

# L.A.S.S.I

Begleitertier L.A.S.S.I.



"L.A.S.S.I., der treuste Hund des Königreichs, verfolgt Gegner mit unerbittlichem Mut. Es sei denn, sie fliegen – in welchem Fall sie nur tapfer angebellt werden."

## Allgemeine Information

Bevorzugtes Ziel	2.5 Felder Radius
Schadensart	Einzelziel
Ziele	Boden

Bewegungsgeschwindigkeit 32  
Angriffsgeschwindigkeit 0.9 sec.

### Spezialfähigkeiten

Name Hochsprung  
Freigeschaltet ab Level 1

L.A.S.S.I ist das erste Heldentier, das verfügbar ist.

Es kann im [Begleiterhaus](#) oder in der Angriffsübersicht einem Helden zugewiesen werden.

Die Begleitertiere Sterben nicht, sondern sind nur betäubt.
















Anders als ein Held müssen sich diese nicht erholen, sondern ist gleich wieder einsatzbereit.

Stirbt der Held, dem er zugewiesen ist, greift er nächstgelegenen Gebäude an.




































L.A.S.S.I. löst sprunghallen aus, wird aber nicht davon geschleutert.

Wird das [Begleiterhaus](#) Verbessert, ist es weiterhin möglich ein Tier zu benutzen. verbessert man jedoch das Heldentier, kann dieses nicht verwendet werden.

### Ausbaustufen

Level	Kosten	Dauer	<a href="#">Begleiterhaus</a> Level	Vorzeitige Fertigstellung 
1	-	-	1	-
2	90.000	2 Tage	1	383 
3	100.000	2 Tage 12 Std	1	445 
4	110.000	3 Tage	1	506 
5	120.000	3 Tage 12 Std	1	568 
6	130.000	4 Tage	1	630 
7	140.000	4 Tage 12 Std	1	691 
8	150.000	5 Tage	1	753 
9	160.000	5 Tage 12Std	1	815 
10	170.000	6 Tage	1	876 
11	180.000	6 Tage 12 Std	5	938 
12	190.000	7 Tage	5	1.000 
13	200.000	7 Tage 12 Std	5	1.061 
14	210.000	8 Tage	5	1.123 
15	220.000	8 Tage	5	1.123 

## Schaden

Level	Schaden/Schlag 	Schaden/s 	Treffenpunkte 
1	135 	150 	2.700 
2	144 	160 	2.800 
3	153 	160 	2.900 
4	162 	180 	3.000 
5	171 	190 	3.100 
6	180 	200 	3.200 
7	189 	210 	3.300 
8	198 	220 	3.400 
9	207 	230 	3.500 
10	216 	240 	3.600 
11	225 	250 	3.700 :herz:
12	234 :schaden:	260 :schaden:	3.800 :herz:
13	243 :schaden:	270 :schaden:	3.900 :herz:
14	252 :schaden:	280 :schaden:	4.000 :herz:
15	261 :schaden:	290 :schaden:	4.100 :herz: