

Eistanaak

Orco • Vanguardia • Combatiente



2 2 2 5 4 26

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

Presencia Intimidante: Al inicio del Choque, si el jugador rival tiene 4 o más Cartas en la mano, descarta 1 Carta aleatoria.

Tajo del Yugo Melee • Físico • Cortante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si el jugador rival ha descartado al menos 1 Carta en este Choque, hace +2 de daño.

Barrido Melee • Físico • Cortante • Área

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado y a cada héroe rival de los emparejamientos anteriores.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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

Erdel

Orco • Hostigador • Combatiente



3 1 3 4 4 27

Hostigador: Recibe -1 de daño de Ataques de Área.

Ensañarse con el débil: La primera vez que haga daño a cada héroe rival en cada Choque, ese héroe remueve 1 contador de beneficio aleatorio.

Tiro Profano A Distancia • Físico • Perforante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si el jugador rival ha descartado al menos 1 Carta en este Choque, hace +1 de daño y le coloca 1 contador de perjuicio: Ofuscado.

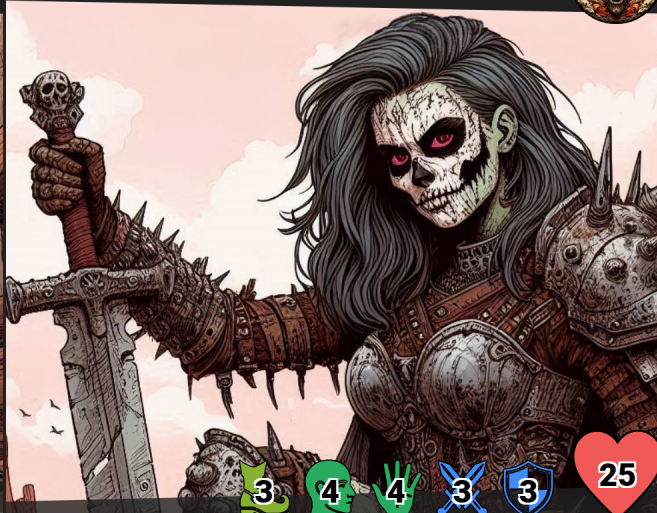
Tiro a Traición A Distancia • Físico • Perforante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado o a un héroe rival adyacente.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Váreka, Voz del Quebranto

Orca • Paragon • Combatiente



3 4 4 3 3 25

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

Susurro Insoportable: Al inicio del Choque, el jugador rival revela 1 Carta al azar de su mano. Puede descartarla o hacer que el héroe rival emparejado reciba daño Directo igual a su Coste +1.

Tajo del Yugo Melee • Físico • Cortante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si el jugador rival ha descartado al menos 1 Carta en este Choque, hace +2 de daño.

Tajo Letal Melee • Físico • Cortante

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Arila

Orca • Hostigadora • Combatiente





4

2

2

3

3

26

Hostigador: Recibe -1 de daño de Ataques de Área.

Acoso: Al inicio del Choque, mira la primera Carta de la Biblioteca del jugador rival. Pon esa Carta en la parte superior o inferior de su Biblioteca.

Flecha del Vacío A Distancia • Físico • Perforante 
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Si el jugador rival ha descartado al menos 1 Carta en este Choque, relanza 1 de sus Dados Preparados a tu elección y hace +1 de daño.

Saeta Negra A Distancia • Físico • Perforante 
Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Si ya jugaste una Acción Subterfugio o Presión en este Choque, hace +2 de daño.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Danza de Sombras

Técnica • Táctica • Combatiente





Propio • Oscuridad

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.

 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: Escurridizo sobre el héroe aliado activo.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Sombra Hambrienta

Técnica • Táctica • Combatiente





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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



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.



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.



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

Resonar: Roba 1 Carta.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
El jugador rival descarta 1 Carta de su Mano.

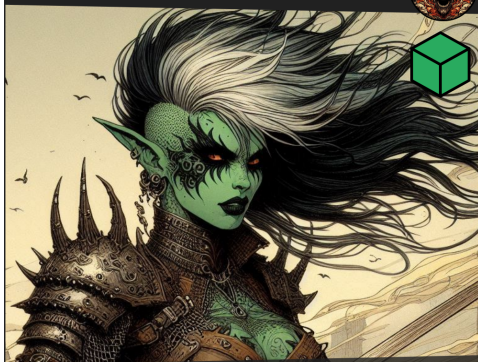
Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
El jugador rival descarta 1 Carta de su Mano.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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



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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Arremetida Salvaje

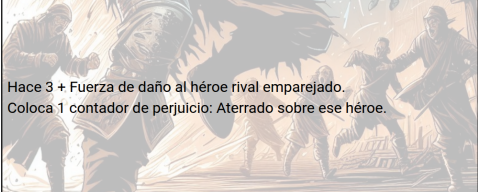
Técnica • Asalto • Combatiente





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

Lluvia de Flechas

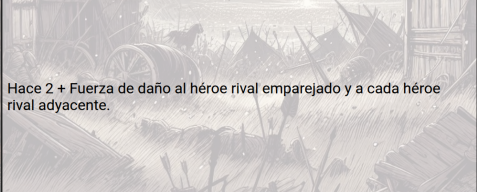
Técnica • Asalto • Combatiente





A Distancia • Físico • Perforante • Área

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



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Daga de Ceniza Rápida

Equipo • Arma • Daga • 1 mano



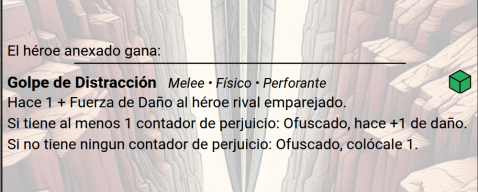


El héroe anexo gana:

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

Interrupción Salvaje

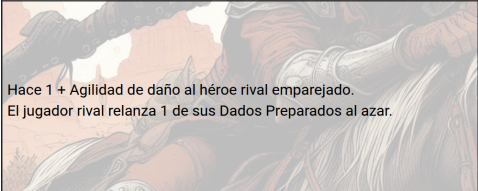
Técnica • Subterfugio • Combatiente





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

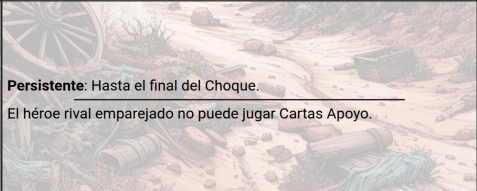
Corte de Suministros

Apoyo





Persistente: Hasta el final del Choque.
El héroe rival emparejado no puede jugar Cartas Apoyo.



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

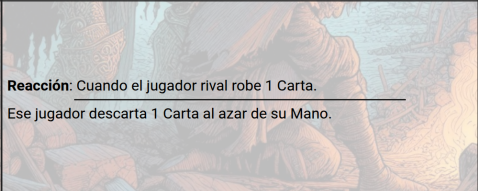
Desde la Oscuridad

Apoyo





Reacción: Cuando el jugador rival robe 1 Carta.
Ese jugador descarta 1 Carta al azar de su Mano.



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

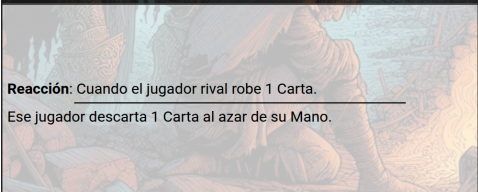
Desde la Oscuridad

Apoyo





Reacción: Cuando el jugador rival robe 1 Carta.
Ese jugador descarta 1 Carta al azar de su Mano.

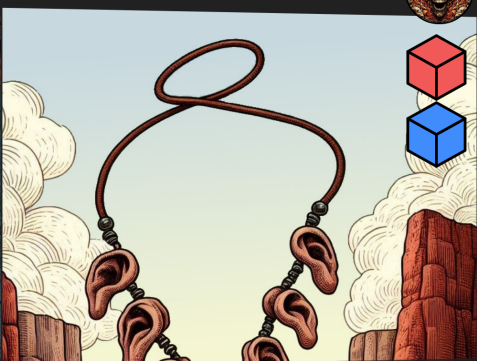


Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Amuleto Macabro

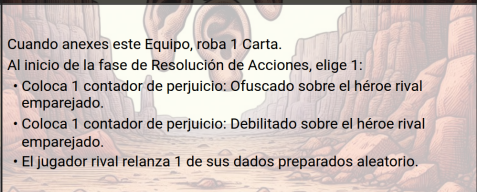
Equipo • Armadura • Amuleto





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.



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Emboscada de Arena

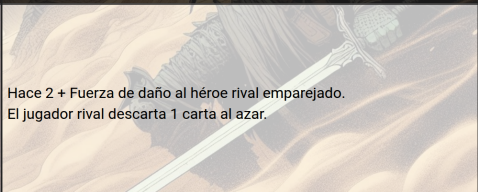
Técnica • Presión • Combatiente





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

Emboscada de Arena

Técnica • Presión • Combatiente

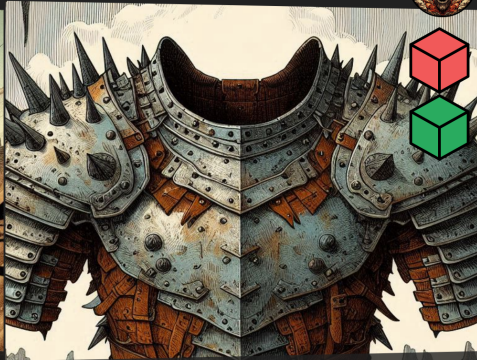




Melee • Físico • Cortante

Armadura con Púas

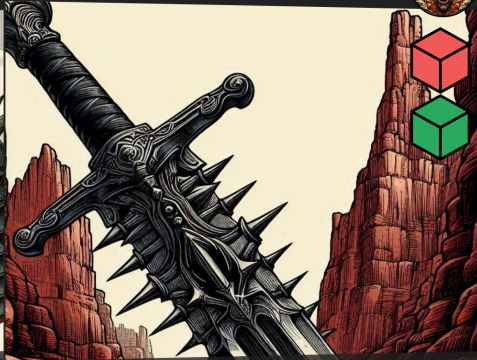
Equipo • Armadura • Peto





Espada Mordedora

Equipo • Arma • Espada • 1 mano





Única

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

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

Si el héroe objetivo tiene más vida que el héroe anexoado, el héroe anexoado 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 anexoado en cada Choque, además de su efecto, remueve 1 contador de beneficio aleatorio del héroe objetivo.

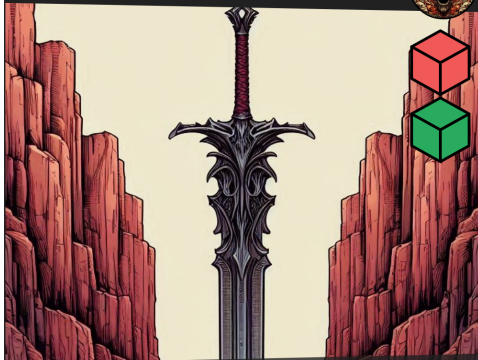
 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espada de Sangre Antigua

Equipo • Arma • Espada • mano





Robo y Pillaje

Apoyo





Robo y Pillaje

Apoyo





La primera vez en cada Choque que el héroe anexoado 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.

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.

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.

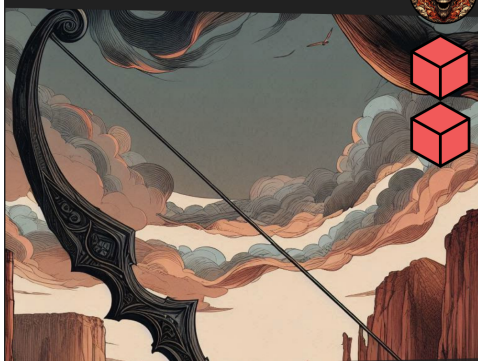
 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Arco del Predador de Arena

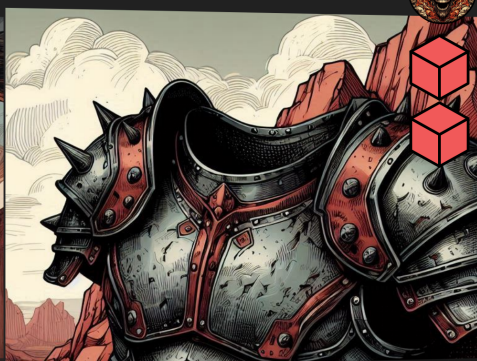
Equipo • Arma • Arco • 2 Manos





Armadura de Obsidiana

Equipo • Armadura • Peto





Los Ataques A Distancia Perforantes del héroe anexoado no pueden ser reducidos por efectos de Equipos anexoados al héroe objetivo de esos Ataques.

Cada vez que el héroe anexoado 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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas