

Granaak, el Implacable

Orco • Paragon • 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.

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



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 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

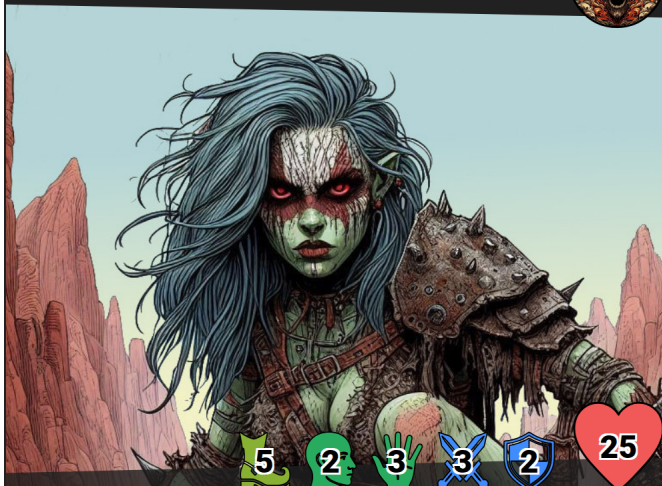


Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Saira

Orca • Acechador • Combatiente



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.

Asalto Premeditado Melee • Físico • Perforante



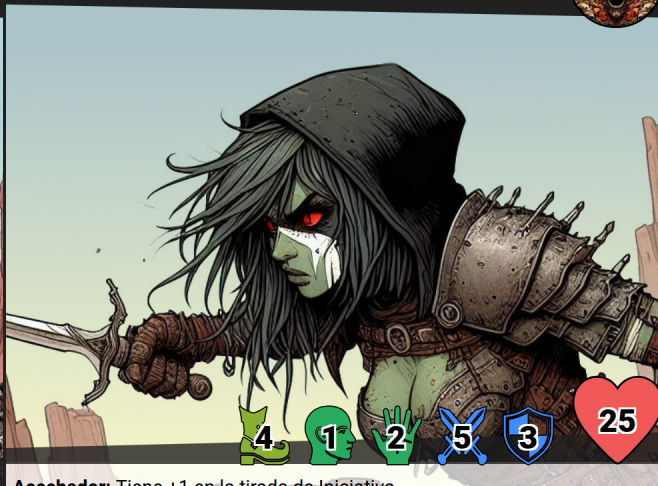
Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

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



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.

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



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.

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



Melee • Físico • Cortante

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



Melee • Físico • Cortante

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

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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Mirada Intimidante

Técnica • Presión • Combatiente





A Distancia • Mágico • Oscuridad

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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Ecos del Terror

Apoyo





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

Ecos del Terror

Apoyo





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

Interrupción Salvaje

Técnica • Subterfugio • Combatiente





Melee • Físico • Perforante

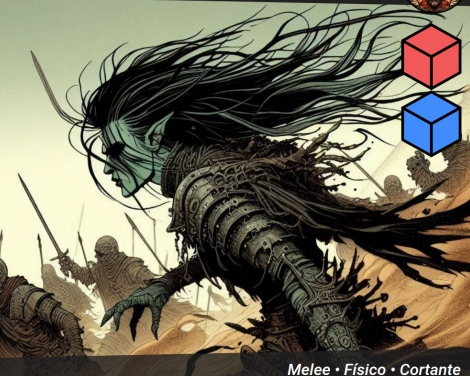
Hace 1 + Agilidad de daño al héroe rival emparejado.
El jugador rival relanza 1 de sus Dados Preparados al azar.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Emboscada de Arena

Técnica • Presión • Combatiente





Melee • Físico • Cortante

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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Sombras en la Niebla

Técnica • Subterfugio • Combatiente





Aura • Oscuridad

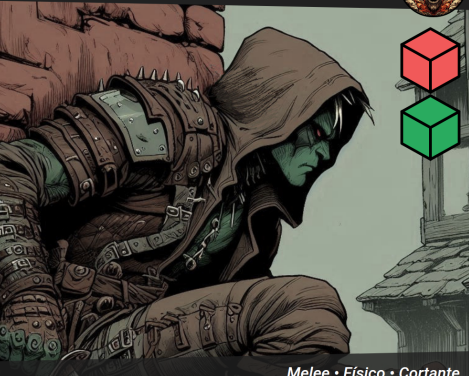
Coloca 1 contador de perjuicio: Ofuscado y 1 contador de perjuicio: Entumecido sobre el héroe rival emparejado.
Coloca 1 contador de beneficio: Ecurridizo sobre el héroe aliado activo.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Filo Callado

Técnica • Subterfugio • Combatiente





Melee • Físico • Cortante

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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Robo y Pillaje

Apoyo





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

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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Armadura con Púas

Equipo • Armadura • Peto



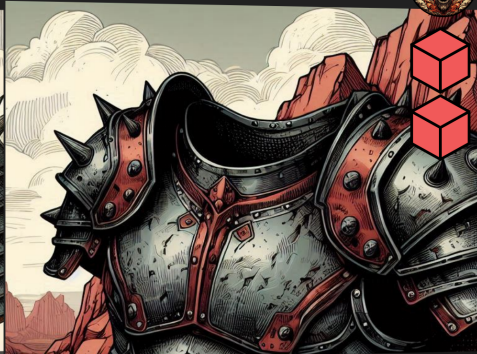


Cada vez que el héroe anexado reciba daño de un Ataque Melee, el héroe atacante recibe 1 de daño directo.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Armadura de Obsidiana

Equipo • Armadura • Peto





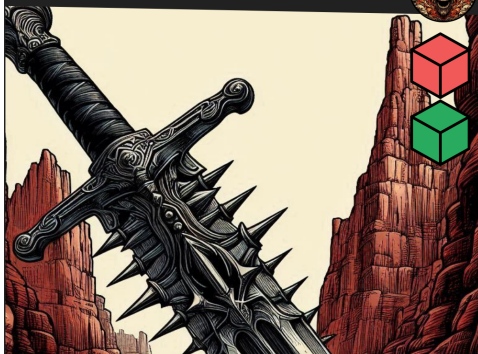
Cada vez que el héroe anexado sea objetivo de un Ataque Melee, elige una opción que no hayas elegido en este Choque:

- 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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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.

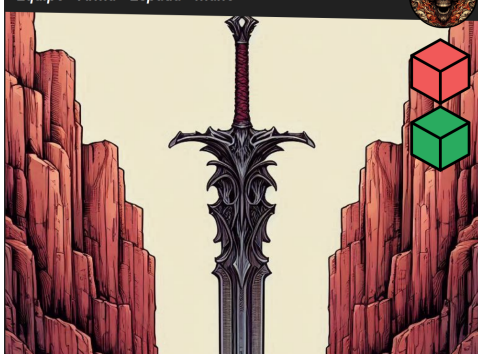
Si tiene al menos 1 contador de perjuicio: Ofuscado, hace +1 de daño.

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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas