



## DREK'THAR

TIPO: ORCO



## FACULTADES

**Frenesí sangriento V**

Otorga +6 p. de ataque a tus orcos hasta el final del turno. Ataca a un enemigo aleatorio. Si tienes Corrupción vil, el ataque aumenta 1 p.

**Espíritu guía V**

**Grito de batalla:** Si tienes Chamanismo, obtiene Escudo divino y Embestir.

**Corrupción vil V**

Inflige 19 p. de daño a todos los enemigos. Inflige 5 p. de daño a tus demás personajes. (Después de que muera un orco amistoso, se transforma en Chamanismo V).

## EQUIPO

**Hoja glacial IV**

**Pasivo:** +6 p. de ataque. Después de que este mercenario ataque a un personaje, lo congela.

**Libro de hechizos de Drek'Thar IV**

**Pasivo:** Tus personajes tienen Resistencia Arcana: +5.

**Poción de cardaluz IV**

**Grito de batalla:** Otorga +10 p. de salud a tus personajes.



## ALAMUERTE

TIPO: DRAGÓN



## FACULTADES

**Garras de terror V**

Ataca a un enemigo. Si ha recibido daño este turno, le inflige 8 p. de daño.

Fuego

**Armadura de elementium V**

Obtiene Provocar este turno. Tras recibir un ataque este turno, invoca un terror de elementium 12/15 con «Sangra (3) p.».

**Destruir toda vida V**

Inflige 10 p. de daño a todos los personajes. Si muere al menos uno, se repite.

Fuego

## EQUIPO

**Corazón del sin vida IV**

Garras de Terror inflige 5 p. de daño más y afecta a los enemigos adyacentes.

**Resolución de eternidad IV**

Pasivo: Restaura 10 p. de salud a este mercenario después de que se destruya un terror de elementium amistoso.

**Alma de demonio IV**

Pasivo: +4 p. de daño Vil. Cada vez que se invoca un esbirro dragón enemigo, obtiene el control de él.



**LEEROY JENKINS**

TIPO: HUMANO



## FACULTADES



## EQUIPO





## VANNDAR PICO TORMENTA

TIPO: ENANO



## FACULTADES

7

**Golpe atronador V**

Ataca a un enemigo. Si sobrevive, inflige 6 p. de daño al enemigo y a los adyacentes. Su siguiente facultad es (1) p. más lenta.

Naturaleza

6

**Mover hacia delante V**

Los personajes amistosos con **Provocar** obtienen +5 p. de ataque y **atacan** a un enemigo.

2

8

**Avatar V**

Obtiene +5 p. de ataque (*aumenta con la salud perdida*). **Ataca** a un enemigo.

## EQUIPO

**Fuerza imparable IV**

Pasivo: +6 p. de ataque. No puede quedar congelado.

**Objeto inamovible IV**

Pasivo: +7 p. de salud. Tiene **Provocar**.

**Avatar de Pico Tormenta IV**

Avatar también restaura 15 p. de salud a los enanos amistosos.



**ONYXIA**

TIPO: DRAGÓN



## FACULTADES

**Mortales insolentes V**

Ataca a un enemigo. Si tiene **Provocar**, obtiene antes +6 p. de ataque y luego bloquea el efecto de **Provocar** en este turno.

**Aliento profundo V**

Restaura 15 p. de salud a este mercenario. El siguiente turno, obtiene esa cantidad en **daño de Fuego** durante 1 turno.

**Limpiar el nido V**

Inflige 15 p. de daño a todos los enemigos. **Letal:** Invoca a una cría de Onyxia 12/12.

**Fuego**

## EQUIPO

**Garras muy afiladas IV**

Mortales insolentes otorga +8 p. de ataque adicional.

**Aliento más profundo IV**

Aliento profundo restaura 5 p. de salud más y es (1) p. más lenta.

**Ira de la Madre de linaje IV**

**Pasivo:** Después de que muera otro dragón amistoso, inflige 7 p. de daño a todos los enemigos.



**KAZAKUS**

TIPO: TROL



## FACULTADES

**6**

**Garras de las Sombras V**

Inflige 6 p. de daño a un enemigo aleatorio. Se repite por cada uno de tus gólems destruidos en esta partida.

Sombras

**4**

**Crea tu gólem V**

Elige un gólem. Lo invocas.

Sombras

**8**

**Auténtica forma V**

Se convierte en dragón. Destruye tus gólems y obtiene sus estadísticas. (Se transforma en Remodelar V).

Sombras

## EQUIPO

**Marregal IV**

Garras de las Sombras inflige 4 p. de daño más.

**Sangrerregia IV**

Pasivo: Tus gólems son (4) p. más rápidos.

**Atriplex salvaje IV**

Grito de batalla: Otorga +4/4 a los personajes amistosos.



**KAZAKUSAN**

TIPO: DRAGÓN

## FACULTADES



**6**

**Garras de las Sombras V**

Inflige 6 p. de daño a un enemigo aleatorio. Se repite por cada uno de tus gólems destruidos en esta partida.

**Sombras**



**4**

**Crea tu gólem V**

Elige un gólem. Lo invocas.

**Sombras**



**6**

**Remodelar V**

Ataca a un enemigo. **Letal:** Recréalo como un gólem con 14 p. de salud.

**Sombras**

## EQUIPO



**Marregal IV**

Garras de las Sombras inflige 4 p. de daño más.



**Sangrerregia IV**

Pasivo: Tus gólems son (4) p. más rápidos.



**Atriplex salvaje IV**

Grito de batalla: Otorga +4/4 a los personajes amistosos.



**NEFARIAN**

TIPO: DRAGÓN



## FACULTADES

**6** 

**Carga dracónica V**

Ataca a un enemigo.  
Invoca a un dragón 12/12 que también lo ataca.

**3** 

**1**

**Infusión cromática V**

Elige un dragón amistoso.  
Roba 5 p. de ataque a cada dragón y les restaura la misma cantidad de salud.

**Sombras**

**7** 

**1**

**Llama de las Sombras V**

Cada uno de tus dragones inflige 15 p. de daño a los personajes que tenga enfrente.

**Sombras**

## EQUIPO

**Sujetos de experimentos IV**

Dracónido tiene +8 p. de ataque y Escudo divino.

**Vuelo cromático IV**

Inicio de partida: Otorga +6 p. de ataque a los dragones amistosos.

**Piezas de repuesto IV**

Pasivo: Después de que muera un dragón, restaura 10 p. de salud a los dragones amistosos.