

Annithare Arain

Humana • Adalid • Devoto



3

3

2

3

2

20

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



3

2

2

3

3

21

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

2

3

3

3

22

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

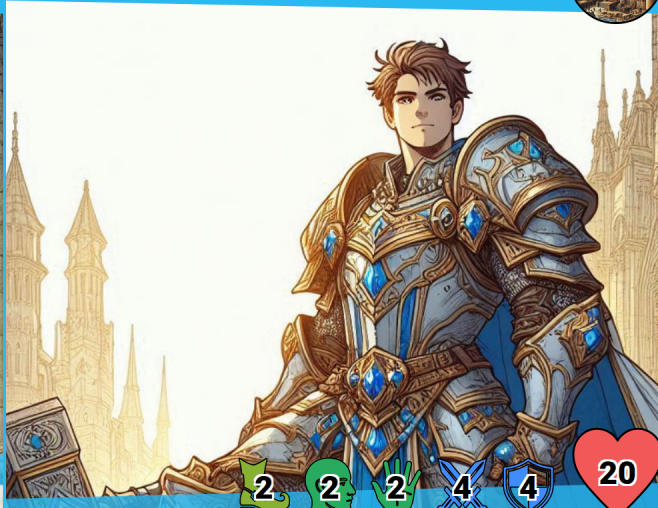
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado y le coloca 1 contador de perjuicio: Entumecido.

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

2

2

4

4

20

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

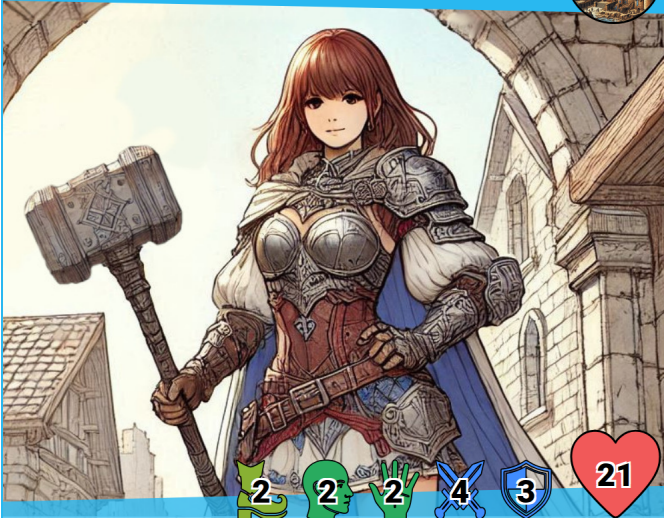
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado y 1 + Mente de daño a 1 héroe rival adyacente aleatorio.

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



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

Alzar la Guardia

Técnica • Baluarte • Combatiente



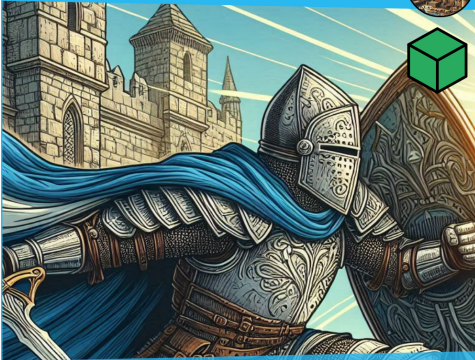
Reacción: Cuando el héroe aliado activo sea objetivo de un Ataque a Distancia de 1 Objetivo.

Dicho Ataque hace -2 de daño.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Alzar la Guardia

Técnica • Baluarte • Combatiente



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

Amuleto de Aegis Celeste

Equipo • Armadura • Amuleto



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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Amuleto de Aegis Celeste

Equipo • Armadura • Amuleto



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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Reequiparse

Técnica • Táctica • 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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Reequiparse

Técnica • Táctica • 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.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Armadura de Luminis

Equipo • Armadura • Peto



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

Armadura de Luminis

Equipo • Armadura • Peto



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

Armadura Elaborada

Equipo • Armadura • Peto



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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Armadura Elaborada

Equipo • Armadura • Peto



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

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

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

Bendición de Conocimiento
Letanía • Rezo • Devoto

Roba 2 Cartas.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Bendición de Conocimiento
Letanía • Rezo • Devoto

Roba 2 Cartas.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

Bendición de Protección
Letanía • Oración • Devoto

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

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

Buscar en la Armería
Apoyo

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

Buscar en la Armería
Apoyo

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

Campeón Luminar
Letanía • Oración • Devoto

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

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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

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

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.

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

La primera vez en cada Choque que el héroe anexo 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.

Esperanza de Ceniza: Choque de Leyendas

Esperanza de Ceniza: Choque de Leyendas

Esperanza de Ceniza: Choque de Leyendas

Espada Reglamentaria
Equipo • Arma • Espada • 1 mano

Estallido Brillante
Letanía • Punción • Devoto

Estallido Brillante
Letanía • Punción • Devoto

La primera vez en cada Choque que el héroe anexo 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.

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.

Esperanza de Ceniza: Choque de Leyendas

Esperanza de Ceniza: Choque de Leyendas

Esperanza de Ceniza: Choque de Leyendas

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.

Única
Coloca 1 contador de beneficio: Exaltado sobre cada héroe aliado adyacente.
Remueve 1 contador de perjuicio aleatorio de cada héroe aliado adyacente.

Melee • Físico • Perforante
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Coloca 1 contador de beneficio: Inspirado sobre el héroe aliado activo.

Esperanza de Ceniza: Choque de Leyendas

Esperanza de Ceniza: Choque de Leyendas

Esperanza de Ceniza: Choque de Leyendas

Estocada Diestra
Técnica • Asalto • Combatiente

Melee • Físico • Perforante

Estrella de Hierro
Equipo • Arma • Espada • 2 Manos

Barrido

Estrella de Hierro
Equipo • Arma • Espada • 2 Manos

Barrido

Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado.
Coloca 1 contador de beneficio: Inspirado sobre el héroe aliado activo.

El héroe anexo gana:
Barrido Melee • Físico • Cortante • Área
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado y a cada héroe rival de los emparejamientos anteriores.

El héroe anexo gana:
Barrido Melee • Físico • Cortante • Área
Hace 2 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado y a cada héroe rival de los emparejamientos anteriores.

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.

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.

Justicia Plateada
Equipo • Arma • Espada • 1 mano

Única

Si el héroe anexo 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 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.

Justicia Plateada
Equipo • Arma • Espada • 1 mano

Única

Si el héroe anexo 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 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.

Luz Eterna
Equipo • Arma • Maza • 2 Manos

Una vez por Choque, cuando el héroe anexo 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.

Luz Eterna
Equipo • Arma • Maza • 2 Manos

Una vez por Choque, cuando el héroe anexo 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.

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 gana:

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas

El héroe anexo 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 anexo gana:

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

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 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

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

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

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



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.

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

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas