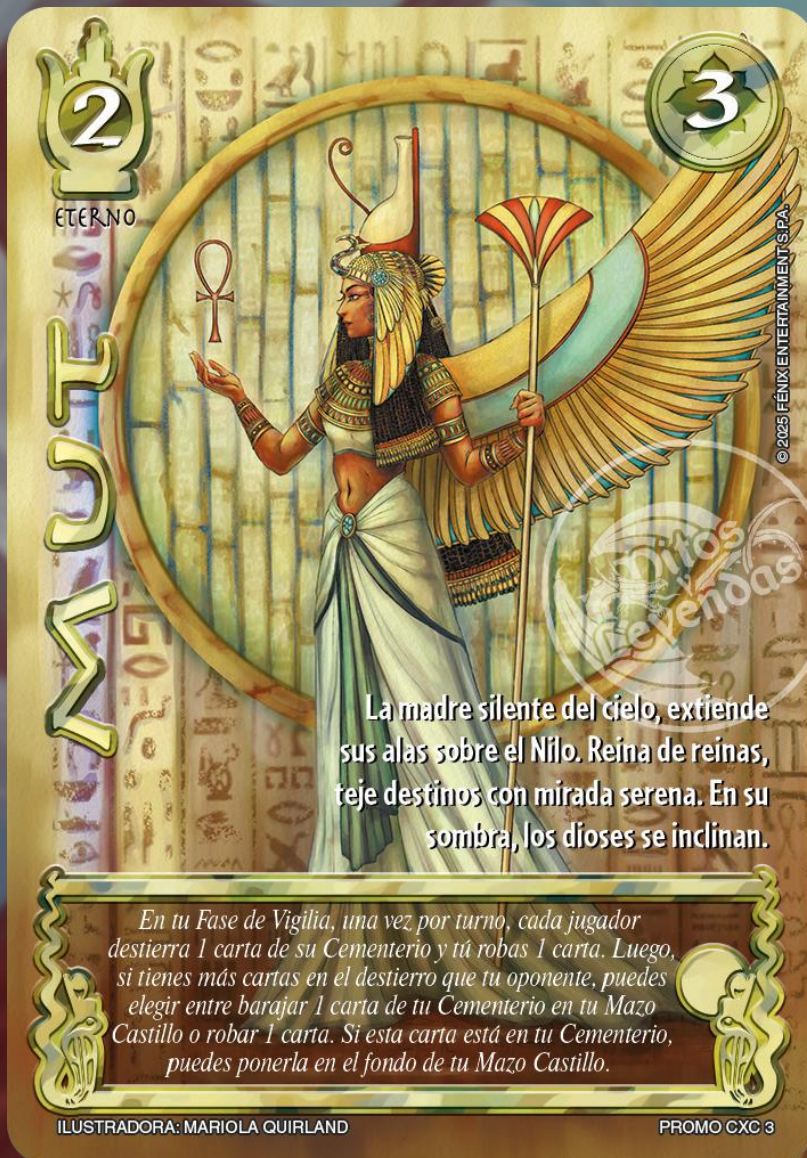
ALIADO - ETERNO



COSTE 3



FUERZA 2



La madre silente del cielo, extiende sus alas sobre el Nilo. Reina de reinas, teje destinos con mirada serena. En su sombra, los dioses se inclinan.

En tu Fase de Vigilia, una vez por turno, cada jugador destierra 1 carta de su Cementerio y tú robas 1 carta. Luego, si tienes más cartas en el destierro que tu oponente, puedes elegir entre barajar 1 carta de tu Cementerio en tu Mazo Castillo o robar 1 carta. Si esta carta está en tu Cementerio, puedes ponerla en el fondo de tu Mazo Castillo.

- SU HABILIDAD DE “EN TU FASE DE VIGILIA, UNA VEZ POR TURNO” ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA** QUE OBLIGA A CADA JUGADOR A DESTERRAR UNA CARTA DE SU CEMENTERIO Y A QUE TÚ ROBES 1 CARTA DE TU MAZO CASTILLO. AL MOMENTO DE ACTIVAR ESTA HABILIDAD, SI TU O TU Oponente NO TIENEN CARTAS EN SU CEMENTERIO, ESE JUGADOR NO DESTIERRA CARTAS DE SU CEMENTERIO. POR OTRO LADO, AL MOMENTO DE ACTIVAR ESTA HABILIDAD, SI UNO O MÁS JUGADORES NO TIENEN CARTAS EN SU CEMENTERIO DE TODAS FORMAS PODRÁS ROBAR 1 CARTA DE TU MAZO CASTILLO, YA QUE AMBAS ACCIONES SE REALIZAN AL MISMO TIEMPO Y NO SON CONDICIONALES ENTRE SÍ.
- LUEGO DE REALIZAR LA PRIMERA PARTE DE LA HABILIDAD, Y SI CUMPLES CON EL REQUISITO DE TENER MÁS CARTAS EN EL DESTIERRO QUE TU Oponente, PUEDES ELEGIR ENTRE BARAJAR 1 CARTA DE TU CEMENTERIO EN TU MAZO CASTILLO O ROBAR 1 CARTA DE TU MAZO CASTILLO. SI NO TIENES CARTAS EN TU CEMENTERIO DEBERÁS ROBAR 1 CARTA DE TU MAZO CASTILLO.
- SU ÚLTIMA HABILIDAD ES UNA **HABILIDAD ACTIVADA**, QUE TIENE COMO REQUISITO QUE ESTA CARTA ESTÉ EN TU CEMENTERIO. SI SE CUMPLE ESE REQUISITO, PUEDES PONER ESTA CARTA DESDE TU CEMENTERIO EN LA PARTE INFERIOR DE TU MAZO CASTILLO. ESTA HABILIDAD PUEDES ACTIVARLA EN TU TURNO EN FASE DE VIGILIA O GUERRA DE TALISMANES, COMO TAMBIÉN EN EL TURNO Oponente EN GUERRA DE TALISMANES.