

**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.

**Возрождение** – умирая, отправляется не на кладбище, а на линию найма владельца.

**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** – атакуя 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.

**Мана (x)** - Вы получаете X маны при активации этого юнита.

**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.

**Подвижность** – может перемещаться по горизонтали.

**Полёт** – получает только 1 урон от рукопашных атак. Не задерживается существами.

**Полководец** – +1 приказ в ход, пока этот юнит в игре.

**Проклятие** – у существа, убившего это существо, атака становится ноль.

**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.

**Смертельный яд** – уничтожить существо, которое получило урон от этого юнита.

**Смертник** – атакующее 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.