














# Heiler

"Diese majestätische Kreatur lebt, um ihren Mitstreitern zu helfen und sie zu schützen. Durch ihre heilende Unterstützung wird jede Armee verbessert, doch sie sollte vor Luftabwehr geschützt werden!"

## Steckbrief:

Bevorzugtes Ziel	Eigene Truppen
Schadenart	Flächenheilung
Ziele	Boden
Wohnraum	14
Trainingszeit	2 - 8 Min
Bewegungsgeschwindigkeit	16
Heilungsgeschwindigkeit	0,7 Sekunde
Reichweite	5 Felder
Ab Kasernen Level	8

## Aufbaustufen:

Level	Entwicklungskosten	Dauer	Heilung/s	Heilung/s (Helden)	Trefferpunkte	Baukosten	Laborlevel
1	-	-	35	19	500	5.000 	-
2	750.000 	2 Tage	42	23	600	6.000 	5
3	1.500.000 	3 Tage	55	30	840	8.000 	6
4	3.000.000 	5 Tage	65	35	1.200	10.000 	7
5	9.500.000 	14 Tage	72	48	1.500	14.000 	9
6	14.500.000 	15 Tage	72	56	1.600	17.000 	11
7	17.000.000 	17 Tage				20.000 	12

**Verschiedene Level:**

Level 1 & 2   Level 3   Level 4   Level 5 & 6  
[Heiler\\_1.png](#) [Heiler\\_3.png](#) [Heiler\\_4.png](#) [Heiler\\_5.png](#)