

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.



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.

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 🟦.

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.



Ilnare, Hoja Oculta

Elfa • Acechador • Combatiente



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

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

Agilidad Sobrehumana

Apoyo

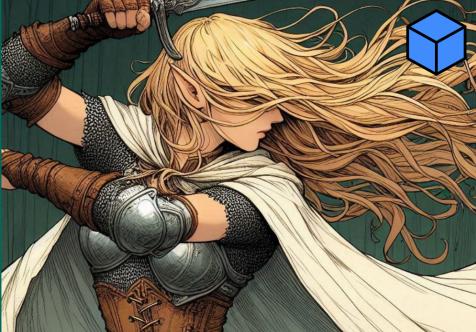


Alerta

Apoyo

Alerta

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

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

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



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.

• Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Esfumarse

Técnica • Subterfugio • Combatiente

Esfumarse

Técnica • Subterfugio • Combatiente



Esta Técnica sólo 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.

Espada de Narlaret

Equipo • Arma • Espada • 1 mano



Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.

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

Espalda con Espalda

Apoyo



Estocada

Técnica • Asalto • Combatiente

• Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



Estocada

Técnica • Asalto • Combatiente

• Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



Melee • Físico • Perforante

Melee • Físico • Perforante

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.

• Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Finta

Apoyo



Lluvia de Acero

Técnica • Baluarte • Combatiente

• Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



Lluvia de Acero

Técnica • Baluarte • Combatiente

• Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



Melee • Físico • Cortante

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.

• Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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

Golpe desde las Sombras

Técnica • Subterfugio • Combatiente



Información Vital

Apoyo



Peto de Sherilom

Equipo • Armadura • Peto



Melee • Físico • Perforante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre ese héroe.
Si es la primera Acción que juegas en este Choque, el héroe objetivo usa su Agilidad en lugar de su Armadura para defender.

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.

Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.
El héroe anexado recibe -1 de daño Físico.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Pirueta

Apoyo



Preparado para el Combate

Técnica • Presión • Combatiente



Romper

Apoyo



Única

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

Persistente: Hasta que juegues un Ataque.

El siguiente Ataque Físico que realice el héroe aliado activo, además de su efecto, coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre cada héroe al que haga daño.
Coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre el héroe aliado activo.

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Velocidad Sobrenatural

Apoyo



Velocidad Sobrenatural

Apoyo



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

Elige un héroe aliado adyacente e intercambia 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.

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

Elige un héroe aliado adyacente e intercambia 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