



BALINDA PIEDRAHOGAR

TIPO: HUMANO



FACULTADES



Dardo de llamas V

Inflige 10 p. de daño a un personaje.
Aplica **Debilidad a la Escarcha: +3**.

Fuego



Dardo de escarcha V

Inflige 12 p. de daño.
Aplica **Debilidad al Fuego: +3**.

Escarcha



Quemadura de escarcha V

Inflige 11 p. de daño a todos los enemigos. Obtiene +3 p. de daño de Escarcha o +3 p. de daño de Fuego.

EQUIPO



Elemental de fuego inferior IV

Grito de batalla: Invoca a un elemental 10/15 que aplica **Debilidad al Fuego: +3** a los personajes que daña.



Elemental de agua inferior IV

Grito de batalla: Invoca a un elemental 10/15 que congela a los personajes que daña.



Salvación de Pico Tormenta IV

Pasivo: Al final de cada turno, otorga +5 p. de salud a todos tus personajes.



CAPITÁN GALVANGAR

TIPO: ORCO



FACULTADES

Tajo desgarrador V

Ataca a un enemigo. Si no ha actuado este turno, aplica «Sangra (8) p.» a ese enemigo y a los adyacentes.

Golpe fatal V

Inflige 8 p. de daño a un enemigo. No puede sanarse durante 2 turnos.

Grito aterrador V

Inflige 10 p. de daño a todos los enemigos. Si han actuado, la facultad que han usado obtiene +3 p. de espera.

EQUIPO

Furia del lobo gélido IV

Pasivo: Los personajes amistosos tienen +5 p. de ataque.

Favor de Drek'Thar IV

Golpe fatal también aplica «Sangra (5) p.».

Aullido ensordecedor IV

Grito aterrador inflige 5 p. de daño más.



SINESTRA

TIPO: DRAGÓN



FACULTADES

6

Flagelo atroz V

Ataca a un enemigo. Si controlas a otro dragón, también aplica «Sangra (10 p.)».

1

2

Barrera de maná V

Restaura 50 p. de salud a un dragón. Su siguiente facultad es (3) p. más lenta.

Arcano

1

5

Extinción crepuscular V

Restaura 20 p. de salud a este mercenario. Al final del siguiente turno, inflige 30 p. de daño a todos los enemigos.

Sombras

EQUIPO

Garfas ganchudas IV

Flagelo atroz aplica un «Sangra (5 p.)» adicional.

Broche de maná IV

Barrera de maná restaura 10 p. de salud más y reduce 5 p. el daño recibido este turno.

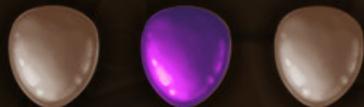
Fragmento de tragedia IV

Extinción crepuscular restaura 20 p. de salud más e inflige 10 p. de daño más, pero tiene +1 p. de espera.



WRATHION

TIPO: HUMANO



FACULTADES

Locura insidiosa V

Ataca a un enemigo.
El siguiente turno debe usar una facultad diferente, o bien recibir 20 p. de daño.

VII

Flagelo de cola V

Inflige 20 p. de daño aleatoriamente al enemigo situado más a la izquierda o más a la derecha.

Sombras

Forma verdadera V

Se convierte en dragón. Obtiene +0 p. de salud (aumenta con el daño infligido por este mercenario). (Se transforma en Reino VII V).

EQUIPO

Quimera del miedo IV

Locura insidiosa también hace que el enemigo sea (4) p. más lento.

Escamas de dragón negro IV

Flagelo de cola también aplica «Sangra (5) p.».

Cuerno de Wrathion IV

Forma verdadera no tiene espera y también otorga +6 p. de ataque.



WRATHION (FORMA DE DRAGÓN)

TIPO: DRAGÓN

FACULTADES



8

Locura insidiosa V

Ataca a un enemigo.
El siguiente turno debe usar una facultad diferente, o bien recibir 20 p. de daño.

Vil



6

Flagelo de cola V

Inflige 20 p. de daño aleatoriamente al enemigo situado más a la izquierda o más a la derecha.

Sombras



8 **1**

Reino Vil V

Inflige 3 p. de daño a todos los enemigos.
Se repite 4 veces.
(Empieza sin espera.)

Vil

EQUIPO



Quimera del miedo IV

Locura insidiosa también hace que el enemigo sea (4) p. más lento.



Escamas de dragón negro IV

Flagelo de cola también aplica «Sangra (5) p.».



Cuerno de Wrathion IV

Forma verdadera no tiene espera y también otorga +6 p. de ataque.



LOKHOLAR EL SEÑOR DEL HIELO

TIPO: ELEMENTAL



FACULTADES

5

Tormenta de granizo V

Inflige 3 p. de daño a un enemigo aleatorio. Se repite 5 veces.

Escarcha

9

Choque de Escarcha V

Inflige 10 p. de daño a un enemigo. La siguiente facultad que use le otorga Debilidad a la Escarcha: +5 durante ese turno.

Escarcha

7

Bola de nieve V

Inflige 10 p. de daño. El daño aumenta 5 p. cada vez que se lanza otra facultad de Escarcha. Se reinicia tras usarla.

Escarcha

EQUIPO

Concentración helada IV

Tormenta de granizo se repite 4 veces más.

Vientos gélidos IV

Pasivo: Después de que un enemigo actúe, obtiene +4 p. de daño de Escarcha hasta el final del turno.

Velo del Señor del Hielo IV

Pasivo: Los elementales amistosos tienen +20 p. de salud.