

Annithare Arain

Humana • Adalid • Devoto



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



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.

Belain Thalier

Humano • Paragon • Combatiente



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

Formación Cerrada: Mientras este héroe sea el héroe aliado activo, los héroes aliados adyacentes reciben -1 de daño de los Ataques de Área.

Golpe Combinado Melee • Físico • Cortante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Hace +1 de daño por cada héroe aliado adyacente con al menos 1 Arma anexada.

Embate Inspirador Melee • Físico • Contundente

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Coloca 1 contador de beneficio: Inspirado sobre este héroe o sobre un héroe aliado adyacente aleatorio.



Bostar Asfareth

Humano • Adalid • Devoto



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.

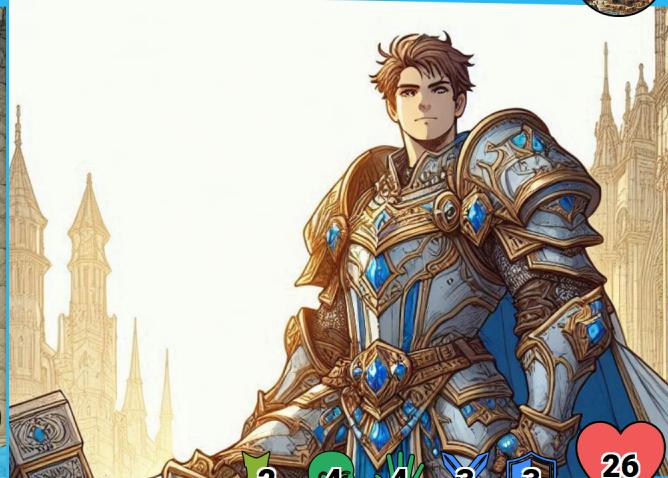
Si tienes al menos 1 Maza anexada y activa, hace +2 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



Bronthar Estei

Humano • Adalid • Devoto



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



Esthalia Bannai

Humana • Vanguardia • Combatiente



3 2 2 4 3

26

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

Coraje Forjado: La primera vez que este héroe reciba daño en cada Choque, colócale 1 contador de beneficio: Determinado.

Martillazo Melee • Físico • Contundente

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.



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

Jonthar Arain

Humano • Vanguardia • Combatiente



3 2 3 3 3

27

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

Escudero Diligente: Este héroe puede anexar los Equipos que juegue sobre héroes aliados adyacentes.

Golpe Combinado Melee • Físico • Cortante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.



Hace +1 de daño por cada héroe aliado adyacente con al menos 1 Arma anexada.



Escudero Veloz Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Puedes revelar la primera Carta de tu Mazo: si es un Equipo, colócalo en tu mano.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Golder Thorun

Humano • Vanguardia • Combatiente



3 2 2 4 3

26

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

Juramento Marcial: Si este héroe ha jugado al menos 1 Asalto o Táctica en este Choque, hace +1 de daño con los Ataques de 1 Objetivo.

Cuchillada Precisa Melee • Físico • Cortante

Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.



Cortes Encadenados Melee • Físico • Cortante • Área

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

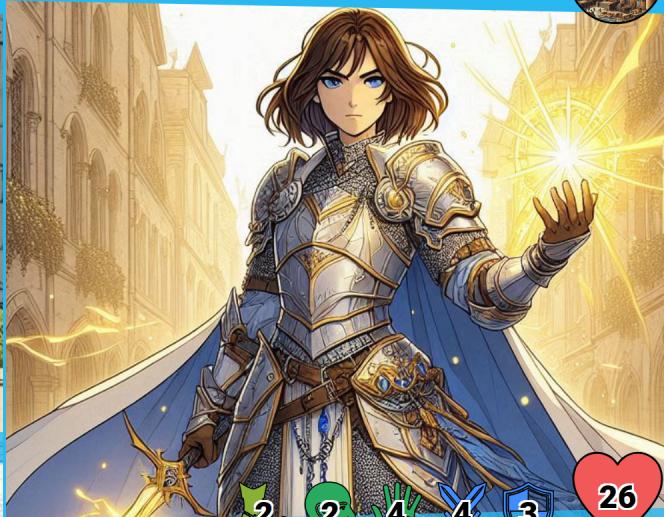


Si este héroe tiene al menos 1 Espada anexada y activa, les hace +1 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Serenya Valenne

Humana • Adalid • Devoto



2 2 4 4 3

26

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

Thalen Ardess

Humano • Paragon • Combatiente



Elyra Danneth

Humana • Paragon • Combatiente



2 2 4 3 4

27

2 2 3 4 4 27

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

Héroe Inspirador: Al inicio del Choque, elige este héroe y cada héroe aliado adyacente. Coloca en cada uno 1 contador de beneficio distinto entre Inspirado, Determinado o Vigorizado.

Corte Luminoso Melee • Físico • Cortante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Si este héroe tiene al menos 1 contador de beneficio: Inspirado, hace +1 de daño y cura 1 de vida a un héroe aliado adyacente.

Tajo Letal Melee • Físico • Cortante

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.



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.

En Guardia

Apoyo

En Guardia

Apoyo

Alzar la Guardia

Técnica • Baluarte • Combatiente



Persistente: Hasta el final del Choque.

Puedes jugar este Apoyo como **Reacción:** Cuando juegues un Ataque.

Las Cartas de Arma que anexa 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**.

Persistente: Hasta el final del Choque.

Puedes jugar este Apoyo como **Reacción:** Cuando juegues un Ataque.

Las Cartas de Arma que anexa 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**.

Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque a Distancia de 1 Objeto.

Dicho Ataque hace -2 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Alzar la Guardia

Técnica • Baluarte • Combatiente

**Amuleto de Aegis Celeste**

Equipo • Armadura • Amuleto

**Amuleto de Aegis Celeste**

Equipo • Armadura • Amuleto

**Única****Reacción:** Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque a Distancia de 1 Objetivo.

Dicho Ataque hace -2 de daño.

Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.

El héroe anexado gana:

- 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.

Única

Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.

El héroe anexado gana:

- 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**Reequiparse**

Técnica • Táctica • Combatiente

**Reequiparse**

Técnica • Táctica • Combatiente

**Armadura de Luminis**

Equipo • Armadura • Peto

**Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas****Armadura de Luminis**

Equipo • Armadura • Peto

**Armadura Elaborada**

Equipo • Armadura • Peto

**Armadura Elaborada**

Equipo • Armadura • Peto

**Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas**Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.
El héroe anexado recibe -1 de daño Mágico.**Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas**

El héroe anexado recibe -1 de daño Físico.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

El héroe anexado recibe -1 de daño Físico.

Artesanía Fina

Apoyo



Artesanía Fina

Apoyo



Bendición de Conocimiento

Letanía • Rezo • Devoto



Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Melee de 1 Objetivo.

Dicho Ataque hace -2 de daño.

Si el héroe objetivo de ese Ataque tiene al menos 1 Arma anexada y activa, el héroe atacante sufre 2 Daños Directos.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Bendición de Conocimiento

Letanía • Rezo • Devoto



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Bendición de Protección

Letanía • Oración • Devoto



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Bendición de Protección

Letanía • Oración • Devoto



Roba 2 Cartas.

Persistente: Hasta el final de la Ronda de Batalla.

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

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.

Persistente: Hasta el final de la Ronda de Batalla.

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

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

Buscar en la Armería

Apoyo



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Buscar en la Armería

Apoyo



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Campeón Luminar

Letanía • Oración • Devoto



Revela las 4 primeras Cartas de tu Biblioteca. Pon en tu Mano cualquier número de Cartas de Equipo entre las Cartas reveladas y coloca el resto en el fondo de la Biblioteca en cualquier orden.

Revela las 4 primeras Cartas de tu Biblioteca. Pon en tu Mano cualquier número de Cartas de Equipo entre las Cartas reveladas y coloca el resto en el fondo de la Biblioteca en cualquier orden.

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



Desarme

Apoyo



Desarme

Apoyo



Propio • Luz

Cura 2 de vida al héroe aliado activo.

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

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 la Arma, a excepción de la Facción.

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 la Arma, a excepción de la Facción.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Discurso Inspirador

Apoyo



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Discurso Inspirador

Apoyo



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Elegidos por la Luz

Letanía • Oración • Devoto



Única

Aura • Luz

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

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

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Elegidos por la Luz

Letanía • Oración • Devoto



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Escudo de la Guardia

Equipo • Arma • Escudo • 1 mano



Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Escudo de la Guardia

Equipo • Arma • Escudo • 1 mano



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.

El héroe anexado recibe -1 de daño de los Ataques a Distancia.

El héroe anexado recibe -1 de daño de los Ataques a Distancia.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Velo de Acero

Técnica • Baluarte • Combatiente



Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Mágico de 1 Objetivo.

Dicho ataque hace -2 de daño.

Espada Reglamentaria

Equipo • Arma • Espada • 1 mano

Velo de Acero

Técnica • Baluarte • Combatiente

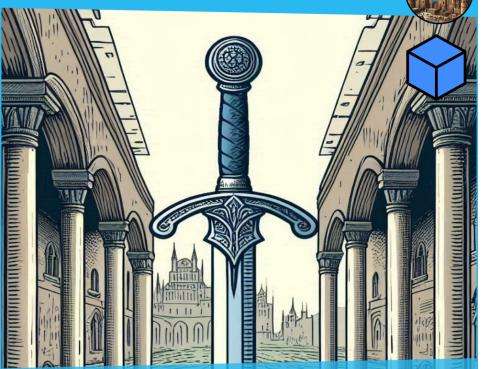


Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Mágico de 1 Objetivo.

Dicho ataque hace -2 de daño.

Espada Reglamentaria

Equipo • Arma • Espada • 1 mano

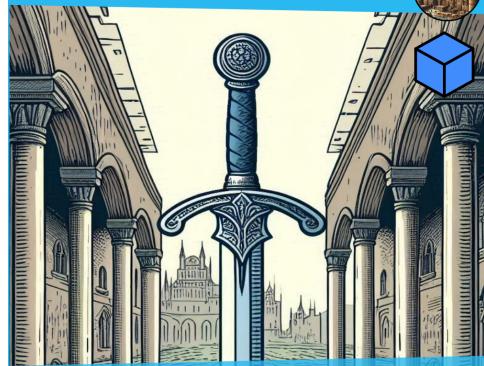


El héroe anexado hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Cortantes de 1 Objetivo.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espada Reglamentaria

Equipo • Arma • Espada • 1 mano



El héroe anexado hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Cortantes de 1 Objetivo.

Estallido Brillante

Letanía • Punipción • 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.

Estallido Brillante

Letanía • Punipción • Devoto



A Distancia • Mágico • Luz • Área

Hace 2 + Mente de daño al héroe rival emparejado.

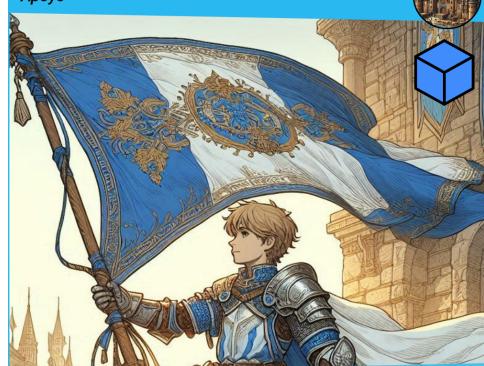
Hace 1 + Mente de daño a 1 héroe rival adyacente aleatorio.

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Hondear el Estandarte

Apoyo

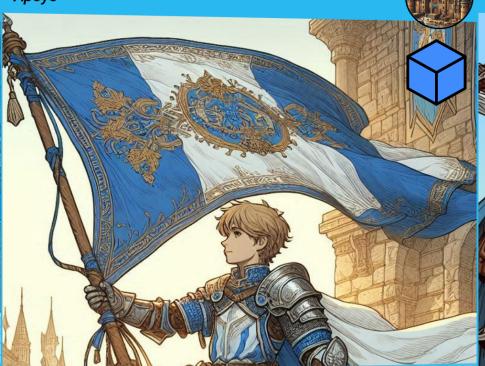
**Única**

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

Remueve 1 contador de perjuicio aleatorio de cada héroe aliado adyacente.

Hondear el Estandarte

Apoyo

**Única**

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

Remueve 1 contador de perjuicio aleatorio de cada héroe aliado adyacente.

Estocada Diestra

Técnica • Asalto • Combatiente

**Melee • Físico • Perforante**

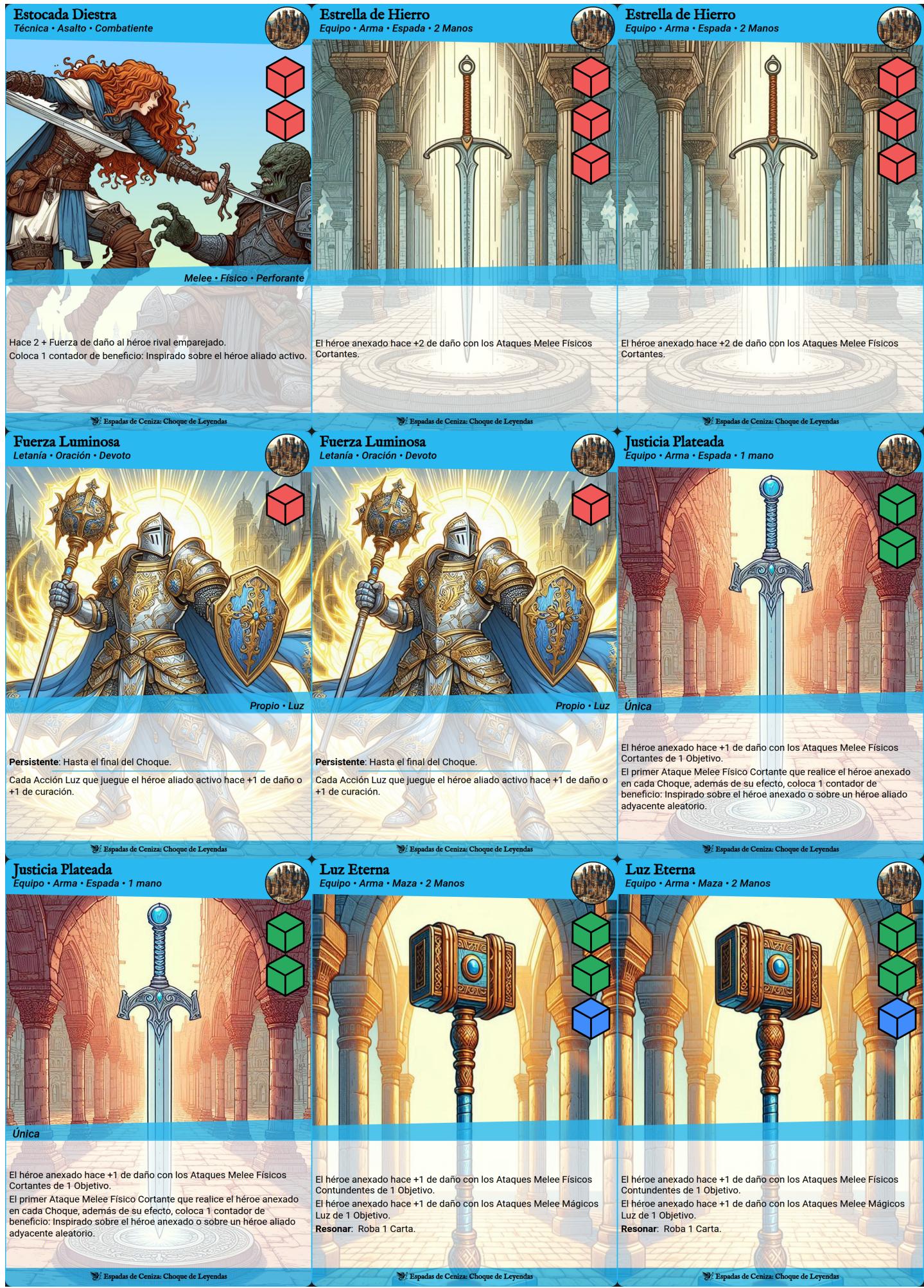
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



Luz Sanadora

Letania • Rezo • Devoto



A Distancia • Luz

Cura 3 de vida a 1 héroe aliado adyacente.

Luz Sanadora

Letania • Rezo • Devoto

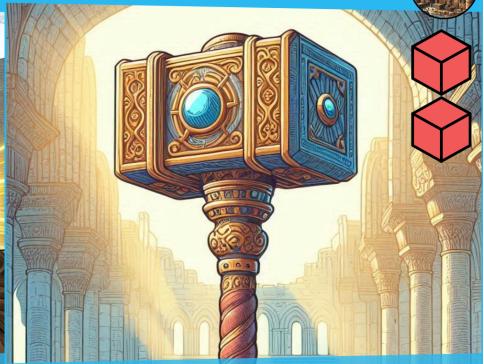


A Distancia • Luz

Cura 3 de vida a 1 héroe aliado adyacente.

Maza del Juramento

Equipo • Arma • Maza • 1 mano



El héroe anexado hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Contundentes de 1 objetivo.

Maza del Juramento

Equipo • Arma • Maza • 1 mano



El héroe anexado hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Contundentes de 1 objetivo.

Postura Agresiva

Técnica • Táctica • Combatiente



Persistente: Hasta el final del Choque.
Juega esta Técnica al inicio del Choque, antes de preparar los Dados de Acción.

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.

Postura Agresiva

Técnica • Táctica • Combatiente



Persistente: Hasta el final del Choque.
Juega esta Técnica al inicio del Choque, antes de preparar los Dados de Acción.

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.

Postura Defensiva

Técnica • Táctica • Combatiente



Persistente: Hasta el final del Choque.

Juega esta Técnica al inicio del Choque, antes de preparar los Dados de Acción.

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.

Postura Defensiva

Técnica • Táctica • Combatiente



Persistente: Hasta el final del Choque.

Juega esta Técnica al inicio del Choque, antes de preparar los Dados de Acción.

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.

Tajo Giratorio

Técnica • Asalto • Combatiente

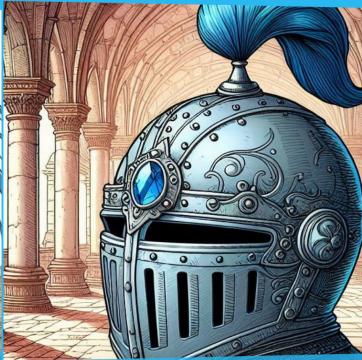


Melee • Físico • Cortante • Área

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

Tajo Giratorio
Técnica • Asalto • Combatiente**Melee • Físico • Cortante • Área**

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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas**Yelmo de Luz Perdurable**
Equipo • Armadura • Yelmo

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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas**Yelmo de Luz Perdurable**
Equipo • Armadura • Yelmo

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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas