

Type de bataillon	Points de Vie	ATTAQUE	PORTÉE	ARMURE	BONUS/MALUS	Requis	Coût d'achat
Frondeur	30	3	100	0-1		Camp de tir	5
Tirailleur	35	4	125	0-2	+3 A Contre Piquier/Éléphant	Atelier	5
Pelaste	35	6	150	0-3	+4 A Contre Piquier/Éléphant	Maîtrise du Bronze	6
Bretteur	60	7		1-0		Caserne	5
Guerrier	65	8		1-1		Académie	5
Légionnaire	70	10		3-3		Fonderie + Maîtrise de l'Acier	6
Barbare / Gladiateur	60	13		1-2	Combatte a mort	Arène + Camp de mercenaire	10
Archer	35	4	125	0-0		Camp de tir	5
Archer composite	40	5	150	0-0		Atelier	5
Arbalétrier	40	7	175	0-0		Corderie	6
Auxiliaire	45	4		0-0	+2 A Contre Cavalerie/Char	Caserne	5
Mercenaire	70	6		1-1	+ 2 A en terrain Favori	Camp de mercenaire	10
Lancier	50	5		0-1	+3 A Contre Cavalerie/Char	Académie	5
Hoplite	65	7		1-2	+4 A Contre Cavalerie/Char	Fonderie + Maîtrise du Bronze	6
Piquier	55	6		0-0	+6 A de face	Caserne	5
phalange	60	7		1-0	+8 A de face	Académie	5
Hallebardier	65	9		1-0	+10 A de face	Fonderie + Maîtrise de l'Acier	6
Cavalier	75	8		0-1	+2 A Bretteur/Archer/Tirailleur	Écurie	5
Chevalier	80	10		1-1	+3 A Bretteur/Archer/Tirailleur	Haras	5
Cataphracte	80	10		2-3	+4 A Bretteur/Archer/Tirailleur	Fonderie + Maîtrise de l'Acier	6
Char à faux	85	5-4	50	0-0	+5 A Bretteur/Archer/Tirailleur	Ébéniste	6
Archer de Cavalerie	60	5	75	0-0		Haras+Tanneur	5
Montgolfière	1	14	450	0-0	Unité volante	Charbon/Recherche	20
Animaux	Points de Vie	ATTAQUE	PORTÉE	ARMURE	BONUS/MALUS	Requis	Coût d'achat
Éléphant de Guerre	150	20		1-0	+3 A contre cavalerie	Animalerie + Haras	10
Loups de guerre	25	15		0-0	+5 A Contre Archer /Tirailleur	Animalerie	5
Cochon incendiaire	10	0		0-0	+150 A contre Éléphant/bâtiments	Huilerie	5
Arbre cogneur	400	20		0-0	Immobile - sensible au feu	Merveille -Culte de Balkior	0
Dragon rouge	800	15		5-0	Unité volante	Merveille -Culte de morthos	0
Vers de sable	200	0		0-0	creuse des galeries	Merveille -Culte de Tanit	0
Requin bélier	400	20		0-0	Destructions de gouvernail	Merveille -Culte de Calypso	0
Siège	Points de Vie	ATTAQUE	PORTÉE	ARMURE	BONUS/MALUS	Requis	Coût d'achat
Baliste	10	18	300	0-0	+200 A Contre Bâtiment	Atelier	10
Catapulte	10	22	300	0-0	+400 A Contre Bâtiment	Corderie	15
Onagre	10	30	500	0-0	+800 A Contre Bâtiment	Corderie + Huilerie	15
Trébuchet	10	50	600	0-0	+1500 A Contre Bâtiment	Corderie + École officier	20
Canon à vapeur	10	150	1d6*100+200	0-0	+5000 A Contre Bâtiment	recherche	30
Bélier	500	0	0	0-50	détruit porte en 5 tours	Atelier	5
Tour de siège	1000	0	0	0-50	Transporte 1 unité a travers mur	Ébéniste	15
Type d'embarcation	Points de Vie	ATTAQUE	Armure	PORTÉE	V	Requis	Coût d'achat
Birème	50	5	1	0	3 -transporte 1 bataillon	Port	2
Barge	100	10	3	0	3 -transporte 2 bataillon	Port	4
Galion marchand	130	15	5	0	3 -transporte 5 bataillon	Chantier Naval	5
Birème d'assaut	60	15	3	0	3	Port	3
Trirème d'assaut	100	20	5	0	4	Chantier Naval	5
Galère	120	25	5	0	4	Chantier Naval	5
Crayer	130	80	5	0	5	Chantier Naval +Charpentier	8
Quinquère à baliste	160	45	0-10	100	2	Chantier Naval	5
Galion à catapulte	180	50	0-10	125	2	Chantier Naval +Charpentier	5
Navire de ligne (feu grégeois)	400	60	0-10	150	3	Chantier Naval +Charpentier	8
Type de défense	Points de Vie	ATTAQUE	Armure	PORTÉE	V	Requis	Coût
Palissade	500	0	20	0	0	bois	10
Mur d 'enceinte	1500	4	150	150	0	pierre+bois	20
Mur de pierre	4000	8	500	350	0	Sculpteur	40
Muraille	10000	25	1000	500	0	Briqueterie	80
Avant poste	300	0	20	0	0	Caserne	10
Base militaire	1000	4	150	150	0	bois	12
Bastion	3500	8	500	350	0	Pierre + Camp de tir	50
Forteresse	10000	25	1000	500	0	Briqueterie +Sculpteur+ Atelier	100
Tour de guet	1000	4	50	150	0	pierre	20