

Уровень датарона (требуемый релик)	Характеристика	Мин.значение (%)	Макс.значение (%)
1-2 (p1)	Избегание крита (особый урон)	5	10
	Крит.урон	5	10
	Шанс на отражение (уклонение от особого урона)	5	10
	Соппротивление (броня от особого урона)	5	10
	Эффективность	6	12
	Стойкость	6	12
4-5 (p3)	Избегание крита (особый урон)	10	15
	Крит.урон	10	15
	Шанс на отражение (уклонение от особого урона)	10	15
	Соппротивление (броня от особого урона)	10	15
	Эффективность	12	20
	Стойкость	12	20
7-8 (p5)	Избегание крита (особый урон)	15	25
	Крит.урон	15	25
	Шанс на отражение (уклонение от особого урона)	15	25
	Соппротивление (броня от особого урона)	15	25
	Эффективность	20	30
	Стойкость	20	30

#	Описание	Принадлежность
1	<p>Когда впервые каждый союзник из Тёмной стороны достигает 90, 70 и 50% здоровья, то накладывает "сомнение" на случайного врага, у которого не было этого эффекта, на 2 хода (нельзя сопротивляться и предотвратить)</p> <p>"Сомнение": нельзя получать бонусную шкалу хода, баффы и восстанавливать защиту</p>	Тёмная сторона
2	<p>Когда впервые каждый союзник из Светлой стороны достигает 75, 50 и 25% здоровья, то получает "повышение защиты" (50%) на 2 хода (нельзя снять и предотвратить)</p>	Светлая сторона
3	<p>Когда союзник получает бафф, то восстанавливает 2% здоровья и защиты</p>	Тёмная / Светлая сторона
4	<p>Когда союзник накладывает дебафф, то получает 2% крит.шанса (суммируется) на 3 хода</p>	Тёмная / Светлая сторона
5	<p>В начале своего хода союзник с 25% шансом снимает с себя все дебаффы</p>	Тёмная / Светлая сторона
6	<p>Когда союзник накладывает на врага дебафф, то также наносит урон в размере 2% от макс.здоровья врага</p>	Тёмная / Светлая сторона

#	Описание
Мандалорцы	
1	Когда союзный мандалорец наносит урон врагу от атаки, то если с момента прошлого хода этого мандалорца данный враг получал урон, то все союзные мандалорцы получают 2% атаки (суммируется) до конца боя
2	Когда здоровье каждого союзника впервые падает ниже 50%, все союзники снижают свои перезарядки на 1 и получают 10% шкалы хода
3	Когда союзник даёт бафф другому союзнику, этот союзник получает 10% шкалы хода (1 раз за ход за каждого союзника)
4	Когда союзник убивает врага, то этот враг не может быть воскрешён
5	Когда здоровье союзника падает ниже 100%, то он получает бонусный ход (1 раз за бой)
Бойцы повстанцев (НЕ ПРОСТО ПОВСТАНЦЫ)	
1	Когда союзники теряют стак эффекта длительного лечения, то получают 1 стак (10%) на 2 хода
2	Когда союзник даёт бафф другому союзнику, этот союзник получает 10% шкалы хода (1 раз за ход за каждого союзника)
3	Когда здоровье каждого союзника впервые падает ниже 50%, все союзники снижают свои перезарядки на 1 и получают 10% шкалы хода
4	Когда союзник воскрешается, то получает "длительное восстановление защиты" (25%) на 2 хода, 25% шкалы хода и снижает все перезарядки на 1
5	Когда союзник наносит крит.удар по врагу во время своего хода, то получает 10% атаки (суммируется) на 2 хода
Имперцы	
1	Когда враг теряет шкалу хода, союзники получают "повышение защиты" (10%, суммируется) на 2 хода. Когда союзник теряет "повышение защиты", то получает 10% шкалы хода
2	В конце своего хода союзники получают "повышение пробития брони" и "повышение атаки" на 1 ход
3	В начале своего первого хода союзники получают прибавку к атаке в размере 400% от своей текущей обороны до конца боя. Затем они теряют 50% обороны до конца боя.
4	Когда союзник использует способность, предполагающую выбор другого союзника, то оба союзника получают 5% обороны, макс.здоровья, защиты и атаки (суммируется) до конца боя
5	Когда союзник наносит крит.удар по врагу во время своего хода, то получает 10% атаки (суммируется) на 2 хода

