



**COLECCIONES RACIALES
IMPERIO 2024**



INICIA TU ESTRATEGIA

Los Kits Raciales son un excelente producto para introducirse al mundo de Mitos y Leyendas, entregándote un abanico de cartas específicas para iniciar tu estrategia racial. Además, para los jugadores más experimentados entrega muchas nuevas cartas que expanden las estrategias ya establecidas en el formato Imperio. Ya seas un jugador nuevo o uno experimentado, encontrarás muchas cartas increíbles en los Kit Raciales 2024.



ENFOQUE ESTRATÉGICO

Las colecciones raciales vienen a dar soporte a lo que mejor hace cada raza actualmente, profundizando su identidad estratégica y fortaleciendo sus mecánicas principales. Además, incluyen una selección de las mejores cartas del formato.

También incluimos nuevas cartas genéricas en cada Colección Racial: Oros, Armas, Tótem y Talismanes abiertos a cualquier mazo. De esta forma, tanto jugadores que están partiendo como jugadores experimentados encontrarán cartas muy atractivas en cada kit.

Por último, una carta buy a box por la compra de tres Colecciones Raciales que revolucionará el formato, equilibrando un poco la desventaja de ir segundo en la partida.



CONTENIDO KIT RACIALES

Cada Kit Racial Imperio 2024 contiene distintas cartas para potenciar una raza en específico. Dentro de ellos podrás encontrar valiosos reprint con Arte Alternativo y cartas completamente nuevas para el formato.

En cada Kit Racial podrás encontrar:

- 2 **Cartas genéricas reprint** al azar (de un total de 14)
- 3 **Cartas de Aliado reprint** al azar (de un total de 5)
- 4 **Aliados Nuevos** para la raza
- 3 **Cartas de No-Aliados Nuevas** útiles para cualquier estrategia
- 8 Sobres de **Napoleón**

LANZAMIENTO 11 DE MAYO



PVP: \$19.990

REPRINTS

Cada uno de los Kit Raciales 2024 (sin importar la raza) incluyen dos cartas al azar de un total de 14 modelos disponibles. Esta selección de reprints traen un arte completamente nuevo para algunas de las cartas más buscadas del formato Imperio.



Arpa de Any

La música empieza donde se acaba el lenguaje, tiene sus propias reglas, crea sus propios mundos.

Cuando sea usado para pagar el coste de un Aliado o Totem, puedes Barajar una carta de tu mano para aplicar un efecto según el coste de la carta jugada:

- Coste 1 o 2: Roba cartas igual a su coste.
- Coste 3 o más: Previén el efecto del próximo Talisman o habilidad que utilice tu oponente.

ARTE: MATIAS HABERT CRI4-0144



Fuente de la Juventud

Escondida en las ruinas de una civilización perdida, creta de una fuente mágica que cura y devuelve la juventud a quien beba de sus aguas.

Cuando entra en juego, Roba dos cartas. A los jugadores les cuesta un Oro adicional jugar Talismanes si han jugado Talismanes este turno y les cuesta un Oro adicional poner Oros si han puesto Oros en juego este turno.

ARTE: RAY OF SAND CRI4-02-44



Aegishjalmur

El yelmo de Aegir, un talismán protector que, según los mitos arcaicos, paraliza a los enemigos y lo llena de terror.

Puedes poner este Oro en juego desde tu Cementerio como si estuviera en tu mano. Cuando entra en juego, elige dos efectos:

- Sube un Aliado de tu Cementerio a tu mano.
- Baraja hasta una carta de coste 2 o menos.
- Roba una carta.

ARTE: RAY OF SAND CRI4-03-44



Llamada Salvaje

Bajo la medianoche del invierno, sobre el hielo blanco y reluciente, corren, todavía corren con su horror al amanecer, por los siglos de los siglos, corren hacia la noche, todavía corren hasta el día del juicio.

Puedes jugar esta carta en respuesta a que tu oponente fuera a mirar tu mano o buscar cartas en un Castillo. Previén ese efecto. Puedes Barajar esta carta desde tu mano para Robar una carta.

ARTE: NITROX CRI4-04-44



Red de Plata

La red de la diosa lunar atrapa los sueños y promesas de un futuro impredecible.

Cuando lo juegues, Destiéralo. Anula o cancela la habilidad de un Aliado. Si tenía coste 2 o menos, Destiéralo ese Aliado. Puedes Destierrallo de tu Cementerio para que un Aliado pierda su habilidad por el turno.

ARTE: MATIAS HABERT CRI4-05-44



Glasisr

El más hermoso árbol entre los dioses y los hombres, su belleza es capaz de llevar paz a todas las almas.

Cuando entre o salga del juego, puedes buscar en tu Castillo dos cartas y ponerlas en tu mano. Una vez por turno, puedes Barajar una carta de tu mano para Anular una carta o prevenir un efecto. Esta habilidad no puede ser cancelada.

ARTE: NITROX CRI4-06-44



Duat

El otro mundo, el lugar donde los muertos continúan sus existencias. Osiris custodia aquel mundo, pero no es el único dios que ahí tiene su morada.

Cuando entra en juego, muestra cartas de la parte superior de tu Castillo hasta mostrar dos Aliados, ponlos en tu mano y Baraja el resto. En tu Vigilia, una vez por turno, genera un Oro para jugar Aliados de coste 2 o más. Cuando uses ese Oro, Roba una carta.

ARTE: SEBA GALLANDO CRI4-07-44



Carro Egipcio

La guerra no estaba en el corazón en la tierra del nilo, pero con el tiempo adoptaron tecnologías, tácticas y medios de defensa que los volvieron una importante potencia mediterránea.

El portador gana 1 de Fuerza. Furia, es Imbloqueable y su daño de combate es enviado al Destierro. Cuando entra en juego, busca en tu Castillo una carta que no sea Talisman y ponla en tu mano.

ARTE: SEBA GALLANDO CRI4-08-44



Licantropía

Lo siento en mi sangre, en cada rincón de mi cuerpo. Un fuego blanco que lo quema todo, una verdad que no se puede negar: la bestia está libre.

Mira la mano de tu oponente y elige una carta de ahí para que no pueda ser jugada hasta tu próximo turno. Puedes jugar un Aliado de Fuerza 4 o más de tu Castillo por un Oro menos. Gana 2 de Fuerza y Furia.

ARTE: JOSE MUNOZ CRI4-09-44



Mjólnir

Los enanos Sindri y Brok forjaron este temible martillo, y sería Thor su portador, quien lo usaría para aplastar a cualquiera que buscase socavar la supremacía de los Æsir.

Exhumar. El portador gana 2 de Fuerza y Furia. En tu Vigilia, una vez por turno, puedes buscar en tu Castillo un Aliado y ponerlo en tu mano. Puedes Destierrallo para Anular un Talisman o cancelar la habilidad de un Arma o Totem.

ARTE: OXUL CRI4-11-44



Parche Pirata

Cuenca oscura yace tras el velo negro, ocultando la huella de una mutilación merecida.

Si está en tu Reserva, las cartas en los Cementerios pierden su habilidad y para jugar cartas desde una Zona que no sea la mano se debe pagar un Oro adicional. En tu Vigilia, una vez por turno, puedes pagar un Oro para Robar dos cartas y Descartar una.

ARTE: OXUL CRI4-12-44



Gato Negro

Aquel gato hizo florecer en mí los más sombríos, los más malignos de todos los pensamientos. La tristeza se acrecentó hasta hacerme aborrecer a todas las cosas y a la humanidad entera.

Mira la mano de tu oponente. Puedes elegir Destierrallo un Talisman de ahí o convertirlo en tu Oro sin habilidad y ponerlo en tu Oro Pagado.

ARTE: OXUL CRI4-14-44

REPRINTS

Además, dentro de las 14 cartas posibles, podrás encontrar dos de las mejores cartas del formato en un ratio más alto que las demás. Estas cartas son Bifrost y Espada Vikinga, las que salen aproximadamente en un 25% de los Kit Raciales*.



*Probabilidad calculada sobre la producción total

CONFIGURACIÓN DEL KIT

Gato Negro
TALISMAN
El primer Aliado o Tótem, de coste 2 o más, que juegues en tu turno no puede ser Anulado. Puedes pagar para buscar en tu castillo una carta y jugarla por un Oro menos. Luego, convierte este Oro en un Oro sin habilidad y Roba dos cartas.

Bifrost
Los grandes poemas, Gylfaginning y Skáldskaparmál, nos hablan de un puente ardiente que brilla con los colores del arcoiris. Única unión entre Midgard y el mundo de los dioses.

Mira la arm Desterrar Talismán tu Oro Pa

ARTE: OXUL CR#49

2 REPRINT GENERICOS AL AZAR
(de un total de 14 diferentes)

Ramsés II
Caballero
4

Tutmosis III
Caballero
4

Rey Sigfried
Caballero
4

Su historia inspiró leyendas en diversas tradiciones germánicas, y es lo que pasa con las historias de valor, se graban con fuego en la memoria humana.

Imbloque
Cuando el Aliado un Arma. Una vez p Aliado Ca para can

ARTE: RO CR#12-41

Imbloqueable.
En tu Vigilia, una vez por turno, puedes generar un Oro para jugar Aliados Caballero o Armas. Luego, Roba dos cartas. Si porta un Arma, las cartas oponentes que no sean Aliado ni Arma pierden su habilidad.

ARTE: P AGUIRRE CR#12-41

3 REPRINT RACIALES AL AZAR
(de un total de 5 diferentes)

Diogo Cão
Caballero
3

Agne
Caballero
3

Enrique el Navegante
Caballero
3

Amenemhat I
Caballero
4

Fundó la dinastía XII. Gobernó con sabiduría y centralizó el poder, promoviendo estabilidad y prosperidad. Su reinado marcó una era de desarrollo y expansión.

Furia.
Cuando no sea Te Castillo o Una vez que con el Cas controles

ARTE: MAT CR#12-41

Furia.
No tiene. Una vez tu mano Cuando a coste 2 o

ARTE: P CR#12-41

Una vez en tu turno, puedes mirar hasta tres cartas de la mano de tu oponente. Convierte una carta de ahí que no sea Oro en un Arma sin habilidad y portala en un Aliado que controles. Si porta un Arma, los Talismanes cuestan un Oro adicional.

ARTE: HANS LOBOS CR#12-41

4 NUEVOS ALIADOS
(exclusivos para la raza)

Reliquia Honorable
ARMA

Espada Consagrada
ARMA

Fortaleza Blanca
TÓTEM

Majestuoso y resplandeciente como una jova en la cima de la colina, se alza como un baluarte impenetrable, custodiando los secretos y secretos de generaciones.

Una vez mano o - Roba - Mostra Castillo mano y - Baraja

ARTE: CR#12-41

Puedes j cuenta p Cuando un Aliado Los Aliado por cada

ARTE: CR#12-41

En tu Vigilia, una vez por turno, genera un Oro para jugar Armas. Cuando uses ese Oro, Roba una carta. En tu Fase Final, Baraja y o Destierra hasta dos cartas de los Cementerios por cada Aliado que controles que porte Armas.

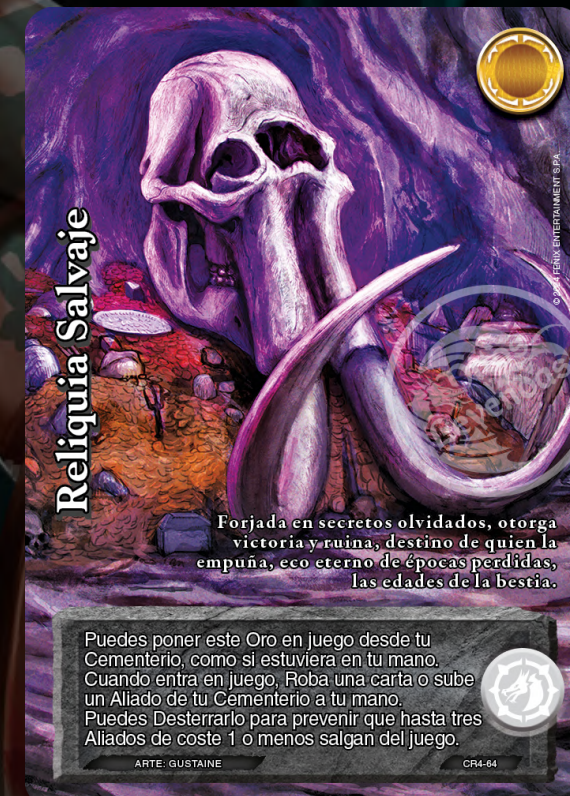
ARTE: HERALDO ORTEGA CR#12-41

3 NUEVAS CARTAS
(para apoyar cualquier raza)

ESTRATEGIA RAZA BESTIA

La raza más agresiva del juego, enfocada en plagar la mesa de Aliados por muy bajo coste, además de su sinergia con el Cementerio para poner en juego Aliados y darles bonos de fuerza.

En la Colección Racial Bestia, se sumarán Aliados que generen recursos con el Cementerio y hagan combinaciones con las mejores cartas de la última edición Napoleón, Aliados que disparan habilidades al salir del juego y le dan el reclutamiento y la explosividad que necesita el mazo.



ESTRATEGIA RAZA CABALLERO

Una de las razas más populares desde su lanzamiento en Espada Sagrada, que últimamente ha tenido excelente rendimiento con sus potentes Aliados que controlan al oponente ayudados de sus Armas.

Los Caballeros se caracterizan por su juego con Armas y motores de juego que ofrecen versatilidad a la estrategia. La Colección Racial Caballero ofrece soporte para estas mecánicas, dándoles consistencia y la posibilidad de buscar las cartas que necesites en cada momento de la partida.



ESTRATEGIA RAZA DRAGÓN

La raza más popular en Mitos y Leyendas que actualmente es la segunda raza con más participación en torneos Premier de este año con un 18%. Se caracteriza por su aceleración de Oros que le permite llegar a jugar cartas de coste alto rápidamente además de controlar al oponente.

En la Colección Racial Dragón tendremos algunos de los mejores removal del formato, control de mesa y finisher para este mazo, además de formas de jugar Aliados molestos más rápidamente.



DRAGÓN

ESTRATEGIA RAZA ETERNO

La raza más jugada en los Premier de este año con un 22% de preferencia, Finalista del torneo Nacional y muchos otros torneos Premier y ligas en tiendas.

Es una de las razas control por excelencia y en la Colección Racial Eterno veremos aliados que le dan consistencia de salida, la habilidad Indestructible para bloquear mazos agresivos y afinidad con Tótem para controlar la partida.



ESTRATEGIA RAZA FAERIE

Una raza de estrategia control muy efectiva, enfocada en su juego con Talismanes, responder a lo que haga el oponente e interrumpir su juego y desarmar estrategias. Es la raza que ganó el Nacional el año pasado gracias a sus Aliados de bajo coste y Talismanes eficientes.

En la Colección Racial veremos soporte para el juego con Talismanes, control de habilidades cancelando o haciendo perder la habilidad a cartas oponentes, además de generar recursos en mano robando o buscando sus mejores cartas.



Ljósálfar

Faerie

Elfos de luz de la mitología nórdica, habitan en Alfheim. Seres de belleza inigualable, guardianes de la sabiduría y la naturaleza, iluminan el mundo con su gracia.

Puedes jugarlo al comienzo de una Vigilia o en Guerra de Talismanes.
Cuando entra en juego, busca en tu Castillo un Aliado y júégalo reduciendo su coste en un Oro.
Una vez por turno, una carta de coste 2 o menos pierde su habilidad por el turno.

ARTE: LUIS INZUNZA CR4-121



Vodyanoy

Faerie

Espíritu eslavo de las aguas, señor de ríos y lagos. Governa sus dominios sumergidos, arrastrando a los incautos a sus profundidades.

Indesterrable.
Una vez por turno, puedes Barajar un Aliado o Talismán de tu mano para cancelar una habilidad, que una carta pierda la habilidad por el turno o mostrar cartas de tu Castillo hasta mostrar dos Aliados y ponerlos en tu mano.

ARTE: MARCOS VILLARROEL CR4-122



Reliquia Mística

Envuelta en misterio, despierta la codicia de héroes y villanos, desencadenando una búsqueda épica de poder y redención.

Cuando entra en juego desde tu mano, intercambia el control de este Oro con un Oro oponente. Ese Oro pierde su habilidad. Luego, ese Oro gana la habilidad "En la Fase Final oponente, si está en tu Reserva, busca un Talismán en tu Castillo y ponlo en tu mano."

ARTE: GUSTAINE CR4-124



ESTRATEGIA RAZA GUERRERO

Una raza altamente agresiva, que además tiene herramientas eficientes para lidiar con cartas en el Cementerio, en la mesa, o en la mano oponente. Bajo coste y alta fuerza, Aliados con Furia y afinidad con Armas es lo que caracteriza a esta raza.

En la Colección Racial veremos Aliados que se bonifican en fuerza, sinergia con Armas, control de mesa para quitarse cartas molestas del oponente y protección de tus Aliados en mesa, además del clásico daño directo de la raza Guerrero.



4
Guerrero

2

Haakon Sigurdsson

Caudillo vikingo, señor de Noruega. Su reinado, marcado por astucia y poder, forjó una era de prosperidad.

Furia.
Una vez en tu turno, puedes hacer que los demás Aliados que controles ganen 1 de Fuerza permanentemente y Robar dos cartas. Los jugadores sólo pueden jugar una carta y utilizar dos habilidades en el turno de su oponente.

ARTE: FRANCISCO GUERRA CR4-72



4
Guerrero

3

Moncaht-Apé

Según las leyendas, en su viaje cruzó montañas y ríos, en busca de sabiduría. Unió culturas con su paso, forjando caminos de conocimiento y entendimiento.

Furia.
Reduce su coste en un Oro por cada Aliado de Fuerza 4 o más que controles. Una vez en tu turno, puedes Destruir una carta de coste 2 o menos, o subir hasta un Aliado y un Arma de tu Cementerio a tu mano.

ARTE: IKKITOUCH CR4-74



TÓTEM

1

Arena de Combate

Crisol de destinos. Aquí, guerreros se enfrentan, forjando leyendas bajo el sol inelemente. Cada duelo, un poema de valor; cada victoria, una página en la historia eterna.

Cuando entra en juego y al comienzo de tu Vigilia, si controlas Aliados, tu oponente Bota dos cartas por cada Oro en su Reserva. Una vez por turno, cuando tu oponente pague un Oro en tu turno, Robas una carta. Luego, un Aliado no puede salir del juego este turno.

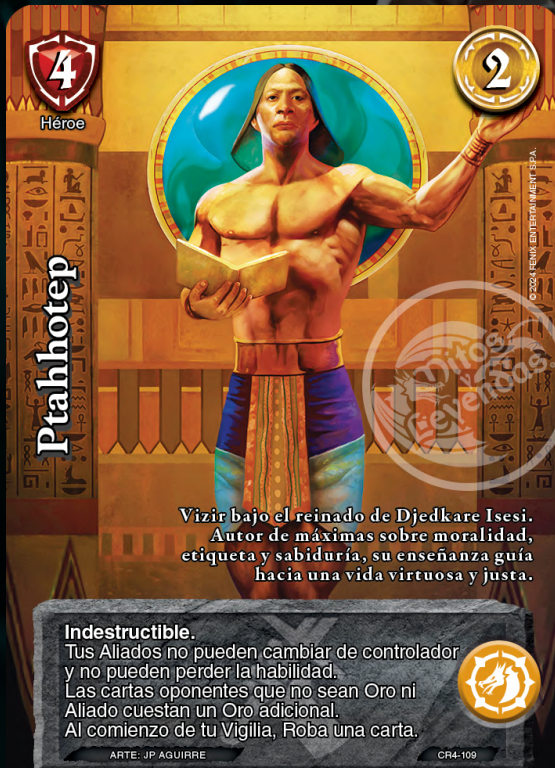
ARTE: ARGUS DEL NORTE CR4-78



ESTRATEGIA RAZA HÉROE

Una de las razas emblemáticas del juego, con un enfoque de Aliados muy potentes con habilidades poderosas y potencia de ataque gracias al doble daño, Aliados Indestructibles, que responden al juego oponente y pueden atacar o defender muy bien.

En la Colección Racial veremos más de la clásica restricción de Talismanes, esta vez sólo para el oponente, además de otras formas de control, ataque y defensa para hacer el mayor daño posible con la menor cantidad de Aliados mientras los demás defienden y controlan.



4
Héroe

Ptahhotep

Vizir bajo el reinado de Djedkare Isesi. Autor de máximas sobre moralidad, etiqueta y sabiduría, su enseñanza guía hacia una vida virtuosa y justa.

Indestructible.
Tus Aliados no pueden cambiar de controlador y no pueden perder la habilidad. Las cartas oponentes que no sean Oro ni Aliado cuestan un Oro adicional. Al comienzo de tu Vigilia, Roba una carta.

ARTE: JP AGUIRRE CR4-109



4
Héroe

Hothbrodd

Héroe de muchas gestas, un guerrero formidable, a veces vinculado con historias de rivalidades y batallas contra otros héroes o dioses.

Cuando entra en juego y al comienzo de cada Vigilia, los jugadores sólo pueden declarar ataque con un Aliado este turno. Cuando un Aliado Héroe haga daño de combate por primera vez en tu turno, agrúpalo y ganas una Batalla Mitológica adicional.

ARTE: FRANCISCO GUERRA CR4-110



TÓTEM

Monumento Inmortal

No solo conmemora, también inspira, desafiando a cada generación a dejar su propia huella indeleble en el curso del tiempo.

Puedes Desterrarlo de tu mano o en juego para Anular un Aliado de coste 0 o que se haya jugado sin pagar su coste. La primera carta de coste 1 que juegue cada jugador en cada turno cuesta un Oro adicional. Cuando salga del juego, Roba dos cartas.

ARTE: ARGUS DEL NORTE CR4-114

ESTRATEGIA RAZA SACERDOTE

Una raza de tipo control-combo, que busca aguantar, controlar y restringir al oponente hasta poder tomar la partida con poderosos finihser, dando grandes bonos de fuerza o daño directo gracias a su interacción con el auto destierro.

En la Colección Racial podremos ver más interacción con el Destierro, cartas que tienen poderosos efectos desde el Destierro, que frenan daño, que bonifican a tus Aliados, y te permiten aguantar lo suficiente hasta arrebatar la partida en un golpe final.



SACERDOTE

ESTRATEGIA RAZA SOMBRA

Una raza de tipo midrange que se especializa en desarmar la estrategia adversaria desterrando cartas al oponente. Ha estado en lo alto del juego competitivo por mucho tiempo gracias a sus bajos costes y facilidad de control sumado al micro-daño al destierro.

En la Colección Racial podremos encontrar más herramientas para un mazo midrange de desarme del mazo oponente, desterrando sus cartas y al mismo tiempo controlando y generando recursos para seguir levantando un ejército de Sombras.



4
Sombra

3

Roca Hambrienta

Monstruo devorador de almas, acecha en las sombras de la India. Su voracidad, insaciable; su presencia, terror ancestral.

Exhumar.
Una vez por turno, puedes Robar dos cartas. Una vez por turno, tu oponente Destierra las primera cinco cartas de la parte superior de su Castillo. Luego, pon en juego hasta tres Aliados de los Cementerios como Aliados Sombra sin habilidad.

ARTE: FRANCISCO GUERRA CP4-84



3
Sombra

2

Aati

La leprosa investiga tu alma a fondo, escrutando tus secretos más profundos. A la sombra no se le puede mentir.

Exhumar.
Una vez por turno, puedes Destruir hasta un Aliado de coste 3 o menos y Roba dos cartas. Una vez por turno, pon en juego un Aliado de un Cementerio como un Aliado Sombra sin habilidad, ese Aliado puede atacar este turno.

ARTE: IKKITOUCH CP4-87



TÓTEM

1

Santuario Oscuro

Sus paredes, erigidas con piedras susurrantes de secretos milenarios, resguardan rituales de magia antigua, ofreciendo refugio a aquellos que buscan la sabiduría oculta.

Exhumar.
Hasta dos veces por turno, cuando esta u otra carta entre en juego desde una Zona que no sea la mano, Baraja y/o Destierra hasta una carta de un Cementerio y Roba una carta. Los Aliados que controlas ganan 1 de Fuerza.

ARTE: HANS LOBOS CP4-90



BENEFICIOS DE RESERVA

Al realizar tu reserva anticipada, podrás obtener los siguientes beneficios exclusivos.

Cada Kit Racial vendrá acompañado con un Aliado Promocional exclusivo de la raza con habilidad completamente nueva.

Por cada tres Kits Raciales, recibirás una copia de la carta promocional **Sheut**, completamente nueva para el formato Imperio.

SOLO CON RESERVAS HASTA EL 11 DE ABRIL



KIT RACIALES

CARTAS BUY A BOX



KIT BESTIA



KIT CABALLERO



KIT DRAGÓN



KIT ETERNO



KIT FAERIE



KIT GUERRERO



KIT HÉROE



KIT SACERDOTE



KIT SOMBRA

KIT RACIALES

CARTAS BUY A BOX

TALISMÁN

1

Sheut

© 2024 FEINIX ENTERTAINMENT S.P.A.

Mitos y Leyendas

Un enigma ancestral que yace en el rincón más oscuro de la existencia humana. Un recordatorio de la sombra de nuestras acciones y pensamientos.

Si controlas menos Oros que tu oponente, puedes jugarlo por un Oro menos. Cuando lo juegues, Destiéralo. Anula un Aliado o Tótem, de coste 1 o menos, o cancela la habilidad de una carta.

ARTE: FRANCISCO GUERRA

CR4-48 P

3 KIT RACIALES



TORNEOS CLASIFICATORIOS

Junto con el lanzamiento de los Kit Raciales 2024, las tiendas que adquieran más de 70 kits recibirán un set de cartas para organizar un torneo clasificatorio* con un cupo al Torneo Nacional de Imperio 2023.

Este set consta de 12 copias de la carta **Wurm de las Plagas** y 4 copias de la carta **Don de Amma** para los mejores puestos del torneo. Además, el ganador del evento obtendrá un cupo al Torneo Nacional Imperio 2023

* Para coordinar cupos y sets adicionales coordinar con su ejecutivo de ventas.

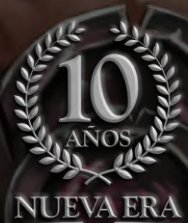
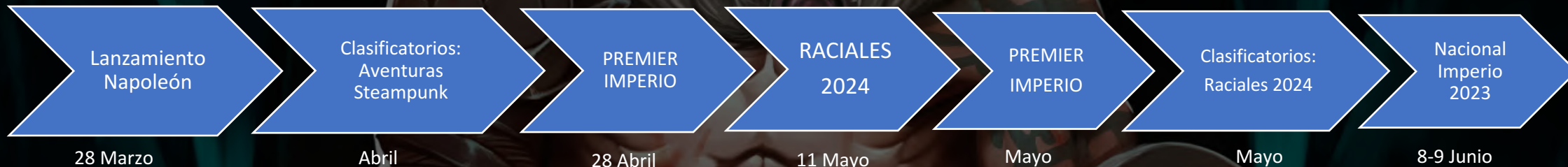


Top 12



Top 4

CALENDARIO IMPERIO PRIMER SEMESTRE 2024





KIT RACIALES IMPERIO 2024

LANZAMIENTO 11 MAYO