

Granaak, el Implacable

Orco • Paragon • Combatiente



Paragon: Al final del Choque, si jugaste una Táctica, roba 1 Carta.

Presión Opresiva: A la hora de preparar los Dados de Acción, antes de hacer ninguna tirada, el héroe rival emparejado debe guardar 2 Dados

Corte Voraz Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Por cada carta que el jugador rival haya descartado este Choque, hace +1 de daño.

Golpe Aterrador Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Elige al héroe objetivo y a 1 héroe rival adyacente. Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre 1 de ellos y 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el otro.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Elreik

Orca • Vanguardia • Combatiente



Vanguardia: El primer Ataque Físico de 1 Objetivo que realice este héroe en cada Choque hace +1 de daño.

Ímpetu Salvaje: Cuando juegues tu primera Técnica Asalto o Presión en cada Choque, puedes relanzar 1 de tus Dados Gastados y guardarlo como Dado Preparado.

Cuchilla del Ocaso Melee • Físico • Cortante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si el héroe objetivo tiene al menos 1 contador de perjuicio: Aterrado, colócale 1 contador de perjuicio: Exhausto si no tiene ya al menos 1; si lo tiene, hace +2 de daño.

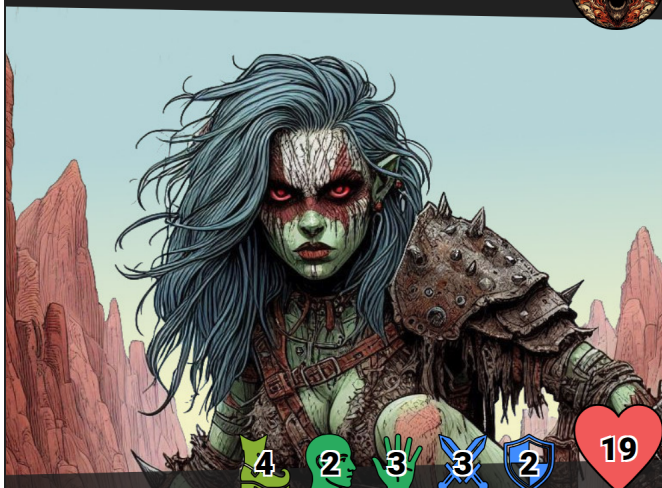
Tajo Letal Melee • Físico • Cortante

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Saira

Orca • Acechador • Combatiente



Acechador: Tiene +1 en la tirada de Iniciativa.

Castigar: Cada vez que el héroe rival emparejado juegue una Carta, recibe 1 daño Directo.

Filo del Pavor Melee • Físico • Perforante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si el héroe objetivo tiene al menos 1 contador de perjuicio: Aterrado, hace otro Ataque de 2 + Fuerza de daño Melee Mágico Oscuridad.

Asalto Premeditado Melee • Físico • Perforante

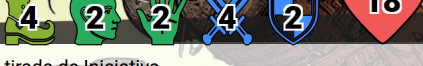
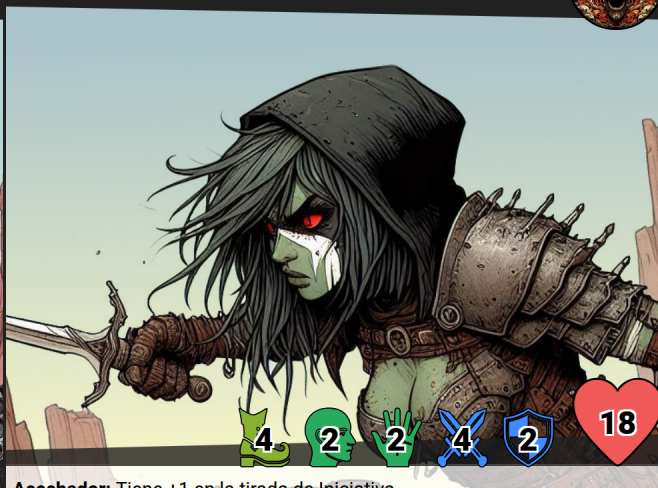
Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si es la primera Acción de este héroe en el Choque, devuelve 1 Carta Subterfugio o Presión de tu Cementerio a tu mano.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Grendel

Orca • Acechador • Combatiente



Acechador: Tiene +1 en la tirada de Iniciativa.

Sombra Furtiva: Si este héroe no es el héroe activo, recibe -2 de daño de Ataques de Área o de Objetivo Aleatorio.

Puñalada Silente Melee • Físico • Perforante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si es la primera Acción de este héroe en el Choque, hace +1 de daño y el daño de este Ataque no puede ser reducido ni prevenido.

Golpe Sombrío Melee • Mágico • Oscuridad

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si el héroe objetivo tiene al menos 1 contador de perjuicio: Aterrado, colócale 1 contador de perjuicio: Ofuscado y el jugador rival relanza 1 de sus Dados Preparados al azar.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Antral

Orco • Vanguardia • Combatiente





32333

20

Vanguardia: El primer Ataque Físico de 1 Objetivo que realice este héroe en cada Choque hace +1 de daño.

Tributo Sangriento: Cada vez que este héroe haga daño a un héroe con al menos 1 contador de perjuicio sobre él, ese héroe recibe 1 daño Directo.

Corte Fugaz *Melee • Físico • Cortante*  

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Golpe Opressor *Melee • Físico • Cortante*  

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si el héroe objetivo tiene al menos 1 contador de perjuicio: Aterrado, hace +2 de daño.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Arremetida Salvaje

Técnica • Asalto • Combatiente





Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre ese héroe.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Arremetida Salvaje

Técnica • Asalto • Combatiente





Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre ese héroe.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Maldición del Fuego Interior

Apoyo





Apoyo

Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre el héroe rival emparejado y sobre 1 héroe rival adyacente aleatorio.

En lugar de eso, coloca 1 contador de perjuicio: Exhausto sobre cada uno que ya tuviera al menos 1 contador de perjuicio: Aterrado.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Maldición del Fuego Interior

Apoyo





Apoyo

Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre el héroe rival emparejado y sobre 1 héroe rival adyacente aleatorio.

En lugar de eso, coloca 1 contador de perjuicio: Exhausto sobre cada uno que ya tuviera al menos 1 contador de perjuicio: Aterrado.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Mirada Intimidante

Técnica • Presión • Combatiente





A Distancia • Mágico • Oscuridad

Mirada Intimidante

Técnica • Presión • Combatiente





A Distancia • Mágico • Oscuridad

Ecos del Terror

Apoyo





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

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

Reacción: Cuando el héroe rival emparejado reciba daño Físico.
Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre ese héroe.
Resonar: El jugador rival relanza 1 de sus Dados Preparados al azar.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Ecos del Terror

Apoyo





Interrupción Salvaje

Técnica • Subterfugio • Combatiente





Melee • Físico • Perforante

Emboscada de Arena

Técnica • Presión • Combatiente





Melee • Físico • Cortante

Reacción: Cuando el héroe rival emparejado reciba daño Físico.
Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre ese héroe.
Resonar: El jugador rival relanza 1 de sus Dados Preparados al azar.

Hace 1 + Agilidad de daño al héroe rival emparejado.
El jugador rival relanza 1 de sus Dados Preparados al azar.

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
El jugador rival descarta 1 carta al azar.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Sombras en la Niebla

Técnica • Subterfugio • Combatiente



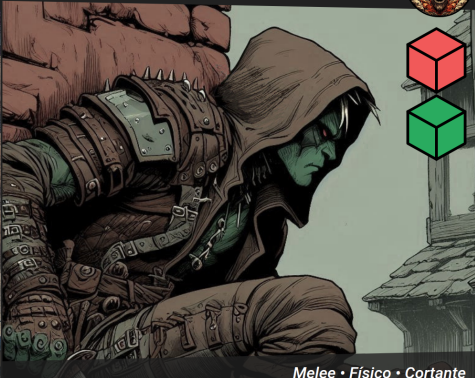


Aura • Oscuridad

Filo Callado

Técnica • Subterfugio • Combatiente





Melee • Físico • Cortante

Robo y Pillaje

Apoyo





Coloca 1 contador de perjuicio: Ofuscado y 1 contador de perjuicio: Entumecido sobre el héroe rival emparejado.
Coloca 1 contador de beneficio: Esgurridizo sobre el héroe aliado activo.

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Si es la primera acción de este héroe en el Choque, coloca 1 contador de perjuicio: Exhausto sobre ese héroe.

El jugador rival muestra su Mano y tú eliges 1 Carta que no sea Apoyo de entre las cartas mostradas. El jugador rival descarta esa Carta.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Despojo

Apoyo

Elige entre el jugador rival o tú. El jugador elegido descarta 2 Cartas de su Mano y luego roba 1 Carta.

Resonar: Roba 1 Carta.

Reacción: Cuando el jugador rival robe 1 Carta.

Ese jugador descarta 1 Carta al azar de su Mano.

Reacción: Cuando el jugador rival vaya a robar 1 o más Cartas.

El jugador rival roba 1 Carta menos por ese efecto.

Roba 1 Carta.

Fuego Hambriento

Apoyo

Juega este Apoyo al inicio de la fase de Limpieza de Contadores.

El héroe rival emparejado recibe 1 Daño Directo por cada tipo diferente de contador de perjuicio que tenga.

Propio • Oscuridad

Persistente: hasta el final del Choque.

Cada vez que haga daño Melee Físico de 1 Objetivo, cura 2 de vida a este héroe

Sombra Aterradora

Técnica • Táctica • Combatiente

Puedes jugar esta Técnica como **Reacción**: Cuando el héroe rival emparejado fuera a reducir el daño de un Ataque del héroe aliado activo.

Persistente: Hasta el final del Choque.

El daño de los Ataques del héroe aliado activo no puede ser reducido. Si la juegas como **Reacción**, aplica este efecto solo a ese Ataque y esta Carta pierde **Persistente**.

Persistente: Hasta el final del Choque.

El héroe rival emparejado no puede jugar Cartas Apoyo.

Persistente: Hasta el final de la Ronda de Batalla.

El jugador rival muestra su Mano y eliges una de sus Cartas. El jugador rival no puede jugar esa Carta.

Amuleto Macabro

Equipo • Armadura • Amuleto



Única

Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.

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

- Coloca 1 contador de perjuicio: Ofuscado sobre el héroe rival emparejado.
- Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el héroe rival emparejado.
- El jugador rival relanza 1 de sus dados preparados aleatorio.

Armadura con Púas

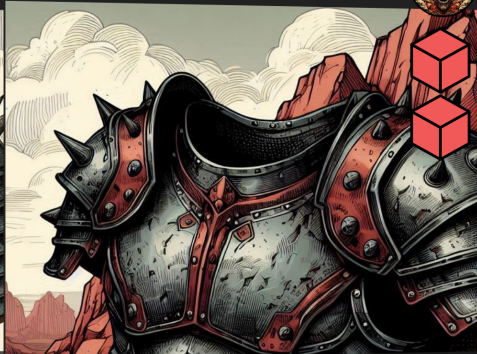
Equipo • Armadura • Peto



Cada vez que el héroe anexado reciba daño de un Ataque Melee, el héroe atacante recibe 1 de daño directo.

Armadura de Obsidiana

Equipo • Armadura • Peto

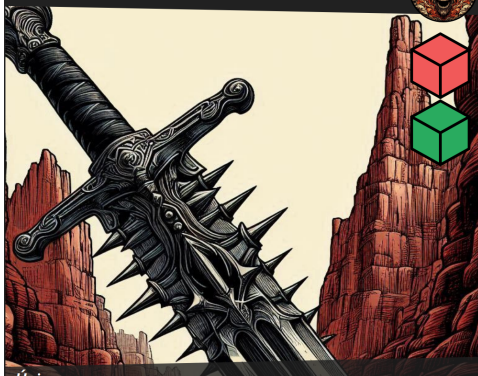


Cada vez que el héroe anexado sea objetivo de un Ataque Melee, elige una opción que no hayas elegido en este Choque:

- Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el héroe atacante.
- Coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre el héroe atacante.
- Coloca 1 contador de perjuicio: Exhausto sobre el héroe atacante.

Espada Mordedora

Equipo • Arma • Espada • 1 mano



Única

Si el héroe objetivo tiene más vida que el héroe anexado, el héroe anexado hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Cortantes de 1 Objetivo.

El primer Ataque Melee Físico Cortante de 1 Objetivo que realice el héroe anexado en cada Choque, además de su efecto, remueve 1 contador de beneficio aleatorio del héroe objetivo.

Sombras de la Noche

Apoyo



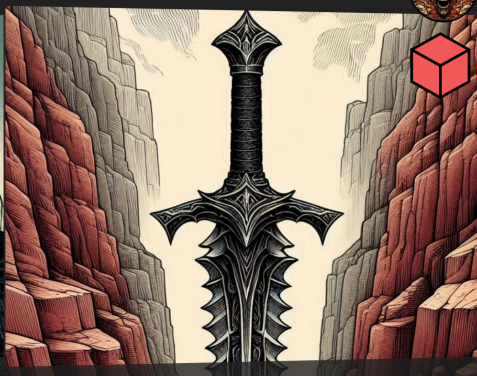
Persistente: Hasta que este héroe realice un Ataque.

Este Héroe recibe -1 de daño de ataques de 1 Objetivo.

El siguiente Ataque que haga este héroe hace +1 de daño.

Daga de Ceniza Rápida

Equipo • Arma • Daga • 1 mano



El héroe anexado gana:

Golpe de Distracción *Melee • Físico • Perforante*

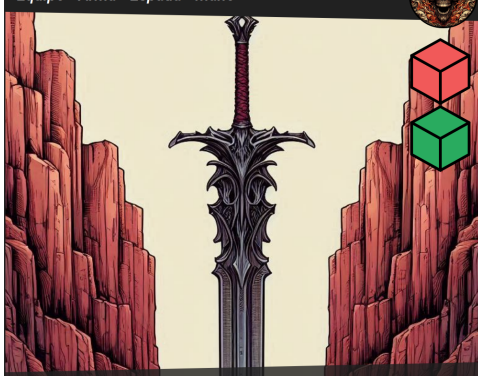
Hace 1 + Fuerza de Daño al héroe rival emparejado.

Si tiene al menos 1 contador de perjuicio: Ofuscado, hace +1 de daño.

Si no tiene ningún contador de perjuicio: Ofuscado, colócale 1.

Espada de Sangre Antigua

Equipo • Arma • Espada • mano

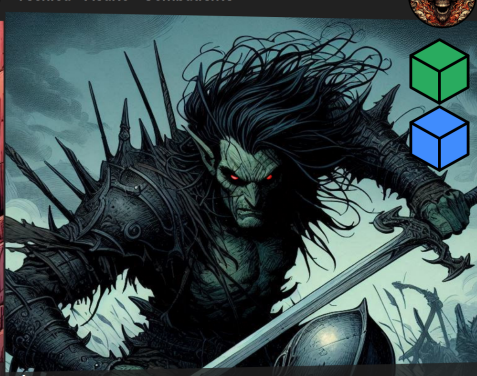


La primera vez en cada Choque que el héroe anexado realice un Ataque Melee Físico Cortante de 1 Objetivo, elige 1:

- El héroeobjetivo no puede curarse hasta el final del Choque.
- Ese Ataque hace +1 de Daño.

Corte de Ceniza

Técnica • Asalto • Combatiente



Única

Melee • Físico • Cortante

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

El héroe objetivo no puede curarse hasta el final del choque.