

Aliance:

Boris Brightbear

Crit – Přiděl 1 zranění sousedícímu nepříteli. Vyléčí 1 zranění Borisi a sousedícímu spojenci.

Dispel – Odstraň buff, debuff nebo žeton od cíleného charakteru.

Elendril

Crit – proved' 3 fyzické útoky proti obránci

Trueshot Aura – Útočné hody s hodnotou 3 jsou úspěšné, pokud Elendril a sousedící spojenci útočí.

Fillet, Kneecapper Extraordinaire

Crulšhorukh, Edge of Chaos – Po tomto útoku přiděl žeton útoku +1 k Fillet

Crit – Zranění +1

Enrage – Pokud padne Crit proti Fillet, přiděl mu žeton útoku +1

Rage Depletion – Po ukončení pohybu Fillet, odstraň žeton útoku +1, pokud nebyl proveden útok v tomto tahu

Graccus

Crit – Přidej 1 tik obránci.

Blessing of Sacrifice – Pokud by mělo být sousedícímu spojenci přiděleno zranění, potom první 2 zranění pojme Graccus.

Irana

Crit – Irana se může teleportovat až o 2 hexy.

Arcane Brilliance – Na konci 5 tiky, si připravte Action Bar kartu.

Moonshadow

Crit – Připrav 1 z Moonshadowových akčních karet.

Elune Blessing – Na konci tiky 5/10 vyléčí 1 zranění Moonshadow a sousedícímu spojenci.

Ruby Gemsparkle

Crit – Zranění +1.

Timmo Shadestep

Crit – Zranění +2

Malice – Timmo's zasáhne critem pokud hodí 9 při útoku.

Stealth – Když se Timmo pohne a nesousedí s žádnou nepřátelskou jednotkou, získává útok +1 a nepřátelské jednotky nemohou reagovat na jeho pohyb, dokud se nepohne o více než 1 hex.

Victoria Jatón

Crit – Victoria může posunout obránce o 1 hex.

Taunt (výsměch) – pokud útočí sousedící nepřátelská jednotka, musí útočit na nepřátelskou jednotku se schopností Taunt

Vindicator Hodoon

Crit – Zaútočte na obránce 4 útoky kouzlem.

Devotion Aura – Přilehlé přátelské jednotky získávají obranu +1.

Horda:

Azarak Wolsblood

Crit – Přilož žeton Move -1 na obránce. Odstraň žeton na konci tiku 5/10.

Raptor Strike – Crit – Azarak se smí teleportovat o 1 pole.

Daelas Firewing

Crit – Zranění +1

Daxin Firesword

Crit – Zranění +2.

Soul Leech – Pokud Daxin hodí crit při útoku, vyléčí si 2 zranění. Lze použít jednou za kolo.

Dizdemoná

Crit – Vyléčí Dizdemoně 1 zranění za každý úspěšný hod způsobený tímto útokem

Grim Reach – Karta Dizdemon's Affliction dává vzdálenost +1 až 4

Gorebelly

Taunt (výsměch) – pokud útočí sousedící nepřátelská jednotka musí útočit na nepřátelskou jednotku se schopností Taunt

Haruka Skycaller

Crit – Haruka může využít akci Flame Shock ihned bez placení tiku

Flame Shock – Zranění +1

Jí'lan

Crit – Zaútoč 3 útoky proti obránci

Regeneration – Na konci 5/10 tiků vyléč 1 zranění každému Trollovi (včetně této jednotky)

Lotherin

Crit – přiděl 1 zranění každé sousedící nepřátelské jednotce a vyléč 1 zranění každé jednotce spřátelené jednotce sousedící s Lotherin

Heal – vyléč 1 dodatečné zranění

Morganis Blackvein

Crit – Připrav 1 z Morganisových akčních karet.

Mana Shield – Pokud Morganis obdrží zranění, může vyčerpat 1 ze svých akčních karet, čímž předejde 1 zranění.

Omedus the Punisher

Crit – Zranění +2. Pokud obránce přežije tento útok, přiděl 2 zranění Omedusovi.

Touch of Weakness – Pokud je Omedus napaden, útočným hází znovu s 1 kostkou, která zasáhla.

Lost in Shadow – Omedus nemůže hrát Holy karty.

Ona Skyshot

Crit – Pohni obráncem o 1 pole od Ona

Aspect of the Pack – Na začátku tahu každého spojence můžete vyčerpat 1 z jeho akčních karet. Pokud se tak stane, získává pohyb +1 v tomto tahu.

Ta'zo

Crit – Zranění +1

Impact – Pokud Ta'zo zasáhne critem při útoku, přidej obránci 1 tik.

Warchief Thrall

Crit – odečti Thrallovi 1 tik

For the Horde – Sousedící spřátelené jednotky Hordy získávají k útokům +1

Legendary – Za jednotku získá útočník dvojnásobek vítězných bodů, pokud jí zničí. Nesmíš hrát více než 1 legendární charakter.

Wilton Thorne

Crit – přilož žeton Obrana -1 k obránci

Protector – pokud byla napadena spřátelená jednotka, která nesousedí s Wiltonem, může být obráncem místo této jednotky Wilton Thorne

Zomm Hopeslayer

Crit – Zomm se může pohnout o 1 pole

Preparation – Zomm může použít navíc kartu z jeho akčních karet

Stealth – Když Zomm zahájí pohyb a nesousedí s ním žádná nepřátelská jednotka, získává +1 k útoku. Nepřátelská jednotka na to může reagovat pohybem o 1 hex. ???

Monstra:

Bog Elemental

Crit – Přiděl žeton Pohyb -1 obránci. Žeton odeber na konci tiku 5/10.

Natural Form – Bog Elemental nemůže hrát karty přeměny.

Crushridge Ogre

Crit – Zranění +1

Bellow – Spojenci Ogrehu včetně jeho, mohou přehodit 1 kostku při útoku

Lightning Blast – Zaútoč 4 fyzickými útoky proti cílenému sousedícímu nepříteli

Frostmane Troll

Crit – Posuň obránci tik o 1

Frost Purification – Odstraň debuff nebo žeton od spojence, který je cílem

Harvest Golem

Harvest Flest – Když nepřítel zastaví pohyb na hexu sousedícím s Harvest Golemem, hod' kostkou, když padne crit, přiděl této nepřátelské jednotce 2 zranění.

Rethilgore

Nocturnal – Během tiku 6-10. Rethilgore má zvýšenou obranu a útok +1 a pohyb +1.

Sarmoth

Crit – Pokud obránce přežije tento útok, ihned může na Sarmotha zaútočit (Obránce si zvolí útok a zaplatí za něj všechny náklady).

Sunscale Scytheclaw

Crit – Zranění +1.

Hunt – Sunscale Scytheclaw získává +1 k fyzickému útoku při útoku na nepřítele, který sousedí se spojencem.

Skeletal Priest

Crit – Vyléčí 1 zranění každému spojenci Skeletona (včetně jeho samotného)

Bone Harvest - Když je zničen sousedící charakter, vyléčí 1 zranění spojenecké jednotce.