Epische Einheiten

Einheit:

Beschreibung:



Lavaskorpion

Diese monströse Kreatur, ausgestattet mit einem steinharten Panzer, mächtigen Klauen und einem tödlichen Giftstachel, ist rar auf dieser Welt. Umso mehr ist sie eine furchterregende Verstärkung für jedes Heer.

Erhält man durch: Auserwählte der Sianedan (Boss)



Phönix

Viele Sagen und Überlieferungen ranken sich um die Herkunft dieses mystischen Wesens. Hoch in die Lüfte steigend versenkt es Freund und Feind mit seinem mächtigen Feueratem.

Erhält man durch: Mysx - Gefallene der Feuerlande (Boss)



Lindwurm

Dieses urtümliche Geschöpf lebt tief in den Bergen versteckt. Als Jäger stößt es vom Himmel, ähnlich einem überdimensionalen Pfeil, blitzschnell auf seine Beute herab. Mit großer Ausdauer nimmt es sich so ein Opfer nach dem anderen vor.

Erhält man durch: Chiranoy (Boss)



Erddämon

Vor vielen Jahren beschworen und entfesselt, diente er einem Nekromanten-Kult als mächtiger Herold. Nach der Auslöschung des Kultes streift er seitdem herrenlos und blutdurstig durch die Welt, alles zermalmend, was ihm in den Weg kommt.

Erhält man durch: Dämonologin Xinth (Boss)

Einheit:









Beschreibung:

gefallener Engel

Der namenlose Anführer der Erzengel, welcher sich von ihnen entsagte, um einen Weg zurück in den Himmel zu finden, wurde von unbekannten Mächten als Trophäe gefangen gehalten. Alleine die Lehnstreue, die er dir geschworen hat, veranlasst ihn dazu, dich bei deinen Taten zu unterstützen.

Erhält man durch: Geisel der Quar (Boss)

Moorschleicher

Die Sümpfe, die das Feuerland umranden, sind die Heimat der Moorschleicher. Diese überaus zähen Biester machen Jagd auf alles, was sich bewegt und zermalmen ihr Opfer mit ihren monströsen Kiefern. Es gibt wenig Gegner, die beim Anblick eines Moorschleichers nicht sofort Reißaus nehmen.

Erhält man durch: Bestienhändler

Medium der Steppen

Der hilflose Eindruck, den man beim Anblick eines Medium der Steppen augenblicklich hat, ist ein tödlicher Irrtum. Sie sind wahre Meister im Beherrschen der elementaren Kräfte und können situationsbedingt entweder mit Feuerbällen um sich schmeissen, ein Erdbeben verursachen oder ein Schutzschild aus Eis heraufbeschwören.

Erhält man durch: Bestienhändler

Schlachtenrufer

Ursprünglich dienten die Schlachtenrufer dem Volk der Dunkelelben. Diese Meister des Kampfes sind sowohl im Nahkampf, als auch in den Künsten der Magie geschult. Ein siegesgewisses Lächeln auf den Lippen wüten sie mit flammendem Schwert und zerstörerischen Zaubern durch die gegnerischen Reihen.

Erhält man durch: Bestienhändler

Tempelhund

Einst umgaben sich die mächtigsten Regenten des Landes mit Tempelhunden als ihre persönliche

Einheit:



Beschreibung:
Leibgarde. Diese unerschrockenen Wächter sind dank ihrer schier unglaublichen Instinkte und Reflexe kaum zu treffen und setzen den Feinden mit ihren mächtigen, sichelförmigen Hiebwaffen unerbittlich zu.

Erhält man durch: Bestienhändler



Ritualmeisterin

Die Ritualmeisterin ist weniger eine aktive Kämpferin, sondern sie beschränkt sich hauptsächlich auf die Unterstützung der restlichen Einheiten. Und ihre Palette an Möglichkeiten ist groß: Egal, ob mit Schutz- und Heilzaubern oder Ritualen, die deine Einheiten in einen wahren Blutrausch versetzen - für den Sieg ist ihr jedes Mittel recht.

Erhält man durch: Bestienhändler



Baradyn

Dieses Ungetüm ist eine wahre Vernichtungsmaschine, der wenig entgegenzusetzen ist. Baumhoch und mit unzähligen Tentakeln ausgestattet hält ein Baradyn ganze Armeen in Schach. Jedoch sollte er entweder als erste Angriffswelle oder letzten Todesstoss eingesetzt werden, da er nicht zwischen Freund und Feind zu unterscheiden vermag.

Erhält man durch: Bestienhändler



Heermeister

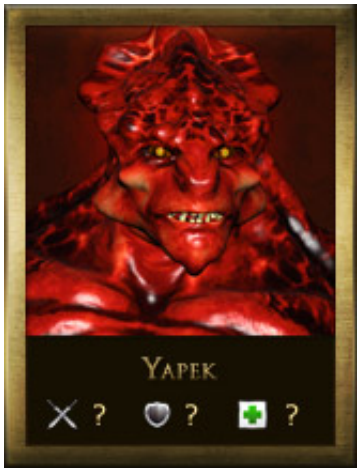
Dieser Ork ist nicht natürlichen Ursprungs - er ist das Resultat einer Zucht verschiedener Orkrassen. Dank seiner überragenden Physis und dem detaillierten Wissen über die Kriegskunst ist er für ein ernstzunehmendes Heer unersetzlich. Der Heermeister ist der geborene Anführer. Wenn er zum Angriff übergeht, sinkt automatisch die Moral des Gegners.

Erhält man durch: Bestienhändler

Yapek

Über die Yapeks ist nicht viel Wissen vorhanden.

Einheit:









Beschreibung:

Doch jedem ist bewusst, dass ein Yapek eine mehr als tödliche Waffe darstellt. Mit einer Haut so dick wie Stahl, resistent gegen Feuer und bewaffnet mit rasiermesserscharfen Klauen ist er eine Ehrfurcht einflößende Erscheinung. Sich dessen bewußt, dass man mit normalen Mitteln nichts gegen ihn ausrichten kann, stürzt er sich, einem Tier gleich, auf seine Gegner.

Erhält man durch: Bestienhändler

Steingolem

Dieser riesige Koloss kennt kein Erbarmen. Durch Magie zum Leben erweckt, zermalmt er seine Gegner mit bloßen Händen, die, wie mächtige Ambosse geformt, auf die feindlichen Reihen herabsausen. Da er keinerlei Schmerz kennt und mit einem Steinpanzer umhüllt ist, der nahezu undurchdringlich ist, gehört er zu den mächtigsten Wesen, die auf dieser Welt umherwandeln.

Erhält man durch: Erfolge
Tochter des Zorns

Seit Generationen werden auserwählte Frauen von Kindheit auf an zu furchtlosen Kriegerinnen ausgebildet.

Dank ihrer physischen Bewandnis, dem jahrelangen Training und den magischen Fähigkeiten, die sie besitzen, zählen sie zu den stärksten Kriegern, die auf dieser Welt verweilen.

Erhält man durch: Erreichen von Level 25
Chamaeth

In dem ewigen Eis der nördlichen Einöde beheimatet, macht der alte Recke Chaemeth Jagd auf alle Lebewesen, die ihm vor die Augen kommen. Auf dieser Art terrorisiert dieser gewaltge Drache bereits seit Jahrhunderten die nördlichen Gefilde.

Das Seevolk jedoch, welches auf die Schifffahrt angewiesen ist, hat sich von einem der mächtigsten Druiden seines Stammes eine Flöte anfertigen lassen, die einen Herr über Chaemeths Geist werden lässt.

Einheit:









Beschreibung:

Erhält man durch: Bestienhändler

Somnamphore

Die Somnamphore ist eine direkte Nachkommin der früheren Herrscher dieser Welt - den Altvorderen. Gezeugt zwischen einem von ihnen und einer Sterblichen, verfügt sie über übermächtige Kräfte. Neben ihren herausragenden Nahkampffähigkeiten, ist ihre Unverwundbarkeit gegenüber herkömmlichen Angriffen ihre größte Stärke.

Erhält man durch: Tickets beim Winter Special

Asasel

Ein Verkünder der von Dämonenfürst Aghmar ausgerufenen Verdammnis. Selbst eher mit durchschnittlichen Fähigkeiten im Kampf ausgerüstet, verfügt er über die einzigartige Fähigkeit durch die Anrufung dunkler Kräfte seine Mitstreiter mit geistiger und körperlicher Kraft auszustatten.

Erhält man durch: Bestienhändler

Graf Beran

Seit Lebzeiten hat sich der Graf mit sämtlichen Formen von Nekromantie und Okkultismus beschäftigt. Dieser Hang war im Fluch und Segen zugleich - er fiel einem Anschlag von dunklen Magiern zum Opfer und fristet seitdem ein Dasein als allseits gefürchteter Untoter in diesen Gefilden.

Erhält man durch: Bestienhändler

Schwurbewahrer

Die letzten Worte des Freischärlers Caradin bevor er und seine Frau von dem vor Wut rasenden Pöbel auf dem Scheiterhaufen verbrannt wurden, waren die der Rache. Als wiedergeborener Racheengel mit übersinnlichen Kräften und überwältigenden Schwertkünsten macht er fortan Jagd auf seine Peiniger.

Erhält man durch: Bestienhändler

Magmaschwinge

Aeducan, der höchste Schmied der Titanen, hat sein

Einheit:







/* */

Beschreibung:

Meisterwerk vollbracht. Aus den seltensten und widerstands-
fähigsten Materialien schuf er den mechanischen Vogel Magmaschwinge.

Ein allzu tödliches Konstrukt, für das es noch keine Überlieferung gibt, wie man es bezwingen könnte.

Erhält man durch: Gewinn bei Glückslos des Seevolks

Chorion

Die Hohepriester der Kuntaia verlangen nach drei Artefakten, um dieses Ungetüm heraufzubeschwören - den Achath Kelch, die Drachenzahnkette und die Essenzentruhe. Wenn Dir das Glück hold ist, findest Du die Artefakte in Dungeons, bei Kämpfen in der Arena und bei der Herstellung von Gütern.

Erhält man durch: Ticket-Event

Malygorn

Einst als Reittier der Himmelsvölker bekannt, haben sich diese Gift speienden Drachen mittlerweile in die Gebirge zurückgezogen. Diese Bestie ist eine Rarität, deren Besitz von wahrer Macht und Größe zeugt.

Erhält man durch: Ticket-Event