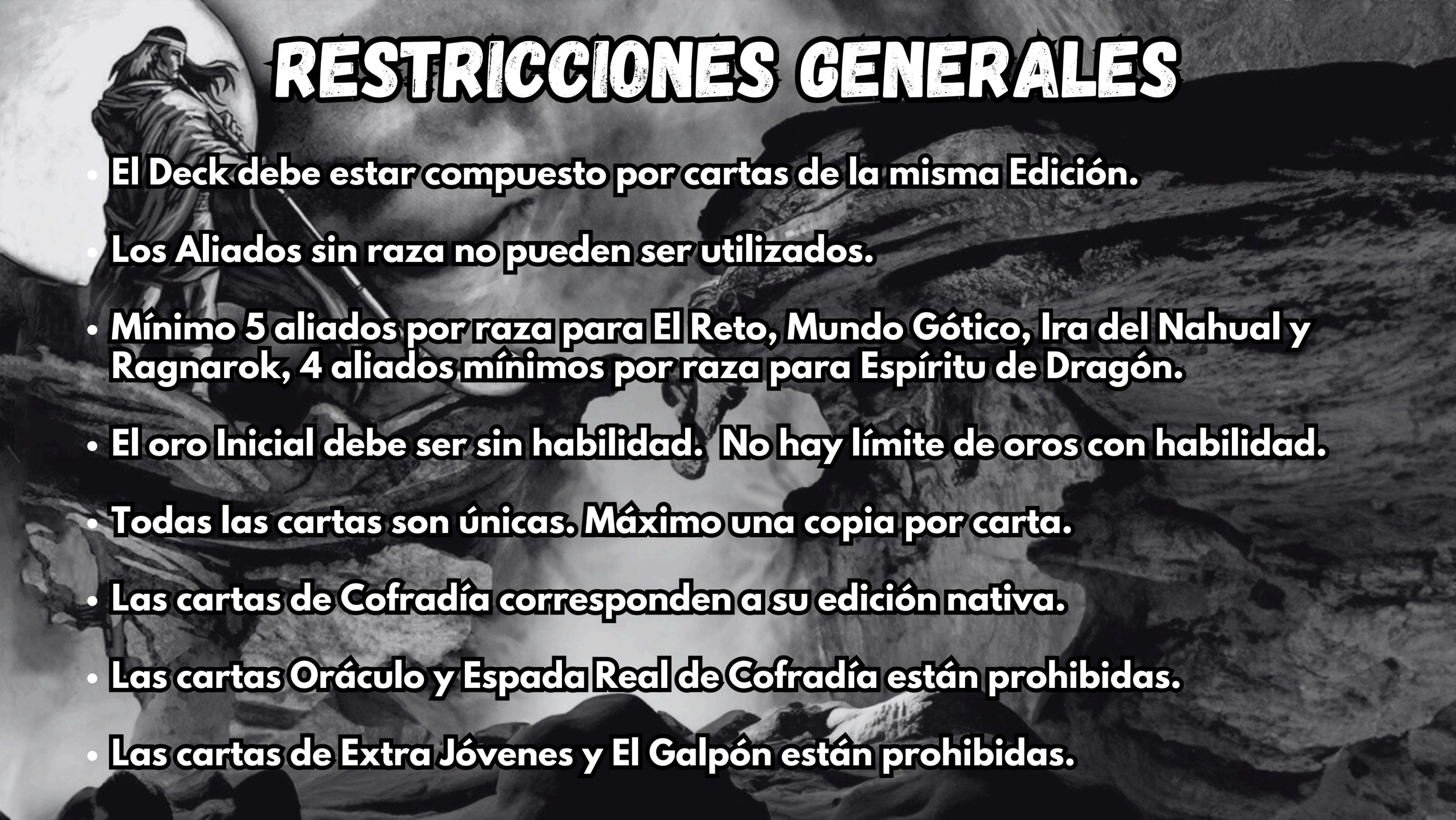


FORMATO EDICIÓN PRIMERA ERA EXTENDIDO



ABRIL 2025



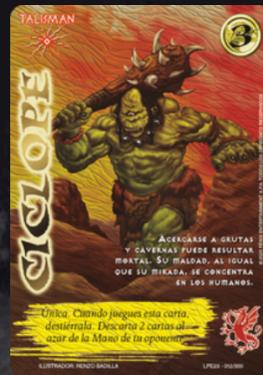
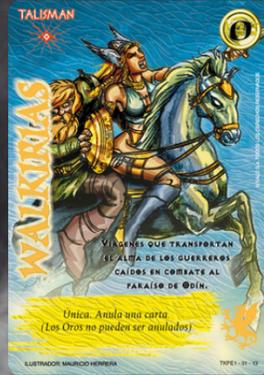
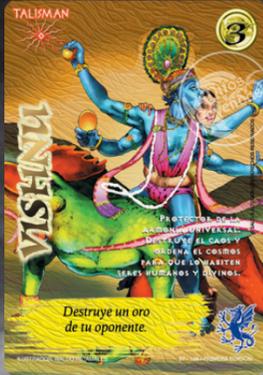


RESTRICCIONES GENERALES

- **El Deck debe estar compuesto por cartas de la misma Edición.**
- **Los Aliados sin raza no pueden ser utilizados.**
- **Mínimo 5 aliados por raza para El Reto, Mundo Gótico, Ira del Nahual y Ragnarok, 4 aliados mínimos por raza para Espíritu de Dragón.**
- **El oro Inicial debe ser sin habilidad. No hay límite de oros con habilidad.**
- **Todas las cartas son únicas. Máximo una copia por carta.**
- **Las cartas de Cofradía corresponden a su edición nativa.**
- **Las cartas Oráculo y Espada Real de Cofradía están prohibidas.**
- **Las cartas de Extra Jóvenes y El Galpón están prohibidas.**

CARTAS BANEADAS

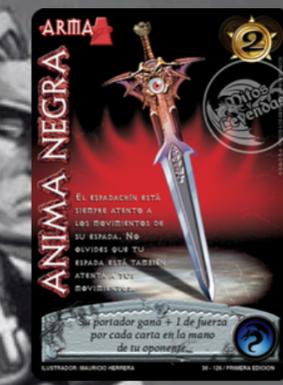
EL RETO



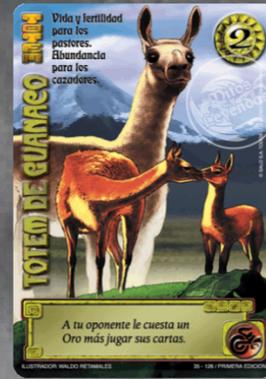
CARTAS X2 COPIAS



CARTAS BANEADAS

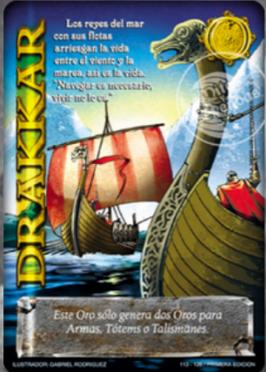


CARTAS BANEADAS



CARTAS BANEADAS

DRAKKAR TALISMANI
Las rejas del mar con sus flotas arriegan la vida entre el viento y la marea, así es la vida. Navegar es inevitable, vivir no lo es.



Este Oro sólo genera dos Oros para Armas, Tótems o Talismanes.

HJALGAR TALISMANI
El barbe remachado hecho de unánimes incertidumbre del líquido mundo es una de las habilidades otorgadas por Verdad, el timonel de la vida, descriptiva. El mundo es un juego de cartas. A la espera y la ruina de los dioses.



Todos los jugadores destruyen todas las cartas en juego. Y su oponente bota dos cartas de su castillo.

DRAUPTIR TALISMANI
Cada oro tiene ocho gemas y ocho anillos nuevos, de oro tan pesado como el original. Draupnir es el anillo de Odín, fabricado por Breth el enano.



Sólo puedes jugar esta carta en tu turno. Tu oponente, en su próximo turno, puede jugar Oros en usar los Oros que controle, hasta su Fase Final.

CUENTOS DE ADOMLA TALISMANI
Con este canto se evocan los tiempos primarios, cuando el gigante Ymir vivió en el mundo de Adomla cuando Adomla le dio una piedra que tomó la forma de un hombre.



Busca un Oro en tu Mazo Castillo y ponlo en tu Reserva de Oro.

GYALLARHORN TALISMANI
El cuerno que recuerda eventos, todo lo que ocurre en el árbol del mundo, el tiempo del fuego y del humo cuando su gémate despertó a los que dormían en los montes, cuando el campo de batalla, Paaco, Heimdal se acerca.



Si este Oro es destruido puedes buscar dos cartas de Oro en tu castillo y ponerlas en juego.

ARCO DE ULLR ARMA
En sus incursiones por montañas y bosques en busca de presas extraordinarias, el señor de la caza y el invierno sólo necesita su arco certero.



El portador gana 1 a la Fuerza. Cuando estás en juego, puedes buscar un Oro en tu Mazo Castillo y ponerlo en juego. Luego, puedes robar 1 carta.



CARTAS BANEADAS

HAN XIANG ZI (2)

El gran inocentón siempre juega floresco y distraído. De acuerdo con la leyenda, murió al caer de un duraznero y luego resucitó.

Si ataca o bloquea genera 3 Oros virtuales para jugar Talismanes.

CHING (1)

En épocas del emperador Yao buscó el Talemán, el libro de las mutaciones. Cambiando los ojos de una mujer, pudo ver a su destino. Él mismo se convirtió en un talismán.

Solo puedes jugar este Talismán si controlas Alados Xian. Busca un Talismán en tu Mazo Castilla y ponlo en tu Mano.

KEN NAGE (6)

En un ligero momento y lo oportuno, se podría quedar desarmado sin embargo, todos los recursos se agotan en la lucha sin cuartel.

Tu oponente se descarta de toda su mano (única).

NITEN JICHU RYU (5)

El enfrentamiento siempre es acompañado de más complejidad de nuestras armas. Como en la batalla, el juego de cartas debe ser una batalla sin cuartel.

Al jugar este talismán eliges entre destruir todos los aliados en juego o que todos los jugadores se descarten de su mano.

YU (4)

El fuego brilla y ilumina. Así el conocimiento ilumina los lugares más oscuros del mundo.

Paga tres de oro y destruye todas las cartas en juego.

KABUTO (3)

El juego es un momento de aspecto físico. Ante de la batalla, el guerrero se perfuma con incienso su cuerpo. El poder de la mente se eleva y se eleva en el momento de la batalla.

Descarta dos cartas de tu mano para que este aliado gane +3 a la fuerza sólo por el turno.

YOROI (3)

La armadura de un guerrero es su protección y se eleva en el momento de la batalla. El poder de la mente se eleva y se eleva en el momento de la batalla.

Su portador gana +2 de fuerza. Descarta esta arma en batalla mitológica para que los aliados oponentes vuelvan a la línea de defensa en respuesta a un ataque.

ORO (0)

En la estrategia es necesario conocer los más pequeños detalles y las más grandes verdades, lo más superficial y lo más profundo. Entre un juego y la vida, el tablero es la diferencia?

Destruye este oro para destruir una carta de oro oponente que tenga alguna habilidad de texto.

SELLO IMPERIAL DE JADE (0)

Las órdenes oficiales son signadas con la marca imperial, sin ella, el documento es falso. Se cuentan cosas ocultas y maravillosas sobre él.

Tus aliados imbloqueables ganan +2 a la fuerza mientras este oro esté en juego.

YASAKANI (0)

Yasakani dio los nombres a los dioses. La espada de Judo Yatai no Kagami y la espada Misagoji-no-Tsurugi, objetos que aún hoy en día se consideran emblemas imperiales.

Al final de cada turno puedes reagrupar este oro.

BUSHUDO (3)

Devoción total. Cultivar la inteligencia compartida, es vitalicio. Todo lo que está más allá de estas tres virtudes es inútil conocerlo. Donde la perseverancia no encuentra lugar, está la vida.

Cada uno de tus aliados gana por este turno un bono de fuerza igual al número de cartas que tengas en tu mano.

YINZHAO CHUANFA (6)

Saltar, luego caminar en una posición agachada, como un águila sobre en los bosques, un presa. Veloz como una flecha y después inmóvil como un árbol. La valentía y flexibilidad del águila.

Juegas un turno extra o destruye dos cartas oponentes en juego a tu elección.

KAVAKUJITSU (3)

El uso efectivo del fuego y los explosivos, depende de la circunstancia, destinción, distracción y muerte.

Elige un oro oponente, éste pierde todas sus habilidades de texto y luego destruyelo.

DOKUMENTSU (3)

La combinación correcta de las sustancias de un peligroso humo venenoso es una de las técnicas secretas.

Tu oponente manda al cementerio dos cartas que tengo en juego.

DISPOSITIVO ESTIMOSO (7)

Tu destruyes dos cartas de oro a elección.