



## VALEERA SANGUINAR

LEGENDARIO



## FACULTADES

**3**

**Golpe siniestro V**

Obtiene +10 p. de ataque este turno y **ataca** al enemigo con menos salud.  
**Combo:** Obtiene **Sigilo**.

**6**

**Emboscada V**

Inflige 10 p. de daño. Si este mercenario estaba en **Sigilo**, inflige 25 p. de daño en su lugar.

**7**

**Abanico de cuchillos V**

Inflige 7 p. de daño a todos los enemigos. El resto de tus mercenarios son (3) p. más rápidos el siguiente turno.

## EQUIPO

**Daga de las Sombras IV**

Emboscada es (3) p. más rápida y obtiene «**Letal: Obtiene Sigilo**».

**Caminos ocultos IV**

**Pasivo:** Cada vez que un personaje amistoso pierde **Sigilo**, le otorga +6 p. de ataque.

**Humo antinatural IV**

**Pasivo:** Mientras este mercenario está en **Sigilo**, los personajes amistosos son (4) p. más rápidos.



## ALMIRANTE DEL CIELO ROGERS

ÉPICA



## FACULTADES

5

**Guardia del cielo V**

Obtiene +5 p. de ataque y ataca a un enemigo. Si es un pirata, obtiene Inmune al atacar este turno.

2 1

**Maestro táctico V**

Inflige 12 p. de daño a un enemigo, o bien restaura 12 p. de salud a un aliado. Este actúa a continuación.

6 1

**Posición de disparo V**

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

## EQUIPO

**Fajín de bravuconería IV**

Guardia del cielo otorga +5 p. de ataque adicional.

**Campana del barco IV**

Maestro táctico inflige 4 p. de daño más y hace que el objetivo sea el último en actuar.

**Catalejo de vigilante IV**

Pasivo: Después de que este mercenario ataque, inflige 4 p. de daño a todos los enemigos. (Inflige *daño crítico* a piratas).



10

80

### TRITESTA EL AZOTADOR

POCO COMÚN



## FACULTADES

7

**Ataque enloquecido V**

Ataca a un enemigo. Si este mercenario ha recibido daño este turno, inflige 12 p. de daño a un enemigo adyacente aleatorio.

1

**Contragolpe V**

La próxima vez que un enemigo dañe a un aliado adyacente este turno, este mercenario obtiene +5 p. de ataque y le inflige un daño equivalente.

4

1

**Recuperar cabezas V**

Este mercenario recibe **daño crítico** este turno. Al final del siguiente turno, le restaura toda la salud.

## EQUIPO

**Ámbar imbuido IV**

Ataque enloquecido inflige 4 p. de daño más.

**Garra cuchilla IV**

Contragolpe otorga +4 p. de ataque adicional.

**Escamas regenerativas IV**

Recuperar cabezas restaura 16 p. de salud el turno en que se lanza.

Las estadísticas, las facultades y el equipo que se muestran aquí pertenecen únicamente a la versión de lanzamiento de Mercenarios. Para consultar las actualizaciones posteriores, visita [Playhearthstone.com/es-es](http://Playhearthstone.com/es-es).



**VANESSA VANCLEEF**

ÉPICA



## FACULTADES

**7**

**Tromba de pillaje V**

Ataca a un enemigo.  
Combo: Le roba 5 p. de ataque.

**3**

**Armamento improvisado V**

Gasta todos los puntos de ataque robados para infligir esa cantidad de daño a todos los enemigos. *(Tiene 0 p.)*

**5** **1**

**Bolsa cambiante V**

Inflige 16 p. de daño a un enemigo. Le otorga +1 p. de espera a una facultad que no haya usado este turno.

## EQUIPO

**Hojas Pérfidas IV**

Tromba de pillaje es (4) p. más rápida y siempre activa su Combo.

**Bolsillos extras IV**

Tras usar Armamento improvisado, este mercenario conserva hasta 5 p. de ataque.

**Robahojas IV**

Pasivo: Cada vez que este mercenario recibe un ataque, roba 4 p. de ataque del atacante.