

Antral

Orco • Vanguardia • Combatiente



3 2 3 4 4 26

Vanguardia: El primer Ataque Físico de 1 Objetivo que realice este héroe en cada Choque hace +1 de daño.

Tributo Sangriento: Cada vez que este héroe haga daño a un héroe con al menos 1 contador de perjuicio sobre él, ese héroe recibe 1 daño Directo.

Corte Fugaz Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Golpe Opressor Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si el héroe objetivo tiene al menos 1 contador de perjuicio: Aterrado, hace +2 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Arila

Orca • Hostigadora • Combatiente



4 2 2 3 3 26

Hostigador: Recibe -1 de daño de Ataques de Área.

Acoso: Al inicio del Choque, mira la primera Carta de la Biblioteca del jugador rival. Pon esa Carta en la parte superior o inferior de su Biblioteca.

Flecha del Vacío A Distancia • Físico • Perforante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si el jugador rival ha descartado al menos 1 Carta en este Choque, relanza 1 de sus Dados Preparados a tu elección y hace +1 de daño.

Saeta Negra A Distancia • Físico • Perforante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si ya jugaste una Acción Subterfugio o Presión en este Choque, hace +2 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Eistanaak

Orco • Vanguardia • Combatiente



2 2 2 5 4 26

Vanguardia: El primer Ataque Físico de 1 Objetivo que realice este héroe en cada Choque hace +1 de daño.

Presencia Intimidante: Al inicio del Choque, si el jugador rival tiene 4 o más Cartas en la mano, descarta 1 Carta aleatoria.

Tajo del Yugo Melee • Físico • Cortante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si el jugador rival ha descartado al menos 1 Carta en este Choque, hace +2 de daño.

Barrido Melee • Físico • Cortante • Área

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado y a cada héroe rival de los emparejamientos anteriores.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Elreik

Orca • Vanguardia • Combatiente



3 2 3 4 4 26

Vanguardia: El primer Ataque Físico de 1 Objetivo que realice este héroe en cada Choque hace +1 de daño.

Ímpetu Salvaje: Cuando juegues tu primera Técnica Asalto o Presión en cada Choque, puedes relanzar 1 de tus Dados Gastados y guardarlo como Dado Preparado.

Cuchilla del Ocaso Melee • Físico • Cortante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si el héroe objetivo tiene al menos 1 contador de perjuicio: Aterrado, colócale 1 contador de perjuicio: Exhausto si no tiene ya al menos 1; si lo tiene, hace +2 de daño.

Tajo Letal Melee • Físico • Cortante

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Erdel

Orco • Hostigador • Combatiente



Hostigador: Recibe -1 de daño de Ataques de Área.

Ensañarse con el débil: La primera vez que haga daño a cada héroe rival en cada Choque, ese héroe remueve 1 contador de beneficio aleatorio.

Tiro Profano A Distancia • Físico • Perforante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si el jugador rival ha descartado al menos 1 Carta en este Choque, hace +1 de daño y le coloca 1 contador de perjuicio: Ofuscado.

Tiro a Traición A Distancia • Físico • Perforante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado o a un héroe rival adyacente.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Erinla

Orca • Hostigadora • Combatiente



Hostigador: Recibe -1 de daño de Ataques de Área.

El Sabor del Miedo: Si este héroe ha jugado al menos 1 carta de Subterfugio o Presión en este Choque, hace +1 de daño con sus Ataques de 1 Objetivo.

Flechazo A Distancia • Físico • Perforante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Tiro Doble A Distancia • Físico • Perforante • Área

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

Si ya jugaste una Acción Subterfugio o Presión en este Choque, les hace +1 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Granaak, el Implacable

Orco • Paragon • Combatiente



Paragon: Al final del Choque, si jugaste una Táctica, roba 1 Carta.

Presión Opresiva: A la hora de preparar los Dados de Acción, antes de hacer ninguna tirada, el héroe rival emparejado debe guardar 2 Dados.

Corte Voraz Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Por cada carta que el jugador rival haya descartado este Choque, hace +1 de daño.

Golpe Aterrador Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Elige al héroe objetivo y a 1 héroe rival adyacente. Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre 1 de ellos y 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el otro.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Grendel

Orca • Acechador • Combatiente



Acechador: Tiene +1 en la tirada de Iniciativa.

Sombra Furtiva: Si este héroe no es el héroe activo, recibe -2 de daño de Ataques de Área o de Objetivo Aleatorio.

Puñalada Silente Melee • Físico • Perforante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si es la primera Acción de este héroe en el Choque, hace +1 de daño y el daño de este Ataque no puede ser reducido ni prevenido.

Golpe Sombrío Melee • Mágico • Oscuridad

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si el héroe objetivo tiene al menos 1 contador de perjuicio: Aterrado, colócale 1 contador de perjuicio: Ofuscado y el jugador rival relanza 1 de sus Dados Preparados al azar.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Váreka, Voz del Quebranto

Orca • Paragon • Combatiente

34433

25

Paragon: Al final del Choque, si jugaste una Táctica, roba 1 Carta.

Susurro Insoportable: Al inicio del Choque, el jugador rival revela 1 Carta al azar de su mano. Puede descartarla o hacer que el héroe rival emparejado reciba daño Directo igual a su Coste +1.

Tajo del Yugo *Melee • Físico • Cortante*

2

2

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Si el jugador rival ha descartado al menos 1 Carta en este Choque, hace +2 de daño.

Tajo Letal *Melee • Físico • Cortante*

2

2

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Saira

Orca • Acechador • Combatiente

52332

25

Acechador: Tiene +1 en la tirada de Iniciativa.

Castigar: Cada vez que el héroe rival emparejado juegue una Carta, recibe 1 daño Directo.

Filo del Pavor *Melee • Físico • Perforante*

2

2

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Si el héroe objetivo tiene al menos 1 contador de perjuicio: Aterrado, hace otro Ataque de 2 + Fuerza de daño Melee Mágico Oscuridad.

Asalto Premeditado *Melee • Físico • Perforante*

2

2

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Si es la primera Acción de este héroe en el Choque, devuelve 1 Carta Subterfugio o Presión de tu Cementerio a tu mano.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Arremetida Salvaje

Técnica • Asalto • Combatiente

33

Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre ese héroe.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Arremetida Salvaje

Técnica • Asalto • Combatiente

33

Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre ese héroe.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Maldición del Fuego Interior

Apoyo

2

Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre el héroe rival emparejado y sobre 1 héroe rival adyacente aleatorio.
En lugar de eso, coloca 1 contador de perjuicio: Exhausto sobre cada uno que ya tuviera al menos 1 contador de perjuicio: Aterrado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Maldición del Fuego Interior


Apoyo





Mirada Intimidante

Técnica • Presión • Combatiente






Mirada Intimidante

Técnica • Presión • Combatiente








Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre el héroe rival emparejado y sobre 1 héroe rival adyacente aleatorio.
En lugar de eso, coloca 1 contador de perjuicio: Exhausto sobre cada uno que ya tuviera al menos 1 contador de perjuicio: Aterrado.

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

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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Ecos del Terror

Apoyo





Ecos del Terror

Apoyo





Interrupción Salvaje

Técnica • Subterfugio • Combatiente








Reacción: Cuando el héroe rival emparejado reciba daño Físico.
Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre ese héroe.
Resonar: El jugador rival relanza 1 de sus Dados Preparados al azar.

Reacción: Cuando el héroe rival emparejado reciba daño Físico.
Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre ese héroe.
Resonar: El jugador rival relanza 1 de sus Dados Preparados al azar.

Hace 1 + Agilidad de daño al héroe rival emparejado.
El jugador rival relanza 1 de sus Dados Preparados al azar.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Interrupción Salvaje


Técnica • Subterfugio • Combatiente







Emboscada de Arena


Técnica • Presión • Combatiente





Emboscada de Arena

Técnica • Presión • Combatiente








Hace 1 + Agilidad de daño al héroe rival emparejado.
El jugador rival relanza 1 de sus Dados Preparados al azar.

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
El jugador rival descarta 1 carta al azar.

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
El jugador rival descarta 1 carta al azar.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Sombras en la Niebla

Técnica • Subterfugio • Combatiente





Aura • Oscuridad

Sombras en la Niebla

Técnica • Subterfugio • Combatiente





Aura • Oscuridad

Filo Callado

Técnica • Subterfugio • Combatiente





Melee • Físico • Cortante

Coloca 1 contador de perjuicio: Ofuscado y 1 contador de perjuicio: Entumecido sobre el héroe rival emparejado.
Coloca 1 contador de beneficio: Esgurrizado sobre el héroe aliado activo.

Coloca 1 contador de perjuicio: Ofuscado y 1 contador de perjuicio: Entumecido sobre el héroe rival emparejado.
Coloca 1 contador de beneficio: Esgurrizado sobre el héroe aliado activo.

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Si es la primera acción de este héroe en el Choque, coloca 1 contador de perjuicio: Exhausto sobre ese héroe.



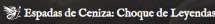
Filo Callado

Técnica • Subterfugio • Combatiente








Melee • Físico • Cortante

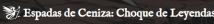


Robo y Pillaje

Apoyo










Robo y Pillaje

Apoyo





Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Si es la primera acción de este héroe en el Choque, coloca 1 contador de perjuicio: Exhausto sobre ese héroe.

El jugador rival muestra su Mano y tú eliges 1 Carta que no sea Apoyo de entre las cartas mostradas. El jugador rival descarta esa Carta.

El jugador rival muestra su Mano y tú eliges 1 Carta que no sea Apoyo de entre las cartas mostradas. El jugador rival descarta esa Carta.



Despojo

Apoyo





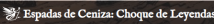


Despojo

Apoyo







Desde la Oscuridad

Apoyo





Elige entre el jugador rival o tú. El jugador elegido descarta 2 Cartas de su Mano y luego roba 1 Carta.
Resonar: Roba 1 Carta.

Elige entre el jugador rival o tú. El jugador elegido descarta 2 Cartas de su Mano y luego roba 1 Carta.
Resonar: Roba 1 Carta.

Reacción: Cuando el jugador rival robe 1 Carta.
Ese jugador descarta 1 Carta al azar de su Mano.

Desde la Oscuridad

Apoyo





Flecha del Despojo

Técnica • Presión • Combatiente





A Distancia • Físico • Perforante

Flecha del Despojo

Técnica • Presión • Combatiente







A Distancia • Físico • Perforante


Reacción: Cuando el jugador rival robe 1 Carta.
Ese jugador descarta 1 Carta al azar de su Mano.

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
El jugador rival descarta 1 Carta de su Mano.

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
El jugador rival descarta 1 Carta de su Mano.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Pagar Tributo


Apoyo






Pagar Tributo

Apoyo





Fuego Hambriento


Apoyo





Reacción: Cuando el jugador rival vaya a robar 1 o más Cartas.
El jugador rival roba 1 Carta menos por ese efecto.
Roba 1 Carta.

Reacción: Cuando el jugador rival vaya a robar 1 o más Cartas.
El jugador rival roba 1 Carta menos por ese efecto.
Roba 1 Carta.

Juega este Apoyo al inicio de la fase de Limpieza de Contadores.
El héroe rival emparejado recibe 1 Daño Directo por cada tipo diferente de contador de perjuicio que tenga.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Fuego Hambriento

Apoyo



Danza de Sombras

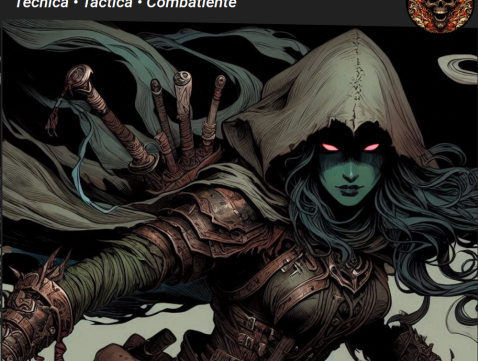
Técnica • Táctica • Combatiente



Propio • Oscuridad

Danza de Sombras

Técnica • Táctica • Combatiente





Propio • Oscuridad


Juega este Apoyo al inicio de la fase de Limpieza de Contadores.
El héroe rival emparejado recibe 1 Daño Directo por cada tipo diferente de contador de perjuicio que tenga.

Juega esta Técnica al inicio de la fase de Resolución de Acciones.
Persistente: Hasta el final del Choque.
Los Ataques Físicos del héroe aliado activo hacen daño Mágico Oscuridad en vez de sus tipos de daño.

Juega esta Técnica al inicio de la fase de Resolución de Acciones.
Persistente: Hasta el final del Choque.
Los Ataques Físicos del héroe aliado activo hacen daño Mágico Oscuridad en vez de sus tipos de daño.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Sombra Hambrienta

Técnica • Táctica • Combatiente



Propio • Oscuridad

Sombra Hambrienta

Técnica • Táctica • Combatiente



Propio • Oscuridad

Sombra Aterradora

Técnica • Táctica • Combatiente



Propio • Oscuridad

Persistente: hasta el final del Choque.

Cada vez que haga daño Melee Físico de 1 Objetivo, cura 2 de vida a este héroe

Persistente: hasta el final del Choque.

Cada vez que haga daño Melee Físico de 1 Objetivo, cura 2 de vida a este héroe

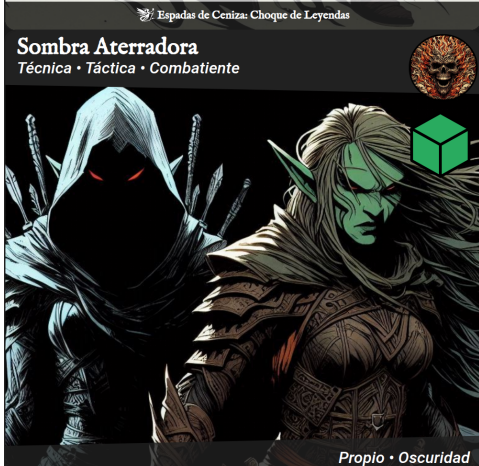
Puedes jugar esta Técnica como **Reacción**: Cuando el héroe rival emparejado fuera a reducir el daño de un Ataque del héroe aliado activo.

Persistente: Hasta el final del Choque.

El daño de los Ataques del héroe aliado activo no puede ser reducido. Si la juegas como **Reacción**, aplica este efecto solo a ese Ataque y esta Carta pierde **Persistente**.

Sombra Aterradora

Técnica • Táctica • Combatiente



Propio • Oscuridad

Corte de Suministros

Apoyo



Corte de Suministros

Apoyo



Puedes jugar esta Técnica como **Reacción**: Cuando el héroe rival emparejado fuera a reducir el daño de un Ataque del héroe aliado activo.

Persistente: Hasta el final del Choque.

El daño de los Ataques del héroe aliado activo no puede ser reducido. Si la juegas como **Reacción**, aplica este efecto solo a ese Ataque y esta Carta pierde **Persistente**.

Persistente: Hasta el final del Choque.

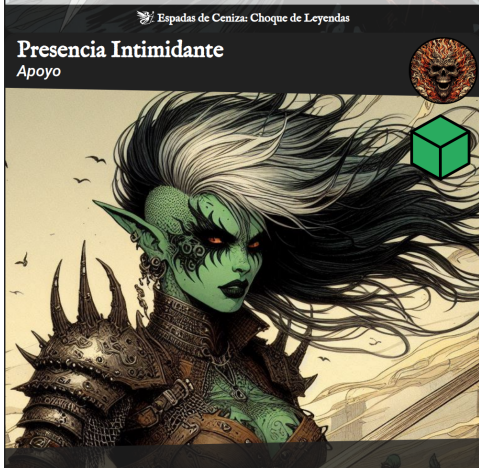
El héroe rival emparejado no puede jugar Cartas Apoyo.

Persistente: Hasta el final del Choque.

El héroe rival emparejado no puede jugar Cartas Apoyo.

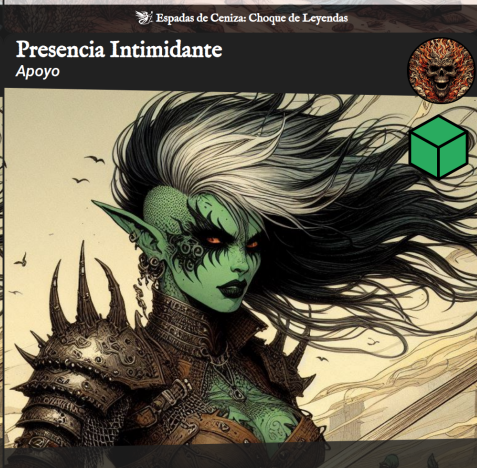
Presencia Intimidante

Apoyo



Presencia Intimidante

Apoyo



Amuleto Macabro

Equipo • Armadura • Amuleto



Única

Persistente: Hasta el final de la Ronda de Batalla.

El jugador rival muestra su Mano y eliges una de sus Cartas. El jugador rival no puede jugar esa Carta.

Persistente: Hasta el final de la Ronda de Batalla.

El jugador rival muestra su Mano y eliges una de sus Cartas. El jugador rival no puede jugar esa Carta.

Cuando anexas este Equipo, roba 1 Carta.

Al inicio de la fase de Resolución de Acciones, elige 1:

- Coloca 1 contador de perjuicio: Ofuscado sobre el héroe rival emparejado.
- Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el héroe rival emparejado.
- El jugador rival relanza 1 de sus dados preparados aleatoriamente.

Amuleto Macabro

Equipo • Armadura • Amuleto






Única

Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.

Al inicio de la fase de Resolución de Acciones, elige 1:

- Coloca 1 contador de perjuicio: Ofuscado sobre el héroe rival emparejado.
- Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el héroe rival emparejado.
- El jugador rival relanza 1 de sus dados preparados aleatorio.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas


Arco del Predador de Arena

Equipo • Arma • Arco • 2 Manos





Los Ataques A Distancia Perforantes del héroe anexoado no pueden ser reducidos por efectos de Equipos anexados al héroe objetivo de esos Ataques.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas


Arco del Predador de Arena

Equipo • Arma • Arco • 2 Manos





Los Ataques A Distancia Perforantes del héroe anexoado no pueden ser reducidos por efectos de Equipos anexados al héroe objetivo de esos Ataques.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Arco del Sol Agrietado


Equipo • Arma • Arco • 2 Manos





La primera vez en cada Choque que el héroe anexoado realice un Ataque A Distancia Físico Perforante de 1 Objetivo, elige 1:

- Además de sus efectos, ese Ataque remueve 1 contador de beneficio al azar del héroe al que haga objetivo.
- Ese Ataque hace +1 de Daño.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Arco del Sol Agrietado


Equipo • Arma • Arco • 2 Manos





La primera vez en cada Choque que el héroe anexoado realice un Ataque A Distancia Físico Perforante de 1 Objetivo, elige 1:

- Además de sus efectos, ese Ataque remueve 1 contador de beneficio al azar del héroe al que haga objetivo.
- Ese Ataque hace +1 de Daño.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas


Armadura con Púas

Equipo • Armadura • Peto



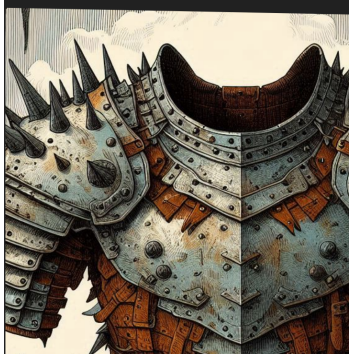


Cada vez que el héroe anexoado reciba daño de un Ataque Melee, el héroe atacante recibe 1 de daño directo.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas


Armadura con Púas

Equipo • Armadura • Peto





Cada vez que el héroe anexoado reciba daño de un Ataque Melee, el héroe atacante recibe 1 de daño directo.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Armadura de Obsidiana


Equipo • Armadura • Peto





Cada vez que el héroe anexoado sea objetivo de un Ataque Melee, elige una opción que no hayas elegido en este Choque:

- Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el héroe atacante.
- Coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre el héroe atacante.
- Coloca 1 contador de perjuicio: Exhausto sobre el héroe atacante.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Armadura de Obsidiana


Equipo • Armadura • Peto





Cada vez que el héroe anexoado sea objetivo de un Ataque Melee, elige una opción que no hayas elegido en este Choque:

- Coloca 1 contador de perjuicio: Debilitado sobre el héroe atacante.
- Coloca 1 contador de perjuicio: Dolorido sobre el héroe atacante.
- Coloca 1 contador de perjuicio: Exhausto sobre el héroe atacante.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espada Mordedora

Equipo • Arma • Espada • 1 mano



Única

Espada Mordedora

Equipo • Arma • Espada • 1 mano



Única

Sombras de la Noche

Apoyo



Si el héroe objetivo tiene más vida que el héroe anexoado, el héroe anexoado hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Cortantes de 1 Objetivo.

El primer Ataque Melee Físico Cortante de 1 Objetivo que realice el héroe anexoado en cada Choque, además de su efecto, remueve 1 contador de beneficio aleatorio del héroe objetivo.

Si el héroe objetivo tiene más vida que el héroe anexoado, el héroe anexoado hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Cortantes de 1 Objetivo.

El primer Ataque Melee Físico Cortante de 1 Objetivo que realice el héroe anexoado en cada Choque, además de su efecto, remueve 1 contador de beneficio aleatorio del héroe objetivo.

Persistente: Hasta que este héroe realice un Ataque.

Este Héroe recibe -1 de daño de ataques de 1 Objetivo.

El siguiente Ataque que haga este héroe hace +1 de daño.

Escudos de Ceniza: Choque de Leyendas

Escudos de Ceniza: Choque de Leyendas

Escudos de Ceniza: Choque de Leyendas

Sombras de la Noche

Apoyo



Daga de Ceniza Rápida

Equipo • Arma • Daga • 1 mano



Daga de Ceniza Rápida

Equipo • Arma • Daga • 1 mano



Persistente: Hasta que este héroe realice un Ataque.

Este Héroe recibe -1 de daño de ataques de 1 Objetivo.

El siguiente Ataque que haga este héroe hace +1 de daño.

El héroe anexoado gana:

Golpe de Distracción *Melee • Físico • Perforante*

Hace 1 + Fuerza de Daño al héroe rival emparejado.

Si tiene al menos 1 contador de perjuicio: Ofuscado, hace +1 de daño.

Si no tiene ningun contador de perjuicio: Ofuscado, colócale 1.

El héroe anexoado gana:

Golpe de Distracción *Melee • Físico • Perforante*

Hace 1 + Fuerza de Daño al héroe rival emparejado.

Si tiene al menos 1 contador de perjuicio: Ofuscado, hace +1 de daño.

Si no tiene ningun contador de perjuicio: Ofuscado, colócale 1.

Escudos de Ceniza: Choque de Leyendas

Escudos de Ceniza: Choque de Leyendas

Escudos de Ceniza: Choque de Leyendas

Espada de Sangre Antigua

Equipo • Arma • Espada • mano



Espada de Sangre Antigua

Equipo • Arma • Espada • mano



Corte de Ceniza

Técnica • Asalto • Combatiente



Única

Melee • Físico • Cortante

La primera vez en cada Choque que el héroe anexoado realice un Ataque Melee Físico Cortante de 1 Objetivo, elige 1:

- El héroeobjetivo no puede curarse hasta el final del Choque.
- Ese Ataque hace +1 de Daño.

La primera vez en cada Choque que el héroe anexoado realice un Ataque Melee Físico Cortante de 1 Objetivo, elige 1:

- El héroeobjetivo no puede curarse hasta el final del Choque.
- Ese Ataque hace +1 de Daño.

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

El héroe objetivo no puede curarse hasta el final del choque.

Escudos de Ceniza: Choque de Leyendas

Escudos de Ceniza: Choque de Leyendas

Escudos de Ceniza: Choque de Leyendas

Corte de Ceniza

Técnica • Asalto • Combatiente





Única

Melee • Físico • Cortante

Lluvia de Flechas

Técnica • Asalto • Combatiente





A Distancia • Físico • Perforante • Área

Lluvia de Flechas

Técnica • Asalto • Combatiente





A Distancia • Físico • Perforante • Área

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
El héroe objetivo no puede curarse hasta el final del choque.

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

Hace 2 + Fuerza 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