

Alenne, Brisa Fugaz

Elfa • Hostigadora • Combatiente



4 2 2 3 2 27

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

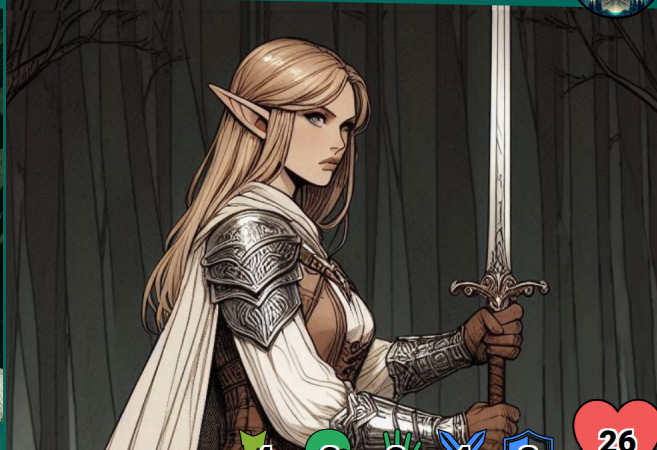
Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

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

Irianel, Viento Mortal

Elfa • Vanguardia • Combatiente



4 2 2 4 3 26

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

Paz Mental: Cuando juegues tu primera Técnica en cada Choque, puedes preparar 1 de tus Dados Gastados como Dado.

Cuchillada Precisa Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Hoja Vendaval Melee • Físico • Cortante • Área

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado y a 1 héroe rival adyacente aleatorio.

Si este héroe tiene al menos 1 contador de beneficio: Presteza, les hace +1 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Eldéin, Ciclón Afilado

Elfa • Vanguardia • Combatiente



5 1 2 4 2 27

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

Danza de Muerte: Si ganaste la Iniciativa en este Choque, todos los Ataques de este héroe hacen +1 de daño hasta que reciba daño.

Caricia de Acero Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si este héroe tiene al menos 1 contador de beneficio: Presteza, realiza otro Ataque Melee Físico Cortante de 2 + Agilidad de daño.

Danza Mortal Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si no tienes ningún Dado Preparado, prepara 1 de tus Dados Gastados como Dado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Elendire, Puño Afilado

Elfo • Paragon • Combatiente



4 2 3 3 3 27

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

Despertar del Bosque: Cada vez que juegues una Técnica, coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre este héroe o sobre un héroe aliado adyacente.

Corte Fugaz Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Tajo Presto Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si este héroe tiene al menos 1 contador de beneficio: Presteza, hace +2 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Ilnare, Hoja Oculta

Elfa • Acechador • Combatiente



Acechador: Tiene +1 en la tirada de Iniciativa.

Sombra Fugaz: Si este héroe no es el héroe aliado activo, ignora los efectos no dañinos de las Acciones del rival que le hagan objetivo.

Agarrotar *Melee • Físico • Contundente*


Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si es la primera Acción de este héroe en el Choque, coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre el héroe objetivo y el jugador rival relanza 1 de sus Dados Preparados al azar.

Apuñalar *Melee • Físico • Perforante*

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si este héroe tiene al menos 1 contador de beneficio: Presteza, hace +2 de daño.

 **Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas**

Abanico de Muerte

Técnica • Subterfugio • Combatiente



A Distancia • Físico • Perforante • Área

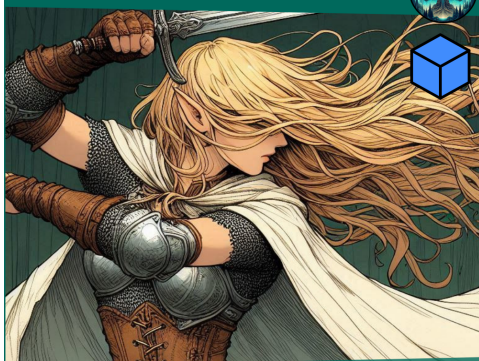
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado y a 1 héroe rival adyacente aleatorio.

Coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre cada uno de los héroes dañados por este efecto.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Agilidad Sobrehumana

Apoyo



Persistente: Hasta el final del Choque.

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

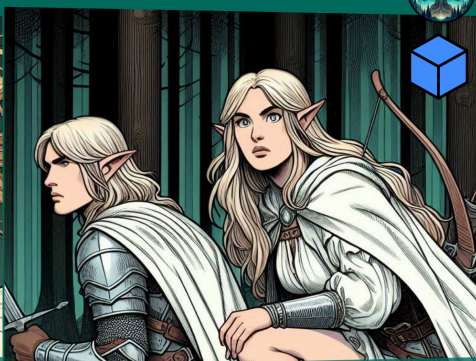
Hasta el final del Choque, cada vez que el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque a Distancia, haz una tirada de Iniciativa enfrentada con el héroe atacante. Si ganas dicha tirada, ese Ataque hace -2 de daño (mínimo 1).

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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Alerta

Apoyo

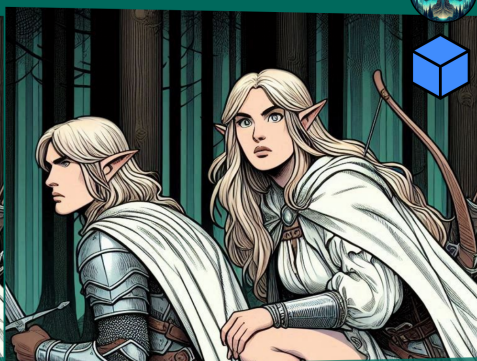


Coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre el héroe aliado activo y 1 sobre cada héroe aliado adyacente.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Alerta

Apoyo



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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Amuleto de Serenidad

Equipo • Armadura • Amuleto





Única

Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.
El héroe anexado gana:

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.






Capa de Cuervo

Equipo • Armadura • Capa





El héroe anexado recibe -1 de daño Mágico.
Resonar: Roba 1 Carta.






Concentración Energética

Apoyo



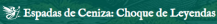


Juega este Apoyo antes de preparar los Dados de Acción.

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.





Arremetida Contínua

Técnica • Asalto • Combatiente





Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre el héroe aliado activo.






Arremetida Contínua

Técnica • Asalto • Combatiente






Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre el héroe aliado activo.






Golpe Quirúrgico

Técnica • Asalto • Combatiente





Melee • Físico • Perforante

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






Daga de Irnael

Equipo • Arma • Daga • 1 mano





Única

El primer Ataque Físico de 1 Objetivo que realice el héroe anexado en cada Activación, además de su efecto, hace un Ataque de 2 + Agilidad de daño Melee Físico Perforante al héroe al que haga objetivo.





Daga de Thenán

Equipo • Arma • Daga • 1 mano





El héroe anexado hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Perforantes de 1 Objetivo.





Danza de Cuchillas

Técnica • Táctica • Combatiente





Persistente: Hasta el final del Choque.

Cada vez que el héroe aliado activo realice 1 Ataque Físico de 1 Objetivo, realiza otro Ataque Físico del mismo rango y subtipo que hace 2 + Agilidad de daño contra el mismo objetivo.
Este efecto solo puede ocurrir 1 vez por Acción.





Danza de Cuchillas

Técnica • Táctica • Combatiente

Esfumarse

Técnica • Subterfugio • Combatiente

Espada de Narlaret

Equipo • Arma • Espada • 1 mano

Persistente: Hasta el final del Choque.

Cada vez que el héroe aliado activo realice 1 Ataque Físico de 1 Objetivo, realiza otro Ataque Físico del mismo rango y subtipo que hace 2 + Agilidad de daño contra el mismo objetivo. Este efecto solo puede ocurrir 1 vez por Acción.

Esta Técnica solo puede jugarla un héroe Acechador. Juega esta Técnica en cualquier momento del Choque.

Descarta de la Pila de Acciones todas las Acciones que falten por resolverse una vez resuelta esta Técnica. Reinicia el Choque desde la Fase de Preparar Dados de Acción. Roba 1 Carta. Resonar: Roba 1 Carta.

Cuando anexas este Equipo, roba 1 Carta. El héroe anexo hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Cortantes de 1 Objetivo.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espalda con Espalda

Apoyo

Estocada

Técnica • Asalto • Combatiente

Estocada

Técnica • Asalto • Combatiente

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.

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.

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Finta

Apoyo

Lluvia de Acero

Técnica • Baluarte • Combatiente

Lluvia de Acero

Técnica • Baluarte • Combatiente

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.

Hace 2 + Fuerza de daño dos veces al héroe rival emparejado. Se consideran 2 Ataques independientes a todos los efectos.

Hace 2 + Fuerza de daño dos veces al héroe rival emparejado. Se consideran 2 Ataques independientes a todos los efectos.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

