|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тир** | **Название существа** | **Цена** | **Баз. прирост** | **Атака** | **Защита** | **Урон** | **Ед. Жизни** | **Инициатива** | **Скорость/ перемещение** | **Выстрелы** | **Мана** | **Способности** |
| 1 | Ополченец | 20 | 22 | 1 | 1 | 1-1 | 3 | 8 | 4 | - | - | **Налогоплательщик** – каждый день герой получает столько золотых, сколько у него нанято подобных существ |
| 1 | Копейщик | 30 | 22 | 2 | 2 | 1-2 | 7 | 8 | 4 | - | - | **Налогоплательщик** – каждый день герой получает столько золотых, сколько у него нанято подобных существ  **Оглушающий удар** – в ходе каждой атаки у существа есть шанс оглушить противника так, что он не сможет нанести ответный удар и теряет инициативу |
| 2 | Лучник | 50 | 12 | 4 | 3 | 2-4 | 7 | 9 | 4 | 10 | - | **Стрелок** — это существо может наносить урон издалека. Когда до цели больше половины поля боя, враг получает лишь половину обычного урона. Стрелки не могут стрелять, когда блокированы существом противника.  **Стрельба навесом (актив)** — выстрел, поражающий все отряды *(включая дружественные)*, находящиеся в пределах области. Величина урона, наносимого каждому отряду, равна половине урона от обычного выстрела. |
| 2 | Арбалетчик | 80 | 12 | 4 | 4 | 2-8 | 10 | 8 | 4 | 12 | - | **Стрелок** — это существо может наносить урон издалека. Когда до цели больше половины поля боя, враг получает лишь половину обычного урона. Стрелки не могут стрелять, когда блокированы существом противника  **Точный выстрел (актив)** — при стрельбе по линии (если нет препятствий перед целью), существа наносят повышенный урон *(при расчёте урона, показатель защиты цели считается равным* ***0****)* |
| 3 | Мечник | 85 | 10 | 4 | 8 | 2-4 | 16 | 8 | 4 | - | - | **Большой щит** — существа получают лишь ***50%*** урона от стрелковых атак  **Оглушение** — каждая атака существа с некоторой вероятностью может оглушить противника так, что он не нанесёт ответный удар, а его позиция на ATB-шкале сбросится в ***0***. |
| 3 | Паладин | 130 | 10 | 5 | 9 | 2-5 | 26 | 8 | 3 | - | - | **Большой щит** — существа получают лишь ***50%*** урона от стрелковых атак  **Оглушение** — каждая атака существа с некоторой вероятностью может оглушить противника так, что он не нанесёт ответный удар, а его позиция на ATB-шкале сбросится в ***0***.  **Защита союзников** — все дружественные отряды, находящиеся на соседних клетках, получают только ***50%*** урона от стрелковых атак  **Боевая готовность (Актив)** - Показания защиты увеличены на 25% и 25% ближнего урона будет отражено обратно (действует до следующего хода паладина) |
| 4 | Священник | 600 | 3 | 12 | 12 | 9-12 | 54 | 10 | 5 | 7 | 6 | **Стрелок** — это существо может наносить урон издалека. Когда до цели больше половины поля боя, враг получает лишь половину обычного урона. Стрелки не могут стрелять, когда блокированы существом противника.  **Нет штрафа в ближнем бою —** стрелок сражается в ближнем бою в полную силу.  **Колдун —** существо может использовать собственный набор магических заклинаний и обладает собственным запасом очков магии. Сила заклинаний отряда зависит от его численности |
| 4 | Монах | 900 | 3 | 16 | 16 | 9-12 | 80 | 10 | 5 | 7 | 12 | **Стрелок** — это существо может наносить урон издалека. Когда до цели больше половины поля боя, враг получает лишь половину обычного урона. Стрелки не могут стрелять, когда блокированы существом противника.  **Нет штрафа в ближнем бою —** стрелок сражается в ближнем бою в полную силу.  **Колдун —** существо может использовать собственный набор магических заклинаний и обладает собственным запасом очков магии. Сила заклинаний отряда зависит от его численности |
| 5 | Всадник | 1300 | 2 | 23 | 21 | 20-30 | 90 | 11 | 7 | - | - | **Большое копье** - Наносит урон по нескольким противникам |
| 5 | Рыцарь | 1700 | 2 | 24 | 24 | 20-30 | 100 | 12 | 8 | - | - | **Большое копье** - Наносит урон по нескольким противникам  **Рыцарский разбег** — существо наносит на ***5%*** больше урона *за каждую клетку*, которую оно прошло перед атакой. |
| 6 | Страж Солнца | 2800 + 1 драг. самоцветы | 1 | 27 | 27 | 45 | 180 | 11 | 8 | - | - | ***Клинок милосердия(актив) -***  С помощью благословлённого клинка стражи Солнца могут воскрешать дружественных существ, восполняя до *41-42 единиц здоровья*.  **Летающее существо** — это существо может перемещаться на любой участок игрового поля во время своего хода вне зависимости от препятствий, находящихся на его пути |
| 6 | Крестоносец солнца | 3500 + 2 драг. самоцветы | 1 | 31 | 31 | 50 | 220 | 11 | 8 | - | - | ***Клинок откровения -***  С помощью благословлённого клинка небесные воители могут воскрешать дружественных существ, восполняя до 43 единиц здоровья. Целевой отряд также получает +30 единиц к боевому духу и +10 единиц к инициативе на 2 хода.  **Летающее существо** — это существо может перемещаться на любой участок игрового поля во время своего хода вне зависимости от препятствий, находящихся на его пути |