



DREK'THAR

TIPO: ORCO



HABILIDADES

Frenesí sangriento 5

Otorga +6 de Ataque a tus Orcos hasta el final del turno. **Ataca** a un enemigo aleatorio. Si tienes **Corrupción vil**, el Ataque aumenta +1.

Guía espiritual 5

Grito de batalla: si tienes **Chamanismo**, obtiene **Escudo divino** y **Acometida**.

Corrupción vil 5

Inflige 19 de daño a todos los enemigos. Inflige 5 de daño a tus otros personajes. *(Después de que muere un Orco aliado, esta habilidad se transforma en Chamanismo 5).*

Vil

EQUIPAMIENTO

Hoja glacial 4

Pasivo: +6 de Ataque. Después de que este Mercenario **Ataca** a un personaje, lo **Congela**.

Libro de hechizos de Drek'Thar 4

Pasivo: tus personajes tienen **Resistencia** a lo **Arcano** +5.

Poción de cardeluz 4

Grito de batalla: otorga +10 de **Salud** a tus personajes.



ALAMUERTE

TIPO: DRAGÓN



HABILIDADES

7

Garras del terror 5

Ataca a un enemigo. Si recibió daño en este turno, le inflige 8 de daño.

Fuego

1

Armadura de elementium 5

Obtiene **Provocación** en este turno. Después de recibir un **Ataque** en este turno, invoca un **Terror de elementium 12/15 con Sangrado (3)**.

1

8

Destruir toda la vida 5

Inflige 10 de daño a todos los personajes. Si alguno muere, vuelve a lanzar esta habilidad.

Fuego

EQUIPAMIENTO

Corazón del sin vida 4

Garras del terror inflige 5 más de daño y afecta a los enemigos adyacentes.

Resolución de eternidad 4

Pasivo: restaura 10 de Salud a este Mercenario después de que un **Terror de elementium** aliado es destruido.

Alma demoníaca 4

Pasivo: Daño VII +4. Cada vez que se invoca un esbirro Dragón enemigo, tomas el control de ese esbirro.



LEEROY JENKINS

TIPO: HUMANO



HABILIDADES

Espadazo salvaje 5

Obtiene +8 de Ataque por 2 turnos. **Ataca** a un enemigo aleatorio.

Conseguir pollo 5

Obtiene +10 de Salud y se vuelve **Inmune** mientras **Ataca** en el próximo turno.

¡Leeeerooy Jenkiins! 5

Ataca a todos los enemigos e ignora la **Provocación**. Todos los personajes actúan de inmediato en orden aleatorio.

EQUIPAMIENTO

Espada aún más grande 4

Espadazo salvaje otorga +8 de Ataque más.

¡Sanaciones! 4

Pasivo: restaura 8 de Salud a este Mercenario cada vez que otro de tus personajes restaura Salud.

Saqueo ninja 4

Pasivo: obtiene +6 de Ataque cada vez que muere un enemigo.



VANNDAR PICO TORMENTA

TIPO: ENANO



HABILIDADES

7

Golpe atronador 5

Ataca a un enemigo. Si sobrevive, les inflige 6 de daño a él y sus adyacentes. Ralentiza en (1) la Velocidad de su próxima habilidad.

Naturaleza

6

Avance 5

Los personajes aliados con **Provocación** obtienen +5 de Ataque y **Atacan** a un enemigo.

2

8

Avatar 5

Obtiene +5 de Ataque (aumenta según la Salud perdida). **Ataca** a un enemigo.

EQUIPAMIENTO

La Fuerza imparable 4

Pasivo: +6 de Ataque. No se puede Congelar.

El objeto inamovible 4

Pasivo: +7 de Salud. **Provocación**.

Avatar de Pico Tormenta 4

Avatar también restaura 15 de Salud a los Enanos aliados.



ONYXIA

TIPO: DRAGÓN



HABILIDADES

4

Mortales insolentes 5

Ataca a un enemigo. Si tiene **Provocación**, primero obtiene +6 de **Ataque** y luego bloquea su **Provocación** en este turno.

1

5

Aliento profundo 5

Restaura 15 de **Salud** a este **Mercenario**. En el próximo turno, obtiene esa cantidad de **Daño de Fuego** por 1 turno.

1

8

Purificar el nido 5

Inflige 15 de **daño** a todos los enemigos. **Golpe letal**: invoca una **Cría de Onyxia** 12/12.

Fuego

EQUIPAMIENTO

Garras filosas 4

Mortales insolentes otorga +8 de **Ataque** más.

Aliento más profundo 4

Aliento profundo restaura 5 más de **Salud** y ralentiza en (1) su **Velocidad**.

Ira de la madre del linaje 4

Pasivo: después de que muere otro **Dragón** aliado, inflige 7 de **daño** a todos los enemigos.



KAZAKUS

TIPO: TROL



HABILIDADES

6

Garras de las sombras 5

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

Sombras

4

Construir un gólem 5

Elige un Gólem e invócalo.

Sombras

8

Forma real 5

Se convierte en Dragón. Destruye tus Gólems y obtiene sus estadísticas. (Se transforma en Cambiar forma 5).

Sombras

EQUIPAMIENTO

Marregal 4

Garras de las sombras inflige 4 más de daño.

Sangrerregia 4

Pasivo: acelera en (4) la Velocidad de tus Gólems.

Atriplex salvaje 4

Grito de batalla: otorga +4/4 a los personajes aliados.



KAZAKUSAN

TIPO: DRAGÓN

HABILIDADES

6

Garras de las sombras 5

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

Sombras

4

Construir un gólem 5

Elige un Gólem e invócalo.

Sombras

6

Cambiar forma 5

Ataca a un enemigo. Golpe letal: lo recrea como un Gólem con 14 de Salud.

Sombras

EQUIPAMIENTO

Marregal 4

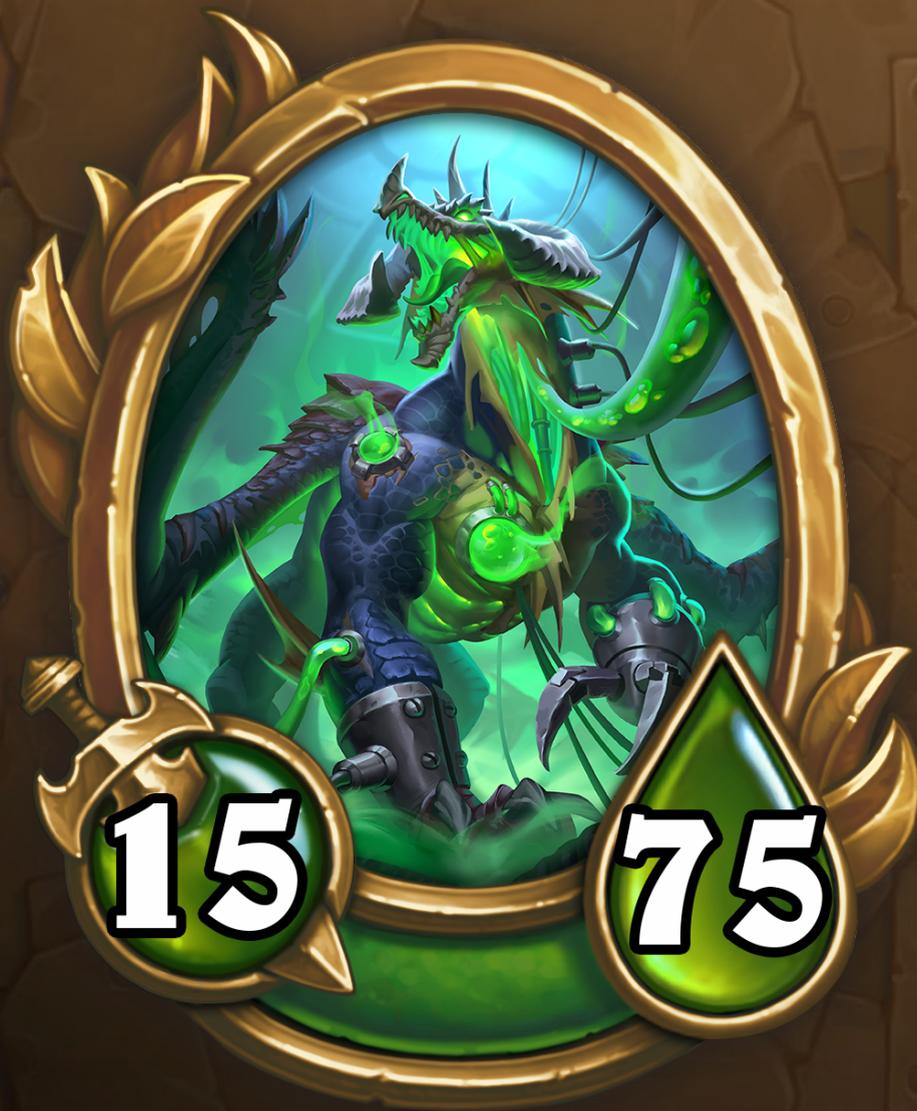
Garras de las sombras inflige 4 más de daño.

Sangrerregia 4

Pasivo: acelera en (4) la Velocidad de tus Gólems.

Atriplex salvaje 4

Grito de batalla: otorga +4/4 a los personajes aliados.



NEFARIAN

TIPO: DRAGÓN



HABILIDADES

6

Carga draconida 5

Ataca a un enemigo. Invoca un Dragón 12/12 que también lo Ataca.

3

1

Infusión cromática 5

Elige a un Dragón aliado. Roba 5 de Ataque de cada otro Dragón y restaura esa misma cantidad de Salud.

Sombras

7

1

Llama de las sombras 5

Cada uno de tus Dragones inflige 15 de daño al personaje que tiene enfrente.

Sombras

EQUIPAMIENTO

Sujetos experimentales 4

Dracónido tiene +8 de Ataque y Escudo divino.

Vuelo cromático 4

Inicio de la partida: otorga +6 de Ataque a los Dragones aliados.

Piezas de repuesto 4

Pasivo: después de que un Dragón muere, restaura 10 de Salud a los Dragones aliados.