

Serenya Valenne

Humana • Adalid • Devoto



2 3 5 3 3 27

Adalid: Puede jugar Técnicas Baluarte y Táctica, pero no Penitencias.

Luz Ejemplar: Cuando juegues tu primera Letanía Luz en cada Choque, coloca 1 contador de beneficio: Exaltado sobre 1 héroe aliado adyacente.

Cuchillada Precisa Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Martillo Redentor Melee • Mágico • Luz

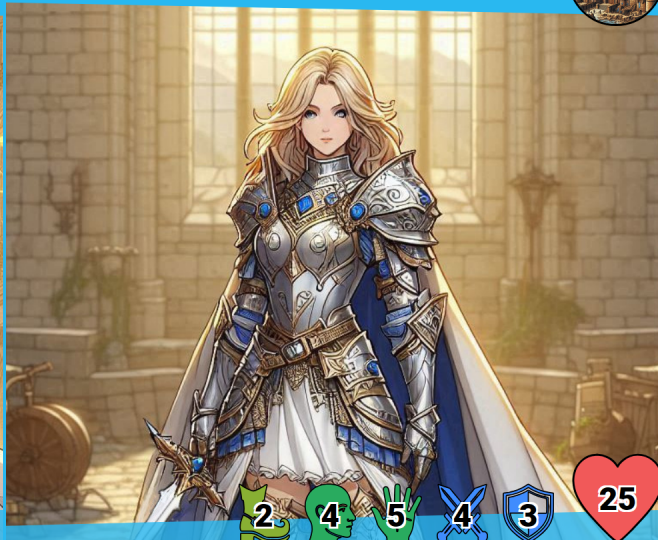
Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si ya jugaste una Acción Oración o Baluarte en este Choque, cura 2 de vida a un héroe aliado adyacente.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Annithare Arain

Humana • Adalid • Devoto



2 4 5 4 3 25

Adalid: Puede jugar Técnicas Baluarte y Táctica, pero no Penitencias.

Luz de Terik: Al final del Choque, cura 1 de vida a este héroe y a cada héroe aliado adyacente.

Corte Fugaz Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Rayo de Luz A Distancia • Mágico • Luz

Hace 4 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Si ya jugaste una Acción Oración o Baluarte en este Choque, en vez de eso puedes curar 4 de vida a 1 héroe aliado adyacente.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Bostar Asfareth

Humano • Adalid • Devoto



2 3 5 3 4 27

Adalid: Puede jugar Técnicas Baluarte y Táctica, pero no Penitencias.

Guardián de la Muralla: Cada vez que juegues una Letanía Luz, remueve 1 contador de perjuicio aleatorio de este héroe o de 1 héroe aliado adyacente.

Golpe Litúrgico Melee • Físico • Luz

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Puedes mostrar o descartar una Oración o Baluarte de tu mano: hace +1 de daño o +2 si la descartaste.

Mazazo Conmocionante Melee • Físico • Contundente

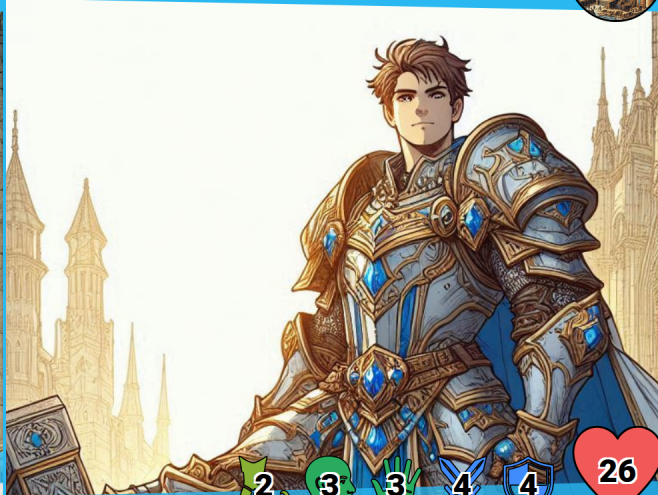
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado y le coloca 1 contador de perjuicio: Entumecido.

Si tienes al menos 1 Maza anexada y activa, hace +2 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Bronthar Estei

Humano • Adalid • Devoto



2 3 3 4 4 26

Adalid: Puede jugar Técnicas Baluarte y Táctica, pero no Penitencias.

Furia de los Estei: Si este héroe ha hecho daño Luz en este Choque, hace +1 de daño con los Ataques Físicos.

Impacto Demoledor Melee • Físico • Contundente

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Martillazo Luminoso Melee • Mágico • Luz • Área

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

Si ya jugaste una Acción Oración o Baluarte en este Choque, les coloca 1 contador de perjuicio: Aturdido.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Elyra Danneth

Humana • Paragon • Combatiente



2

3

4

4

4

26

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

Eco de Mando: Al inicio de la Fase de Resolución de Acciones, si ganaste la Iniciativa, devuelve 1 Carta Táctica de tu Cementerio a tu mano.

Golpe Protector *Melee • Físico • Contundente* 
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Si este héroe tiene al menos 1 contador de beneficio: Inspirado, recibe -1 de daño de Ataques hasta su próxima activación.

Espada de Convicción *Melee • Físico • Cortante* 
Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Puedes remover hasta 3 Cartas Oración o Baluarte de tu Cementerio: hace +1 de daño adicional por cada una removida.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Postura Agresiva

Técnica • Táctica • Combatiente



Juega esta Técnica al inicio de la fase de Preparación de Datos de Acción.

Persistente: Hasta el final del Choque.

El héroe aliado activo hace +1 de daño Físico y +1 de daño Mágico.
El héroe aliado activo recibe +1 de daño Físico y +1 de daño Mágico.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Postura Defensiva

Técnica • Táctica • Combatiente



Juega esta Técnica al inicio de la fase de Preparación de Datos de Acción.

Persistente: Hasta el final del Choque.

El héroe aliado activo hace -1 de daño Físico y -1 de daño Mágico.
El héroe aliado activo recibe -1 de daño Físico y -1 de daño Mágico.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Luz Sanadora

Letanía • Rezo • Devoto



A Distancia • Luz

Cura 3 de vida a 1 héroe aliado adyacente.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Luz Sanadora

Letanía • Rezo • Devoto



A Distancia • Luz

Cura 3 de vida a 1 héroe aliado adyacente.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Desarme

Apoyo





Elegidos por la Luz

Letanía • Oración • Devoto





En Guardia

Apoyo





Desanexa 1 Arma anexada al héroe rival emparejado. Ese Arma se coloca en el Cementerio de su propietario.
Puedes pagar el coste de ese Arma: en vez de colocarla en el Cementerio, anéxala al héroe aliado activo. El héroe aliado activo tiene que cumplir todos los requisitos para poder anexar el Arma, a excepción de la Facción.

Única
Aura • Luz

Para el héroe aliado activo y cada héroe aliado adyacente, elige 1 distinto:

- Coloca 1 contador de beneficio: Inspirado y otro de Vigorizado sobre ese héroe.
- Coloca 1 contador de beneficio: Exaltado y otro de Determinado sobre ese héroe.
- Cura 2 puntos de vida a ese héroe.

Puedes jugar este Apoyo como **Reacción**: Cuando juegues un Ataque.
Persistente: Hasta el final del Choque.

Las Cartas de Arma que anexe el héroe aliado activo se activan de forma inmediata.
Si la juegas como Reacción, activa de forma inmediata 1 Arma ya anexada al héroe aliado activo y esta Carta pierde **Persistente**.







Artesanía Fina

Apoyo





Alzar la Guardia

Técnica • Baluarte • Combatiente





Alzar la Guardia

Técnica • Baluarte • Combatiente



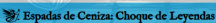


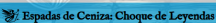
Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Melee de 1 Objetivo.
Dicho Ataque hace -2 de daño.

Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque a Distancia de 1 Objetivo.
Dicho Ataque hace -2 de daño.

Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque a Distancia de 1 Objetivo.
Dicho Ataque hace -2 de daño.







Discurso Inspirador

Apoyo





Velo de Acero

Técnica • Baluarte • Combatiente





Velo de Acero

Técnica • Baluarte • Combatiente



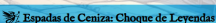


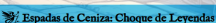
Coloca 1 contador de beneficio: Inspirado sobre cada héroe aliado adyacente.

Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Mágico de 1 Objetivo.
Dicho ataque hace -2 de daño.

Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Mágico de 1 Objetivo.
Dicho ataque hace -2 de daño.







Fuerza Luminosa

Letanía • Oración • Devoto



Propio • Luz

Persistente: Hasta el final del Choque.

Cada Acción Luz que juegue el héroe aliado activo hace +1 de daño o +1 de curación.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Fuerza Luminosa

Letanía • Oración • Devoto



Propio • Luz

Persistente: Hasta el final del Choque.

Cada Acción Luz que juegue el héroe aliado activo hace +1 de daño o +1 de curación.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Bendición de Protección

Letanía • Oración • Devoto



Aura • Luz • Área

Puedes jugar esta Letanía como **Reacción**: Cuando el héroe rival emparejado juegue un Ataque Físico.

Persistente: Hasta el final de la Ronda de Batalla.

Cada héroe aliado de los emparejamientos posteriores recibe -1 de daño Físico.

Si la juegas como **Reacción**, esta Carta pierde **Persistente** al final del Choque.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Bendición de Protección

Letanía • Oración • Devoto



Aura • Luz • Área

Puedes jugar esta Letanía como **Reacción**: Cuando el héroe rival emparejado juegue un Ataque Físico.

Persistente: Hasta el final de la Ronda de Batalla.

Cada héroe aliado de los emparejamientos posteriores recibe -1 de daño Físico.

Si la juegas como **Reacción**, esta Carta pierde **Persistente** al final del Choque.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Armadura de Luminis

Equipo • Armadura • Peto



Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.

Si el héroe anexado tiene al menos 1 contador de beneficio, recibe -1 de daño Mágico.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Armadura Elaborada

Equipo • Armadura • Peto



Si el héroe anexado tiene todos sus Dados Preparados del mismo color, recibe -1 de daño Físico.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Bendición de Conocimiento

Letanía • Rezo • Devoto



Roba 2 Cartas.

Roba 2 Cartas.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Bendición de Conocimiento

Letanía • Rezo • Devoto



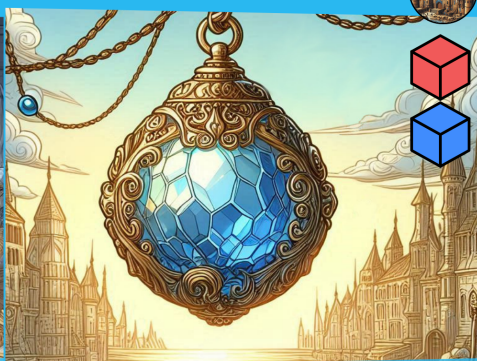
Roba 2 Cartas.

Roba 2 Cartas.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Amuleto de Aegis Celeste

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 beneficio: Vigorizado sobre este héroe.
- Coloca 1 contador de beneficio: Determinado sobre este héroe.
- Cura 1 de vida a este héroe.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Yelmo de Luz Perdurable

Equipo • Armadura • Yelmo

Yelmo de Luz Perdurable

Equipo • Armadura • Yelmo

Campeón Luminar

Letanía • Oración • Devoto

Este Equipo solo puede anexarlo un héroe Paragón o Adalid.

La primera vez que gastes 1 Dado en cada Choque, puedes guardarlo como Dado Preparado.

Este Equipo solo puede anexarlo un héroe Paragón o Adalid.

La primera vez que gastes 1 Dado en cada Choque, puedes guardarlo como Dado Preparado.

Cura 2 de vida al héroe aliado activo.

Coloca 1 contador de beneficio: Exaltado sobre el héroe aliado activo.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Campeón Luminar

Letanía • Oración • Devoto

Luz Eterna

Equipo • Arma • Maza • 2 Manos

Luz Eterna

Equipo • Arma • Maza • 2 Manos

Propio • Luz

Cura 2 de vida al héroe aliado activo.

Coloca 1 contador de beneficio: Exaltado sobre el héroe aliado activo.

Una vez por Choque, cuando el héroe anexado realice un Ataque Melee de 1 Objetivo, puedes elegir 1:

- Si ese Ataque es Mágico Luz, cámbialo a Físico Contundente. Además de sus efectos, coloca 1 contador de perjuicio: Entumecido sobre el héroe objetivo.
- Si ese Ataque es Físico Contundente, cámbialo a Mágico Luz. Además de sus efectos, cura 1 de vida a este héroe o a 1 héroe aliado adyacente.

Una vez por Choque, cuando el héroe anexado realice un Ataque Melee de 1 Objetivo, puedes elegir 1:

- Si ese Ataque es Mágico Luz, cámbialo a Físico Contundente. Además de sus efectos, coloca 1 contador de perjuicio: Entumecido sobre el héroe objetivo.
- Si ese Ataque es Físico Contundente, cámbialo a Mágico Luz. Además de sus efectos, cura 1 de vida a este héroe o a 1 héroe aliado adyacente.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Estallido Brillante

Letanía • Punición • Devoto

Estallido Brillante

Letanía • Punición • Devoto

A Distancia • Mágico • Luz • Área

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Hace 1 + Mente de daño a 1 héroe rival adyacente aleatorio.

Coloca 1 contador de perjuicio: Aturdido sobre cada héroe dañado de esta forma.

A Distancia • Mágico • Luz • Área

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

Hace 1 + Mente de daño a 1 héroe rival adyacente aleatorio.

Coloca 1 contador de perjuicio: Aturdido sobre cada héroe dañado de esta forma.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas