

RELIQUIAS ESCARCHADAS MAZO RIVALES

EN BARRANCOMUERTE HAY RELIQUIAS DE MAGIA DE SANGRE PRESAS DEL HIELO MILENARIO. SON TESOROS DE CIVILIZACIONES PERDIDAS, ARMAS Y ARTEFACTOS CONSERVADOS POR EL INVIERNO ETERNO. ESTA PRISIÓN NO PUEDE ROMPERSE A GOLPE DE MAZO; SOLO UN DESEO ARDIENTE PUEDE DESCONGELAR LA ESCARCHA Y LIBERAR EL ARMAMENTO. MUCHOS GUERREROS BUSCAN ACELERAR ESTA DESCONGELACIÓN. ALGUNOS DICEN QUE LA SANGRE DEL ENEMIGO PUEDE DERRETIRSE A TRAVÉS DEL ABRAZO DEL INVIERNO ETERNO. OTROS PERMITEN EL ACCESO DE MAGIA HELADA A SU PROPIO CUERPO Y ALMA, SIEMPRE QUE EL HIELO RENUNCIE AL CONTROL EJERCIDO SOBRE LAS RELIQUIAS. ESTAS MEDIDAS TIENEN UN COSTE TERRIBLE, PERO EL PODER QUE OFRECEN HA ANIMADO A MUCHOS A BUSCAR ESTE TIPO DE PACTO CON LOS CRUELES ESPÍRITUS DEL INVIERNO...

RELIQUIAS ESCARCHADAS

TRAMA

Si incluyes en tus mazos una o más cartas con el símbolo de Reliquias escarchadas, muestra esta carta a tu oponente en el paso de revelar bandas, y usa estas reglas en la partida.

Cuando asignes una mejora *Escarchada* a un guerrero amigo, esa carta no se revela. En lugar de ello, se pone boca abajo.

Mientras esa carta esté boca abajo, está *Escarchada* y tiene la habilidad Deshielo:

DESHIELO: En el paso de reacción que siga a un paso de activación, coloca una ficha de Deshielo en esta carta. Cuando esta carta tenga tres o más fichas de Deshielo, **retira** todas las fichas de Deshielo de la carta y voltéala boca arriba.

OBJETIVO

LÍNEA EN LA NIEVE

Dual: Puntúa en un final de la fase si:

Uno o más guerreros enemigos están fuera de combate

Y: Dos o más guerreros amigos están en territorio de nadie y/o en territorio enemigo.

"¿Qué pierdan los ojos y la voz los insensatos que osen cruzarse en mi camino!" - Skabbik Plagueseeker

1/32
© GW 2024

1

OBJETIVO

CONQUISTA TOTAL

Auge, Dual: Puntúa de inmediato tras un paso de activación de un oponente si:

Uno o más guerreros enemigos están fuera de combate

Y: Tu banda controla dos o más objetivos en territorio de nadie y/o territorio enemigo.

Hacerse con un campo de batalla más letal que las garras heladas del Invierno Eterno.

11/32
© GW 2024

2

OBJETIVO

DEFENSAS DESTRUIDAS

Auge, Dual: Puntúa de inmediato después de una acción de Ataque de un guerrero amigo si:

Esa acción de Ataque ha tenido éxito

Y: El atacante controla un objetivo en territorio de nadie o en territorio enemigo.

"Sus defensas son tan frágiles como la escarcha. Patético". - Ghartok Flayskull

8/32
© GW 2024

1

OBJETIVO

CALOR ROBADO

Dual: Puntúa en un final de la fase si:

Dos o más guerreros enemigos están fuera de combate

Y: Dos o más guerreros amigos tienen asignadas, cada uno, una o más mejoras *Escarchadas* boca arriba.

Calentados en la carne del enemigo recién vencido, estos objetos mejoran en su apoteosis sangrienta.

10/32
© GW 2024

2

OBJETIVO

DEFENSORES DEL HIELO

Dual: Puntúa en un final de la fase si:

Tu banda controla dos o más objetivos

Y: Tu banda controla cada objetivo en uno o más territorios.

"¡Rechazadlos, hijos de Velmorn! ¡Gloria a los muertos! ¡Muerte a los vivos!" - King Morlak Velmorn

6/32
© GW 2024

2

OBJETIVO

CONTROL HELADO

Auge, Dual: Puntúa de inmediato después del paso de activación de un oponente si:

Tu banda controla dos o más objetivos

Y: Uno o más de esos objetivos están en territorio de nadie y/o en territorio enemigo.

"Chikoz, ez zimple: O vaiz a por ellos o yo iré a por vozotroz. ¿Entendido?" - Morgok

7/32
© GW 2024

1

OBJETIVO

ATAQUE CONGELADOR

Auge, Dual: Puntúa de inmediato después de que:

Un guerrero enemigo quede fuera de combate

Y: Tu banda controla uno o más objetivos.

La vida y las extremidades se pierden por igual en los helados páramos del Barrancomuerte.

4/32
© GW 2024

1



OBJETIVO

DOMINACIÓN GLACIAL

Auge: Puntúa de inmediato tras el paso de activación de un oponente si uno o más guerreros amigos que controlen un objetivo tienen asignadas una o más mejoras *Escarchadas*.

"No dejéis un trecho de nieve sin mancha de sangre arterial de aquello que veneramos".
- Morgwaeth the Bloodied

5/32
© GW 2024

1



OBJETIVO

FRENTE FRÍO

Dual: Puntúa en un final de la fase si:

Tu banda controla más objetivos que cada una de las demás bandas

Y: Más guerreros enemigos que guerreros amigos tienen fichas de herida.

Una pared de frío letal que no hace sino empeorar debido a quienes acechan más allá.

2/32
© GW 2024

2



OBJETIVO

CADÁVERES HUMEANTES

Dual: Puntúa en un final de la fase si:

Uno o más guerreros amigos y uno o más guerreros enemigos están, todos ellos, fuera de combate

Y: Uno o más de esos guerreros tienen, cada uno, una o más mejoras *Escarchadas* boca abajo.

"¡Estos cadáveres están frescos, señor de la caza! Nuestra presa anda cerca". - Sheoch

9/32
© GW 2024

2



OBJETIVO

DESCONGELADO

Auge, Dual: Puntúa de inmediato después de que: Se voltea boca arriba una mejora *Escarchada* de un guerrero amigo

Y: Ese guerrero controla un objetivo.

"Cumple y los Aelementari proveerán".
- Myari Lightcaller

3/32
© GW 2024

1



OBJETIVO

CONQUISTA INVERNAL

Dual: Puntúa en un final de la fase si:

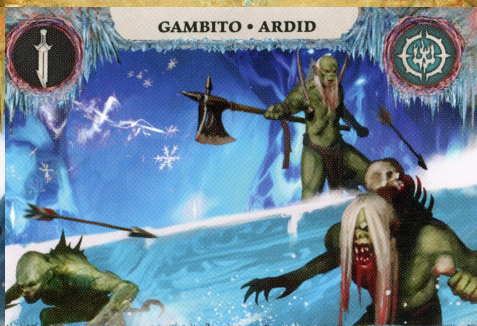
Tu banda controla tres o más objetivos

Y: Uno o más guerreros amigos que controlen un objetivo tienen asignadas, cada uno, una o más mejoras *Escarchadas*.

Conquista el frío, conquista el yo, conquista la tierra.

12/32
© GW 2024

3



GAMBITO • ARDID

CABEZAS FRÍAS

No se puede **empujar** a los guerreros amigos que controlen objetivos. Este efecto **persiste** hasta el final del siguiente ciclo de poder.

"¡Srkrash, areek!" - Duke Crakmarrow
(Trad., ¡Calma ante todo, mis bravos!)

15/32
© GW 2024

GAMBITO • ARDID

TOTALMENTE CONGELADO

Elige un guerrero que tenga una o más mejoras asignadas, salvo mejoras *Escarchadas*, y designa una de ellas. Tira un dado de magia; con un resultado 7 o 8, esa mejora está *Escarchada*. Voltea boca abajo esa carta. Esa carta se ciñe a las reglas de mejoras *Escarchadas* de la carta de trama Reliquias escarchadas hasta el final de la partida.

"Buen intento, pero el fuego de Grinnir impide que me alcance el frío". - Tefk Flamebearer

18/32
© GW 2024

GAMBITO • ARDID

AVANCE GLACIAL

Elige hasta dos guerreros amigos y **empuja** a cada guerrero elegido 1 hexágono. Tras cada **empujón**, ese guerrero debe controlar un objetivo. Luego **asigna** a cada guerrero elegido un marcador de Movimiento o un marcador de Carga.

Lento como un glaciar e igual de inevitable.

19/32
© GW 2024

GAMBITO • ARDID

DESHIELO SÚBITO

DOMINIO

Cada vez que una ficha de Deshielo fuese a colocarse en una mejora *Escarchada* boca abajo, coloca una ficha de Deshielo adicional sobre esa carta. Este efecto **persiste** hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gambito **Dominio**.

"Maldito sea este lugar. Me he acostumbrado al frío".
- Ammis Dawnguard

21/32
© GW 2024



FRÁGIL REVELACIÓN

Elige un guerrero amigo que tenga asignadas una o más mejoras **Escarchada** boca abajo y designa una de ellas. **Retira** cada ficha de Deshielo sobre esa carta y voltea boca arriba esa carta. Al final de la fase de acción, **quiebra** esa carta.

Con un golpe seco, puede hacerse añicos el hielo que recubre los objetos místicos ocultos en Barrancomuerte, a costa de su durabilidad y longevidad.

14/32
© GW 2024

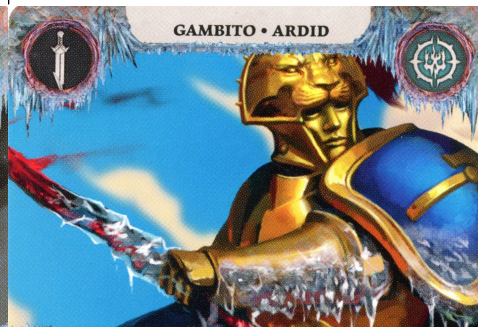


PERSPECTIVA NEFASTA

Los resultados se consideran éxitos, no éxitos críticos, en las tiradas de ataque y defensa del siguiente paso de activación.

*"Esto va a ser duro, de un modo u otro".
- Grundann Blood-eye*

13/32
© GW 2024



HELADA INSIDIOSA

+1 Daño a la primera acción de **Ataque** efectuada en el siguiente paso de activación si el atacante tiene asignadas una o más mejoras **Escarchada** boca arriba.

"¿Por Sigmar que si no fuera por el frío, la llevaría a todas partes!" - Almeric Eagle-Eye

16/32
© GW 2024



PASO FRACTURADO

Elige un guerrero amigo que tenga asignadas una o más mejoras **Escarchada** boca abajo y designa una de ellas. **Empuja** a ese guerrero 1 hexágono por cada ficha de Deshielo sobre esa carta.

"¿Ves? Incluso en este lúgubre paisaje acecha un gran poder". - Prince Duvalle

17/32
© GW 2024



RAYOS DEL AMANECER

Elige un guerrero amigo que tenga asignadas una o más mejoras **Escarchada** boca abajo y designa una de ellas. Coloca una ficha de Deshielo sobre esa carta.

"La luz de Hysh da calor y esperanza en igual medida". - Severin Steelheart

20/32
© GW 2024



PODERÍO INVERNAL

Elige un guerrero amigo que tenga asignadas una o más mejoras **Escarchadas** boca abajo con una o más fichas de Deshielo, y designa una de ellas. **Retira** una o más fichas de Deshielo de esa carta.

+1 Dados a la primera acción de **Ataque** efectuada por ese guerrero en el siguiente paso de activación por cada ficha de Deshielo retirada de este modo.

22/32
© GW 2024



CONEXIÓN POLAR

ESCARCHADA

+1 Dados e **Innato** a las acciones de **Ataque** con Alcance 1 o Alcance 2 de este guerrero mientras controle un objetivo.

Puede persuadirse a los espíritus y la magia de Barrancomuerte para que guíen los golpes de quienes cazan en sus cotos.

28/32
© GW 2024



PODER EN BRUTO

ESCARCHADA

Cuando este guerrero efectúe una acción de **Ataque** con Alcance 1, +1 Daño a esa acción de **Ataque** si no hubo éxitos en la tirada de defensa del blanco.

"¿Disfrútalo!" - Dhoraz Giant-fell

29/32
© GW 2024



GÉLIDO CICLÓN

ESCARCHADA

Reacción: Úsala tras voltear boca arriba esta carta. **Retira** este guerrero del campo de batalla y luego **colócalo** en un hexágono vacío que contenga un marcador de objetivo. Luego puedes **asignar** a este guerrero un marcador de Carga.

Reacción: Úsala tras la activación de este guerrero. **Empuja** a este guerrero 1 hexágono.

26/32
© GW 2024



MEJORA

ARMADURA DE SABAÑONES

El atributo Defensa de este guerrero es 2 y no puede modificarse.

“Akí ze ezta frezkito, jefe”. - Stikkit

23/32
© GW 2024



MEJORA

TEMPORAL GÉLIDO

ACCIÓN DE ATAQUE, ESCARCHADA

4 3 1
APRESAR

Más letal que una ventisca y capaz de acabar contigo mucho más rápido.

25/32
© GW 2024



MEJORA

CONGELACIÓN

Reacción: Tras un paso de activación en el que la acción de Ataque con Alcance 1 de este guerrero inflija daño al blanco, designa una de las mejoras asignadas al blanco que no esté *Escarchada*, aunque ese guerrero esté fuera de combate. Voltea boca abajo esa carta. Esa carta está *Escarchada*. Esa carta se ciñe a las reglas de mejoras *Escarchadas* de la carta de trama Reliquias escarchadas hasta el final de la partida.

24/32
© GW 2024



MEJORA

CAPA CIEGANIEVE

No puedes asignársela a un guerrero Grande.

-1 Daño, hasta un mínimo de 1, a las acciones de Ataque que tengan por blanco a este guerrero mientras controle un objetivo en territorio de nadie o en territorio enemigo.

Veloces y furibundos vientos protegen al guerrero que luce esta capa.

32/32
© GW 2024



MEJORA

BOTAS DE PIEL DE SIERPESCARCHA

No puedes asignársela a un guerrero Grande o a una bestia.

Las bandas enemigas no pueden empujar a este guerrero.

Llevará un tiempo desgastarlas.

30/32
© GW 2024



MEJORA

CORONA ÁRTICA

ESCARCHADA

Reacción: Úsala tras un paso de activación si este guerrero controla un objetivo en territorio enemigo.

Inspira a este guerrero.

31/32
© GW 2024



MEJORA

VÍA LEY CONGELADA

ESCARCHADA

-1 Defensa, hasta un mínimo de 1, a los guerreros enemigos durante las acciones de Ataque de este guerrero. Mientras este guerrero controle un objetivo, este guerrero apoya a cada guerrero amigo.

Vinculado a las glaciales líneas ley de Barrancomuerte, este guerrero se convierte en un cazador alfa.

27/32
© GW 2024