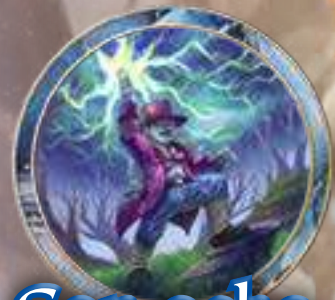


GUÍA DE LA COLECCIÓN



Todos los héroes,
criaturas y riders



Con ocho
tribus nuevas



¡Conoce a los
Moradores del Vacío!

PORTALES ENTRE MUNDOS



www.paninigroup.com

UN MUNDO DE AVENTURA



¡HÉROES, CRIATURAS Y RIDERS!

Héroes

Valerosos personajes que luchan por sobrevivir en un mundo que, de repente, se ha convertido en muchos mundos al mismo tiempo.



#155 Artillera medius

Criaturas

Fabulosas criaturas que evolucionan a lo largo de sus tres fases, en las que ganan nuevas habilidades y se vuelven más poderosas!



#222 Milpiés mega



#189 Mariscal mega rider

¡Riders!

Juntos, héroe y criatura se combinan para hacer frente a sus adversarios en formidables duelos.

FANTASY RIDERS IV: New Worlds
 Guía completa
 Una publicación de Panini España, S.A.
 C/ Vallespí, 20
 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
 www.paninigroup.com
 www.panini.es
 Realización: Estudio Fénix

Depósito Legal: GI 917-2023
 Item code: 004578
 Impreso en España
 Publicación promocional. Prohibida su venta.

© 2023 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 **27** 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 **6 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!

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

Tecnomagos	Neobárbaros	Místicos	Elfos del Crepúsculo	Enanos Chatarreros
Trasgos de las Montañas	Caballeros de la Luz	Señores del Océano	Antivida	Errantes
Orcos del Abismo	Elfos Oscuros	Gnomos	Hoplitas	Medianos
Corte Oscura	Draconianos	Pueblo de las Arenas	Rakashas	Valquirias
Insectoides	Duergar	Illuminados	Furoks	Piratas Dimensionales
Centuriones	Ciborgs	Ratoñeros		

ICONO DE TRIBU

Tecnomagos	Neobárbaros	Místicos	Elfos del Crepúsculo	Enanos Chatarreros
Trasgos de las Montañas	Caballeros de la Luz	Señores del Océano	Antivida	Errantes
Orcos del Abismo	Elfos Oscuros	Gnomos	Hoplitas	Medianos
Corte Oscura	Draconianos	Pueblo de las Arenas	Rakashas	Valquirias
Insectoides	Duergar	Illuminados	Furoks	Piratas Dimensionales
Centuriones	Ciborgs	Ratoñeros		

NIVEL
Tanto los héroes como las criaturas avanzan de **micro** * a **medios** ** 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!

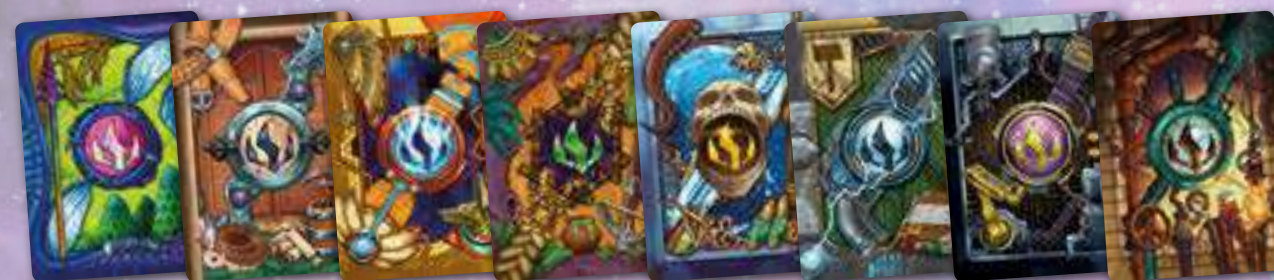
TEXTO DE JUEGO
Algunas cartas tienen poderes especiales para jugar. Cada una tiene su explicación en el texto que aparece después del icono.

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!

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 Insectoides, Duergar, Illuminados, Furoks, Piratas Dimensionales, Centuriones, Ciborgs y Ratoñeros!



NUEVOS MUNDOS, NUEVAS AVENTURAS

Tras enfrentarse a los gigantes y luego a los dragones, las tribus del mundo posterior al Cataclismo conocieron un periodo de paz. Cada una de ellas se dedicó a sus respectivos quehaceres, y pareció que la armonía reinaría durante tiempo indefinido.

Entonces, un accidente en un experimento de los Místicos provocó la apertura de extraños portales en todo el mundo. Portales que parecían desgarrar el espacio-tiempo y que conducían a diferentes mundos y planos, totalmente desconocidos hasta entonces. Algunas de las tribus decidieron viajar por esos portales para ver qué había al otro lado... pero en otros casos, fueron los seres que había al otro lado los que visitaron lo que para ellos era un nuevo mundo: criaturas extrañas, con atuendos inusuales y, en ocasiones, dotados de poderes o tecnología totalmente diferente a nada de lo que se hubiera visto, antes o después del Cataclismo. Pronto, todas esas tribus se vieron obligadas a interactuar de todas las formas posibles. En algunos casos, de forma amigable. En otras, de forma hostil.

Nuevos mundos se han abierto para las tribus que tanto han luchado para sobrevivir. Pero... ¿los habitan amigos o enemigos?



Pronto se descubrió que los portales eran muy inestables, y no solo podrían cerrarse en cualquier momento, sino que también podrían provocar un nuevo cataclismo, en este caso multidimensional, que destruiría todos los mundos conocidos. La única forma de cerrar los portales de manera segura era localizar unos artefactos dispersos en los nuevos mundos, pero cada tribu buscaba los mismos artefactos para proteger su mundo... ¡haciendo que se enfrentaran en terribles combates!

Pero lo peor de todo no era eso: el error en el experimento de los Místicos también había abierto un canal con una dimensión entre mundos, un lugar oscuro y siniestro que llamaron el Vacío, del que llegaban criaturas horribles y sobrecogedoras. Los seres del Vacío no solo eran muy peligrosos, sino que su aparición también volvía aún más inestables los portales. Eran entidades incomprensibles, que no parecían tener una forma determinada mientras habitaban en el Vacío, pero que cuando cruzaban los portales hacia los diferentes mundos adoptaban el aspecto de los monstruos más terroríficos y poderosos de las leyendas y mitos de cada lugar. ¿Lograrán todas las tribus superar sus diferencias y cerrar los portales de manera segura antes de que los seres del Vacío los destruyan a todos?

LOS MORADORES DEL VACÍO

Desde que se produjera el Cataclismo, todas las tribus supervivientes habían aprendido a enfrentarse a las criaturas errantes, bestias salvajes y temibles que rondaban por las ruinas de un mundo desolado y a las que poco a poco fueron aprendiendo a derrotar de una u otra forma.

Sin embargo, con la apertura de los portales, ahora esas mismas tribus deben hacer frente a un enemigo nuevo, desconocido y doblemente peligroso: las nuevas criaturas errantes, procedentes del Vacío, son entidades incomprensibles que adoptan diferentes aspectos en función de portal que atraviesan, pero en todos los casos son bestias aterradoras que imitan a criaturas de las leyendas y cuentos populares de cada región o mundo, haciendo así realidad los peores miedos de cada tribu.



Son más aterradoras que cualquier gigante o dragón precisamente por ese componente desconocido e impredecible que tienen.

Además, cada vez que una de estas criaturas llega a un nuevo mundo o plano, el portal que han usado para el viaje se desestabiliza, acercándolo un poco más al punto en el que se provoque una reacción en cadena que destruya todos los mundos conocidos. Ninguna de las tribus, ni siquiera las recién aparecidas, pueden permitir que los portales se destruyan... ¡por aterradores que sean, todos deben hacer frente a los Moradores del Vacío antes de que sea demasiado tarde!



LA GUERRA DE LOS PORTALES

La apertura de los portales es un arma de doble filo. La posibilidad de viajar a otros mundos y a otras dimensiones es algo que ni siquiera los Místicos podrían imaginar: LAS OPCIONES DE EXPLORACIÓN Y DESCUBRIMIENTO SON CASI INFINITAS. Pero esos nuevos mundos también están habitados por nuevas tribus, y no todas ellas se tomarán bien la llegada de extraños. De hecho, algunas incluso podrían invadir el mundo original para dominarlo aprovechando su avanzada tecnología o sus formidables habilidades. Las ocho nuevas tribus son TOTALMENTE DIFERENTES a lo visto hasta ahora.

Los **INSECTOIDES** son una tribu extraña, formada por HÍBRIDOS ENTRE HUMANOS E INSECTOS DE DIFERENTES TIPOS. Viven en un planeta con una atmósfera tóxica y además, se comunican emitiendo CHASQUIDOS Y SONIDOS GUTURALES QUE RESULTAN INCOMPRESIBLES para las otras tribus, lo que los hace aún más extraños.

Los **DUERGAR** son una tribu de HUMANOIDES PEQUEÑOS DE PIEL GRIS a los que algunos relacionan con los Enanos Chatarreros. Viven en un planeta desértico donde realizan excavaciones mineras y HAN DESCUBIERTO EL SECRETO DE LA PÓLVORA, lo que les permite usar armas de fuego relativamente avanzadas.

Los **ILUMINADOS** cuentan con FORMIDABLES PODERES MENTALES que pueden usar para controlar a otras criaturas, lanzar potentes rayos psiónicos o incluso adivinar el futuro. SON ENORMEMENTE SOFISTICADOS y tienen una buena relación con los Místicos.

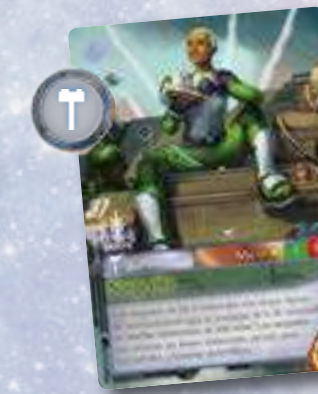
No hay que dejarse engañar por el aspecto de los **FUROKS**, una tribu formada por GRANDES CRIATURAS BÍPEDAS CUBIERTAS DE UN LARGO Y VISTOSO PELAJE. Aunque proceden de un planeta primitivo, han viajado por varios planos y HAY QUIEN RECURRE A SUS FORMIDABLES CUALIDADES FÍSICAS para realizar determinados trabajos.

Los **PIRATAS DIMENSIONALES** son sin duda LA TRIBU QUE MÁS HA VIAJADO ENTRE PLANOS a bordo de sus formidables barcos. Su táctica habitual es cruzar un portal, robar todo lo que puedan y huir. Sin embargo, no son especialmente malvados y, a menudo, y en ocasiones incluso AYUDAN A AQUELLOS QUE ESTÁN MÁS NECESITADOS.

Hay otras TRIBUS MÁS BENÉVOLAS. De hecho hay quien identifica a los **CENTURIONES** con los Caballeros de la Luz: a ambas tribus les guía el mismo valor y la misma misión de luchar contra el mal, aunque los Centuriones son aún más militaristas y están EQUIPADOS CON UNA TECNOLOGÍA ENORMEMENTE AVANZADA.

Más temibles resultan los **CÍBORGS**, HUMANOS CON IMPLANTES CIBERNÉTICOS que viajan en enormes naves y que se dedican a asimilar a sus enemigos, CONVIRTIÉNDOLOS EN NUEVOS MIEMBROS DE SU TRIBU. Su tecnología y sus ciberimplantes resultan desconcertantes para la mayoría.

Por último están los **Ratoñeros**, unos peculiares HUMANOIDES CON RASGOS DE RATÓN que viven en un mundo desolado lleno de ruinas y chatarra. Son tranquilos y poco agresivos, pero SU INSACIABLE CURIOSIDAD les puede llevar a interactuar o incluso luchar contra alguna de las otras tribus.





#21
Reina
mega

Insectoides

Nativos de un planeta cuya atmósfera tóxica resultaría irrespirable para cualquier otra tribu, los Insectoides son sin duda una de las tribus más extrañas e incomprensibles que han cruzado los portales.

Este carácter extraño se ve reforzado aún más por ciertas peculiaridades que los hacen únicos: su inusual lenguaje y su avanzada tecnología (disponen de armas sónicas), combinada con ciertos rasgos innatos como la capacidad para inocular venenos letales en sus enemigos, los hacen muy peligrosos. Además, toda la tribu entera parece compartir una única mente colmena, de manera que lo que ve, oye o piensa un Insectoide es percibido al mismo tiempo por todos sus congéneres cercanos. ¿Cómo luchar contra un enemigo que en realidad es una tribu entera? Esa es solo una de las muchas preguntas que suscitan los misteriosos Insectoides...





Héroes y criaturas

Mantis y cuernopincho

Las mantis son casi tan peligrosas como el insecto que les da nombre: ágiles y equipadas con espinosas armas capaces de infligir un terrible daño. Los cuernopinchos son sus fieles compañeros, y también son muy capaces de defenderse gracias al espinoso cuerno que lucen en la frente.



Zumbador y cavador

Los zumbadores reciben su nombre por su capacidad para emitir potentes sonidos que amplifican a través de sus curiosas pistolas, que pueden tener un efecto devastador. Cuando tienen que acceder a lugares inaccesibles usan a los cavadores, enormes criaturas dotadas de unas mandíbulas capaces de perforar cualquier terreno.



Reina y zángano

Las reinas son las líderes de la tribu, el vínculo que une a toda la mente colmena. Pero no está ni mucho menos indefensa: puede disparar chorros de un veneno corrosivo que resulta enormemente peligroso. Aunque tienen alas, prefieren viajar a lomos de grandes insectos negros conocidos como zánganos.



El rider definitivo

Puede que las reinas sean las líderes de la tribu, pero los Insectoides que más interaccionan con otras tribus son las mantis, que con frecuencia van a la cabeza de cualquier incursión en otros mundos a través de algún portal. En esos casos forman escuadrones voladores, subidas en sus cuernopinchos, que sirven al mismo tiempo como medio de transporte y como arma ofensiva. Por suerte esta tribu no ha mostrado el mismo interés expansionista que otras, y estas ofensivas son relativamente inusuales.



Cartas clave

De todas las particularidades que hacen de los Insectoides una tribu extraña, sin duda la más peligrosa es su capacidad para comunicarse de manera instantánea, lo que hace que su velocidad de reacción en cualquier enfrentamiento sea superior a la de cualquier otra tribu. Quienes han luchado más de una vez contra ellos pronto descubren que el

Los Insectoides son tan diferentes a cualquier tribu que muchos evitan el contacto con ellos.

vínculo que permite esa comunicación son las reinas, y que si logran neutralizarlas, la victoria está asegurada. Algo que es mucho más difícil de hacer que de decir...





Pequeños, fornidos, de piel cenicienta y con una habilidad innata para la minería, muchos relacionan a los Duergar con los Enanos Chatarreros. Pero esta tribu es muy diferente a sus parientes lejanos.

Los Duergar habitan en un planeta árido y desértico pero muy rico en minerales, y por eso tienen abundantes excavaciones y minas por toda su superficie. Aunque no son muy avanzados, su ingenio les ha permitido descubrir el secreto de la pólvora, gracias a la cual pueden defenderse usando armas de fuego como revólveres y escopetas. Sin embargo, son una tribu relativamente pacífica, y probablemente la menos propensa a cruzar portales y visitar otros mundos, salvo que se vean obligados a ello para vender alguna mercancía o adquirir alguna herramienta o aparato que necesiten para continuar con sus excavaciones.



Duergar

#47
Pistolero
medius



Héroes y criaturas

Capataz y yacálope

Los capataces son los organizadores de la tribu, lo más parecido a un líder que hay en los Duergar, aunque a menudo son los primeros en adentrarse en los túneles de las minas en busca de nuevas riquezas. Suelen montar en yacálopes, un híbrido entre conejo y ciervo con bastantes malas pulgas.



Pistolero y puma

El mundo natal de los Duergar es un lugar árido e inhóspito, donde hay peligros tanto en la superficie como bajo tierra. Los pistoleros se encargan de defender las minas y el resto de sus territorios gracias a sus revólveres, y también gracias a la ayuda de sus inseparables y feroces pumas.



Tahúr y coyote blanco

Ciertos Duergar nacen con dones mágicos y pueden imbuir hechizos en objetos. Muchos aprovechan esos dones en beneficio propio, haciéndose timadores y jugadores que usan las cartas como objetos mágicos. A menudo tienen que salir huyendo tras timar a alguien, en cuyo caso les viene muy bien la ayuda de los coyotes sobre los que cabalgan.



El rider definitivo

Los pistoleros y sus pumas forman una pareja enormemente eficaz, no solo para defender los territorios de los Duergar, sino también cuando tienen que dar caza a algún animal peligroso o algún ladrón que se haya llevado algún objeto valioso. La rapidez y el olfato del puma, combinados con la experiencia del pistolero para distinguir huellas donde alguien más solo vería tierra revuelta, hacen que haya muy pocas presas que se les escapen. Ellos son los primeros a los que acuden el resto de Duergar cuando hay que seguir el rastro a alguien.



Cartas clave

Los Duergar no solo utilizan la pólvora para sus armas de fuego; también son auténticos expertos en la creación de explosivos que pueden parecer rudimentarios, pero que tienen un efecto devastador cuando se activan. Estos explosivos suelen tener la forma de cartuchos de dinamita que pueden activarse mediante una mecha o con un detonador a distancia. Los



«Nunca le des mucha pólvora a un Duergar» es un dicho muy popular entre las tribus.

Duergar también han demostrado su creatividad con las armas diseñando revólveres con varios cañones que pueden disparar al mismo tiempo.



Aunque a primera vista parecen humanos normales con unos atuendos marcados por los tonos dorados y las decoraciones exóticas, los Illuminados ostentan un don único: el poder de la mente.

Los Illuminados podrían pasar por una tribu inofensiva a primera vista: sus integrantes son refinados y elegantes, y parecen poco propensos a los conflictos. Sin embargo, tienen un gran poder oculto: han desarrollado sus capacidades mentales hasta el punto de que pueden utilizarlas como armas ofensivas o para manipular los actos de sus adversarios. A menudo enfocan esos poderes en alguna parte de su atuendo que actúa como potenciador de esas habilidades, llegando incluso a derribar montañas o controlar ejércitos enteros solo con sus poderes psiónicos.



Illuminados

#74
Mentalista
medius



Héroes y criaturas

Mentalista y azor

Los mentalistas son los mejores usuarios de los poderes psiónicos de la tribu. Según su nivel de poder pueden llegar incluso a lanzar rayos mentales que arrasan grandes franjas de territorio. Cuando viajan lo hacen volando sobre sus azores, unas criaturas artificiales que les son totalmente fieles.



Pitonisa y anubio

Los poderes mentales de las pitonisas son únicos en su tribu, y tal vez resultan los más útiles: pueden adivinar el futuro a corto o largo plazo, lo que les permite actuar con antelación y evitar peligros. Sus fieles compañeros son los anubios, criaturas creadas mediante ingeniería genética y que recuerdan lejanamente a chacales recubiertos de circuitos.



Enérgomo y crioefinge

Cuando no hay otra opción que recurrir a la fuerza, los Iluminados emplean a los enérgomos, luchadores que pueden canalizar sus poderes mentales en sus puños para asestar golpes devastadores. Por si no fuera suficiente con eso, montan sobre crioefinges, criaturas con aspecto de carnero capaces de derribar a cualquier enemigo con sus embestidas.



El rider definitivo

Los mentalistas más poderosos tienen un carácter eminentemente pacífico y no suelen acudir a la batalla si no es estrictamente necesario. Sin embargo, cuando lo hacen son una imagen difícil de olvidar, liberando sus devastadores poderes mentales contra sus enemigos mientras vuelan sobre sus azores, cuyas alas desplegadas desprenden una luz cegadora que puede llegar a aturdir a sus enemigos. También suelen ser ellos los que acuden volando a las reuniones con otras tribus para intentar llegar a algún acuerdo de paz.



Cartas clave

Aunque por lo general utilizan sus poderes mentales como arma principal, en ocasiones los Iluminados recurren a armas físicas que también resultan peculiares, como por ejemplo una espada hecha de energía sólida con la que pueden cortar o atravesar casi cualquier material. La hoja de energía de la espada puede activarse o desactivarse a voluntad. Si la



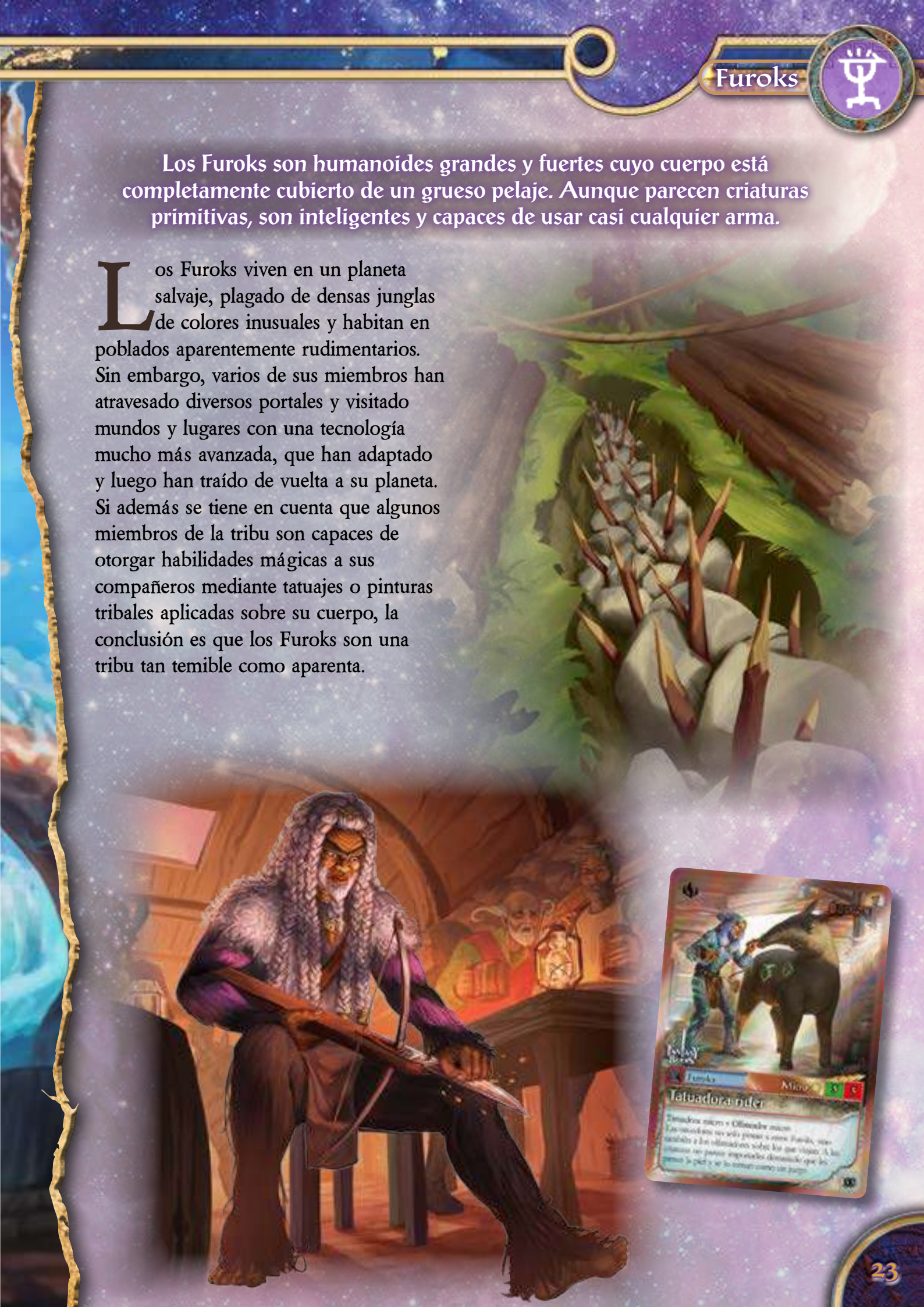
Los Iluminados parecen inofensivos, pero distan mucho de serlo.

Si la situación lo requiere, los Iluminados también pueden enfundarse una armadura hecha de luz sólida que les protege de los ataques más peligrosos de sus adversarios.



Los Furoks son humanoides grandes y fuertes cuyo cuerpo está completamente cubierto de un grueso pelaje. Aunque parecen criaturas primitivas, son inteligentes y capaces de usar casi cualquier arma.

Los Furoks viven en un planeta salvaje, plagado de densas junglas de colores inusuales y habitan en poblados aparentemente rudimentarios. Sin embargo, varios de sus miembros han atravesado diversos portales y visitado mundos y lugares con una tecnología mucho más avanzada, que han adaptado y luego han traído de vuelta a su planeta. Si además se tiene en cuenta que algunos miembros de la tribu son capaces de otorgar habilidades mágicas a sus compañeros mediante tatuajes o pinturas tribales aplicadas sobre su cuerpo, la conclusión es que los Furoks son una tribu tan temible como aparenta.



#119
Arponero
medius

Furoks





Héroes y criaturas

Cazarrecompensas y pellejudo

Las cualidades físicas de los Furoks los convierten en guerreros a sueldo ideales para otras tribus. Hay un grupo de Furoks mujer que se especializan como cazarrecompensas y viajan por diferentes mundos y planos, a menudo subidas a lomos de unas criaturas reptilianas llamadas pellejudos por el grosor de su piel escamosa.



Arponero y jobak

Los Furoks viven de la caza y de la pesca, y algunos de ellos aprenden a utilizar el arpón no solo para obtener alimento, sino también para defenderse de posibles ataques. Cuando deben marchar a la batalla, se suben a lomos de los jobaks, unos enormes y peludos animales cuadrúpedos con un formidable cuerno en el morro.



Tatuadora y olfateador

Las tatuadoras se especializan en otorgar habilidades mágicas a otros Furoks al pintarles tatuajes en el pelaje. Sus poderes proceden de los espíritus ancestrales de la tribu, pero son sus fieles criaturas, los olfateadores, los que las ayudan a localizar los inusuales ingredientes que necesitan para llevar a cabo sus rituales.



El rider definitivo

Las cazarrecompensas son guerreras curtidas en mil batallas, y son especialmente terribles cuando cabalgan a lomos de sus pellejudos, unos lagartos gigantes realmente feroces que solo las propias cazarrecompensas son capaces de mantener bajo control. Por si la variedad de armas que tienen las cazarrecompensas no fuese suficiente, las fauces llenas de afilados colmillos y la demoledora cola del pellejudo también pueden causar estragos en cualquier enemigo. No es de extrañar que los servicios de los Furoks estén tan requeridos.



Cartas clave

A pesar de todas sus imponentes cualidades físicas y de su inteligencia en combate, el elemento más importante de los Furoks es la capacidad de las tatuadoras para transmitir su magia al resto de la tribu mediante sus pinturas. Pero es un don que les cuesta adquirir: para poder obtenerlo, deben pasar días o incluso semanas encerradas y meditando en un extraño

agujero excavado en el suelo de la jungla y decorado con extraños símbolos que ellas llaman «pozo de las visiones». Nadie sabe qué ocurre durante esos periodos.

Hay quien define a los Furoks como «**bolitas de pelo llenas de furia**».



El nombre de esta tribu la define a la perfección: está formada por ladrones y saqueadores que viajan entre dimensiones a bordo de barcos capaces de navegar por el Vacío, y que roban todo lo que encuentran a su paso.

Sin embargo, quienes han tratado con algún miembro de esta tribu sostienen que no son saqueadores despiadados, y que solo acostumbran a robar a quienes ellos creen que «tienen de sobra». No es extraño encontrárselos en algún puerto o algún poblado, repartiendo las sobras de su botín entre los más desfavorecidos. Sus constantes viajes entre mundos y dimensiones hacen que acumulen un botín de lo más variopinto y que vayan pertrechados con armamento de la tecnología más variada, desde simples sables de acero hasta granadas electromagnéticas. Además, siempre están abiertos a recibir a nuevos reclutas dispuestos a viajar por todo tipo de parajes y dimensiones.



Piratas Dimensionales

#146
Capitana
medius





Héroes y criaturas

Capitana y orm

Cada barco de los Piratas Dimensionales tiene una capitana como líder principal, que se encarga de organizar los ataques y, a menudo, de participar directamente en ellos. Son mujeres curtidas en mil batallas, que han domado a unas enormes serpientes marinas rojas conocidas como orms, a las que suelen usar como monturas.



Artillera y pez martillo

Las artilleras saben usar cualquier arma que caiga en sus manos, por grande o rara que sea... ¡y los Piratas Dimensionales usan muchas armas! También tienen una puntería formidable y, cuando abandonan sus barcos, les encanta surcar las olas subidas en peces martillo con los que a veces incluso embisten contra las naves enemigas.



Grumete y albatros

Los grumetes ocupan la parte baja del escalafón en un barco pirata, y empiezan desempeñando labores menores, para ir subiendo poco a poco en jerarquía. Son jóvenes con una sed insaciable de ver mundo, y a menudo abandonan temporalmente sus barcos para visitar nuevos parajes subidos sobre sus albatros, unas grandes aves marinas.



El rider definitivo

Los orms son gigantescas serpientes marinas que son nativas del Vacío y pueden moverse sin problemas por él. Sin embargo, lo más habitual es que se deslicen por el agua (o bajo ella), a menudo llevando sobre sus escamosos lomos a las capitanas de los Piratas Dimensionales. Los especímenes más grandes de estas criaturas tienen un tamaño descomunal, y son totalmente fieles a sus jinetes, cuyas órdenes cumplen hasta el punto que les permite su limitada inteligencia.



Cartas clave

La movilidad es vital para los Piratas Dimensionales. Saben que si pasan demasiado tiempo en un mismo sitio, tendrán problemas. Por eso sus barcos están equipados con aparatos que les permiten moverse con rapidez de un lugar a otro... o de un plano a otro. Especialmente valiosos son los timones de esos barcos, que cuentan con una inusual tecnología combinada

con magia que les proporciona una capacidad de maniobrabilidad insólita. Nadie recuerda quién inventó el primero de estos timones, pero todos los barcos tienen uno.



Robar a los Piratas Dimensionales nunca es buena idea. Siempre acaba saliendo caro.



Los Centuriones son una tribu de claro carácter militarista, dedicada a defender a los desvalidos allá donde los encuentren, usando una avanzada tecnología que resulta decisiva en combate.

Nadie sabe exactamente cuál es el mundo de origen de los Centuriones. Hay quien dice que fue arrasado por alguna tribu o alguna monstruosidad del Vacío, y que desde entonces viajan de portal en portal, ofreciendo sus capacidades militares para evitar que otros puedan sufrir el mismo destino que han padecido ellos. Con la excepción de los Cíborgs, son la tribu más avanzada tecnológicamente de todas las que aparecen por los portales, pero a diferencia de aquellos, son honorables, valerosos y leales. Son especialmente agresivos con los Moradores del Vacío, a los que siempre atacan en cuanto les ven, lo que podría indicar que alguna de esas criaturas fue la responsable de la destrucción de su planeta natal...



Centuriones

#182
Mariscal
medius

Héroes y criaturas

Mariscal e hipogrifo

Los mariscales son los líderes de los Centuriones tanto en el campo de batalla como fuera de él, preparando tácticas y estrategias para cualquier enfrentamiento. Van siempre montados en sus fieles hipogrifos, híbridos de águila y caballo, lo que les permite sobrevolar cualquier batalla e intervenir directamente si es necesario.



Sargento y lobo de hierro

Las sargentos forman una división de los Centuriones especializada en misiones de reconocimiento y exploración. Aunque sus armas y armaduras son más ligeras que las de los mariscales, saben defenderse perfectamente, y si es necesario cuentan con la ayuda de sus feroces lobos de hierro, que les ayudan a moverse con rapidez.



Capellán y carnero

Los Centuriones son profundamente espirituales, y los capellanes no solo dan soporte anímico a las tropas, sino que también cuentan con poderes curativos y beneficiosos que otorgan ventajas adicionales a sus compañeros en el combate. Suelen ir montados en unos grandes y peludos carneros con los que incluso pueden entrar en combate.



El rider definitivo

Aunque los mariscales son las tropas de choque de los Centuriones, en ocasiones pueden resultar muy lentos en combate a causa de sus armaduras pesadas y su voluminoso armamento. Las sargentos, montadas en sus feroces lobos de hierro, resultan mucho más eficaces en la batalla. Ellas también van bien armadas, y por si sus espadas y pistolas no fuesen suficiente, los lobos pueden encargarse de derrotar a sus enemigos usando sus terribles fauces y sus afiladas garras para terminar el trabajo.



Cartas clave

Pese a todos sus avances tecnológicos y a su sofisticado armamento, la auténtica ventaja de los Centuriones es su capacidad para combatir en equipo. Sus escuadrones son unidades bien entrenadas y lideradas por grandes estrategas dotados de un carisma y una autoridad naturales. Eso significa que, cuando entran en combate, son mucho más eficaces

Los Centuriones están entrenados para luchar en equipo, y eso les vuelve mucho más eficaces.

como grupo que si combatieran cada uno por separado. Ninguna de las otras tribus, con la posible excepción de los Hoplitas, es capaz de algo similar.



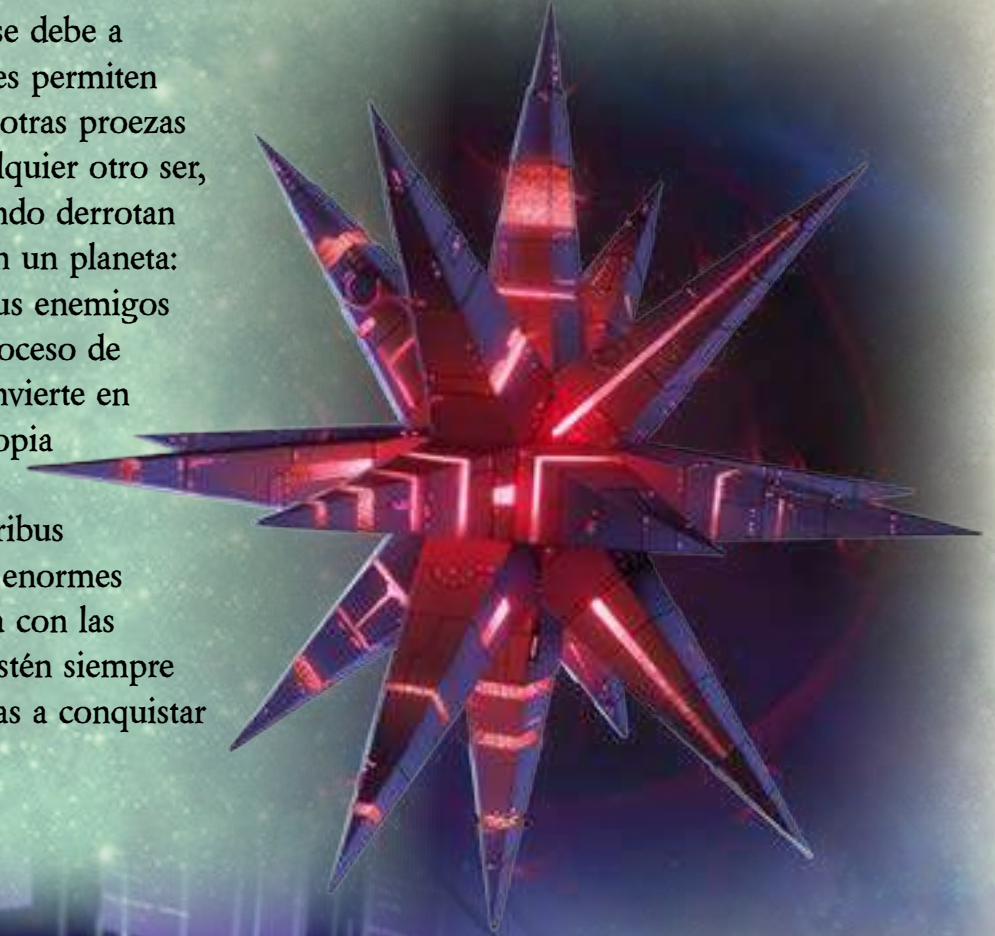


Cíborgs

#227
Tanque
medius

Los Cíborgs son una tribu de humanos cuyas cualidades físicas han sido mejoradas gracias a diversos implantes injertados en su cuerpo. Son una tribu agresiva, expansionista y muy peligrosa.

Este peligro no solo se debe a los implantes que les permiten combatir y realizar otras proezas físicas imposibles para cualquier otro ser, sino a sus costumbres cuando derrotan a un enemigo o conquistan un planeta: tras la batalla, someten a sus enemigos derrotados a un terrible proceso de transformación que los convierte en nuevos miembros de la propia tribu de los Cíborgs. Eso hace que sean una de las tribus más numerosas, y que sus enormes naves con forma de estrella con las que viajan entre mundos estén siempre repletas de tropas dispuestas a conquistar nuevos territorios.





Héroes y criaturas

Matriarca y milpiés

Las matriarcas son las líderes de los Cíborgs, temibles seres capaces de entrar en combate, pero también encargadas del proceso de adaptación que convierte a todos sus enemigos derrotados en nuevos Cíborgs. Cuando acuden a la batalla, lo hacen subidas en criaturas cibernéticas llamadas milpiés, similares a enormes y sinuosos gusanos.



Tanque y juggernaut

Los tanques reciben su nombre porque son las tropas de choque de la tribu. Armados con potentes armas láser y protegidos por fuertes armaduras, son un rival temible para cualquier adversario, pero lo son aún más cuando cabalgan sobre los juggernauts, unos cuadrúpedos con varios implantes que mejoran sus prestaciones en combate.



Infiltradora y gatoborg

Los Cíborgs no siempre usan la fuerza para alcanzar sus objetivos. Las infiltradoras se encargan de las misiones más delicadas. Ágiles, sigilosas e igual de letales que el resto de su tribu, a menudo completan su misión sin que sus enemigos se den cuenta. Les acompañan unos grandes gatoborgs dotados de seis patas y otros implantes.



El rider definitivo

Puede que físicamente no resulten tan imponentes como los tanques, pero las matriarcas decantan muchas batallas del lado de los Cíborgs cuando entran en combate subidas en sus milpiés. Pueden disparar devastadores rayos láser desde los ojos, con los que causan terribles daños en sus enemigos. Los pocos que logran resistir ese ataque suelen ser presa de la voracidad del milpiés, cuyas patas le permiten moverse por cualquier terreno y que acostumbran a devorar a cualquier rival que quede vivo en el campo de batalla.



Cartas clave

Todas las naves de los Cíborgs cuentan con unas estancias especiales donde se realiza el terrible proceso que transforma a los enemigos derrotados en nuevos miembros de la tribu. En esas ominosas salas, conocidas como «nidos de adaptación», se introduce a las víctimas en tanques llenos de líquido a los que se conectan las matriarcas para completar la transformación. Una vez

terminado el proceso, el nuevo miembro de la tribu está listo para recibir nuevos ciberimplantes y contribuir a las nuevas conquistas de la tribu.

La aparición de una nave de los Cíborgs causa el terror entre quienes la contemplan.





Los Ratoñeros son una tribu muy inusual, formada por roedores bípedos de tamaño humano con una gran curiosidad por cualquier objeto mecánico y una capacidad innata para manipular esos aparatos.

Nadie se pone de acuerdo en si los Ratoñeros son humanos con rasgos de ratón o ratas con forma humana. En lo que sí coinciden todos es en que su capacidad para arreglar o modificar aparatos y artefactos mecánicos rivaliza con la de los Enanos Chatarreros. De hecho, viven en un planeta árido y desolado, lleno de ruinas antiguas de donde rescatan cualquier chatarra o artefacto dañado para adaptarlo a sus necesidades. Sus moradas se extienden por debajo de la superficie del planeta, donde han excavado túneles y galerías que se extienden a lo largo de varios kilómetros y que suelen estar repletas de cacharros cuya utilidad solo ellos entienden.



Ratoñeros

#263
Piloto
medius



Héroes y criaturas

Arreglador y mapache

Los arregladores hacen honor a su nombre: son capaces de arreglar cualquier cosa y tienen herramientas que nadie más sabe usar. Aunque lo que entienden ellos por «arreglar» puede ser diferente de lo que entienden otras tribus. Suelen ir acompañados de unos grandes mapaches que comparten la misma curiosidad que sus dueños.



Piloto y ardilla voladora

Algunos Ratoñeros intrépidos deciden que el cielo es su elemento natural y se especializan en pilotar vehículos o volar de cualquier forma imaginable. Precisamente por eso, eligen como monturas a unas enormes ardillas que, aunque realmente no pueden volar, sí que pueden realizar largos vuelos rasantes extendiendo sus patas.



Garradura y topo

Los Ratoñeros son una tribu pacífica, pero incluso ellos necesitan poder defenderse de los ataques. Para eso están las garraduras, duras luchadoras equipadas con armas creadas a partir de piezas sueltas de otros aparatos. Montan a lomos de topos gigantes capaces de excavar bajo tierra y sorprender a sus enemigos surgiendo de debajo del suelo.



El rider definitivo

Los Ratoñeros son conscientes de sus limitaciones en el combate, y han aprendido que actuar con rapidez puede marcar la diferencia entre perder la vida o mantenerla. Por eso, los pilotos más experimentados son muy apreciados por esta tribu. Subidos sobre sus grandes ardillas, son capaces de planear a través de grandes distancias y transmitir cualquier mensaje urgente al resto de la tribu. Aunque apenas van armados, estos pilotos cuentan con la ventaja de poder moverse con rapidez y evitar así cualquier peligro.



Cartas clave

Los Ratoñeros tienen una capacidad aparentemente infinita para combinar piezas de diferentes aparatos para crear artilugios nuevos cuyo funcionamiento solo ellos entienden. Uno de los más populares es la llamada mochila propulsora, un artefacto que se coloca en la espalda del portador y que cuenta con varios mecanismos, engranajes y tubos a través de los que se

genera una combustión que permite volar a quien lleva puesta la mochila. Por desgracia, es un aparato difícil de controlar y ha provocado no pocos accidentes.

Nunca dejes un objeto suelto cerca de un Ratoñero. No lo volverás a ver.





Los portales recién abiertos no solo han permitido contactar con nuevas tribus. Por ellos también han aparecido monstruosidades mucho peores que cualquier cosa que hayan visto las tribus hasta ahora.

Esas temibles criaturas han acabado siendo conocidas como los «Moradores del Vacío», pues los más sabios entre los Místicos y los Tecnomagos han llegado a la conclusión de que proceden del Vacío entre portales, un espacio desconocido en el que muy pocos se atreven a adentrarse. En ese entorno, los Moradores no tienen una forma determinada, y solo cuando cruzan un portal y visitan un mundo o plano concreto adoptan una forma física propia.

Esa forma concreta cambia según cada caso, pero siempre son criaturas monstruosas, a menudo salidas de las leyendas locales o las peores pesadillas de los miembros de cada mundo. Una cosa está clara: sea cual sea el aspecto específico que adopta un Morador del Vacío, siempre tiene el mismo objetivo: sembrar la destrucción allá por donde pasa hasta no dejar nada con vida en el mundo que han visitado. Una vez completada esa tarea, cruzan de nuevo un portal y regresan al Vacío para recuperar su forma original hasta una nueva invasión.



Errantes

#335
Uniojo
medius

Pesadillas hechas realidad

Muchos Moradores del Vacío parecen captar de alguna forma los miedos de los habitantes de los mundos que visitan y adoptan su forma física en base a ellos. Son, literalmente, las leyendas y las pesadillas de la gente hechas realidad. Y no todo el mundo es capaz de enfrentarse con sus propios miedos.



Bestias impredecibles

Otros Moradores del Vacío adoptan aspectos más inusuales y hacen gala de habilidades aterradoras: algunos son capaces de teleportarse al instante de un lugar a otro, mientras que otros parecen plantas normales y corrientes que en realidad tienen capacidad de movimiento... y un hambre voraz.



Amorfos... y multiformes

Los más impredecibles de los Moradores del Vacío son aquellos cuya apariencia y forma varía. Algunos adoptan el aspecto de una enorme masa gelatinosa de forma fluida que consume todo lo que toca, pero son peores aún aquellos que pueden transformarse en cualquier criatura, pues eso les permite sorprender a sus víctimas.



Los enemigos a batir

De todos los Moradores del Vacío que han cruzado los portales, no hay ninguno más poderoso y terrible que el llamado Demonio del Vacío, una criatura de piel roja y alas correosas cuyo poder de destrucción no tiene igual. Se han visto varias versiones de esta criatura, aunque por suerte las más grandes son bastante escasas. Pero la mera presencia de una de estas bestias cerca de algún centro de población basta para provocar un éxodo inmediato. Solo las tribus más valerosas, como los Caballeros de la Luz, los Hoplitas o los Centuriones se atreven a hacerles frente.



Un adversario inabarcable

Algunos Moradores del Vacío son tan poderosos que pueden fusionarse con algún tipo de elemento natural del mundo que visitan para convertirse en una amenaza que afecte a grandes zonas y al mismo tiempo sea imposible de afrontar. Ese es el caso de los llamados «correvientos», que adoptan la forma de nubes turbulentas de diferentes formas y tamaños y que, en sus variantes más grandes, pueden liberar relámpagos y truenos capaces de destruir poblaciones enteras. El miedo a una de esas tormentas hace que cualquier tribu se ponga a refugio cuando ve aparecer por el horizonte un cúmulo de nubes oscuras.



Los Moradores del Vacío pueden adoptar cualquier forma o aspecto imaginable.

CARTAS LEGACY: VUELVEN LAS TRIBUS CLÁSICAS

Esta colección también incluye cartas pertenecientes a las tribus presentadas en las tres series anteriores. Cada una de las diecinueve tribus aparecidas previamente tienen presencia aquí, puesto que todas ellas participan también del descubrimiento de los portales y se unen al esfuerzo común por luchar contra los Moradores del Vacío y por evitar la destrucción de esos portales. Por lo tanto, puedes combinar estas nuevas cartas con las que aparecieron en colecciones anteriores en tu mazo, potenciando así las habilidades de cada grupo.

De esta manera, TECNOMAGOS, NEOBÁRBAROS, MÍSTICOS, ELFOS DEL CREPÚSCULO, ENANOS CHATARREROS, TRASCOS DE LAS MONTAÑAS, CABALLEROS DE LA LUZ, SEÑORES DEL OCEANO, ANTIVIDA, ELFOS OSCUROS, HOPLITAS, GNOMOS, MEDIANOS, ORCOS DEL ABISMO, DRACONIANOS, RAKASHAS, VALQUIRIAS, PUEBLO DE LAS ARENAS y CORTE OSCURA acompañan a las nuevas tribus de esta colección. Todas ellas interactúan en una lucha que cobra vida en el tablero de juego, ¡presentándote batallas épicas y enfrentamientos legendarios!



LEGACY: LOS MEJORES DE LOS MEJORES

A diferencia del resto de tribus, que cuentan con familias de nueve cartas formadas por tres héroes, tres criaturas y tres riders, las cartas de las tribus clásicas aparecen en grupos de solo tres cartas y reciben el nombre de «Legacy».

Cada grupo de cartas Legacy contiene un héroe mega, una criatura mega y, por supuesto, un rider mega, formado por el héroe y su criatura combinados. En otras palabras, solo los miembros más poderosos de todas las tribus hacen acto de presencia para seguir luchando contra los nuevos adversarios que aparecen a través de los portales!

Además, el rider de cada uno de los grupos de las cartas Legacy es un tipo de carta especial, Legendaria, con los efectos y brillos más alucinantes. ¡Hay diecinueve cartas diferentes!



¿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 por algún motivo 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).
- Todas 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 Refuerzo, 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 por cualquier motivo ambos jugadores se quedan sin cartas al mismo tiempo, 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 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, 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

Insectoides

- 1 Mantis micro
- 2 Mantis medius
- 3 Mantis mega
- 4 Cuernopincho micro
- 5 Cuernopincho medius
- 6 Cuernopincho mega
- 7 Mantis micro rider
- 8 Mantis medius rider
- 9 Mantis mega rider
- 10 Zumbador micro
- 11 Zumbador medius
- 12 Zumbador mega
- 13 Cavador micro
- 14 Cavador medius
- 15 Cavador mega
- 16 Zumbador micro rider
- 17 Zumbador medius rider
- 18 Zumbador mega rider
- 19 Reina micro
- 20 Reina medius
- 21 Reina mega
- 22 Zángano micro
- 23 Zángano medius
- 24 Zángano mega
- 25 Reina micro rider
- 26 Reina medius rider
- 27 Reina mega rider
- 28 Veneno radiactivo
- 29 Aguijón
- 30 Arnés volador
- 31 Toque corrosivo
- 32 Contraataque
- 33 Mente colmena
- 34 Páramo tóxico
- 35 Colmena gigante
- 36 Túneles subterráneos

Duergar

- 37 Capataz micro
- 38 Capataz medius
- 39 Capataz mega
- 40 Yacálope micro
- 41 Yacálope medius
- 42 Yacálope mega
- 43 Capataz micro rider
- 44 Capataz medius rider
- 45 Capataz mega rider
- 46 Pistolero micro
- 47 Pistolero medius
- 48 Pistolero mega
- 49 Puma micro
- 50 Puma medius
- 51 Puma mega
- 52 Pistolero micro rider
- 53 Pistolero medius rider
- 54 Pistolero mega rider
- 55 Tahúr micro
- 56 Tahúr medius
- 57 Tahúr mega
- 58 Coyote blanco micro
- 59 Coyote blanco medius
- 60 Coyote blanco mega
- 61 Tahúr micro rider
- 62 Tahúr medius rider
- 63 Tahúr mega rider
- 64 Cartucho de dinamita
- 65 Pistola de doble tambor
- 66 Alforjas de viaje
- 67 Visión en la oscuridad
- 68 Magia de las cartas
- 69 Vaciar el tambor
- 70 Puesto de suministros
- 71 Pista de duelos
- 72 Mina abandonada

Iluminados

- 73 Mentalista micro
- 74 Mentalista medius
- 75 Mentalista mega
- 76 Azor micro
- 77 Azor medius
- 78 Azor mega
- 79 Mentalista micro rider
- 80 Mentalista medius rider
- 81 Mentalista mega rider
- 82 Pitonisa micro
- 83 Pitonisa medius
- 84 Pitonisa mega
- 85 Anubio micro
- 86 Anubio medius
- 87 Anubio mega
- 88 Pitonisa micro rider
- 89 Pitonisa medius rider
- 90 Pitonisa mega rider
- 91 Enérgomo micro
- 92 Enérgomo medius
- 93 Enérgomo mega
- 94 Crioefinge micro
- 95 Crioefinge medius
- 96 Crioefinge mega
- 97 Enérgomo micro rider
- 98 Enérgomo medius rider
- 99 Enérgomo mega rider
- 100 Amplificador mental
- 101 Hoja de energía
- 102 Armadura luminica
- 103 Parálisis mental
- 104 Presciencia
- 105 Sonda manipuladora
- 106 Desierto lunar
- 107 Meditadromo
- 108 Alto sitial

Furoks

- 109 Cazarrecompensas micro
- 110 Cazarrecompensas medius
- 111 Cazarrecompensas mega
- 112 Pellejudo micro
- 113 Pellejudo medius
- 114 Pellejudo mega
- 115 Cazarrecompensas micro rider
- 116 Cazarrecompensas medius rider
- 117 Cazarrecompensas mega rider
- 118 Arponero micro
- 119 Arponero medius
- 120 Arponero mega
- 121 Jobak micro
- 122 Jobak medius
- 123 Jobak mega
- 124 Arponero micro rider
- 125 Arponero medius rider
- 126 Arponero mega rider
- 127 Tatuadora micro
- 128 Tatuadora medius
- 129 Tatuadora mega
- 130 Olfateador micro
- 131 Olfateador medius
- 132 Olfateador mega
- 133 Tatuadora micro rider
- 134 Tatuadora medius rider
- 135 Tatuadora mega rider
- 136 Pinturas de guerra
- 137 Arpón encantado
- 138 Casco de caza
- 139 Empatía animal
- 140 Tatuajes tribales
- 141 Rastreo inexorable
- 142 Pozo de las visiones
- 143 Circuito de pruebas
- 144 Jungla azul

Piratas Dimensionales

- 145 Capitana micro
- 146 Capitana medius
- 147 Capitana mega
- 148 Orm micro
- 149 Orm medius
- 150 Orm mega
- 151 Capitana micro rider
- 152 Capitana medius rider
- 153 Capitana mega rider
- 154 Artillera micro
- 155 Artillera medius
- 156 Artillera mega
- 157 Pez martillo micro
- 158 Pez martillo medius
- 159 Pez martillo mega
- 160 Artillera micro rider
- 161 Artillera medius rider
- 162 Artillera mega rider
- 163 Grumete micro
- 164 Grumete medius
- 165 Grumete mega
- 166 Albatros micro
- 167 Albatros medius
- 168 Albatros mega
- 169 Grumete micro rider
- 170 Grumete medius rider
- 171 Grumete mega rider
- 172 Sable de oricalco
- 173 Botas de siete leguas
- 174 Timón mágico
- 175 Bolsillos profundos
- 176 Acrobacias
- 177 Sexto sentido
- 178 Flotilla volante
- 179 Ensenada oculta
- 180 Santabárbara

Centuriones

- 181 Mariscal micro
- 182 Mariscal medius
- 183 Mariscal mega
- 184 Hipogrifo micro
- 185 Hipogrifo medius
- 186 Hipogrifo mega
- 187 Mariscal micro rider
- 188 Mariscal medius rider
- 189 Mariscal mega rider
- 190 Sargento micro
- 191 Sargento medius
- 192 Sargento mega
- 193 Lobo de hierro micro
- 194 Lobo de hierro medius
- 195 Lobo de hierro mega
- 196 Sargento micro rider
- 197 Sargento medius rider
- 198 Sargento mega rider
- 199 Capellán micro
- 200 Capellán medius
- 201 Capellán mega
- 202 Carnero micro
- 203 Carnero medius
- 204 Carnero mega
- 205 Capellán micro rider
- 206 Capellán medius rider
- 207 Capellán mega rider
- 208 Espada consagrada
- 209 Raciones de viaje
- 210 Escudo de energía
- 211 Alivio espiritual
- 212 Liderazgo en combate
- 213 Recurso improvisado
- 214 Catedral
- 215 Cuartel general
- 216 Yermo planetario

Cíborgs

- 217 Matriarca micro
- 218 Matriarca medius
- 219 Matriarca mega
- 220 Milpiés micro
- 221 Milpiés medius
- 222 Milpiés mega
- 223 Matriarca micro rider
- 224 Matriarca medius rider
- 225 Matriarca mega rider
- 226 Tanque micro
- 227 Tanque medius
- 228 Tanque mega
- 229 Juggernaut micro
- 230 Juggernaut medius
- 231 Juggernaut mega
- 232 Tanque micro rider
- 233 Tanque medius rider
- 234 Tanque mega rider
- 235 Infiltradora micro
- 236 Infiltradora medius
- 237 Infiltradora mega
- 238 Gatoborg micro
- 239 Gatoborg medius
- 240 Gatoborg mega
- 241 Infiltradora micro rider
- 242 Infiltradora medius rider
- 243 Infiltradora mega rider
- 244 Cibercañón
- 245 Implantes hidráulicos
- 246 Potenciador neuronal
- 247 Adaptación
- 248 Paso sin huella
- 249 Forma fluida
- 250 Estrella ciborg
- 251 Nido de adaptación
- 252 Salón del trono

Ratoñeros

- 253 Arreglador micro
- 254 Arreglador medius
- 255 Arreglador mega
- 256 Mapache micro
- 257 Mapache medius
- 258 Mapache mega
- 259 Arreglador micro rider
- 260 Arreglador medius rider
- 261 Arreglador mega rider
- 262 Piloto micro
- 263 Piloto medius
- 264 Piloto mega
- 265 Ardilla voladora micro
- 266 Ardilla voladora medius
- 267 Ardilla voladora mega
- 268 Piloto micro rider
- 269 Piloto medius rider
- 270 Piloto mega rider
- 271 Garradura micro
- 272 Garradura medius
- 273 Garradura mega
- 274 Topo micro
- 275 Topo medius
- 276 Topo mega
- 277 Garradura micro rider
- 278 Garradura medius rider
- 279 Garradura mega rider
- 280 Mochila propulsora
- 281 Herramienta multiusos
- 282 Guantezarpa
- 283 Huida súbita
- 284 Salto rodante
- 285 Dedos rápidos
- 286 Alcantarillas
- 287 Fábrica abandonada
- 288 Guarida subterránea

Errantes

- 289 Banshee micro
- 290 Banshee medius
- 291 Banshee mega
- 292 Bestia dimensional micro
- 293 Bestia dimensional medius
- 294 Bestia dimensional mega
- 295 Correvientos micro
- 296 Correvientos medius
- 297 Correvientos mega
- 298 Dagónido micro
- 299 Dagónido medius
- 300 Dagónido mega
- 301 Demonio del Vacío micro
- 302 Demonio del Vacío medius
- 303 Demonio del Vacío mega
- 304 Erinia micro
- 305 Erinia medius
- 306 Erinia mega
- 307 Fungoide micro
- 308 Fungoide medius
- 309 Fungoide mega
- 310 Gólem de obsidiana micro
- 311 Gólem de obsidiana medius
- 312 Gólem de obsidiana mega
- 313 Gremlin micro
- 314 Gremlin medius
- 315 Gremlin mega
- 316 Masa gelatinosa micro
- 317 Masa gelatinosa medius
- 318 Masa gelatinosa mega
- 319 Naga micro
- 320 Naga medius
- 321 Naga mega
- 322 Planta devoradora micro
- 323 Planta devoradora medius
- 324 Planta devoradora mega
- 325 Polimorfo micro
- 326 Polimorfo medius
- 327 Polimorfo mega
- 328 Reptador micro
- 329 Reptador medius
- 330 Reptador mega
- 331 Sorbementes micro
- 332 Sorbementes medius
- 333 Sorbementes mega
- 334 Uniojo micro
- 335 Uniojo medius
- 336 Uniojo mega
- 337 Wendigo micro
- 338 Wendigo medius
- 339 Wendigo mega

Tecnomagos

- 340 Cronomante
- 341 Desplazador
- 342 Cronomante rider

Neobárbaros

- 343 Señora de las tormentas
- 344 Oso polar
- 345 Señora de las tormentas rider

Místicos

- 346 Asesina
- 347 Bahamut
- 348 Asesina rider

Elfos del Crepúsculo

- 349 Luminaria
- 350 Lince gigante
- 351 Luminaria rider

Enanos Chatarreros

- 352 Triturador

- 353 Mecapótamo
- 354 Triturador rider

Trasgos de las Montañas

- 355 Herbolaria
- 356 Iguana gigante
- 357 Herbolaria rider

Caballeros de la Luz

- 358 Empíreo
- 359 Lammasu
- 360 Empíreo rider

Señores del Océano

- 361 Náyade
- 362 Orca
- 363 Náyade rider

Antivida

- 364 Cultista
- 365 Murciélago esquelético
- 366 Cultista rider

Elfos Oscuros

- 367 Tirador
- 368 Lagarto sombra
- 369 Tirador rider

Hoplitas

- 370 Herald
- 371 Estinfalo
- 372 Herald rider

Gnomos

- 373 Inventor
- 374 Dracorteza
- 375 Inventor rider

Medianos

- 376 Diana
- 377 Rata gigante
- 378 Diana rider

Orcos del Abismo

- 379 Semiorco
- 380 Púasangre
- 381 Semiorco rider

Draconianos

- 382 Témpano
- 383 Gelosaurio
- 384 Témpano rider

Rakashas

- 385 Kandake
- 386 Ligre
- 387 Kandake rider

Valquirias

- 388 Herrera rúnica
- 389 Ratosker
- 390 Herrera rúnica rider

Pueblo de las Arenas

- 391 Simbad
- 392 Shadavar
- 393 Simbad rider

Corte Oscura

- 394 Dullahan
- 395 Corcel negro
- 396 Dullahan rider

HAY 27 CARTAS DE EDICIÓN LIMITADA

¡Descubre dónde conseguirlas!

10
CARDS
en el
MEGAPACK DE
LANZAMIENTO

10
CARDS
en la
COLLECTOR
BOX

7
CARDS
en la
COMPACT
BOX



¡Un héroe de edición limitada en cada tribu!



¡Con increíbles efectos metalizados y personajes en relieve!



Se archivan en la parte trasera de su versión estándar.

¡EL MANGA OFICIAL DE FANTASY RIDERS!

¡El mundo de
**Fantasy
Riders** como
nunca
lo habías
visto!



¡Tus héroes
y criaturas
favoritas
cobran vida
en una
aventura
épica
repleta
de acción!



Publicación promocional.
Prohibida su venta.

¡MUY PRONTO A LA VENTA!

¡Escanea el código para leer una muestra!

