E=Eisen

N=Nahrung

H=Holz

S=Stein

G=Gold

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EINHEIT | LVL | ORT | SCHADEN | LEBEN | KOSTEN | Effekt |
| Miliz | 1 | Dorf | 1 | 1 | 1H 1N |  |
| Berserker | 2 | Dorf | 1 | 3 | 1N 1E | Wenn verletzt ist +2 schaden |
| Freiheits Kämpfer | 2 | Dorf | 1 | 1 | 1H 1N 1E | Ist unsichtbar (benachbarte Kämpfer können ihn sehen) und fernkampf(2) |
| Bogenschützen | 1 | Stadt/Burg | 2 | 2 | 1H 1E 1N | Fernkampf (2) |
| Armbrustschütze | 2 | Stadt/Burg | 3 | 3 | 2H 1E 1N | Fernkampf (2) |
| Langbogenschütze | 3 | Stadt/Burg | 3 | 3 | 3H 2E 2N | Fernkampf (3) |
| Speerkämpfer | 1 | Stadt | 1 | 3 | 1H 1E 1N | + 1 schaden gegen Reiter |
| Pikinere | 2 | Stadt | 2 | 4 | 1H 1E 1N | + 2 schaden gegen Reiter |
| Hellebardier | 3 | Stadt | 3 | 5 | 2H 2E 2N | +3 Schaden gegen Reiter |
| Schwertkämpfer | 1 | Burg | 3 | 4 | 1H 3E 2N |  |
| Langschwertkäpfer | 2 | Burg | 4 | 7 | 1H 3E 2N |  |
| Lanz Knecht | 3 | Burg | 5 | 8 | 1H 3E 3N |  |
| Reiter | 1 | Burg | 4 | 2 | 1E 3N 2G | Speed 2 |
| Gepanzerter Reiter | 2 | Burg | 5 | 4 | 3E 3N 3G | Speed 2 |
| Ritter | 3 | Burg | 6 | 6 | 4E 3N 4G | Speed 2 |
| Paladin | 4 | Burg | 7 | 8 | 5E 3N 5G | Kan nicht von Überläufer betroffen werde & Speed 2 |
| jon snow | 5 | Burg |  |  | 99G | Existiert nicht |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gebäude** | **LVL** | **Leben** | **def. Bonus** | **Besonderheiten** | **Ausbilden** |
|  |  |  |  |  |  |
| Dorf | 1 | 5 | 1 | +1 recouce auf dem Feld wo es steht +1 Gold | Miliz, Berserker, Freiheits Kämpfer |
| Stadt | 2 | 15 | 3 | +2 recource auf dem Feld wo es steht +2 Gold | Bogenschützen, Armbrustschütze, Langbogenschütze, Speerkämpfer, Pikinere, Hellebardier |
| Burg | 3 | 25 | 5 | Alle angrenzenden feindlichen Einheiten erleiden jede runde 1 schaden | Schwertkämpfer, Langschwertkäpfer, Lanz Knecht, Reiter, Gepanzerter Reiter, Ritter, Paladin |