

Los Componentes

Conoce cada elemento del juego: héroes, cartas de acción y todo lo que necesitas para dominar el campo de batalla.

En esta sección conocerás los dos elementos fundamentales del juego: los Héroes, que liderarán tus fuerzas en el campo de batalla, y las Cartas de Acción, que te proporcionarán recursos estratégicos durante el combate. Cada componente tiene características específicas que definen su uso y función dentro del sistema de juego. Desde los atributos básicos hasta las habilidades más complejas, cada elemento ha sido diseñado para ofrecer múltiples opciones tácticas y estratégicas.

Aprende a identificar cada elemento, comprende sus limitaciones y posibilidades, y descubre cómo interactúan entre sí para dominar todas las facetas del juego. Una comprensión profunda de estos componentes te permitirá desarrollar estrategias más efectivas y aprovechar al máximo las sinergias entre héroes y cartas.



Dados de Acción

Los dados de **Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas** son dados de 6 caras especiales. En lugar de números, cada cara muestra un color: tres caras rojas, dos caras verdes y una cara azul. Estos colores representan los diferentes tipos de energía disponibles para los héroes. Durante el combate, los resultados obtenidos al lanzar estos dados formarán tu reserva de dados de acción, tus recursos, que utilizarás para activar habilidades de héroe y pagar el coste de las cartas de acción.

Cartas de Héroe

Los héroes son las piezas fundamentales de cada partida. Estas cartas representan a los campeones que lucharán por ti en el campo de batalla. Cada carta de héroe contiene toda la información necesaria para usar ese personaje en el juego: desde sus atributos de combate hasta sus habilidades especiales. A continuación, exploraremos en detalle cada elemento que compone una carta de héroe y su función durante la partida.

1. **Nombre:** La identidad del héroe.
2. **Raza, Clase y Superclase:** Estos elementos definen las capacidades del héroe. La raza y clase pueden afectar habilidades, modificar ataques o restringir qué equipos puede usar. La superclase determina qué tipo de cartas de acción puede jugar:
 - Combatiente: Técnicas
 - Conjurador: Hechizos
3. **Icono de Facción:** Símbolo que identifica la facción del héroe. El color del borde de la carta corresponde a la misma facción.
4. **Ilustración:** Representación visual del héroe.
5. **Atributos de Combate** (de izquierda a derecha):
 - **Agilidad:** Determina la rapidez y el orden de actuación en combate
 - **Mente:** Potencia los ataques mágicos
 - **Voluntad:** Resistencia contra ataques mágicos
 - **Fuerza:** Potencia los ataques físicos
 - **Armadura:** Resistencia contra ataques físicos
 - **Puntos de Vida:** Resistencia total al daño. Cuando llegan a 0, el héroe queda fuera de combate.
6. **Habilidades Pasivas:** Efectos permanentes durante el combate. Cada héroe posee una pasiva de clase y otra personal.
7. **Habilidades Activas:** Acciones especiales que incluyen:



- Nombre de la habilidad
- Características (rango, tipo de ataque, tipo de daño, área de efecto)
- Coste en dados
- Efectos al activarse

Cartas de Acción

Las cartas de acción representan el arsenal táctico a disposición de tus héroes durante la batalla. Estas cartas se dividen en varios tipos, cada uno con funciones específicas: equipos que mejoran las capacidades de tus héroes, técnicas y hechizos que desatan poderosos efectos instantáneos, ardides que te permiten reaccionar a las jugadas del rival o apoyos que proporcionan ventajas estratégicas. Dominar el uso de estas cartas y sus sinergias con tus héroes es clave para la victoria.

Equipos

Los equipos representan el arsenal físico que los héroes pueden portar en batalla. Estas cartas permanentes tienen el tipo "Equipo" y se clasifican según su función: las armaduras mejoran la defensa y se identifican por proteger partes específicas del cuerpo (yelmo, peto, botas, etc.), mientras que las armas aumentan el poder ofensivo y se caracterizan por requerir una o dos manos. Cada equipo tiene un coste en dados que debe pagarse para anexarlo al héroe activo. Una vez anexado, el equipo permanece con el héroe durante toda la partida, a menos que algún efecto específico lo remueva o descarte.

Sistema de Restricciones: Cada héroe tiene limitaciones sobre cuánto equipamiento puede portar simultáneamente:

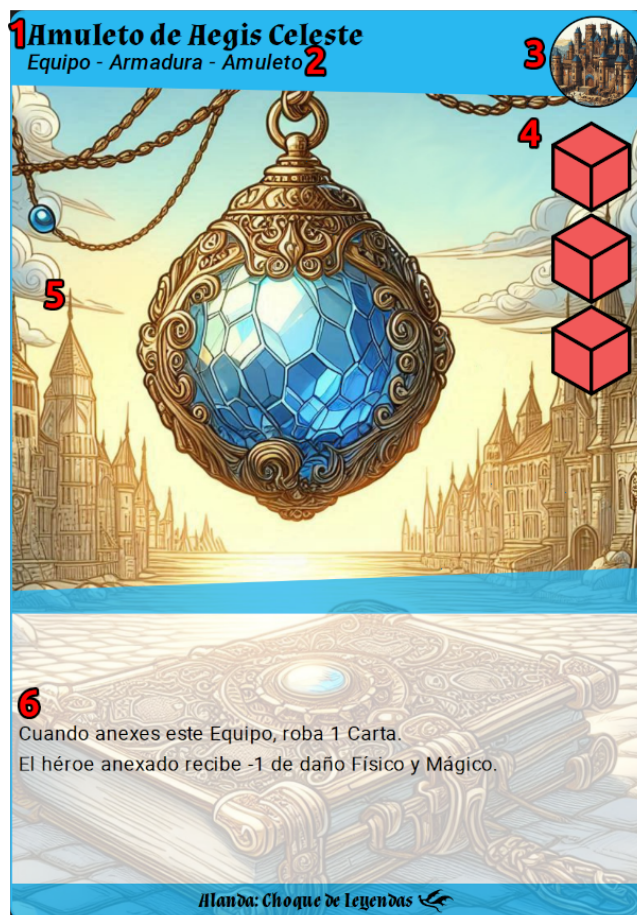
- **Armaduras:** Solo puede llevar una pieza que proteja cada parte del cuerpo (yelmo, peto, botas, guantes, etc.). Si intentas equipar una armadura que proteja una parte del cuerpo que el héroe ya tiene cubierta, deberás elegir cuál conservar y descartar la otra.
- **Armas:** Están limitadas por el número de manos que requieren. Un héroe dispone de dos manos, por lo que no puede portar armas cuya suma de manos exceda este límite. Al equipar un arma nueva que sobrepase el límite, deberás descartar las armas necesarias para cumplir esta restricción.

Activación de Habilidades: Un aspecto crucial de los equipos es que sus habilidades, tanto activas como pasivas, no están disponibles inmediatamente. Para que un héroe pueda beneficiarse de las

habilidades de un equipo, este debe haber estado anexado desde el comienzo del combate singular en curso. Esta mecánica representa el tiempo necesario para que el héroe se adapte al equipo y pueda utilizarlo eficazmente en batalla.

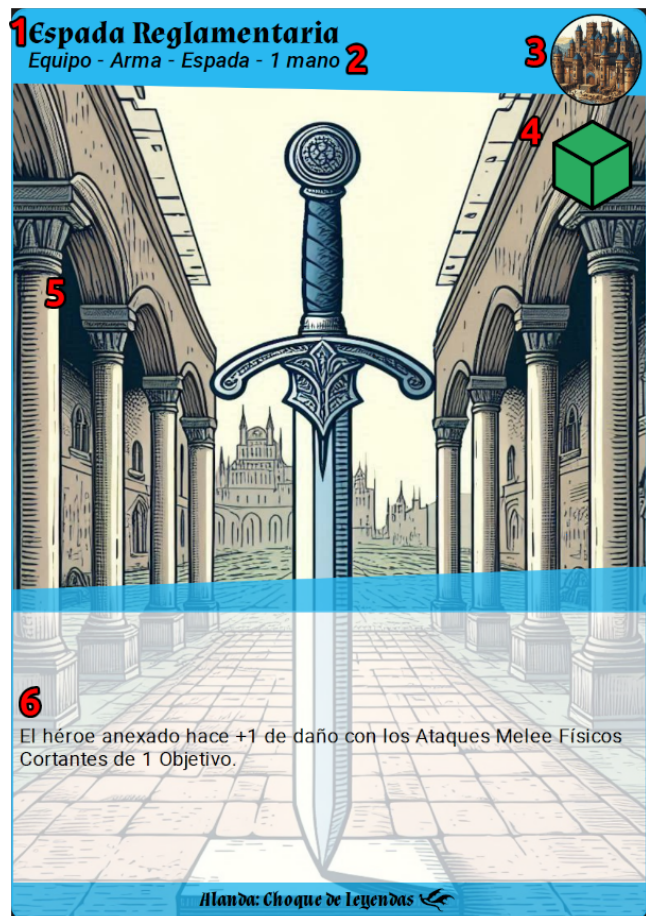
Armaduras

1. **Nombre:** La identidad de la armadura.
2. **Tipo y Subtipo:** Indica que es una carta de tipo Equipo, subtipo Armadura y especifica la parte del cuerpo que protege (yelmo, peto, botas, guantes, etc.). Recuerda que solo puedes tener una armadura que proteja cada parte del cuerpo.
3. **Icono de Facción:** Símbolo que identifica la facción a la que pertenece. El color del borde corresponde a la misma facción.
4. **Coste:** Los dados necesarios para anexar la armadura a un héroe.
5. **Ilustración:** Representación visual de la armadura.
6. **Habilidades y Efectos:** Las armaduras pueden proporcionar:
 - Efectos al ser jugadas (se resuelven una vez al anexar la armadura)
 - Habilidades pasivas (efectos continuos mientras esté anexada)
 - Habilidades activas (con las mismas características que las habilidades de héroe: nombre, características, coste y efecto)



Armas

1. **Nombre:** La identidad del arma.
2. **Tipo y Subtipo:** Indica que es una carta de tipo Equipo, subtipo Arma. También especifica la clase de arma (espada, hacha, arco, bastón, etc.) y el número de manos que requiere para empuñarla (1 o 2 manos). Recuerda que no puedes exceder el límite de dos manos en total.
3. **Icono de Facción:** Símbolo que identifica la facción a la que pertenece. El color del borde corresponde a la misma facción.
4. **Coste:** Los dados necesarios para anexar el arma a un héroe.
5. **Ilustración:** Representación visual del arma.
6. **Habilidades y Efectos:** Las armas pueden proporcionar:
 - Efectos al ser jugadas (se resuelven una vez al anexar el arma)
 - Habilidades pasivas (efectos continuos mientras esté anexada)
 - Habilidades activas (con las mismas características que las habilidades de héroe: nombre, características, coste y efecto)



Cartas de Superclase

Las cartas de superclase son Técnicas y Hechizos. Estas cartas representan habilidades especializadas de un solo uso, cada una exclusiva de una superclase específica:

- **Técnicas:** Solo pueden ser usadas por héroes de superclase Combatiente
- **Hechizos:** Solo pueden ser usadas por héroes de superclase Conjurador

A diferencia de los equipos que permanecen en juego, estas cartas se descartan inmediatamente después de resolver sus efectos. Funcionan de manera similar a las habilidades activas de los héroes: tienen coste en dados, características de ataque (si aplica) y efectos específicos.

Para jugarlas, debes mostrar la carta desde tu mano, pagar su coste y resolver sus efectos. Una vez completado este proceso, la carta va directamente a la pila de descartes o cementerio.

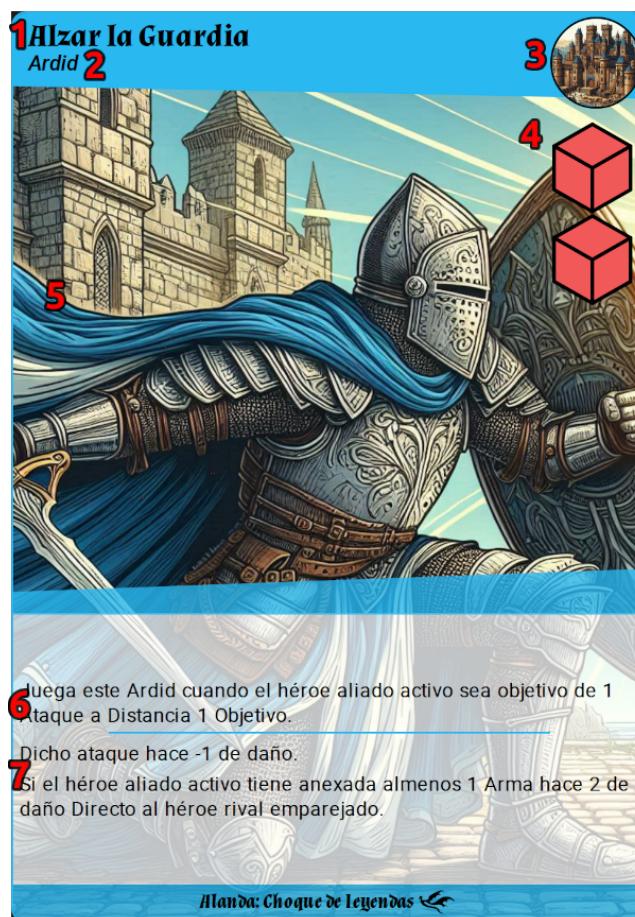
Ardides

Los Ardides son cartas reactivas diseñadas para cambiar el curso del combate en momentos críticos. Estas cartas versátiles te permiten responder a las acciones del oponente, potenciar tus propios ataques o defenderte de amenazas inminentes cuando más lo necesitas.

Lo que hace únicos a los Ardides es su capacidad de jugarse fuera del flujo normal del juego. Mientras que otras cartas solo pueden activarse durante tu turno, los Ardides pueden jugarse en respuesta a situaciones específicas, incluso durante el turno del rival. Esta flexibilidad los convierte en herramientas estratégicas fundamentales para contrarrestar los planes enemigos o aprovechar oportunidades inesperadas.

Cada Ardid especifica claramente en su texto cuándo puede ser jugado: "Cuando un héroe aliado sea atacado", "Después de lanzar los dados", "Al inicio del combate singular", entre otros. Es crucial respetar estas condiciones, ya que un Ardid solo puede activarse en el momento exacto que indica su descripción.

1. **Nombre:** La identidad del ardid.
2. **Tipo:** Indica que es una carta de Ardido.
3. **Icono de Facción:** Símbolo que identifica la facción a la que pertenece. El color del borde corresponde a la misma facción.
4. **Coste:** Los dados necesarios para jugar el ardid.
5. **Ilustración:** Representación visual del ardid.
6. **Condición:** Especifica el momento exacto o la situación específica en la que puede activarse el ardid (por ejemplo: "Cuando un héroe aliado reciba daño", "Al inicio del combate", "Después de jugar una Técnica").
7. **Efecto:** La descripción completa de lo que hace el ardid cuando se activa.



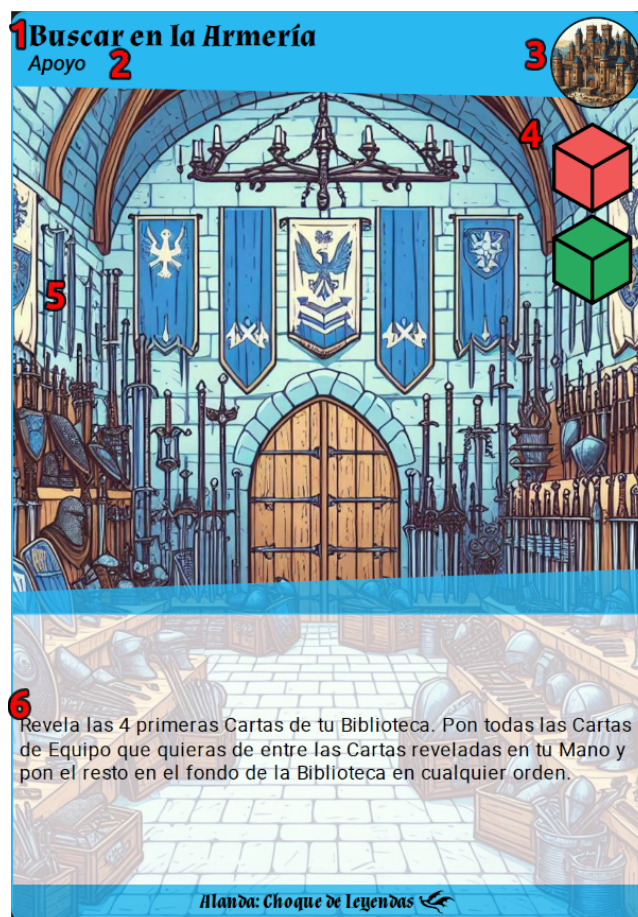
Apoyos

Las cartas de Apoyo son herramientas estratégicas que mejoran tu posición en el combate de formas indirectas pero significativas. Aunque no infligen daño directo ni proporcionan defensas inmediatas, su valor radica en la ventaja táctica que ofrecen.

Estos recursos versátiles te permiten manipular elementos clave del juego: repetir tiradas de dados para obtener mejores resultados, eliminar contadores de perjuicio que limitan a tus héroes, robar cartas adicionales para ampliar tus opciones, o reorganizar el campo de batalla a tu favor. Los Apoyos son el aceite que lubrica tu maquinaria de guerra, facilitando que tus estrategias se desarrollen sin contratiempos.

Subestimar las cartas de Apoyo es un error común entre jugadores novatos. Aunque sus efectos puedan parecer modestos comparados con un ataque devastador o una armadura impenetrable, son precisamente estos pequeños ajustes los que a menudo marcan la diferencia entre la victoria y la derrota.

1. **Nombre:** La identidad del apoyo.
2. **Tipo:** Indica que es una carta de Apoyo.
3. **Icono de Facción:** Símbolo que identifica la facción a la que pertenece. El color del borde corresponde a la misma facción.
4. **Coste:** Los dados necesarios para jugar el apoyo.
5. **Ilustración:** Representación visual del apoyo.
6. **Efecto:** La descripción completa de lo que hace el apoyo cuando se juega.



Contadores de Beneficio y Perjuicio

Los contadores son fichas que se colocan sobre las cartas de héroe para representar estados temporales que modifican sus capacidades durante la batalla. Estos estados son aplicados por diversas cartas, habilidades de héroe y efectos del juego.

Los contadores se clasifican según si sus efectos son beneficiosos o perjudiciales para el héroe sobre el que se encuentran.

Contadores de Beneficio: Representan estados positivos que mejoran las capacidades del héroe. Se identifican visualmente por su color azulado.

Contadores de Perjuicio: Representan estados negativos que limitan o penalizan al héroe. Se identifican visualmente por su color rojizo.

Un héroe puede tener múltiples contadores del mismo tipo sobre su carta. Aunque los efectos no se acumulan (tener tres contadores de Presteza otorga el mismo beneficio que tener uno), la cantidad de contadores determina cuánto tiempo permanecerá activo ese estado.

Durante la fase de Limpieza de Contadores, que ocurre al inicio de cada Combate Singular después de determinar la iniciativa, cada héroe remueve exactamente un contador de cada tipo diferente que tenga. Por ejemplo, si un héroe tiene 3 contadores de Presteza y 1 de Inspirado, después de la limpieza tendrá 2 de Presteza y ninguno de Inspirado.

Para consultar el efecto específico de cada contador, ver la [Referencia Completa de Contadores](#) en los Anexos.