

Eistanaak

Orco • Vanguardia • Combatiente



2 2 2 4 3 21

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 2 3 3 4 21

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 2 3 3 2 21

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.

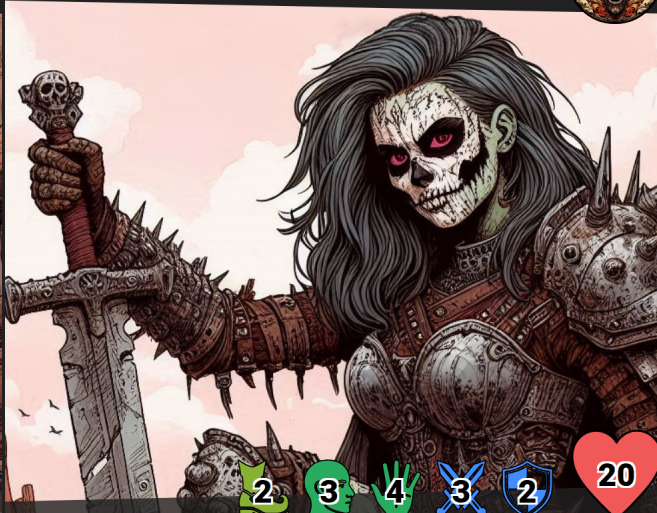
Tiro a Traición A Distancia • Físico • Perforante

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



2 3 4 3 2 20

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



3

2

3

4

2

19

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

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.

Despojo

Apoyo

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.

Despojo

Apoyo

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.

Flecha del Despojo

Técnica • Presión • Combatiente

A Distancia • Físico • Perforante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

El jugador rival descarta 1 Carta de su Mano.

Flecha del Despojo

Técnica • Presión • Combatiente

A Distancia • Físico • Perforante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

El jugador rival descarta 1 Carta de su Mano.

Presencia Intimidante

Apoyo

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.

Presencia Intimidante

Apoyo

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.

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.

Pagar Tributo

Apoyo

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.

Arremetida Salvaje

Técnica • Asalto • Combatiente



Melee • Físico • Cortante

Lluvia de Flechas

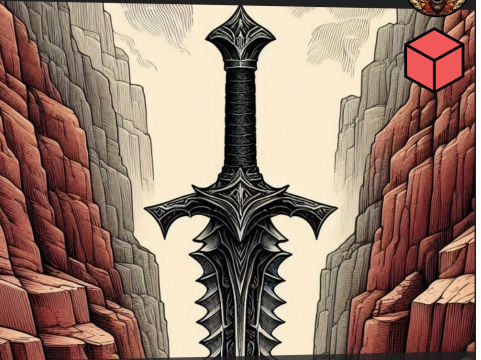
Técnica • Asalto • Combatiente



A Distancia • Físico • Perforante • Área

Daga de Ceniza Rápida

Equipo • Arma • Daga • 1 mano



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

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

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.

Interrupción Salvaje

Técnica • Subterfugio • Combatiente



Melee • Físico • Perforante

Corte de Suministros

Apoyo



Desde la Oscuridad

Apoyo



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

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

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

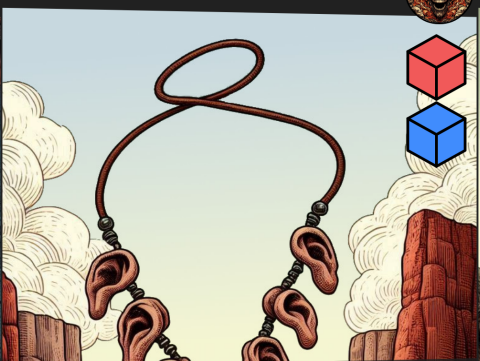
Desde la Oscuridad

Apoyo



Amuleto Macabro

Equipo • Armadura • Amuleto



Única

Emboscada de Arena

Técnica • Presión • Combatiente



Melee • Físico • Cortante

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

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.

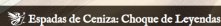
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
El jugador rival descarta 1 carta al azar.

Técnica • Presión • Combatiente



Melee • Físico • Cortante

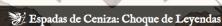
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
El jugador rival descarta 1 carta al azar.



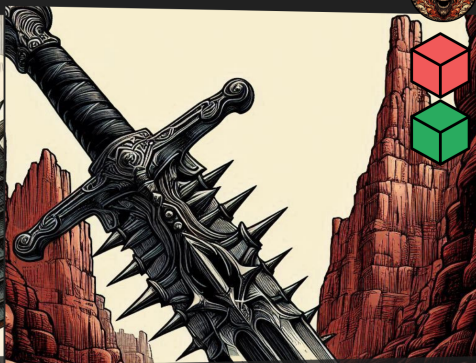
Equipo • Armadura • Peto



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



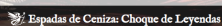
Equipo • Arma • Espada • 1 mano



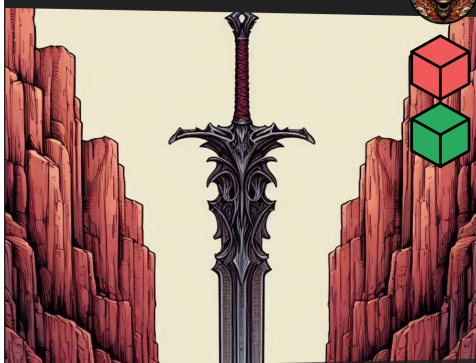
Única

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

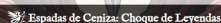


Equipo • Arma • Espada • mano



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

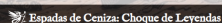
- El héroeobjetivo no puede curarse hasta el final del Choque.
- Ese Ataque hace +1 de Daño.



Apoyo



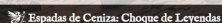
El jugador rival muestra su Mano y tú eliges 1 Carta que no sea Apoyo de entre las cartas mostradas. El jugador rival descarta esa Carta.



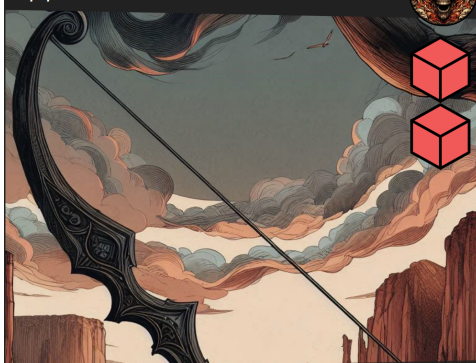
Apoyo



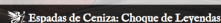
El jugador rival muestra su Mano y tú eliges 1 Carta que no sea Apoyo de entre las cartas mostradas. El jugador rival descarta esa Carta.



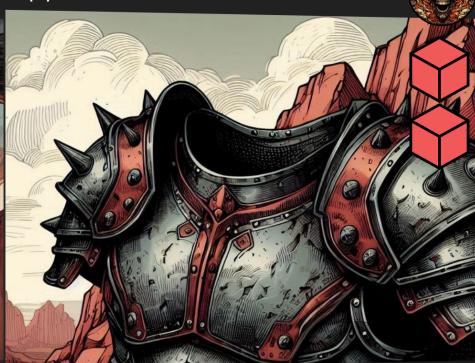
Equipo • Arma • Arco • 2 Manos



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



Equipo • Armadura • Peto



Cada vez que el héroe anexo 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.

