



VALEERA SANGUINAR

LEGENDARIO



HABILIDADES

3

Golpe siniestro 5

Obtiene +10 de Ataque en este turno y **Ataca** al enemigo con menos Salud.
Combo: obtiene **Sigilo**.

6

Emboscada 5

Inflige 10 de daño. Si este Mercenario obtuvo **Sigilo**, inflige 25 de daño.

7

Abanico de cuchillos 5

Inflige 7 de daño a todos los enemigos. Acelera en (3) la Velocidad de tus otros Mercenarios en el próximo turno.

EQUIPAMIENTO

Daga de las sombras 4

Acelera en (3) la Velocidad de Emboscada y obtiene "Golpe letal: obtiene **Sigilo**".

Caminos ocultos 4

Pasivo: cada vez que un personaje aliado pierde **Sigilo**, le otorga +6 de Ataque.

Humo sobrenatural 4

Pasivo: mientras este Mercenario tiene **Sigilo**, acelera en (4) la Velocidad de los personajes aliados.



ALMIRANTE DEL CIELO ROGERS

ÉPICA



HABILIDADES

Guardia aérea 5

Obtiene +5 de Ataque y Ataca a un enemigo. Si es un Pirata, obtiene **Inmune** mientras **Ataca** en este turno.

Estrategia maestra 5

Inflige 12 de daño a un enemigo o restaura 12 de Salud a un aliado. Es el próximo en actuar.

Posición de disparo 5

Inflige 20 de daño a todos los enemigos que ya han actuado.

EQUIPAMIENTO

Fajín de espadachín 4

Guardia aérea otorga +5 de Ataque más.

Campana de a bordo 4

Estrategia maestra inflige 4 más de daño y hace que el objetivo vaya último.

Catalejo de exploración 4

Pasivo: después de que este Mercenario **Ataca**, inflige 4 de daño a todos los enemigos. (*Inflige Daño crítico a los Piratas*).



10

80

TRITESTA, EL AZOTADOR

RARA



HABILIDADES

7

Ataque frenético 5

Ataca a un enemigo. Si este Mercenario recibió daño en este turno, inflige 12 de daño a un enemigo adyacente aleatorio.

1

Contragolpe 5

La próxima vez que un enemigo daña a un aliado adyacente en este turno, obtiene +5 de Ataque y le inflige el daño de Ataque de este Mercenario.

4

Cabezas recrecidas 5

Este Mercenario recibe Daño crítico en este turno. Al final del próximo turno, restaura toda la Salud a este Mercenario.

EQUIPAMIENTO

Ámbar infundido 4

Ataque frenético inflige 4 más de daño.

Garra cortante 4

Contragolpe otorga +4 de Ataque más.

Escamas regenerativas 4

Cabezas recrecidas restaura 16 de Salud en el turno que se lanza.



VANESSA VANCLEEF

ÉPICA



HABILIDADES

7

Robo extremo 5

Ataca a un enemigo.
Combo: le roba 5 de Ataque.

3

Arsenal sustituto 5

Gasta todo el Ataque robado para infligir esa cantidad de daño a todos los enemigos.
(Actualmente: 0).

5 **1**

Bolso cambiante 5

Inflige 16 de daño a un enemigo. Le otorga +1 de Recarga a una habilidad que no haya usado en este turno.

EQUIPAMIENTO

Filos del terror 4

Acelera en (4) la Velocidad de Robo extremo, y siempre realiza el Combo.

Bolsillos extra 4

Después de usar Arsenal sustituto, este Mercenario conserva hasta 5 de Ataque.

Robaespadas 4

Pasivo: Cada vez que Atacan a este Mercenario, roba 4 de Ataque de su Atacante.