

Unités

Toutes les unités non-épiques peuvent suivre une formation complémentaire. Le niveau maximal est 3.

Unité:



Description:

Protecteur

Les protecteurs portent une puissante arme à deux mains qui fait pratiquement partie de leur bras. Ces guerriers aguerris portent d'épaisses armures qui les rendent supérieurs à la plupart de leurs adversaires.

Coûts : 500 Or



Gardienne

Les gardiennes, initialement originaires du peuple elfe, abattent leurs ennemis avec une précision mortelle. Il y a peu d'êtres, ou que ce soit, qui manient l'arc aussi bien qu'elles le font.

Coûts : 700 Or



Alchimiste

Leur connaissance de la magie fait des alchimistes de sérieux adversaires sur le champ de bataille. Les herbes de soin qu'ils utilisent durant la bataille les aident souvent à se maintenir en vie plus longtemps que beaucoup de combattants de première ligne.

Coûts : 900 Or

Guerrier orc

Ils sont primitifs et s'engagent dans l'ultra-violence avec un enthousiasme débridé. Comme ils ne vivent que pour se battre, c'est le genre d'alliés que vous aimeriez légitimement compter dans vos rangs.

Unité:



Description:

Coûts : 1.150 Or

Guerrier féérique

Les combattants du peuple des fées sont notables pour leur incomparable dextérité, qui leur permet autant d'éviter les attaques des ennemis avec maestria que de porter des attaques rapides, précises et ciblées.

Coûts : 1.350 Or

Soldat d'élite

Recrutés parmi les peuples de l'Est réputés pour leur ténacité qu'on ne retrouve pas ailleurs, les soldats d'élite sont souvent un obstacle insurmontable pour leurs ennemis. Entraînés à tous les styles de combat, ils sont réellement dangereux.

Coûts : 1.700 Or

Coureur du désert

Originaire des régions sauvages, les coureurs du désert sont plus que coutumiers des conditions difficiles. Ce talent est un avantage majeur sur le champ de bataille, là, ils découpent leurs ennemis sans aucune pitié en utilisant une faux dans chaque main.

Coûts : 2.050 Or

Argeus

Ce croisement— moitié animal, moitié humain— n'a quasiment pas de faiblesse. Il enfonce les lignes

Unité:



Description:

ennemies tel un bélier infatigable et produit des dommages immenses.

Coûts : 2.400 Or

Assassin

Endurcis par une vie entière dédiée à l'entraînement, les assassins sont les maîtres de l'illusion. Ils traquent leurs victimes insouciantes depuis les ombres, leurs coups sont souvent fatal.

Coûts : 2.750 Or

Occultiste

Spécialisés dans la magie des arcanes, ils peuvent ralentir les unités ennemies, invoquer d'énormes tempêtes de glace voire même congeler leurs opposants. Leur but est de garder l'ennemi à distance.

Coûts : 3.500 Or

Chasseur de bêtes

Aguerri par d'innombrables batailles contre de terrifiantes monstruosités, le chasseur de bêtes est une unité imperturbable qui ne craint aucun affrontement. Confiant de la force de son armure, il utilise sa puissante épée afin d'abattre quiconque se trouverait sur son chemin.

Coûts : 4.250 Or

Elfe noir

Leur prédilection pour l'occulte et la maîtrise des arts sombres à lentement conduit les elfes noirs à la

Unité:



Description:

folie au long des siècles précédents. De faible stature, leur volonté absolue de destruction fait qu'ils sont hautement craint.

Coûts : 5.000 Or

Métamorphe

Semblable au druide des forêts, le Métamorphe peut contrôler les pouvoirs de la nature. Ici, il à intensifié l'art du changement de forme et peut prendre autant de formes animales que lui dicte la situation.

Coûts : 7.500 Or

Gladiateur

Lorsque le gladiateur accepte de rejoindre une armée en échange de sa liberté future — échappant ainsi au cycle perpétuel de la vie dans l'arène — il se jette joyeusement dans tout combat qui pourrait le rapprocher de son but.

Coûts : 11.000 Or

Tueur de dragons

Son armure, ornée et alourdie de nombreux trophées venus de bataille légendaires, est le seul point faible du Tueur de dragons. Et c'est pourquoi il a besoin d'espace pour porter ses coups dévastateurs.

Coûts : 14.800 Or

Mage de bataille

Maitrisant toutes les écoles de magie primaire, le mage de bataille se spécialise dans l'annihilation de

Unité:



Description:

ses adversaires à travers un arsenal varié de magie offensive. Afin de protéger son corps fragile, il est aussi équipé d'une armure de plaques.

Coûts : 18.200 Or

Commandant

La témérité et l'aura du commandant donne à toutes les unités du courage et de l'endurance supplémentaires. Du sang-froid et une solide expérience tactique sont tout ce qui lui faut pour retourner une bataille en sa faveur.

Coûts : 22.500 Or

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.

Coûts : 27.000 Or

Nécromancien

Le nécromancien est un maître de l'invocation de morts-vivants et de démons aussi bien qu'un lanceur de sorts de magie mortelle utilisés pour décimer des groupes entiers d'adversaires.

Coûts : 34.000 Or

Arpenteur des ombres

Les adversaires des Arpenteurs des ombres ont peu de chances de s'en sortir vivant. Les arpenteurs des

Unité:



Description:

ombres associent la maîtrise du combat à l'épée à une incroyable dextérité et sont considérés de ce fait comme les plus dangereux meurtriers sur cette planète.

Coûts : 43.000 Or



Druide des forêts

Les druides des forêts vénèrent les dieux de la nature. Leur capacité à se transformer en loup en fait des spécialistes du combat rapproché.

Coûts : 50.000 Or



Bourreau

La simple vue de cette créature, assemblée avec des morceaux d'autres créatures disparates, était si perturbante que la magie illusoire fut requise afin de donner au Bourreau une apparence humaine. Sinon, l'expérience fut un franc succès : une aberrante machine à tuer était née.

Coûts : 60.000 Or



Skythe

Membre d'une race ancienne et abjecte, les Skythes ont rejoint votre cause afin de savourer la fin du Bien. Ils sont les vrais maîtres de l'arc. Même les protecteurs inclinent leur tête avec humilité lorsqu'ils sont confrontés au talent des Skythes.

Coûts : 76.000 Or

Paladin

Un guerrier saint qui a sombré dans la folie. Le paladin a la plus solide armure de toutes les unités

Unité:



Description:

traditionnelles, en faisant un véritable rempart contre les hordes d'invasisseurs.

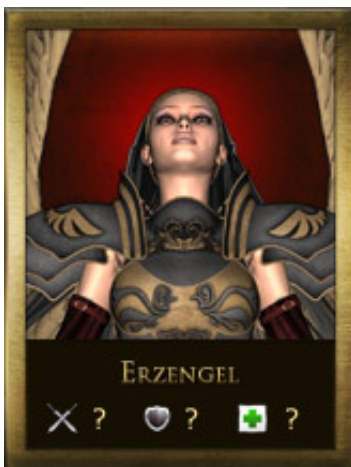
Coûts : 95.000 Or



Seigneur du magma

Très profond sous la surface, là où les mortels seraient consumés sur place, le seigneur du magma surveille son royaume. Ces conditions ont endurci ce puissant guerrier bien au-delà de la puissance offensive de la plupart des armes.

Coûts : 125.000 Or



Archange

Vivant en exil sur cette planète, l'archange mène une vie de réclusion dans les ténèbres. Mais vos mensonges ont empoisonné l'esprit de ce héraut de la Mort, l'amenant sous votre joug et l'utilisant pour parvenir à vos fins.

Coûts : 150.000 Or



Haut elfe

Imbu de ses pouvoirs - auxquels peu d'êtres vivants peuvent prétendre en ce monde - il tourne comme un derviche à travers le champ de bataille.

Coûts : 300.000 Or

Maître des larmes

Un maître dans le domaine des deux épées. Sa grande célérité lui permet de se frayer un sillon

Unité:



Description:

dévastateur à travers les lignes ennemies.

Coûts : 500.000 Or



Wanand

Ce carnivore serpentine a des réflexes fulgurants. En outre, sa peau grasse et glissante le rend plus difficile à attraper.

Coûts : 800.000 Or



Raleshil

Ses capacités de téléportation sèment la confusion parmi ses ennemis. Ce qui vous laisse assez de temps pour que le reste de vos unités envahisse l'ennemi.

Coûts : 1.000.000 Or



Les Larmes du soleil

Ces femmes guerrières viennent du royaume de l'Est, où elles se sont formés à la perfection dans le maniement de tous les types d'armes.

Coûts : 1.000.000 Or

/* */