

Aélenar, Cuchilla Relámpago

Elfo • Spellblade • Conjurador



Spellblade: Puede jugar Técnicas Asalto y Presión pero no Ilusiones.

Escudo Sobrecargado: Cuando este héroe sea objetivo de un Ataque Melee, si el héroe atacante tiene al menos 1 contador de perjuicio: Debilitado, recibe 2 daños Directos.

Corte Fugaz *Melee • Físico • Cortante*

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Hoja Sobrecargada *Melee • Mágico • Electricidad*

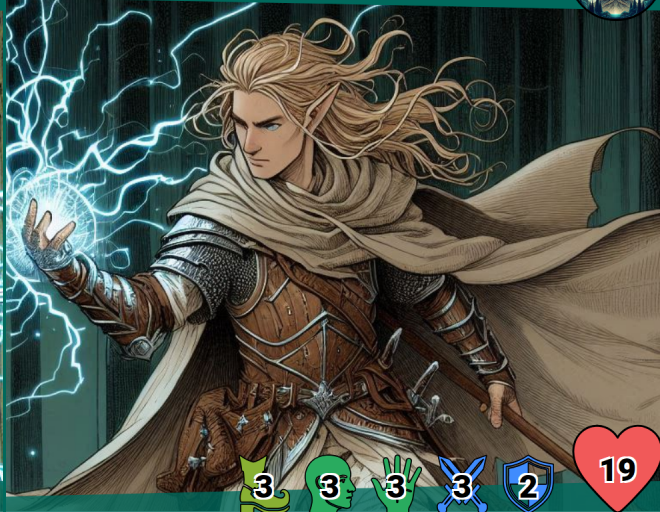
Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado y le coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado.

Si este héroe ha guardado al menos 2 Dados , hace +2 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Aentharr, Estrella Caída

Elfo • Spellblade • Conjurador



Spellblade: Puede jugar Técnicas Asalto y Presión pero no Ilusiones.

Chispa Estelar: Al final del Choque, si el héroe rival emparejado tiene al menos 1 contador de perjuicio: Debilitado, roba 1 Carta. Si no lo tiene, colócale 1 contador de perjuicio: Debilitado.

Estrella Fulminante *A Distancia • Mágico • Electricidad*

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Hace +1 de daño por cada Dado que tengas como Dado Preparado.

Lanzazo Perforante *Melee • Físico • Perforante*

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Elíara, Rayo Alado

Elfa • Spellblade • Conjuradora



Spellblade: Puede jugar Técnicas Asalto y Presión pero no Ilusiones.

Rayo Punzante: Cada vez que este héroe realice un Ataque Mágico de 1 Objetivo, hace 1 daño Directo a 1 héroe rival aleatorio por cada Dado que este héroe tenga preparado.

Flechazo *A Distancia • Físico • Perforante*

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Flecha Alada *A Distancia • Mágico • Electricidad*

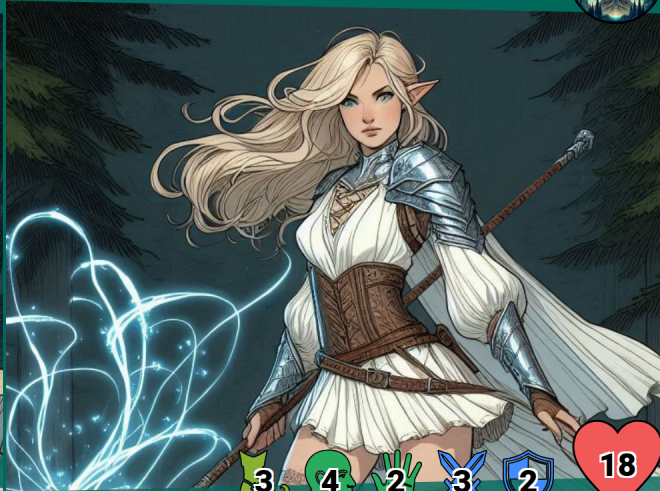
Hace 3 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Si este héroe ha guardado al menos 2 Dados , hace 2 + Mente de daño a 1 héroe rival aleatorio de los emparejamientos posteriores y este Ataque gana el atributo Área.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Iraie, Chispa Serena

Elfa • Spellblade • Conjuradora



Spellblade: Puede jugar Técnicas Asalto y Presión pero no Ilusiones.

Chispa Serena: Si todos tus Dados Preparados son de distinto color, el daño de los Ataques Mágicos de este héroe no puede ser reducido ni prevenido.

Lanza Punzante *Melee • Físico • Perforante*

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si el objetivo tiene al menos 1 contador de perjuicio: Dolorido, este Ataque ignora la mitad de su Armadura (redondeando hacia abajo).

Lanza Eléctrica *Melee • Mágico • Electricidad*

Hace 3 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Si este héroe ha guardado al menos 2 Dados , hace +2 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Alenne, Brisa Fugaz

Elfa • Hostigadora • Combatiente



4

2

2

3

2

20

Hostigador: Recibe -1 de daño de Ataques de Área.

Vendaval: Una vez por Choque, cuando este héroe realice un Ataque a Distancia, puedes cambiar los tipos de ese Ataque a Mágico Aire.

Flecha de Brisa A Distancia • Físico • Perforante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Por cada Dado Preparado que tenga este héroe, el jugador rival relanza 1 de sus Dados Preparados al azar.

Tiro Celérico A Distancia • Físico • Perforante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Puedes remover un contador de beneficio: Presteza de este héroe: Hace 2 + Fuerza de daño a un héroe rival adyacente aleatorio y esta Habilidad gana el atributo Área.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Relámpago

Hechizo • Elemental • Conjurador



A Distancia • Mágico • Electricidad

Hace 1 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Puedes modificar uno de tus Dados Preparados y guardarlo como Dado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Relámpago

Hechizo • Elemental • Conjurador



A Distancia • Mágico • Electricidad

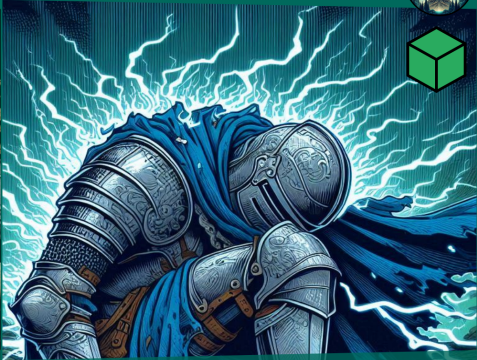
Hace 1 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Puedes modificar uno de tus Dados Preparados y guardarlo como Dado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Sobrecarga

Hechizo • Elemental • Conjurador



A Distancia • Electricidad

Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el héroe rival emparejado o sobre un héroe rival adyacente.

Puedes modificar uno de tus Dados Preparados y guardarlo como Dado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Sobrecarga

Hechizo • Elemental • Conjurador



A Distancia • Electricidad

Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el héroe rival emparejado o sobre un héroe rival adyacente.

Puedes modificar uno de tus Dados Preparados y guardarlo como Dado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Choque de Relámpagos

Hechizo • Elemental • Conjurador





Melee • Mágico • Electricidad

Choque de Relámpagos

Hechizo • Elemental • Conjurador





Melee • Mágico • Electricidad

Aura Eléctrica

Hechizo • Elemental • Conjurador





Aura • Electricidad

Hace 3 + Mente de daño al héroe rival emparejado.
Elige 1:

- Hace +1 de daño por cada dado  que tengas como Dado Preparado.
- Prepara 1 de tus dados  gastados.

Hace 3 + Mente de daño al héroe rival emparejado.
Elige 1:

- Hace +1 de daño por cada dado  que tengas como Dado Preparado.
- Prepara 1 de tus dados  gastados.

Puedes jugar este Hechizo como **Reacción**: Cuando el héroe aliado sea objetivo de un Ataque Físico.

Persistente: Hasta el final del Choque.

Cada vez que el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Físico, coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el héroe atacante.

Si el héroe atacante ya tenía al menos 1 contador de perjuicio: Debilitado, en lugar de eso sufre 2 daños Directos.

Si lo juegas como **Reacción**, aplica este efecto solo a ese Ataque.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Aura Eléctrica

Hechizo • Elemental • Conjurador





Aura • Electricidad

Relámpago Encadenado

Hechizo • Elemental • Conjurador





A Distancia • Mágico • Electricidad • Área

Relámpago Encadenado

Hechizo • Elemental • Conjurador





A Distancia • Mágico • Electricidad • Área

Puedes jugar este Hechizo como **Reacción**: Cuando el héroe aliado sea objetivo de un Ataque Físico.

Persistente: Hasta el final del Choque.

Cada vez que el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Físico, coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el héroe atacante.

Si el héroe atacante ya tenía al menos 1 contador de perjuicio: Debilitado, en lugar de eso sufre 2 daños Directos.

Si lo juegas como **Reacción**, aplica este efecto solo a ese Ataque.

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado y a cada héroe rival adyacente.

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado y a cada héroe rival adyacente.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Cuchilla Relámpago

Hechizo • Elemental • Conjurador





Melee • Mágico • Electricidad

Cuchilla Relámpago

Hechizo • Elemental • Conjurador





Melee • Mágico • Electricidad

Velocidad Sobrenatural

Apoyo





Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado.
Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre ese héroe.

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado.
Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre ese héroe.

Juega este Apoyo al inicio de la Fase de Resolución de Acciones.

Elige un héroe aliado adyacente e intercámbialo con el héroe aliado activo.

Coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre ambos héroes intercambiados.

El Choque continúa normalmente, teniendo en cuenta que el héroe intercambiado pasa a ser el héroe aliado activo.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Concentración Energética

Apoyo



Juega este Apoyo al inicio de la fase de Preparación de Dados de Acción.

Puedes guardar 1 Dado  antes de realizar cualquier tirada.

Puedes guardar 1 Dado  adicional. Si guardas este segundo Dado, no puedes hacer repeticiones durante esta fase de preparación de Dados de Acción.

Concentración Energética

Apoyo



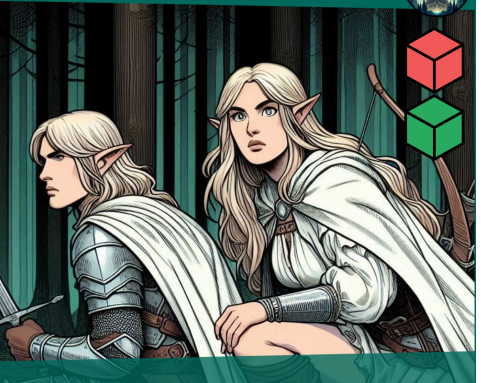
Juega este Apoyo al inicio de la fase de Preparación de Dados de Acción.

Puedes guardar 1 Dado  antes de realizar cualquier tirada.

Puedes guardar 1 Dado  adicional. Si guardas este segundo Dado, no puedes hacer repeticiones durante esta fase de preparación de Dados de Acción.

Alerta

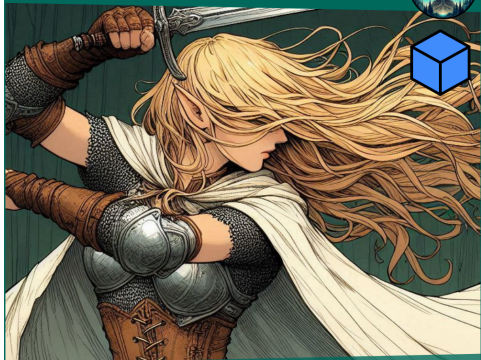
Apoyo



Coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre el héroe aliado activo y 1 sobre cada héroe aliado adyacente.

Agilidad Sobrehumana

Apoyo



Puedes jugar esta Técnica como **Reacción**: Cuando el héroe rival emparejado juegue un Ataque a Distancia.

Persistente: Hasta el final del Choque.

Cada vez que el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque a Distancia, haz una tirada de Iniciativa enfrentada con el héroe atacante. Si ganas dicha tirada, ese Ataque hace -2 de daño (mínimo 1).

Si la juegas como **Reacción**, aplica este efecto solo a ese Ataque y esta Carta pierde **Persistente**.

Pirueteta

Apoyo



Hasta el final del Choque, el héroe aliado activo puede usar su Agilidad en lugar de su Armadura o Voluntad para defender.

Pirueteta

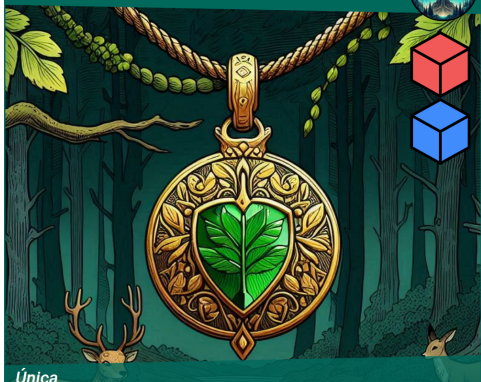
Apoyo



Hasta el final del Choque, el héroe aliado activo puede usar su Agilidad en lugar de su Armadura o Voluntad para defender.

Amuleto de Serenidad

Equipo • Armadura • Amuleto



Única

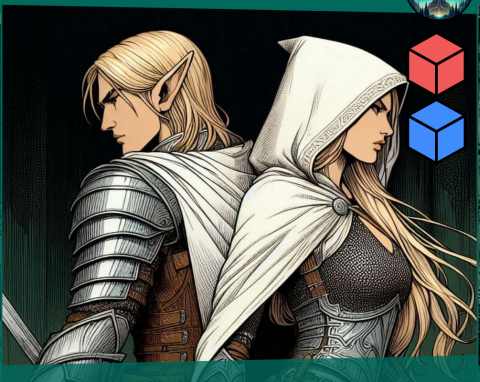
Cuando anexas este Equipo, roba 1 Carta.

Al inicio de la fase de Resolución de Acciones, elige 1:

- Mira las 2 primeras Cartas de tu Biblioteca. Ponlas en la parte superior o inferior de tu Biblioteca en cualquier orden.
- El siguiente Ataque de 1 Objetivo que realices en este Choque hace +1 de daño.
- Relanza 1 de tus Dados Preparados.

Espalda con Espalda

Apoyo



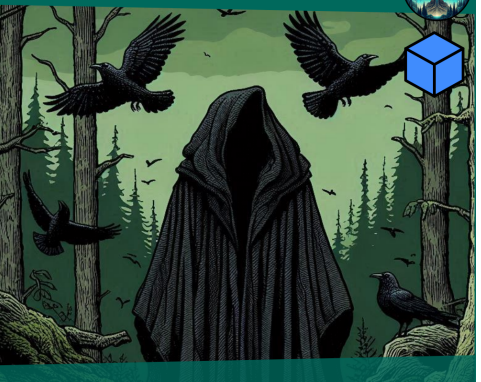
Reacción: Cuando el héroe rival emparejado juegue un Ataque de Área.

Los héroes aliados adyacentes no pueden sufrir daño ni ser afectados por dicho Ataque.

Resonar: Roba 1 Carta.

Capa de Cuervo

Equipo • Armadura • Capa

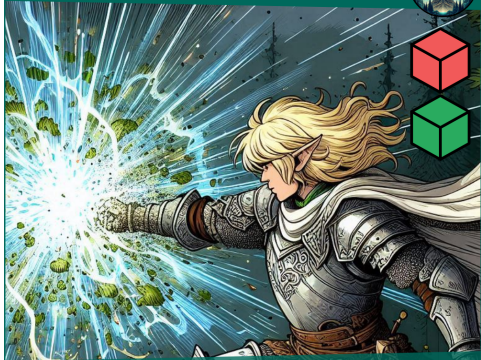


Al inicio del Choque, coloca 1 contador de beneficio: Esgurridizo sobre el héroe anexo.

Resonar: Roba 1 Carta.

Romper

Apoyo



Desanexa 1 Equipo anexado al héroe rival emparejado. Ese Equipo se coloca en el Cementerio de su propietario.

Finta

Apoyo



Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Melee.

Si el héroe aliado activo tiene igual o más Agilidad que el héroe que realiza dicho Ataque, ignora ese Ataque.

Información Vital

Apoyo



Roba 1 Carta.

Si el héroe que juega este Apoyo tiene al menos 1 contador de beneficio: Presteza sobre él, o si el héroe rival emparejado tiene al menos 1 contador de perjuicio: Debilitado o Dolorido sobre él, puedes remover 1 de esos contadores para robar 1 Carta.

Información Vital

Apoyo



Roba 1 Carta.

Si el héroe que juega este Apoyo tiene al menos 1 contador de beneficio: Presteza sobre él, o si el héroe rival emparejado tiene al menos 1 contador de perjuicio: Debilitado o Dolorido sobre él, puedes remover 1 de esos contadores para robar 1 Carta.

Peto de Sherilom

Equipo • Armadura • Peto

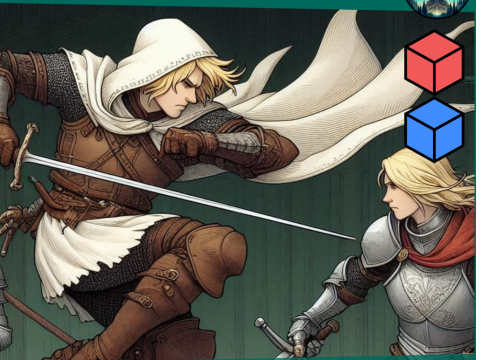


Cuando anexes este Equipo, coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre el héroe anexado.

Si el héroe anexado ha ganado la Iniciativa de este Choque, recibe -1 de Daño Físico.

Estocada

Técnica • Asalto • Combatiente



Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Elige 1:

- Puedes lanzar 1 Dado Gastado y guardarlo como Dado Preparado.
- Coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre el héroe aliado activo.

Estocada

Técnica • Asalto • Combatiente



Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Elige 1:

- Puedes lanzar 1 Dado Gastado y guardarlo como Dado Preparado.
- Coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre el héroe aliado activo.

Golpe Quirúrgico

Técnica • Asalto • Combatiente



Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre ese héroe.