

## **Matières premières**

Ce qui suit donne un aperçu des bâtiments qui produisent des pro-duits de base. Ces matières premières sont nécessaires à la transformation en objets de valeur.

## **Fontaine**

La soif de votre armée doit être éteinte. L'eau du puits est ainsi distillé en bière, vin et eau de vie. Mais l'eau elle-même est également nécessaire de traiter de nombreux autres produits.

Coûts : 350 Or, 450 Bois, 125 Pierres

Nombre maximum de bâtiments : 5

petites : Eau

moyennes : Eau

grande : Eau

## **Ferme**

Les Fermes produisent le matériel de base pour vos unités. Il s'agit notamment de blé, herbes, raisins et navets, utilisés pour la fabrication de la bière, du vin, de l'eau de vie et élixirs de guérison.

Coûts : 1.800 Or, 1.200 Bois, 1.750 Pierres, 2.000 Eau, 1 Acier, 1 Cuivre, 1 Bronze

Nombre maximum de bâtiments : 3

petites : Blé, Herbe

moyennes : Blé, Herbe, Raisins

grande : Blé, Herbe, Raisins, Betterave

## Cabane de pêcheur

Une armée a faim. Les cabanes de pêcheurs livrent du poisson et des crabes à la boucherie, qui peut ensuite les transformer en poisson séché et beignets de crabe.

Coûts : 450 Or, 450 Bois, 120 Pierres

Nombre maximum de bâtiments : 5

petites : Poisson

moyennes : Poisson, Crabes

grande : Poisson, Crabes

## Cabane de bûcheron

Le bois que vos serviteurs coupent est un matériau de base important pour l'expansion de votre empire. Il est nécessaire pour une variété de procédures de traitement avancées.

Coûts : 450 Or, 950 Bois, 250 Pierres, 1 Acier

Nombre maximum de bâtiments : 5

petites : Bois

moyennes : Bois

grande : Bois

## Mine

Vos mineurs travaillent dans les mines pour extraire le minerai précieux qui est la base de la production de cuivre, de bronze, d'acier et de cobalt dans les forges.

Coûts : 450 Or, 225 Bois, 750 Pierres, 1.200 Eau, 1 Acier, 1 Cuivre, 1 Bronze

Nombre maximum de bâtiments : 5

petites : Minerai  
moyennes : Minerai  
grande : Minerai, Pierres précieuses

## Carrière

La pierre extrait de la carrière est principalement remise au tailleur de pierre, qui crée des statues, des cruches et des plaques de pierre. Il est également utilisé pour produire quelques armes en pierre.

Coûts : 450 Or, 2.000 Bois, 1 Acier

Nombre maximum de bâtiments : 5

petites : Pierres  
moyennes : Pierres  
grande : Pierres

## Elevage

C'est là que la viande bovine et les chèvres sont élevées, pour fournir le boucher avec de la viande afin de produire des jambes de bœuf et de ragoûts pour votre armée. Le moral de votre armée peut être augmenté en leur donnant de bonnes pièces à dévorer.

Coûts : 2.200 Or, 1.300 Bois, 1.650 Pierres, 2.200 Eau, 3 Acier, 1 Cuivre

Nombre maximum de bâtiments : 3

petites : Bouvillon, Chèvre  
moyennes : Bouvillon, Chèvre  
grande : Bouvillon, Chèvre