



TORMENTA CRUEL

Auge: Puntúa de inmediato después de que tu banda lance su cuarto o subsiguiente hechizo en la misma fase.

Los magos ven potenciados sus hechizos por el Invierno Eterno.



FRÍO DEL VACÍO

Puntúa en un final de la fase si ningún guerrero superviviente está adyacente a otro guerrero.

Quienes quedan aislados en Barrancomuerte solo encuentran una soledad y un frío asfixiantes.



VIENTO MORDEDOR

Puntúa en un final de la fase si no hay guerreros enemigos en tu territorio.

El Invierno Eterno encuentra su voz a través de los magos atrapados en Barrancomuerte.



FRÍO DE LA TUMBA

Puntúa en un final de la fase si dos o más guerreros enemigos están fuera de combate.

Las condiciones glaciales de Barrancomuerte no son impedimento para algunos.



BAJADA DE TEMPERATURAS

Auge: Puntúa de inmediato después de que un hechizo de tu banda deje fuera de combate a uno o más guerreros enemigos.

"Enfría esos ánimos". - Theddra Escrutacráneos



SANGRE GÉLIDA

Auge: Puntúa de inmediato después de que tu banda deje fuera de combate a un guerrero enemigo en territorio enemigo.

Cóbrate primero tu venganza.



MANOS QUE ASFIXIAN

Auge: Puntúa de inmediato tras un ciclo de poder de un oponente si tu banda controla cada objetivo a 2 hexágonos o menos de territorio de nadie.

"Fuera de aquí". - Ylthari



HAMBRE INVERNAL

Puntúa en un final de la fase si uno o más guerreros amigos tienen, cada uno, tres o más fichas de Hielo.

"¡Cuánto poder! ¡Apenas puedo contenerlo!" - Fecula Flyblown



DESTINO CONGELADO

Puntúa en un final de la fase si dos o más guerreros amigos están, cada uno, a 2 hexágonos o menos del mismo guerrero enemigo.

"Bueno, un problema menos". - Zarshia Bittersoul





ROMPER EL HIELO

Auge: Puntúa de inmediato después de que tu banda **inflija** daño a un guerrero enemigo, si ese fue el primer daño **infligido** en esa fase.

“¡Zoy Wollop el Kráneoz!” - *Wollop el Kráneos*

3/32
© GW 2023

1



EDAD DE HIELO

Puntúa en un final de la fase si hay dos o más marcadores de hexágono **bloqueado** en el campo de batalla.

Hay quien cree que el Invierno Eterno busca terminar con toda vida.

10/32
© GW 2023

1



FRÍO GLACIAL

Auge: Puntúa de inmediato tras el ciclo de poder de un oponente si un **Líder** amigo controla un objetivo a 1 hexágono o menos de territorio de nadie.

Es posible sincronizarse con las energías de Barrancomuerte, aunque no es aconsejable.

9/32
© GW 2023

1



CONGELAR Y DERRETIR

Hechizo gámbito (◎): Si se lanza, coloca hasta un marcador de rasgo disponible en un hexágono **vacío** a 3 hexágonos o menos del lanzador, luego elige un guerrero enemigo a 1 hexágono o menos de uno o más hexágonos **bloqueados** y/o marcadores de rasgo.

Infinge 1 de daño al guerrero elegido.

“Vaya, eso tiene pinta de dolor”. - *Deintalos the Exile*

17/32
© GW 2023



LLUVIA DE ESQUIRLAS

Coloca un marcador de rasgo disponible en un hexágono **vacío** en territorio de nadie o en tu territorio. Luego puedes **asignar** una ficha de Hielo a un guerrero amigo adyacente a ese marcador de rasgo.

“¡Por Sigmar, eso estuvo cerca!” - *Brydget Axwold*

14/32
© GW 2023



CONGELADO EN EL SITIO

Elige un guerrero enemigo. Tras una activación del guerrero elegido en la que haya efectuado una o más **acciones de Movimiento**, **infinge** 1 de daño a ese guerrero. Este efecto **persiste** hasta el final de la fase o hasta que ese guerrero quede fuera de combate.

Puede que logres escapar, pero vete a saber qué cosas deberás dejar atrás.

18/32
© GW 2023



MALDICIÓN FINAL

Reacción Hechizo gámbito (◎): Juégala durante una **acción de Ataque** que tenga como blanco un **mago** amigo, tras el paso de infijir daño, si ese **mago** va a quedar fuera de combate. Ese **mago** debe ser el lanzador. Si se lanza, **infinge** 2 de daño al atacante.

Maldecidos a compartir su muerte.

15/32
© GW 2023



AVALANCHA DE ABASOTH

Hechizo gámbito (◎): Si se lanza, **infinge** 1 de daño a cada guerrero en el mismo territorio que el lanzador, luego **coloca** hasta un marcador de rasgo disponible en un hexágono **vacío** en ese territorio.

Abasoth creía en las soluciones directas.

13/32
© GW 2023



INUNDACIÓN SÚBITA

Elige un guerrero adyacente a uno o más hexágonos **bloqueados**. **Empuja** el guerrero elegido 1 hexágono. Luego puedes voltear cualquier número de marcadores de hexágono **bloqueado**.

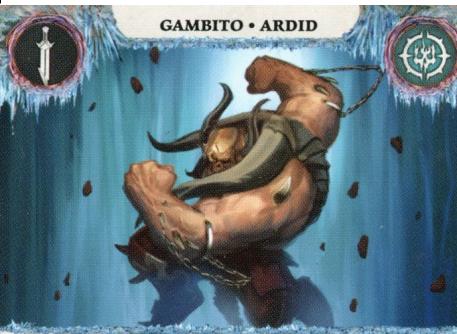
Los deshielos en Barrancomuerte pueden ser tan devastadores como el Invierno Eterno.

16/32
© GW 2023



MALEFICIO DE MAZZIG

Hechizo gambito (◎): Si se lanza, elige un guerrero enemigo con una o más mejoras asignadas adyacente al lanzador. El jugador del guerrero elegido decide entre: **quebrar** las mejoras del guerrero elegido, o **asignar** al guerrero elegido un marcador de Carga. *A Mazzig le encantaban las ideas innovadoras.*



CONGELAR EL TIEMPO

Juégala solo en tu ciclo de poder.

Elige dos guerreros amigos. **Asigna** a cada guerrero elegido una ficha de Hielo y un marcador de Guardia. En tu siguiente paso de activación, debes efectuar la **acción de Pasar**. En el subsiguiente paso de activación de la misma fase, puedes efectuar dos activaciones. En cada una de ellas, debes activar un guerrero elegido distinto o pasar.



VÍNCULOS HELADOS DE LARA

Hechizo gambito (◎): Si se lanza, coloca hasta un marcador de rasgo disponible en un hexágono vacío a 3 hexágonos o menos del lanzador, luego **elige** un guerrero enemigo a 1 hexágono o menos de uno o más hexágonos **bloqueados**. **Asigna** un marcador de Movimiento al guerrero elegido.

"No muevas ni un músculo". - Calthia Xandire



PREMONICIÓN GÉLIDA

Designa un oponente con una o más cartas de poder. Ese oponente decide entre: **asignarle** a un guerrero de su banda que no tenga marcadores de Carga un marcador de Carga, o **descartar** dos cartas de poder, o una carta de poder si solo tiene una.

*"Ezto me da muuu malazpina, chachoz... ¿Chachoz?"
- Snorbo da Spore*



ARMADURA DE HIELO

Mientras este guerrero tenga una o más fichas de Hielo, su atributo Defensa es 2 **█**, este guerrero no puede estar en Guardia, y si este guerrero es un **mago**, su nivel de mago es 2, a menos que ya sea más elevado.

Acción: **Asigna** una ficha de Hielo a este guerrero. Este guerrero no puede efectuar esta acción si tiene una o más fichas de Hielo.



DARDOS DE VENTISCA

ACCIÓN DE ATAQUE

◎ 3 ✘ 3 ★ 1

Reacción: Tras esta acción de Ataque, **asigna** a este guerrero una ficha de Hielo.

Las garras del Invierno Eterno.



FILO QUEMADURA FRÍA

ACCIÓN DE ATAQUE DE HECHIZO

◎ 1 ◎ - ★ 2
ROMPER

Reacción: Tras esta acción de Ataque, **asigna** a este guerrero una ficha de Hielo.



CORAZÓN HELADO

Este guerrero tiene las siguientes habilidades acumulativas, determinadas por cuántas fichas de Hielo tenga:

1+: +1 Heridas

2+: Las acciones de Ataque de este guerrero tienen **Tambalear**

3+: Las acciones de Ataque de este guerrero tienen **Doloroso 1**



FRÍO Y CALMADO

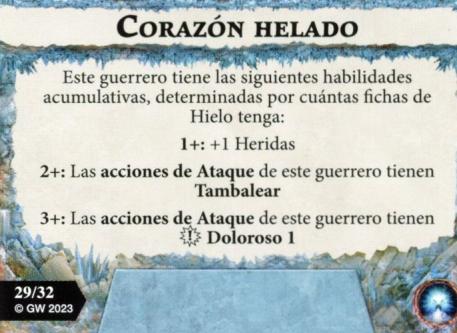
Mientras este guerrero tenga una o más fichas de Hielo, puedes **repetir** un dado de sus tiradas de hechizo y su nivel de mago es 2, a menos que ya sea más elevado.

Acción de Hechizo (⌘): **Asigna** una ficha de Hielo a este guerrero. Este guerrero no puede efectuar esta acción si tiene una o más fichas de Hielo.

El abrazo del Invierno Eterno trae una calma glacial.



RESTRINGIDA:
⌚



RESTRINGIDA:
⌚



LLAVE DEL BARRANCO

Si este guerrero tiene una o más fichas de Hielo al final de la tercera fase de acción y/o si este guerrero está en un marcador de rasgo al final de la tercera fase de acción, obtienes 1 punto de gloria.

“Esto... ¿Calthia? ¿Te encuentras bien?”
- Dhoraz Gigantefiero



MIRADA GLACIAL

Reacción: Tras la **acción de Movimiento** de un guerrero enemigo que termine a 2 hexágonos o menos de este guerrero, si el jugador del guerrero enemigo tiene más cartas de poder en su mano que tú, ese jugador **descarta** una carta de poder.

“Una mirada que te hiela hasta los huesos.”



CAPA DE SIERPESCARCHA

No puede asignarse a guerreros Grandes.

-1 Daño, hasta un mínimo de 1, a las **acciones de Ataque** que tengan por blanco a este guerrero mientras este tiene una o más fichas de Hielo.

Reacción: Tras la activación de este guerrero, **asígnale** una ficha de Hielo.



TOMO DE RUPTURA

Tomo Katophran

Acción de Hechizo (Q): Si se lanza, asigna a este guerrero una ficha de Hielo, luego **elige** un guerrero enemigo a 3 hexágonos o menos con una o más mejoras asignadas. **Quiebra** una de las mejoras de ese guerrero.

“Este tomo contiene la forma de deshacer cualquier cosa.”



BÁCULO DEL INVIERNO ETERNO

ACCIÓN DE ATAQUE



No puede asignarse a un guerrero **Khorne**. Este guerrero es un **mago** con nivel de mago 2, a menos que ya sea más elevado.