

# Fledermauszauber

"Ruft an einer beliebigen Stelle des Schlachtfelds einen Schwarm Fledermäuse herbei!  
Setze Verstärkung aus der Luft ein, wo sie am meisten gebraucht wird. Fledermäuse lösen keine Fallen aus."

[Fledermaus-Zauber.png](#)




## Tipp:

Fledermauszauber eignen sich hervorragend in Kombination mit Drachen. Gegen Ende des Angriffs können die Fledermäuse meist noch schnell die letzten Verteidigungen kaputt machen. Man sollte allerdings auf Flächenschaden achten, die beschworenen Fledermäuse haben nur sehr wenig Lebenspunkte.

## Steckbrief:

Zauberart    Beschwörung  
Ziele         Verteidigungen  
Braudauer    3 Minuten  
Größe         1  
Fabrik Level  5  
Wirkungsfeld 4 Felder

## Ausbaustufen:

Level	Entwicklungskosten	Entwicklungsdauer	Fledermaus-Anzahl	Braukosten	Laborlevel
1	-	-	7	110 	-
2	60.000 	5 Tage	9	120 	8
3	80.000 	6 Tage 12 Stunden	11	130 	8
4	120.000 	8 Tage	16	140 	9
5	160.000 	9 Tage	21	150 	10

## Fledermäuse:

Schaden   Trefferpunkte   Bewegungsgeschwindigkeit   Angriffsgeschwindigkeit

30

20

56

2 Sek