

Unidades

Todas as unidades não épicas podem ser treinadas mais de uma vez. O nível máximo de melhoria é 3.

Unidade:



Descrição:

Protetor

Os protetores usam uma arma poderosa de duas mãos que é como se fosse parte do braço deles. Os guerreiros testados para a batalha usam uma armadura grossa que os torna superiores à maioria dos adversários.

Custos: 500 ouros

Defensor

Os defensores, cuja origem é élfica, destroem os inimigos com precisão mortal. São raros os seres que conseguem manusear arcos melhor que os defensores.

Custos: 700 ouros

Alquimista

O conhecimento sobre magia dos alquimistas os torna adversários terríveis no campo de batalha. As ervas de cura que eles usam durante a batalha geralmente os mantêm vivos por muito mais tempo do que os lutadores de combate corpo a corpo.

Custos: 900 ouros

Lutador orc

São primitivos e grandes adeptos da violência desenfreada. Considerando que eles só vivem para lutar, são o tipo de guerreiros que é melhor ter como aliados.



Unidade:



Descrição:

Custos: 1.150 ouros

Guerreiro feérico

Os guerreiros feéricos se destacam pela destreza incomparável que permite a eles evitar ataques dos inimigos com habilidade superior e contra-atacar com golpes rápidos e precisos.

Custos: 1.350 ouros

Soldado de elite

Recrutados dos povos do leste, têm uma resistência singular e são guerreiros praticamente invencíveis. Eles são treinados em todos os estilos de luta conhecidos, o que os torna implacáveis

Custos: 1.700 ouros

Corredor de areia

Originários de regiões selvagens, os corredores de areia estão mais do que acostumados a condições adversas. Esse talento é uma grande vantagem no campo de batalha, onde eles despedaçam os inimigos sem misericórdia usando duas segadeiras.

Custos: 2.050 ouros

Argeus

Esse ser originado de um cruzamento de raças (metade animal, metade humano) quase não tem

Unidade:



Descrição:

pontos fracos. Ele passa como um trator pelos grupos inimigos e causa dano imenso.

Custos: 2.400 ouros

Assassino

Insensibilizados por uma vida de treinamento incansável, os assassinos são os mestres do ludíbrio. Eles seguem as vítimas pelas sombras e atacam com golpes fatais.

Custos: 2.750 ouros

Ocultista

Especializados nas magias arcanas, podem retardar unidades inimigas, evocar uma tempestade de gelo enorme ou congelar os adversários. A meta deles é manter os inimigos a distância.

Custos: 3.500 ouros

Caçador de bestas

Moldado pelas diversas batalhas contra monstros aterrorizantes, o caçador de bestas é uma unidade serena que não teme oponente algum. Confiante na sua armadura forte, usa uma espada poderosa para cortar qualquer criatura que aparecer pela frente.

Custos: 4.250 ouros

Elfo negro

A preferência deles pelo oculto e pelo domínio das artes negras os fez serem dominados pela loucura

Unidade:



Descrição:

nos últimos séculos. Apesar de não terem estatura elevada, a vontade absoluta de destruição dos elfos negros os tornam muito temíveis.

Custos: 5.000 ouros

Transmorfo

Parecido com o druida da floresta, o transmorfo pode usar os poderes da natureza. Nesse caso, ele se concentrou na arte de trocar de forma e pode assumir qualquer forma animal que seja mais adequada à situação.

Custos: 7.500 ouros

Gladiador

Quando um gladiador concorda em fazer parte de um exército em troca de liberdade em algum momento futuro, o que o livraria de um ciclo de vida perpétuo na arena, ele luta com satisfação em qualquer batalha que o aproxime de sua meta.

Custos: 11.000 ouros

Matador de dragões

Sua armadura, adornada com vários troféus de batalhas lendárias, é o único ponto fraco de um matador de dragões. Ele precisa de pouco espaço para realizar ataques que dizimam qualquer adversário.

Custos: 14.800 ouros

Mago de batalha

Como mestre das principais escolas de magia, o mago de batalha se especializa em aniquilar

Unidade:



Descrição:

adversários com vários ataques mágicos. Para proteger seu corpo frágil, ele se equipa com uma armadura de prata

Custos: 18.200 ouros

Comandante

O estilo controlador e destemido do comandante dá a todas as outras unidades coragem e fôlego adicionais. Mente calma e experiência tática sólida são duas características que o fazem ter condições de fazer qualquer batalha ficar a seu favor.

Custos: 22.500 ouros

Guarda-costas

Os guerreiros mais fortes foram selecionados para serem os seus guarda-costas. Eles foram manipulados com as magias mais perniciosas para terem uma vontade inexorável de vencer. O único custo é o resto da humanidade deles.

Custos: 27.000 ouros

Necromante

O necromante é um mestre na evocação de mortos-vivos e demônios e no lançamento de magias fatais que destroem diversas linhas de adversários.

Custos: 34.000 ouros

Corredor das sombras

Os adversários de um corredor das sombras têm pouca chance de escapar com vida. Os corredores

Unidade:



Descrição:

das sombras combinam seu domínio da espada com uma destreza incrível, o que faz deles uns dos assassinos mais fatais deste planeta.

Custos: 43.000 ouros



Druida da floresta

Os druidas da floresta reverenciam os deuses da natureza. A capacidade deles de se transformar em lobos os torna especialistas no combate corpo a corpo.

Custos: 50.000 ouros



Carrasco

O aspecto deste ser, remendado com pedaços de várias outras criaturas, era tão deprimente que um mago ilusionista precisou dar ao carrasco uma aparência humana. Com exceção disso, os experimentos foram um sucesso: criou-se uma máquina de matar única.

Custos: 60.000 ouros



Skythes

Membros de uma raça antiga e primária, os Skythes aderiram à sua causa para acabar com o bem. Eles são verdadeiros mestres do arco. Até os protetores se curvam humildemente diante da habilidade superior dos Skythe.

Custos: 76.000 ouros

Paladino

Um guerreiro sagrado que não conseguiu resistir à

Unidade:



Descrição:

loucura. O paladino tem a armadura mais forte entre todas as unidades tradicionais, o que faz dele uma muralha contra as hordas adversárias.

Custos: 95.000 ouros

Lorde do magma

Muito abaixo da superfície, onde os mortais seriam incinerados instantaneamente, o lorde do magma administra o reino dele. Essas condições o deixaram mais poderoso do que quase todas as armas existentes.

Custos: 125.000 ouros

Arcanjo

Exilado neste planeta, o arcanjo tem uma vida reclusa na escuridão. Mas você usou suas mentiras para contaminar a mente deste arauto fatal e o dominou para usá-lo como desejar.

Custos: 150.000 ouros

Elfo superior

Imbuído de poderes de criaturas muito raras neste mundo, o elfo superior é um turbilhão no campo de batalha.

Custos: 300.000 ouros

Mestre das lâminas

Um mestre no manuseio de duas espadas. Sua velocidade imensa permite criar um caminho de

Unidade:



Descrição:

destruição nas linhas inimigas.

Custos: 500.000 ouros



Wanand

Esse carnívoro semelhante a uma serpente tem reflexos rápidos como um trovão. A pele oleosa de Wanand torna sua captura praticamente impossível.

Custos: 800.000 ouros



Raleshil

A habilidade de teletransporte de Raleshil causa confusão nos inimigos, o que cria a oportunidade certa de ataque para as suas unidades.

Custos: 1.000.000 ouros



Lágrimas do sol

São guerreiras são originárias do reino do leste, onde treinaram até dominar todos os tipos de armas.

Custos: 1.000.000 ouros

/* */