

2 CENTINELA DEL SELLO (M)



2
3

CRUATURA · SELLO

[Guardia]

Las criaturas enemigas en la misma línea deben atacar a esta criatura antes que al Nexo.

«El Velo no se sella con deseos; se sella con cuerpos.»

— Serna, Quinto Anillo de Ancorath

© 2026 INFRAMUNDIS

3 MURO DE UMBRAL (M)



0
6

CRUATURA · SELLO

No puede atacar al Nexo directamente. Mientras esté en el Frente, el Nexo aliado no puede recibir daño desde esa línea.

«En Ancorath las madres que entregan a sus hijos al Sello no lloran delante de ellos.»

— Serna, Quinto Anillo de Ancorath

© 2026 INFRAMUNDIS

3 PURIFICADOR DE GRIETAS (M)



2
3

CRUATURA · SELLO

[Vínculo de Vida]

Al destruir una criatura enemiga: restaura 1 herida a tu Nexo.

Cada fractura sellada cuesta disciplina y plegaria. Resistir es el único credo que importa.

© 2026 INFRAMUNDIS

4 ARCHIVISTA DEL ORDEN (M)



1
3

CRUATURA · SELLO

Al inicio de tu turno: roba 1 carta adicional.

Recordar cada regla es su disciplina; olvidarla, el precio que nadie quiere pagar. Alguien debe mantener el orden.

© 2026 INFRAMUNDIS

4 PALADÍN DEL NEXO (M)



3
5

CRUATURA · SELLO

Al entrar en juego: restaura 2 heridas a tu Nexo.

Llega cuando el Nexo ya sangra: aguantar es su muro, sacrificio su única disciplina. Nadie sabe cuánto le cuesta.

© 2026 INFRAMUNDIS

4 SELLADORA DE UMBRALES (M)



2
4

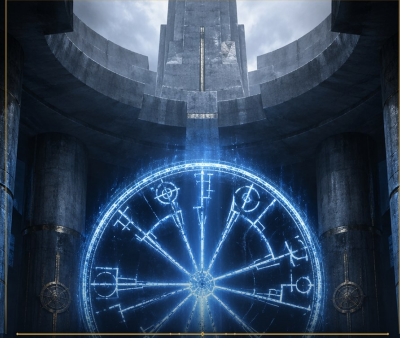
CRUATURA · SELLO

Al final de cada ronda: si controlas más líneas que tu rival, gana +1/+1 permanente.

Mientras el Velo resista, ella sella. Es su orden y su sacrificio; otro modo no conoce.

© 2026 INFRAMUNDIS

3 DECRETO DE PURGA (M)



CONJURO · SELLO

[Purgar]

Destruye una criatura enemiga con 3 de Ataque o menos.

«El contacto con el menor se realizará según los protocolos de la Orden (Anexo D).»

— Formulario C-7 · Orden del Sello

© 2026 INFRAMUNDIS

2 BARRERA DEL VELO (M)



CONJURO RÁPIDO · SELLO

Cancela el daño de un ataque al Nexo este turno. Puedes jugar esto en el turno rival.

Leer el Velo antes de que te borre es disciplina. Aguantar un instante más, el precio por seguir siendo.

© 2026 INFRAMUNDIS

2 RUNA DE ANCLAJE (M)



RUNA · SELLO

[Persistente]

Equipar a una criatura. La criatura equipada gana +0/+3 y no puede ser movida por efectos enemigos.

Anclada a la realidad: muro y sacrificio a la vez. Resiste lo que otros ya no pueden contener.

© 2026 INFRAMUNDIS



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .

6

LYSARA, GUARDIANA DEL PRIMER NEXO

M



4

6

CAMPEÓN · SELLO

[Guardia · Vínculo de Vida]

Al inicio de cada tu turno: restaura 1 herida al Nexo aliado. Si el Nexo tiene 10 o menos vida, restaura 2 en su lugar.

Mientras respire, el Nexo no caerá. Su disciplina es el muro; su aliento, el precio.

© 2026 INFRAMUNDIS

3

ARAÑADORA DE ÉTER

M



2

2

CRIATURA · COSECHA

Al entrar en juego: gana 1 Éter adicional este turno.

«Estaban contabilizadas antes de tocar el suelo.»

— Drev, Tecedor de Umbralos

© 2026 INFRAMUNDIS

3

SAQUEADOR DEL UMBRAL

M



3

2

CRIATURA · COSECHA

[Precipitación]

Si esta criatura es destruida en combate, roba 1 carta.

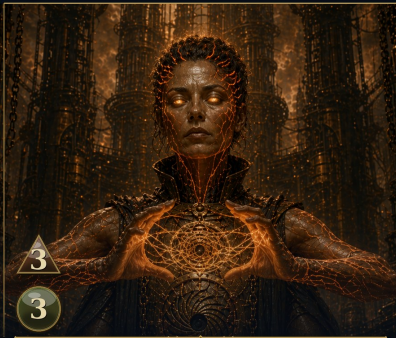
Muere rápido, pero muere habiendo extraído lo necesario. Ese es el precio en Cosecha.

© 2026 INFRAMUNDIS

4

EXTRACTORA DE REALIDAD

M



3

3

CRIATURA · COSECHA

[Drenar]

Al destruir una criatura enemiga: tu Límite de Éter aumenta en +1 adicional este turno.

No solo mata; extrae. Cada víctima es un recurso más para el sistema.

© 2026 INFRAMUNDIS

5

COLECCIONISTA DE MUNDOS

M



3

4

CRIATURA · COSECHA

Al inicio de tu turno: si tienes 3 o más cartas en el descarte, roba 1 carta.

«Los nombres que los mundos tenían antes de convertirse en números.»

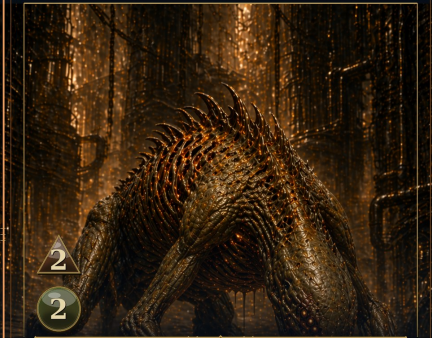
— Drev, Tecedor de Umbralos

© 2026 INFRAMUNDIS

2

ESCARBADORA DE GRIETAS

M



2

2

CRIATURA · COSECHA

Pequeña. Hambrienta. Extrae cada migaja de Éter como si fuera su último precio.

© 2026 INFRAMUNDIS

6

SEÑOR DE LA COSECHA

M



5

4

CRIATURA · COSECHA

Al entrar en juego: todas tus criaturas en el Frente ganan +1 de Ataque este turno.

«Cada gota de Éter que cae del cielo está contabilizada.»

— Drev, Tecedor de Umbralos

© 2026 INFRAMUNDIS

3

SAQUEO DEL UMBRAL

M



CONJURO · COSECHA

Roba 2 cartas. Si tu Éter disponible es 5 o más, roba 3 en su lugar.

«El cuerpo de un Drenador no espera a que la mente decida: empieza a consumir antes de que los ojos se abran.»

— Drev, Tecedor de Umbralos

© 2026 INFRAMUNDIS

1

OLEADA DE ÉTER

M



CONJURO · COSECHA

Gana 2 de Éter adicional este turno.

La grieta sangra Éter. Cosecharlo ahora es necesario; después solo quedará el precio.

© 2026 INFRAMUNDIS



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .

3 RELIQUIA DRENADA (M)



RELIQUIA · COSECHA

[Persistente · Drenar]

Equipar a una criatura. La criatura equipada gana +2 de Ataque. Al inicio de tu turno: gana 1 Éter.

Extraída de un mundo muerto: cada gota de Éter era necesaria. Alguien pagó el precio por ella.

© 2026 INFRAMUNDIS

7 KAERATH EL INSACIABLE (M)



CAMPEÓN · COSECHA

[Drenar]

Al destruir una criatura enemiga: gana +1/+1 permanente y roba 1 carta.

Cada mundo que cosecha la hace más real. El sistema exige recursos, y ella responde.

© 2026 INFRAMUNDIS

4 TEJEDOR DEL VELO (M)



CRIATURA · REESCRITURA

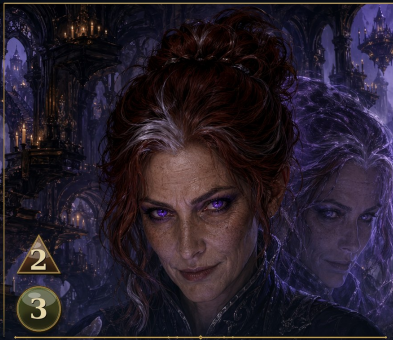
Al inicio de tu turno: puedes mover una criatura aliada a cualquier línea sin pagar Éter.

«Un documento tiene una sola versión.»

— Issa, Biblioteca del Antes (Nexivara)

© 2026 INFRAMUNDIS

3 FALSIFICADOR DE REALIDAD (M)



CRIATURA · REESCRITURA

[Silencio]

Al entrar en juego: silencia una criatura enemiga hasta el inicio de tu próximo turno.

Borra la verdad del rival: sin poder, lo reduce a anomalía. Corregir el Velo nunca es limpio.

© 2026 INFRAMUNDIS

2 ECO DEL UMBRAL (M)



CRIATURA · REESCRITURA

[Eco · Etereo]

Al morir, crea una copia de esta criatura con 1/1 en la misma línea.

Inframundis devuelve lo que toma, pero corregido: el Velo reescribe cada verdad en su ajuste final.

© 2026 INFRAMUNDIS

5 ARQUITECTO DEL CAOS (M)



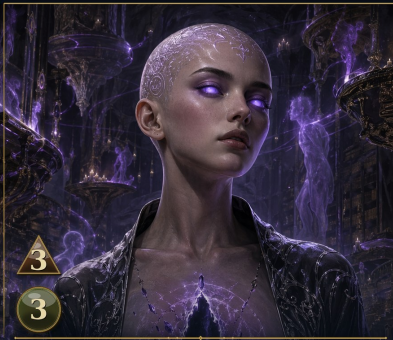
CRIATURA · REESCRITURA

Al inicio de tu turno: intercambia las posiciones de dos criaturas enemigas en líneas distintas.

No destruye el orden: lo reescribe. Un ajuste pequeño de la verdad, y la ley obedece.

© 2026 INFRAMUNDIS

3 PORTADORA DE GRIETAS (M)



CRIATURA · REESCRITURA

[Aturdir]

Cuando ataca al Nexo y no es bloqueada: aturde a una criatura enemiga elegida.

No necesita matar: basta un ajuste al Velo y el rival olvida qué verdad era la suya.

© 2026 INFRAMUNDIS

4 HERALDO DE LA NUEVA LEY (M)



CRIATURA · REESCRITURA

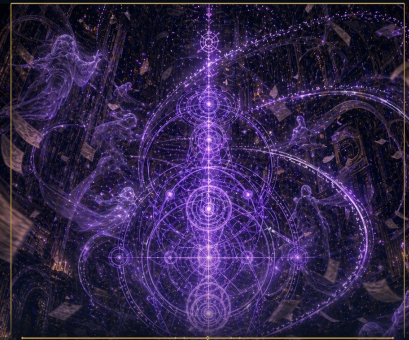
[Persistente]

Al inicio de tu turno: elige una línea. Las criaturas en esa línea no pueden ser movidas este turno por ningún jugador.

La nueva ley es simple: la que él reescribe. Cada corrección del Velo cuesta una verdad.

© 2026 INFRAMUNDIS

3 REESCRITURA DE TURNO (M)



CONJURO RÁPIDO · REESCRITURA

Niega el efecto de un conjuro o habilidad activada enemiga. Puedes jugar esto en el turno rival.

«O recuerdas una cosa o recuerdas dos cosas que no pueden haber pasado las dos.»

— Issa, Biblioteca del Antes (Nexivara)

© 2026 INFRAMUNDIS



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .

4 INVERSIÓN DE LÍNEA (M)



CONJURO · REESCRITURA

Intercambia el contenido de dos líneas enemigas entre sí.

Un ajuste al tejido del Velo, y las líneas intercambian la verdad. Nadie recuerda cómo era antes.

© 2026 INFRAMUNDIS

2 RUNA DE RESONANCIA (M)



RUNA · REESCRITURA

[Resonar · Persistente]

Equipar a una criatura. Cuando esta criatura usa una habilidad activada, copia el efecto una vez adicional.

El Velo repite lo que él reescribe. Cada verdad sembrada es una ley nueva. Y un precio oculto.

© 2026 INFRAMUNDIS

7 VAEI, EL QUE REESCRIBIÓ SU MUERTE (M)



5

5

CAMPEÓN · REESCRITURA

[Eco]

La primera vez que sería destruido, en su lugar, mueve a cualquier línea aliada con 0 heridas. Una vez por partida; puedes jugar esta habilidad.

«Tengo dos versiones de la muerte de mi hermano.»

— Issa, Biblioteca del Antes (Nexivara)

© 2026 INFRAMUNDIS

1 VIAJERO DEL UMBRAL (M)



1

2

CRIATURA · NEUTRAL

Sin credo, sin bando, sin hogar. Solo el umbral y un paso más. Ese es su único destino.

© 2026 INFRAMUNDIS

2 GUARDIÁN DEL CORREDOR (M)



2

3

CRIATURA · NEUTRAL

Errante en el umbral, sin bando ni historia. Inframundis lo acogió porque nadie más lo quiso.

© 2026 INFRAMUNDIS

2 ESPECTRO ERRANTE (M)



2

2

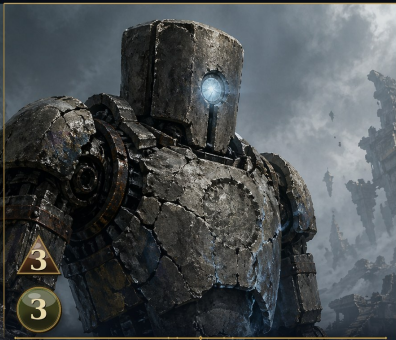
CRIATURA · NEUTRAL

Al final de tu turno; puedes mover esta criatura a una línea adyacente sin pagar Éter.

Cada alma perdida y errante cae en Inframundis sin saber el precio. Siempre queda un fragmento olvidado.

© 2026 INFRAMUNDIS

3 RELIQUIA DEL VELO ROTO (M)



3

3

CRIATURA · NEUTRAL

Construido para sellar grietas; hoy es un fragmento olvidado, errante en el umbral.

© 2026 INFRAMUNDIS

3 RASTREADOR DE GRIETAS (M)



2

3

CRIATURA · NEUTRAL

Al entrar en juego: roba 1 carta.

Errante en los umbrales, sigue grietas como un perdido sigue su sombra. Nunca encuentra destino.

© 2026 INFRAMUNDIS

2 FRAGMENTO DEL NEXO (M)



CONJURO · NEUTRAL

Restaura 3 heridas a tu Nexo.

Cada fragmento del Nexo guarda un eco olvidado; solo quien lo sostiene paga siempre el precio con su umbral.

© 2026 INFRAMUNDIS



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .

3 **TORMENTA DE ÉTER** (M)



CONJURO · NEUTRAL

Inflige 2 heridas a todas las criaturas en una línea elegida (tuyas y enemigas).

El Éter crudo no tiene bando: quema al errante y al olvidado, siempre deja cada fragmento más perdido que antes.

© 2026 INFRAMUNDIS

1 **PULSO DEL VELO** (M)



CONJURO RÁPIDO · NEUTRAL

Inflige 1 herida a una criatura objetivo. Puedes jugar esto en el turno rival.

El Velo pulsa y duele: siempre deja errante lo que toca, perdido en un umbral olvidado.

© 2026 INFRAMUNDIS

4 **ECO DEL CORREDOR** (M)



3

4

CRIATURA · NEUTRAL

Guardián sin bando, errante por diseño. Inframundis lo olvidó al crearlo, y así lo quiso.

© 2026 INFRAMUNDIS

3 **ANCLA DE REALIDAD** (M)



RELIQUIA · NEUTRAL

[Persistente]

Equipar a una criatura. La criatura equipada gana +1/+2 y no puede ser destruida por efectos de conjuro (solo por combate).

Anclado al umbral, errante y olvidado por todos. Ni el Velo logra borrarlo del todo.

© 2026 INFRAMUNDIS

2 **CENTINELA DEL CORREDOR** (M)



1

4

CRIATURA · NEUTRAL

[Guardia]

Las criaturas enemigas en la misma línea deben atacar a esta criatura antes que al Nexo.

Sin credo, pero firme. Alguien tiene que proteger al corredor; nadie más se ofrecerá.

© 2026 INFRAMUNDIS

5 **COLOSO DEL UMBRAL** (M)



4

5

CRIATURA · NEUTRAL

Forjado con fragmentos de todos los credos y de ninguno. Su masa es su único argumento.

© 2026 INFRAMUNDIS

3 **SABOTEADOR DEL VELO** (M)



2

2

CRIATURA · NEUTRAL

Al entrar en juego: inflige 1 herida a una criatura enemiga aleatoria.

Llega sin aviso, muerde y se pierde en el umbral. Nadie sabe de dónde viene ni el precio que cobra.

© 2026 INFRAMUNDIS

4 **ORÁCULO ERRANTE** (M)



2

4

CRIATURA · NEUTRAL

Al inicio de tu turno: roba 1 carta adicional si controlas 2 o más líneas.

Vé lo que otros ignoran: cada grieta cuenta una historia que nadie quiere escuchar.

© 2026 INFRAMUNDIS

4 **DESGARRO DEL ÉTER** (M)



CONJURO · NEUTRAL

Destruye una criatura enemiga con 3 de Vida o menos.

El Éter crudo no negocia: desgarrar lo que encuentra y sigue su camino sin mirar atrás.

© 2026 INFRAMUNDIS



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .

1 VIGÍA DEL UMBRAL



0

3

CRIATURA · SELLO

[Guardia]

Las criaturas enemigas en la misma línea deben atacar a esta criatura antes que al Nexo.

Pequeña, firme, primera. El Velo sabe que el primer muro importa más que el último.

© 2026 INFRAMUNDIS

2 ESCUDERO DE LA BRECHA



2

1

CRIATURA · SELLO

[Arrojo]

Al entrar en juego: si controlas otra criatura con Guardia, gana +0/+1.

No defiende el muro: lo veng. Llega donde la brecha duele y golpea antes de pensar.

© 2026 INFRAMUNDIS

3 TEMPLARIO DEL VELO



1

5

CRIATURA · SELLO

[Resiliencia]

Resiliencia 1. No puede atacar al Nexo enemigo directamente.

No es un guerrero: es una promesa. Mientras respire, la línea no cae.

© 2026 INFRAMUNDIS

4 VENGADOR DEL SELLO



2

3

CRIATURA · SELLO

Cuando una criatura aliada con Guardia es destruida: esta criatura gana +2/+0 permanente.

Cada guardia caído le deja una deuda. La cobra en acero.

© 2026 INFRAMUNDIS

5 CUSTODIO DEL PRIMER MURO



2

6

CRIATURA · SELLO

[Guardia]

Al inicio de tu turno: restaura 1 herida a todas las criaturas aliadas en esta línea.

Otros caen y se levantan. Él nunca cae: el muro empieza donde él decide.

© 2026 INFRAMUNDIS

3 MÁRTIR DEL NEXO



1

3

CRIATURA · SELLO

[Letal]

Al morir: restaura 2 heridas al Nexo aliado.

Su muerte sella lo que su vida protegió. No es pérdida: es el precio necesario.

© 2026 INFRAMUNDIS

6 BASTIÓN AMBULANTE



1

7

CRIATURA · SELLO

[Guardia · Resiliencia]

Resiliencia 1. Las criaturas aliadas en la misma línea ganan +0/+2.

No es una criatura: es un lugar. Donde él se planta, la línea deja de ser línea y se vuelve frontera.

© 2026 INFRAMUNDIS

6 JUICIO DEL SELLO



CONJURO · SELLO

Inflige 2 heridas a todas las criaturas enemigas. Tus criaturas con Guardia ganan +0/+2 este turno.

El Sello no perdona: juzga. Y el veredicto siempre es el mismo.

© 2026 INFRAMUNDIS

3 ESCUDO RESONANTE



RUNA · SELLO

[Persistente]

Equipar a una criatura aliada. +0/+2. Cuando la criatura equipada es atacada: inflige 1 herida al atacante.

Cada golpe que recibe, lo devuelve. El escudo recuerda lo que el portador ya olvidó.

© 2026 INFRAMUNDIS



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .

5 ALDRIC, MARTILLO DEL ORDEN (M)



3

4

CAMPEÓN · SELLO

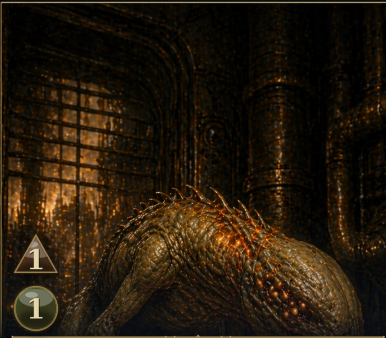
[Arrojo]

Al destruir una criatura enemiga: todas las criaturas aliadas ganan +0/+1 permanente.

...
No protege por deber: protege porque destruir lo que amenaza es la forma más pura de sellar.

© 2026 INFRAMUNDIS

1 BROTE DE ÉTER (M)



1

1

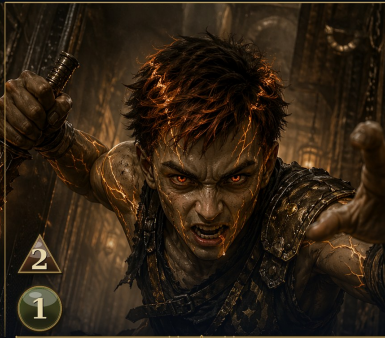
CRIAURA · COSECHA

Al morir: gana 1 Éter adicional este turno.

...
Nace, muere, alimenta. Ese es el ciclo completo de la Cosecha.

© 2026 INFRAMUNDIS

2 DRENADOR VORAZ (M)



2

1

CRIAURA · COSECHA

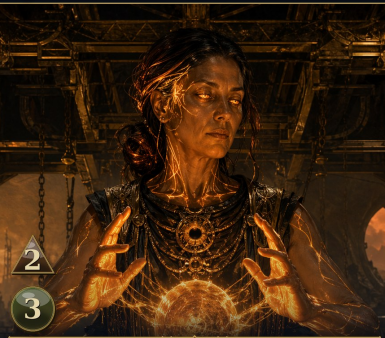
[Arrojo]

Al hacer daño al Nexo enemigo: gana 1 Éter adicional este turno.

...
No come: devora. Cada gota de Éter extraída la hace más insaciable.

© 2026 INFRAMUNDIS

3 CANALIZADORA DE GRIETAS (M)



2

3

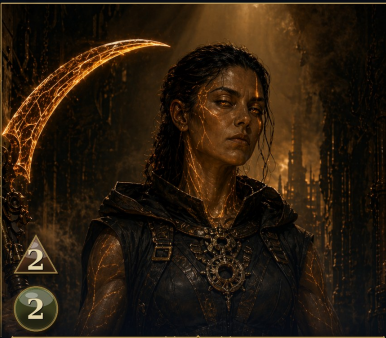
CRIAURA · COSECHA

Al inicio de tu turno: si controlas 2 o más criaturas, gana 1 Éter adicional.

...
Cada grieta es un canal. Cada canal, un recurso. Todo alimenta la Cosecha.

© 2026 INFRAMUNDIS

4 SEGADORA DE ALMAS (M)



2

2

CRIAURA · COSECHA

[Letal]

Al destruir una criatura enemiga: roba 1 carta.

...
No distingue entre débil y fuerte. Para la segadora, todo es cosecha.

© 2026 INFRAMUNDIS

5 DEVORADORA DE MUNDOS (M)



5

4

CRIAURA · COSECHA

[Arrojo]

Al entrar en juego: puedes sacrificar otra criatura aliada. Si lo haces, gana +2/+2.

...
Para ella, cada aliado es un recurso. Los devora sin piedad y crece sin límite.

© 2026 INFRAMUNDIS

7 TITÁN DE LA COSECHA (M)



5

6

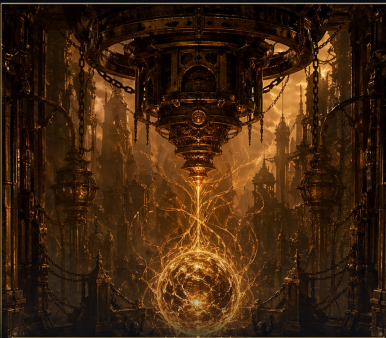
CRIAURA · COSECHA

Al entrar en juego: todas las criaturas enemigas pierden -1/-0 este turno.

...
El sistema entero tiembla cuando pisa la línea. Todo lo demás se encoge.

© 2026 INFRAMUNDIS

2 RITO DE EXTRACCIÓN (M)



CONJURO · COSECHA

Sacrifica una criatura aliada. Gana Éter igual a su coste.

...
Todo vuelve al sistema. El rito solo acelera lo inevitable.

© 2026 INFRAMUNDIS

4 FESTÍN DEL UMBRAL (M)



CONJURO · COSECHA

Inflige heridas a una criatura enemiga objetivo igual al número de criaturas que controlas.

...
Cuantos más comensales, más voraz el festín. El Umbral sirve sin límite.

© 2026 INFRAMUNDIS



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .

2 CÁLIZ DE LA MAREA (M)



RELIQUIA · COSECHA

[Persistente]

Equipar a una criatura aliada. +1/+1. Cuando la criatura equipada muere: roba 2 cartas.

Bebe del cáliz quien sabe que va a caer. La marea devuelve lo que toma: siempre doble.

© 2026 INFRAMUNDIS

6 THYRA, MADRE DE LA MAREA (M)



CAMPEÓN · COSECHA

Al inicio de tu turno: crea un token Brote 1/1 en una línea con espacio. Al sacrificar una criatura aliada: gana +1/+0 permanente.

Cada brote que nace la alimenta al morir. La Marea es madre y devoradora a la vez.

© 2026 INFRAMUNDIS

1 FRAGMENTO INESTABLE (M)



CRIATURA · REESCRITURA

[Etereo]

Al morir: mueve una criatura enemiga aleatoria a una línea adyacente.

Existe un instante. Ese instante basta para reescribir una posición.

© 2026 INFRAMUNDIS

2 DISTORSIONADOR DEL VELO (M)



CRIATURA · REESCRITURA

[Etereo]

Al hacer daño al Nexo enemigo: mira la carta superior del mazo rival y ponla en la parte inferior.

Atraviesa el Velo como si no existiera. Para él, las leyes son sugerencias.

© 2026 INFRAMUNDIS

3 CRONISTA DE GRIETAS (M)



CRIATURA · REESCRITURA

Cuando juegas un conjuro: inflige 1 herida a una criatura enemiga aleatoria.

Cada hechizo que registra, deja una marca en la realidad rival. La crónica es un arma.

© 2026 INFRAMUNDIS

4 CARCELERO DEL VACÍO (M)



CRIATURA · REESCRITURA

[Aturdir]

Al entrar en juego: aturde una criatura enemiga. Mientras el Carcelero esté en juego, esa criatura permanece aturdida.

La celda no tiene muros: es la voluntad del Carcelero. Mientras respire, nadie escapa.

© 2026 INFRAMUNDIS

5 BORRADORA DE LEYES (M)



CRIATURA · REESCRITURA

[Etereo · Silencio]

Al hacer daño al Nexo enemigo: silencia una criatura enemiga permanentemente.

Cada ley que borra es una criatura que olvida su propósito. El Velo la obedece.

© 2026 INFRAMUNDIS

6 ANOMALÍA DEL VELO (M)



CRIATURA · REESCRITURA

Al inicio de tu turno: elige una criatura enemiga. Copia su habilidad activada y úsala este turno.

No crea: copia. No inventa: plagia. La anomalía es el espejo más cruel del Velo.

© 2026 INFRAMUNDIS

2 CORTOCIRCUITO (M)



CONJURO · REESCRITURA

Devuelve una criatura enemiga con coste 3 o menos a la mano de su dueño.

Un fallo en la escritura, y la criatura vuelve al borrador. Nunca existió.

© 2026 INFRAMUNDIS



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

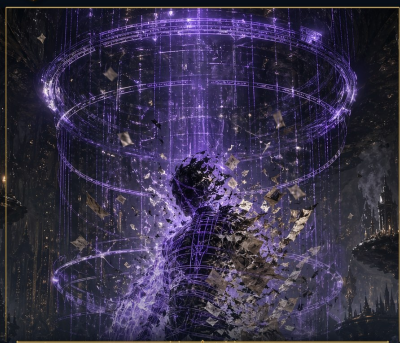
. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .

3 DESESTABILIZAR (M)



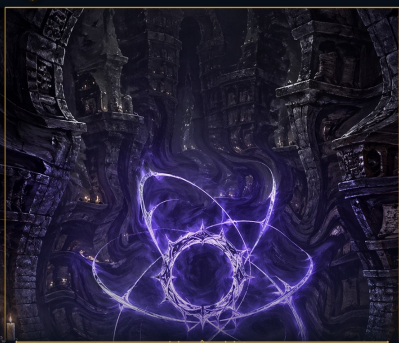
CONJURO · REESCRITURA

Elige una línea. Todas las criaturas en esa línea (tuyas y enemigas) se mueven a líneas adyacentes aleatorias.

La línea se deshace. Nadie recuerda dónde estaba. La nueva verdad es caos.

© 2026 INFRAMUNDIS

1 MARCA DE DISTORSIÓN (M)



RUNA · REESCRITURA

[Persistente · Etéreo]

Equipar a una criatura aliada. La criatura equipada gana Etéreo.

Una marca invisible. Quien la lleva atraviesa el Velo como si fuera humo.

© 2026 INFRAMUNDIS

5 SYLAS, EL ECO INFINITO (M)



3

5

CAMPEÓN · REESCRITURA

[Etéreo]

Una vez por turno, cuando juegas un conjuro: puedes copiar ese conjuro sin pagar su coste.

Cada hechizo resuena dos veces. La segunda no es eco: es la corrección definitiva.

© 2026 INFRAMUNDIS

1 VIGÍA NÓMADA (M)



1

1

CRIATURA · NEUTRAL

Al entrar en juego: mira la carta superior de tu mazo. Puedes ponerla en la parte inferior.

Camina sin destino, pero siempre mira un paso adelante. Es lo único que le queda.

© 2026 INFRAMUNDIS

5 GÓLEM DEL CORREDOR (M)



3

5

CRIATURA · NEUTRAL

[Resiliencia]

Resiliencia 1.

Fragmento olvidado de un mundo muerto. Solo sabe resistir.

© 2026 INFRAMUNDIS

3 GRIETA DEVORADORA (M)



CONJURO · NEUTRAL

Inflige 3 heridas a una criatura objetivo. Si eso la destruye, reduce La Nada en 1.

La grieta come lo que encuentra. A veces, eso ralentiza la Nada. A veces no.

© 2026 INFRAMUNDIS

2 CRISTAL DE UMBRAL (M)



RELIQUIA · NEUTRAL

[Persistente]

Equipar a una criatura aliada. +1/+1. Al inicio de tu turno: puedes pagar 1 Éter para robar 1 carta.

Un fragmento cristalizado del umbral. Brilla cuando alguien está dispuesto a pagar el precio.

© 2026 INFRAMUNDIS

4 DEVORADOR DE LA NADA (M)



2

3

CRIATURA · NEUTRAL

Al inicio de tu turno: si La Nada es 6 o más, esta criatura gana +2/+2 este turno.

La Nada lo alimenta. Cuanto más avanza el vacío, más real se vuelve.

© 2026 INFRAMUNDIS

0 VARN, EL ÚLTIMO SELLO (M)



COMANDANTE · SELLO

[Persistente]

PASIVA — Al final de cada Ronda: si tu Nexo tiene 3 o más de vida menos que el del rival, restaura 1 herida al Nexo. | PASIVA — Tus criaturas con 4+ de Vida, ATK > 0 y coste 5+ tienen +1 de Ataque.

«Tengo un nombre en un registro que nadie quiere leer: la sección de Cedentes Voluntarios.»

— Serna, Quinto Anillo de Ancorath

© 2026 INFRAMUNDIS



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .

0 ZHARETH LA ÍNSACIABLE (M)



COMANDANTE · COSECHA

[Persistente]

PASIVA — Al inicio de tu turno, si tienes 4 o más criaturas en mesa (entre todas las líneas), gana 1 Éter adicional. | PASIVA — Tus criaturas que entran en juego con 1 de Vida entran con 2 de Vida.

Convirtió su Nexo en sistema: cada mundo que cosecha alimenta al siguiente. El precio lo paga otro.

© 2026 INFRAMUNDIS

0 NYX, TEJEDORA DEL NUEVO ORDEN (M)



COMANDANTE · REESCRITURA

[Persistente]

PASIVA — Una vez por turno, puedes mover una de tus criaturas a una línea adyacente sin pagar Éter. | PASIVA — Todos tus conjuros cuestan 1 Éter menos (mínimo 0).

«No hay contaminación cruzada detectable: la paciente no mezcla elementos de A en B ni viceversa.»

— Ficha médica 3-A, citada por Issa

© 2026 INFRAMUNDIS

1 CENTINELA DEL FILAMENTO (M)



CRIATURA · SELLO

[Guardia]

«La diferencia entre un sellador joven y un sellador viejo es que el viejo ya no oye los filamentos. Solo los siente.»

— Serna, Quinto Anillo de Ancorath

© 2026 INFRAMUNDIS

2 OPERADOR DEL FILAMENTO (M)



CRIATURA · SELLO

[Guardia]

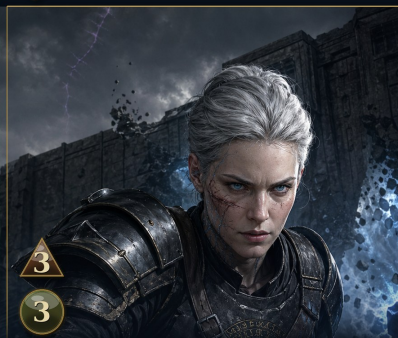
Al entrar en juego: revela la primera carta del mazo enemigo. Si es Conjuro, esta criatura gana +0/+1 permanente.

«No parece grieta, parece grieta dibujada por alguien.»

— Operador anónimo, Sector Hueco, hora 71

© 2026 INFRAMUNDIS

3 SELLADORA DE ASALTO (M)



CRIATURA · SELLO

[Asaltar]

(Cuando entra a una línea con criatura enemiga: gana +1 de Ataque este turno.)

«El muro que llega antes que la grieta. Doctrina nueva, doctrina sucia.»

— Maren, Acuerdos de Frontera Gris

© 2026 INFRAMUNDIS

3 VENGADORA DEL ASALTO (M)



CRIATURA · SELLO

Cuando una criatura aliada con Asaltar destruye una criatura enemiga: esta gana +1/+1 permanente.

«Cada Selladora caída es una pregunta que ella no quiere dejar sin responder.»

— Serna, Quinto Anillo de Ancorath

© 2026 INFRAMUNDIS

4 CENTINELA INQUEBRANTABLE (M)



CRIATURA · SELLO

[Guardia]

Cuando recibe daño y sobrevive: inflige daño igual a su Ataque al atacante.

«Aguantar es disciplina. Devolver lo que te golpea es promesa.»

— Lysara, Guardiana del Primer Nexo

© 2026 INFRAMUNDIS

4 MÁRTIR DEL ASALTO (M)



CRIATURA · SELLO

[Asaltar]

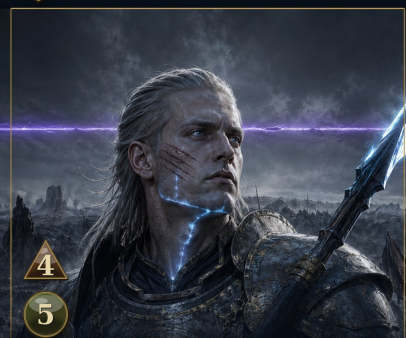
Al morir: cura 3 heridas a tu Nexo. Si murió atacando: cura 5 en su lugar.

«La vieja doctrina: morir aguantando. La nueva: morir avanzando. La que cura es siempre la última.»

— Maren, Acuerdos de Frontera Gris

© 2026 INFRAMUNDIS

5 LANZA DE FRONTERA (M)



CRIATURA · SELLO

[Asaltar]

(Cuando entra a una línea con criatura enemiga: gana +1 de Ataque este turno.)

«Cuando llegamos al Hueco no llevábamos pala. Llevábamos lanza. Era lo que la grieta merecía.»

— Tres meses después, sin firma

© 2026 INFRAMUNDIS



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .

3 DECRETO DEL ASALTO (M)



CONJURO · SELLO

[Purgar]

Destruye una criatura enemiga que haya atacado este turno. Si ninguna criatura enemiga ha atacado este turno: cura 2 heridas a tu Nexo.

«Lo que ataca, se purga. Lo que espera, se cura. La doctrina no perdona ni a los que dudan.»

— Decreto IV2 de Ancorath

© 2026 INFRAMUNDIS

2 RUNA DE ASALTO (M)



RUNA · SELLO

[Persistente]

Equipar a una criatura aliada. La criatura equipada gana Asaltar permanente.

«No se sella la grieta entrando en ella. Se sella habiendo entrado y haber salido cumpliendo.»

— Inscripción de runa, Frontera del Hueco

© 2026 INFRAMUNDIS

3 ESTANDARTE DEL HUECO (M)



RELIQUIA · SELLO

[Persistente]

Cuando una criatura aliada con Guardia destruye una criatura enemiga: cura 1 herida a tu Nexo.

«Llevamos un estandarte para que se vea quién entró. No para que se vea quién salió.»

— Sellador anónimo, destacamento de Varn

© 2026 INFRAMUNDIS

5 MAREEN, LA VOZ QUE NO CALLA (M)



2

5

CAMPEÓN · SELLO

Al entrar en juego: cancela el siguiente Conjuro o habilidad activada enemiga este turno. Una vez por partida, al inicio de tu turno: si Mareen sigue en juego, repite este efecto.

«Mareen no firma para ganar. Firma porque alguien tiene que firmar antes de que la pelea reemplace a la firma.»

— Serna, Quinto Anillo de Ancorath

© 2026 INFRAMUNDIS

1 BROTE DEL YACIMIENTO (M)



1

1

CRIATURA · COSECHA

[Arrojo]

Al morir: gana 1 Éter adicional este turno.

«El primer brote del Hueco: nace, muere, alimenta. Como los nuestros, pero más rápido.»

— Drev, Cuaderno de la Tercera Caravana

© 2026 INFRAMUNDIS

2 CARAVANERO HAMBRIENTO (M)



2

2

CRIATURA · COSECHA

[Arrojo · Caravana]

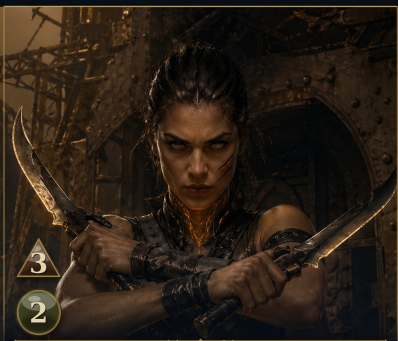
Caravana. (Al volver a la mano: gana 1 Éter adicional el siguiente turno.)

«No le contraté para que extrajera. Le contraté para que volviera. Lo demás vino solo.»

— Daressa, manifiesto interno

© 2026 INFRAMUNDIS

3 SAQUEADORA DE FRONTERA (M)



3

2

CRIATURA · COSECHA

[Caravana · Drenar]

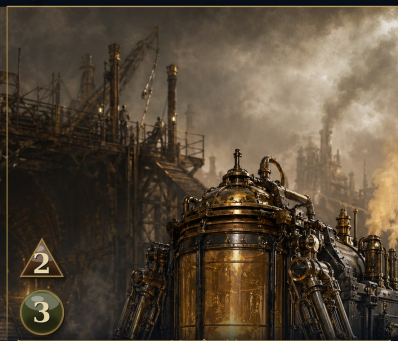
Drenar. (Al hacer daño al Nexo enemigo: gana 1 Éter adicional este turno.)

«Entrar y salir es una habilidad. Saber qué llevarse es otra. Las dos se enseñan en el Hueco.»

— Daressa

© 2026 INFRAMUNDIS

3 CARRO DE EXTRACCIÓN (M)



2

3

CRIATURA · COSECHA

[Caravana]

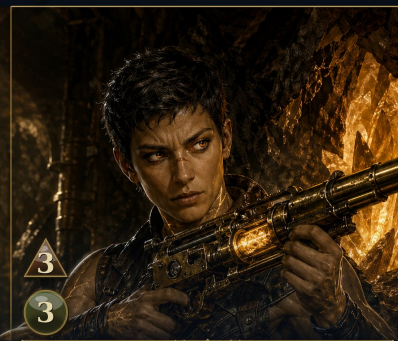
Al entrar en juego: roba 1 carta. Al volver a la mano: roba 1 carta.

«Lo que entra cargado vuelve cargado. Lo que vuelve sin carga vuelve con factura.»

— Drev, anotación al margen del Manifiesto N-1

© 2026 INFRAMUNDIS

3 CAZADOR DE CRISTALES (M)



3

3

CRIATURA · COSECHA

[Drenar]

Cuando hace daño al Nexo enemigo y controlas 2 o más criaturas con Drenar: roba 1 carta además del Éter de Drenar.

«Drenar a uno enseña. Drenar a varios convierte. La diferencia es la que separa cazador de doctrina.»

— Drev, Cuaderno de la Tercera Caravana

© 2026 INFRAMUNDIS



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .

4 CORREDOR DEL HUECO (M)



4

3

CRIATURA · COSECHA

[Caravana]

Al volver a la mano: las criaturas aliadas con Caravana en juego ganan +1/+0 hasta el final del turno.

«Cuando uno de nosotros vuelve, los que se quedaron golpean por él una vez más.»

— Caravana 77-Azul, manifest 014

© 2026 INFRAMUNDIS

4 DEVORADORA DEL YACIMIENTO (M)



5

3

CRIATURA · COSECHA

[Arrojo · Drenar]

Drenar. Cuando hace daño al Nexo enemigo y controlas 2 o más criaturas con Drenar: gana 1 Éter Y roba 1 carta.

«Tiene hambre. La diferencia con las antiguas es que su hambre ya viene calculada.»

— Drev

© 2026 INFRAMUNDIS

2 BOUNCE CALCULADO (M)



CONJURO RÁPIDO · COSECHA

Devuelve a tu mano una criatura aliada. Si tenía Caravana, su efecto Caravana se activa al volver.

«Sacar a alguien de la grieta antes de que la grieta se lo lleve es la mitad del trabajo. La otra mitad es la factura.»

— Daressa

© 2026 INFRAMUNDIS

4 FESTÍN DEL YACIMIENTO (M)



CONJURO · COSECHA

Inflige X heridas a una criatura enemiga objetivo, donde X es el número de criaturas aliadas con Drenar.

«Cuando llega el festín, la pregunta de quién va a comer ya está respondida.»

— Caravana 77-Azul, manifest 022

© 2026 INFRAMUNDIS

2 MANIFIESTO DE CARAVANA (M)



RUNA · COSECHA

[Persistente]

Equipar a una criatura aliada. La criatura equipada gana Caravana permanente.

«El manifiesto de Caravana Libre tiene una sola palabra: vuelve.»

— Daressa, fundación de la Caravana Libre

© 2026 INFRAMUNDIS

5 DARESSA, LA CARAVANERA DEL HUECO (M)



4

4

CAPEÓN · COSECHA

[Arrojo · Caravana]

Caravana. Al volver a la mano: roba 1 carta y gana 1 Éter adicional el siguiente turno.

«Daressa no es contable. Daressa es la respuesta de Cosecha cuando la contabilidad ya no llega a tiempo.»

— Drev, Cuaderno de la Tercera Caravana

© 2026 INFRAMUNDIS

1 BORRADOR INESTABLE (M)



1

1

CRIATURA · REESCRITURA

[Etéreo · Eco Editorial]

Eco Editorial. (Cuando juegas un Conjuro: gana +1/+1 hasta el final del turno.)

«El borrador 71 sobrevivió. El 72 también. El 73 era lo que pasaba cuando el Velo se cansaba de borradores.»

— Issa, Biblioteca del Antes

© 2026 INFRAMUNDIS

2 EDITOR DEL VELO (M)



1

2

CRIATURA · REESCRITURA

[Eco Editorial]

(Cuando juegas un Conjuro: gana +1/+1 hasta el final del turno.) Si has jugado 3 o más Conjuros desde que entró: gana Etéreo permanente.

«No edita por encargo. Edita porque dejó de poder leer sin corregir.»

— Issa, Biblioteca del Antes

© 2026 INFRAMUNDIS

3 ILUSIONISTA DEL HUECO (M)



2

3

CRIATURA · REESCRITURA

[Borrón]

Borrón pasivo. (Cuando una criatura aliada con Etéreo es exiliada: esta gana +1/+1 permanente.)

«Las ilusiones que viven en el Hueco no las hacen los Editores. Las hace el propio pliegue, que ya no recuerda qué imitar.»

— Issa

© 2026 INFRAMUNDIS



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .



||

. EL VELO OBSERVA .

4 REESCRITOR DE FRONTERA (M)



2

4

CRIATURA · REESCRITURA

[Eco Editorial · Borrón]

Borrón pasivo. Cuando juegas 2 o más Conjuros en un mismo turno: una criatura aliada con Etéreo gana +2/+2 permanente.

«Reescribir un borrador es honesto. Reescribir dos en una misma noche es vocación.»

— Veldrith, conversación con Nyx

© 2026 INFRAMUNDIS

5 MENSAJERO DEL BORRÓN (M)



4

4

CRIATURA · REESCRITURA

[Etéreo · Eco Editorial]

Eco Editorial. (Cuando juegas un Conjuro: gana +1/+1 hasta el final del turno.)

«No traía mensaje. Traía el borrón en sí. La diferencia es que el borrón ya no podía decir de quién venía.»

— Issa, sobre la primera vez que vio uno

© 2026 INFRAMUNDIS

2 REESCRIBIR LÍNEA (M)



CONJURO · REESCRITURA

Elige una línea (Frente / Santuario / Retaguardia) y elige otra. Hasta el inicio de tu próximo turno: las criaturas en la primera se comportan como si estuvieran en la segunda.

«El Velo no distingue entre Frente y Santuario. Lo distinguen los que mueren cuando se equivocan.»

— Veldrith

© 2026 INFRAMUNDIS

4 FIRMA FALSIFICADA (M)



CONJURO · REESCRITURA

Copia el efecto de cualquier Conjuro de Reescritura jugado en la partida (tuyo o del rival) y aplícalo a sus objetivos válidos.

«El Borrador 75 firmaba con su nombre. El nombre era el mío. Yo no había escrito el borrador.»

— Nyx, comparecencia ante el Consejo Académico

© 2026 INFRAMUNDIS

1 MARCA DE DISTORSIÓN MAYOR (M)



RUNA · REESCRITURA

[Persistente]

Equipar a una criatura aliada. La criatura equipada gana Eco Editorial permanente.

«La marca dice: cuando se escriba algo, esto cambia. No dice qué se escribirá.»

— Veldrith

© 2026 INFRAMUNDIS

6 VELDTRITH, LA MENTORA CUESTIONADA (M)



3

5

CAMPEÓN · REESCRITURA

[Etéreo]

Al entrar en juego y al inicio de tu turno: copia el último Conjuro que jugó tu rival este turno y úsalo gratis. Si el rival no ha jugado Conjuros este turno: mira las 3 primeras cartas de su mazo y

«Veldrith me enseñó a leer. A verlo como código. Cuando me preguntó si quería desparar la otra vez, le dije que si antes de saber qué iba a hacer con la lectura.»

— Issa, Biblioteca del Antes

© 2026 INFRAMUNDIS

3 MENSAJERO DEL HUECO (M)



2

2

CRIATURA · NEUTRAL

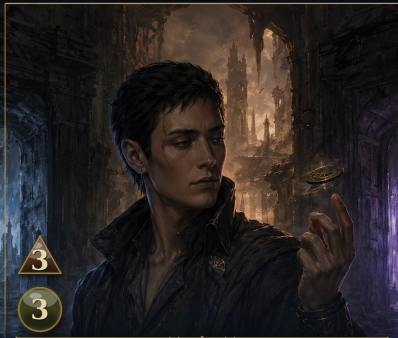
Al entrar en juego: revela la mano del rival. Si tiene 3 o más cartas del mismo credo: este gana Etéreo permanente.

«No traía bandera. Traía cuentas. La diferencia es que las cuentas eran de los tres credos a la vez.»

— Eryndor, anotación al margen

© 2026 INFRAMUNDIS

4 EL DOBLE AGENTE (M)



3

3

CRIATURA · NEUTRAL

Al entrar en juego: elige un credo (Sello / Cosecha / Reescritura). Esta criatura cuenta como de ese credo hasta el final de la partida para todos los efectos.

«Le pregunté de qué bando era. Me preguntó cuál estaba pagando mejor esa mañana.»

— Daessa, conversación no registrada

© 2026 INFRAMUNDIS

5 ERYNDOR EL DOBLADO (M)



3

5

CRIATURA · NEUTRAL

Mientras el rival controle más criaturas que tú: esta es 4/4. Mientras tú controles más criaturas que el rival: esta es 2/6 con Guardia.

«Eryndor estuvo en los tres códigos. No porque eligiera. Porque cuando llegaba la grieta los tres lo necesitaban escribiendo.»

— Issa

© 2026 INFRAMUNDIS



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .



. EL VELO OBSERVA .

2

CRISTAL DE LA FRONTERA



RELIQUIA · NEUTRAL

[Persistente]

La primera vez cada turno que el rival juega un Conjuro: roba 1 carta.

• • •
«El cristal no avisa. Solo se calienta. Cuando lo notas tibia, alguien acaba de escribir algo contra ti.»

— Inscrición de mercader, Frontera del Hueco

