

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

Iraie, Chispa Serena

Elfa • Spellblade • Conjuradora



4 3 3 3 2

26

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

Rayo Puntzante: 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

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.

Hace +1 de daño por cada Dado que tengas como Dado Preparado.



Lanzazo Perforante Melee • Físico • Perforante

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Elára, Rayo Alado

Elfa • Spellblade • Conjuradora



4 3 3 3 2

26

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

Rayo Puntzante: 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

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 prevenido.

Lanza Puntzante Melee • Físico • Perforante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.



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

Alenne, Brisa Fugaz

Elfa • Hostigadora • Combatiente



Relámpago
Hechizo • Elemental • Conjurador



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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



A Distancia • Mágico • Electricidad

Hace 1 + Mente de daño al héroe rival emparejado.
Puedes modificar uno de tus Dados Preparados y guardarlo como Dado .

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Relámpago

Hechizo • Elemental • Conjurador



A Distancia • Mágico • Electricidad

Hace 1 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Puedes modificar uno de tus Dados Preparados y guardarlo como Dado .

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Sobrecarga

Hechizo • Elemental • Conjurador



A Distancia • Electricidad

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

Sobrecarga

Hechizo • Elemental • Conjurador



A Distancia • Electricidad

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

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.

Aura Eléctrica

Hechizo • Elemental • Conjurador



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 sólo a ese Ataque.

Aura Eléctrica

Hechizo • Elemental • Conjurador



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 sólo a ese Ataque.

Relámpago Encadenado

Hechizo • Elemental • Conjurador



A Distancia • Mágico • Electricidad • Área

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

Relámpago Encadenado

Hechizo • Elemental • Conjurador



A Distancia • Mágico • Electricidad • Área

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

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.

Cuchilla Relámpago

Hechizo • Elemental • Conjurador



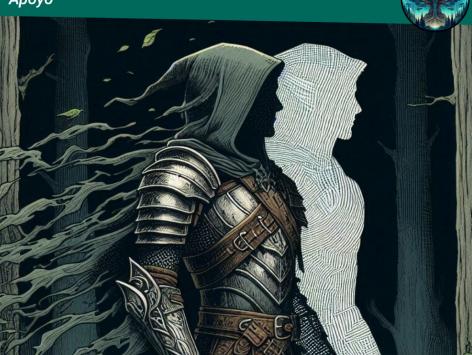
Melee • Mágico • Electricidad

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre ese héroe.

Velocidad Sobrenatural

Apoyo



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.

Concentración Energética

Apoyo



Concentración Energética

Apoyo



Alerta

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Agilidad Sobrehumana

Apoyo



Pirueta

Apoyo



Pirueta

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

Amuleto de Serenidad

Equipo • Armadura • Amuleto



Espalda con Espalda

Apoyo



Capa de Cuervo

Equipo • Armadura • Capa



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.

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.

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

Romper Apoyo	Finta Apoyo	Información Vital Apoyo
		
Desanexa 1 Equipo anexado al héroe rival emparejado. Ese Equipo se coloca en el Cementerio de su propietario.	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		
Información Vital Apoyo	Peto de Sherilom Equipo • Armadura • Peto	Estocada Técnica • Asalto • Combatiente
		
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 anexas este Equipo, roba 1 Carta. El héroe anexado recibe -1 de daño Físico.	Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado. Elige 1: <ul style="list-style-type: none">• 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		
Estocada Técnica • Asalto • Combatiente	Golpe Quirúrgico Técnica • Asalto • Combatiente	
		
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado. Elige 1: <ul style="list-style-type: none">• 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. Coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre ese héroe.	
Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas		