

## 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

## 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

## 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.

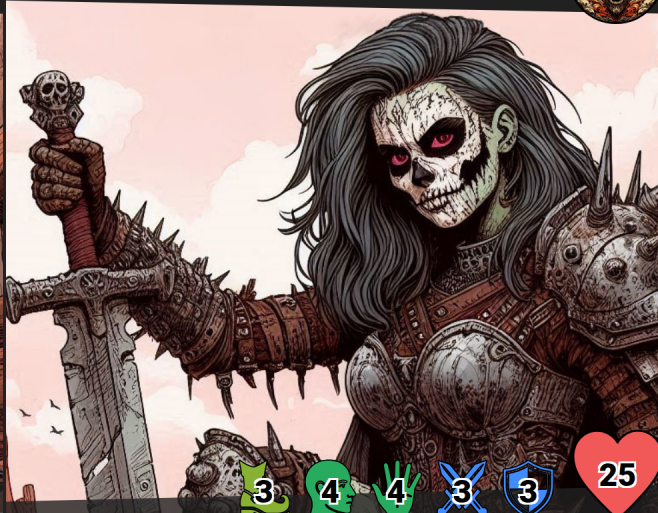
**Tiro a Traición** A Distancia • Físico • Perforante

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

## 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



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

Fuego Hambriento


Apoyo






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

Danza de Sombras

Técnica • Táctica • Combatiente






Propio • Oscuridad

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






Aura • Oscuridad


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 Hambrienta

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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



Sombras de la Noche

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.

Despojo

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.

Despojo

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Flecha del Despojo

Técnica • Presión • Combatiente

A Distancia • Físico • Perforante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

El jugador rival descarta 1 Carta de su Mano.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Flecha del Despojo

Técnica • Presión • Combatiente

A Distancia • Físico • Perforante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

El jugador rival descarta 1 Carta de su Mano.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Presencia Intimidante

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Presencia Intimidante

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Corte de Ceniza

Técnica • Asalto • Combatiente

Única

Melee • Físico • Cortante

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

Pagar Tributo

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.



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.

Lluvia de Flechas

Técnica • Asalto • Combatiente



A Distancia • Físico • Perforante • Área

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

Daga de Ceniza Rápida

Equipo • Arma • Daga • 1 mano



El héroe anexo 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 ningún contador de perjuicio: Ofuscado, colócale 1.

Interrupción Salvaje

Técnica • Subterfugio • Combatiente



Melee • Físico • Perforante

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

Corte de Suministros

Apoyo



Persistente: Hasta el final del Choque.

El héroe rival emparejado no puede jugar Cartas Apoyo.

Desde la Oscuridad

Apoyo



Reacción: Cuando el jugador rival robe 1 Carta.

Ese jugador descarta 1 Carta al azar de su Mano.

Desde la Oscuridad

Apoyo



Reacción: Cuando el jugador rival robe 1 Carta.

Ese jugador descarta 1 Carta al azar de su Mano.

Amuleto Macabro

Equipo • Armadura • Amuleto



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.

Emboscada de Arena

Técnica • Presión • Combatiente



Melee • Físico • Cortante

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



