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, |
| Stadt | 2 | 15 | 3 | +2 recource auf dem Feld wo es steht +2 Gold | Bogenschützen, Speerkämpfer |
| Burg | 3 | 25 | 5 | Alle angrenzenden feindlichen Einheiten erleiden jede runde 1 schaden | Bogenschützen,  Schwertkämpfer,  Reiter |

Def.Bonus: wenn eine Einheit sich auf dem Feld eines Gebäudes befindet erhält diese einen defensive Bonus der durchbrochen werden muss bevor die Einheit schaden bekommt,

erst nachdem die Einheit tot ist bekommt das Gebäude schaden wen sich keine Einheit im Gebäude befindet verliert das Gebäude direkt leben