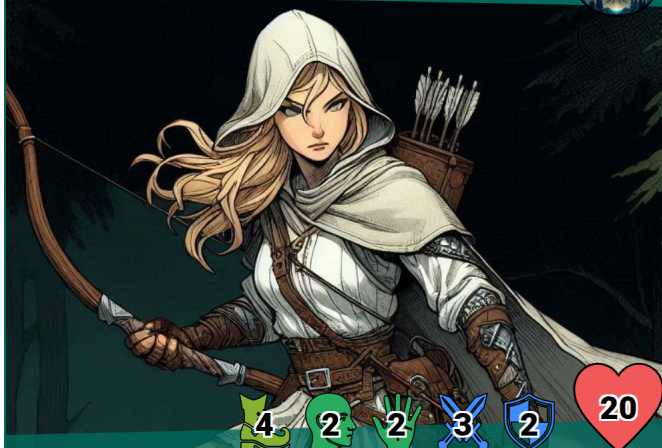


Alenne, Brisa Fugaz

Elfa • Hostigadora • Combatiente



4 2 2 3 2 20

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

Irianel, Viento Mortal

Elfa • Vanguardia • Combatiente



3 2 2 3 3 21

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Eldéin, Ciclón Afilado

Elfa • Vanguardia • Combatiente



4 2 3 3 2 19

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Elendire, Puño Afilado

Elfo • Paragon • Combatiente



3 2 2 4 3 19

Paragon: Al final del Choque, si jugaste una Técnica, 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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Elfa • Acechador • Combatiente



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.



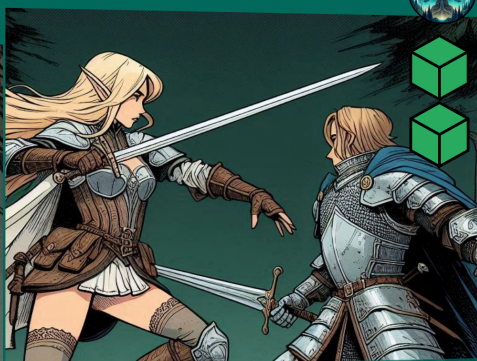
Si es la primera Acción de este héroe en el Choque, coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre el héroe objetivo y el jugador rival relanza 1 de sus Dados Preparados al azar.



Si este héroe tiene al menos 1 contador de beneficio: Presteza, hace +2 de daño.

 **Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas**

Técnica • Asalto • Combatiente

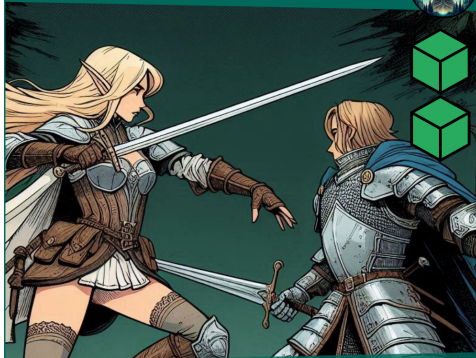


Melee • Físico • Cortante

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Técnica • Asalto • Combatiente



Melee • Físico • Cortante

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

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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

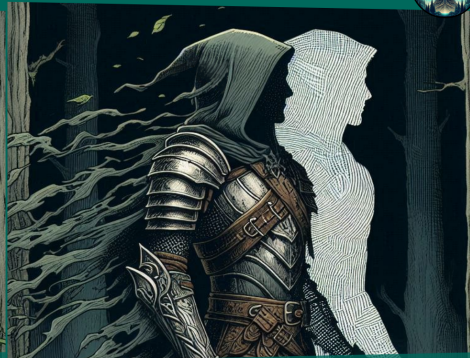
Apoyo



El Choque continúa normalmente, teniendo en cuenta que el héroe intercambiado pasa a ser el héroe aliado activo.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Apoyo

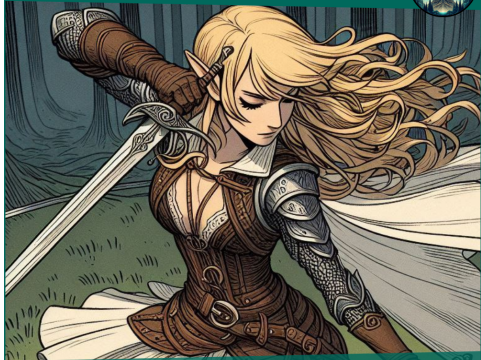


El Choque continúa normalmente, teniendo en cuenta que el héroe intercambiado pasa a ser el héroe aliado activo.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

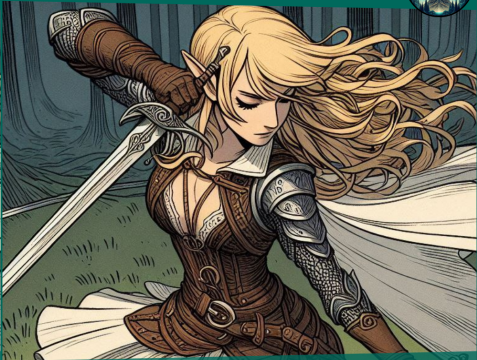
Danza de Cuchillas

Técnica • Táctica • Combatiente



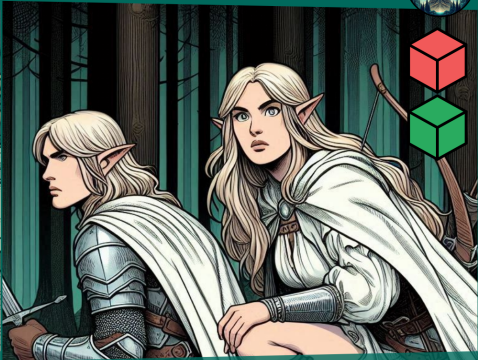
Danza de Cuchillas

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.

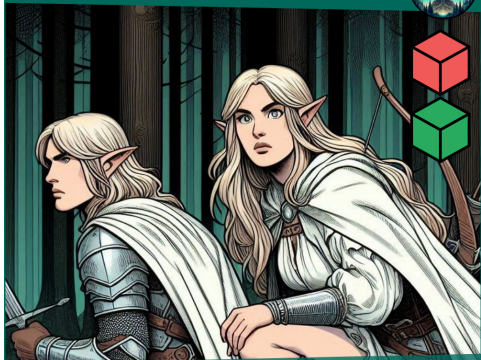
Persistente: Hasta el final del Choque.

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.

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

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.

Si el héroe anexo ganó la Iniciativa de este Choque, para cada Ataque Melee Físico Perforante de 1 Objetivo que realice, puedes elegir que el héroe objetivo del Ataque defienda con su Agilidad en lugar de su Armadura.

Única

Si el héroe objetivo tiene al menos 1 contador de perjuicio: Dolorido, el héroe anexo hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Perforantes de 1 Objetivo.

El primer Ataque Melee Físico Perforante que realice el héroe anexo en cada Choque, además de su efecto, coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre cada héroe al que haga daño.

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.

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

Persistente: Hasta el final del Choque.

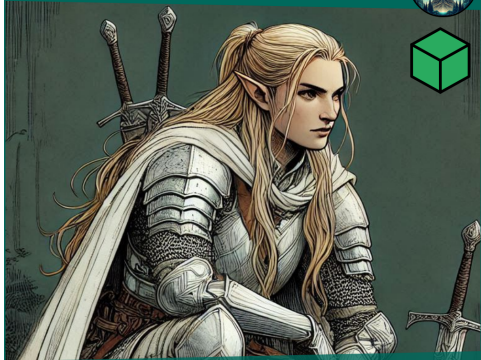
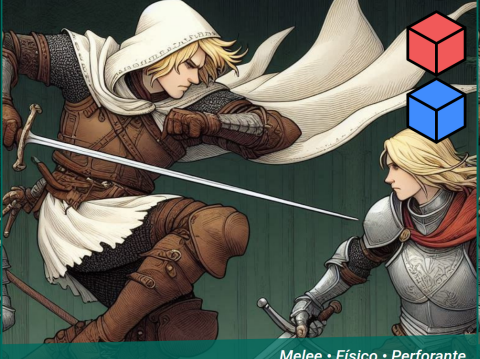
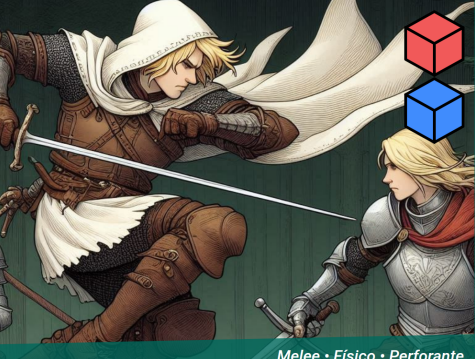
Cada vez que el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque a Distancia, haz una tirada de Iniciativa enfrentada con el héroe atacante. Si ganas dicha tirada, ese Ataque hace -2 de daño (mínimo 1).

Si la juegas como **Reacción**, aplica este efecto solo a ese Ataque y esta Carta pierde **Persistente**.

Única

Una vez por Choque, cuando el héroe anexo 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.

Preparado para el Combate Técnica • Táctica • 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.	Pirrueta Apoyo    Hasta el final del Choque, el héroe aliado activo puede usar su Agilidad en lugar de su Armadura o Voluntad para defender.	Lluvia de Acero Técnica • Asalto • Combatiente    Melee • Físico • Cortante Hace 2 + Fuerza de daño dos veces al héroe rival emparejado. Se consideran 2 Ataques independientes a todos los efectos.
Lluvia de Acero Técnica • Asalto • Combatiente    Melee • Físico • Cortante Hace 2 + Fuerza de daño dos veces al héroe rival emparejado. Se consideran 2 Ataques independientes a todos los efectos.	Abanico de Muerte Técnica • Subterfugio • Combatiente     A Distancia • Físico • Perforante • Área Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado y a 1 héroe rival adyacente aleatorio. Coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre cada uno de los héroes dañados por este efecto.	Amuleto de Serenidad Equipo • Armadura • Amuleto    Única Quando anexes 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.
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.	Estocada Técnica • Asalto • Combatiente    Melee • Físico • Perforante 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.	Estocada Técnica • Asalto • Combatiente    Melee • Físico • Perforante 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.

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 anexoado.

Resonar: Roba 1 Carta.

Desanexa 1 Equipo anexoado al héroe rival emparejado. Ese Equipo se coloca en el Cementerio de su propietario.

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

Esfumarse

Técnica • Subterfugio • Combatiente





Finta

Apoyo





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.

Peto de Sherilom

Equipo • Armadura • Peto





Peto de Sherilom

Equipo • Armadura • Peto





Quando anexas este Equipo, coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre el héroe anexoado.

Si el héroe anexoado ha ganado la Iniciativa de este Choque, recibe -1 de Daño Físico.

Quando anexas este Equipo, coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre el héroe anexoado.

Si el héroe anexoado ha ganado la Iniciativa de este Choque, recibe -1 de Daño Físico.