

Бестелесный - получает только 1 урон из любого источника, независимо от типа урона - рукопашный, стрелковый, магический или от ловушек (от любого заклинания, наносящего урон, в том числе получает только 1 урон). Существо может проходить сквозь строения.

Боевой дух (x) - каждый раз, когда юнит с этой способностью убивает существо противника (строение не считается), то этот юнит получает (+x) к атаке. Бонус к атаке не снимается в конце хода. При каждом следующем срабатывании этой способности бонусы к атаке от неё суммируются.

Броня (x) - юнит с этой способностью получает на X меньше урона от стрелковых атак, но не меньше 1. Если стрелковая атака становится по какой-либо причине ещё и магической, она наносит полный урон.

Вампиризм (x) - когда существо с вампиризмом наносит урон другому существу, оно восстанавливает себе X жизни, но не больше максимального значения.

Вместе - сила (x) - когда существо с этой способностью находится в одной клетке с союзным существом, оно получает бонус +X к атаке. Этот бонус к атаке суммируется с другими бонусами. Если это существо по какой-либо причине оказалось одно в клетке (ушло вперёд или было передвинуто), бонус перестаёт работать.

Вонь - когда это существо умирает, существо убившее его навсегда теряет все свои способности (атака, скорость и жизнь остаются без изменений). Если убито строением, магией или ловушкой, то не действует.

Воодушевить (x) - все союзные существа на линии, где активировался юнит с этой способностью, получают +X к атаке до конца хода.

Вооружить (x) - при активации этого юнита Вы можете выбрать любое союзное существо, у которого ещё нет бонуса к атаке, это союзное существо получает +X к атаке навсегда. Существо может вооружить само себя.

Воровство - в тот момент, когда ваше существо с этой способностью попадает на территорию замка противника, Вы забираете у противника всё золото, которое у него есть в этот момент. При игре 2 на 2 золото забирается у обоих игроков вражеского замка.

Воскрешение (x) - воскрешает существо с вашего кладбища стоимостью до X включительно. Способность срабатывает только один раз, когда Вы нанимаете это существо. Если на кладбище нет существ, эта способность не работает.

Вперёд (x) - передвиньте одно существо, которое находится в клетке с этим юнитом, на одну клетку вперёд, если там нет вражеских юнитов.

Гниль - когда существо с этой способностью умирает, оно наносит 1 урон всем вражеским существам в соседних клетках.

Двойной удар - существо с этой способностью наносит урон два раза подряд. Цели для атаки могут быть разные. При нанесении урона учитываются все бонусы.

Например: У существа бонус к атаке +3 и своя базовая атака 3, это значит, что существо атакует с силой 6 два раза подряд.

Доход (x) - Вы получаете X монет при активации этого юнита.

Исцеление (x) - существо с этой способностью исцеляет союзное существо или себя на X жизни. Общее количество жизни исцеляемого существа при этом не может превысить максимальное.

Камикадзе - атакующее строение, уничтожает это строение и умирает сам. Не действует против существ. Не действует на ловушки, т.к. атаковать ловушку нельзя.

Конструктор - это существо стоит на 1 монету дешевле при найме, за каждое существо, которое Вы сбрасываете с кладбища. Эти карты выходят из игры вообще.

Ловушка - иммунитет к любым атакам. Срабатывает, когда существо противника заходит на клетку с ловушкой. Останавливает движение. После срабатывания ловушка уничтожается.

Луч смерти (x) - наносит (x) урона магией всем существам противника на линии атаки. Это магическая атака, т.е. к ней не добавляются бонусы к атаке.

Маг - атаки этого существа по другим существам наносят магический урон.

Мародёр - это существо получает в два раза больше монет за убийство существа противника. Не действует против строений.

Молния (x) - атакует любого юнита, нанося (x) повреждений магией. Это магическая атака, т.е. к ней не добавляются бонусы к атаке.

Общее исцеление (x) - исцеляет все союзные существа в клетке, где находится сам целитель, и во всех соседних клетках (по диагонали клетка тоже считается соседней) на X жизни каждое. Общее количество жизни исцеляемого существа при этом не может превысить максимальное.

Опозорить - существо противника теряет все свои способности и бонусы, полученные до этого.

Паралич - нанося урон существу, накладывает на него статус Паралич (отмечается жетоном с паутинкой). Чтобы активировать парализованное существо, нужно отдать три приказа сразу, при этом спадает Паралич.

Например: Ваш лучник на поле боя с жетоном Паралича. В фазу раздачи Приказов, Вы отдаёте три приказа Лучнику и снимаете жетон Паралича. В фазу активации юнитов, Вы активируете Лучника, как обычное существо, ходите и атакуете им.

Разрушитель (x) - при атаке против строений это существо наносит дополнительно X урона.

Например: у Гоблина-летяги атака 2 и способность разрушитель 3, это значит, атакуя вражеские существа, он будет наносить 2 урона, атакуя вражеские строения, он будет наносить 5 урона.

Рвение (x) - каждый раз, когда существо с этой способностью активируется, оно получает +X к атаке.

Например: у Светлого паладина атака 3 и способность рвение 2. В первом ходу, когда игрок его активирует, Паладин получает два жетона +1 к атаке и его сила атаки становится 5, при следующей активации Паладин получает ещё два жетона +1 к атаке и его сила атаки становится уже 7 и т.д.

Регенерация (x) - при активации это существо восстанавливает X жизни. Общее количество жизни не может быть восстановлено больше максимального.

Сдвиг (x) - существо с этой способностью перемещает (x) существ в клетке или на соседних клетках на одну клетку.

Смертельный яд - если существо с этой способностью нанесло урон вражескому существу, это вражеское существо сразу же умирает. Если урон нанести не удалось, смертельный яд не действует.

Смертник - атакуя существо, уничтожает его и умирает сам. Не действует против строений. Не действует на ловушки, т.к. атаковать ловушку нельзя.

Снайпер - действует вместе со способностью стрелок. Атакует любого юнита на поле боя. Находясь в ближнем бою существо не может использовать способность снайпер.

Стрелковый иммунитет - юнит с этой способностью не получает урон от стрелковых атак.

Стрелок - стрелковая атака. Атакует ближайшего юнита противника на линии атаки. Находясь в ближнем бою юнит теряет способность стрелок.

Трупоед (x) - восстанавливает (x) жизни при уничтожении существа противника, но не более максимального.

Ускорение (x) - если на существе есть хотя бы один жетон ранений, то его скорость увеличивается на (x).

Физический иммунитет - юнит не получает урон от рукопашных атак.