

Equipement d'armée

Ce qui suit donne une vue d'ensemble des bâtiments qui produisent de l'équipement pour votre armée. Chaque unité de votre armée peut être équipée de 3 articles d'équipement.

Bijoutier

Le bijoutier taille des pierres précieuses provenant de la mine en cabochons. A partir de ces produits, il fabrique des anneaux magiques et des colliers pour rendre votre armée encore plus puissante.

Coûts: 50.000 Or, 2 Lasers à impulsions, 50 Moteurs, 100 Pompes hydrauliques, 100 Platines, 150 Piles, 200 Roulements à billes, 250 Engrenages, 10.000 Minerais

Nombre maximum de bâtiments : 1

à partir de petites (si exploré): Cabochons, Syoniter, Cœurs d'étoile, Larmes de sang, Héritages de Rizlaff, Aquatun, Colliers ornementaux, Faiseurs d'orphelins, Nœud de Plalanx, Anneau de Serolak, Porteur de lumière, Mur d'énergie

Forge d'armures

Le forgeron d'armes fournit votre armée en casques et boucliers afin de détourner les attaques ennemies et porter leurs propres attaques pour gagner la bataille.

Coûts: 6.200 Or, 18.500 Bois, 22.500 Pierres, 25.000 Eau, 25 Acier, 40 Cuivre, 40 Bronze, 1 Cobalt

Nombre maximum de bâtiments : 2

Casques

petites: Masques de bronze, Casques de viking, Casque rouillé de chevalier, Casques de guerre

moyennes: Masques de bronze, Casques de viking, Casque rouillé de chevalier, Casques de guerre, Casque du chasseur de centaures, Ailes de la tempête

grande: Masques de bronze, Casques de viking, Casque rouillé de chevalier, Casques de guerre, Casque du chasseur de centaures, Ailes de la tempête, Chaperons d'Ingrimm, Casques rivetés de Nisfit, Heaumes de Theseract, Casques de Commandants, Tueuses d'Elfes, Eclairs d'Argents

Boucliers

petites: Boucliers de bois, Boucliers en bois renforcé, Boucliers normands, Bouclier de cobalt béni
moyennes: Boucliers de bois, Boucliers en bois renforcé, Boucliers normands, Bouclier de cobalt béni,
Bouclier des oubliés, Supernovas
grande: Boucliers de bois, Boucliers en bois renforcé, Boucliers normands, Bouclier de cobalt béni,
Bouclier des oubliés, Supernovas, Espoirs de Sissel, Remparts du Pénitent, Boucliers Cloutés, Targes
Honorifiques, Boucliers Scintillants, Elégies Sauvages

Temple

Les prêtres de votre temple utilisent la magie noire pour concocter des potions pour votre armée qui soignent, procurent la frénésie du combat ou durcissent la peau. Ceci accroît les points de vies, la force offensive ou la force défensive des unités individuelles.

Coûts: 7.000 Or, 19.500 Bois, 25.000 Pierres, 40.000 Eau, 25 Bol, 10 Bijoux, 30 Sculptures, 8 Statues, 5
Tablette de pierre

Nombre maximum de bâtiments : 2

petites: Élixirs de soin

moyennes: Élixirs de soin, Potions de fureur

grande: Élixirs de soin, Potions de fureur, Potions de peau de pierre

Forge d'armes

L'atelier du forgeron d'armure est un bâtiment important. Toutes les armes sont fabriquées ici, réparties entre le combat au contact, le combat à distance et les objets magiques. Sans eux votre armée entrerait désarmée dans la bataille.

Coûts: 6.500 Or, 18.500 Bois, 22.500 Pierres, 25.000 Eau, 25 Acier, 40 Cuivre, 40 Bronze, 1 Cobalt

Nombre maximum de bâtiments : 2

Combat à distance

petites: Arcs courts, Arc d'ébène, Arc d'ébène renforcé, Arcs de chasse des Tinudai

moyennes: Arcs courts, Arc d'ébène, Arc d'ébène renforcé, Arcs de chasse des Tinudai, Arcs de l'Agonie,
Arcs flamboyant

grande: Arcs courts, Arc d'ébène, Arc d'ébène renforcé, Arcs de chasse des Tinudai, Arcs de l'Agonie,

Arcs flamboyant, Héritage de tourment, Grêles de poison, Arc du brasier, Arcs scies, Froidelames, Colères angéliques

Magie

petites: Bâtons de novice, Bâtons du sage, Sceptres de l'archimage, Furoles

moyennes: Bâtons de novice, Bâtons du sage, Sceptres de l'archimage, Furoles, Bâtons de glace, Larmes du vent

grande: Bâtons de novice, Bâtons du sage, Sceptres de l'archimages, Furoles, Bâtons de glace, Larmes du vent, Micas noir, Souffles de la mort, Machlorynes, Lances de lune, Tordmondes, Sceptres de Pourrissement

Nahkampf

petites: Dague dentelée, Epée rouillée, Haches à deux Mains, Marteaux de fer

moyennes: Dague dentelée, Epée rouillée, Haches à deux Mains, Marteaux de fer, Cimenterres, Haches runiques glacées

grande: Dague dentelée, Epée rouillée, Haches à deux Mains, Marteaux de fer, Cimenterres, Haches runiques glacées, Régicides, Creusets, Calmes Brises, Feux Stellaires, Le Juge, Excuse