

Aélenar, Cuchilla Relámpago

Elfo • Spellblade • Conjurador



Aenthar, Estrella Caída

Elfo • Spellblade • Conjurador



Spellblade: Puede jugar Técnicas Asalto y Presión pero no Ilusiones.

Escudo Sobrecargado: Cuando este héroe sea objetivo de un Ataque Melee, si el héroe atacante tiene al menos 1 contador de perjuicio: Debilitado, recibe 2 daños Directos.

Corte Fugaz Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.



Hoja Sobrecargada Melee • Mágico • Electricidad

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado y le coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado.



Si este héroe ha guardado al menos 2 Dados , hace +2 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Elára, Rayo Alado

Elfa • Spellblade • Conjuradora



Iraie, Chispa Serena

Elfa • Spellblade • Conjuradora



Spellblade: Puede jugar Técnicas Asalto y Presión pero no Ilusiones.

Rayo Puntzante: Cada vez que este héroe realice un Ataque Mágico de 1 Objetivo, hace 1 daño Directo a 1 héroe rival aleatorio por cada Dado que este héroe tenga preparado.

Flechazo A Distancia • Físico • Perforante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.



Flecha Alada A Distancia • Mágico • Electricidad

Hace 3 + Mente de daño al héroe rival emparejado.



Si este héroe ha guardado al menos 2 Dados , hace 2 + Mente de daño a 1 héroe rival aleatorio de los emparejamientos posteriores y este Ataque gana el atributo Área.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Spellblade: Puede jugar Técnicas Asalto y Presión pero no Ilusiones.

Chispa Serena: Si todos tus Dados Preparados son de distinto color, el daño de los Ataques Mágicos de este héroe no puede ser reducido ni prevenido.

Lanza Puntzante Melee • Físico • Perforante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.



Si el objetivo tiene al menos 1 contador de perjuicio: Dolorido, este Ataque ignora la mitad de su Armadura (redondeando hacia abajo).

Lanza Eléctrica Melee • Mágico • Electricidad

Hace 3 + Mente de daño al héroe rival emparejado.



Si este héroe ha guardado al menos 2 Dados , hace +2 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Alenne, Brisa Fugaz

Elfa • Hostigadora • Combatiente



Relámpago

Hechizo • Elemental • Conjurador



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

Relámpago

Hechizo • Elemental • Conjurador



Sobrecarga

Hechizo • Elemental • Conjurador



Sobrecarga

Hechizo • Elemental • Conjurador



A Distancia • Mágico • Electricidad

A Distancia • Electricidad

A Distancia • Electricidad

Hace 1 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Puedes modificar uno de tus Dados Preparados y guardarlo como Dado .

Hace 1 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Puedes modificar uno de tus Dados Preparados y guardarlo como Dado .

Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el héroe rival emparejado o sobre un héroe rival adyacente.

Puedes modificar uno de tus Dados Preparados y guardarlo como Dado .

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Choque de Relámpagos

Hechizo • Elemental • Conjurador



Melee • Mágico • Electricidad

Hace 3 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Elige 1:

- Hace +1 de daño por cada dado que tengas como Dado Preparado.
- Prepara 1 de tus dados gastados.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Aura Eléctrica

Hechizo • Elemental • Conjurador



Aura • Electricidad

Puedes jugar este Hechizo como **Reacción**: Cuando el héroe aliado sea objetivo de un Ataque Físico.

Persistente: Hasta el final del Choque.

Cada vez que el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Físico, coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el héroe atacante.

Si el héroe atacante ya tenía al menos 1 contador de perjuicio: Debilitado, en lugar de eso sufre 2 daños Directos.

Si lo juegas como **Reacción**, aplica este efecto solo a ese Ataque.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Choque de Relámpagos

Hechizo • Elemental • Conjurador



Melee • Mágico • Electricidad

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre ese héroe.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

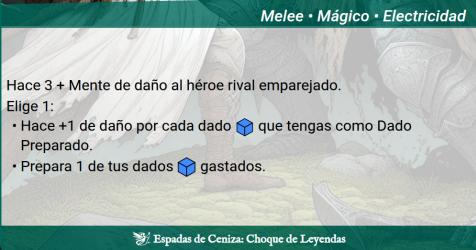
Choque de Relámpagos

Hechizo • Elemental • Conjurador



Choque de Relámpagos

Hechizo • Elemental • Conjurador



Melee • Mágico • Electricidad

Hace 3 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Elige 1:

- Hace +1 de daño por cada dado que tengas como Dado Preparado.
- Prepara 1 de tus dados gastados.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Aura Eléctrica

Hechizo • Elemental • Conjurador



Aura • Electricidad

Puedes jugar este Hechizo como **Reacción**: Cuando el héroe aliado sea objetivo de un Ataque Físico.

Persistente: Hasta el final del Choque.

Cada vez que el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Físico, coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el héroe atacante.

Si el héroe atacante ya tenía al menos 1 contador de perjuicio: Debilitado, en lugar de eso sufre 2 daños Directos.

Si lo juegas como **Reacción**, aplica este efecto solo a ese Ataque.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Choque de Relámpagos

Hechizo • Elemental • Conjurador



Melee • Mágico • Electricidad

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre ese héroe.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Aura Eléctrica

Hechizo • Elemental • Conjurador



Aura • Electricidad

Puedes jugar este Hechizo como **Reacción**: Cuando el héroe aliado sea objetivo de un Ataque Físico.

Persistente: Hasta el final del Choque.

Cada vez que el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Físico, coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el héroe atacante.

Si el héroe atacante ya tenía al menos 1 contador de perjuicio: Debilitado, en lugar de eso sufre 2 daños Directos.

Si lo juegas como **Reacción**, aplica este efecto solo a ese Ataque.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Relámpago Encadenado

Hechizo • Elemental • Conjurador



A Distancia • Mágico • Electricidad • Área

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

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Relámpago Encadenado

Hechizo • Elemental • Conjurador



A Distancia • Mágico • Electricidad • Área

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

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Cuchilla Relámpago

Hechizo • Elemental • Conjurador



Melee • Mágico • Electricidad

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre ese héroe.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Cuchilla Relámpago

Hechizo • Elemental • Conjurador



Melee • Mágico • Electricidad

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Velocidad Sobrenatural

Apoyo



Apoyo

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

Elige un héroe aliado adyacente e intercambialo 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

Concentración Energética

Apoyo



Juega este Apoyo al inicio de la fase de Preparación de 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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Agilidad Sobrehumana

Apoyo



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

Persistente: 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

Amuleto de Serenidad

Equipo • Armadura • Amuleto



Única

Cuando anexas este Equipo, roba 1 Carta.

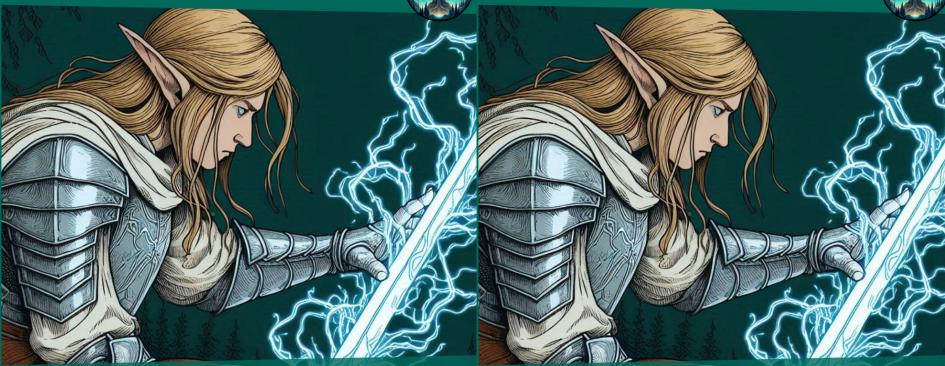
Al inicio de la fase de Resolución de Acciones, elige 1:

- 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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Concentración Energética

Apoyo



Juega este Apoyo al inicio de la fase de Preparación de Dados de Acción.

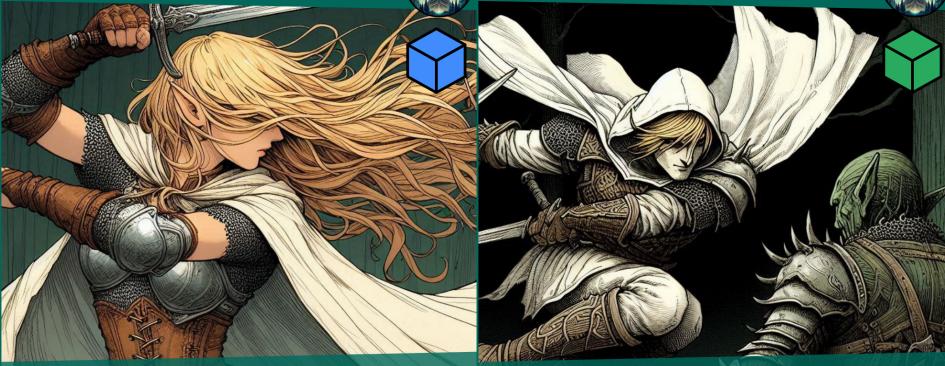
Puedes guardar 1 Dado  antes de realizar cualquier tirada.

Puedes guardar 1 Dado  adicional. Si guardas este segundo Dado, no puedes hacer repeticiones durante esta fase de preparación de Dados de Acción.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Pirueta

Apoyo

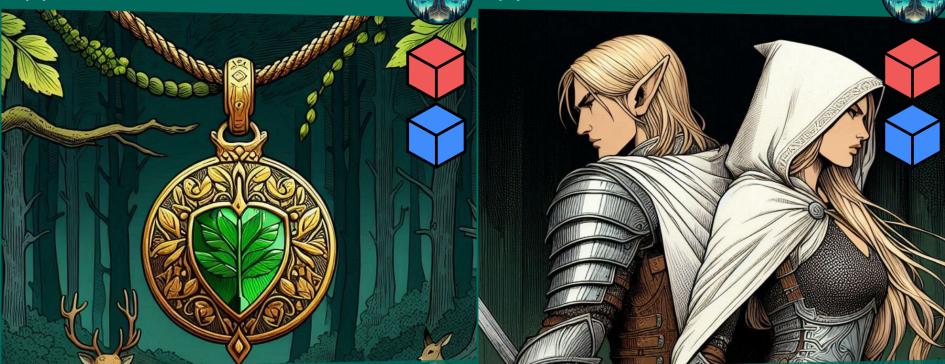


Hasta el final del Choque, el héroe aliado activo puede usar su Agilidad en lugar de su Armadura o Voluntad para defender.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espalda con Espalda

Apoyo



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

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

Pirueta

Apoyo



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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Capa de Cuervo

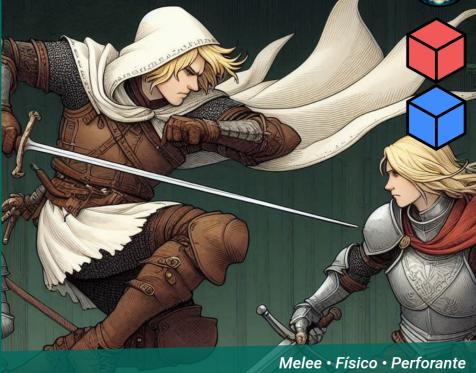
Equipo • Armadura • Capa



Al inicio del Choque, coloca 1 contador de beneficio: Escurridizo sobre el héroe anexado.

Resonar: Roba 1 Carta.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Romper Apoyo 	Finta Apoyo 	Información Vital Apoyo 
<p>Desanexa 1 Equipo anexado al héroe rival emparejado. Ese Equipo se coloca en el Cementerio de su propietario.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>
Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas Información Vital Apoyo 	Peto de Sherilom Equipo • Armadura • Peto 	Estocada Técnica • Asalto • Combatiente 
<p>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.</p>	<p>Cuando anexas este Equipo, coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre el héroe anexado. Si el héroe anexado ha ganado la Iniciativa de este Choque, recibe -1 de Daño Físico.</p>	<p>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.</p>
Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas Estocada Técnica • Asalto • Combatiente 	Golpe Quirúrgico Técnica • Asalto • Combatiente 	
<p>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.</p>	<p>Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado. Coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre ese héroe.</p>	