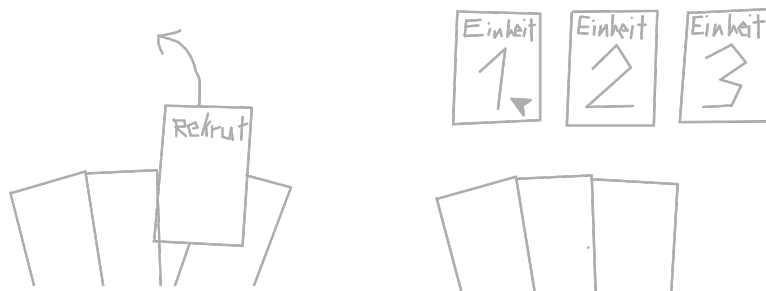


Einheiten:

Einheiten werden durch die Rekruten Karte beschworen. Diese muss auf eine eigene Struktur gespielt werden. Danach sollen alle Einheiten, die Möglich sind auszubilden als Karte angezeigt werden von der man eine dann per Mausklick auswählt. Diese Einheit erscheint dann in der Struktur welche man zuvor ausgewählt hat.



Alle Einheiten haben eine Schadens- und HP-Anzeige. Wenn die Einheit Schaden erleidet, der gleich oder größer ist wird sie zerstört.

Alle Einheiten haben eine Bewegungsreichweite von 2, Sichtreichweite von 2 und Angriffsreichweite von 1, wenn keine anderen Effekte oder Boni aktiv sind.

Bewegt wird durch das Klicken auf die Einheit und dann auf das Zielfeld (natürlich nur wenn dieses Feld zulässig ist). Wenn auf dem Zielfeld eine gegnerische Einheit steht, gilt die Bewegung als Angriff. Nach einem Angriff kann sich eine Einheit nicht mehr bewegen, es sei denn ein Effekt bzw. Bonus ist aktiv.

Wenn eine Einheit sich auf dem Feld einer Struktur befindet erhält diese einen defensive Bonus der durchbrochen werden muss bevor die Einheit Schaden bekommt, erst nachdem die Einheit tot ist, bekommt die Struktur Schaden. Wenn sich keine Einheit in der Struktur befindet, verliert die Struktur direkt HP.

Einheiten verbrauchen Ressourcen jede Runde, wie viel ist unten angegeben. Hat man diese nicht zur Verfügung, können diese Einheiten nicht gebaut werden (gezeigt dadurch, dass diese Karte beim Aussuchen grau ist). Wenn man Ressourcen verliert, bekommen alle Einheiten einen Malus auf ihren Schaden, wenn sie diese Ressource benutzen (Malus = 20% per Ressource)

E=Eisen N=Nahrung
H=Holz S=Stein

| | | |
|----------------|---|--|
| Bluttausch | = | Erhält für jeden Punkt verlorenes Leben einen Schaden |
| Guerilla | = | Ist unsichtbar, solange keine feindliche Einheit/Struktur auf einem benachbarten Feld steht |
| Fernkampf | = | Hat die in Klammern angegebene Angriffsreichweite, wenn von einer Nahkampfeinheit angegriffen, verteidigt sie sich nur mit der Hälfte der Angriffsstärke |
| Hit'n'Run | = | Kann nach einem Angriff sich noch bewegen |
| Verteidiger | = | Kann das eigene Reich nicht verlassen |
| Kundschafter | = | Hat eine Sichtreichweite von 3 |
| Speed | = | Hat die in Klammern angegebene Bewegungsreichweite |
| Antikavallerie | = | Gibt gegen berittene Einheiten den in Klammern angegebenen Bonusschaden |
| Charge | = | Wenn der Kampf sich auf Grasland befindet macht diese Einheit +3 Schaden |

| EINHEIT | LVL | ORT mind. | SCHADEN | LEBEN | KOSTEN | Effekt |
|--------------------|-----|-----------|---------|-------|----------|--|
| Miliz | 1 | Dorf | 1 | 1 | 1N | |
| Berserker | 2 | Dorf | 1 | 4 | 1N 1E | Bluttausch |
| Freiheits Kämpfer | 2 | Dorf | 2 | 1 | 1N 1H | Guerilla Fernkampf(2) Hit'n'Run Verteidiger |
| Späher | 1 | Dorf | 1 | 2 | 2N | Kundschafter Speed(3) |
| Berittener Späher | 2 | Dorf | 2 | 4 | 4N | Kundschafter Speed(4) |
| | | | | | | |
| Bogenschützen | 1 | Stadt | 3 | 2 | 1N 1H | Fernkampf (2) |
| Armbrustschütze | 2 | Stadt | 4 | 3 | 1N 1H 1E | Fernkampf (2) |
| Langbogenschütze | 3 | Stadt | 4 | 3 | 1N 2H 1E | Fernkampf (3) |
| | | | | | | |
| Speerkämpfer | 1 | Stadt | 1 | 5 | 1N 1H | Antikavallerie(3) |
| Pikinere | 2 | Stadt | 2 | 6 | 1N 1H 1E | Antikavallerie(4) |
| Hellebardier | 3 | Stadt | 3 | 7 | 1N 1H 2E | Antikavallerie(5) |
| | | | | | | |
| Schwertkämpfer | 1 | Burg | 3 | 4 | 1N 1E | |
| Langschwertkämpfer | 2 | Burg | 4 | 7 | 1N 2E | |
| Lanz Knecht | 3 | Burg | 5 | 8 | 2N 2E | |
| | | | | | | |
| Reiter | 1 | Burg | 3 | 4 | 2N 1E | Speed(3) Charge |
| Gepanzerter Reiter | 2 | Burg | 4 | 5 | 2N 2E | Speed(3) Charge |
| Ritter | 3 | Burg | 5 | 6 | 3N 3E | Speed(3) Charge |
| Paladin | 4 | Burg | 7 | 7 | 4N 4E | Speed(3) Charge |

Strukturen

Strukturen sind Objekte, die Platziert werden, eine HP-Anzeige haben und sich nicht bewegen können. Alle Eigenschaften sind unten zu sehen.

Alle Strukturen müssen im eigenen Reich gebaut werden.

Wenn HP einer Struktur auf oder unter 0 fallen wird diese zerstört.

Wenn eine Einheit sich in einer Struktur befindet bekommt sie eine def. Bonus.

Gegnerische Einheiten können nicht durch das Feld einer Struktur gehen.

Gleiche Strukturen können nicht nebeneinander gebaut werden. Sie müssen den unten angegebenen Mindestabstand haben.

| Gebäude | HP | def. Bonus | Besonderheiten | Ausbilden | Gebiets-erweiterung | Mind. Abstand |
|---------|----|------------|---|---|----------------------|---------------|
| Mauer | 15 | 5 | Verbraucht 2 Stein pro Runde | Nichts | 0 | 0 |
| Dorf | 5 | 1 | +1 Ressource vom Feld auf dem es steht; +1 Nahrung; 1 Kupfer wird ins Deck gemischt | Miliz Späher | 1 in alle Richtungen | 2 |
| Stadt | 15 | 3 | +4 Ressourcen vom Feld auf dem sie steht; 1 Kupfer wird ins Deck gemischt; verbraucht 1 Nahrung | Miliz Späher Bogenschütze Speerkämpfer Schwertkämpfer | 2 in alle Richtungen | 3 |

| | | | | | | |
|------------|----|----|---|--|----------------------|---|
| Burg | 25 | 5 | Alle angrenzenden feindlichen Einheiten erleiden jede runde 1 schaden; Verbraucht 1 Holz, 1 Nahrung und 3 Stein pro Runde; | Miliz Späher Bogenschütze Speerkämpfer Schwertkämpfer Reiter | 3 in alle Richtungen | 4 |
| Hauptstadt | 50 | 10 | +1 von allen Ressourcen; wenn sie fällt → Niederlage | Miliz, auch alle anderen Einheiten vorausgesetzt , dass man die nötige Struktur schon gebaut hat | 3 in alle Richtungen | - |