



## VALEERA SANGUINAR

LEGENDÄR



## FÄHIGKEITEN

**3**

**Finsterer Stoß 5**

Erhält +10 Angriff in diesem Zug und greift den Feind mit dem niedrigsten Leben an.  
**Combo:** Erhält **Verstohlenheit**.

**6**

**Hinterhalt 5**

Verursacht 10 Schaden. Verursacht stattdessen 25 Schaden, wenn dieser Söldner **verstohlen** war.

**7**

**Dolchfächer 5**

Fügt allen Feinden 7 Schaden zu. Eure anderen Söldner sind im nächsten Zug (3) Tempo schneller.

## AUSRÜSTUNG

**Schattendolch 4**

Hinterhalt ist (3) Tempo schneller und erhält „**Todesstoß**“: Erhält **Verstohlenheit**“.

**Verborgene Pfade 4**

**Passiv:** Jedes Mal, wenn ein befreundeter Charakter **Verstohlenheit** verliert, erhält er +6 Angriff.

**Unnatürlicher Rauch 4**

**Passiv:** Während dieser Söldner **verstohlen** ist, sind befreundete Charaktere (4) Tempo schneller.



## HIMMELSADMIRALIN ROGERS

EPISCH



## FÄHIGKEITEN



**Himmelswache 5**

Erhält +5 Angriff und greift einen Feind an. Ist in diesem Zug immun beim Angriff, wenn es ein Pirat ist.



**Meisterin der Taktik 5**

Fügt einem Feind 12 Schaden zu oder stellt bei einem Verbündeten 12 Leben wieder her. Das Ziel handelt als nächstes.



**Feuerstellung 5**

Fügt allen Feinden 20 Schaden zu, die bereits eine Handlung ausgeführt haben.

## AUSRÜSTUNG



**Schwadroneursschärpe 4**

Himmelswache verleiht +5 Angriff mehr.



**Schiffsglocke 4**

Meisterin der Taktik verursacht 4 Schaden mehr und zwingt das Ziel, als letztes zu handeln.



**Ausguckfernrohr 4**

Passiv: Fügt allen Feinden 4 Schaden zu, nachdem dieser Söldner angegriffen hat. (Fügt Piraten kritischen Schaden zu.)



**TRIGORE DER PEITSCHER**

SELTEN



**FÄHIGKEITEN**

7

**Rasender Angriff 5**

Greift einen Feind an. Fügt einem zufälligen benachbarten Feind 12 Schaden zu, wenn dieser Söldner in diesem Zug Schaden erlitten hat.

1

**Heimzahlen 5**

Erhält das nächste Mal, wenn ein Feind in diesem Zug einem benachbarten Verbündeten Schaden zufügt, +5 Angriff und fügt dem Feind den Angriffsschaden dieses Söldners zu.

4

**Köpfe nachwachsen 5**

Erleidet in diesem Zug **kritischen Schaden**. Stellt am Ende des nächsten Zuges das volle Leben dieses Söldners wieder her.

**AUSRÜSTUNG**

**Durchströmter Bern 4**

Rasender Angriff verursacht 4 Schaden mehr.

**Klingenklaue 4**

Heimzahlen verleiht +4 Angriff mehr.

**Regenerative Schuppen 4**

Köpfe nachwachsen stellt zusätzlich sofort 16 Leben wieder her.



**VANESSA VAN CLEEF**

EPISCH



## FÄHIGKEITEN

**7**

**Diebeshagel 5**

Greift einen Feind an.  
**Combo:** Stiehlt ihm 5 Angriff.

**3**

**Behelfsmäßige Waffen 5**

Verbraucht sämtlichen gestohlenen Angriff, um allen Feinden ebenso viel Schaden zuzufügen. *(Momentan 0)*

**5** **1**

**Wandelbare Tasche 5**

Fügt einem Feind 16 Schaden zu. Verleiht einer Fähigkeit, die er in diesem Zug nicht eingesetzt hat, +1 Abklingzeit.

## AUSRÜSTUNG

**Schreckensklingen 4**

Diebeshagel ist (4) Tempo schneller und löst immer den **Combo**-Effekt aus.

**Extrataschen 4**

Dieser Söldner behält nach dem Einsatz von Behelfsmäßige Waffen bis zu +5 Angriff.

**Klingenfängerin 4**

**Passiv:** Jedes Mal, wenn dieser Söldner **angegriffen** wird, stiehlt er 4 Angriff vom Angreifer.