

PRIMA

Acrobata di spade

Unità da mischia legg...



Con l'inimitabile spada dei nani, lei è un'unità da mischia letale, estremamente efficace

Danni: 15-19

Punti ferita: 56

Dimensione: 1

Attributi

1 3 1 12

Bonus attacco

+30%

Acrobata di spade

Unità da mischia leggera

Disponibilità:

Plotoni totali: 22

Unità per plotone: 336

Panoramica singole unità: 7388

Attributi per unità:

56 15-19

3 1

Bonus attacco:

+30%

DOPO RIEQUILIBRIO

Acrobata di spade

Unità da mischia legg...



Ben equilibrato ed agile combattente, difficile da colpire, il che lo rende utile contro le unità leggere a distanza ed i maghi.

Danni: 23-28

Punti ferita: 122

Dimensione: 1

Attributi

1 3 1 11

Bonus attacco

+30% +30%

Bonus difesa

-40% -40%

Abilità speciali

Danza disarmante

Acrobata di spade

Unità da mischia leggera

Disponibilità:

Plotoni totali: 7.6

Unità per plotone: 1140

Panoramica singole unità: 8676

Attributi per unità:

122 23-28

3 1

Bonus attacco:

+30% +30%

Bonus difesa:

-40% -40%

Abilità speciali:

Danza disarmante

PRIMA

Informazioni sull'unità



Arciere d'elite

Unità a distanza ravvi...



Il più forte di tutti i combattenti leggeri da distanza, ma meglio tenerlo lontano dal combattimento ravvicinato.

Danni: 10-15

Punti ferita: 30

Dimensione: 1

Attributi

4 3 0 10

Bonus attacco

+30%

Arciere d'elite

Unità a distanza ravvicinata

Disponibilità:

Plotoni totali: 17

Unità per plotone: 336

Panoramica singole unità: 5719

Attributi per unità:

30 10-15

3 4

Bonus attacco:

+30%

DOPO RIEQUILIBRIO

Informazioni sull'unità



Arciere d'elite

Unità a distanza ravvi...



Le sue frecce acuminate infliggono danni pesanti ai maghi e anche alle unità pesanti da mischia, mentre lui schiva la maggior parte degli attacchi dei nemici

Danni: 17-21

Punti ferita: 73

Dimensione: 1

Attributi

4 3 0 18

Bonus attacco

+70% +70%

Bonus difesa

-50%

Abilità speciali

Occhio di bue

Arciere d'elite

Unità a distanza ravvicinata

Disponibilità:

Plotoni totali: 6.4

Unità per plotone: 1140

Panoramica singole unità: 7335

Attributi per unità:

73 17-21

3 4

Bonus attacco:

+70% +70%

Bonus difesa:

-50%

Abilità speciali:

Occhio di bue

PRIMA

Informazioni sull'unità

Golem di granito
Unità a lunga gittata



I suoi attacchi dalla distanza e la formidabile difesa grazie al granito dei nani ne fanno un nemico pericoloso con cui nessuno vuole misurarsi.

Danni: 40-120
Punti ferita: 349
Dimensione: 6

Attributi
3 3 0 6

Bonus attacco
+90% +30%

Bonus difesa
-50%

Abilità speciali
Ferisci nemici

Golem di granito

Unità a lunga gittata

Disponibilità:

Plotoni totali: 49.5
Unità per plotone: 56
Panoramica singole unità: 2774

Attributi per unità:
349 40-120
3 3

Bonus attacco:
+30% +90%

Bonus difesa:
-50%

Abilità speciali:
Ferisci nemici

DOPO

Informazioni sull'unità

Golem di granito
Unità a lunga gittata



Questa creatura rocciosa rompe ogni armatura debole, sia che appartenga ad un'unità leggera da mischia o ad un'unità leggera a distanza. Piccoli

Danni: 134-200
Punti ferita: 518
Dimensione: 6

Attributi
3 3 0 7

Bonus attacco
+20% +80%

Bonus difesa
-50%

Abilità speciali
Scudo affettatore

Golem di granito

Unità a lunga gittata

Disponibilità:

Plotoni totali: 13.9
Unità per plotone: 190
Panoramica singole unità: 2645

Attributi per unità:
518 134-200
3 3

Bonus attacco:
+20% +80%

Bonus difesa:
-50%

Abilità speciali:
Scudo affettatore

RIEQUILIBRIO ESERCITO

PRIMA

Informazioni sull'unità

Maga germogliante

Mago



Queste maghe avanzate possono indebolire i nemici con un click delle loro dita.

Danni: 18-33

Punti ferita: 125

Dimensione: 4

Attributi: 4 4 0 2

Bonus attacco: +70% +70%

Bonus difesa: -90% -90%

Abilità speciali: Coraggio infranto III

Maga germogliante

Mago

Disponibilità:

Plotoni totali: 26.7

Unità per plotone: 84

Panoramica singole unità: 2241

Attributi per unità:

125 18-33

4 4

Bonus attacco: +70% +70%

Bonus difesa: -90% -90%

Abilità speciali: Coraggio infranto III

DOPO RIEQUILIBRIO

Informazioni sull'unità

Maga germogliante

Mago



La maga rompe la volontà dei deboli di mente, non importa quanto sia spessa la loro armatura. Temuto allo stesso modo dalle unità pesanti da mischia e

Danni: 58-88

Punti ferita: 225

Dimensione: 4

Attributi: 4 4 0 14

Bonus attacco: +50% +60%

Bonus difesa: -40% -50%

Abilità speciali: Coraggio infranto Braccia di piombo

Maga germogliante

Mago

Disponibilità:

Plotoni totali: 6.7

Unità per plotone: 285

Panoramica singole unità: 1920

Attributi per unità:

225 58-88

4 4

Bonus attacco: +50% +60%

Bonus difesa: -40% -50%

Abilità speciali: Coraggio infranto Braccia di piombo

PRIMA

Informazioni sull'unità

Vecchio treant
Unità da mischia pe...



Questo simbolo di alberi e funghi ha la velocità di una tartaruga ma la resistenza di una roccia e la forza di un gigante.

Danni: 198-242

Punti ferita: 975

Dimensione: 12

Attributi: 1 2 1 7

Bonus attacco: +90%

Bonus difesa: -90%

Abilità speciali: Stordisci nemici

Vecchio treant

Unità da mischia pesante

Disponibilità:

Plotoni totali: 16.8

Unità per plotone: 28

Panoramica singole unità: 470

Attributi per unità: 975 198-242 2 1

Bonus attacco: +90%

Bonus difesa: -90%

Abilità speciali: Stordisci nemici

DOPO RIEQUILIBRIO

Informazioni sull'unità

Vecchio treant
Unità da mischia pe...



Lento e paziente. A questo tipo grande e grosso non importa molto se è colpito da grandi proiettili provenienti da unità pesanti a distanza o graffiato dalle

Danni: 191-234

Punti ferita: 1025

Dimensione: 6

Attributi: 1 2 1 1

Bonus attacco: +50%

Bonus difesa: -80% -40%

Abilità speciali: Frustata stordente

Vecchio treant

Unità da mischia pesante

Disponibilità:

Plotoni totali: 2.3

Unità per plotone: 190

Panoramica singole unità: 430

Attributi per unità: 1025 191-234 2 1

Bonus attacco: +50%

Bonus difesa: -80% -40%

Abilità speciali: Frustata stordente