

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 ACCELERAR 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...

© GW 2024

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 *Escrachada* a un guerrero amigo, esa carta no se revela. En lugar de ello, se pone boca abajo.

Mientras esa carta esté boca abajo, está *Escrachada* 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

1/32 © GW 2024

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

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

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

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 *Escrachadas* boca arriba.

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

10/32 © GW 2024

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

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 elloz o yo iré a por vozotroz. ¿Entendido?” - Morgok

7/32 © GW 2024

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 Barrancmuerte.

4/32 © GW 2024



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 *Escharchadas*.

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

5/32
© GW 2024

1



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



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



DESCONGELADO

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

Y: Ese guerrero controla un objetivo.
"Cumple y los Aelementari proveerán".
- Myari Lightcaller

3/32
© GW 2024

1



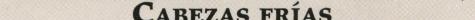
CONQUISTA INVERNAL

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



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



TOTALMENTE CONGELADO

Elije un guerrero que tenga una o más mejoras asignadas, salvo mejoras *Escharchadas*, y designa una de ellas. Tira un dado de magia; con un resultado o esa mejora está *Escharchada*. Voltea boca abajo esa carta. Esa carta se ciñe a las reglas de mejoras *Escharchadas* 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



AVANCE GLACIAL

Elije hasta dos guerreros amigos y **empuja** a cada guerrero elegido 1 hexágono. Tras cada **empuje**, 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



DESHIELO SÚBITO

DOMINIO
Cada vez que una ficha de Deshielo fuese a colocarse en una mejora *Escharchada* 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".
- Amnis Dawnguard

21/32
© GW 2024



GAMBITO • ARDID

FRÁGIL REVELACIÓN

Elije 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 volteá 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

GAMBITO • ARDID

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

GAMBITO • ARDID

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

GAMBITO • ARDID

PASO FRACTURADO

Elije 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

GAMBITO • ARDID

RAYOS DEL AMANECER

Elije 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

GAMBITO • ARDID

PODERÍO INVERNAL

Elije 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

MEJORA



MEJORA

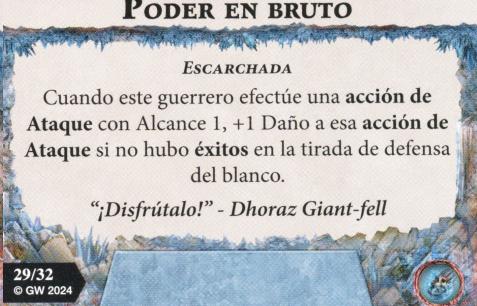


MEJORA

CONEXIÓN POLAR**ESCARCADA**

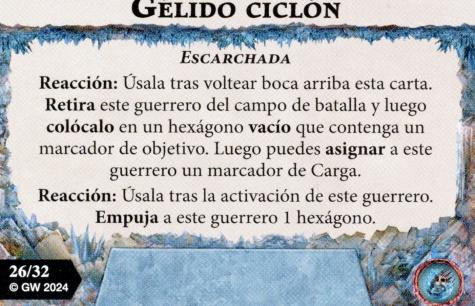
+1 Dados e **Innato** **•** a las acciones de Ataque con Alcance 1 o Alcance 2 de este guerrero mientras controle un objetivo.

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**ESCARCADA**

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**ESCARCADA**

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.



ARMADURA DE SABAÑONES

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

"Akí ze eztá frezkito, jefe". - Stikkit



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.



VÍA LEY CONGELADA

ESCARCHEMA

-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.



TEMPORAL GÉLIDO

ACCIÓN DE ATAQUE, ESCARCHADA

⑥ 4 3 ★1
APRESAR

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

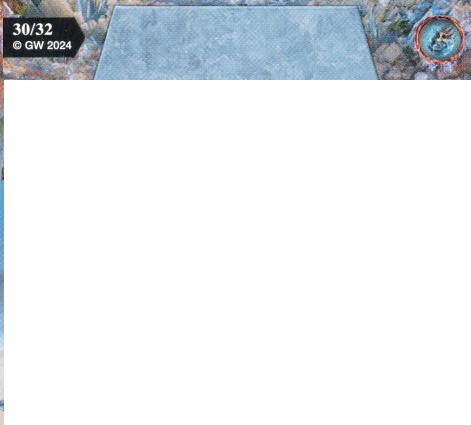


BOTAS DE PIEL DE SIERPESCARCHA

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

Las bandas enemigas no pueden empujar a este guerrero.

Llevará un tiempo desgastarlas.



CONGELACIÓN

Reacción: Tras un paso de activación en el que la acción de Ataque con Alcance 1 de este guerrero infilja 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. Esta carta está Escarchada. Esta carta se cíne a las reglas de mejoras Escarchadas de la carta de trama Reliquias escarchadas hasta el final de la partida.



CORONA ÁRTICA

ESCARCHEMA

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

Inspira a este guerrero.

