



VALEERA SANGUINAR

LÉGENDAIRE



CAPACITÉS

3

Attaque pernicieuse 5

Gagne +10 ATQ pendant ce tour et **attaque** l'adversaire aux PV les plus bas.
Combo : gagne **Camouflage**.

6

Embuscade 5

Inflige 10 points de dégâts. Si ce mercenaire était **camouflé**, inflige 25 points de dégâts à la place.

7

Éventail de couteaux 5

Inflige 7 points de dégâts à tous les adversaires. Vos autres mercenaires sont plus rapides de (3) au prochain tour.

ÉQUIPEMENT

Dague de l'ombre 4

Embuscade est plus rapide de (3) et gagne « **Coup de grâce** : gagne **Camouflage**. »

Voies cachées 4

Effet passif
Chaque fois qu'un personnage allié perd **Camouflage**, lui donne +6 ATQ.

Fumée surnaturelle 4

Effet passif
Tant que ce mercenaire a **Camouflage**, les personnages alliés sont plus rapides de (4).



AMIRAL DU CIEL ROGERS

ÉPIQUE



CAPACITÉS

Gardien du ciel 5

Gagne +5 ATQ et attaque un adversaire. Si c'est un Pirate, gagne **Insensible** lorsqu'il attaque pendant ce tour.

Maître tacticienne 5

Inflige 12 points de dégâts à un adversaire ou rend 12 PV à un personnage allié. Il sera le prochain à agir.

Position de tir 5

Inflige 20 points à tous les adversaires qui ont déjà agi.

ÉQUIPEMENT

Écharpe épatante 4

Gardien du ciel donne +5 ATQ en plus.

Cloche du navire 4

Maître tacticienne inflige 4 points de dégâts supplémentaires et fait agir la cible en dernier.

Longue-vue d'éclaireur 4

Effet passif
Une fois que ce mercenaire a attaqué, inflige 4 points de dégâts à tous les adversaires. (Inflige des dégâts critiques aux Pirates.)



TRIGORE LE FLAGELLEUR

RARE



CAPACITÉS

7

Attaque frénétique 5

Attaque un adversaire. S'il a subi des dégâts pendant ce tour, inflige 12 points de dégâts à un adversaire adjacent aléatoire.

1

Contrecoup 5

La prochaine fois qu'un adversaire inflige des dégâts à un allié adjacent pendant ce tour, gagne +5 ATQ et lui inflige des dégâts d'un montant égal à l'ATQ de ce mercenaire.

4

Repousse des têtes 5

Ce mercenaire subit des dégâts critiques pendant ce tour, et récupère tous ses PV à la fin du prochain tour.

ÉQUIPEMENT

Ambre imprégné 4

Attaque frénétique inflige 4 points de dégâts supplémentaires.

Griffe rasoir 4

Contrecoup donne +4 ATQ en plus.

Écailles régénératrices 4

Repousse des têtes rend 16 PV le tour où elle est lancée.



VANESSA VANCLEEF

ÉPIQUE



CAPACITÉS

7

Tir de braquage 5

Attaque un adversaire.
Combo : lui vole 5 ATQ.

3

Armes improvisées 5

Dépense toute l'Attaque volée pour en infliger l'équivalent sous forme de dégâts à tous les adversaires.
(Actuellement 0.)

5

Sacoches changeantes 5

Inflige 16 points de dégâts à un adversaire. Le temps de recharge d'une capacité qu'il n'a pas utilisée pendant ce tour est augmenté de 1.

ÉQUIPEMENT

Lames d'effroi 4

Tir de braquage est plus rapide de (4) et son Combo se déclenche toujours.

Poches de réserves 4

Après avoir utilisé Armes improvisées, ce mercenaire garde jusqu'à 5 ATQ.

Attrapeuse de lames 4

Effet passif
Chaque fois que ce mercenaire est attaqué, vole 4 ATQ à l'assaillant.