

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

Aentharr, 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


Elíara, Rayo Alado

Elfa • Spellblade • Conjuradora



4 3 3 3 2 26

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


Rayo Punzante: 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

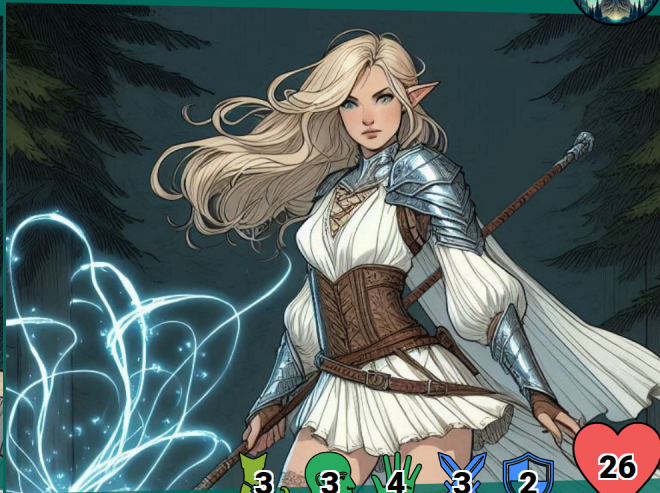
Hace 3 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

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 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

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 heroe rival adyacente aleatorio y esta Habilidad gana el atributo Área.

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

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

Choque de Relámpagos

Hechizo • Elemental • Conjurador





Melee • Mágico • Electricidad

Aura Eléctrica



Hechizo • Elemental • Conjurador







Aura • 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.

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.


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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Aura Eléctrica

Hechizo • Elemental • Conjurador





Aura • Electricidad

Relámpago Encadenado

Hechizo • Elemental • Conjurador





A Distancia • Mágico • Electricidad • Área

Relámpago Encadenado

Hechizo • Elemental • Conjurador





A Distancia • Mágico • Electricidad • Área

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.

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

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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas


 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Cuchilla Relámpago

Hechizo • Elemental • Conjurador






Melee • Mágico • Electricidad

Cuchilla Relámpago

Hechizo • Elemental • Conjurador





Melee • Mágico • Electricidad

Velocidad Sobrenatural

Apoyo





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

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

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

Elige un héroe aliado adyacente e intercámbialo 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

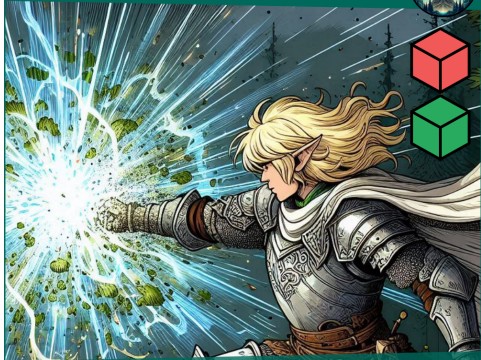
 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas


 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



<div> <div> Concentración Energética Apoyo </div>  </div> <div> <p>Juega este Apoyo antes de preparar los Dados de Acción.</p> <p>Puedes guardar 1 Dado  antes de realizar cualquier tirada.</p> <p>Puedes guardar 1 Dado  adicional. Si guardas este segundo Dado, no puedes hacer repeticiones durante esta fase de preparación de Dados de Acción.</p> </div>	<div> <div> Concentración Energética Apoyo </div>  </div> <div> <p>Juega este Apoyo antes de preparar los Dados de Acción.</p> <p>Puedes guardar 1 Dado  antes de realizar cualquier tirada.</p> <p>Puedes guardar 1 Dado  adicional. Si guardas este segundo Dado, no puedes hacer repeticiones durante esta fase de preparación de Dados de Acción.</p> </div>	<div> <div> Alerta Apoyo </div>  </div> <div> <p>Coloca 1 contador de beneficio: Presteza sobre el héroe aliado activo y 1 sobre cada héroe aliado adyacente.</p> </div>
<div> <div> Agilidad Sobrehumana Apoyo </div>  </div> <div> <p>Persistente: Hasta el final del Choque.</p> <p>Puedes jugar esta Técnica como Reacción: Cuando el héroe rival emparejado juegue un Ataque a Distancia.</p> <p>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).</p> <p>Si la juegas como Reacción, aplica este efecto solo a ese Ataque y esta Carta pierde Persistente.</p> </div>	<div> <div> Pírueta Apoyo </div>  </div> <div> <p>Hasta el final del Choque, el héroe aliado activo puede usar su Agilidad en lugar de su Armadura o Voluntad para defender.</p> </div>	<div> <div> Pírueta Apoyo </div>  </div> <div> <p>Hasta el final del Choque, el héroe aliado activo puede usar su Agilidad en lugar de su Armadura o Voluntad para defender.</p> </div>
<div> <div> Amuleto de Serenidad Equipo • Armadura • Amuleto </div>  </div> <div> <p>Única</p> <p>Cuando anexas este Equipo, roba 1 Carta.</p> <p>El héroe anexo gana:</p> <p>Al inicio de la fase de Resolución de Acciones, elige 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. </div>	<div> <div> Espalda con Espalda Apoyo </div>  </div> <div> <p>Reacción: Cuando el héroe rival emparejado juegue un Ataque de Área.</p> <p>Los héroes aliados adyacentes no pueden sufrir daño ni ser afectados por dicho Ataque.</p> <p>Resonar: Roba 1 Carta.</p> </div>	<div> <div> Capa de Cuervo Equipo • Armadura • Capa </div>  </div> <div> <p>El héroe anexo recibe -1 de daño Mágico.</p> <p>Resonar: Roba 1 Carta.</p> </div>

Romper

Apoyo











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

Finta

Apoyo







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.

Información Vital

Apoyo







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.

Información Vital

Apoyo







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





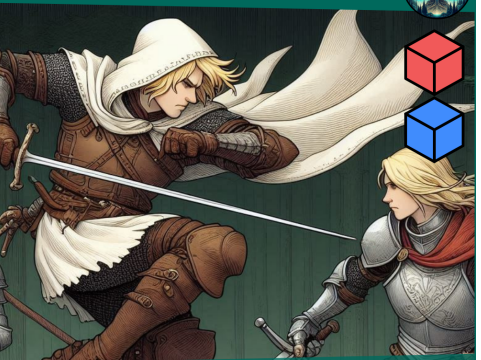



Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.



El héroe anexado recibe -1 de daño Físico.

Estocada

Técnica • Asalto • Combatiente







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







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.

Golpe Quirúrgico

Técnica • Asalto • Combatiente







Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre ese héroe.