



BALINDA LARPÉTREO

TIPO: HUMANO



HABILIDADES



Dardo Flamejante 5

Cause 10 de dano a um personagem. Conceda-lhe +3 de Fraqueza Gélida.

Fogo



Dardo de Gelo 5

Cause 12 de dano. Conceda-lhe +3 de Fraqueza Ígnea.

Gelo



Queimadura de Gelo 5

Cause 11 de dano a todos os inimigos. Receba +3 de dano de Gelo ou +3 de dano de Fogo.

EQUIPAMENTO



Elemental do Fogo Inferior 4

Grito de Guerra: Evoque um Elemental 10/15 que aplica +3 de Fraqueza Ígnea aos personagens a quem causar dano.



Elemental da Água Inferior 4

Grito de Guerra: Evoque um Elemental 10/15 que Congela os personagens a quem causar dano.



Salvação de Lançatroz 4

Passivo: No final de cada turno, conceda +5 de Vida a todos os seus personagens.



CAPITÃO GALVANGAR

TIPO: ORC



HABILIDADES

Cutilada Dilacerante 5

Ataque um inimigo. Se ele não agiu neste turno, aplique **Sangramento (8)** a ele e aos inimigos adjacentes.

Golpe Fatal 5

Cause 8 de dano a um inimigo. Ele não pode se curar por 2 turnos.

Brado Assustador 5

Cause 10 de dano a todos os inimigos. Se eles já agiram, a habilidade que eles lançaram recebe +3 de recarga.

EQUIPAMENTO

Fúria do Lobo do Gelo 4

Passivo: Personagens aliados têm +5 de Ataque.

Dádiva de Drek'Thar 4

Golpe Fatal também aplica **Sangramento (5)**.

Uivo Ensurdecedor 4

Brado Assustador causa 5 a mais de dano.



12

70

SINESTRA

TIPO: DRAGÃO



HABILIDADES

6

Patada Lancinante 5

Ataque um inimigo. Se você controlar outro Dragão, **Sangramento** (10).

1

2

Barreira de Mana 5

Restaura 50 de Vida de um Dragão. A Velocidade da próxima habilidade dele é desacelerada em (3).

Arcano

1

5

Extinção do Crepúsculo 5

Restaura 20 de Vida deste Mercenário. No final do próximo turno, cause 30 de dano a todos os inimigos.

Sombra

EQUIPAMENTO

Ganhos em Gancho 4

Patada Lancinante aplica um **Sangramento** (5) a mais.

Broche de Mana 4

Barreira de Mana restaura 10 a mais de Vida e reduz em 5 o dano recebido neste turno.

Estilhaço de Infortúnio 4

Extinção do Crepúsculo restaura 20 a mais de Vida e causa 10 a mais de dano, mas tem +1 de recarga.



12

73

WRATHION

TIPO: HUMANO



HABILIDADES



8

Loucura Sorradeira 5

Ataque um inimigo. Ele tem que usar uma habilidade diferente no turno seguinte, senão recebe 20 de dano.

Vil



6

Golpe de Cauda 5

Cause 20 de dano, aleatoriamente, ao inimigo mais à esquerda ou à direita.

Sombra



2

3

Forma Verdadeira 5

Torne-se um Dragão. Receba +0 de Vida (aumentado pelo dano causado por este Mercenário). (Transforme em Reinado Vil 5.)

EQUIPAMENTO



Quimera do Medo 4

Loucura Sorradeira também desacelera em (4) a Velocidade do inimigo.



Escamas de Dragão Negro 4

Golpe de Cauda também aplica Sangramento (5).



Trompa de Wrathion 4

Forma Verdadeira não tem recarga e concede +6 de Ataque.



WRATHION (FORMA DE DRAGÃO)

TIPO: DRAGÃO

HABILIDADES



Loucura Sorradeira 5

Ataque um inimigo. Ele tem que usar uma habilidade diferente no turno seguinte, senão recebe 20 de dano.

Vil

8



Golpe de Cauda 5

Cause 20 de dano, aleatoriamente, ao inimigo mais à esquerda ou à direita.

Sombra

6



Reinado Vil 5

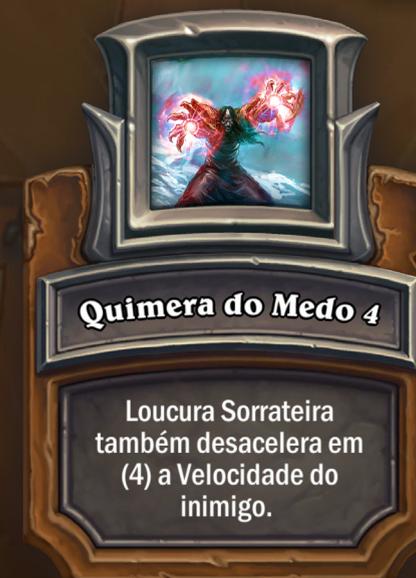
Cause 3 de dano a todos os inimigos. Repita 4 vezes. (Inicia recarga.).

Vil

8

1

EQUIPAMENTO



Quimera do Medo 4

Loucura Sorradeira também desacelera em (4) a Velocidade do inimigo.

4



Escamas de Dragão Negro 4

Golpe de Cauda também aplica Sangramento (5).

4



Trompa de Wrathion 4

Forma Verdadeira não tem recarga e concede +6 de Ataque.

4



LOKHOLAR, O SENHOR DO GELO

TIPO: ELEMENTAL



HABILIDADES



EQUIPAMENTO

