Einheiten

Sämtliche nicht-epische Einheiten können weitergebildet werden. Die Maximalstufe beträgt Level 3.

Einheit:



Beschreibung:
Protektor

Protektoren sind eins mit ihrem mächtigen Zweihänder. Die kampferprobten Krieger sind durch eine dicke Panzerung ihren Gegnern meist überlegen.

Kosten: 500 Gold



Bewahrerin

Die Bewahrerinnen, welche zum Teil elbischen Ursprungs sind, strecken ihre Feinde mit tödlicher Präzision darnieder. Die Anzahl derer, die den Umgang mit dem Bogen besser beherrschen, ist spärlich gesät.

Kosten: 700 Gold



Alchemistin

Durch ihre magischen Grundkenntnisse ist die Alchemistin auf den Schlachtfeldern ein ernstzunehmender Gegner. Heilkräuter, die sie während eines Kampfes einsetzt, lassen sie oft länger am Leben als so manchen Nahkämpfer.

Kosten: 900 Gold

Orkkrieger

Sie sind primitiv und ihre Gier nach Gewalt ist unstillbar. Dadurch, dass sie nur für den Kampf leben, sind sie ein Verbündeter, den man besser in seinen eigenen Reihen haben sollte.

Einheit:

Beschreibung:



Kosten: 1.150 Gold



Feenkrieger

Die Krieger des Feenvolkes bestechen durch ihre kaum vergleichbare Gewandtheit, die es ihnen sowohl erlaubt gegnerischen Angriffen gekonnt auszuweichen, als auch selbst schnelle und zielgerichtete Attacken zu starten.

Kosten: 1.350 Gold



Elite Soldat

Rekrutiert aus den Völkern des Ostens, mit einer Zähigkeit, die ihresgleichen sucht, sind Elite Soldaten eine schwer zu überwindende Hürde für den Gegner. Ausgebildet in sämtlichen bekannten Kampfkünsten sind sie absolut tödlich.

Kosten: 1.700 Gold



Wüstenläufer

Aus noch unerschlossenen Gebieten stammend, ist der Wüstenläufer an widrige Umstände mehr als gewöhnt. Diese Fähigkeit macht sich auch positiv auf dem Schlachtfeld bemerkbar, auf dem er seine Gegner mit zwei Sensen unerbittlich bearbeitet.

Kosten: 2.050 Gold

Argeus

Dieses Mischwesen, halb Mensch halb Tier, hat fast keinerlei Schwachstelle. Unermüdlich pflügt es wie

Einheit:



Beschreibung:
ein Rammbock durch die gegnerischen Reihen und richtet einen immensen Schaden an.

Kosten: 2.400 Gold



Assassine

Gestält durch eine lebenslange und unbarmherzige Ausbildung, sind Assassinen Meister der Täuschung. Sie lauern in den Schatten auf ihre ahnungslosen Opfer und setzen so ihre tödlichen Stöße.

Kosten: 2.750 Gold



Arkanmagierin

Spezialisiert auf die arkanen Magiekünste, verlangsamt sie gegnerische Einheiten, setzt ihnen mit Eissplittern flächendeckend zu oder hüllt sie komplett in Eis ein. Ihr Ziel ist es, den Feind auf Abstand zu halten.

Kosten: 3.500 Gold



Bestienjäger

Abgehärtet durch zahlreiche Kämpfe gegen furchterregende Ungetüme, ist der Bestienjäger eine unerschrockene Einheit, der kein Gegner zu mächtig ist. Gut gepanzert bearbeitet er mit seinem mächtigen Schwert jede Kreatur, die sich ihm in den Weg stellt.

Kosten: 4.250 Gold

Dunkelelfe

Ihr Hang zum Okkulten und die Beherrschung der dunklen Künste ließen die Dunkelelfen in den

Einheit:



Beschreibung:

vergangenen Jahrhunderten langsam in den Wahnsinn abgleiten. Zwar mit einem schmächtigen Körper ausgestattet, ist ihre absolute Zerstörungswut dennoch gefürchtet.

Kosten: 5.000 Gold



Gestaltenwandler

Ähnlich der Walddruidin ist der Gestaltenwandler mit den Kräften der Natur vertraut. Allerdings hat er sich auf die Lehre der Formwandlung spezialisiert und kann somit, je nachdem was die aktuelle Situation erfordert, mehrere Tiergestalten annehmen.

Kosten: 7.500 Gold



Gladiator

Der Vereinbarung zustimmend, sich dem Heer anzuschließen, um in unbestimmter Zukunft seine Freiheit zu finden und nicht auf ewig sein Leben in einer Arena zu verteidigen, stürzt sich der Gladiator unerschrocken in jede Schlacht, um seinem Ziel ein Stück näher zu kommen.

Kosten: 11.000 Gold



Drachentöter

Seine Rüstung, mit zahlreichen Trophäen aus legendären Schlachten verziert, ist die einzige Schwachstelle des Drachentöters. Denn um seine wüsten Angriffshiebe auszuführen, benötigt er ausreichend Bewegungsfreiheit

Kosten: 14.800 Gold

Kampfmagier

Alle relevanten Magieschulen beherrschend, ist die Spezialität des Kampfmagiers den Gegner mit

Einheit:



Beschreibung:
diversen Angriffszaubern zu zerstören. Um seinen eher gebrechlichen Körper zu schützen, ist er zudem mit einer Plattenrüstung ausgestattet.

Kosten: 18.200 Gold



Kommandant

Durch seine gebieterische und unerschrockene Art verleiht der Kommandant sämtlichen anderen Einheiten zusätzlich Mut und Durchhaltevermögen. Ein kühler Kopf, der über genug taktische Erfahrung verfügt, um die Schlacht zu seinen Gunsten zu wenden.

Kosten: 22.500 Gold



Leibgarde

Die stärksten Krieger wurden auserwählt, um ihr Leben für dich zu geben. Mit grausamen Mächten wurden sie bearbeitet, um ihnen einen unerbittlichen Siegeswillen einzusetzen. Somit haben sie auch den Rest ihrer Menschlichkeit eingebüßt.

Kosten: 27.000 Gold



Nekromant

Der Nekromant versteht sich neben dem Heraufbeschwören von Untoten und Dämonen auch darauf, mächtige Todeszauber zu wirken, um die Reihen der Gegner zu dezimieren.

Kosten: 34.000 Gold

Schattenläufer

Die Gegner der Schattenläufer haben kaum eine Chance mit ihrem Leben davonzukommen. Als

Einheit:

Beschreibung:



Meister der Schwertkunst verbunden mit seiner überragenden Gewandheit gilt der Schattenläufer als einer der tödlichsten Mörder dieses Planeten.

Kosten: 43.000 Gold



Walddruidin

Walddruiden huldigen den Geistern der Natur. Durch ihre Fähigkeit sich in Wölfe zu verwandeln, sind sie spezialisiert auf den offensiven Nahkampf.

Kosten: 50.000 Gold



Scharfrichter

Der Anblick der durch zahlreiche Versuche entstellten Kreaturen, ist so unerträglich, dass man mittels Illusionszaubern gezwungen war den Scharfrichtern ein menschliches Aussehen zu geben. Jedoch verfehlten die Experimente nicht ihre Wirkung: Eine abartige Tötungsmaschine ist geboren.

Kosten: 60.000 Gold



Skythes

Einer uralten niederträchtigen Rasse angehörend, schlossen sich die Skythes deiner Sache an, um an dem Niedergang des Guten teilhaben zu können. Sie sind wahre Meister im Umgang mit dem Bogen. Selbst die Bewahrerinnen senken ihre Häupter in Demut vor dem Können der Skythes.

Kosten: 76.000 Gold

Paladin

Ein göttlicher Krieger, der allerdings dem Wahnsinn verfallen ist. Der Paladin hat die stärkste Panzerung

Einheit:

Beschreibung:



aller herkömmlichen Einheiten und ist somit ein Bollwerk gegen die anstürmenden Horden.

Kosten: 95.000 Gold



Magma Lord

Tief unter der Erde, dort wo ein Sterblicher vor Hitze verglühen würde, lebt der Magma Lord in seinem Reich. Davon abgehärtet gibt es für diesen mächtigen Krieger wenige Waffen, die ihm etwas anhaben können.

Kosten: 125.000 Gold



Erzengel

Auf diesem Planeten im Exil lebend, führten die Erzengel ein zurückgezogenes Dasein in der Dunkelheit. Jedoch hast du den Verstand dieser todbringenden Herolde mit deinen Lügen vergiftet, um sie zu unterjochen und für deine Sache kämpfen zu lassen.

Kosten: 150.000 Gold



Hochelfe

Mit Kräften vertraut, die nur noch wenige Lebewesen auf dieser Welt beherrschen, fegt sie einen Derwisch gleich über das Schlachtfeld.

Kosten: 300.000 Gold

Klingenmeister

Ein Meister im Umgang mit zwei Schwertern. Mit einer immensen Geschwindigkeit gleitet er

Einheit:



Beschreibung:
todbringend durch die feindlichen Reihen.

Kosten: 500.000 Gold



Wanand

Dieser schlangenähnliche Fleischfresser verfügt über blitzartige Reflexe. Seine ölige Haut macht es zudem noch schwieriger ihn zu erwischen.

Kosten: 800.000 Gold



Raleshil

Durch seine Teleportfähigkeiten stiftet er Verwirrung bei jedem Gegner. Zeit genug für deine restlichen Einheiten den Gegner zu überrennen.

Kosten: 1.000.000 Gold



Träne der Sonne

Aus den östlichen Königreichen stammend, sind diese Kriegerinnen im Umgang mit sämtlichen Waffenarten perfekt ausgebildet.

Kosten: 1.000.000 Gold

/* */