

## Aélenar, Cuchilla Relámpago

Elfo • Spellblade • Conjurador



4 2 2 4 3

26

**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

## Aenthar, Estrella Caída

Elfo • Spellblade • Conjurador



4 4 3 2 2

26

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

**Chispa Estelar:** Al final del Choque, si el héroe rival emparejado tiene al menos 1 contador de perjuicio: Debilitado, roba 1 Carta. Si no lo tiene, colócale 1 contador de perjuicio: Debilitado.

**Estrella Fulminante** A Distancia • Mágico • Electricidad

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado.



**Lanzazo Perforante** Melee • Físico • Perforante

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.



## Ayranel, Capa de Cuervo

Elfo • Acechador • Combatiente



5 2 3 4 1

26

**Acechador:** Tiene +1 en la tirada de Iniciativa.

**Manto de Oscuridad:** Al inicio del Choque, mira las 2 primeras Cartas de tu Biblioteca. Puedes colocar cada una en la parte superior o inferior de tu Biblioteca, en cualquier orden.

**Ruptura** Melee • Físico • Perforante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.



Si el héroe objetivo tiene al menos 1 contador de perjuicio: Dolorido, hace +1 de daño y le coloca 1 contador de perjuicio: Exhausto.



**Emboscada** Melee • Físico • Perforante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si es la primera Acción de este héroe en el Choque, ignora la mitad de la Armadura del objetivo (redondeando hacia abajo).

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

## Eldéin, Ciclón Afilado

Elfa • Vanguardia • Combatiente



5 1 2 4 2

27

**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



4 2 3 3 3 27

**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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

## Ilnare, Hoja Oculta

Elfa • Acechador • Combatiente



4 3 2 4 2 25

**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

## Elíara, Rayo Alado

Elfa • Spellblade • Conjuradora



4 3 3 3 2 26

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

**Rayo Puntante:** 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

## Irianel, Viento Mortal

Elfa • Vanguardia • Combatiente



4 2 2 4 3 26

**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

## Alenne, Brisa Fugaz

Elfa • Hostigadora • Combatiente



**4** **2** **2** **3** **2**

**27**

**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.



## Iraie, Chispa Serena

Elfa • Spellblade • Conjuradora



**3** **3** **4** **3** **2**

**26**

**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 preventido.



**Lanza Punzante** 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

## 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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

## Abanico de Muerte

Técnica • Subterfugio • Combatiente



A Distancia • Físico • Perforante • Área

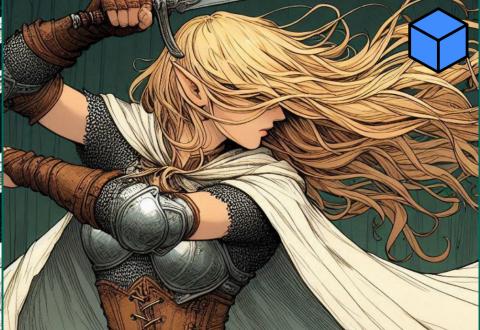
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado y a 1 héroe rival adyacente aleatorio.

Coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre cada uno de los héroes dañados por este efecto.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

## Agilidad Sobrehumana

Apoyo



**■**

**Persistente:** Hasta el final del Choque.

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

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

## Agilidad Sobrehumana

Apoyo



## Alerta

Apoyo



## Alerta

Apoyo



**Persistente:** Hasta el final del Choque.

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

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 lo 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



## Amuleto de Serenidad

Equipo • Armadura • Amuleto



## Aura Eléctrica

Hechizo • Elemental • Conjurador



## Única

Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.

El héroe anexado gana:

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.

## Única

Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.

El héroe anexado gana:

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.

## Aura • Electricidad

**Persistente:** Hasta el final del Choque.

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

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

## Aura Eléctrica

Hechizo • Elemental • Conjurador



## Capa de Cuervo

Equipo • Armadura • Capa



## Capa de Cuervo

Equipo • Armadura • Capa



## Aura • Electricidad

**Persistente:** Hasta el final del Choque.

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

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.

El héroe anexado recibe -1 de daño Mágico.

**Resonar:** Roba 1 Carta.

El héroe anexado recibe -1 de daño Mágico.

**Resonar:** Roba 1 Carta.

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.

### 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.

### Concentración Enérica

Apoyo



Juega este Apoyo antes de preparar los 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.

### Concentración Enérica

Apoyo



### Arremetida Contínua

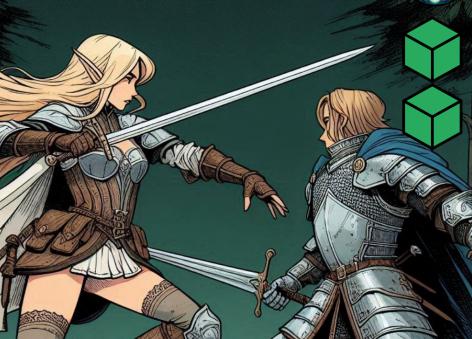
Técnica • Asalto • Combatiente



Melee • Físico • Cortante

### Arremetida Contínua

Técnica • Asalto • Combatiente



Melee • Físico • Cortante

Juega este Apoyo antes de preparar los 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.

Juega este Apoyo antes de preparar los 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.

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

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

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

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

Golpe Quirúrgico

Técnica • Asalto • Combatiente



Golpe Quirúrgico

Técnica • Asalto • Combatiente



Melee • Físico • Perforante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre ese héroe.

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre ese héroe.

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

## Cuchilla Relámpago

Hechizo • Elemental • Conjurador



### Daga de Irael

Equipo • Arma • Daga • 1 mano



### Daga de Irael

Equipo • Arma • Daga • 1 mano



Melee • Mágico • Electricidad

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



Única

El primer Ataque Físico de 1 Objetivo que realice el héroe anexado en cada Activación, además de su efecto, hace un Ataque de 2 + Agilidad de daño Melee Físico Perforante al héroe al que haga objetivo.



Única

El primer Ataque Físico de 1 Objetivo que realice el héroe anexado en cada Activación, además de su efecto, hace un Ataque de 2 + Agilidad de daño Melee Físico Perforante al héroe al que haga objetivo.

## Daga de Thenán

Equipo • Arma • Daga • 1 mano



### Daga de Thenán

Equipo • Arma • Daga • 1 mano



### Danza de Cuchillas

Técnica • Táctica • Combatiente



El héroe anexado hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Perforantes de 1 Objetivo.



El héroe anexado hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Perforantes de 1 Objetivo.



**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.

## Danza de Cuchillas

Técnica • Táctica • Combatiente



### Esfumarse

Técnica • Subterfugio • Combatiente



### Esfumarse

Técnica • Subterfugio • Combatiente



**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.



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.



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.

### Espada de Narlaret

Equipo • Arma • Espada • 1 mano



### Espada de Narlaret

Equipo • Arma • Espada • 1 mano



### Espalda con Espalda

Apoyo



Cuando anexas este Equipo, roba 1 Carta.  
El héroe anexado hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Cortantes de 1 Objetivo.

Cuando anexas este Equipo, roba 1 Carta.  
El héroe anexado hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Cortantes de 1 Objetivo.

**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.

### 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.

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.

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.

### Finta

Apoyo



### Finta

Apoyo



### Lluvia de Acero

Técnica • Baluarte • Combatiente



**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.

**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.

Hace 2 + Fuerza de daño dos veces al héroe rival emparejado.

Se consideran 2 Ataques independientes a todos los efectos.

### Lluvia de Acero

Técnica • Baluarte • Combatiente



### Golpe desde las Sombras

Técnica • Subterfugio • Combatiente



### Golpe desde las Sombras

Técnica • Subterfugio • Combatiente



Melee • Físico • Cortante



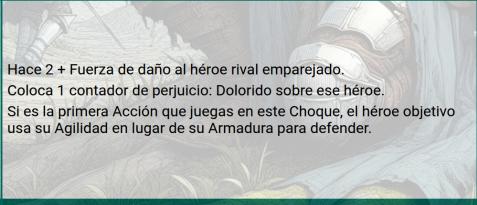
Melee • Físico • Perforante



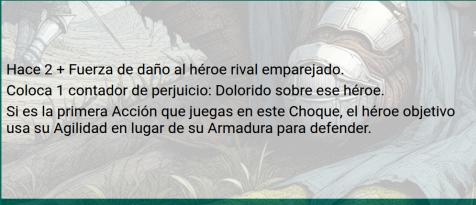
Melee • Físico • Perforante



Hace 2 + Fuerza de daño dos veces al héroe rival emparejado.  
Se consideran 2 Ataques independientes a todos los efectos.



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.



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

### Información Vital

Apoyo



### Información Vital

Apoyo



### Peto de Sherilom

Equipo • Armadura • Peto



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.

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.

Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.  
El héroe anexado recibe -1 de daño Físico.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

### Peto de Sherilom

Equipo • Armadura • Peto



### Pirueta

Apoyo



### Pirueta

Apoyo



Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.  
El héroe anexado recibe -1 de daño Físico.

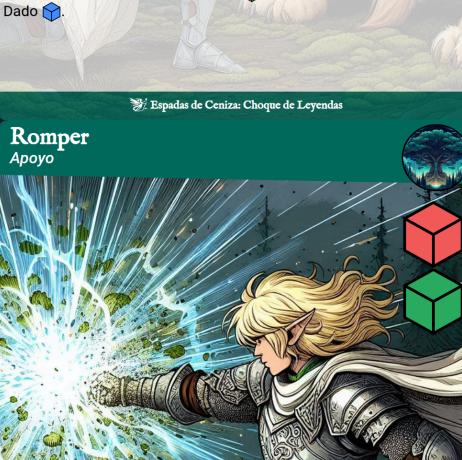
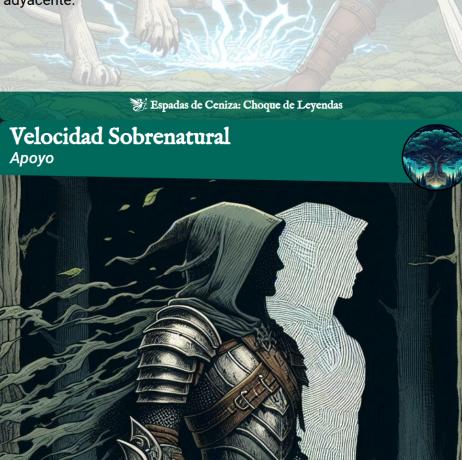
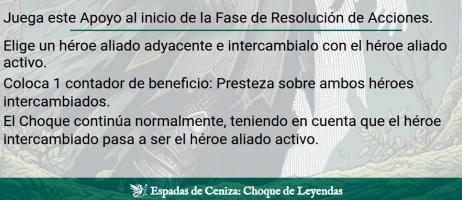
Hasta el final del Choque, el héroe aliado activo puede usar su Agilidad en lugar de su Armadura o Voluntad para defender.

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

<b>Preparado para el Combate</b> Técnica • Presión • Combatiente	<b>Preparado para el Combate</b> Técnica • Presión • Combatiente	<b>Relámpago</b> Hechizo • Elemental • Conjurador
 <b>Única</b>  <b>Persistente:</b> 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.	 <b>Única</b>  <b>Persistente:</b> 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.	 <b>A Distancia • Mágico • Electricidad</b>  Hace 1 + Mente de daño al héroe rival emparejado. Puedes modificar uno de tus Dados  Preparados y guardarlo como Dado  .
 <b>Relámpago</b> Hechizo • Elemental • Conjurador  <b>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</b>  <b>A Distancia • Mágico • Electricidad</b>  Hace 1 + Mente de daño al héroe rival emparejado. Puedes modificar uno de tus Dados  Preparados y guardarlo como Dado  .	 <b>Relámpago Encadenado</b> Hechizo • Elemental • Conjurador  <b>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</b>  <b>A Distancia • Mágico • Electricidad • Área</b>  Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado y a cada héroe rival adyacente.	 <b>Relámpago Encadenado</b> Hechizo • Elemental • Conjurador  <b>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</b>  <b>A Distancia • Mágico • Electricidad • Área</b>  Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado y a cada héroe rival adyacente.
 <b>Romper</b> Apoyo  <b>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</b>  <b>A Distancia</b>  Desanexa 1 Equipo anexado al héroe rival emparejado. Ese Equipo se coloca en el Cementerio de su propietario.	 <b>Romper</b> Apoyo  <b>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</b>  <b>A Distancia</b>  Desanexa 1 Equipo anexado al héroe rival emparejado. Ese Equipo se coloca en el Cementerio de su propietario.	 <b>Velocidad Sobrenatural</b> Apoyo  <b>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</b>  <b>A Distancia</b>  Juega este Apoyo al inicio de la Fase de Resolución de Acciones. Ejige 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.
  <b>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</b>	  <b>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</b>	  <b>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</b>

**Velocidad Sobrenatural**  
Apoyo



**Sobrecarga**  
Hechizo • Elemental • Conjurador



**Sobrecarga**  
Hechizo • Elemental • Conjurador



*A Distancia • Electricidad*

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

Eige 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

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

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