

## 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

## 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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

## 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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

## Váreka, Voz del Quebranto

Orca • Paragon • Combatiente



3 4 4 3 3 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



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

## Arla

Orca • Hostigadora • Combatiente



## Fuego Hambriento

Apoyo



## Danza de Sombras

Técnica • Táctica • Combatiente



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**

## Sombras en la Niebla

Técnica • Subterfugio • Combatiente



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**

## Sombra Hambrienda

Técnica • Táctica • Combatiente



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

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

**Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas**

## Sombras de la Noche

Apoyo



## Despojo

Apoyo



## Despojo

Apoyo



**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

## Flecha del Despojo

Técnica • Presión • Combatiente



## Flecha del Despojo

Técnica • Presión • Combatiente



## Presencia Intimidante

Apoyo



A Distancia • Físico • Perforante

A Distancia • Físico • Perforante

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

El jugador rival muestra su Mano y eliges una de sus Cartas.

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

**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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

## Presencia Intimidante

Apoyo



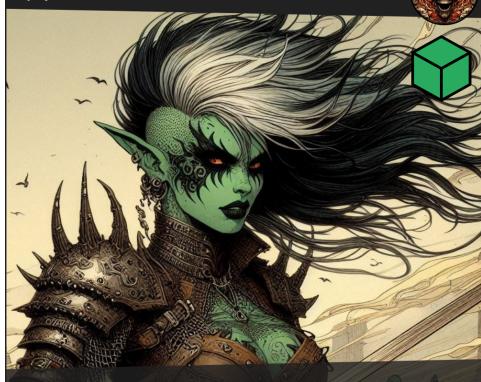
## Corte de Ceniza

Técnica • Asalto • Combatiente



## Pagar Tributo

Apoyo



**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.

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

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

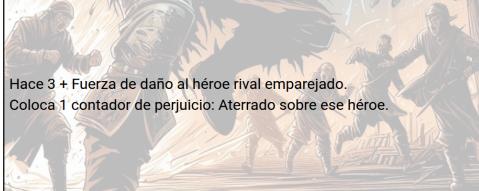
**Reacción:** Cuando el jugador rival vaya a robar 1 o más Cartas.

El jugador rival roba 1 Carta menos por ese efecto.  
Roba 1 Carta.

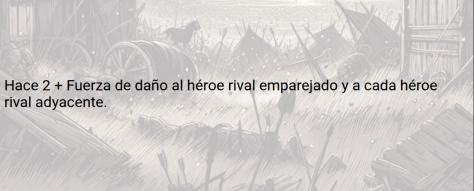
Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

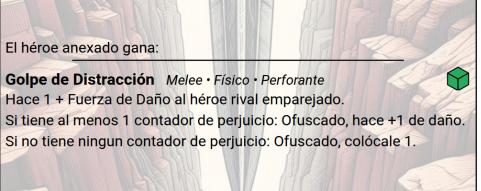
Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

**Arremetida Salvaje**  
Técnica • Asalto • Combatiente**Lluvia de Flechas**  
Técnica • Asalto • Combatiente**Daga de Ceniza Rápida**  
Equipo • Arma • Daga • 1 mano**Melee • Físico • Cortante****A Distancia • Físico • Perforante • Área**

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



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



El héroe anexado 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.

**Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas****Interrupción Salvaje**  
Técnica • Subterfugio • Combatiente**Corte de Suministros**  
Apoyo**Desde la Oscuridad**  
Apoyo**Melee • Físico • Perforante**

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

**Persistente:** Hasta el final del Choque.  
El héroe rival emparejado no puede jugar Cartas Apoyo.

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

**Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas****Desde la Oscuridad**  
Apoyo**Amuleto Macabro**  
Equipo • Armadura • Amuleto**Emboscada de Arena**  
Técnica • Presión • Combatiente**Única**

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

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.

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**

**Emboscada de Arena**  
Técnica • Presión • Combatiente**Armadura con Piñas**  
Equipo • Armadura • Peto**Espada Mordedora**  
Equipo • Arma • Espada • 1 mano**Melee • Físico • Cortante****Única**

<p>Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado. El jugador rival descarta 1 carta al azar.</p>	<p>Cada vez que el héroe anexado reciba daño de un Ataque Melee, el héroe atacante recibe 1 de daño directo.</p>	<p>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.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

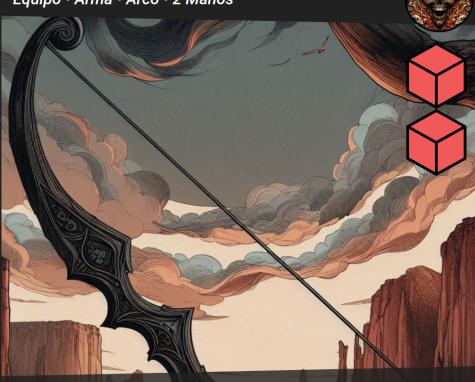
**Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas****Espada de Sangre Antigua**  
Equipo • Arma • Espada • mano**Robo y Pillaje**  
Apoyo**Robo y Pillaje**  
Apoyo

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.

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****Arco del Predador de Arena**  
Equipo • Arma • Arco • 2 Manos**Armadura de Obsidiana**  
Equipo • Armadura • Peto

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

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**