

Unités Épiques

Unité:



Description:

Scorpion de lave

Ces créatures monstrueuses, caparaçonnées d'une matière aussi dure que le roc, dotées de pinces puissantes et d'un dard venimeux, sont rares sur ce monde. Cela fait d'elles le plus imposant des renforts pour n'importe quelle armée.

Peut-être obtenu par : Les élus de Sianedan (boss)



Phénix

De nombreuses légendes et histoires entourent l'origine de cette créature mythique. Tandis qu'il s'élève dans les airs, il englobe amis et ennemis dans son souffle de feu dévastateur.

Peut-être obtenu par : Mysx- Le déchu des Terres de feu (boss)



Lindworm

Cette créature, aussi vieille que le temps, vit cachée dans les profondeurs montagneuses. Lorsqu'elle chasse, elle plonge du ciel telle une flèche surdimensionnée, frappant sa proie tel un éclair crevant le ciel et son endurance incroyable lui permet d'abattre ainsi une victime après l'autre.

Peut-être obtenu par : Chiranoy (boss)



Démon terrestre

Invoqué et libéré il y a de nombreuses années, il était le héraut puissant du culte des nécromanciens. Depuis la dissolution du culte il erre sans maître et sans pitié à travers le monde, faisant mordre la poussière à quiconque croiserait sa route.

Peut-être obtenu par : Xinth le démoniste

Unité:



Description:

Ange déchu

Le dirigeant sans nom des archanges qui les dénonça afin de trouver un chemin pour retourner au paradis, a été retenu captif tel un trophée par une puissance inconnue. Seul le serment d'allégeance qu'il vous a prêté le pousse à supporter vos méfaits.

Peut –être obtenu par : Prisonnier de Qar (boss)

Crevure des marécages

Les marais entourant les Terres de feu sont la résidence des crevures des marécages. Ces créatures extrêmement tenaces font la chasse à tout ce qui bouge et mâchonnent leurs victimes entre leurs monstrueuses mâchoires. Il y-a peu d'adversaires capables de ne pas fuir terrorisés à la simple vue d'une crevure des marécages.

**Peut –être obtenu par : maître du bestiaire
Medium des Steppes**

En dépit de son apparence inoffensive, le medium des Steppes ne l'est vraiment pas. Ce sont de vrais maîtres des pouvoirs élémentaires, capable d'invoquer des boules de feu, des tremblements de terres ou des boucliers protecteurs de glace si le besoin s'en fait sentir.

Peut –être obtenu par : maître du bestiaire

Crieur de guerre

Les maîtres de guerre servaient à l'origine les elfes noirs. Ces machines de guerre sont formées à la fois au combat rapproché et aux arts de la magie. Avec un sourire confiant, ils taillent dans les rangs adverses avec leurs épées de feu et leur magie meurtrière.

Peut –être obtenu par : maître du bestiaire

Molosse des temples

Les plus grands dirigeants de la terre utilisèrent

Unité:



Description:

autrefois les molosses des temples en tant que garde du corps personnels. Ces sentinelles inflexibles ont des instincts incroyables doublés de reflexes incomparables qui leur permettent de massacrer leurs adversaires impitoyablement grâce à de puissantes lames de taille et d'estoc en forme de faucille.

Peut –être obtenu par : maître du bestiaire

Maîtresse du Rituel

Le Maître des rituels ne fait pas partie des forces vives du front, il se tient hors de danger et prend en charge le reste des unités. Et sa palette d'options est grande : qu'il s'agisse de protection et de guérison, ou encore de rituels qui feront de vos unités des berserkers entrant dans une rage meurtrière – cette unité fera tout son possible afin de pouvoir arracher la victoire.

**Peut –être obtenu par : maître du bestiaire
Baradyn**

Cette monstruosité est une vraie machine à tuer. Il y-a peu d'options pour la contrer. Grand comme un arbre, doté de tentacules innombrables, le Baradyn peut tenir une armée entière sur la défensive. Il est mieux employé pour commencer la bataille ou pour porter le coup fatal car il ne fait aucune différence entre les alliés et les ennemis.

Peut –être obtenu par : maître du bestiaire

Maître de Guerre

Il n'y a rien de naturel dans cet orque. Il est le croisement de races orques spécifiques choisies non sans raison. Grâce à sa force incroyable et une connaissance détaillée de l'art de la guerre, il est irremplaçable pour toute armée qui a l'intention d'être prise au sérieux. Le Maître de Guerre est un leader né. Quand il mène la charge, le moral de l'adversaire tombe automatiquement.

**Peut –être obtenu par : maître du bestiaire
Yapek**

Peu est su des Yapeks. On sait que le Yapek est une

Unité:



Description:

arme extrêmement meurtrière. Sa peau est aussi dure que l'acier et imperméable au feu. Ajouter à cela des griffes acérées est le résultat est tout simplement terrifiant. Pleinement conscient que rien ne l'arrête, le Yapek se jette avec une fureur animale dans la bataille.

Peut –être obtenu par : maître du bestiaire

Golem de pierre

Ce colosse gigantesque ne connaît pas la pitié. La vie lui fut donnée par magie. Il écrase ses adversaires avec des poings gros comme des enclumes et projette les cadavres dans les rangs ennemis. Puisqu'il ne connaît pas la peur et est engoncé dans une armure de pierre quasiment impénétrable, il fait parti des plus puissantes créatures qui hantent ce monde.

**Peut –être obtenu par : Achievements
Fille de la Colère**

Durant des générations, des femmes ont été entraînées depuis l'enfance à devenir des guerrières sans peur. Grâce à leurs aptitudes physiques, construisent au long d'années d'entraînement et à leur connaissance de la magie, elles sont parmi les combattants les plus forts que l'on puisse trouver dans ce monde.

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

**Peut –être obtenu par : Avoir atteint le niveau
25
Chamaeth**

Situé dans les glaces éternelles du désert du Nord, ce monstre antique, qui s'appelle Chaemeth, pourchasse tous les êtres vivants qui lui tombent sous la patte. Durant des siècles ce puissant dragon a imposé son règne de terreur dans la région nordique.

Cependant le peuple de la mer, qui dépend de la

Unité:



Description:

marine, a demandé aux druides les plus puissants de sa tribu de fabriquer une flûte, afin de maîtriser l'esprit de Chaemeth.

Peut –être obtenu par: billet de loterie, Peuple de la mer

Somnaphore

Le Somnaphore est un descendant direct des anciens dirigeants de ce monde, les Old Blood. Fruit de l'union entre un membre de leur race et une mortelle, le Somnaphore est doté de pouvoirs supérieurs, notamment en termes de combat au corps à corps et d'invulnérabilité aux attaques traditionnelles.

Peut –être obtenu par: L'offre Spécial hiver

Chorion

Les Grands prêtres de Kuntaia ont besoin de trois artefacts pour invoquer cette créature : la Coupe d'Achath, la Chaîne de crocs de dragon et la Source d'essence. Si vous avez de la chance, vous trouverez ces artefacts dans les donjons, lors des combats dans l'arène et en fabriquant des biens.

Peut –être obtenu par: Ticket Event

Malygorn

Ces dragons cracheurs de venin étaient autrefois appelés "Montures des peuples célestes." Des nos jours, ils vivent cachés dans les montagnes. Ces créatures sont extrêmement rares, et en posséder une est un signe de pouvoir et de grandeur.

Peut –être obtenu par: Ticket Event

/* */