**Nombre de los personajes con su respectiva descripción.**

* **Golem:** Es lento, pero persistente, y solo ataca las estructuras. Cuando se destruye, explota y se convierte en dos golemitas que infligen daño en área. Gólem es una carta de rareza épica de Clash Royale que puede obtenerse a partir de la arena 3.
* **Pekka:** Es una tropa poderosa y puede hacer bastante daño con la colocación y el apoyo correctos. Hace daño masivo a un objetivo a la vez. Sólo a niveles decentes, una P.E.K.K.A puede matar a un Bárbaro de un solo golpe.
* **Caballero:** Se puede utilizar como tanque para tropas más pequeñas como los Duendes. Es una gran carta para usar al frente de un mini-ataque. Tiene una gran sinergia en particular con los mazos de carnada de hechizos, y con el Barril de duendes, además es también común en mazos de Bait junto a la Valquiria.
* **Bruja nocturna:** es una tropa de base constructora que proviene de Clash Royale, junto con el bombardero y el bebé dragón. Sin embargo, dispara el mismo proyectil que la Bruja, a diferencia de su contraparte cuerpo a cuerpo de Clash Royale, a pesar de blandir un hacha.
* **Los pillos:** Está formada por dos "niñas pillas" y un "niño pillo", el cual tiene la función de defender a sus amigas mientras estas lanzan "chicles" a sus enemigos. Por lo tanto, la función de esta carta es muy sencilla: realizar el daño con las niñas pillas mientras distraemos con el niño pillo.
* **Sneaky goblings:** es una Súper Tropa basada en el Goblin. Se puede desbloquear aumentando el Goblin cuando el Goblin tiene al menos el nivel 7 y cuando el Ayuntamiento se actualiza al nivel 11 o superior.
* **Arquero:** Dispara una flecha mágica que atraviesa y daña a los enemigos que se interponen en su camino. No es ningún truco, ¡es magia! Arquero mágico es una carta de rareza legendaria de Clash Royale que puede obtenerse a partir de la arena 5.
* **Montapuercos:** es una tropa terrestre rápida con puntos de vida medios, poco daño y la capacidad de saltar sobre los muros enemigos. Se desbloquea en el nivel 2 del Cuartel oscuro.
* **Minero:** Es una carta legendaria que puede obtenerse de los cofres una vez alcanzamos la arena 6. Cuesta 3 de elixir, una cifra bastante asequible, y puede desplegarse en cualquier parte de la Arena. Tiene bastantes puntos de vida, 1.000 a nivel 1 y de 1.460 a nivel 5, que no está nada mal.
* **Príncipe:** Es una tropa muy fuerte, además que tiene una gran velocidad, acompañar esta carta con otras unidades que ataquen con daño en área suele ser un buen combo.