







INVESTIGACIÓN IMPORTANTE

   Al final de la próxima activación rival, el oponente tiene al menos 1 carta Edad del Hielo en juego.




Cuando sea puntuada, retira 1 carta Edad del Hielo en juego del juego.

Solo puede ser jugada durante la activación de un aliado.

 **1** Al principio de la activación de un aliado, retira hasta 2 Daños de tu Jefe por cada Sospecha Frozen que esté a 4" o menos de este Jefe.




INVESTIGACIÓN IMPORTANTE

   Al final de la próxima activación rival, el oponente tiene al menos 1 carta Edad del Hielo en juego.

Cuando sea puntuada, retira 1 carta Edad del Hielo en juego del juego.

Solo puede ser jugada durante la activación de un aliado.

 **1** Al principio de la activación de un aliado, retira hasta 2 Daños de tu Jefe por cada Sospecha Frozen que esté a 4" o menos de este Jefe.



INVESTIGACIÓN IMPORTANTE



Al final de la próxima activación rival, el oponente tiene al menos 1 carta Edad del Hielo en juego.

Cuando sea puntuada, retira 1 carta Edad del Hielo en juego del juego.

Solo puede ser jugada durante la activación de un aliado.



Al principio de la activación de un aliado, retira hasta 2 Daños de tu Jefe por cada Sospecha Frozen que esté a 4" o menos de este Jefe.

3

3



SE ACERCA UNA HELADA



Cuando coloques una Sospecha aliada, tira un 1D3+1 y coloca un contador numérico igual al resultado sobre esta Sospecha. Reduce el valor del contador en 1 al final de cada activación subsiguiente de un modelo aliado.

Puntúa cuando el contador es reducido a 0.



Elige 1 Sospecha Frozen y 1 modelo a 4" o menos de esa Sospecha:

- Modelo sin Cold Acclimation: 1
- Modelo con Cold Acclimation: 2



SE ACERCA UNA HELADA



Cuando coloques una Sospecha aliada, tira un 1D3+1 y coloca un contador numérico igual al resultado sobre esta Sospecha. Reduce el valor del contador en 1 al final de cada activación subsiguiente de un modelo aliado.

Puntúa cuando el contador es reducido a 0.



Elige 1 Sospecha Frozen y 1 modelo a 4" o menos de esa Sospecha:

- Modelo sin Cold Acclimation: 1
- Modelo con Cold Acclimation: 2

3

3



SE ACERCA UNA HELADA



Cuando coloques una Sospecha aliada, tira un 1D3+1 y coloca un contador numérico igual al resultado sobre esta Sospecha. Reduce el valor del contador en 1 al final de cada activación subsiguiente de un modelo aliado.

Puntúa cuando el contador es reducido a 0.



Elige 1 Sospecha Frozen y 1 modelo a 4" o menos de esa Sospecha:

- Modelo sin Cold Acclimation: 1
- Modelo con Cold Acclimation: 2

2

3



MANTENTE FRESCO



Un aliado coloca una Sospecha aliada a 4" o menos de una Sospecha Frozen.



0

Cuando juegues una carta Edad del Hielo, puedes mirar la mano de tu oponente y escoger qué carta es jugada boca arriba.

2

3



MANTENTE FRESCO



Un aliado coloca una Sospecha aliada a 4" o menos de una Sospecha Frozen.



0

Cuando juegues una carta Edad del Hielo, puedes mirar la mano de tu oponente y escoger qué carta es jugada boca arriba.

2

3



MANTENTE FRESCO



Un aliado coloca una Sospecha aliada a 4" o menos de una Sospecha Frozen.



0

Cuando juegues una carta Edad del Hielo, puedes mirar la mano de tu oponente y escoger qué carta es jugada boca arriba.

2
3



CONSERVAR EN FRÍO




⚠️/III/❖ Revela una Sospecha Frozen enemiga.


- ⚡1 Elige 1 Sospecha Frozen y 1 modelo a 4" o menos de esta Sospecha:
- Modelo sin Cold Acclimation: ⚡4.
 - Modelo con Cold Acclimation: ⚡4.



2
3



CONSERVAR EN FRÍO

   Revela una Sospecha Frozen enemiga.

 1 Elige 1 Sospecha Frozen y 1 modelo a 4" o menos de esta Sospecha:

- Modelo sin Cold Acclimation:  4.
- Modelo con Cold Acclimation:  4.

2
3



CONSERVAR EN FRÍO

⚠️/III/❖ Revela una Sospecha Frozen enemiga.

- ⚡1** Elige 1 Sospecha Frozen y 1 modelo a 4" o menos de esta Sospecha:
- Modelo sin Cold Acclimation: **⬅️4.**
 - Modelo con Cold Acclimation: **➡️4.**

2
2



ACTIVOS CONGELADOS



Coloca un marcador de Evento Assets en contacto con una Sospecha aliada. Un modelo que contacta con un Assets puede controlarlo (colócalo aparte donde lo recuerdes). Si un modelo que controla un Assets queda K.O. o es retirado del Área de Juego, coloca el Assets a 1" o menos.

Un aliado está en control del Assets.

1

Cancela una carta de Objetivo usada como un Recurso. Esta carta es descartada.

2
2



ACTIVOS CONGELADOS



Coloca un marcador de Evento Assets en contacto con una Sospecha aliada. Un modelo que contacta con un Assets puede controlarlo (colócalo aparte donde lo recuerdes). Si un modelo que controla un Assets queda K.O. o es retirado del Área de Juego, coloca el Assets a 1" o menos.

Un aliado está en control del Assets.

1

Cancela una carta de Objetivo usada como un Recurso. Esta carta es descartada.



INVIERNO INTERMINABLE



Cuando una Sospecha enemiga se convierte en Frozen durante la acción de un aliado, coloca 1 marcador ★ sobre esta carta. Puntúa cuando esta carta tenga al menos 3 ★. Solo puede ser jugada al principio de una activación. Solo 1 copia de esta carta puede estar en juego a la vez.



Elige 1 Sospecha Frozen y 1 modelo a 4" o menos de esta Sospecha:

- Modelo sin Cold Acclimation: 1 
- Modelo con Cold Acclimation: 2 

INVIERNO INTERMINABLE



Cuando una Sospecha enemiga se convierte en Frozen durante la acción de un aliado, coloca 1 marcador ★ sobre esta carta. Puntúa cuando esta carta tenga al menos 3 ★. Solo puede ser jugada al principio de una activación. Solo 1 copia de esta carta puede estar en juego a la vez.



Elige 1 Sospecha Frozen y 1 modelo a 4" o menos de esta Sospecha:

- Modelo sin Cold Acclimation: 1
- Modelo con Cold Acclimation: 2

2

2



Cuando un modelo sufre el efecto Freeze o sea dañado por un arma con la Habilidad Cold, coloca 1 ♦ sobre esta carta.

Puntúa cuando esta carta tenga al menos 5 ♦.

Solamente puede ser jugada al principio de una activación.

Solo 1 copia de esta carta puede estar en juego a la vez.

2

Al principio de la activación de un aliado, coloca un modelo aliado que esté a 4" o menos de una Sospecha Frozen aliada. Coloca este modelo en cualquier lugar a 4" o menos de esta Sospecha Frozen.

REINO DE HIELO

2

2



Cuando un modelo sufre el efecto Freeze o sea dañado por un arma con la Habilidad Cold, coloca 1 ♦ sobre esta carta.

Puntúa cuando esta carta tenga al menos 5 ♦.

Solamente puede ser jugada al principio de una activación.

Solo 1 copia de esta carta puede estar en juego a la vez.




2


Al principio de la activación de un aliado, coloca un modelo aliado que esté a 4" o menos de una Sospecha Frozen aliada. Coloca este modelo en cualquier lugar a 4" o menos de esta Sospecha Frozen.

REINO DE HIELO

2
2




ENVÍALOS A LA NEVERA


   Hay al menos 6 modelos a 4" o menos de Sospechas Frozen.

 1 Cuando un modelo aliado es el objetivo de una acción de Ataque enemiga, éste gana +1 a su Defensa durante esta acción.

2
2

ENVÍALOS A LA NEVERA

   Hay al menos 6 modelos a 4" o menos de Sospechas Frozen.

 1 Cuando un modelo aliado es el objetivo de una acción de Ataque enemiga, éste gana +1 a su Defensa durante esta acción.

EDAD DEL HIELO

Cuando un aliado realiza una acción que hace que al menos 1 Sospecha a 4" o menos de un modelo rival se convierta en Frozen, el oponente coloca una carta aleatoria de su mano de Objetivo boca arriba. Coloca esta carta sobre ella. El oponente no podrá jugar, descartar, ni interactuar con esa carta.

Cuando se revela una Sospecha Frozen, el oponente puede colocar 1 carta de la Edad del Hielo en la pila de la Edad del Hielo y devolver el objetivo a la parte superior de su mazo de Objetivos.

Cuando una regla te indique que retires una carta de la Edad del Hielo del juego, déjala a un lado. Esa carta no se puede volver a utilizar.



"¡Todo se congela!"

Mr. Freeze

EDAD DEL HIELO

Cuando un aliado realiza una acción que hace que al menos 1 Sospecha a 4" o menos de un modelo rival se convierta en Frozen, el oponente coloca una carta aleatoria de su mano de Objetivo boca arriba. Coloca esta carta sobre ella. El oponente no podrá jugar, descartar, ni interactuar con esa carta.

Cuando se revela una Sospecha Frozen, el oponente puede colocar 1 carta de la Edad del Hielo en la pila de la Edad del Hielo y devolver el objetivo a la parte superior de su mazo de Objetivos.

Cuando una regla te indique que retires una carta de la Edad del Hielo del juego, déjala a un lado. Esa carta no se puede volver a utilizar.



"¡Todo se congela!"

Mr. Freeze

EDAD DEL HIELO

Cuando un aliado realiza una acción que hace que al menos 1 Sospecha a 4" o menos de un modelo rival se convierta en Frozen, el oponente coloca una carta aleatoria de su mano de Objetivo boca arriba. Coloca esta carta sobre ella. El oponente no podrá jugar, descartar, ni interactuar con esa carta.

Cuando se revela una Sospecha Frozen, el oponente puede colocar 1 carta de la Edad del Hielo en la pila de la Edad del Hielo y devolver el objetivo a la parte superior de su mazo de Objetivos.

Cuando una regla te indique que retires una carta de la Edad del Hielo del juego, déjala a un lado. Esa carta no se puede volver a utilizar.



"¡Todo se congela!"

Mr. Freeze

EDAD DEL HIELO

Cuando un aliado realiza una acción que hace que al menos 1 Sospecha a 4" o menos de un modelo rival se convierta en Frozen, el oponente coloca una carta aleatoria de su mano de Objetivo boca arriba. Coloca esta carta sobre ella. El oponente no podrá jugar, descartar, ni interactuar con esa carta.

Cuando se revela una Sospecha Frozen, el oponente puede colocar 1 carta de la Edad del Hielo en la pila de la Edad del Hielo y devolver el objetivo a la parte superior de su mazo de Objetivos.

Cuando una regla te indique que retires una carta de la Edad del Hielo del juego, déjala a un lado. Esa carta no se puede volver a utilizar.



"¡Todo se congela!"

Mr. Freeze

Frozen



Cuando un modelo rival es el objetivo de la Habilidad Ice Flash, cualquier Sospecha a 2" o menos de él se convierte en *Frozen*.

Un modelo sin la Habilidad Cold Acclimation que realiza una acción Revelar sobre una Sospecha Frozen debe gastar una acción adicional para completar la acción.

Comienza el juego con 4 cartas de la Edad del Hielo que formarán una pila de la Edad del Hielo fuera de tu mazo. Estas no se tendrán en cuenta en tu límite de 20 cartas.

Nota: Hay otras reglas que pueden convertir a una Sospecha en una Sospecha Frozen.