

被动加成	类型	效果1
兽人	种族	所有友方兽人最大生命值+250
亡灵	种族	( 2 ) 使所有敌军护甲-5
地精	种族	( 3 ) 使一个随机友军护甲+15，生命恢复+10
巨魔	种族	( 2 ) 所有友方巨魔的攻击速度+30
娜迦	种族	( 2 ) 所有友军的魔法抗性+20
野兽	种族	( 2 ) 所有友军攻击力+10%，可以被召唤物继承
精灵	种族	( 2 ) 所有友方精灵+20%闪避
人类	种族	( 2 ) 所有友方人类有20%几率使敌人缴械3秒
龙	种族	( 3 ) 所有友方龙种族单位初始魔法值为100
元素	种族	( 2 ) 使所有友方元素魔法抗性+30
恶魔	种族	( 1 ) 如果为我方唯一恶魔则攻击力+50%
食人魔	种族	( 1 ) 使食人魔血量+10%
矮人	种族	( 1 ) 使自身攻击距离+300
战士	职业	( 3 ) 所有友方战士护甲+8
德鲁伊	职业	( 2 ) 场上有两个不同德鲁伊就可以将两个1星德鲁伊升级为2星
法师	职业	( 3 ) 使所有敌军的魔法抗性-30
猎人	职业	( 3 ) 所有友方猎人攻击力+25%
刺客	职业	( 3 ) 所有友方刺客+10%概率4倍伤害
工匠	职业	( 2 ) 所有友方工匠生命恢复速度+15
骑士	职业	( 2 ) 所有友方骑士+25%时间被减伤护盾保护
术士	职业	( 3 ) 所有友军+20%吸血
萨满祭司	职业	( 2 ) 战斗开始时将随机敌方变成青蛙6秒
恶魔猎手	职业	( 1 ) 视为敌方一个恶魔存在