

## Alenne, Brisa Fugaz

Elfa • Hostigadora • Combatiente



5 2 2 3 2

25

**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 3 4 3

25

**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

25

**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

Elo • Paragon • Combatiente



3 2 3 4 3

26

**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

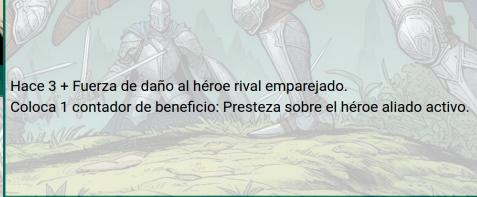


### Arremetida Contínua

Técnica • Asalto • Combatiente



Melee • Físico • Cortante



Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.  
Coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre el héroe aliado activo.

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.

### Agarrar

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

### Arremetida Contínua

Técnica • Asalto • Combatiente



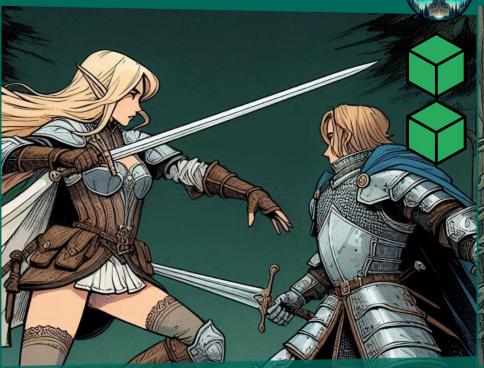
### Velocidad Sobrenatural

Apoyo

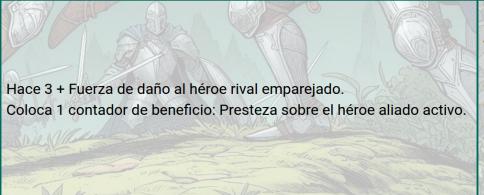


### Velocidad Sobrenatural

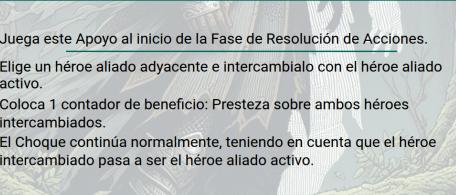
Apoyo



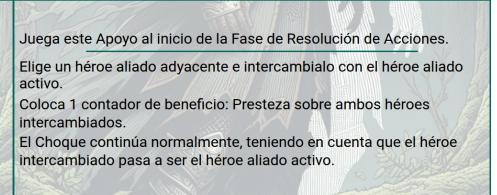
Melee • Físico • Cortante



Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.  
Coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre el héroe aliado activo.



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.



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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

## Danza de Cuchillas

Técnica • Táctica • Combatiente



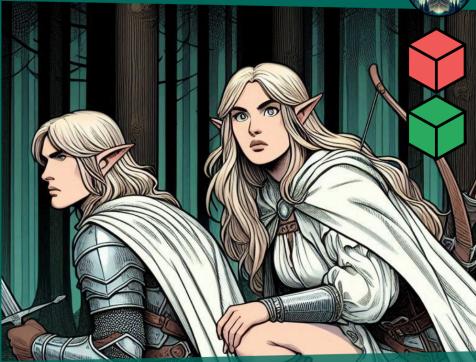
## Danza de Cuchillas

Técnica • Táctica • Combatiente



## Alerta

Apoyo



**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

## Alerta

Apoyo



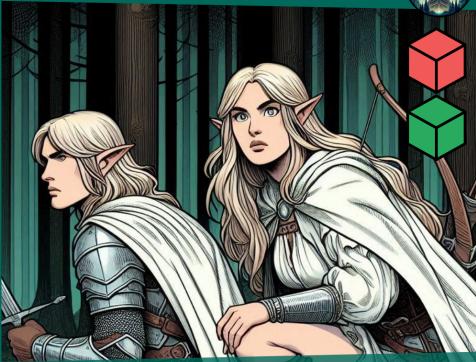
## Daga de Thenán

Equipo • Arma • Daga • 1 mano



## Daga de Irnael

Equipo • Arma • Daga • 1 mano



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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

## Golpe desde las Sombras

Técnica • Subterfugio • Combatiente



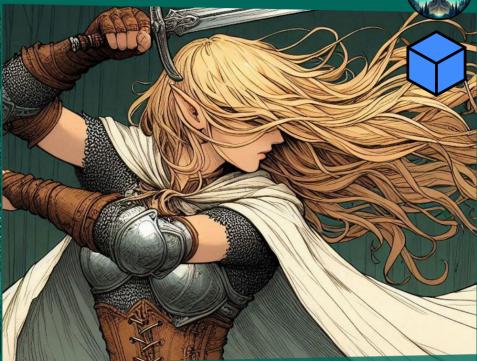
## Agilidad Sobrehumana

Apoyo



## Espada de Narlaret

Equipo • Arma • Espada • 1 mano



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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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**.

Una vez por Choque, cuando el héroe anexado juegue una Técnica Asalto o Presión de Coste en Dados 2 o menor, puedes descartar 1 Carta de tu Mano que tenga el mismo Coste en Dados que esa Técnica. Duplica esa Técnica y ponla en la pila dos veces. Después, retira la Carta del juego.

Al final del Choque, si este héroe no activó este efecto, puedes devolver 1 Técnica Asalto o Presión de Coste en Dados 2 o menor de tu Cementerio a tu Mano.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

### Preparado para el Combate

Técnica • Táctica • Combatiente



### Pirueta

Apoyo



### Lluvia de Acero

Técnica • Asalto • Combatiente



Única

**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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

### Lluvia de Acero

Técnica • Asalto • Combatiente



### Abanico de Muerte

Técnica • Subterfugio • Combatiente



### Amuleto de Serenidad

Equipo • Armadura • Amuleto



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

### Espalda con Espalda

Apoyo



### Estocada

Técnica • Asalto • Combatiente



### Estocada

Técnica • Asalto • Combatiente



**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

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Elije 1:

• Puedes lanzar 1 Dado Gastado y guardarlo como Dado Preparado.

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

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Elije 1:

• Puedes lanzar 1 Dado Gastado y guardarlo como Dado Preparado.

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

**Capa de Cuervo**  
Equipo • Armadura • Capa**Romper Apoyo****Golpe Quirúrgico**  
Técnica • Asalto • Combatiente

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

**Esfumarse**  
Técnica • Subterfugio • Combatiente

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

**Finta Apoyo**

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

**Información Vital**  
Apoyo

Esta Técnica solo 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.

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.

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

**Peto de Sherilom**  
Equipo • Armadura • Peto

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

**Peto de Sherilom**  
Equipo • Armadura • Peto

Cuando anexes 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.

Cuando anexes 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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas