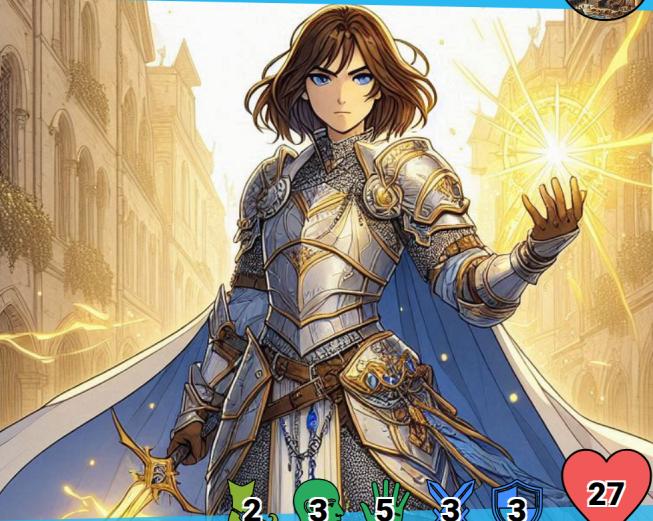


Serenya Valenne

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.

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.



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.

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

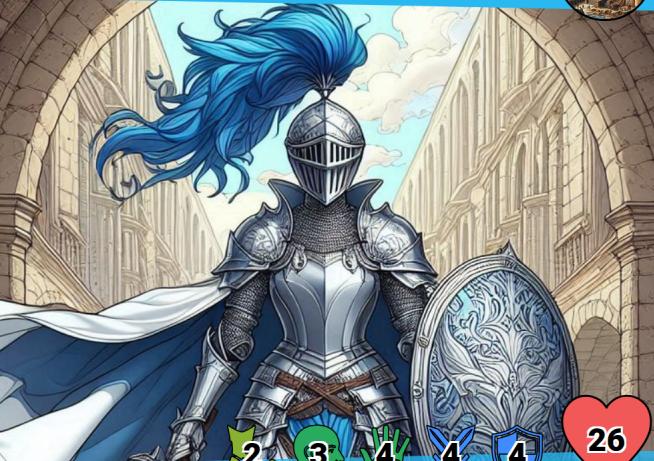
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado y 1 + Mente de daño a 1 héroe rival adyacente aleatorio.

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



21 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 Dados 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 Dados 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.

Luz Sanadora

Letanía • Rezo • Devoto



A Distancia • Luz

Cura 3 de vida a 1 héroe aliado adyacente.

Luz Sanadora

Letanía • Rezo • Devoto



A Distancia • Luz

Cura 3 de vida a 1 héroe aliado adyacente.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

<p>Desarme Apoyo</p> 	<p>Elegidos por la Luz Letanía • Oración • Devoto</p> 	<p>En Guardia Apoyo</p> 
<p>Única</p> <p>Desanexa 1 Arma anexada al héroe rival emparejado. Ese Arma se coloca en el Cementerio de su propietario.</p> <p>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.</p> <p><small>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</small></p>	<p>Aura • Luz</p> <p>Para el héroe aliado activo y cada héroe aliado adyacente, elige 1 distinto:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p><small>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</small></p>	<p>Puedes jugar este Apoyo como Reacción: Cuando juegues un Ataque. Persistente: Hasta el final del Choque.</p> <p>Las Cartas de Arma que anexa el héroe aliado activo se activan de forma inmediata.</p> <p>Si la juegas como Reacción, activa de forma inmediata 1 Arma ya anexada al héroe aliado activo y esta Carta pierde Persistente.</p> <p><small>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</small></p>
<p>Artesanía Fina Apoyo</p> 	<p>Alzar la Guardia Técnica • Baluarte • Combatiente</p> 	<p>Alzar la Guardia Técnica • Baluarte • Combatiente</p> 
<p>Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Melee de 1 Objetivo.</p> <p>Dicho Ataque hace -2 de daño.</p> <p><small>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</small></p>	<p>Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque a Distancia de 1 Objetivo.</p> <p>Dicho Ataque hace -2 de daño.</p> <p><small>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</small></p>	<p>Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque a Distancia de 1 Objetivo.</p> <p>Dicho Ataque hace -2 de daño.</p> <p><small>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</small></p>
<p>Discurso Inspirador Apoyo</p> 	<p>Velo de Acero Técnica • Baluarte • Combatiente</p> 	<p>Velo de Acero Técnica • Baluarte • Combatiente</p> 
<p>Coloca 1 contador de beneficio: Inspirado sobre cada héroe aliado adyacente.</p> <p><small>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</small></p>	<p>Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Mágico de 1 Objetivo.</p> <p>Dicho ataque hace -2 de daño.</p> <p><small>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</small></p>	<p>Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque Mágico de 1 Objetivo.</p> <p>Dicho ataque hace -2 de daño.</p> <p><small>Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas</small></p>

Fuerza Luminosa

Letanía • Oración • Devoto



Propio • Luz

Fuerza Luminosa

Letanía • Oración • Devoto



Bendición de Protección

Letanía • Oración • Devoto



Aura • Luz • Área

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

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

Armadura de Luminis

Equipo • Armadura • Peto

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Armadura Elaborada

Equipo • Armadura • Peto



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.



Cuando anexes este Equipo, roba 1 Carta.

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



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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Bendición de Conocimiento

Letanía • Rezo • Devoto

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Amuleto de Aegis Celeste

Equipo • Armadura • Amuleto



Única

Roba 2 Cartas.

Roba 2 Cartas.

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

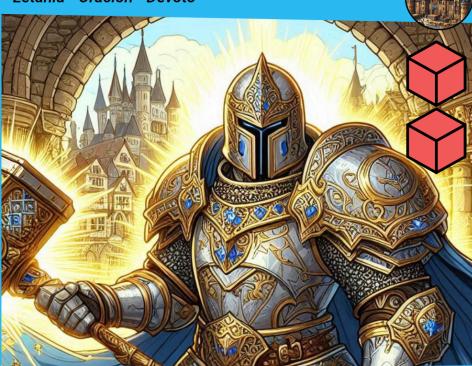
Yelmo de Luz Perdurable
Equipo • Armadura • Yelmo**Yelmo de Luz Perdurable**
Equipo • Armadura • Yelmo**Campeón Luminar**
Letanía • Oración • Devoto

Propio • Luz

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.

 Campeón Luminar
Letanía • Oración • Devoto

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.

 Estallido Brillante
Letanía • Punição • 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 • Punição • 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.