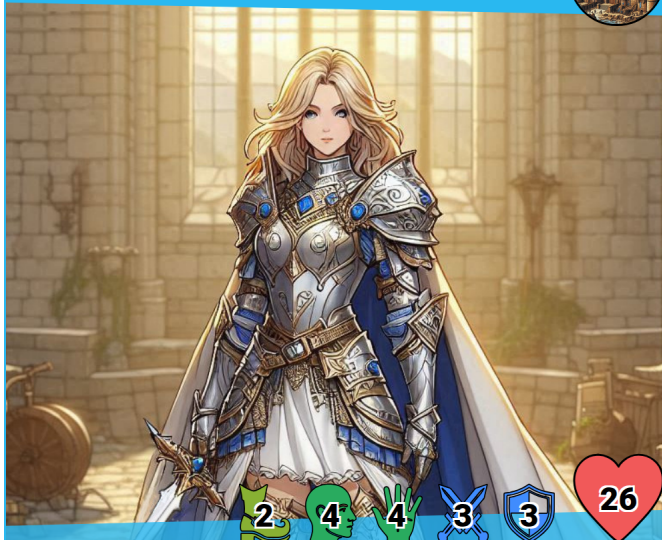


Annithare Arain

Humana • Adalid • Devoto



2 4 4 3 3 26

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

Belain Thalier

Humano • Paragon • Combatiente



2 2 3 4 4 27

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Bostar Asfareth

Humano • Adalid • Devoto



2 3 4 3 3 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 4 4 3 3 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

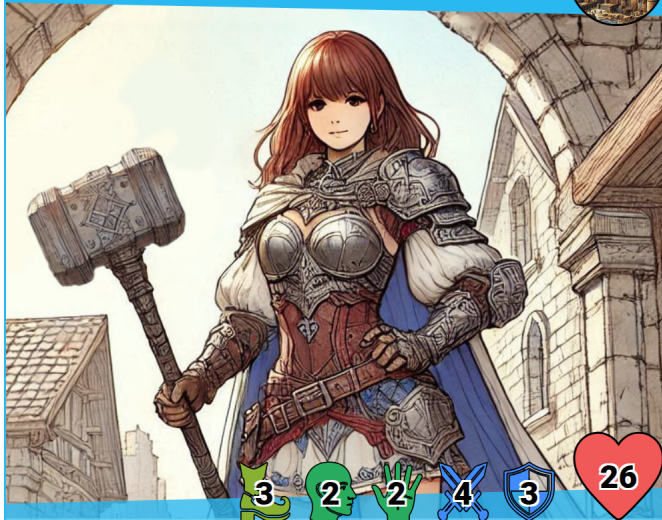
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado y 1 + Mente de daño a 1 héroe rival adyacente aleatorio.

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Esthalia Bannai

Humana • Vanguardia • Combatiente



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

Golder Thorun

Humano • Vanguardia • Combatiente



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

Jonthar Arain

Humano • Vanguardia • Combatiente



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

Serenya Valenne

Humana • Adalid • Devoto



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



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.

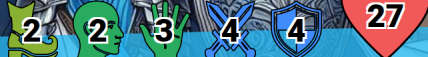
Tajo Letal Melee • Físico • Cortante

Hace 4 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Elyra Danneth

Humana • Paragon • Combatiente



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

En Guardia

Apoyo



Persistente: Hasta el final del Choque.

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

En Guardia

Apoyo



Persistente: Hasta el final del Choque.

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Alzar la Guardia

Técnica • Baluarte • Combatiente



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

Dicho Ataque hace -2 de daño.

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





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

Dicho Ataque hace -2 de daño.

Única

Cuando anexas este Equipo, roba 1 Carta.

El héroe anexo gana:

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.

Única

Cuando anexas este Equipo, roba 1 Carta.

El héroe anexo gana:

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.











Reequiparse




Técnica • Táctica • Combatiente






Reequiparse

Técnica • Táctica • Combatiente





Armadura de Luminis

Equipo • Armadura • Peto





Roba 1 carta.

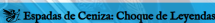
Puedes descartar hasta 2 cartas de Equipo de tu mano. Por cada carta de Equipo descartada de este modo, roba 1 carta adicional.


Roba 1 carta.

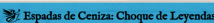
Puedes descartar hasta 2 cartas de Equipo de tu mano. Por cada carta de Equipo descartada de este modo, roba 1 carta adicional.

Cuando anexas este Equipo, roba 1 Carta.

El héroe anexo recibe -1 de daño Mágico.







Armadura de Luminis

Equipo • Armadura • Peto





Armadura Elaborada

Equipo • Armadura • Peto





Armadura Elaborada

Equipo • Armadura • Peto



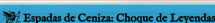



Cuando anexas este Equipo, roba 1 Carta.


El héroe anexo recibe -1 de daño Mágico.

El héroe anexo recibe -1 de daño Físico.

El héroe anexo 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.

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.

Roba 2 Cartas.

Bendición de Conocimiento
Letanía • Rezo • Devoto

Bendición de Protección
Letanía • Oración • Devoto

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.

Buscar en la Armería
Apoyo

Buscar en la Armería
Apoyo

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.

Campeón Luminar

Letanía • Oración • Devoto

Propio • Luz

Desarme

Apoyo

Desarme

Apoyo

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

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Discurso Inspirador

Apoyo

Discurso Inspirador

Apoyo

Elegidos por la Luz

Letanía • Oración • Devoto

Única

Aura • Luz

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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

Única

Aura • Luz

Escudo de la Guardia

Equipo • Arma • Escudo • 1 mano

Escudo de la Guardia

Equipo • Arma • Escudo • 1 mano

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

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Velo de Acero

Técnica • Baluarte • Combatiente

Velo de Acero

Técnica • Baluarte • Combatiente

Espada Reglamentaria

Equipo • Arma • Espada • 1 mano

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

Dicho ataque hace -2 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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

Dicho ataque hace -2 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

El héroe anexo 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

Estallido Brillante

Letanía • Punción • Devoto

Estallido Brillante

Letanía • Punción • Devoto

Hondear el Estandarte

Apoyo

Hondear el Estandarte

Apoyo

Estocada Diestra

Técnica • Asalto • Combatiente

Única

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

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Única

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

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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

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.

Escadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Estrella de Hierro

Equipo • Arma • Espada • 2 Manos

El héroe anexo hace +2 de daño con los Ataques Melee Físicos Cortantes.

Escadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Estrella de Hierro

Equipo • Arma • Espada • 2 Manos

El héroe anexo hace +2 de daño con los Ataques Melee Físicos Cortantes.

Escadas 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.

Escadas 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.

Escadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Justicia Plateada

Equipo • Arma • Espada • 1 mano

Única

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

El primer Ataque Melee Físico Cortante que realice el héroe anexo en cada Choque, además de su efecto, coloca 1 contador de beneficio: Inspirado sobre el héroe anexo o sobre un héroe aliado adyacente aleatorio.

Escadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Justicia Plateada

Equipo • Arma • Espada • 1 mano

Única

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

El primer Ataque Melee Físico Cortante que realice el héroe anexo en cada Choque, además de su efecto, coloca 1 contador de beneficio: Inspirado sobre el héroe anexo o sobre un héroe aliado adyacente aleatorio.

Escadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Luz Eterna

Equipo • Arma • Maza • 2 Manos

El héroe anexo hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Contundentes de 1 Objetivo.

El héroe anexo hace +1 de daño con los Ataques Melee Mágicos Luz de 1 Objetivo.

Resonar: Roba 1 Carta.

Escadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Luz Eterna

Equipo • Arma • Maza • 2 Manos

El héroe anexo hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Contundentes de 1 Objetivo.

El héroe anexo hace +1 de daño con los Ataques Melee Mágicos Luz de 1 Objetivo.

Resonar: Roba 1 Carta.

Escadas 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



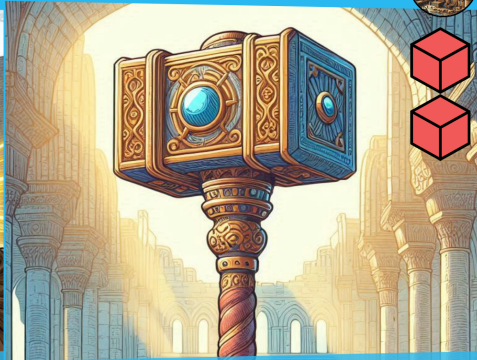




A Distancia • Luz

Cura 3 de vida a 1 héroe aliado adyacente.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Maza del Juramento
Equipo • Arma • Maza • 1 mano





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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Maza del Juramento
Equipo • Arma • Maza • 1 mano





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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas



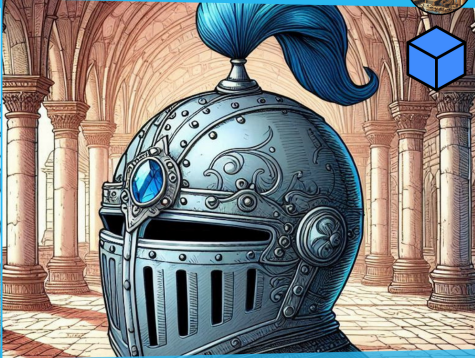



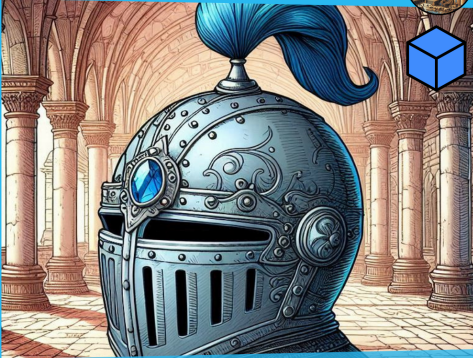



Tajo Giratorio
Técnica • Asalto • Combatiente





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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

<div><div>Tajo Giratorio</div><div>Técnica • Asalto • Combatiente</div></div> <div><div><div><div></div></div><div><div></div></div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div></div><div>Melee • Físico • Cortante • Área</div></div> <div><div>Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado y a cada héroe rival adyacente.</div><div></div></div>	<div><div>Yelmo de Luz Perdurable</div><div>Equipo • Armadura • Yelmo</div></div> <div><div><div><div></div></div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div></div><div>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.</div><div></div></div>	<div><div>Yelmo de Luz Perdurable</div><div>Equipo • Armadura • Yelmo</div></div> <div><div><div><div></div></div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div></div><div>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.</div><div></div></div>
--	---	--