

Granaak, el Implacable

Orco • Paragon • Combatiente



Elreik

Orca • Vanguardia • Combatiente



2 3 3 5 5 25

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.

Elije 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.



3 2 3 4 4 26

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 guardarla 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



5 2 3 3 2 25

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.



4 1 2 5 3 25

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.

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.



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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Antral

Orco • Vanguardia • Combatiente



Arremetida Salvaje
Técnica • Asalto • Combatiente



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 Opresor Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

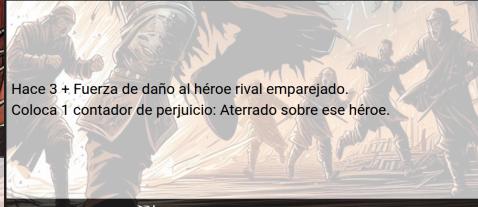


Si el héroe objetivo tiene al menos 1 contador de perjuicio: Aterrado, hace +2 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



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



Maldición del Fuego Interior
Apoyo



Maldición del Fuego Interior
Apoyo



Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre ese héroe.

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.

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Mirada Intimidante

Técnica • Presión • Combatiente



Mirada Intimidante

Técnica • Presión • Combatiente



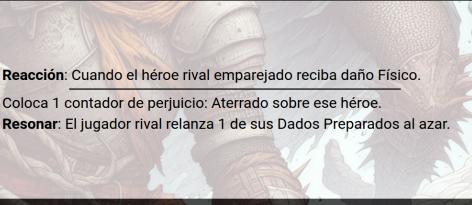
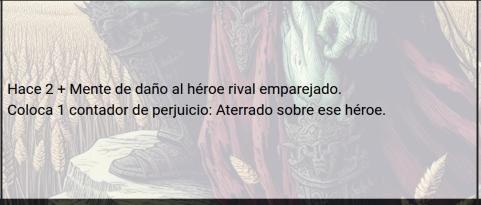
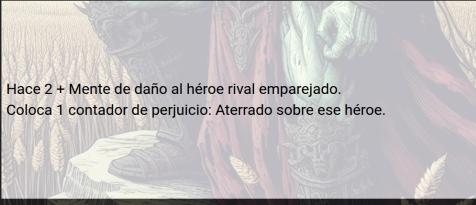
Ecos del Terror

Apoyo



A Distancia • Mágico • Oscuridad

A Distancia • Mágico • Oscuridad



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Ecos del Terror

Apoyo



Interrupción Salvaje

Técnica • Subterfugio • Combatiente



Emboscada de Arena

Técnica • Presión • Combatiente



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

Sombras en la Niebla

Técnica • Subterfugio • Combatiente



Filo Callado

Técnica • Subterfugio • Combatiente



Robo y Pillaje

Apoyo



Aura • Oscuridad

Melee • Físico • Cortante

Coloca 1 contador de perjuicio: Ofuscado y 1 contador de perjuicio: Entumecido sobre el héroe rival emparejado.

Coloca 1 contador de beneficio: Escurridizo sobre el héroe aliado activo.

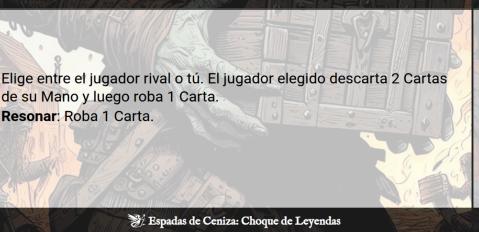
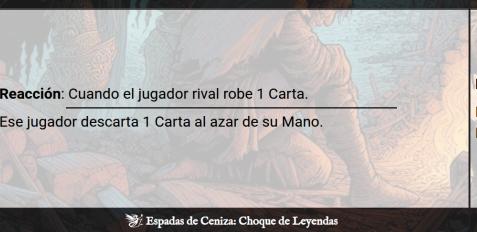
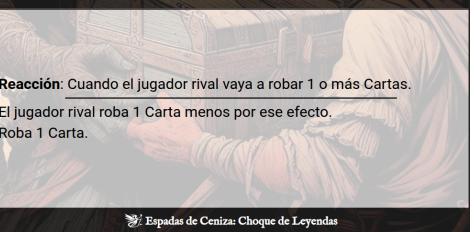
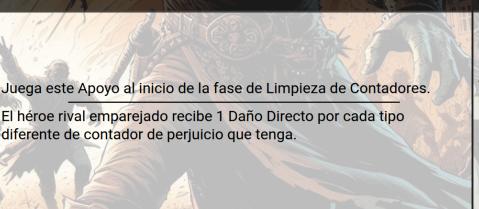
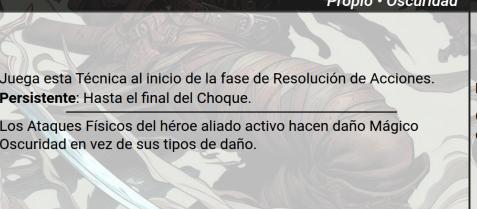
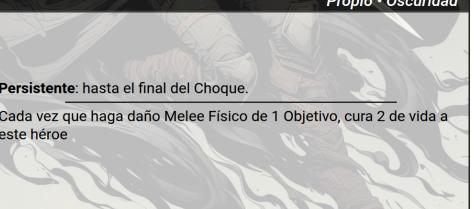
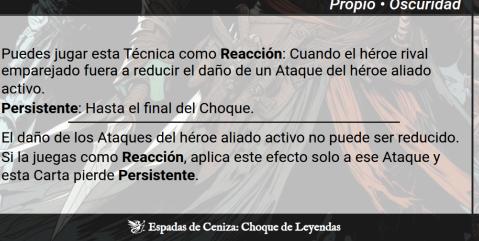
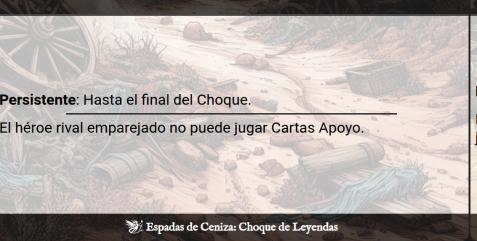
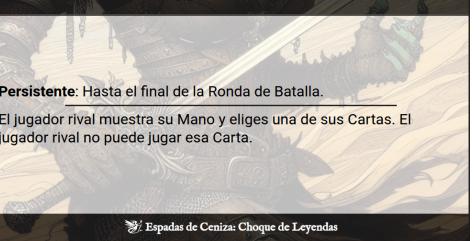
Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Si es la primera acción de este héroe en el Choque, coloca 1 contador de perjuicio: Exhausto sobre ese héroe.

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

<p>Despojo Apoyo</p>  <p>From the Shadows</p> <p>Apoyo</p>	<p>Desde la Oscuridad Apoyo</p>  <p>From the Shadows</p> <p>Apoyo</p>	<p>Pagar Tributo Apoyo</p>  <p>From the Shadows</p> <p>Apoyo</p>
<p>Elige entre el Jugador rival o tú. El jugador elegido descarta 2 Cartas de su Mano y luego roba 1 Carta.</p> <p>Resonar: Roba 1 Carta.</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>	<p>Reacción: Cuando el jugador rival robe 1 Carta. Ese jugador descarta 1 Carta al azar de su Mano.</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>	<p>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.</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>
<p>Fuego Hambriento Apoyo</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>	<p>Danza de Sombras Técnica • Táctica • Combatiente</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>	<p>Sombra Hambriona Técnica • Táctica • Combatiente</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>
<p>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.</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>	<p>Juega esta Técnica al inicio de la fase de Resolución de Acciones. Persistente: Hasta el final del Choque. Los Ataques Físicos del héroe aliado activo hacen daño Mágico Oscuridad en vez de sus tipos de daño.</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>	<p>Persistente: hasta el final del Choque. Cada vez que haga daño Melee Físico de 1 Objetivo, cura 2 de vida a este héroe.</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>
<p>Sombra Aterradora Técnica • Táctica • Combatiente</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>	<p>Corte de Suministros Apoyo</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>	<p>Presencia Intimidante Apoyo</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>
<p>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.</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>	<p>Persistente: Hasta el final del Choque. El héroe rival emparejado no puede jugar Cartas Apoyo.</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>	<p>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.</p>  <p>From the Shadows: Choque de Leyendas</p>

Amuleto Macabro
Equipo • Armadura • Amuleto**Armadura con Piñas**
Equipo • Armadura • Peto**Armadura de Obsidiaria**
Equipo • Armadura • Peto

Única

Cuando anexas 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.

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

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espada Mordedora

Equipo • Arma • Espada • 1 mano

**Sombras de la Noche**
Apoyo**Daga de Ceniza Rápida**
Equipo • Arma • Daga • 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.

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.

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espada de Sangre Antigua
Equipo • Arma • Espada • mano**Corte de Ceniza**
Técnica • Asalto • Combatiente

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



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

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

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas