

## Antral

Orco • Vanguardia • Combatiente



## Arila

Orca • Hostigadora • Combatiente



**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.



26

**Golpe Opresor** 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.



**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.



## Eistanaak

Orco • Vanguardia • Combatiente



**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.



## Elreik

Orca • Vanguardia • Combatiente



**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 guardarla 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



3 1 3 4 4

27

**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.



## Erinla

Orca • Hostigadora • Combatiente



4 2 2 4 2

25

**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.

## Granaak, el Implacable

Orco • Paragon • Combatiente



2 3 3 5 5

25

**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.

## Grendel

Orca • Acechador • Combatiente



4 1 2 5 3

25

**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.

## Váreka, Voz del Quebranto

Orca • Paragon • Combatiente



**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

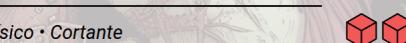
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

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

**Tajo Letal** Melee • Físico • Cortante

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



## Saira

Orca • Acechador • Combatiente



**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

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

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



## Arremetida Salvaje

Técnica • Asalto • Combatiente



Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre ese héroe.



Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre ese héroe.



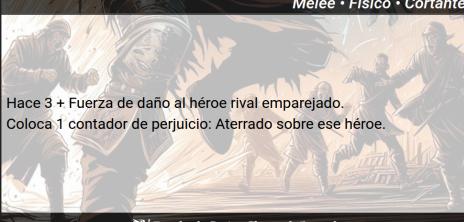
## Maldición del Fuego Interior

Apoyo

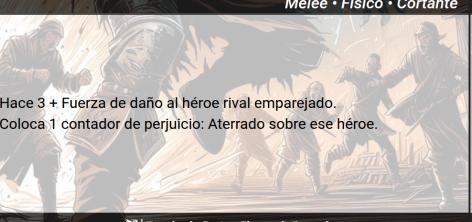


Coloca 1 contador de perjuicio: Aterrado sobre el héroe rival emparejado y sobre 1 héroe rival adyacente aleatorio.

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



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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.

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.

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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

**Sombras en la Niebla**

Técnica • Subterfugio • Combatiente

**Sombras en la Niebla**

Técnica • Subterfugio • Combatiente

**Filo Callado**

Técnica • Subterfugio • Combatiente

**Aura • Oscuridad****Aura • Oscuridad****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: Escurridizo sobre el héroe aliado activo.

*Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas***Filo Callado**

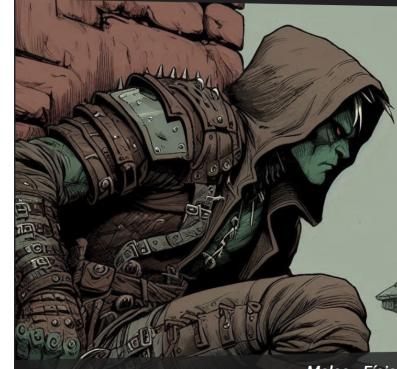
Técnica • Subterfugio • Combatiente

**Robo y Pillaje**

Apoyo

**Robo y Pillaje**

Apoyo

**Melee • Físico • Cortante**

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.

*Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas***Despojo**

Apoyo

**Despojo**

Apoyo

**Desde la Oscuridad**

Apoyo



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

**Resonar:** Roba 1 Carta.

Elegí 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.

*Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas**Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas**Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas*

### Desde la Oscuridad Apoyo



### Flecha del Despojo

Técnica • Presión • Combatiente



### Flecha del Despojo

Técnica • Presión • Combatiente



A Distancia • Físico • Perforante

A Distancia • Físico • Perforante

**Reacción:** Cuando el jugador rival robe 1 Carta.

Ese jugador descarta 1 Carta al azar de su Mano.

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

### Fuego Hambriento Apoyo



### Danza de Sombras

Técnica • Táctica • Combatiente



### Danza de Sombras

Técnica • Táctica • Combatiente



Propio • Oscuridad

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**Sombra Hambrienta**  
Técnica • Táctica • Combatiente**Sombra Aterradora**  
Técnica • Táctica • Combatiente

Propio • Oscuridad



Propio • Oscuridad



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.

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**.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

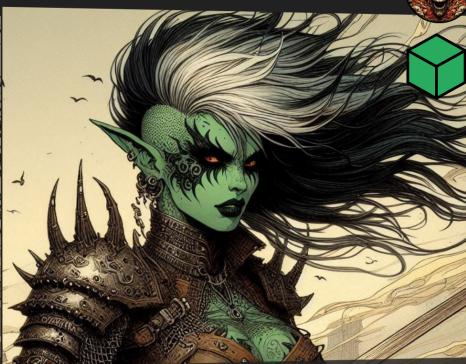
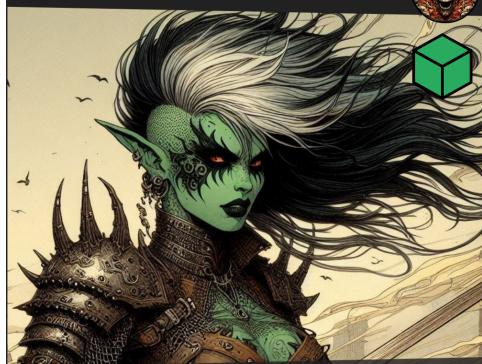
**Sombra Aterradora**  
Técnica • Táctica • Combatiente**Corte de Suministros**  
Apoyo**Corte de Suministros**  
Apoyo

Propio • Oscuridad

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

**Presencia Intimidante**  
Apoyo**Presencia Intimidante**  
Apoyo**Amuleto Macabro**  
Equipo • Armadura • Amuleto**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 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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

**Amuleto Macabro**  
Equipo • Armadura • Amuleto**Arco del Predador de Arena**  
Equipo • Arma • Arco • 2 Manos**Arco del Predador de Arena**  
Equipo • Arma • Arco • 2 Manos**Única**

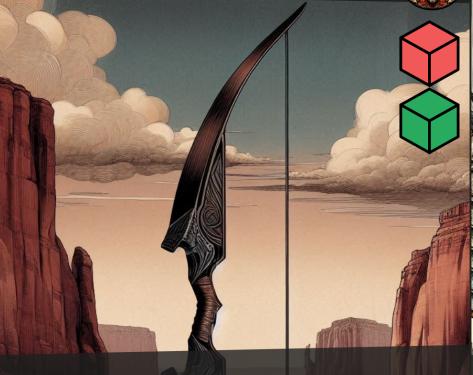
Cuando anexas este Equipo, roba 1 Carta.

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 aleatorio.

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

Los Ataques A Distancia Perforantes del héroe anexado 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**Arco del Sol Agrietado**  
Equipo • Arma • Arco • 2 Manos**Armadura con Púas**  
Equipo • Armadura • Peto

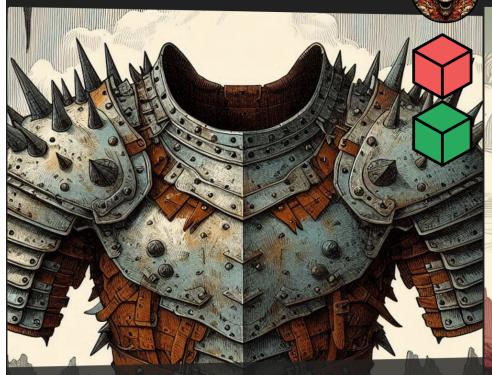
La primera vez en cada Choque que el héroe anexado realice un Ataque A Distancia Físico Perforante de 1 Objetivo, elige 1:

- 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.

La primera vez en cada Choque que el héroe anexado 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.

Cada vez que el héroe anexado 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**Armadura de Obsidiana**  
Equipo • Armadura • Peto**Armadura de Obsidiana**  
Equipo • Armadura • Peto

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

Cada vez que el héroe anexado 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.

Cada vez que el héroe anexado 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****Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas****Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas**

### Espada Mordedora

Equipo • Arma • Espada • 1 mano



### Espada Mordedora

Equipo • Arma • Espada • 1 mano



### Sombras de la Noche

Apoyo



Única

Si el héroe objetivo tiene más vida que el héroe anexado, el héroe anexado 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 anexado en cada Choque, además de su efecto, remueve 1 contador de beneficio aleatorio del héroe objetivo.

Espadas 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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

### Espada de Sangre Antigua

Equipo • Arma • Espada • mano



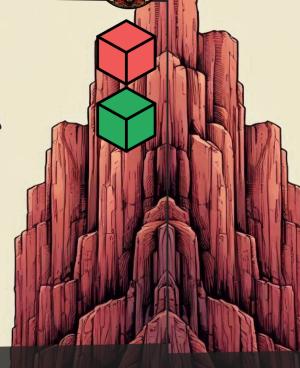
### Espada de Sangre Antigua

Equipo • Arma • Espada • mano



### Corte de Ceniza

Técnica • Asalto • Combatiente



Única

Melee • Físico • Cortante

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

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

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

- El héroe objetivo 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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

**Corte de Ceniza**  
Técnica • Asalto • Combatiente



**Lluvia de Flechas**  
Técnica • Asalto • Combatiente



**Lluvia de Flechas**  
Técnica • Asalto • Combatiente



Única

Melee • Físico • Cortante

A Distancia • Físico • Perforante • Área

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas