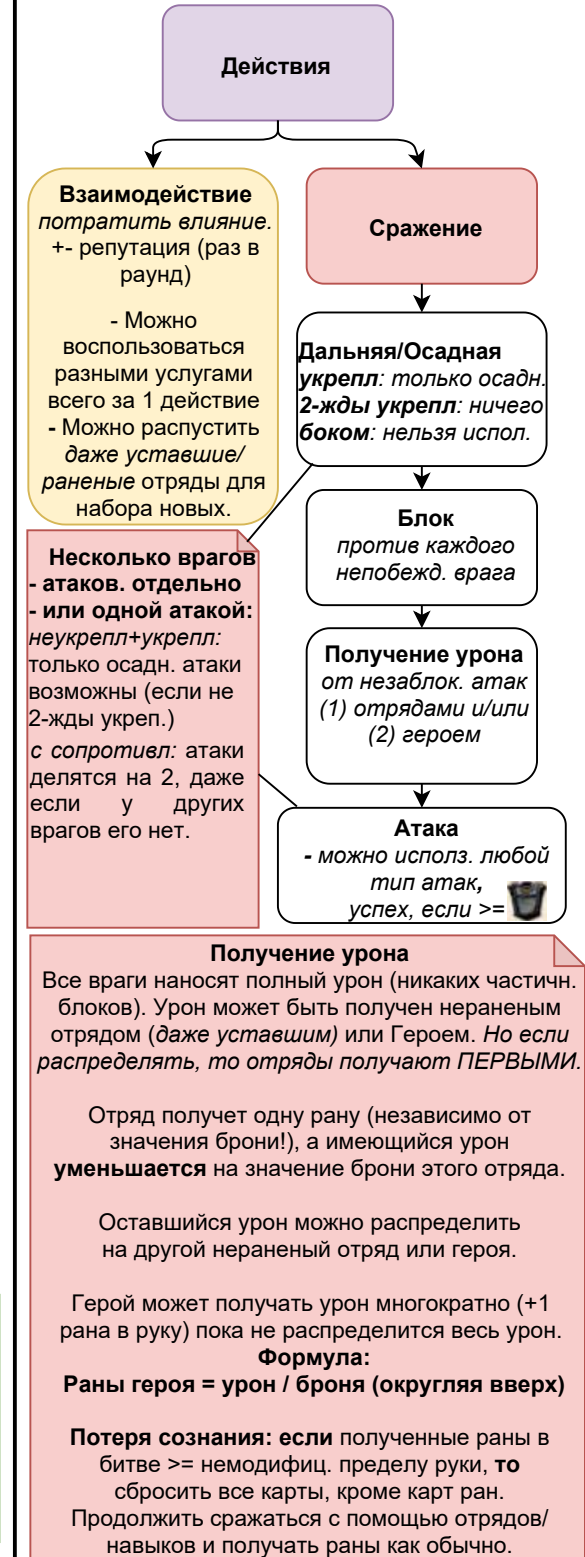
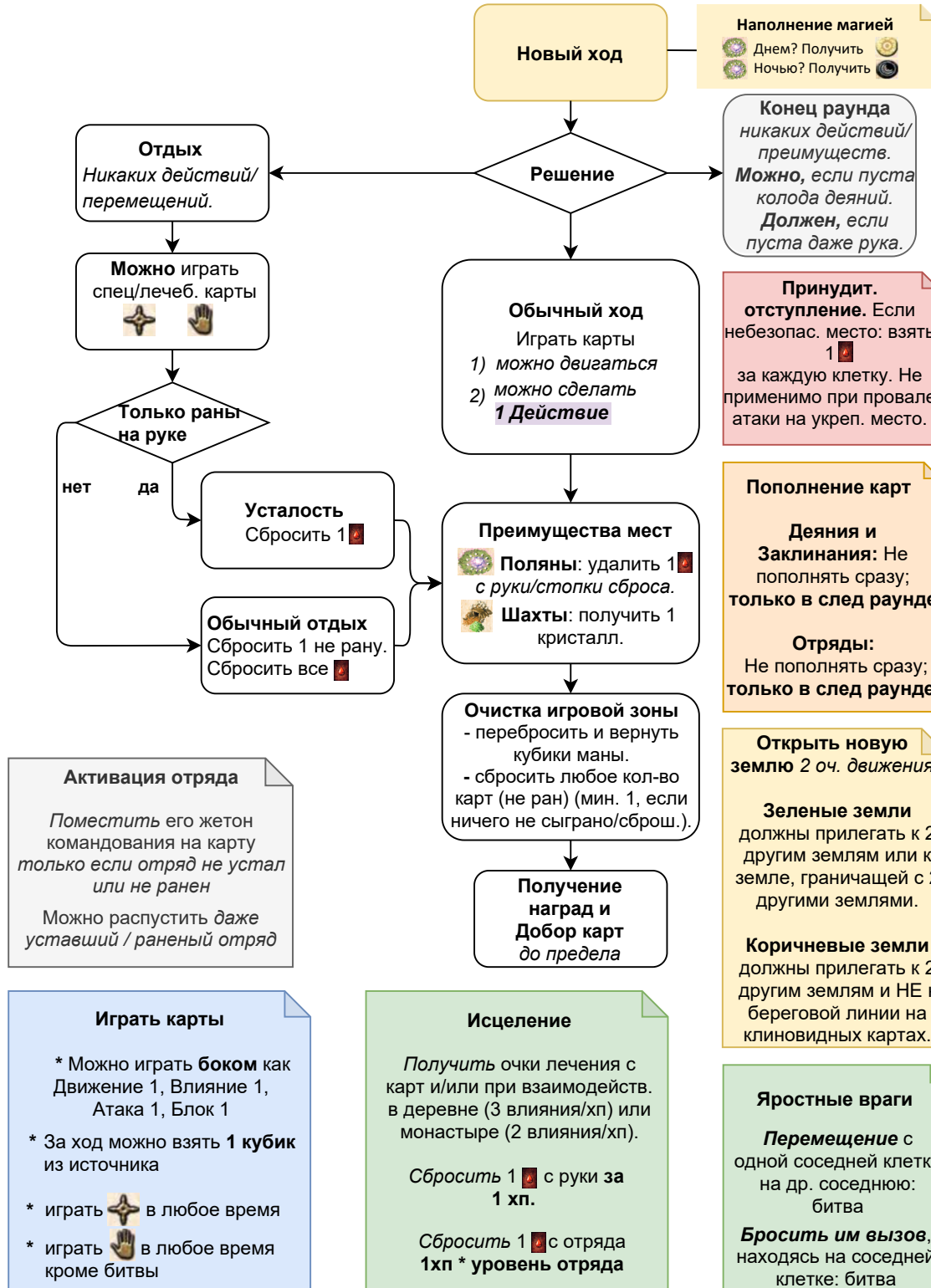
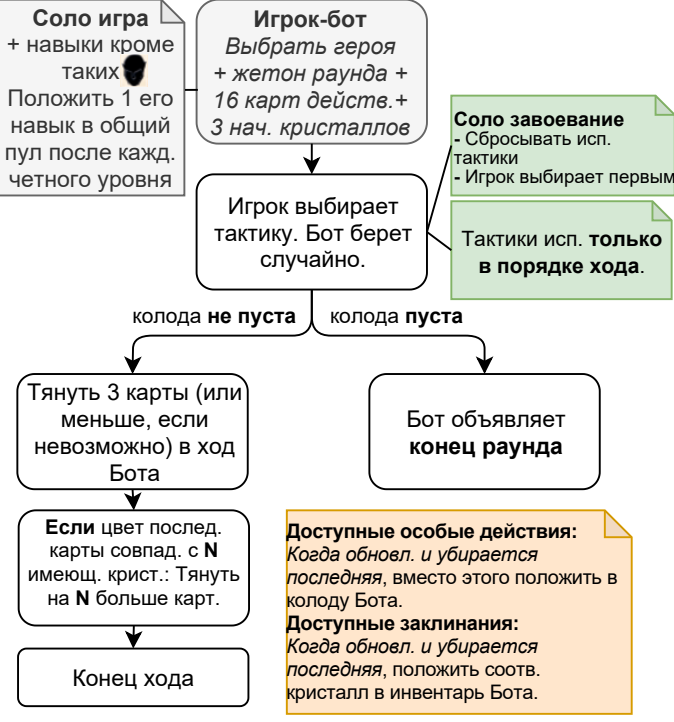
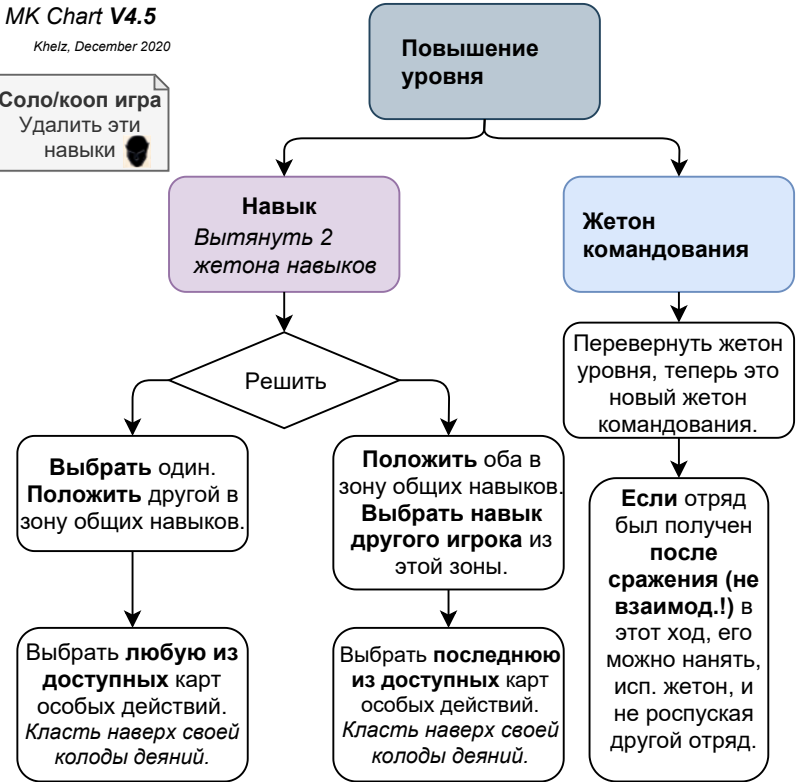




Соло/кооп игра
Удалить эти навыки



СОПРОТИВЛЕНИЯ И ЗАЩИТА ВРАГОВ	
	Укреплённый - во время фазы дальнего боя можно играть только осадные атаки (нельзя вообще играть атаки, если этот враг находится в укрепленном месте).
	Физическое сопротивление - все физ. атаки (вкл. сыгран. боком) делить пополам, округляя вниз .
	Сопротивление огню - Все огеннные атаки делить пополам, округляя вниз . Враги игнорируют все эффекты карт или отрядов, сыгранные за красную ману.
	Сопротивление льду - Все ледяные атаки делить пополам, округляя вниз . Враги игнорируют все эффекты карт или отрядов, сыгранные за синюю ману.
	Сопротивление огню и льду - Также все огенно-ледяные атаки делить пополам, округляя вниз .
	Неуловимый - у врага два значения брони. Меньшее применять только в фазе ближнего боя и только если все атаки этого врага были успешно заблокированы. Все модификаторы брони применяются к обоим значениям.
	Неукреплённый - игнорируются все укрепления местности, которые могли бы дать врагу защиту.
	Защита от магии - на врага не влияют никакие эффекты, кроме атак и блоков. Эффекты, действующие напрямую на атаку этого врага, по-прежнему можно использовать.
	Прикрытие - Первый враг, которого вы атакуете в бою (либо в дальней фазе, либо в обычной фазе атаки), увеличивает свою броню на величину защитной способности, до конца этого боя.

ОСОБЕННОСТИ ВРАЖЕСКИХ АТАК (1)	
	Огненная - Только ледяной и огненно-ледяной блок эффективен (другие делить пополам, округляя вниз).
	Ледяная - Только огненный и огненно-ледяной блок эффективен (другие делить пополам, округляя вниз).
	Огненно-ледяная - Только огненно-ледяной блок эффективен (другие делить пополам, округляя вниз).
	Призыв - В начале фазы блока вытянуть случайный коричневый жетон. Он заменяет врага в фазах блока и получения урона, после чего сбрасывается.
	Быстрая - Блокирование атаки врага требует вдвое больше очков блока, чем обычно.
	Жестокая - Если враг не заблокирован, он наносит вдвое больше урона, чем его значение атаки.

ОСОБЕННОСТИ ВРАЖЕСКИХ АТАК (2)	
	Ядовитая - Отряд получает две карты ран вместо одной от атаки ядовитого врага. За каждую рану, полученную героем от этой атаки, он также кладет одну карту раны в свой сброс.
	Парализующая - Отряд, получивший рану от такой атаки, немедленно уничтожается. Если герой получает раны от такой атаки, игрок немедленно сбрасывает с руки все карты, кроме карт ран.
	Наёмный убийца - На отряды урон от атаки не может быть распределён. Если не заблокирован, урон получает только герой.
	Неповоротливый - В фазе блока можно потратить очки движения, уменьшив значение атаки на 1 за каждое потраченное очко движения в этот ход. Атака, уменьшенная до 0, успешно заблокирована.
	Вампиризм - Броня врага с вампиризмом увеличивается на 1 до конца битвы каждый раз, когда в результате его атаки отряд получает рану или игрок берёт карту рану в руку.

СОПРОТИВЛЕНИЯ ОТРЯДОВ	
	Физическое сопротивление - врагам и другим героям сложнее ранить этот отряд физическими атаками. Пример: Если урон $\leq$ броне, отряд не получает ран. Если урон $>$ брони, отряд ранен и уменьшить урон броней еще раз.
	Сопротивление огню - врагам и другим героям сложнее ранить этот отряд огненными атаками. Также этот отряд игнорирует все эффекты карт и способности отрядов противника, сыгранные за красную ману (кроме эффектов атак).
	Сопротивление льду - врагам и другим героям сложнее ранить этот отряд ледяными атаками. Также этот отряд игнорирует все эффекты карт и способности отрядов противника, сыгранные за синюю ману (кроме эффектов атак).
	Сопротивление огню и льду - также, врагам и другим героям сложнее ранить этот отряд огненно-ледяными атаками.