

D	BATIMENT DE PRODUCTION	Tour de Construction	PREREQUIS	GAIN	COUT
	Fermes céréales	1	Terrain plaine et colline	Nourriture +1	5
	Fermes légumes	1	Terrain plaine et colline	Nourriture +1	5
	Elevage viande	1	Terrain plaine et colline	Nourriture +1	5
	Chasse gibier	1	Terrains foret et montagnes	Nourriture +1	5
	Port de Pêche	1	Bord de mer et de lacs	Nourriture +1	5
	Vergers	1	Terrain foret pins-feuillus-savane	Nourriture +1	5
D	BATIMENTS INDUSTRIEL	Tour de Construction	PREREQUIS	GAIN	COUT
	Scierie	1	Terrain foret pins-feuillus-jungle	débloque la construction de bateau et du bélier	5
	Mine de sel	1	Bord de mer et de lacs	débloque le saloir	5
	Mine d'argile	1	Bord de mer et de lacs	débloque la briqueterie	5
	Mine de cuivre	1	Terrain montagnes	débloque le forgeron et le bronze	5
	Mine d'étain	1	Terrain montagnes	débloque le bronze	5
	Mine de charbon	1	Fonderie	débloque l'acier	5
	Mine de fer	1	Fonderie	débloque la fonderie et l'acier	5
	Mine de Pierre	1	Terrain montagnes	débloque bâtiments	5
	Mine d'or	1	Terrain volcan	Débloque Bijoutier et Bâtiment religieux	5
	Machinerie	2	Mine de charbon - Mine d'étain	réduit le temps de construction de 1 (minimum 1)	15
D	BATIMENTS COMMERCIAUX	Tour de Construction	PREREQUIS	GAIN	COUT
	Restaurant	1	2 type de nourriture.	1 or	5
	Taverne	1	3 type de nourriture - Restaurant	2 or	10
	Auberge	2	4 type de nourriture - Taverne	4 or	15
	Marché	3	5 type de nourriture. -Auberge	7 or	25
	Centre commercial	4	6 type de nourriture. -Marché	10 or	35
	Fabrique de meubles	4	Scierie	1 or	15
	Alcool (Vignoble - Cidrie - Brasserie)	1	Vergers ou céréales selon cas	1 or	15
	Fumoir	1	Mine de sel	1 or	15
	Fabricant de Charrette	1	Scierie	1 or permet commerce terrestre et débloquent char	15
	Fabrique d'outils	1	Forgeron	1 or	15
	Briqueterie	1	Mine d'argile	1 or	15
	Bijoutier	1	Mine d'or - Mine de cuivre	2 or	15
	Port de Commerce	1	Port de Pêche	1 or permet commerce maritime	15
	Fabrique d'amphore	1	Mine d'argile	1 or	15
D	BATIMENTS CIVIL	Tour de Construction	PREREQUIS	GAIN	COUT
	Route et ponts	1	Briqueterie	deplacement plus rapide sur la carte de campagne	2
	Centre gouvernement	1	Briqueterie	débloque l'arbre des recherches	5
	Caserne de Pompier	1		annule le jet d'incendie des événements aléatoire	5
	Rectorat	2	Centre gouvernement	Les recherches coute -1 d'or	10
	Bibliothèque	3	Rectorat	Débloque les recherches complexes	15
	Université	3	Rectorat	les recherches peuvent être acheté pour le double du prix	20
	Commisariat	1	Briqueterie	apporte de la milice en garnison, bonus contre l'espionnage,	10
	Théâtre	1	Mine de Pierre - Scierie	+2% demographie	10
	Arène	2	forgeron - Théâtre	+4% demographie	15
	Opéra	1		permet de recruter des bardes et musiciens (gain de moral des troupes)	10
	Sénat	2		diminue les chances de corruption	15
	Colisée	3	Arène -Animalerie	+10% demographie +1 d'or	25
	Hippodrome	4	Colisée -Fabricant de charrette	+20% demographie +3 d'or	80
	Charpentier de Marine	2	Port de Pêche	diminue les dégâts des tempêtes maritimes	10
	Corderie	1		réduit le cout des bateaux et engins de siège de 1 d'or	10
	Pigeonnier	1		le joueur peut coordonner son armée avec un allié	5
	Centre d'espionnage	2	Pigeonnier	permet de pouvoir ouvrir les portes d'une ville assiégé au d6 (4-6) en payant 5 po	15
	Guilde des voleurs	3	Centre d'espionnage	permet de connaitre l'emplacement des troupes des autres joueurs	25
	Ambassade	1		permet de renforcer une alliance	5
	Temple	1	Mine de Pierre	Protège des calamités	15
	Cathédrale	2	Bijoutier- Temple	Possibilité de recruter à 3 d'or les miliciens en cas de siège	30
	Merveille	4	Cathédrale - Bijoutier	Permet d'utiliser les calamités à distance, débloquent les unités religieuse	80
	Entrepôt	1	Briqueterie	Gain d'un tour de siège	5
	Réservoir	2	Briqueterie - Entrepôt	Gain de 2 tour de siège	15
	Egouts souterrains	1	Mine de Pierre	supprime le malus d'hygiène	5
	Thermes	2	Egouts	apporte un bonus d'hygiène	10
	Clinique	1	Thermes	annule le jet d'épidémie des événements aléatoire	15
	Hôpital	3	Clinique	permet de recruter des medecins de guerre (gain de moral des troupes)	40
D	BATIMENTS Militaire	Tour de Construction	PREREQUIS	GAIN	COUT
	Tour d'observation	1		donne vision terrestre	5
	Phare	1		donne vision maritime	5
	Forgeron	1	Mine de cuivre	débloque certaines unités	10
	Fonderie	1	Mine de fer	débloque certaines unités	10
	Caserne	1		débloque l'infanterie lourde, gardes et piquiers	10
	Académie	2		débloque les barbares, lanciers et hallebardiers	15
	Hall des guerriers	3	Maitrise de l'acier -Académie	débloque les légionnaires, Hoplites et Phallange	20
	Ecuries	1		débloque la cavalerie	10
	Haras	2	Ecuries	débloque la cavalerie de choc, les tirailleurs montés et char à raux (si fabrique de charrette)	15
	Hall des Chevaliers	3	Maitrise de l'acier -Haras	débloque les cataphractes et les éléphants en armure (si animalerie)	20
	Camp des tirailleur	1		débloque tirailleurs	10
	Camp des Archers	1	Camp des Archers- Camp des tirailleur	débloque archers	10
	Camp des auxiliaires	1		débloque archers Composite et Javelines	15
	Hall des Archers	3	Haras - Camp des auxiliaires	débloque les archers montés, les arc longs et les peltastes	20
	Animalerie	1	Terrain Foret	débloque chiens de guerres	15
	Dresseur	2	Terrains savane et jungles	débloque fauves et les éléphants	20
	Atelier	2		débloque engins de siège	10
	Atelier de Siège	4	Forgeron	débloque engins de siège lourd	15
	Hall du chef de guerre	1	Caserne	le joueur peut recruter 1 unité de plus par tour	20
	Camp des mercenaires	1		le joueur peut recruter des mercenaires	10
	Quai Militaire	1	Port de Pêche	débloque les navires de guerres léger	20
	Port militaire	3	Quai Militaire	débloque les navires de guerres lourds	50
	Palissade frontalière	1 / case	Scierie	sur la carte, permet de freiner une armée	5
	Mur en bois	1	Scierie	l'ennemi a besoin d'au moins d'un bélier	10
	Mur en pierre	2	Mine de Pierre	l'ennemi a besoin d'au moins d'un engins de siège	30
	Muraille	4	Briqueterie - Mine de Pierre - Scierie	l'ennemi a besoin de plusieurs engins de sièges lourds	80
	Bastion	3	Mine de Pierre	Augmente la garnison	30
	Château	5	Bastion	Augmente la garnison et gagne 1 tour de siège	80
	Forteresse	10	Château	Augmente la garnison et gagne 3 tour de siège	200