

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

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

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

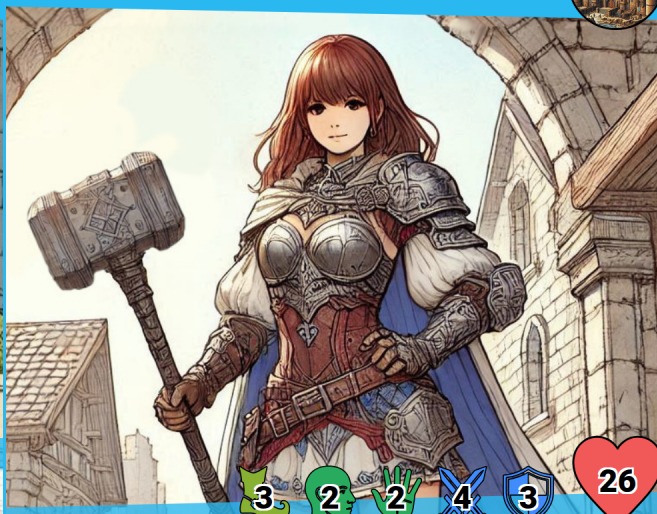
Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

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

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

Desarme

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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

En Guardia

Apoyo





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**.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

En Guardia
Apoyo

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**.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Artesanía Fina
Apoyo

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

Dicho Ataque hace -2 de daño.

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

Discurso Inspirador
Apoyo

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Maza del Juramento
Equipo • Arma • Maza • 1 mano

El héroe anexado gana:

Golpe Deslumbrante Melee • Mágico • Luz
Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Maza del Juramento
Equipo • Arma • Maza • 1 mano

El héroe anexado gana:

Golpe Deslumbrante Melee • Mágico • Luz
Hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Estrella de Hierro
Equipo • Arma • Espada • 2 Manos

El héroe anexado gana:

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

Estrella de Hierro
Equipo • Arma • Espada • 2 Manos

El héroe anexado gana:

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

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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Reequiparse

Técnica • Táctica • Combatiente







Reequiparse

Técnica • Táctica • Combatiente







Tajo Giratorio

Técnica • Asalto • Combatiente







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.

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

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Escudo de la Guardia

Equipo • Arma • Escudo • 1 mano







Armadura de Luminis

Equipo • Armadura • Peto







Armadura de Luminis

Equipo • Armadura • Peto







El héroe anexo gana:
Golpe de Escudo Melee • Físico • Contundente
Coloca 1 contador de perjuicio: Aturdido sobre el héroe rival emparejado.

Cuando anexas este Equipo, roba 1 Carta.
Si el héroe anexo tiene al menos 1 contador de beneficio, recibe -1 de daño Mágico.

Cuando anexas este Equipo, roba 1 Carta.
Si el héroe anexo tiene al menos 1 contador de beneficio, recibe -1 de daño Mágico.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Armadura Elaborada

Equipo • Armadura • Peto







Armadura Elaborada

Equipo • Armadura • Peto







Buscar en la Armería

Apoyo







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

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

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.

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

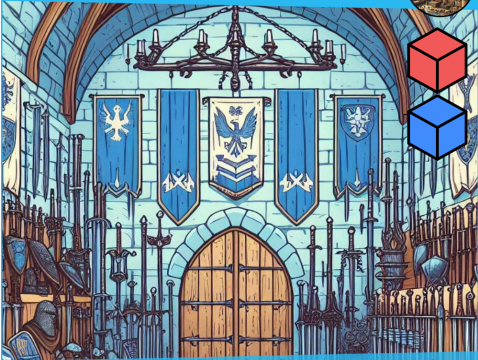
 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

 Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Buscar en la Armería

Apoyo

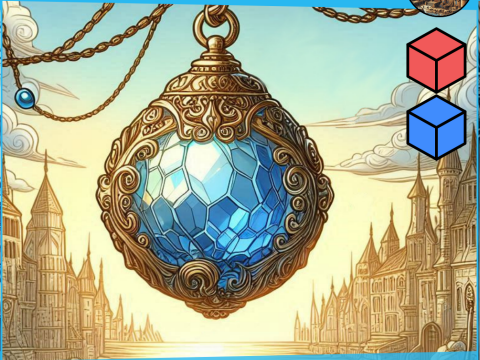




Amuleto de Aegis Celeste

Equipo • Armadura • Amuleto

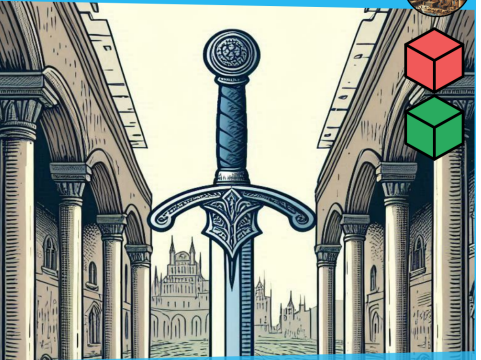




Espada Reglamentaria

Equipo • Arma • Espada • 1 mano





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.

Única

Cuando anexas 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.

La primera vez en cada Choque que el héroe anexado realice un Ataque Melee Físico Cortante de 1 Objetivo, elige 1:

- Muestra la primera Carta de tu Biblioteca. Si es una Técnica, colócala en tu Mano; si no, en tu Cementerio.
- Ese Ataque hace +1 de Daño.

Espada Reglamentaria

Equipo • Arma • Espada • 1 mano





Hondear el Estandarte

Apoyo





Estocada Diestra

Técnica • Asalto • Combatiente





Justicia Plateada

Equipo • Arma • Espada • 1 mano





Luz Eterna

Equipo • Arma • Maza • 2 Manos





Melee • Físico • Perforante

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.

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

Si el héroe anexado tiene al menos 1 contador de beneficio: Inspirado, hace +1 de daño con los Ataques Melee Físicos Cortantes de 1 Objetivo.

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

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.