

# GUÍA DE LA COLECCIÓN



**Todos los héroes,  
criaturas y riders**



**Con cinco  
tribus nuevas**



**¡Conoce a los  
temibles dragones!**

## EL RESURGIR DE LOS DRAGONES



[www.paninigroup.com](http://www.paninigroup.com)

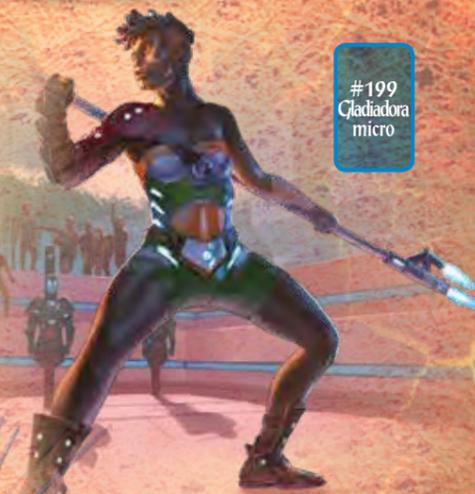
## UN MUNDO DE AVENTURA



## ¡HÉROES, CRIATURAS Y RIDERS!

### Héroes

Intrépidos personajes que luchan por sobrevivir en un mundo lleno de peligros en el que viven apasionantes aventuras.



#199 Cladiadora micro

### Criaturas

Increíbles criaturas fantásticas que evolucionan a lo largo de sus tres fases, en las que van ganando nuevos poderes!



#194 Aguja medius



#9 Azote mega rider

### ¡Riders!

Juntos, personaje y criatura se combinan para enfrentarse a sus peores enemigos en espectaculares enfrentamientos.

FANTASY RIDERS III: El resurgir de los dragones  
 Guía completa  
 Una publicación de Panini España, S.A.  
 C/ Vallespi, 20  
 17257 Torroella de Montgrí (Girona)  
 www.paninigroup.com  
 www.panini.es  
 Realización: Estudio Fénix

Depósito Legal: GI 959-2021  
 Impreso en España  
 Publicación promocional. Prohibida su venta.  
 Toda la información sobre Fantasy Riders  
 en [www.fantasyridersworld.com](http://www.fantasyridersworld.com)

© 2021 Panini S.p.A. Fantasy Riders es una marca registrada de Panini S.p.A.

## ¿QUIÉNES SON LOS RIDERS?

Los héroes de cada tribu comparten un vínculo único con algunas criaturas. Por separado, héroe y criatura tienen sus habilidades y poderes concretos, pero cuando el héroe se sube a lomos de su criatura, se convierte en un rider... ¡una combinación mucho más poderosa que la suma de sus partes por separado!

**CADA HÉROE TIENE SU CRIATURA**

**HÉROES Y CRIATURAS EVOLUCIONAN**

**HÉROE + CRIATURA = ¡RIDER!**



## Datos básicos sobre las cartas

- Hay **Diecinueve** tribus más los **Errantes**.
- Cada tribu tiene **sus riders**, que combinan un héroe con una criatura.
- La excepción son los **Errantes**, que son criaturas libres y no tienen héroes.
- Hay **seis tipos de cartas**: héroes, criaturas, riders, objetos, lugares y hechizos.
- Las cartas más poderosas tienen **7 puntos de Ataque** o **6 de Defensa**.
- Hay **siete tipos de cartas especiales**.



## ¿QUÉ APARECE EN CADA CARTA?

Las cartas de **Fantasy Riders** explican muchísimas cosas y te permiten conocer mejor el mundo en el que habitan tus héroes. ¡Echa un vistazo a esta página para saber lo que significa cada elemento de la carta!

### ICONO DE TRIBU



### ¡ILUSTRACIÓN FLIPANTE!

Cada carta está ilustrada por un artista que ha dado vida al protagonista, creando imágenes que representan el mundo de Fantasy Riders. ¡Disfruta de las escenas más espectaculares!

### SÍMBOLO Y NOMBRE DE TRIBU



### NOMBRE DEL HÉROE

Cada tribu tiene sus héroes, sus criaturas y sus riders, pero también encontrarás objetos, hechizos y lugares... ¡y no te olvides de los Errantes!

### TEXTO DE JUEGO

Algunas cartas tienen poderes especiales para jugar. Cada una tiene su explicación en el texto que aparece después del icono.



### NIVEL

Tanto los héroes como las criaturas avanzan de **micro** a **medius** y luego a **mega**. Fíjate en las estrellas para saber si son de nivel básico, avanzado o superior.

### ATAQUE Y DEFENSA

Al final de esta guía tienes las reglas para jugar con las cartas, para lo que necesitarás saber su puntuación de **Ataque** (sobre fondo verde) y **Defensa** (sobre fondo rojo).

### EXPLICACIÓN

Detalles sobre el personaje o la criatura, la tribu a la que pertenecen y cualquier regla de juego que necesites... ¡un quién es quién de Fantasy Riders!

Este es el **NÚMERO DE CARTA**. ¿Puedes coleccionarlas todas?

## Nuevas tribus, nuevos dorsos

Cada tribu tiene asignado un alucinante dorso personalizado para que puedas reconocer fácilmente sus cartas. ¡Busca los nuevos dorsos de Draconianos, Rakashas, Valquirias, Pueblo de las Arenas y Corte Oscura!



# EL RESURGIR DE LOS DRAGONES

**C**uando el mundo conocido fue arrasado por un Cataclismo provocado por fuerzas mágicas de origen desconocido, LOS SUPERVIVIENTES SE REFUGIARON Y JUNTARON EN TRIBUS QUE TUVIERON QUE APRENDER A SOBREVIVIR EN UN MUNDO DESOLADO. Tras regresar a la superficie de ese mundo, las tribus han tenido que hacer frente a un peligro tras otro, a cuál más aterrador. Primero fueron las interminables legiones de gigantes surgidas de la nada. Ahora, el peligro es mucho mayor: LOS LEGENDARIOS DRAGONES, A LOS QUE TODOS DABAN POR EXTINGUIDOS, HAN RESURGIDO. Todo tipo de gigantescas criaturas reptilianas han aparecido y atacan indiscriminadamente a los miembros de todas las tribus. Son ENEMIGOS ATERRADORES, capaces de asolar pueblos enteros y de enfrentarse y derrotar a los riders más poderosos de cada tribu sin problemas.

Los hay de todos los tipos: DRAGONES ALADOS, que surcan los cielos buscando presas, o sin alas, QUE REPTAN POR EL SUELO, ACECHANDO EN BOSQUES Y PÁRAMOS OSCUROS; muchos de ellos son capaces de exhalar ALIENTOS DE FUEGO, ÁCIDO, HIELO o cualquier otro elemento tóxico o nocivo para sus adversarios. Y no faltan aquellos que, aunque no pueden exhalar ese aliento, cuentan con afilados colmillos que a menudo destilan un VENENO LETAL para cualquier ser vivo.



**A**unque muy pocos conocen la verdad, el resurgir de los dragones no es algo que haya ocurrido por casualidad, sino al contrario: ha sido cuidadosamente preparado por una tribu desconocida hasta el momento y que destila maldad por los cuatro costados: LOS DRACONIANOS.

Los miembros de esta tribu parecen una mezcla de humano y dragón. Son humanoides bípedos, pero su cuerpo está cubierto de gruesas escamas, tienen fauces con dientes afilados y algunos de ellos incluso pueden llegar a exhalar UN TERRIBLE ALIENTO DE FUEGO.

Pero ese no es el mayor peligro de los Draconianos. Fue gracias a su MAGIA OSCURA, a los SINISTROS RITUALES que conocen, que los dragones volvieron a aparecer en el mundo. Desde sus pozos de cría, situados en lo más profundo de montañas inaccesibles, los SEÑORES DE LOS DRAGONES HAN REVIVIDO TODAS LAS ESPECIES que existían, e incluso han creado algunas nuevas, realizando ímpios experimentos que han dado a luz criaturas que siembran el terror y el caos en el mundo.

Pocas tribus saben este TERRIBLE SECRETO, pero casi todas saben que si quieren derrotar a los dragones, probablemente deban derrotar también a los Draconianos. ¡Una vez más, los héroes deben LUCHAR POR LA LIBERTAD!

## ANATOMÍA DE UN DRAGÓN

Los hay de muchos tipos diferentes, pero todos los dragones tienen una serie de características comunes que se repiten en casi todas las especies.

Piel escamosa y a menudo cubierta de pinchos espinosos

Garras afiladas, su principal arma en combate

Cola larga y reptiliana (que puede usar como un arma)

Alas grandes y correosas, con las que vuelan sin problemas

Cabeza draconiana y fauces con afilados colmillos, a menudo venenosos



## NUEVOS HÉROES CONTRA NUEVOS PELIGROS

**P**ero no todo está perdido. Frente al terrible peligro que representan los dragones, las tribus cuentan con ayuda inesperada, en forma de **NUEVOS GRUPOS DE SUPERVIVIENTES** que han aparecido y que, en muchos casos, están dispuestos a unirse a la lucha por la libertad. En otros casos, por desgracia, solo quieren **SEMBRAR LA DISCORDIA** o beneficiarse del caos.



Los Rakashas son una tribu exótica, formada por **HÍBRIDOS ENTRE HUMANOS Y DIFERENTES FELINOS**. Viven en poblados perdidos en lo más profundo de las junglas tropicales y, como los animales con los que comparten rasgos, son **VALEROSOS LUCHADORES**, aunque también tienen una agresividad animal que los hace impredecibles en combate.

Las Valquirias son una tribu formada íntegramente por mujeres que solo lograron sobrevivir al Cataclismo **TRABAJANDO JUNTAS Y APRENDIENDO A DEFENDERSE** de los peligros que las rodeaban. Son caballerosas e intrépidas, y según ellas mismas, cuentan con el apoyo de divinidades que las ayudan en combate otorgándoles **GRANDES HABILIDADES**. Desde sus moradas en los confines más gélidos del mundo, las Valquirias han jurado proteger a los indefensos y luchar por los desvalidos en un mundo despiadado.



**L**as otras tribus recién aparecidas en el mundo resultan extrañas o incomprensibles para el resto de supervivientes. Por ejemplo, el Pueblo de las Arenas está formado por habitantes del desierto que viajan **EN GRANDES Y EXÓTICAS CARAVANAS**, desde las que se dedican a comerciar con todas las tribus con las que se cruzan. Tienen en su haber **OBJETOS DE PODERES PRODIGIOSOS**, que pueden contribuir a la lucha contra los dragones, y si es necesario también son muy capaces de defenderse, sobre todo en el desierto, que conocen mejor que nadie.



Más extraña resulta la Corte Oscura, una tribu enigmática formada por **HÉROES Y CRIATURAS MISTERIOSOS**, que parecen totalmente ajenos al conflicto contra los dragones. Su mera presencia pone los pelos de punta al resto de tribus, aunque en algunos casos han colaborado con ellas para **LUCHAR JUNTAS CONTRA ALGÚN PELIGRO**. En otros casos, por desgracia, han contribuido a aumentar el caos que reina en el mundo.

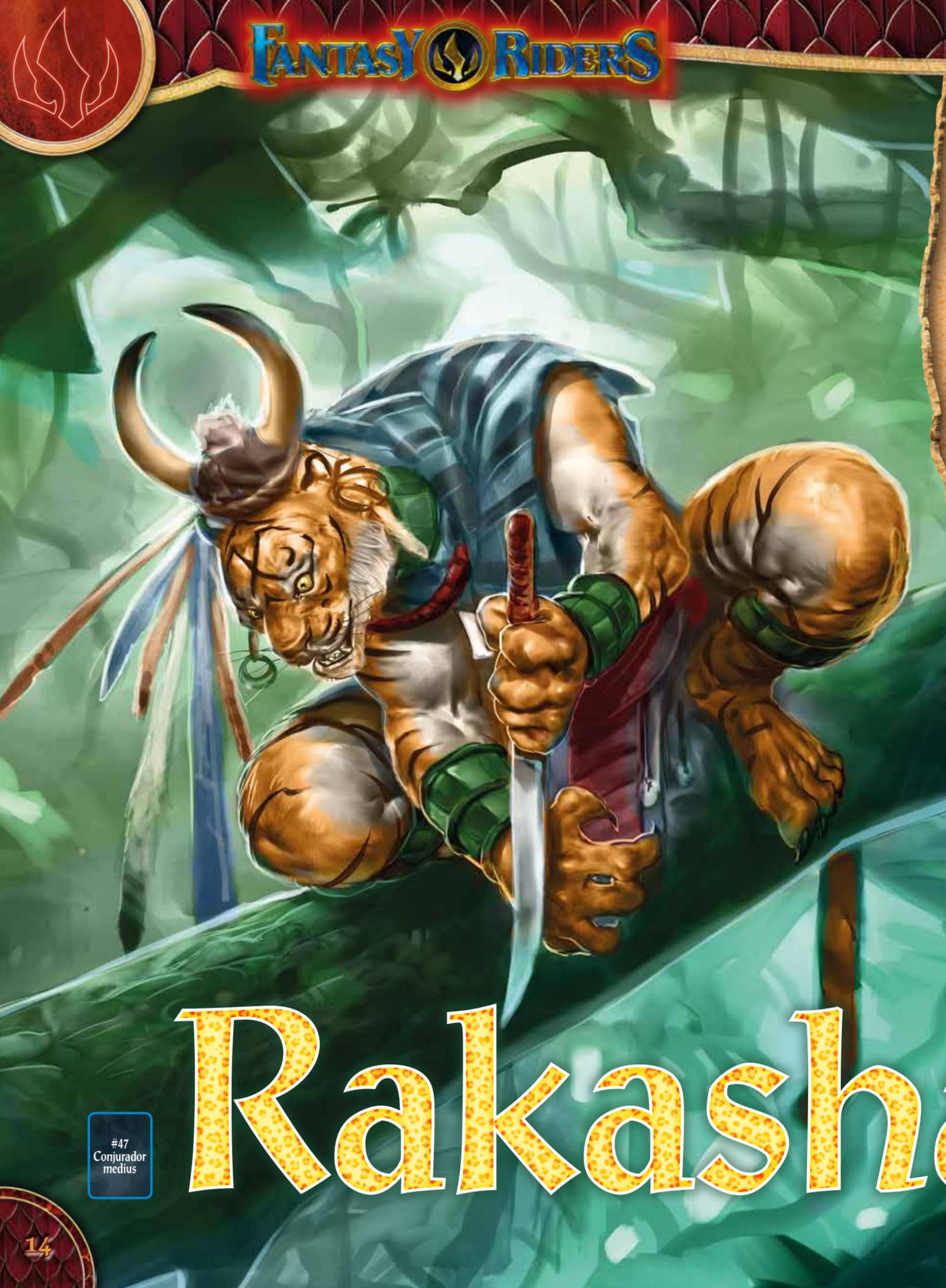
Por último se encuentran los Draconianos, **LOS SINISTROS RESPONSABLES DEL RESURGIR DE LOS DRAGONES**. Ellos son los auténticos enemigos a batir, pero son enemigos formidables, bien armados y protegidos por una poderosa magia. **¿QUIÉN VENCERÁ EN ESTE LEGENDARIO ENFRENTAMIENTO?**



### Tribus antiguas, nuevas caras

Las tribus ya conocidas también cuentan con nuevos personajes y criaturas: ¡sigue leyendo la guía para descubrirlas todas!





Tras muchos años viviendo en el aislado entorno de sus exuberantes junglas, los Rakashas han entrado en contacto con el resto de tribus recientemente. En muchos casos, han saltado chispas por su agresivo carácter.

Los Rakashas han tenido que aprender a lidiar con un entorno hostil, incluso desde antes del Cataclismo. Esta tribu de hombres felinos habita en zonas selváticas, llenas de animales salvajes y peligros naturales que les ha obligado a reinventarse constantemente. Para ello han contado a menudo con la ayuda sobrenatural de los espíritus de la tribu.

Recientemente los Rakashas han empezado a contactar con otras tribus por primera vez, con resultados irregulares. No son criaturas malignas, pero son desconfiadas y tienen un carácter fuerte que, en ocasiones, les hace chocar con otras tribus acostumbradas a llevar la voz cantante. Aun así, pronto se han convertido en una de las tribus que con más ferocidad lucha contra los dragones.



# Rakashas

#47  
Conjurador  
medius



## Héroes y criaturas

### Melena blanca y cocodrilo

Los melenas blancas tienen rasgos de león, y son tan feroces y temibles en combate como los reyes de la selva. Van armados con lanzas y escudos, y montan a lomos de grandes y vistosos cocodrilos cuyas fauces están llenas de afilados colmillos capaces de perforar a cualquier enemigo.



### Conjurador e ibis sagrado

Los conjuradores son hombres tigre con un vínculo especial con los espíritus tribales. Sus rituales, a menudo en altares consagrados donde hacen sacrificios, pondrían los pelos de punta a más de uno, pero son efectivos. Cabalgan a lomos de ibis sagrados, criaturas a las que todos los Rakashas respetan profundamente.



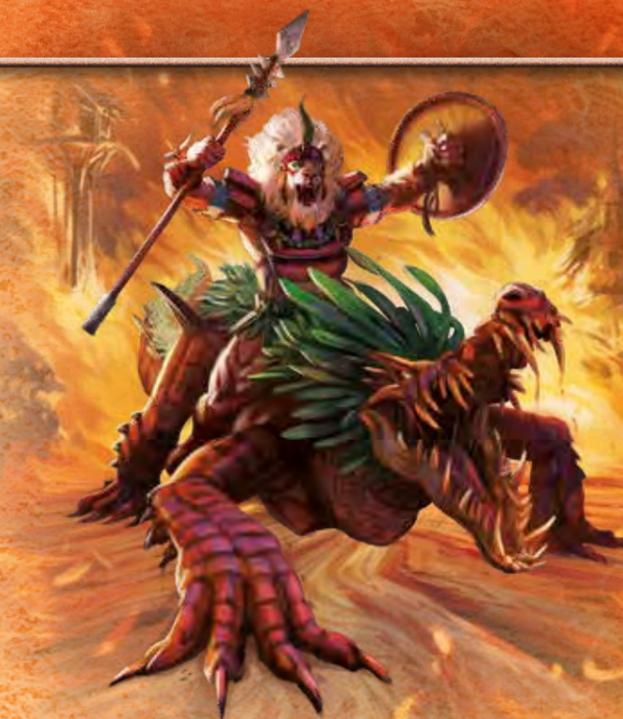
### Nocturna y kongamato

Las nocturnas son mujeres pantera tan ágiles y sigilosas como esos animales. En ocasiones, abaten a sus enemigos antes siquiera de que estos sepan qué les ha atacado. Sus fieles compañeros son los kongamatos, unos coloridos pájaros de pico grande y de carácter extravagante.



## El rider definitivo

Los melenas blancas son ya de por sí luchadores temibles, pero cuando avanzan a lomos de sus cocodrilos, hay pocos adversarios que puedan frenarles. Hay quien dice que serían capaces de luchar de tú a tú contra los peores dragones. Lo que pierden en tamaño, lo compensan con una ferocidad sin límites y una capacidad para seguir luchando hasta el final, por muy mal que estén las cosas. Además, los cocodrilos son monturas fiables y leales, que no abandonarán nunca a sus dueños.



## Cartas clave



Aunque los Rakashas son luchadores feroces e incansables, es su contacto con los espíritus tribales que los protege y los convierte en una tribu temible. Sus conjuradores pueden invocar a esos mismos espíritus para que posean a algunos miembros de la tribu y los vuelvan aún más temibles. Hay quien dice que, cuando luchan en los ancestrales altares de piedra

**Los Rakashas son agresivos y exóticos, pero no son una tribu maligna.**

de sus poblados, los Rakashas son oponentes casi invencibles. También saben usar en su ventaja el agreste hábitat natural en el que viven.



Las Valquirias son mujeres que se unieron en una sola tribu durante el Cataclismo para poder sobrevivir al desastre. No solo lo hicieron, sino que salieron de la catástrofe convertidas en feroces guerreras sin miedo a nada.

Cuando llegó el Cataclismo, un grupo de mujeres se refugió en las regiones más gélidas del mundo para intentar sobrevivir como pudieran a aquella destrucción. Las energías liberadas durante el Cataclismo las transformaron en temibles guerreras comparables a las protagonistas de las leyendas que se contaban entre ellas. Ahora que lo peor ha pasado, las Valquirias han decidido salir de sus heladas moradas para luchar contra el mal de los dragones y ayudar a los más indefensos a sobrevivir en un mundo que sigue siendo cruel e implacable. Indómitas, solidarias e infatigables, las Valquirias son una nueva pequeña luz de esperanza para el resto de tribus.



# Valquirias

#74  
Brunilda  
medius



## Héroes y criaturas

### Brunilda y alazán

Las brunildas son las guerreras más temibles de las Valquirias. Enfundadas en una imponente armadura y armadas con largas lanzas rúnicas, son capaces de hacer frente a cualquier enemigo. Sus fieles compañeros son los alazanes, veloces e incansables corceles con los que las brunildas cargan hacia la batalla sin miedo a nada.



### Escudera y skoll

Las escuderas hacen el papel de exploradoras en la tribu de las Valquirias. Son rápidas, ágiles y capaces de viajar por tierra y mar a toda velocidad, sobre todo cuando cabalgan subidas en sus skolls, unos feroces lobos que comparten un vínculo especial con sus dueñas, a las que defenderán de cualquier peligro.



### Volva y halcón gigante

Las volvas son adivinas ciegas que no obstante tienen la capacidad de ver los mensajes de los dioses y vislumbrar así el futuro. Sus consejos e interpretaciones resultan muy valiosos para el resto de Valquirias. Viajan subidas en halcones gigantes que también deben ofrecer su visión a sus dueñas invidentes.



## El rider definitivo

Aunque las Valquirias son guerreras expertas y no le tienen miedo a nada, sin el consejo de las volvas serían una tribu mucho menos peligrosa. Subidas a lomos de sus halcones, las volvas vuelan allá donde sea necesario para transmitir a sus hermanas de tribu los mensajes enviados por los dioses, que solo ellas son capaces de interpretar. Esos mensajes pueden marcar la diferencia entre la victoria y la derrota en cualquier combate.



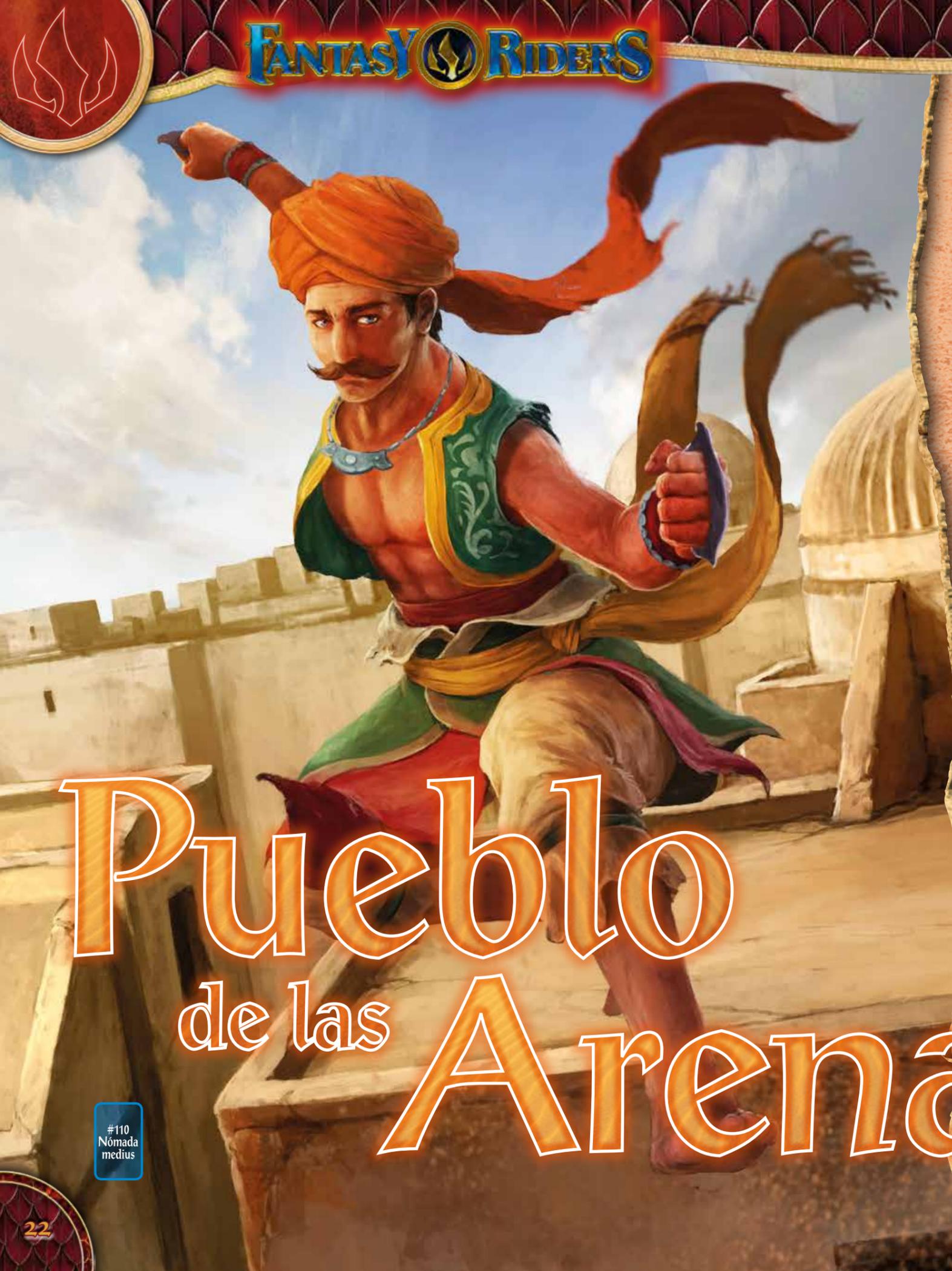
## Cartas clave

Otro de los factores determinantes que hacen de las Valquirias adversarios temibles es su equipo y su armamento. Sus lanzas suelen estar grabadas con runas inscritas por las volvas que les proporcionan poderes mágicos, y son casi irrompibles. Sus escudos, hechos de tejo reforzado, parecen increíblemente resistentes. Incluso sus armaduras, casi

siempre de cuero tachonado con metal, parecen haber sido forjadas por grandes herreros. Muchos matarían por acceder a armamento así.

**Las Valquirias son aliadas de los Caballeros de la Luz.**





El Pueblo de las Arenas es el apelativo que se usa para referirse a un grupo de nómadas, que suelen viajar en grandes y vistosas caravanas, y que surgió del desierto recientemente, para sorpresa de todos.

En cuanto las otras tribus entraron en contacto con ellos, quedó claro que el carácter pintoresco del Pueblo de las Arenas no terminaba en su atuendo. Eran comerciantes natos, capaces de «venderle arena a un escorpión en el desierto», según sus propias palabras, y precisamente por eso, pronto se hicieron muy populares. Tribus de todo tipo acudían a verlos, cuando pasaban por su región, para adquirir objetos imposibles de encontrar de otra manera. Pero también eran algo más que mercaderes. Algunos de sus miembros contaban con una espiritualidad especial, mientras que otros habían aprendido a defenderse, junto con sus peculiares criaturas, de cualquier peligro que pudiese amenazarlos...



# Pueblo de las Arenas

#110  
Nómada  
medius





## Héroes y criaturas

### Nómada y chacal

Los nómadas desempeñan muchas funciones en su tribu. Suelen ser los primeros en visitar una nueva población, adelantándose al resto de la caravana. Saben moverse por el desierto, y también defenderse de posibles peligros, a menudo montados en sus incansables chacales para viajar más rápido.



### Derviche y víbora cornuda

Los derviches son una especie de monjes que viajan con el Pueblo de las Arenas, cuya capacidad de meditación y concentración les convierte en poderosos artistas marciales: sus manos desnudas son armas demoledoras. Además, sus fieles víboras cornudas refuerzan sus ataques con sus afilados colmillos venenosos.



### Sherezade y halcón rojo

Las sherezades son mujeres adiestradas para buscar alternativas no violentas a la resolución de conflictos. Son grandes bailarinas, pueden diluir una discusión contando una buena historia... y al mismo tiempo, robar a todos los implicados sin que se den cuenta. Vuelan sobre grandes halcones rojos capaces de alcanzar una gran velocidad.



## El rider definitivo

Muchos cometen el error de subestimar al Pueblo de las Arenas e intentan robarles. Es entonces cuando entran en acción los derviches, subidos a lomos de víboras cornudas, para defender a la tribu. Pese a ir desarmados, los derviches son formidables luchadores, y están en perfecta sintonía con las víboras, que pueden moverse a gran velocidad sin que sus jinetes se desequilibren. Ver en acción a los derviches más experimentados es casi ver poesía en movimiento.



## Cartas clave

El Pueblo de las Arenas cuenta con todo tipo de mercancías y objetos, y eso se nota cuando tienen que luchar contra algún adversario. Por lo general, no usan armas convencionales, sino objetos con efectos inusuales que neutralizan a los enemigos tomándolos por sorpresa. Sus alfombras mágicas les permiten volar por el cielo, y tienen perfumes que embriagan a sus adversarios hasta aturdirlos. Pero

**Dicen que las lámparas de esta tribu otorgan deseos a sus dueños.**

ninguno de sus objetos es tan poderoso como sus lámparas maravillosas, que se dice que otorgan deseos a sus dueños...





# Corte Oscura

De todas las tribus que moran en el mundo posterior al Cataclismo, la Corte Oscura es sin dudas la más enigmática e incomprensible. Nadie conoce su origen, pero tampoco hay muchos interesados en descubrirlo...

La Corte Oscura apareció de la noche a la mañana en el mundo, sin que nadie supiera de dónde venía. Sus miembros no tenían nada en común entre sí más allá de una conducta extraña y maliciosa que desconcertaba a todos. Los sabios decían que en realidad eran la manifestación encarnada de los personajes de los cuentos de hadas más oscuros, pero nadie quiere pararse a pensar si eso es cierto o no cuando se cruza con un miembro de esta tribu. Casi todos ellos, héroes y criaturas, ponen los pelos de punta a cualquier adversario, incluso de tribus a priori mucho más temibles, como los propios Orcos del Abismo. Incluso ellos saben reconocer a un enemigo impredecible...



#146  
Sluagh  
medius



## Héroes y criaturas

### Sluagh y sabueso negro

Las sluagh son unas misteriosas mujeres pálidas vestidas con una andrajosa túnica, que empuñan unos puñales que pueden ser mortales. Además, cuentan con inquietantes poderes que se ven todavía más reforzados cuando cabalgan sobre sus sabuesos negros, unas criaturas tan inquietantes como incansables.



### Spriggan y phooka

Los spriggans son hombrecillos rechonchos, cuya piel y rasgos parecen tener un origen vegetal: su barba es de hierba y en vez de piel tienen corteza. Viajan a lomos de phookas, una especie de cabras con caras casi humanas y que además pueden hablar, lo cual resulta casi más escalofriante que su aspecto.



### Reina de invierno y reno de los hielos

Las reinas de invierno son las líderes de la Corte Oscura. Son poderosas brujas capaces de manipular el agua, el hielo e incluso el clima a su alrededor, con efectos devastadores. Viajan a lomos de unos renos de los hielos de aspecto inofensivo, pero que son capaces de defender a sus dueñas si es necesario.



## El rider definitivo

Aunque las reinas de invierno son las líderes de la Corte Oscura, nadie despierta tanto terror como las sluaghs. Se dice que las más viejas de ellas pueden cabalgar los vientos a lomos de sus sabuesos oscuros en las noches más tenebrosas. En esos momentos, toda la gente se mete dentro de sus casas, pues según las leyendas, las sluaghs pueden lanzar la cólera de los cielos contra cualquier objetivo en la superficie, arrasando por completo con todo lo que encuentra.



## Cartas clave

Si la Corte Oscura es una tribu extraña, no lo es solo por sus miembros. Los lugares donde habitan también resultan extraños e incomprensibles para muchos: palacios de hielo con construcciones imposibles, túmulos que se rumorea que conducen a otros mundos e incluso ríos aparentemente normales donde, según algunos testimonios increíbles,

quien se baña en sus aguas acaba viajando en el tiempo y cuando sale al exterior se encuentra en el pasado reciente o en el futuro próximo.

**Los sitios donde vive la Corte Oscura son tan raros como sus miembros.**





# Elfos Oscuros

Los Elfos Oscuros siguen sin tener casi ningún contacto con el resto de tribus. Sin embargo, continúan realizando sus misteriosas actividades, que nadie acaba de comprender del todo.

#183  
Druida  
oscuro  
mega

Escondidos en sus moradas subterráneas, los Elfos Oscuros apenas han notado la aparición de los dragones más allá de algún encuentro puntual con algún reptil hallado en las cuevas más profundas. Tal vez por eso, han podido gozar de una tranquilidad que las otras tribus no han tenido, lo que les ha permitido prosperar y reunir fuerzas de cara a sus planes a largo plazo, que nadie conoce. ¿Una alianza con otras tribus? ¿Una invasión? Nadie sabe bien qué esperar, y eso es lo más preocupante...



## Nuevos héroes

Los druidas oscuros son usuarios de la magia en la tribu, capaces de preparar pócimas y ungüentos de efectos prodigiosos con los ingredientes más extraños. Por su parte, las bailarinas de guerra de los Elfos Oscuros son muchachas entrenadas para combatir con un estilo que recuerda a una danza o baile exótico. Van armadas con un látigo que puede ser letal y son enemigas esquivas y peligrosas.

## Nuevas monturas

Los druidas oscuros suelen montar en escarabajos gigantes, unas criaturas tan lentas como seguras y resistentes a cualquier ataque, gracias a su caparazón. Muy diferentes son los agujas, los lobos sobre los que cabalgan las bailarinas de guerra; así llamados porque tienen un pelaje cubierto de afiladas espinas que pueden arrojar contra sus enemigos.

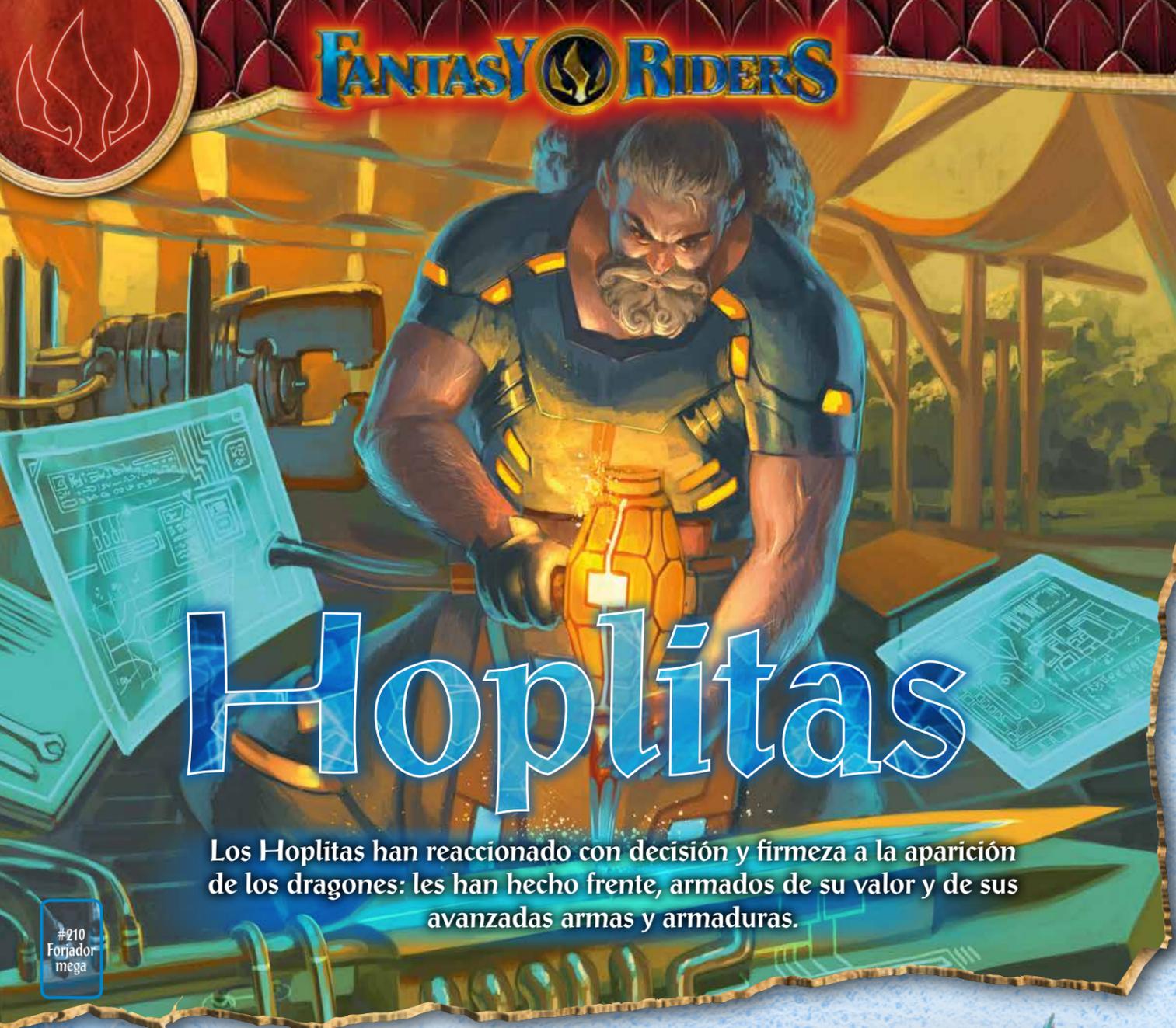
Los «agujas»  
reciben su  
peculnombre  
a causa de  
su espinoso  
pelaje.



## Aliados y enemigos



Los Elfos Oscuros no tienen aliados claros, aunque se sabe que en ocasiones han tratado con los Tecnomagos o incluso con los Místicos. Se rumorea que también han establecido contacto con los Draconianos, lo cual resultaría muy alarmante. Pero lo que sí que está claro es quiénes son sus enemigos acérrimos: los Elfos del Crepúsculo, por los que sienten un odio absoluto.



# Hoplitas

Los Hoplitas han reaccionado con decisión y firmeza a la aparición de los dragones: les han hecho frente, armados de su valor y de sus avanzadas armas y armaduras.

#210  
Forjador  
mega

Aunque son muy reservados, nadie duda de que los Hoplitas siempre aparecen cuando hace falta un brazo fuerte en la defensa de otras tribus menos preparadas. Así ha ocurrido con la llegada de los dragones, a los que los miembros de esta tribu se han enfrentado sin dudarlo, equipados con armas y armaduras tan avanzadas que casi ninguna de las otras tribus entiende su funcionamiento. A su valentía y su habilidad en combate, se añade que se han convertido en uno de los peores enemigos de los dragones.



## Nuevos héroes

Los forjadores son herreros que combinan artesanía y tecnología para dar forma a asombrosas armas en sus talleres. Armas que también saben usar bien si llega el caso. Las gladiadoras también usan muchas de esas armas, que aprenden a dominar después de años de arduo entrenamiento en las instalaciones de los Hoplitas. Su arma principal es el tridente láser, que usan junto con una red láser para atrapar a sus rivales.

## Nuevas monturas

Los forjadores apenas salen de sus talleres, pero cuando lo hacen viajan a lomos de tricerinos, una mezcla de dinosaurio y rinoceronte enorme e imponente. Por su parte, las gladiadoras usan una montura mucho más ágil y rápida: el tilacino, un estilizado mamífero de pelaje a franjas que se consideraba extinguido y que esta tribu ha rescatado.

El tilacino se consideraba una criatura extinguida, pero los Hoplitas la han salvado.



## Aliados y enemigos



Aunque no siempre comparten los mismos ideales, los Hoplitas no dudan en unir fuerzas con los Caballeros de la Luz para hacer frente a los enemigos comunes. A menudo también se han aliado con los Neobárbaros, a los que respetan por su capacidad en combate. Sus enemigos incluyen a los Draconianos pero también a los Rakashas, a los que consideran una tribu que ha perdido el norte y necesita cambiar sus valores y principios.



# Gnomos

La aparición de los dragones ha llevado a los Gnomos a esconderse aún más en los bosques que habitan, en un intento por pasar desapercibidos ante tan temible enemigo.

#219  
Sabio  
mega

Protegidos por la vegetación de su hábitat natural, muchos de los Gnomos han seguido con sus mismos quehaceres cotidianos, explorando su entorno sin llamar la atención de nadie y viviendo en comunión con la naturaleza. Sin embargo, no han faltado algunos casos de miembros de esta tribu que han decidido salir de esos bosques para ver el ancho mundo, llevándose en más de una ocasión una sorpresa desagradable. En esos casos, su pequeño tamaño siempre ha resultado una ventaja.



## Nuevos héroes

Los sabios no podrían tener un nombre más adecuado: son los miembros más inteligentes y con mayor conocimiento de la tribu. Unos conocimientos que no hacen más que aumentar con sus constantes idas y venidas por el bosque. Las trotabosques hacen las funciones de exploradoras, pero a menudo llevan esas tareas demasiado lejos y llegan a abandonar los bosques para visitar asentamientos urbanos más lejanos.

## Nuevas monturas

Los sabios suelen volar a lomos de camaleópteros, híbridos de camaleón y mariposa creados en los talleres de los naturomantes, cuya capacidad de camuflaje (y sus alas) resulta muy útil para sus dueños. Las trotabosques usan unos cuervos gigantes de plumaje blanco y negro cuando necesitan viajar rápidamente a algún destino, esté dentro o fuera del bosque.

Los camaleópteros pueden pasar desapercibidos camuflándose con su entorno.



## Aliados y enemigos

Los Gnomos tienen como aliados a cualquier tribu que viva en armonía con la naturaleza, y por ese motivo suelen llevarse especialmente bien con los Medianos y los Elfos del Crepúsculo. También han establecido un buen trato con el Pueblo de las Arenas, con los que comercian con frecuencia. No tienen ningún gran enemigo, pero sí que suelen discutir con frecuencia con los Enanos Chatarreros, pues ambas tribus tienen un fuerte carácter.





# Medianos

Obligados a rearmarse ante un mundo plagado de peligros, los Medianos han aprendido rápidamente que, en muchas ocasiones, la mejor defensa es un buen ataque.

#237  
Centinela  
mega

Los Medianos entraron en contacto con el mundo exterior hace relativamente poco, después de mucho tiempo viviendo en sus resguardadas moradas. Tras el choque inicial, poco a poco han ido aprendiendo que no tendrían casi ninguna probabilidad de sobrevivir en ese mundo si no aprendían a defenderse, cosa que han hecho. Eso no significa que hayan renunciado a su carácter esencial: siguen disfrutando de una buena comida, de una buena canción o de una buena historia más que cualquier otra tribu.



## Nuevos héroes

Las centinelas se han convertido en un elemento clave dentro de la tribu: enfundadas en sus pesadas armaduras y entrenadas para la lucha, protegen el perímetro de los poblados de los Medianos de cualquier peligro. Los goliardos, por su parte, se dedican a otro trabajo mucho más prosaico: cantar y tocar música para amenizar a su público. Parecen inofensivos, pero hay quien dice que su música es capaz de amansar las fieras... literalmente.

## Nuevas monturas

Las centinelas necesitaban una criatura a su lado que pudiera defenderlas en caso de peligro, y los grandes perros que siempre han criado los Medianos fueron la elección ideal. El origen de las criaturas que cabalgan los goliardos es bastante más inusual: los gamusinos son una especie de aves zancudas de plumaje de intensos colores que nadie sabe exactamente de dónde han salido.

Nadie conoce el origen de los gamusinos, pero son criaturas afables y dóciles.



## Aliados y enemigos



Los Medianos se llevan muy bien con los Gnomos, con quienes, por su pequeño tamaño, comparten muchas cosas. Recientemente han trabado una buena relación con las Valquirias, que han asumido el papel de defensoras del Pueblo Pequeño. Sus principales enemigos son los Orcos del Abismo, que intentan constantemente saquear y robar sus poblados, asumiendo que son una tribu indefensa.



# Orcos del Abismo

Los Orcos del Abismo han visto con buenos ojos la aparición de los dragones. Cuanto más asustadas estén el resto de tribus, más fácil lo tendrán ellos para hacer lo que mejor saben: saquear y robar.

#264  
Gurú  
mega

Los Orcos del Abismo son una de las tribus menos afectadas por los ataques de los dragones. Es como si esas criaturas reptilianas respetaran, o casi temieran, a esta violenta tribu. Ellos aprovechan la circunstancia para continuar su vida nómada, dedicada al pillaje y el saqueo de todas las poblaciones y viajeros que encuentran. En un mundo en el que cada vez es más arriesgado viajar en solitario e incluso asentarse en un lugar de manera permanente, los Orcos del Abismo son uno de los principales peligros.



## Nuevos héroes

Los líderes espirituales de los Orcos del Abismo son los gurús, chamanes capaces de obrar proezas mágicas que asombran al resto de miembros de la tribu. Mucho más populares son las atronadoras, formidables guerreras armadas con martillos de guerra que forman la vanguardia de cualquier grupo de asalto de esta tribu, y que no temen a ningún enemigo, natural o sobrenatural.

## Nuevas criaturas

Las atronadoras suelen viajar a lomos de búfalos negros, criaturas a las que no solo doman, sino que también pintan con vívidos colores para infundir miedo en sus enemigos en la batalla. Los gurús suelen viajar por aire, subidos sobre quebrantahuesos, unos grandes pájaros de afilado pico que defenderán a sus dueños de cualquier posible peligro.

Las atronadoras pintan de rojo a sus búfalos negros para la batalla.



## Aliados y enemigos

Por su carácter, los Orcos del Abismo tienen pocos aliados y muchos enemigos. En tiempos, tuvieron una relación cordial con los Neobárbaros, que se ha visto muy deteriorada desde que estos descubrieron que los Orcos del Abismo planeaban una alianza con los Draconianos. Entre sus enemigos destacan, sin duda alguna, los Caballeros de la Luz y también los Hoplitas.





#272  
Piromante  
medius

#281  
Thane  
medius

# Tecnomagos



Fieles a su peculiar personalidad, los Tecnomagos siguen profundizando en sus estudios arcanos, mezcla de magia y tecnología, para enfrentarse a los nuevos peligros que acechan a su alrededor.

La principal arma de esta tribu contra los temibles dragones que asolan el mundo son las piromantes, magas especializadas en el uso de la magia de fuego y que, por tanto, tienen una capacidad destructiva muy elevada. Solo ellas son capaces de domar a los elementales de fuego, unas criaturas hechas íntegramente de llamas y magma volcánico, y que sin control resultan aún más destructivos que sus dueñas. Por suerte, cuando están controlados por ellas son más dóciles y usan su poder flamígero al servicio de la tribu.



Las piromantes son magas que controlan la magia del fuego.



# Neobárbaros



Con la aparición de los dragones, los Neobárbaros no han variado para nada su vida, y siguen viajando de un lugar otro sin permanecer mucho tiempo en un mismo sitio.

Sin embargo, son conscientes del peligro que suponen esos enormes reptiles, y en más de una ocasión han tenido que enfrentarse a ellos. Por suerte cuentan con el liderazgo y la autoridad de sus jefes tribales, llamados thanes, grandes guerreros de estirpe real que controlan los destinos de la tribu. Suelen ir montados a lomos de yaks blancos, unas criaturas bovinas de pelaje blanco como la nieve, que pueden tener un carácter bastante arisco. Los yaks embisten a sus enemigos sin dudar, si así se lo ordenan sus dueños.



Los thanes son los grandes líderes de los Neobárbaros.



#290  
Viajera  
planar  
medius

#298  
Máscara  
micro

# Místicos

Aislados en sus palacios en las nubes, sumidos en estudios que ninguna otra tribu alcanza a comprender, los Místicos viven a espaldas de todo lo que ocurre en el mundo de la superficie.

Los Místicos siempre han permanecido ajenos a los peligros que acechan a las demás tribus, y en esta ocasión están centrados en un experimento revolucionario que les permite saltar entre dimensiones. Las elegidas para hacer esos saltos son las viajeras planares, misteriosas mujeres con habilidades únicas que cuentan con la ayuda de sincrones; unas enigmáticas criaturas semietéreas, similares a perros, que tienen un vínculo único con los espacios entre mundos y que ayudan a sus dueñas a realizar esos viajes singulares.



Ilustraciones de Místicos a cargo de: Jean Baptiste Andrier y Víctor García

# Elfos del Crepúsculo

Los Elfos del Crepúsculo han sufrido en primera persona algunos ataques por parte de los dragones. Eso les ha llevado a reaccionar y crearon el cuerpo de las máscaras.

Los Elfos del Crepúsculo no toleran bien las intrusiones en sus territorios. Pero cuando esa intrusión la protagoniza un dragón, hay que tomar medidas más serias. Las máscaras son un cuerpo especial de arqueras élficas, con la cara siempre cubierta por una tela bordada, que hacen frente a esos ataques. Van equipadas con arcos especiales y son tan certeras que dicen que pueden dar en el ojo a un dragón en pleno vuelo. Cuando deben moverse con rapidez, montan a lomos de unos enormes bisontes de los bosques.



Ilustraciones de Elfos del Crepúsculo a cargo de: Nil Vendrell

#308  
Arcabucero  
medius

# Enanos Chatarreros



En su constante búsqueda de despojos y restos, los Enanos Chatarreros han redescubierto el uso de una nueva arma que puede resultar trascendental en la lucha contra los dragones: la pólvora.

Los arcabuceros, como su nombre indica, van equipados con rudimentarias armas de fuego de gran potencia que pueden causar grandes daños. Aunque en ocasiones se estropean, son muy eficaces contra las escamas que protegen a muchos dragones. Dada su limitada movilidad, los arcabuceros viajan subidos en mecastruces, ingenios mecánicos con forma de animal a los que los artificieros de la tribu han dotado de cierta «vida». Las largas patas de las criaturas les permiten llegar allá donde sus jinetes no pueden.



Los arcabuceros usan armas de fuego primitivas pero muy potentes.

#317  
Grantrasgo  
medius

# Trasgos de las Montañas



Al igual que algunas otras tribus, los Trasgos de las Montañas han aprovechado el caos provocado por la aparición de los dragones para atacar y saquear los poblados más desvalidos.

En ocasiones esos ataques estaban liderados por miembros de la tribu que nadie había visto antes, más grandes que los Trasgos normales y con un color de piel diferente. Son los llamados grantrasgos, una mezcla de humano y trago con lo mejor de ambos. Más temibles que ellos son las criaturas en las que montan, unas enormes bestias peludas a las que llaman huargos. Esta especie de lobos salvajes cuentan con afilados colmillos y zarpas con los que son capaces de hacer frente a cualquier oponente. Solo el fuego parece asustarles.



Los grantrasgos parecen un híbrido de trago y humano.

# Caballeros de la Luz



#326  
Templario  
medius



Los Caballeros de la Luz nunca han tenido una misión tan complicada ante sí: los dragones son probablemente los peores enemigos que han tenido nunca. Por suerte, cuentan con una ayuda reptiliana en sus filas.

Los Caballeros de la Luz juraron velar por los más desvalidos e indefensos de un mundo en ruinas. Eso les ha hecho luchar con todo tipo de enemigos, pero ninguno como los dragones. Los templarios son guerreros especialmente preparados para enfrentarse a esas criaturas, enfundados en brillantes armaduras de metal blanco, y cuentan con la ayuda de una criatura única: el dragón plateado, uno de los pocos dragones que han decidido ayudar a las tribus en su nueva lucha y que, además, cuenta con una inteligencia privilegiada.



Los dragones plateados tienen escamas metálicas casi indestructibles.

#335  
Escualo  
medius

# Señores del Océano



Las profundidades oceánicas funcionan como una protección ideal para los Señores del Océano, que apenas han sufrido ataques de los dragones. Pero eso no significa que no participen en la lucha contra ellos.

De hecho, las incursiones a la superficie se han vuelto cada vez más peligrosas para esta tribu, y por eso ahora mandan casi exclusivamente a escualos, unos híbridos entre humano y tiburón que destacan por su ferocidad y su capacidad para hacer frente a los enemigos más inesperados. Son criaturas anfibias, que pueden moverse por tierra pero también bajo el agua, en cuyo caso acostumbran a viajar subidos en unas anguilas gigantes que sueltan fuertes descargas eléctricas a quienes intentan atacarlas.



Los escualos tienen muy mal humor, ¡cuidado al tratar con ellos!

#344  
Momia  
medius

#369  
Lindworm  
mega

# Antivida



Para la Antivida, la aparición de los dragones no cambia su concepción del mundo... en todo caso, la refuerza. El sufrimiento y el dolor causado por esas criaturas es música celestial para esta tribu.

La Antivida siempre encuentra nuevas formas de manifestarse, y recientemente sus filas han crecido con la aparición de una nueva criatura no muerta: la momia. Enterradas y envueltas en vendas desde tiempos inmemoriales, estas escalofrantes criaturas han sido revividas gracias a la maligna magia de esta tribu, y ahora rondan los lugares más oscuros y peligrosos subidas a lomos de sus temibles bestias revividas, criaturas similares a felinos gigantes de los que apenas quedan piel y huesos.



Las momias son escalofrantes muertos vivientes cubiertos de vendas.

Ilustraciones de Antivida a cargo de: Víctor García

# Errantes



Los dragones no son el único nuevo peligro al que deben hacer frente las diferentes tribus. Hay otras bestias salvajes que rondan por el mundo y que resultan tan inquietantes, si no más.

Hay más clases de dragones de las que pueden catalogar los sabios, y cada vez aparecen más, por obra de la magia oscura de los Draconianos. Grandes o pequeños, con alas o sin ellas, todos son criaturas malignas y peligrosas. Pero existen seres igual de peligrosos que ellos en las ruinas del mundo: yetis de pelo blanco con una inteligencia animal muy peligrosa, minotauros capaces de empuñar armas y embestir a sus oponentes, o ahoos alados que se deslizan bajo el cielo nocturno en busca de presas indefensas.



Los dragones no son las únicas criaturas errantes aparecidas recientemente.

Ilustraciones de Errantes a cargo de: George Redreev, Thomas Karlsson, Ilaria Parimbelli, Víctor García, Brian Fajardo, Miguel Regodón Harkness, Álex Cano y Beatrice Pelagatti

## ¿CÓMO SE JUEGA?

### ¿QUÉ NECESITAS?

Para jugar a **Fantasy Riders** necesitas... ¡un rival!  
Los dos debéis tener **un mazo de exactamente 30 cartas**. Organiza tu mazo siguiendo la composición que indica el cuadro. ¡Puedes escoger las cartas que quieras, pero los mazos son **más poderosos** cuando son de cartas de una misma tribu!

### ¿CÓMO SE GANA?

El objetivo del juego es dejar al rival sin cartas con las que jugar. **Cuando el rival roba la última carta de su mazo, ha perdido**. Si los dos jugadores se quedan sin cartas en el mazo a la vez, ganará quien tenga en ese momento más cartas en la mano.

#### MAZO IDEAL

- 15 cartas  
Héroes y criaturas
- 5-7 cartas  
Riders
- 5-7  
Hechizos/Objetos
- 3 cartas  
Lugares

Puedes incluir como máximo dos copias de una misma carta en tu mazo.

### PARA EMPEZAR...

Al principio de la partida, **cada jugador roba una mano de 5 cartas**. Se decide quién empieza a piedra-papel-tijeras. ¡Y empieza el duelo!  
A lo largo de la partida cada jugador irá realizando cuatro acciones en su turno, una tras otra: **Ataque, Refuerzo, Duelo y Robo**.

#### ORDEN DE TURNO

1. Ataque
2. Refuerzo
3. Duelo
4. Robo

## LAS REGLAS BÁSICAS

### 1. ATAQUE

En su turno, el jugador Atacante **juega una carta de héroe o criatura**. Será su **Carta de Ataque**.

*No valen riders, hechizos, objetos o lugares. ¡Solo héroes y criaturas!*

El Defensor juega otra carta de personaje o criatura para defenderse. Es su **Carta de Defensa**.



Carta de Refuerzo

### 2. REFUERZO

El Atacante puede escoger **usar una Carta de Refuerzo**, jugando **un rider, un hechizo, un lugar o un objeto**. Solo puede jugar un rider si su Carta de Ataque es una parte de ese rider. El Defensor puede entonces jugar una Carta de Refuerzo con las mismas condiciones. Pero **NO PUEDE** hacerlo si el Atacante no lo ha hecho.

### 3. DUELO

Se suma el total de Ataque de la **Carta de Ataque + Carta de Refuerzo**, y se compara con el total de Defensa de la **Carta de Defensa + Carta de Refuerzo**. Si la Carta de Refuerzo era un rider, no se suma sino que el rider pasa a ser tu Carta de Ataque.

Quien tenga más puntos es el vencedor de ese turno. Las cartas del vencedor vuelven a la parte inferior de su mazo y las cartas del perdedor se colocan en la pila de descartes. Si hay empate, se descartan ambas.

### 4. ROBO

Una vez resuelto el ataque, Atacante y Defensor **roban cartas de su mazo hasta tener cinco en la mano**, y el turno pasa al siguiente jugador. Si alguno no puede robar cartas... ¡ha perdido la partida!



VUELVEN AL MAZO

A LA PILA DE DESCARTES

## REGLAS AVANZADAS

### CONCEPTOS BÁSICOS

- El juego avanzado es como el reglamento simple, pero hay tres fases de Refuerzo.
- La mano pasa a ser de SIETE cartas en lugar de CINCO.
- La Carta de Ataque inicial solo puede ser un **héroe o criatura micro** (incluyendo Errantes).
- Todos las cartas del jugador se descartan o se ponen bajo el mazo, aunque algún efecto puede evitar el descarte de la Carta de Ataque.
- Siempre que se devuelve cualquier carta a la parte inferior del mazo, hay que barajarlo de nuevo.

### DESARROLLO DE TURNO

1. El Atacante pone en juego su **Carta de Ataque**, que debe ser una carta micro (ver arriba).
2. El Defensor responde jugando su **Carta de Defensa**, que solo puede ser un personaje o criatura micro.
3. Luego hay tres fases de refuerzo, en cada una de las cuales el Atacante y el Defensor pueden jugar:
  - A. Una evolución del personaje o montura (de micro > medius, de medius > mega).
  - B. Un rider del personaje o montura que ya haya jugado (de personaje/montura micro > rider micro, y así sucesivamente).
  - C. Una evolución del rider, si hubiera (de rider micro > rider medius, y así sucesivamente).
  - D. Un lugar, un hechizo o un objeto.
4. Las fases de Refuerzo terminan cuando uno de los jugadores no juega algo en alguna de ellas. Eso no impide que el otro sí pueda hacerlo, pero al final de esa fase de Refuerzo llega la resolución del duelo.
5. Cuando terminan las fases de Refuerzos, se suman los Ataques y Defensas: **Carta de Ataque + Refuerzos** contra **Carta de Defensa + Refuerzos**, como en las reglas básicas. Si un Ataque supera a una Defensa, la Carta de Defensa y todas las de Refuerzo que la acompañan son descartadas y las de Ataque pasan a la parte inferior del mazo de juego. Si gana la Defensa, ocurre lo contrario. En caso de empate, se descartan las cartas de ambos jugadores.
6. Cada jugador roba cartas hasta tener una mano de siete.



### CONDICIONES DE VICTORIA

La partida termina cuando un jugador se queda sin cartas por robar en su mazo. Si ambos jugadores se quedan sin cartas en el mismo turno, gana el jugador que tiene más cartas en la mano después de robar.

### CONSEJOS

Con estas nuevas reglas, es recomendable incluir en tu mazo muchos personajes y criaturas micro, algunos medius menos y muy pocos mega. Te recomendamos centrarte en una sola tribu, y solo en dos o tres personajes. De esta forma tendrás más opciones de robar cartas que puedas combinar en la partida.

**ERRANTES:** Las criaturas errantes son cartas especiales porque no tienen riders, de manera que no tienes que preocuparte tanto por la composición del mazo. Es recomendable centrarse en 4-5 Errantes diferentes y mantener la misma proporción de cartas micro, medius y mega. Son criaturas comparables en poder a los riders, lo que hace que los mazos basados en Errantes sean muy potentes.



### MAZO IDEAL PARA LAS REGLAS AVANZADAS (30 CARTAS)

15-18 héroes y criaturas

5-8 riders

3-5 lugares, hechizos y objetos

Puedes incluir como máximo tres copias de una misma carta en tu mazo.

### EFFECTOS DE LAS CARTAS

1. Si un efecto habla de «Tu Carta de Ataque», solo atañe a la Carta de Ataque, no a ninguno de sus Refuerzos.
2. Salvo que se indique lo contrario, todas las cartas son descartadas o devueltas al mazo de cartas al final de un Duelo. No queda ninguna en la mesa.
3. Cualquier carta que vuelva a la parte inferior del mazo pese a ser derrotada (como en el caso del troll), solo lo hace en caso de empate. Eso incluye al ave fénix de la primera colección de **Fantasy Riders**. Si la carta ha sido derrotada por perder el Duelo y no empatarlo, es descartada igualmente. En todos esos casos, «tu Carta de Ataque» significa «Tu carta de Ataque o de Defensa».



### CHECKLIST

#### Draconianos

- 1 Azote micro
- 2 Azote medius
- 3 Azote mega
- 4 Dracobestia micro
- 5 Dracobestia medius
- 6 Dracobestia mega
- 7 Azote micro rider
- 8 Azote medius rider
- 9 Azote mega rider
- 10 Escupefuego micro
- 11 Escupefuego medius
- 12 Escupefuego mega
- 13 Hiposaurio micro
- 14 Hiposaurio medius
- 15 Hiposaurio mega
- 16 Escupefuego micro rider
- 17 Escupefuego medius rider
- 18 Escupefuego mega rider
- 19 Señor dragón micro
- 20 Señor dragón medius
- 21 Señor dragón mega
- 22 Sierpeazul micro
- 23 Sierpeazul medius
- 24 Sierpeazul mega
- 25 Señor dragón micro rider
- 26 Señor dragón medius rider
- 27 Señor dragón mega rider
- 28 Maza de las tinieblas
- 29 Collar de dientes
- 30 Bomba de fuego
- 31 Ola de miedo
- 32 Transformación
- 33 Hálito tóxico
- 34 Pozo de cría
- 35 Estanque de lava
- 36 Bastión oscuro

#### Rakashas

- 37 Melena blanca micro
- 38 Melena blanca medius
- 39 Melena blanca mega
- 40 Cocodrilo micro
- 41 Cocodrilo medius
- 42 Cocodrilo mega
- 43 Melena blanca micro rider
- 44 Melena blanca medius rider
- 45 Melena blanca mega rider
- 46 Conjurador micro
- 47 Conjurador medius
- 48 Conjurador mega
- 49 Ibis sagrado micro
- 50 Ibis sagrado medius
- 51 Ibis sagrado mega
- 52 Conjurador micro rider
- 53 Conjurador medius rider
- 54 Conjurador mega rider
- 55 Nocturna micro
- 56 Nocturna medius
- 57 Nocturna mega
- 58 Kongamato micro
- 59 Kongamato medius
- 60 Kongamato mega
- 61 Nocturna micro rider
- 62 Nocturna medius rider
- 63 Nocturna mega rider
- 64 Cerbatana
- 65 Tótem animal
- 66 Collar tribal
- 67 Torbellino de batalla
- 68 Llamada ancestral
- 69 Silueta en sombras
- 70 Aldea oculta
- 71 Altar selvático

#### 72 Rápidos fluviales

#### Valquirias

- 73 Brunilda micro
- 74 Brunilda medius
- 75 Brunilda mega
- 76 Alazán micro
- 77 Alazán medius
- 78 Alazán mega
- 79 Brunilda micro rider
- 80 Brunilda medius rider
- 81 Brunilda mega rider
- 82 Escudera micro
- 83 Escudera medius
- 84 Escudera mega
- 85 Skoll micro
- 86 Skoll medius
- 87 Skoll mega
- 88 Escudera micro rider
- 89 Escudera medius rider
- 90 Escudera mega rider
- 91 Volva micro
- 92 Volva medius
- 93 Volva mega
- 94 Halcón gigante micro
- 95 Halcón gigante medius
- 96 Halcón gigante mega
- 97 Volva micro rider
- 98 Volva medius rider
- 99 Volva mega rider
- 100 Lanza rúnica
- 101 Vara mágica
- 102 Escudo de roble
- 103 Carga de batalla
- 104 Regreso de los caídos
- 105 Hilos del destino
- 106 Gran salón
- 107 Yermo nevado
- 108 Establos

#### Pueblo de las Arenas

- 109 Nómada micro
- 110 Nómada medius
- 111 Nómada mega
- 112 Chacal micro
- 113 Chacal medius
- 114 Chacal mega
- 115 Nómada micro rider
- 116 Nómada medius rider
- 117 Nómada mega rider
- 118 Derviche micro
- 119 Derviche medius
- 120 Derviche mega
- 121 Vibora cornuda micro
- 122 Vibora cornuda medius
- 123 Vibora cornuda mega
- 124 Derviche micro rider
- 125 Derviche medius rider
- 126 Derviche mega rider
- 127 Sherezade micro
- 128 Sherezade medius
- 129 Sherezade mega
- 130 Halcón rojo micro
- 131 Halcón rojo medius
- 132 Halcón rojo mega
- 133 Sherezade micro rider
- 134 Sherezade medius rider
- 135 Sherezade mega rider
- 136 Alfombra mágica
- 137 Lámpara maravillosa
- 138 Perfume embriagador
- 139 Poder taj
- 140 Orientación
- 141 Labia lisonjera

- 142 Caravana errante
- 143 Oasis
- 144 Mar de las dunas

#### Corte Oscura

- 145 Sluagh micro
- 146 Sluagh medius
- 147 Sluagh mega
- 148 Sabueso negro micro
- 149 Sabueso negro medius
- 150 Sabueso negro mega
- 151 Sluagh micro rider
- 152 Sluagh medius rider
- 153 Sluagh mega rider
- 154 Spriggan micro
- 155 Spriggan medius
- 156 Spriggan mega
- 157 Phooka micro
- 158 Phooka medius
- 159 Phooka mega
- 160 Spriggan micro rider
- 161 Spriggan medius rider
- 162 Spriggan mega rider
- 163 Reina de invierno micro
- 164 Reina de invierno medius
- 165 Reina de invierno mega
- 166 Reno de los hielos micro
- 167 Reno de los hielos medius
- 168 Reno de los hielos mega
- 169 Reina de invierno micro rider
- 170 Reina de invierno medius rider
- 171 Reina de invierno mega rider
- 172 Estilite envenenado
- 173 Clepsidra
- 174 Jubón mágico
- 175 Ventisca
- 176 Glamour
- 177 Intangibilidad
- 178 Túmulo feérico
- 179 Palacio de hielo
- 180 Río del tiempo

#### Elfos Oscuros

- 181 Druida oscuro micro
- 182 Druida oscuro medius
- 183 Druida oscuro mega
- 184 Escarabajo gigante micro
- 185 Escarabajo gigante medius
- 186 Escarabajo gigante mega
- 187 Druida oscuro micro rider
- 188 Druida oscuro medius rider
- 189 Druida oscuro mega rider
- 190 Bailarina de guerra micro
- 191 Bailarina de guerra medius
- 192 Bailarina de guerra mega
- 193 Aguja micro
- 194 Aguja medius
- 195 Aguja mega
- 196 Bailarina de guerra micro rider
- 197 Bailarina de guerra medius rider
- 198 Bailarina de guerra mega rider

#### Hoplitas

- 199 Gladiadora micro
- 200 Gladiadora medius
- 201 Gladiadora mega
- 202 Tilacino micro
- 203 Tilacino medius
- 204 Tilacino mega
- 205 Gladiadora micro rider
- 206 Gladiadora medius rider
- 207 Gladiadora mega rider
- 208 Forjador micro

- 209 Forjador medius
- 210 Forjador mega
- 211 Tricerino micro
- 212 Tricerino medius
- 213 Tricerino mega
- 214 Forjador micro rider
- 215 Forjador medius rider
- 216 Forjador mega rider

#### Gnomos

- 217 Sabio micro
- 218 Sabio medius
- 219 Sabio mega
- 220 Camaleóptero micro
- 221 Camaleóptero medius
- 222 Camaleóptero mega
- 223 Sabio micro rider
- 224 Sabio medius rider
- 225 Sabio mega rider
- 226 Trotabosques micro
- 227 Trotabosques medius
- 228 Trotabosques mega
- 229 Cuervo gigante micro
- 230 Cuervo gigante medius
- 231 Cuervo gigante mega
- 232 Trotabosques micro rider
- 233 Trotabosques medius rider
- 234 Trotabosques mega rider

#### Medianos

- 235 Centinela micro
- 236 Centinela medius
- 237 Centinela mega
- 238 Dogo micro
- 239 Dogo medius
- 240 Dogo mega
- 241 Centinela micro rider
- 242 Centinela medius rider
- 243 Centinela mega rider
- 244 Goliardo micro
- 245 Goliardo medius
- 246 Goliardo mega
- 247 Gamusino micro
- 248 Gamusino medius
- 249 Gamusino mega
- 250 Goliardo micro rider
- 251 Goliardo medius rider
- 252 Goliardo mega rider

#### Orcos del Abismo

- 253 Atronadora micro
- 254 Atronadora medius
- 255 Atronadora mega
- 256 Búfalo negro micro
- 257 Búfalo negro medius
- 258 Búfalo negro mega
- 259 Atronadora micro rider
- 260 Atronadora medius rider
- 261 Atronadora mega rider
- 262 Gurú micro
- 263 Gurú medius
- 264 Gurú mega
- 265 Quebrantahuesos micro
- 266 Quebrantahuesos medius
- 267 Quebrantahuesos mega
- 268 Gurú micro rider
- 269 Gurú medius rider
- 270 Gurú mega rider

#### Tecnomagos

- 271 Píromante micro
- 272 Píromante medius

- 273 Píromante mega
- 274 Elemental de fuego micro
- 275 Elemental de fuego medius
- 276 Elemental de fuego mega
- 277 Píromante micro rider
- 278 Píromante medius rider
- 279 Píromante mega rider

#### Neobárbaros

- 280 Thane micro
- 281 Thane medius
- 282 Thane mega
- 283 Yak blanco micro
- 284 Yak blanco medius
- 285 Yak blanco mega
- 286 Thane micro rider
- 287 Thane medius rider
- 288 Thane mega rider

#### Místicos

- 289 Viajera planar micro
- 290 Viajera planar medius
- 291 Viajera planar mega
- 292 Sincrón micro
- 293 Sincrón medius
- 294 Sincrón mega
- 295 Viajera planar micro rider
- 296 Viajera planar medius rider
- 297 Viajera planar mega rider

#### Elfos del Crepúsculo

- 298 Máscara micro
- 299 Máscara medius
- 300 Máscara mega
- 301 Bisonte de los bosques micro
- 302 Bisonte de los bosques medius
- 303 Bisonte de los bosques mega
- 304 Máscara micro rider
- 305 Máscara medius rider
- 306 Máscara mega rider

#### Enanos Chatarreros

- 307 Arcabucero micro
- 308 Arcabucero medius
- 309 Arcabucero mega
- 310 Mecastruz micro
- 311 Mecastruz medius
- 312 Mecastruz mega
- 313 Arcabucero micro rider
- 314 Arcabucero medius rider
- 315 Arcabucero mega rider

#### Trasgos de las Montañas

- 316 Grantrasgo micro
- 317 Grantrasgo medius
- 318 Grantrasgo mega
- 319 Huardo micro
- 320 Huardo medius
- 321 Huardo mega
- 322 Grantrasgo micro rider
- 323 Grantrasgo medius rider
- 324 Grantrasgo mega rider

#### Caballeros de la Luz

- 325 Templario micro
- 326 Templario medius
- 327 Templario mega
- 328 Dragón plateado micro
- 329 Dragón plateado medius
- 330 Dragón plateado mega

- 331 Templario micro rider
- 332 Templario medius rider
- 333 Templario mega rider

#### Señores del Océano

- 334 Escualo micro
- 335 Escualo medius
- 336 Escualo mega
- 337 Anguila gigante micro
- 338 Anguila gigante medius
- 339 Anguila gigante mega
- 340 Escualo micro rider
- 341 Escualo medius rider
- 342 Escualo mega rider

#### Antivida

- 343 Momia micro
- 344 Momia medius
- 345 Momia mega
- 346 Bestia revivida micro
- 347 Bestia revivida medius
- 348 Bestia revivida mega
- 349 Momia micro rider
- 350 Momia medius rider
- 351 Momia mega rider

#### Errantes

- 352 Dragón negro micro
- 353 Dragón negro medius
- 354 Dragón negro mega
- 355 Dragón dorado micro
- 356 Dragón dorado medius
- 357 Dragón dorado mega
- 358 Dragón de los pantanos micro
- 359 Dragón de los pantanos medius
- 360 Dragón de los pantanos mega
- 361 Dragón de las tormentas micro
- 362 Dragón de las tormentas medius
- 363 Dragón de las tormentas mega
- 364 Dragón demonio micro
- 365 Dragón demonio medius
- 366 Dragón demonio mega
- 367 Lindworm micro
- 368 Lindworm medius
- 369 Lindworm mega
- 370 Dragón verde micro
- 371 Dragón verde medius
- 372 Dragón verde mega
- 373 Dragón espectral micro
- 374 Dragón espectral medius
- 375 Dragón espectral mega
- 376 Anfitriero micro
- 377 Anfitriero medius
- 378 Anfitriero mega
- 379 Dragón bicéfalo micro
- 380 Dragón bicéfalo medius
- 381 Dragón bicéfalo mega
- 382 Scitalis micro
- 383 Scitalis medius
- 384 Scitalis mega
- 385 Uróboros micro
- 386 Uróboros medius
- 387 Uróboros mega
- 388 Minotauro micro
- 389 Minotauro medius
- 390 Minotauro mega
- 391 Yeti micro
- 392 Yeti medius
- 393 Yeti mega
- 394 Ahoool micro
- 395 Ahoool medius
- 396 Ahoool mega

# FANTASY RIDERS

## ¡CONSIGUE LAS CARTAS DE EDICIÓN LIMITADA!

¡Hay un héroe de edición limitada en cada tribu!

¡CONSIGUE LAS 19 CARTAS!



¡Con increíbles efectos metalizados...!

¡... y personajes en relieve!

Se archivan en la parte trasera de su versión estándar.

### PACK DE LANZAMIENTO

8 CARTAS DE EDICIÓN LIMITADA  
+TABLERO  
+BINDER  
+24 CARTAS

### COLLECTOR BOX

8 CARTAS DE EDICIÓN LIMITADA  
50 CARTAS TOTAL

### METAL BOX

3 CARTAS DE EDICIÓN LIMITADA  
+DOS SOBRES

